

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstimulasi Perkembangan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

MAULINA RAHAYU

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

Email: 7772200007@untirta.ac.id

ISTI RUSDIYANI

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

Email: isti_rusdiyani@untirta.ac.id

FADLULLAH

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten

Email: fadlullah@untirta.ac.id

*Article received: 21 Mei 2022, Review process: 26 Juli 2022,
Article Accepted: 11 Agustus 2022, Article published: 30 September 2022*

ABSTRACT

Children aged 5-6 years is a golden period where it is very important to be given the right stimulation so that children's development is achieved optimally. Need facilities that are appropriate for their age level. In order for early childhood to be interested in learning, learning media that are suitable for an early age are needed, one of which is interactive learning multimedia in stimulating speaking skills. This study aims to determine and respond to users of multimedia learning. This type of research is the development research (R&D) of the ADDIE reference model. Methods of data collection using observation, questionnaires, and documentation. Data were obtained from media experts, material experts, teachers, and students. The instrument used is a questionnaire. The data analysis technique used is qualitative and quantitative analysis. The results of the study: (1) the correct results from material experts were 90.7% and from media experts, 85.4% with a very decent category, (2) teacher responses were 85.8% and student responses were 89.1% with a very good category. Therefore, it can be said that interactive learning multimedia is very feasible to be used in improving the speaking ability of children aged 5-6 years.

Keywords: Multimedia Interactive Learning, Speaking Ability, Early Childhood

ABSTRAK

Anak usia 5-6 tahun merupakan masa emas dimana masa sangat penting diberikan stimulasi yang tepat agar perkembangan anak tercapai secara maksimal. Perlu sarana yang sesuai dengan tingkat usianya. Agar anak usia dini tertarik untuk belajar,

dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai anak usia dini salah satunya multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi kemampuan berbicara. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dan respon pengguna terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (R&D) model acuan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Data diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru dan peserta didik. Instrumen yang digunakan berupa angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian: (1) hasil validasi kelayakan dari ahli media sebesar 90,7% dan dari ahli materi sebesar 85,4% dengan kategori sangat layak, (2) respon guru sebesar 85,8% dan respon peserta didik sebesar 89,1% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat layak untuk dimanfaatkan dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Interaktif, Kemampuan Berbicara, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Masa Golden Age adalah masa keemasan yang dialami oleh anak sekali dalam siklus kehidupannya, sehingga masa ini menjadi situasi krisis yang sayang jika terlewat begitu saja (Sistiarini, 2021). Taman Kanak-Kanak merupakan jenjang pendidikan anak usia dini untuk anak usia 4-6 tahun. Ini membantu anak-anak belajar bagaimana belajar dan mengembangkan keterampilan seperti kerjasama, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Saat ini fokusnya adalah memberikan stimulasi untuk membantu mengembangkan kemampuan dasar dengan bermain (Widyatmojo & Muhtadi, 2017). Bermain adalah tahap awal anak belajar dengan melakukan kegiatan yang berulang ulang dan menyenangkan, bermain merupakan cara yang paling baik untuk mengembangkan kemampuan anak usia dini dalam berbagai aspek (Rochmad Ali, 2016)

Banyak kemampuan yang dapat dikembangkan secara maksimal pada anak. Salah satu cara untuk mengembangkan keterampilan bahasa adalah dengan mulai mempelajarinya sejak dini. Kemampuan ini harus dikembangkan sejak dini agar efektif. Hal ini dikarenakan perkembangan bahasa pada anak usia dini sangat pesat. Potensi yang dimiliki akan berkembang paling efektif jika dirangsang melalui komunikasi aktif dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar (Isna, 2019). Tidak mungkin seseorang tiba-tiba menjadi fasih dalam semua aturan tata bahasa. Bahasa pertama diperoleh oleh seorang anak dalam proses bertahap, dan setiap tahap berikutnya lebih dekat dengan tata bahasa bahasa orang dewasa (Suardi et al., 2019). Dengan bahasa, anak dapat meningkatkan kemampuan intelektual. Menurut teori Vygotsky yang dikutip oleh (Sa'ida, 2018). kemampuan berbahasa seseorang sangat dipengaruhi oleh kemampuan kognitifnya. Semakin mahir seorang anak dalam berbahasa, semakin tinggi tingkat kognitifnya. Bahasa sangat penting untuk cara berpikir anak.

Dengan bahasa anak dapat lebih mudah memahami suatu informasi maupun kemampuan yang baru, penggunaan *private speech* saat anak melakukan suatu kemampuan yang baru maka akan terjadi *inner speech* yaitu pemikiran-pemikiran pribadi anak (Sa'ida, 2018). Hal tersebut membuktikan bahwa peranan bahasa dan

perkembangan kognitif anak mempunyai peran yang besar. Anak-anak yang melakukan *private speech* lebih perhatian dan dapat menunjukkan kinerja yang lebih baik dari pada anak yang tidak melakukan *private speech*.

Seiring dengan pertumbuhan anak, anak akan tumbuh dewasa menjadi makhluk yang harus bersosialisasi, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan teman atau orang lain. Bagi anak usia dini, ini berkaitan dengan kemampuan bahasa (Gusmawati, 2022). Kemampuan bahasa merupakan salah satu dari enam aspek perkembangan anak usia dini yang terdiri atas bahasa reseptif dan bahasa ekspresif (Zahroh & Aulina, 2021). Keterampilan berbahasa meliputi kemampuan mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. Kemampuan berbicara merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang diperlukan agar keterampilan komunikasi siswa dapat dikembangkan secara maksimal (Otto, 2015).

Berbicara bukan sekadar pengucapan kata atau bunyi tetapi merupakan suatu sarana untuk mengekspresikan, menyampaikan, atau mengomunikasikan pikiran, ide, atau perasaan (Iskandarwassid, 2011). Berbicara merupakan suatu keterampilan berbahasa yang berkembang dan dipengaruhi oleh keterampilan menyimak. Berbicara dan menyimak adalah kegiatan komunikasi dua arah atau tatap muka yang dilakukan secara langsung (Tarigan, 2008). Kemampuan berbicara relevan dengan kosakata yang diperoleh siswa dari kegiatan menyimak. Selaras dengan itu, Vygotsky menerangkan bahwa kemampuan berbicara berkembang pada kehidupan siswa apabila didahului dengan keterampilan menyimak (Rahman, 2019). Berbicara berperan sentral dalam proses belajar. Siswa dapat terampil berbicara jika melalui proses latihan dan diberi stimulasi. Berbicara diperlukan individu untuk mengelola pikiran mereka.

Untuk meningkatkan keterampilan berbicara, anak membutuhkan orang dewasa untuk memberikan berbagai rangsangan, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya. Orang tua bertanggung jawab atas peran terpenting dalam kehidupan seorang anak. Orang tua memainkan peran yang sangat penting dalam perkembangan bahasa anak di setiap tahap (Rita, 2019). Jika orang tua dalam menstimulasi perkembangan bahasa ada keterbatasan waktu, maka teknologi dapat membantu untuk menstimulasi dengan media pembelajaran yang inovatif dan bervariasi. Dengan berkembangnya teknologi, guru dan orang tua dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada (Milawati, 2016). Selain memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran, kemajuan teknologi juga dapat menciptakan berbagai media pembelajaran yang dapat dikreasikan dengan leluasa (Putra & Ishartiwi, 2015).

Multimedia merupakan salah satu perangkat pembelajaran dari hasil perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pendidikan. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran dirasa efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga meningkatkan minat belajar anak (Lestari & Retnoningsih, 2018). Menarik minat belajar anak adalah tujuan awal bagi guru sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Minat belajar anak akan meningkat jika guru bisa merancang pembelajaran dengan baik dan sesuai agar anak bisa berkembang dengan baik juga (Cahayanti & Ambara, 2021). Secara sederhana media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan materi ajar dari pendidik ke peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini (Febiharsa & Djuniadi, 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting

dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan media pembelajaran mampu membantu proses belajar siswa serta mampu mengkonkritkan bahan ajar yang bersifat abstrak (Kuswanto & Radiansah, 2018). Pemilihan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi akan mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan dan mampu meningkatkan konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran (Zaini & Dewi, 2017).

Permasalahan yang berkaitan dengan bahasa pada anak usia dini di TK adalah kemampuan berbicara anak usia dini kurang mendapatkan perhatian dari guru, karena lebih memfokuskan pada membaca dan menulis. Akibatnya perbendaharaan kata yang dimiliki anak usia dini masih terbatas. Sehingga anak usia dini kurang mampu mengungkapkan gagasan atau ide ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan anak kadang merasa belum paham dengan apa yang dibicarakannya. Selain itu, kurangnya penguasaan teknologi dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Pada proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional. Dalam penyampaian materi bahasa masih menggunakan papan tulis, buku atau menyampaikan secara lisan. Permasalahan yang sedang dihadapi sekolah di Indonesia saat ini adalah minimnya ketersediaan *software* pembelajaran khususnya di lembaga TK yang berbentuk multimedia interaktif. Untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak dapat menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Dengan adanya perkembangan teknologi, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih luwes dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang ada (Fanny & Suardiman, 2013).

Pembelajaran multimedia adalah cara penyampaian informasi kepada orang-orang melalui teknologi, seperti komputer atau perangkat elektronik lainnya. Ini dapat mencakup teks, seni, suara, animasi, dan video. Penggunaan media yang berbeda ini meningkatkan pengalaman pendidikan dengan membuatnya lebih seperti pengalaman yang Anda miliki dalam kehidupan sehari-hari (Vaughan, 2011). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat mengembangkan kemampuan berbicara menggunakan kalimat sederhana dengan bahasa yang baik dan benar. Multimedia interaktif yaitu media yang menggabungkan semua bentuk media seperti teks, gambar, video, audio sehingga menjadi satu program yang berdasarkan teori yang diharapkan (Ariani & Festiyed, 2019). Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat menstimulasi kemampuan berbicara dengan menggunakan kalimat yang sederhana dengan bahasa yang benar dan baik. Pembelajaran multimedia dapat dikembangkan untuk melibatkan lebih banyak anak dalam proses pembelajaran. Dengan cara ini juga akan meningkatkan tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran (Gunawan & Kurniawan, 2016). Pada penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif memudahkan dan menarik perhatian anak untuk belajar. Dalam multimedia interaktif terdapat teks, audio, gambar, animasi, dan video yang bisa dirancang dengan tampilan yang menarik. Media multimedia interaktif dapat memberikan umpan balik atau adanya interaksi antara pengguna dan aplikasi (Simalango et al., 2018).

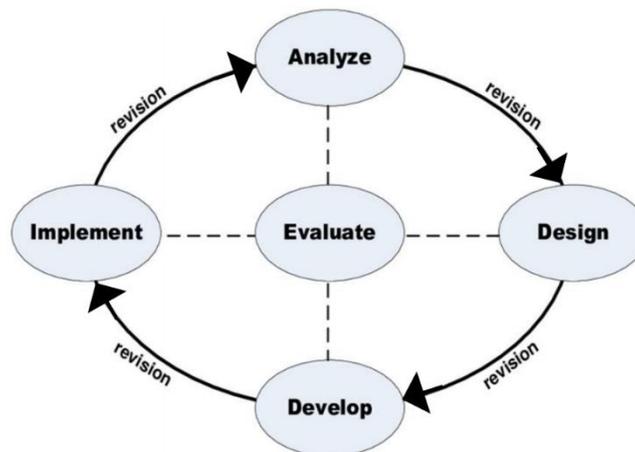
Rumusan dari penelitian ini adalah bagaimana tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun. Serta tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana tingkat kelayakan dan respon pengguna terhadap

multimedia pembelajaran interaktif dalam menstimulasi perkembangan berbicara anak usia 5-6 tahun. Salah satu upaya dalam menstimulasi perkembangan berbicara pada anak usia 5-6 tahun adalah dengan menerapkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran anak, adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pembaca untuk lebih memahami pentingnya perkembangan bahasa sejak dini pada anak, dan adanya penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran pembaca, guru, maupun orang tua agar bisa mengembangkan kemampuan berbicara pada anak usia dini dengan cara yang menyenangkan melalui multimedia.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Proses pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi yaitu pengumpulan data melalui pengamatan dan pengindraan. Selain itu, peneliti juga

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan (research and development). Multimedia pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Berikut merupakan tahapan model ADDIE.



Gambar 1. Tahap Penelitian Model ADDIE (Sumber: Tegeh, 2014)

Subjek pada penelitian ini berjumlah 12 diantaranya ahli media 1 orang, ahli materi 1 orang, 1 orang guru dan 9 orang anak kelompok B TKIT Sabilal Quran pada uji perorangan. Data pada penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode kuesioner. Kuesioner diberikan pada uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan juga uji coba perorangan anak kelompok B Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu (TKIT) Sabilal Quran. Kuisisioner berguna bagi peneliti untuk mengumpulkan informasi untuk menentukan kelayakan produk. Data yang diperoleh dari kuesioner diolah menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. 1) data kualitatif diperoleh berdasarkan saran, masukan dan evaluasi para ahli, 2) sedangkan data kuantitatif didapat dari hasil uji coba kelompok kecil skala terbatas dan pernyataan para ahli yang berupa nilai skor yang bertujuan untuk menyempurnaan produk. Teknik analisis ini diperoleh dari kuesioner yang telah dibagikan kepada subjek penelitian, untuk mempermudah pemerolehan kesimpulan, hasil analisis persentase akan

digolongkan sesuai dengan data persentase yang diperoleh. Teknik pemaknaan dan pengkatagorian yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Kriteria Persentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81 – 100%	Sangat Baik	Sangat layak/ sangat valid/ sangat tidak perlu revisi
61 – 80%	Baik	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
41 – 60%	Cukup Baik	Kurang layak/ kurang valid/ perlu revisi
21 – 40%	Kurang Baik	Tidak layak/ tidak valid/ perlu Revisi
< 20%	Sangat Kurang Baik	Sangat tidak layak/ sangat tidak valid/ perlu Revisi

Sumber (Sugiyono, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis (*analyze*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis dilakukan dengan mencari tahu mengenai kebutuhan anak selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang dilakukan yaitu menganalisis permasalahan terkait media pembelajaran yang ada di sekolah. Dari hasil analisis dapat diketahui bahwa permasalahan yang berkaitan dengan bahasa pada anak usia dini di TK adalah kemampuan berbicara anak usia dini kurang mendapatkan perhatian dari guru, karena lebih memfokuskan pada membaca dan menulis. Akibatnya perbendaharaan kata yang dimiliki anak usia dini masih terbatas. Sehingga anak usia dini kurang mampu mengungkapkan gagasan atau ide ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru dan anak kadang merasa belum paham dengan apa yang dibicarakannya.

Tahap desain yakni tahap perancangan yang dilakukan dengan mendesain sebuah media pembelajaran dengan berbasis multimedia interaktif. Hal yang dilakukan yaitu merancang materi yang akan digunakan, *storyboard*, penyusunan jadwal dan penyusunan instrumen penilaian produk yang terdiri dari uji ahli materi, ahli media, guru dan uji kelompok kecil. Pada tahap ini dilakukan juga pemilihan *software* dan *hardware* atau tools yang digunakan untuk mengembangkan produk. Setelah tahap perancangan selesai dilaksanakan penelitian dilanjutkan dengan tahap pengembangan.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mengembangkan media sesuai dengan rancangan yang sudah ditentukan. Selain itu, menyesuaikan materi yang akan digunakan dan tetap memperhatikan desain aplikasi agar terlihat menarik. Pada tahap ini dilakukan pembuatan dan pemilihan, unsur audio visual yang sesuai dengan multimedia interaktif dan tentunya menarik.

Tahap implementasi merupakan tahap penilaian oleh ahli media, ahli materi, guru dan sembilan orang anak. Produk yang sudah dikembangkan akan diterapkan dalam proses pembelajaran.

Tahap evaluasi, evaluasi formatif yang digunakan dalam penelitian ini. Evaluasi formatif dilaksanakan untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Hasil dari evaluasi tersebut selanjutnya digunakan sebagai umpan balik dalam melakukan perbaikan.

Validasi Para Ahli

Validasi ahli materi diperlukan untuk mengetahui penilaian terhadap aspek materi, kebahasaan, dan karakteristik produk. Sedangkan ahli media diperlukan untuk menilai aspek instruksional dan tampilan. Masing-masing instrumen validasi memiliki skor nilai dari satu sampai lima dengan deskripsi: 1) Tidak Baik, 2) Kurang Baik, 3) Cukup Baik, 4) Baik, dan 5) Sangat Baik.

Validasi ahli materi ini dilakukan oleh Dosen Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, yaitu Dr. Kristiana Maryani, M.Pd. Penilaian dilakukan melalui instrumen angket. Berdasarkan hasil rata-rata keseluruhan validasi angket multimedia pembelajaran interaktif oleh ahli materi yaitu sebesar 85,4%, dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli materi tersebut menunjukkan bahwa materi dalam multimedia pembelajaran interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Validasi ahli media ini dilakukan oleh Dosen Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, yaitu Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd. Penilaian dilakukan melalui instrumen angket. Berdasarkan hasil rata-rata keseluruhan validasi angket multimedia pembelajaran interaktif oleh ahli media yaitu sebesar 90,7% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi ahli media tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Hasil validasi multimedia pembelajaran interaktif oleh ahli materi dan media, dapat dikatakan bahwa pada multimedia pembelajaran interaktif memiliki nilai sangat layak, sehingga produk multimedia pembelajaran interaktif layak diujicobakan penggunaannya.

Respon Pengguna Produk

Data respon pengguna produk diperoleh dari hasil observasi terhadap produk awal multimedia interaktif. Respon pengguna dilakukan oleh 2 orang guru dan 17 peserta didik yang disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2
Hasil Respon Guru TK

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Isi materi	87,5%	Sangat Baik
2	Kebahasaan	80%	Baik
3	Tampilan	90%	Sangat Baik
Rata-rata keseluruhan		85,8%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 hasil rata-rata angket respon guru TK yaitu sebesar 85,8% dengan kriteria sangat baik. Untuk penilaian aspek materi sebesar 87,5%

dengan kriteria sangat baik, penilaian aspek kebahasaan 80%, dengan kriteria baik, dan penilaian aspek tampilan 90%, dengan kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan respon positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Tabel 3
Hasil Respon Peserta Didik

No	Aspek	Skor	Kriteria
1	Pemahaman	89,8%	Sangat baik
2	Penggunaan	88,4%	Sangat baik
Rata-rata keseluruhan		89,1%	Sangat baik

Berdasarkan tabel 3 hasil rata-rata observasi respon peserta didik usia 5-6 tahun, yaitu sebesar 89,1% kriteria sangat baik, dengan penilaian aspek pemahaman sebesar 89,8% kriteria sangat baik, dan penilaian aspek penggunaan sebesar 88,4% kriteria sangat baik. Data tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan respon positif untuk digunakan sebagai media pembelajaran kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun.

Revisi Produk

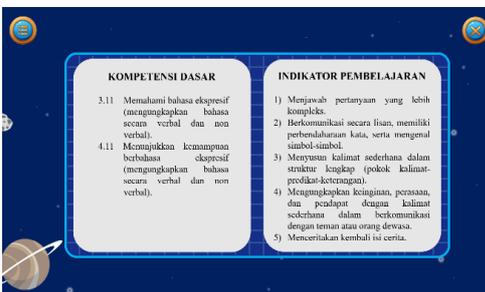
Perbaikan produk pada penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilaksanakan sebanyak dua kali, sebagai berikut:

1) Revisi I

Revisi I merupakan revisi setelah validasi ahli media dan ahli materi. Saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi kemudian dijadikan pokok kajian revisi I. Berikut penjelasan hasil revisi I:

a. Ahli Materi

Tabel 4
Revisi I Ahli Materi

Draf awal (sebelum revisi)	Draf Akhir (setelah revisi)
 <p>Pada indikator point menunjukkan perilaku senang tidak sesuai dengan kompetensi dasar.</p>	 <p>Indikator sudah disesuaikan dengan kompetensi dasar.</p>



b. Ahli Media

Tabel 5
Revisi I Ahli Media

Draf awal (sebelum revisi)	Draf Akhir (setelah revisi)
<p>Tidak terdapat nama pengembang media dan dosen pembimbing</p>	<p>Nama pengembang media dan dosen pembimbing sudah diperbaiki</p>
<p>Beri keterangan sumber di bawah gambar dan prolog disetiap slide</p>	<p>Sudah diperbaiki dengan memberi sumber di bawah gambar dan prolog</p>

Draf awal (sebelum revisi)	Draf Akhir (setelah revisi)
 <p data-bbox="300 689 810 763">Beri keterangan sumber di bawah gambar dan prolog disetiap slide</p>	 <p data-bbox="826 689 1332 801">Sudah diperbaiki dengan memberi sumber di bawah gambar dan prolog</p>
 <p data-bbox="300 1193 810 1267">Beri keterangan sumber di bawah gambar dan prolog disetiap slide</p>	 <p data-bbox="826 1193 1332 1305">Sudah diperbaiki dengan memberi sumber di bawah gambar dan prolog</p>
 <p data-bbox="300 1641 810 1715">Tidak memasukan profil dosen pembimbing</p>	 <p data-bbox="826 1641 1332 1753">Sudah diperbaiki dengan memasukan profil dosen pembimbing</p>

2) Revisi II

Revisi II merupakan revisi setelah penilaian dari uji praktisi lapangan yaitu guru kelas. Saran dan masukan dari guru kemudian dijadikan pokok kajian revisi II. Berikut penjelasan hasil revisi II.

Tabel 4.13
Revisi II Praktisi Lapangan

Draf awal (sebelum revisi)	Draf Akhir (setelah revisi)
	
<p>Tidak diberi perintah pada slide permainan dan untuk huruf bisa dikosongkan semua.</p>	<p>Sudah direvisi dengan memberikan perintah pada slide permainan dan huruf dikosongkan.</p>
	
<p>Untuk permainan puzzle potongan yang hilang hanya 1 sebaiknya 2/3 potongan puzzle.</p>	<p>Sudah direvisi dengan menghilangkan 2 potongan puzzle.</p>

Multimedia Interaktif membuat siswa tidak hanya dapat melihat gambar, mendengar suara yang berasal dari komputer tetapi juga dapat memberikan sebuah respon atas media yang telah disediakan sehingga siswa menjadi kreatif dan apresiatif terhadap materi yang telah di sajikan (Anggraini, 2014). Anggapan di atas ada karena pada multimedia interaktif biasanya fitur yang disediakan lebih beragam dan menarik, multimedia interaktif juga biasanya melibatkan langsung siswa pada sebuah proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat antusias dan proses pembelajaran tidak terasa jenuh dan membosankan. Terdapat beberapa komponen penting dalam melakukan pembelajaran salah satunya adalah komponen media atau bahan pembelajaran dimana pendidik dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan (Saripudin & Faujiah, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dari 2 ahli terdiri dari 1 ahli media menyatakan 90,7% multimedia pembelajaran interaktif termasuk kategori sangat layak, 1 ahli materi menyatakan 85,4% multimedia pembelajaran interaktif termasuk kategori sangat layak. Data yang diperoleh dari respon pengguna produk

menyatakan bahwa respon guru sebesar 85,8% dan untuk respon peserta didik sebesar 89,1%. Produk multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan menunjukkan bahwa multimedia yang sangat valid dan sangat layak untuk dimanfaatkan dalam menstimulasi kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun, namun demikian masih ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti sesuai dengan situasi yang ada, usia dan tingkat perkembangan anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraini, D. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Silat Pedang Untuk Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Sekolah Dasar*. 1, 107–114.
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Cahayanti, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Gunawan & Kurniawan. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2014). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV Jakad Publishing.
- Gusmawati, Tri Sayekti, L. A. (2022). Pemanfaatan Vlog Bagi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 Tahun. *Jurnal CARE*.
- Iskandarwassid, D. S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Al Athaf*, 2(2), 62–69.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*.
- Milawati. (2016). Media Pembelajaran. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>

-
- Rahman, Rani Nurchita Widya, R. Y. (2019). *Menyimak & Berbicara Teori dan Praktik*. Bandung: Alqaprint Jatinangor.
- Rita, K. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rochmad Ali, N. (2016). *Perkembangan dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Editie Pustaka.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Safira, ajeng rizki, & Ifadah, ayunda sayyidatul. (2020). *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2020). *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*. Rajawali Pers.
- Simalango, U., Huda, A., & Dwiyani, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(2), 44. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i2.101986>
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46. <https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh. (2014). Model Penelitian Pengembangan. In *Graha Ilmu*.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work Eighth Edition*.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Zahroh, V. F., & Aulina, C. N. (2021). The Effect of Kaneta Media Implementation on the Early Reading Ability of Children. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 187. <https://doi.org/10.24235/awlady.v7i2.7941>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
- Anggraini, D. (2014). *Pengembangan Multimedia Interaktif Silat Pedang Untuk Pembelajaran Seni Tari Pada Siswa Sekolah Dasar*. 1, 107–114.
- Ariani, R., & Festiyed, F. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 5(2).
- Cahayanti, N. W., & Ambara, D. P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 252. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36043>
- Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif

- Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.21831/jpe.v1i1.2311>
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Gunawan & Kurniawan. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan Satwa Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2014). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. CV Jakad Publishing.
- Gusmawati, Tri Sayekti, L. A. (2022). Pemanfaatan Vlog Bagi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5 Tahun. *Jurnal CARE*.
- Iskandarwassid, D. S. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Al Athaf*, 2(2), 62–69.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lestari, N. A., & Retnoningsih, E. (2018). Animasi Interaktif Pengenalan Agama Islam Untuk Anak Usia Dini Pada TK Al-Ikhwan Bekasi. *Information Management for Educators and Professionals*.
- Milawati. (2016). Media Pembelajaran. In *Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur* (Issue April).
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169–178. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607>
- Rahman, Rani Nurchita Widya, R. Y. (2019). *Menyimak & Berbicara Teori dan Praktik*. Bandung: Alqaprint Jatinangor.
- Rita, K. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rochmad Ali, N. (2016). *Perkembangan dan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. Editie Pustaka.
- Sa'ida, N. (2018). Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini. *Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 16. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v4i2.1937>
- Safira, ajeng rizki, & Ifadah, ayunda sayyidatul. (2020). *Pembelajaran Sains Dan Matematika Anak Usia Dini*. Caremedia Communication.
- Saripudin, A., & Faujiah, I. Y. (2020). *Model Edutainment Dalam Pembelajaran PAUD*. Rajawali Pers.
- Simalango, U., Huda, A., & Dwiyani, N. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Multimedia Interaktif Mobile Learning. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 6(2), 44. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v6i2.101986>
- Sistiarini, R. D. (2021). Pengembangan Permainan Sirkuit Animate Untuk

- Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 46.
<https://doi.org/10.24235/awlady.v7i1.6837>
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, & Ulfah, M. (2017). *Konsep Dasar PAUD*. PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tegeh. (2014). Model Penelitian Pengembangan. In *Graha Ilmu*.
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia: Making It Work Eighth Edition*.
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Zahroh, V. F., & Aulina, C. N. (2021). The Effect of Kaneta Media Implementation on the Early Reading Ability of Children. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(2), 187. <https://doi.org/10.24235/awlady.v7i2.7941>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.