

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Android* “MENATU” untuk Mengembangkan Perbendaharaan Kata Anak

Linda Miftahurrohmah^{1✉}, Muhammad Busyro Karim²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Abstrak

Perkembangan bahasa pada keterampilan berbicara penting dikembangkan dengan perbendaharaan kata anak yang berkembang dapat mempengaruhi anak dalam berkomunikasi dengan orang lain. Salah satu pembelajaran yang dapat dijadikan penambahan perbendaharaan kata adalah mengenal anggota tubuh. Kegiatan yang dilakukan melibatkan anak usia 5-6 Tahun TK Muslimat kabuh dengan memberikan media pembelajaran menggunakan gambar print sekali pakai dengan bantuan LKA menggunakan kosa kata Bahasa Indonesia. Hal tersebut mengakibatkan anak kurang tertarik serta perbendaharaan kata yang didapatkan anak tidak sesuai dengan nama anggota tubuh menggunakan Bahasa Jawa bukan Bahasa Indonesia sesuai kegiatan yang dilakukan. Alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut megembangkan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal MENATU sesuai perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kelayakan dari media yang dikembangkan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE. Hasil penelitian ini dilakukan pada kevalidan produk “sangat valid” dari ahli materi dan media sebesar 88,58%. Kemudian keefektifan dari hasil observasi aktivitas anak kelompok kecil dan besar 82,4% dan 78,22% dengan hasil belajar anak dalam kategori “Berkembang Sangat Baik”. Sedangkan kelayakan pada media ini “sangat menarik” berdasarkan angket respon anak dengan presentase 85,5% pada kelompok kecil dan 83,92% pada kelompok besar.

Kata Kunci: multimedia interaktif; bahasa; anggota tubuh

Abstract

Language development in speaking skills is important to develop with a child's vocabulary that develops can influence children in communicating with others. One of the lessons that can be used as an addition to vocabulary is knowing body parts. Activities carried out at the children 5-6 year Muslimat Kabuh Kindergarten by providing learning media using disposable printed images with the help of LKA using indonesia vocabulary. This resulted in the child being less interested and the vocabulary the child obtained did not match the names of the limbs using Javanese instead of Indonesian in accordance with the activities carried out. An alternative to overcome this problem is to develop interactive multimedia based on android to know MENATU according to this name. This study aims to determine the validity, effectiveness and feasibility of the developed media. the method used in this research is ADDIE. The result of this study were carried out on the product validity of “very valid” from material and media experts at 88,58%. Then the effectiveness of the results of observing the activities of small and large group children was 82,4% and 78,22% with children's learning outcomes in the “Very Well Developed” category. While the feasibility of this media is “very interesting” based on the child's response questionnaire with a percentage of 85,5% in the small group and 83,92% in the large group

Keywords: interactive multimedia; vocabulary; body parts

Copyright (c) 2023 Linda Miftahurrohmah dan Muhammad Busyro Karim

✉ Corresponding author :

Email Address : lindamiftahurrohmah02@gmail.com

Received: 26 Mei 2023, Accepted: 05 Juni 2023 , Published: 14 Juni 2023

PENDAHULUAN

Pembelajaran menurut Suardi (2018:6) adalah cara yang digunakan oleh seseorang dengan maksud tertentu dan menerapkan pengetahuan yang ada di dalam diri seorang guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Salah satu pendukung pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran. Pernyataan dari Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association / NEA*) dalam Novia Lestari (2020:1-2) berpendapat bahwa media merupakan bentuk komunikasi yang berasal dari media cetak ataupun audio visual serta peralatannya yang mempunyai peran penting baik sebagai penunjang kegiatan mengajar ataupun sumber belajar itu sendiri.

Pada media pembelajaran terdapat jenis-jenis media pembelajaran yaitu multimedia interaktif. Menurut Inung D.K. (2018:70) mengatakan bahwa multimedia interaktif adalah kumpulan beberapa elemen dari gambar, teks, audio, ataupun grafik yang dilengkapi dengan pengontrol dan dijalankan seseorang sesuai dengan yang dikehendaki orang tersebut dengan adanya interaksi antara media dan juga orang yang mengoperasikannya.

Seiring berkembangannya zaman untuk mengikuti lingkungan sekitar dapat menggunakan multimedia interaktif berbasis *android* sebagai pembelajaran untuk anak-anak. Menurut penelitian Iswidharmanjaya (2014) manfaat baik penggunaan *gadget* pada anak jika dilakukan dengan tepat dapat mengasah kreativitas anak, memberikan stimulus anak untuk mengikuti perkembangan teknologi, menambah keahlian dalam berbahasa, memudahkan dalam berkomunikasi, memperoleh banyak informasi dan meminimalisir tingkat stress.

Hal tersebut membuat peneliti mengembangkan pembelajaran dengan multimedia interaktif berbasis *android*. Pada salah satu manfaat ini dapat untuk memudahkan anak dalam berkomunikasi dengan menambah perendaharaan kata anak selain bahasa Ibu. Menurut penelitian yang dilakukan Riski Alfitri (2018) menjelaskan bahwasanya pentingnya perbendaharaan kata yang dimiliki oleh seseorang dapat berkembang dan mengalami perubahan yang lebih kompleks, dimana banyaknya perbendaharaan kata dapat mempengaruhi kemampuan dalam berkomunikasi khususnya anak-anak berusia 5-6 tahun.

Akan tetapi, pada kegiatan observasi yang dilakukan di TK Muslimat Kabuh saat pembelajaran mengenal anggota tubuh menggunakan Bahasa Indonesia sebagai perbendaharaan kata anak menggunakan media gambar print dengan bantuan LKA. Hal tersebut mengakibatkan anak tidak tertarik dan tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga pada saat tanya jawab menggunakan Bahasa Indonesia anak-anak menjawab menggunakan Bahasa Ibu atau Bahasa Jawa. Dari permasalahan tersebut kemudian peneliti memberikan alternatif untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh atau disebut dengan MENATU untuk mengembangkan perbendaharaan kata anak sesuai dengan permasalahan mengenai penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan penambahan perbendaharaan kata anak yang masih perlu dikembangkan.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (RnD) dengan metode ADDIE. Menurut Mulyatiningsih (2013:200) model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 tahapan, yaitu : *Analysis* (Analisis) merupakan langkah awal pengembangan dengan tujuan mengembangkan produk. Tahapan yang dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara yang nantinya akan dijadikan sasaran pengembangan dalam menentukan dasar dan tujuan pengembangan produk yang dihasilkan. Tahapan analisis ini mencakup tiga hal, yaitu menganalisis kebutuhan tentang permasalahan yang ada, analisis kurikulum terkait dengan penggunaan media yang dikembangkan disesuaikan dengan indikator pada perkembangan bahasa usia 5-6 tahun, dan analisis peserta didik untuk mengetahui sikap dan pemahaman anak terkait dengan proses pembelajaran, dimana 10 dari 25 anak belum mampu untuk melakukan bahasa yang sesuai dengan yang diajarkan oleh guru.

Kemudian tahap *Design* (Desain) pengembang membuat rancangan media yang dapat digunakan oleh anak sesuai dengan permasalahan anak yang terjadi saat wawancara dan observasi setelah melakukan analisis. Pengembang disini mencoba untuk mengembangkan produk melalui *storyboard* rancangan awal dengan harapan media tersebut dapat menarik perhatian anak, pemahaman tentang materi mengenal anggota tubuh dan menstimulus perkembangan bahasa khususnya perbendaharaan kata anak yang selanjutnya dapat dilakukan perwujudan produk dari pembuatan *storyboard*. Realisasi produk akan dilakukan dengan validasi produk oleh para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ini nantinya dilaksanakan sampai produk dinyatakan layak untuk diimplementasikan pada kegiatan belajar mengajar. multimedia interaktif ini berbasis *android* yang dirancang menggunakan *unity* dan dapat dioperasikan melalui *gadget* dan juga laptop. Pada aplikasi tersebut menjelaskan tentang materi mengenal anggota tubuh dengan penggunaan tiga bahasa, yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Jawa. Terdapat juga penjelasan materi berupa fungsi dari anggota tubuh yang kemudian terdapat evaluasi berupa kuis atau soal dan *game* mencocokkan didalam aplikasi tersebut.

Pada tahap keempat dapat dilakukan penerapan ini multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh yang akan dilakukan melalui uji coba sasaran, yaitu uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil ini nantinya akan melibatkan 10 anak dan pada kelompok besar akan melibatkan 27 anak.

Setelah penerapan dapat dilakukan evaluasi dengan merevisi produk yang telah dikembangkan berdasarkan hasil balidasi ahli media, ahli materi ataupun saat penerapan dari uji coba sasaran. Diman apada evaluasi ini dapat dilihat dari kritik ataupun saran serta penerapan produk yang dikembangkan sesuai untuk anak atau tidak berdasarkan pada lembar observasi anak dan hasil belajar anak untuk mengetahui keefektifan dalam pembelajaran serta angket respon anak untuk mengetahui kelayakan dari media apakah menarik untuk anak atau tidak.

Kemudian untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan dapat dilihat dari wawancara dan observasi untuk kegiatan pra penelitian, angket validasi para ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan dari media yang dikembangkan, angket lembar observasi aktivitas anak dan tes belajar anak untuk mengetahui keefektifan dan angket respon anak untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan dan dokumentasi sebagai pendukung pada penelitian yang dilakukan dilapangan.

Sedangkan pada teknik analisis data dapat dilakukan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif ini berupa tanggapan, saran ataupun kritik nantinya digunakan untuk memperbaiki atau merevisi media pembelajaran multimedia interaktif

berbasis *android* mengenal anggota tubuh dan data wawancara untuk pedoman penelitian pengembangan dengan menyesuaikan permasalahan yang ada. Kemudian pada teknik analisis data kuantitatif dapat menggunakan beberapa rumus (Akbar:2017) sebagai berikut :

1. Analisis kevalidan media dengan validasi ahli materi dan ahli media sebagai berikut :

$$Vah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Vah : Validasi Ahli

TSe : Total Skor Empiris

TSh : Total Skor maksimal yang ditetapkan

Sumber : Akbar (2017:83)

Kemudian dilakukan analisis untuk mengetahui tingkat validitas produk menggunakan rumus dibawah ini :

$$Vrat = \frac{Vah1 + Vah2}{2}$$

Keterangan :

Vrat : Rata-rata validasi

Vah1 : Validasi ahli media

Vah2 : Validasi ahli materi

Sumber : Akbar (2017:13)

Nilai rata-rata kemudian dapat dianalisis untuk mengetahui kevalidan media menggunakan kriteria kevalidan media sebagai berikut :

Tabel 1. Kisi-kisi kriteria kevalidan

Kriteria	Kategori
$84\% \leq Vah \leq 100\%$	Sangat valid
$68\% \leq Vah \leq 83\%$	Valid
$52\% \leq Vah \leq 67\%$	Cukup Valid
$36\% \leq Vah \leq 51\%$	Kurang Valid
$20\% \leq Vah \leq 35\%$	Tidak Valid

2. Analisis keefektifan dapat di lihat melalui hasil observasi anak dan hasil tes belajar anak untuk mengetahui keefektifan apakah produk yang dihasilkan dapat efektif dan meningkatkan hasil belajar anak menggunakan rumus sebagai berikut :

- a. Lembar Observasi aktivitas anak

$$Oas = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

Oas : Observasi aktivitas anak

Tse : Total skor empirik yang diperoleh

Tsh : Total skor maksimal

Sumber : Akbar (2017:82)

Dengan kriteria keaktifan anak sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-kisi Aktivitas Anak

Kriteria	Kategori
$81,25\% \leq Oas \leq 100\%$	Sangat Aktif
$62,75\% \leq Oas \leq 81,24\%$	Aktif
$43,75\% \leq Oas \leq 62,74\%$	Cukup Aktif

$$25\% \leq Oas \leq 43,74\%$$

Kurang Aktif

b. Tes Hasil belajar anak

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{Banyak anak}} \times 100\%$$

Keterangan :

P: Presentase ketuntasan belajar

Sumber : Arifin (2016:229)

3. Analisis kelayakan dapat dinilai berdasarkan hasil angket respon anak untuk mengetahui kelayakan dari media apakah menarik untuk anak atau tidak pada penerapan multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh. Berikut merupakan rumus untuk menghitung angket respon anak sebagai berikut :

$$Ars = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

Ars : Hasil angket respon anak

Tse : Total skor empiric yang diperoleh

Tsh : Total skor maksimal

Sumber : Akbar (2017:80)

Hasil perhitungan rumus tersebut kemudian dapat dianalisis untuk mengetahui kelayakan dari kemenarikan media menggunakan kriteria sebagai berikut :

Tabel 3. *Kriteria Kemenarikan media*

Kriteria	Kategori
$81,26\% < Ars \leq 100\%$	Sangat menarik
$62,51\% < Ars \leq 81,25\%$	Menarik
$43,76\% < Ars \leq 62,50\%$	Cukup Menarik
$25\% < Ars \leq 43,75\%$	Tidak Menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan anak yang dapat dikembangkan pada produk yang dibuat oleh peneliti yaitu perkembangan bahasa. Menurut Novan A.W (2014:106) menjelaskan bahwa karakteristik bahasa untuk usia 5-6 tahun yaitu mampu mengucapkan lebih dari 2.500 kata, mampu berkomunikasi dengan jelas, serta lingkup kosa kata anak yang mampu diucapkan bertambah sesuai dengan yang dilihat oleh anak, sehingga perbendaharaan kata dapat dilakukan kepada anak untuk menambah kosa kata anak saat melakukan komunikasi dengan oranglain.

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti yaitu multimedia interaktif berbasis *android* untuk menambah perbendaharaan kata anak yang memanfaatkan teknologi sekarang agar pembelajaran yang dilakukan dapat diakses menggunakan *android* karena mudah diakses oleh siapa saja (Habibi,2019:36) dan dapat menarik perhatian anak serta memotivasi anak dalam belajar mengenal nama-nama anggota tubuh menggunakan Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Jawa (Wina Sanjaya, 2012:70-72). Pada pengenalan anggota tubuh dari kepala, rambut, mata, hidung, mulut, telinga, leher, tangan, jari dan kaki disertai dengan fungsinya dikarekan sesuai bagian anggota tubuh dari ujung kepala hingga kaki mempunyai fungsi yang berbeda-beda (Anggraini, 2018:2).

Pada multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh "MENATU" untuk mengembangkan perbendaharaan kata dapat dilakukan uji kevalidan dengan melakukan validasi ahli materi dan ahli media dengan validasi rata-rata hasil didapatkan

presentase sebesar 88,58% dengan kategori valid. Menurut Wahyuni, Sri (2017:352) Multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dikatakan valid digunakan pada uji coba sasaran apabila pada proses penggunaannya telah dilakukan uji coba para ahli sebagai pendukung proses pembelajaran. Pada proses pengembangan ini setelah aplikasi yang dihasilkan selesai, peneliti kemudian melakukan uji coba para ahli, yaitu ahli materi dan ahli media dengan hasil perolehan rata-rata validasi ahli sebesar 88,58% termasuk dalam kategori "Sangat Valid" (Akbar, 2017:83), sehingga dapat dilakukan uji coba sasaran untuk penerapan aplikasi.

Berdasarkan pada perhitungan keefektifan didapatkan hasil bahwa uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan presentase nilai dalam kategori "Sangat Aktif" dan "Aktif" berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas anak selama kegiatan pembelajaran dan juga hasil belajar anak yang tuntas dengan nilai yang didapatkan oleh anak yaitu 80-100. Menurut Wahyudin (2018:83) Multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh ini dapat dikatakan efektif apabila pada kegiatan pembelajaran anak bisa menjawab pertanyaan ataupun menyimak pembelajaran dengan sungguh-sungguh yang kemudian dapat mempengaruhi belajar anak yang kemudian dapat diukur menggunakan hasil belajar anak

Berdasarkan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar kelayakan dapat dilihat melalui angket respon anak dengan kategori "sangat menarik" (Akbar, 2017:82). Menurut Sujana dan Rivai (dalam Arsyad, 2014: 28) kemenarikan dari multimedia interaktif dapat menarik perhatian anak yang dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pembelajaran lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami anak serta memunculkan rasa ingin tahu anak yang menyebabkan anak untuk berpikir. Dari pendapat tersebut diketahui bahwasanya multimedia interaktif berbasis *android* ini sangat menarik perhatian anak dan rasa ingin tahu anak sesuai dengan hasil penilaian pada lembar angket respon anak yang dilakukan setelah anak menggunakan aplikasi MENATU.

KESIMPULAN

Keefektifan multimedia interaktif berbasis *android* MENATU dilakukan pada anak kelompok B di TK Muslimat Kabuh dengan uji coba kelompok kecil melalui lembar observasi aktivitas anak dan juga hasil tes belajar anak dengan presentase 82,4% dan hasil tes belajar anak yang "Berkembang Sangat Baik". Sedangkan pada uji coba kelompok besar keefektifan dilihat berdasarkan presentase lembar observasi aktivitas anak dengan skor presentase 78,22% dengan tes hasil belajar "Berkembang Sangat Baik" nilai tes ≥ 76 . Kelayakan disini dilihat dari hasil validasi ahli materi dan media kevalidan sebesar 88,58% dengan kriteria "sangat valid" untuk di uji cobakan. Hasil angket respon pada uji coba kelompok kecil dengan presentase sebesar 85,8% dan uji coba kelompok besar dengan presentase 83,92%, hasil uji coba untuk mengetahui kelayakan berdasarkan angket respon anak termasuk dalam kriteria "sangat menarik" untuk di gunakan oleh anak.

Berdasarkan presentase perhitungan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis *android* mengenal anggota tubuh untuk menambah perbendaharaan kata anak merupakan aplikasi yang valid untuk digunakan anak usia 5-6 tahun dengan keefektifan anak termasuk dalam kategori aktif dan layak apabila pembelajaran menggunakan aplikasi MENATU. Sehingga, harapan untuk penelitian selanjutnya dapat memaksimalkan kembali penelitian mengenai perkembangan bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran* oleh Moh. Suardi Ed. 1 Cet. 1. Yogyakarta: Deepublish
- Lestari, N. 2020. *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* Cet. 1. Jawa Tengah: Lakeisha
- Iswidharmanjaya, D. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orangtua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Bisakimia, Vol 1 Hal. 33
- Alfitri, Riski, dkk. 2018. Meningkatkan Perbendaharaan Kata melalui media kata bergambar bagi anak tunarungu. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*. Vol. 2 No. 1 (<https://jpkk.ppj.unp.ac.id/index.php/jpkk/article/view/96>) diakses pada tanggal 05 September 2022 pukul 15.00 WIB
- Mulyatiningsih. (2013). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta
- Habibi, R., et al. (2019). *Penggunaan Framework Laravel Untuk Membuat Aplikasi Absensi Terintegrasi Mobile*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* Cet. 1. Jakarta: KENCANA
- Anggraini, D. R. (2018). Peran Orangtua Dalam Mengenalkan Anggota Tubuh Pada Anak Usia Prasekolah Dengan Austistik. *Caksana*, 1(1), 11-12
- Wiyani, N., A. (2014). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Gava Media
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran* Cet. Ke 5. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada