# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL CD INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DI TAMAN KANAK-KANAK

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.PD)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:
**SARI WULANDARI**
**NPM. 1711070190**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1442 H / 2021**

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL CD INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DI TAMAN KANAK-KANAK

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.PD)
Dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh:

**SARI WULANDARI**
**NPM. 1711070190**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

**Pembimbing : Dr. Sovia Mas Ayu, MA.**
**Pembimbing II : Neni Mulya, M.Pd**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**RADEN INTAN LAMPUNG**

**1442 H / 2021**

## ABSTARK

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu Seperti tidak disadari keterampilan menyimak tidak begitu diperhatikan oleh sekolah. Sekolah hanya terfokus kepada anak menulis dan membaca untuk bekal mereka memasuki sekolah yang lebih lanjut. Guru kurang memotivasi belajar anak karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi kebanyakan pembelajaran masih menggunakan media buku dan majalah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran audio visual CD pembelajaran audio visual CD Interaktif di taman kanak-kanak. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan metode perkembangan Borg and Gall, serta penelitian ini di uji cobakan di 2 TK yaitu TK Aisyiyah 2 Bandar Lampungdan TK Qurrota A'yun Bandar Lampung Alat pengumpul data yang digunakan yaitu Observasi, Wawancara, Angket dan Dokumentasi.

Hasil penilaian Validator Ahli Media 85%, penilaian Validator Ahli Materi 94% dan penilaian Validator Ahli Bahasa 75%. Rata-rata seluruh penilaian Validator mendapatkan persentase 85% Dari hasil penilaian bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif "Sangat Layak" digunakan. Hasil penilaian Guru I di TK Aisyiyah 2 sebesar 96%, penilaian Guru 2 di TK Aisyiyah 2 sebesar 98%, penilaian Guru 3 di TK Qurrota A'yun sebesar 96%, penilaian Guru 4 di TK Qurrota A'yun sebesar persentase 92%. Rata-rata seluruh penilaian Guru mendapatkan persentase 95% dengan kategori "Sangat baik" digunakan. Hasil uji coba skala kecil dilakukan di TK Aisyiyah memperoleh presentase 95%. Hasil ujicoba skala besar dilakukan di TK Qurrota A'yun memperoleh presentase 94%. Rata-rata seluruh respon peserta didik 95% dengan kategori "Sangat baik" digunakan.


**Kata kunci : Media Audio Visual, CD Interaktif, Keterampilan Meyimak.**

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**
**RADEN INTAN LAMPUNG**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. LetkolH. Endro Suratmin, Sukarame,Bandar Lampung Telp(0721)703260*

**PERSETUJUAN**

| | | |
|---|---|---|
| **Judul Skripsi** | : | **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL CD INTERAKTIF TERHADAP KETERAMPILAN MENYIMAK DI TAMAN KANAK-KANAK.** |
| **Nama** | : | **Sari Wulandari** |
| **NPM** | : | **1711070190** |
| **Jurusan** | : | **Pendidikan Islam Anak Usia Dini** |
| **Fakultas** | : | **Tarbiyah dan Keguruan** |

**MENYETUJUI**

**Untuk di Munaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
|---|---|
| **Dr. Sovia Mas Ayu, MA** | **Neni Marya, M.Pd.** |
| **NIP. 197611302005012006** | **NIP. 2011118902** |

**Mengetahui,**
**Ketua Jurusan PIAUD**

**Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd**
**NIP. 196208231999031001**

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**
**RADEN INTAN LAMPUNG**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**
*Alamat : Jl. LetkolH. Endro Suratmin, Sukarame,Bandar Lampung Telp(0721)703260*

## PENGESAHAN

Skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual CD Interaktif Terhadap Keterampilan Menyimak Di Taman Kanak-kanak**" disusun oleh, Sari Wulandari, NPM : 171107090, Program studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah di Ujikan dalam siding Múnaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : Senin, 24 Mei 2021. Pukul : 09.30-11.00 WIB. Tempat : https//meet.google.com/yda-efrb-yes

**Tim Penguji**

| | | |
|---|---|---|
| **Ketua** | **: Andi Thahir, S.Psi.,M.A.Ed.D** | **(.....)** |
| **Sekretaris** | **: Kanada Komariyah, M.Pd.I** | **(.....)** |
| **Penguji Utama** | **: Dr. Zulhannan, MA** | **(.....)** |
| **Penguji Pendamping I** | **: Dr. Sovia Mas Ayu. MA** | **(.....)** |
| **Penguji Pendamping II** | **: Neni Mulya, M.Pd** | **(.....)** |

**Mengetahui**
**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd**
**NIP. 196408281988032002**

**KEMENTERIAN AGAMA**
**UIN RADEN INTAN LAMPUNG**
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. LetkolH. Endro Suratmin, Sukarame,Bandar Lampung Telp(0721)703260*

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Sari Wulandari |
| NPM | : 1711070190 |
| Jurusan/Prodi | : Pendidikan Islam Anak Usia Dini |
| Fakultas | : Tarbiyah dan Keguruan |

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual CD Interaktif Terhadap Keterampilan Menyimak Di Taman Kanak-kanak**" Adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 29 Mei2021
Penulis,

Sari Wulandari
NPM.1711070190

# MOTTO

وَإِذَا قُرِئَ ٱلْقُرْءَانُ فَٱسْتَمِعُوا۟ لَهُۥ وَأَنصِتُوا۟ لَعَلَّكُمْ تُرْحَمُونَ

*Artinya : "Dan apabila dibacakan Al-Qur'an maka dengarlah dan diamlah, agar kamu mendapat rahmat. " (Q.S Al-A'raf ayat 204)* [1]

[1] Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*,(Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013) h. 574

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat terselesaikan dengan baik, dengan kerendahan hati yang tulus dan hanya mengharapkan ridho Allah SWT,penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Mugiono dan Ibu Yeyet Suryati, yang telah memberikan do'a yang tiada henti untuk kesuksesanku, memberikan cinta yang tulus, pengorbanan, kasih sayang, semangat,dan nasehat. Do'a yang tulus selalu penulis persembahkan atas jasa beliau yang telah mendidik ku selama ini, membesarkankan dan membimbing sehingga mengantarkanku menyelesaikan pendidikan SI di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
2. Almamater UIN Raden Intan Lampung tempatku menuntut ilmu.

## RIWAYAT HIDUP

Sari Wulandari, dilahirkan di Teluk Betung Selatan, Bandar Lampung pada tanggal 30 November 1999. Anak kedua dari dua bersaudara, dari pasangan Bapak Mugiono dan Ibu Yeyet Suryati. Adapun riwayat pendidikan peneliti dan pengembangan menempuh Sekolah Dasar di SDN 2 Pesawahan Bandar Lampung lulus tahun 2011, Sekolah Menengah Pertama di SMPN 6 Bandar Lampung lulus tahun 2014, dalam Sekolah Menengah Akhir di SMAN 8 Bandar Lampung lulus tahun 2017 dan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)dari tahun 2017 hingga saat ini

Bandar Lampung, 22 April 2021
Yang Membuat,

Sari Wulandari

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh*

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan pengetahuan, kekuatan dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual CD Interaktif Terhadap Keterampilan Menyimak Di Taman Kanak-kanak ". Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah atas junjungan kita Nabi Muhammad SAW, para sahabat, keluarga dan pengikutnya yang taat menjalankan syariat-Nya.

Penyelesaian skripsi ini, sebagai persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan dan program Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dan Alhamdulillah penulis telah menyelesaikan sesuai dengan rencana. Dalam upaya penyelesaian ini, penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terima kasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis ingin menyebutkan beberapa sebagai berikut:

1. Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
3. Dr. Sovia Mas Ayu, MA selaku Pembimbing I dan Neni Mulya, M.Pd selaku pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan khususnya Prodi PIAUD yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung.
5. Kepala Sekolah TK Qurrota A'yun Bandar Lampung dan Kepala Sekolah TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.

6. Dewan guru TK Qurrota A'yun Bandar Lampung dan TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung. Terima kasih atas waktu dan bantuannya.
7. Seluruh guru SDN 1 Pesawahan, SMPN 6 Bandar Lampung, SMAN 8 Bandar Lampung dan Guru ngaji aku, terimakasih atas ilmu yang engkau berikan.
8. Terimakasih untuk teman-teman PIAUD E 2017, KKN-DR & KKN Sukarame 2020, PPL 2020 Uin Raden Intan Lampung.
9. Yoga Marthin yang selalu nemenin proses perkuliahan ini, yang selalu memotivasi dikala lemah, mengingatkan dikala salah dan membantu dikala susah. Terimakasih atas seluruh pertolongan dan pengorbanan.
10. Novi, Pinanti, Nunung, Cece dan Resti yang menemani dalam proses perkuliahan dari awal sampai sekarang ini dan selalu memberikan dukungan
11. Teman-teman Nita, Beby, Sherinda, Juna, Ader, Refiola, Teh pipit, Anggi, Vivi yang selalu memotivas, memberikan semangat dan dukungan.
12. Serta semua pihak yang tidak bisa di sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan, semangat dan motivasi yang telah diberikan.

Semoga semua bantuan, bimbingan dan kontribusi yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan ridho, segaligus sebagai catatan amal ibadah, dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya Aamiin.

*Wassalamu'alaikumWarahmatullahi Wabarakaatuh*

Bandar Lampung. 2021

Penulis

**<u>Sari Wulandari</u>**

**NPM. 1711070190**

# DAFTAR ISI

**ABSTARK..... ii**

**MOTTO.....v**

**PERSEMBAHAN.....vi**

**RIWAYAT HIDUP ..... vii**

**KATA PENGANTAR ..... viii**

**DAFTAR ISI .....x**

**DAFTAR TABEL.....xiv**

**DAFTAR GAMBAR .....xv**

**DAFTAR LAMPIRAN ..... xvii**

**DAFTAR PUSTAKA .....101**

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Penegasan Judul .....1

B. Latar Belakang Masalah .....3

C. Identifikasi dan Batasan Masalah .....13

D. Rumusan Masalah.....14

E. Tujuan Pengembangan.....15

F. Manfaat Pengembangan.....15

G. Penelitian relavan.....16

H. Sistematika Penulisan .....18

**BAB II LANDASAN TEORI**

A.Media Pembelajaran .....20

1.PerkembanganMedia Pembelajaran .....20

2.Pengertian Media Pembelajaran .....21

3.Jenis Media Pembelajaran .....22

4.Tujuan media pembelajaran.....23

5.Manfaat media pembelajaran.....23

6.Fungsi Media Pembelajaran .....24

B.Audio Visual .....25

1. Pengertian Audio Visual .....25
2. Fungsi Audio Visual.....26
3. Cara pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual .....27
4. Pengunaan media pembelajaran berbasis audio visual...28

C.Media CD Interaktif .....29

1. Pengertian CD interaktif .....29
2. Karakteristik CD Intraktif.....30
3. Manfaat CD Interaktif.....30
4. Model-model CD Intraktif .....31
5. Adobe Flash Professional CS6 .....31

D.Keterampilan Menyimak .....33

1. Pengertian keterampilan menyimak.....33

2. Fungsi keterampilan menyimak.....34

3. Tujuan keterampilan menyimak .....34

4. Tahapan keterampilan menyimak.....35

5. Cara meningkatkan keterampilan menyima.....35

6. Ciri-ciri bahasa yang perlu disimak secara selektif .....35

7. Aneka kegiatan menyimak.....36

8. Tingkat Pencapaian Perkembangan meyimak Anak Usia Dini 5-6 Tahun .....37

E.Kerangka berfikir .....38

**BAB III METODE PENELITIAN**

A.Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan .....39

B.Prosedur Penelitian Pengembangan.....39

1. Potensi masalah.....40

2. Pengumpulan data .....41

3. Desain produk .....41

4. Validasi desain .....42

5. Revisi desain .....42

6. Uji coba produk.....43

7. Revisi produk .....43

C. Spesifikasi produk .....43

D. Jenis data .....45

E.Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan.....45

1. Guru.....45
2. Uji Coba Skala Kecil.....45
3. Uji Coba Skala Besar .....46

F.Instrumen pengumpuan data .....46

1. Lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahas .46
2. Lembar Tanggapan Respon Guru dan Peserta didik .....47

G.Teknik pengumpulan data dan analisis data .....47

1. Teknik Pengumpulan data.....47
2. Analisa data.....45

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan .....52

1. Potensi Masala.....52
2. Pengumpulan referensi .....54
3. Desain Produk.....55
4. Validasi Desain.....56
5. Revisi Desain.....57
6. Uji Produk.....63
7. Revisi Produk.....65

B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba.....66

1. Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CD Interaktif .....65

2.Hasil penilaian angket respon guru dan peserta didik....74

C. Kajian Produk Akhir .....90

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....95

B. Rekomedasi.....98

# DAFTAR TABEL

**TABEL1.1** media keterampilak menyimak TK Qurrota A'yun ..... 8

**TABEL 1.2** Media Keterampilan menyimak Aisyiyah 2 ..... 9

**TABEL 1.3** Media Keterampilan menyimak TK Al-Fattah ..... 9

**TABEL 2.1** Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak3 ..... 7

**Tabe l 2.2** Kerangka Berfikir3 ..... 8

**Tabel 3.1** Menu-Menu Yang Akan Dihadirkan Dalam Media CD interaktif ..... 44

**Tabel.3.2** Aturan pemberian skor ..... 49

**Tabel 3.3**. Skala Kelayakan Media Audio Visual CD Interaktif ..... 51

**Tabel 4.1** Hasil penilaian ahli media ..... 65

**Tabel 4.2** Hasil penilaian ahli materi ..... 69

**Tabel 4.3** Hasil penilaian ahli bahasa ..... 71

**Tabel 4.6** Hasil penilaian angket Guru 1 ..... 74

**Tabel 4.7** Hasil penilaian angket Guru 2 ..... 78

**Tabel 4.8** Hasil penilaian angket Guru 3 ..... 82

**Tabel 4.10** Hasil penilaian angket Guru 4 ..... 85

**Tabel 4.11** Hasil penilaian angket respon peserta didik di TK Aisyiyah 2 ..... 89

**Tabel 4.11** Hasil penilaian angket respon peserta didik di TK Qurrota A'yun ..... 90

# DAFTAR GAMBAR

**Gambar 2.1** tampilan awal Adobe Flash Professional CS6 ..... 32

**Gambar. 3.1** Langkah – Langkah Penggunaan Metode (R&D) ..... 39

**Gambar 4.1** Tampilan awal..... 55

**Gambar 4.2** Tampilan menu mengenalkan binatang ..... 56

**Gambar 4.3** Tampilan mendengarkan suara binatang..... 56

**Gambar 4.4** Tampilan menu bernanyi tema binatang..... 56

**Gambar 4.5** Tampilan mendengarkan cerita..... 57

**Gambar 4.6** Tampilan Quiz ..... 57

**Gambar 4.7** Tampilan menu sebelum direvisi ..... 59

**Gambar 4.8** Tampilan menu setekah direvisi ..... 59

**Gambar 4.9** Tampilan isi materi menu mengenalkan binatang sebelum di revisi..... 60

**Gambar 4.10** Tampilan menu bercerita binatang sebelum revisi ..... 61

**Gambar 4.11** Tampilan menu medengarkan suara binatang setelah revisi ..... 61

**Gambar 4.11** Tampilan menu bernyanyi binatang sebelum revisi ..... 62

**Gambar 4.12** Tampilan menu bernyanyi binatang setelah revisi ..... 62

**Gambar 4.13** Tampilan menu medengarkan suara binatang sebelum revisi ..... 63

**Gambar 4.14** Tampilan menu medengarkan suara binatang setelah revis ..... 63

**Gambar 4.15** Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media. ..... 69

**Gambar 4.16** Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi ..... 71

**Gambar 4.17** Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Bahasa ..... 74

**Gambar 4.20** Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 1 ..... 77

**Gambar 4.21** Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 2 ..... 81

**Gambar 4.22** Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru ..... 84

**Gambar 4.23** Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 4 ..... 88

**Gambar 4.25** Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon peserta didik di TK Aisyiyah 2 ..... 90

**Gambar 4.26** Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon peserta didik di TK QurrotaA'yun ..... 91

## DAFTAR LAMPIRAN

**Lampiran 1** Daftar validator, Guru dan peserta didik. ..... 103

**Lampiran 2** Pedoman Kisi-kisi Angket Ahli Media ..... 106

**Lampiran 3** Pedoman Kisi-kisi Angket Ahli Materi..... 108

**Lampiran 4** Pedoman Kisi-kisi Angket Ahli Bahasa..... 109

**Lampiran 5** Kisi-kisi Angket Respon Guru..... 110

**Lampiran 6** Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik..... 113

**Lampiran 7** Rublik Penilaian Ahli Media..... 114

**Lampiran 8** Rublik Penilaian Ahli Materi ..... 118

**Lampiran 9** Rublik Penilaian Ahli Bahasa ..... 121

**Lampiran 10** Rublik Penilaian Ahli Respon Guru..... 124

**Lampiran 11** INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA..... 132

**Lampiran 12** INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI ..... 135

**Lampiran 13** INSTRUMEN PENILAIAN AHLI BAHASA ..... 138

**Lampiran 14** Angket Respon Guru..... 141

**Lampiran 15** Angket Respon Guru..... 145

**Lampiran 16** Angket Respon Guru..... 149

**Lampiran 17** Angket Respon Guru..... 153

**Lampiran 18** Angket Respon Peserta Didik ..... 157

**Lampiran 19** Kisi-kisi Perkembangan Menyimak Peserta Didik Usia 5-6 Tahun..... 158

**Lampiran 20** Instrumen perkemangan keterampilan menyimak usia 5-6 Tahun ..... 160

**Lampiran 21** RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH..... 162

**Lampiran 22** RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH..... 165

**Lampiran 23** Analisis Perhitungan Ahli Media ..... 168

**Lampiran 24** Analisis Perhitungan Ahli Materi..... 171

**Lampiran 25** Analisis Perhitungan Ahli Bahasa..... 174

**Lampiran 26** Analisis Perhitungan Respon Guru 1 TK Aisyiyah 2 ..... 177

**Lampiran 27** Analisis Perhitungan Respon Guru 2 TK Aisyiyah ..... 181

**Lampiran 28** Analisis Perhitungan Respon Guru 3 TK Qurrota A'yun ..... 185

**Lampiran 29** Analisis Perhitungan Respon Guru 4 TK Qurrota A'yun ..... 189

**Lampiran 30** Analisis Uji Coba Skala Kecil..... 193

**Lampiran 31** Analisis Uji Coba Skala Besar ..... 195

**Lampiran 32** Analisis Rata-rata penilaian ..... 197

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Penegasan Judul

Skripsi ini berjudul "pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif untuk meningkatkan keterampilan anak usia dini", untuk menghindari kesalahpahaman dan kekeliruan pengertian serta memudahkan pembaca dalam memahami, maka dari itu penulis akan menguraikan istilah-istilah dari judul tersebut.

### 1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual

Perkembangan media menurut Domine berdasarkan wawancara di sekolah negeri disimpulkan bahwa perkembangan media dan teknologi disekolah fase transformasi yaitu komputer dan internet fase yang masih potensial hingga sampai kini.[1] Sedaangkan Pendapat dari Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perasaan fisik untuk penyampaian isi ataupun materi seperti, buku, film, vidio dan sebagainya. [2]

Perencanaan yang baik dalam menggunakan media pembelajaran audio visual akan membuat proses dan pembelajaran menjadi efektif. Menurut Arsyad, Audio visual memiliki ciri pada perangkat pembelajaran seperti mesin proyektor film, tap recorder, dan proyektor visual yang besar. Jadi, pembelajaran dengan

---

[1] Meriyati, 'PENGARUH PEMANFAAT MEDIA INTERAKTIF LIMBAH BEKAS TERHADAP BERFIKIR KREATIF MAHASISWA', *Jurnal Al-Athfaal*, Vol.1.No.1 (2018).

[2] Aries Devi Masitha and Irena Yolanita Maureen, 'Irena Yolanita Maureen', *Jurnal Mahasisea Teknologi Pendidikan*, Vol.5.No.3 (2013).

memanfaatkan audio visual adalah materi penerapannya melalui pandangan dan pendengaran. [3]

**2. Pengertian CD Interaktif**

Compact Disk Interaktif berasal dari dua kata istilah yaitu Compact Disk dan Interaktif. Compact Disk berasal dari bahasa inggris yang disingkat menjadi CD. Sedangkan Interaktif Dalam KKBI memiliki arti aksi atau saling memiliki hubungan dan saling aktif. [4]

Adapun menurut Pujiriyanto dalam CD interaktif memilik materi yang disajikan dari media ini dikombinasikan dengan grafik, teks, audio dan visual agar lebih menarik perhatian, pemahaman konsep. [5]

**3. Pengertian Menyimak**

Menurut Tarigan Menyimak adalah suatu proses kegiatan dalam mendengarkan suatu lambang lamban lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna dari komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan. [6]

Dari generasi ke generasi pada saat zaman purbakala belum pandai dalam membaca dan menulis tetapi yang dilakukan hanya komunikasi atau bahasa lisan. Demikianlah keterampilan menyimak sangatlah penting

---

[3] Arysad Azhar, ‘Media Pembelajaran’ (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), h. 3.

[4] Alwi Hasan, ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’ (Jakarta: Balaai PustakaI, 2007), h. 438.

[5] Unaisah, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari’ (Disertasi Universitas negeri yogyakarta, 2018), pp. 30–31

[6] Henry Guntur Tarigan, Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa, ( Bandung, CV Angkasa,2015), h. 29

untuk setiap orang dan pembelajaran menyimak harus dimasukan kedalam kurikulum.[7]

## B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan juga diartikan sebagai upaya manusia baik individu maupun kelompok agar dapat menjadi dewasa dan dapat mencapai tingkat hidup. Adapun menurut pendapat J.J Rousseau mengartikan bahwa pendidikan adalah memberi kita perbekalan untuk waktu yang akan datang dan juga pendidikan menurut Driyakarta Pendidikan ialah suatu kelompok manusia muda atau pengangkatan manusia muda ke taraf insani. [2]

Sama halnya dengan isi yang terdapat di dalam Al-Qur'an bahwasanya pendidikan itu hal yang sangat penting dan merupakan suatu kewajiban bagi umat manusia. Bahkan ALLAH SWT meninggikan derajat manusia jika ia mencari ilmu. Sesuai dengan dalil Al-Quran Al-Mujaadilah, ayat 11 :

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُوٓاْ إِذَا قِيلَ لَكُمۡ تَفَسَّحُواْ فِي ٱلۡمَجَٰلِسِ فَٱفۡسَحُواْ يَفۡسَحِ ٱللَّهُ لَكُمۡۖ
وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ
دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

***Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu:"Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka apangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang orang yang***

---

[7] amir johar & hamsa akmal daeng kembong, 'Buku Keterampilan Menyimak' (makasar: Makasar, Universitas Negeri Makasar, 2010), h. 5.

[2] Hasbullah, Dasar-dasar pendidikan, (Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada, 2017), h. 1-3

***diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.***[3]

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan memberikan stimulus atau rangsangan kepada anak dalam perkembangan dan potensinya agar anak menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, pandai dalam bercakap, berfikir kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.[4]

Sesuai dengan peran pendidikan dalam mengoptimalkan kemampuan anak di masa emas ini dengan penjelasan dari UUD No 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu program upaya pembinaan yang ditargetkan kepada anak mulai dari sejak lahir hingga sampai usia 6 tahun yang akan dilakukan dengan memberikan rangsangan dalam pendidikan bertujuan membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar siap untuk memasuki pendidikan selanjutnya.[5] PAUD sebagai pendidikan formal wajib menerapkan 6 aspek yaitu perkembangan kognitif, perkembangan motorik kasar dan motorik halus, perkembangan seni, perkembangan sosial emosional dan perkembangan bahasa.

Perkembangan bahasa merupakan kemampuan dasar yang terpenting yang harus dimiliki oleh anak dan diterapkan pada pendidikan anak usia dini untuk pertumbuhan dan perkembangan bahasa anak. Karena dalam kehidupan sehari-hari kita menggunakan sebuah

---

[3] Departemen Agama RI, 'Al-Aliy Al-Quran Dan Terjemah' (bandung: CV Penerbit, 2015).

[4] Suyadi dan Ulfa M, Konsep Dasar PAUD, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya Offest, 2015, Cetakan ke 3), h. 19

[5] Kemendiknas, UU Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 1 Ayat 14, (Jakarta: Depdiknas), h. 1

bahasa untuk berkomunikasi, berinteraksi, menyampaikan fikiran gagasan dan perasaan. Aspek keterampilan bahasa terdapat 4 macam bentuk yaitu berbicara, membaca, menulis dan menyimak.

Setiap keterampilan itu erat hubungannya dan tidak bisa dipisahkan dengan keterampilan lainnya. Mulai pada masa anak dalam kandungan sudah belajar menyimak apa yang didengarnya, saat balita menyimak juga sudah diterapkan oleh anak dimana anak menyerap kata kata baru yang belum ia dengar agar memudahkan anak berbicara. Hal ini menjadi bekal untuk keterampilan yang akan datang, yaitu keterampilan membaca dan menulis yang akan dipelajari di sekolah. Keempat keterampilan merupakan kesatuan yang disebut caturtunggal.[6]

Pembelajaran keterampilan menyimak lebih besar dari kegiatan keterampilan lainnya. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Goelman menyatakan bahwa departemen tenaga kerja Amerika serikat menafsirkan dari seluruh waktu yang disediakan untuk berkomunikasi ialah 22% digunakan untuk membaca menulis, 23% digunakan untuk berbicara dan 55% digunakan untuk mendengar dan menyimak. Maka dari itu, keterampilam menyimak sangat penting juga untuk kehidupan sehari-hari. [7]

Kehidupan sehari-hari manusia tidak terlepas dari menyimak. Tetapi, bagaimana jika keterampilan dasar dalam bahasa yang diterima anak tidak begitu diperhatikan untuk perkembangan anak. Masih banyak program sekolah yang belum menerapkan keterampilan menyimak. Sekolah

---

[6] Tarigan Hendr Guntur, ‘Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa’ (bandung: CV Angkasa, 2015), h. 2.

[7] Utaminingrum Septiana, ‘Pengaruh Media Audiovisual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta’ (Skripsi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), h. 2.

hanya terfokus kepada anak menulis dan membaca untuk bekal mereka memasuki sekolah yang lebih lanjut.

Sesuai pendapat menurut Nurgiyantoro mengatakan bahwa keterampilan menyimak kurang mendapat perhatian melainkan memfokuskan kompetensi berbahasa yang lain.[8] Bukan hanya dinegara kita saja tetapi dinegara yang sudah maju juga. Sesuai penelitian Paul T.Ranki melaporkan sendiri bahwa sedikit sekali perhatian untuk melatih keterampilan menyimak anak. Paul T. Rankin menemukan fakta bahwa sekolah-sekolah di Dektroit dalam pembelajarann dikelas, membaca memperoleh 52% dan menyimak hanya 8%. [9]

Pendidik kurang terampil dalam menyusun bahan ajar yang bervariasi, kreatif dan inovatif untuk keterampilan menyimak dalam mengembangkan media yang dimanfaatkan oleh peserta didik. Menurut Supriyanto dan susilowati pengunaan bahan ajar dalam menyimak cerita ini kurang diperhatikan dan penyampaian pendidik masih terkesan apa adanya.[10] Tidak adanya alat bantu dalam proses pembelajaran peserta didik dapat merasakan bosan dan jenuh, dikarenakan penyampaian guru kurang dicerna dan dipahami oleh peserta didik.

Pendidikan Indonesia menerapkan kurikulum saat ini ialah kurikulum 13 memiliki tujuan dimana peserta didik mampu menjadi lebih aktif dalam suatu pembelajaran pada saat mengamati, menyimpulkan, menanya dan mencoba.

---

[8] Nurgiyantoro, B. 2016. Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak.Yogyakarta: Gajah Mada university Press.

[9] Sabillah Fadlya, ‘Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Dengan Media Animasi Audio Visual Di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2013’ (Disertasi Universitas Negeri Yogyakarta, 2013). h.7

[10] T Supriyanto A Rusilowati, ‘PENGEMBANGAN MATERI AJAR MEMBACA CERITA ANAK BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER’, *Journal Primary of Education Unnes*, Vol. 1.No.1 (2012).

Peserta didik mampu berperan aktif dan aktif bertanya, pintar bernalar, berkomunikasi dari apa yang diketahui dan diproleh setelah menerima materi pembelajaran.[11] Namun harapan kurikulum 13 yang ditetapkan saat ini masih belum terwujud sepenuhnya. Terbukti pada saat peneliti melakukan pra-penelitian di Sekolah Taman Kanak-Kanak Bandar Lampung .

Berdasarkan Pra-penelitian tiga sekolah taman kanak-kanak kelompok B yang dilakukan peneliti, pada hari rabu tanggal 2 Desember 2020 bahwa peserta didik kelompok B di taman kanak-kanak Qurrota A'yun bandar lampung. Peneliti mewawancarai kepala sekolah TK Qurrota A'yun yaitu ibu Aminah, S.Ag bahwa "sejauh ini guru sudah menggunakan media CD Interaktif, tetapi untuk menarik keterampilan menyimak anak belum pernah dilakukan, beliau mengatakan kembali bahwa pembelajaran di TK Qurrota'Ayun membutuhkan CD Interaktif dalam mendengarkan cerita dan bernyanyi ditampilkan agar anak-anak menjadi senang". [12]

Sama halnya hasil wawancara pada pendidik di taman kanak-kanak Aisyiyah 2 Bandar Lampung pada tanggal 4 Desember 2020 ibu Elmaini, S.pd.i mengatakan bahwa "Cd interaktif digunakan dalam pengenalan huruf dan gambarnya saja, untuk bercerita dan mengenalkan lebih dalam kami belum pernah lakukan" [13] Peneliti juga mendatangi taman kanak-kanak Al-Khoriyah pada tangga 1 Desember 2020 salah satu pendidik bernama ibu Ros mengatakan bahwa "Selama ini pembelajaran dalam penggunaan CD interaktif dalam aspek perkembangan baru

---

[11] Eprilisa Resinti S, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Edutainment* Menggunakan *Explosion Box* Pada

[12] Hasil Wawancara Taman Kanak-kanak Qurrota Ayun Bandar Lampung tanggal 2 Desember 2020

[13] Hasil Wawancara Taman Kanak-kanak Asyiyah 2 Bandar Lampung tanggal 4 Desember 2020

menerapkan aspek kognitif seperti mengenal angka-angka saja untuk keterampilan menyimak cerita belum pernah dilakukan karna disekolah dalam memerhatikan keterampilan menyimak anak masih menggunakan buku cerita dan majalah" . [14]

Pada pra-penelitian peneliti di taman kanak kanak media CD Ineraktif baru mengembangan keterampilan kognitif saja dan media pembelajaran menyimak yang digunakan dalam pembelajaran disekolah yaitu buku lembar peraga besar, buku cerita, buku paket.

**TABEL 1.1**

**Tampilan CD Interaktif dan media keterampilan menyimak di Taman Kanak- Kanak Qurrota A'yun Teluk Betung Bandar Lampung**

*Sumber : Hasil Prapenelitian di Taman Kanak-Kanak Qurrota A'yun 2 Desember 2020*

[14] Hasil Wawancara Taman Kanak-kanak Al-Khoriyah Bandar Lampung pada tanggal 1 Desember2020

**TABEL 1.2**
**Tampilaln CD Interaktif dan Media Keterampilan menyimak di Taman Kanak- Kanak Aisyiyah 2 Bandar Lampung**

*Sumber : Hasil Pra-penelitian di Taman Kanak-Kanak Asyiyah 2 pada 4 Desember* 2020

**TABEL 1.3**
**Media Keterampilan menyimak di Taman Kanak-Kanak Al-Fattah Bandar Lampung**

*Sumber : Hasil Pra-penelitian di Taman Kanak-Kanak Al-Fattah Desember 2020*

Maka, dibutuhkan nya media pembelajaran yang menarik perhatian keterampilan menyimak anak. Dengan itu penelitian mengembangkan media pembelajaran audio visual CD Interaktif untuk menarik perhatian dan untuk mengembangkan keterampilan menyimak taman kanak-kanak.

Dalam proses pembelajaran, memerlukan hal yang dapat mendukung agar tercapai nya keefektifan dalam pembelajaran. Anak dapat aktif dan mudah memahami suatu pembicaraan. Hal tersebut dibutuhkannya pendidik yang berkompeten dengan mengandalkan sarana alat sebagai penyair pesan yang kreatif, menarik, dan inovatif. Perkembangan informasi dan ilmu pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi merupakan salah satu kebutuhan informasi bagi pendidikan. Teknologi dibidang pendidikan berkembang jika dalam menyajikan informasi memiliki bentuk yang menyenangkan, menarik dan mudah dimengerti. Dalam teknologi di bidang pendidikan salah satunya adalah media pembelajaran audio visual.

Media membawakan pesan dan informasi yang mempunyai tujuan instruksional, penyampaian materi pembelajaran dan penyampaian keinginan guru atau mengandung pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.[15] Peserta didik memerlukan sebuah media pembelajaran yang dapat melatih dalam meningkatkan kemamapuan menyimak yang telah dimiliki nya.

Menurut pendapat Saragih menemukan dampak postitif pada hasil belajar didalam keterampilan menyimak dan memiliki penigkatakn cukup baik dengan menggunakan media audio visual. Dengan media audio visual maka pembelajaran dalam menyimak anak lebih

---

[15] Arysad Azhar, ‘Media Pembelajaran’ (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), h. 3.

bermakna atau komperhensif. [16] Adapun pendapat menurut Suryani dkk, Kemampuan media audio visual ini lebih bersifat menarik dan menyenangkan bagi penggunanya untuk memberikan suatu informasi yang disimak.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajarn menyimak mampu memberikan stimulus atau rangsangan yang kuat agar siswa lebih mudah memahami yang di simak. Media audio visual ini melibatkan berbagai indra dan organ tubuh, sehingga dapat menghilangkan kejenuhan, kebosanan dan menjadi tidak monoton dalam proses pembelajaran. [17] Menurut sanaky media audio visual merupakan seperangkat alat-alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara seperti televisi, dan film pendek, sound slide, dan vidio-VCD. [18]

Media pembelajaran audio visual melalui komputer dapat juga menggunakan Compact Disc (CD) Interaktif. Menurut Sutyitno CD Interaktif merupakan penggunaan komputer yang menggabungkan dan menyajikan teks, suara, gambar, dan animasi vidio yang dikemas sedemikian dan memiliki menu-menu yang dapat diklik menampilkan sebuah informasi dan mempelajari yang disediakan didalam media tersebut. [19] CD Interaktif menggunakan sofware *Adobe Flash*. Pengunaan media CD interaktif ini

---

[16] Maria Sepriyen Saragih, 'PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENYIMAK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA', *Jurnal PGSD FKIPU Ntan Pontianak. Http://jurnal.untan.ac.id/ Index. php/jpdpb/article/view/9127*, 2018.

[17] M. Nur Hakim, Penerapan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dogeng Siswa Kelas III MIS Darul Umum Muhammadiyah, Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah dan Asing, Vol. 1, No. 2,h.192, mengutip Suryani, N, Setiawan, A, & Putria, A, Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018)

[18] Angga Saputra, Pengaruh Penerapan Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Pianika Dikelas V A SDN 28 PONTIANAK UTARA, Jurnal Pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa, Vol.6, No.8, 2017

[19] Ibid, h. 38

bersifat interaktif dengan dilengkapi gambar-gambar sesuai tayangan yang akan ditunjukan dan instrumen yang sesuai dengan lagunya. Djamil mengatakan pada saat mengajar berbagai tampilan atau audio dan visual mulai diterapkan seperti animasi bergerak, potongan vidio, rekaman vidio, warna menarik yang dibuat untuk mendapatkan sarana bantu mengajar. [20]

Pendapat dari Dina Indriana mengatakan bahwa CD Interaktif merupakan media pengejaran dan pembelajaran menarik yang menerima respon baik peserta didik dan memahami materi pembelajaran. Dengan cara demikian, media pembelajaran ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Riyana Tampilan audio visualnya yang menarik dibandingkan dengan media konvesional seperti buku dan media dua dimensi lainnya. Menariknya karna CD Interaktif tidak dimiliki oleh media cetak (buku). [21]

Maka, CD interaktif merupakan salah satu alternatif media yang menjawab kebutuhan tersebut dan yang akan membantu menciptakan pembelajaran interaktif begitu juga mudah dimengerti untuk merangsang anak didik fokus dalam pendengaran dan penglihatan yang akan menjadi daya ingat anak. CD interaktif dapat mengajak anak untuk mengikuti proses pembelajaran dan ikut serta dalam menyimak suatu materi pembelajaran. Dilingkungan sehari hari keterampilan menyimak sangat berperan penting terutama dilingkungan sekolah. Saat pendidik memberi materi pembelajaran yang disampaikan dimana peserta

---

[20] Ibad Chusnil,"pemanfaatan media cd Interkaktif dalam pembelajaran berbicara bahasa arab kelas VIII A MTs N Kendal tahun ajaran 2011/2012", jurnal of arabic learning andteaching, Vol 2, No. 1, 2012

[21] Meitiya Khusna, Pemanfaatan Media CD Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan restasi Belajar Pada Pembelajaran Akuntansi Kelas XI Akuntansi SMK PGRI 1 Sentolo Kulon Progo Tahun Ajaran 2015/2016, (Disertasi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta)

didik banyak mempergunakan waktu nya untuk menyimak. Keterampilan menyimak yang baik anak didik dapat berhasil memahami dan menguasi pelajaran.

Menurut tarigan aktivitas menyimak dapat mencangkup kegiatan mendengar dan bunyi bahasa. Dalam pembelajaran keterampilan menyimak perlu diadakannya sebuah media atau metode strategi yang tepat, agar peserta didik paham terhadap materi bahkan informasi yang disampaikan oleh pendidik. Menurut Brown, media audio visual menjadi pilihan yang tepat untuk media keterampilan menyimak informatif karna pembelajaran memiliki gambar visual yang bergerak jelas dan menarik yang didukung dengan adanya suara musik dan animasi membuat kemenarikan dan menumbuhkan motivasi belajar anak, sehingga tepat sekali digunakan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan menyimak informatif.[22]

Dari uraian diatas tentu media audio visual merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan menyimak anak. Maka peneliti dan pengembangan perlu mengembangkannya sebuah media pembelajaran yang memudahkan anak dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak dalam proses belajar dan serta dilakukan penelitian dengan judul **“pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak di taman kanak-kanak ”.**

## C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan Indentifikasi masalah diatas dan menyesuaikan tingkat kesulitan peneliti. Agar peneliti terfokus maka pembatasan masalah peneliti ini dibatasi pada “Pengembangan media pembelajaran audio visual CD

[22] Aries Devi Masitha and Irena Yolanita Maureen, ‘Irena Yolanita Maureen’, *Jurnal Mahasisea Teknologi Pendidikan*, Vol.5.No.3 (2013). mengutip Warsita, Bambang. 2008. Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya, ( Jakarta : Rineka Cipta)

Interaktif terhadap keterampilan menyimak di taman kanak-kanak".

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka ada beberapa masalah. Peneliti dapat mengidentifikasi masalah berikut yaitu :

1. Kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran audio visual.
2. Peserta didik kurang mendapatkan media pembelajaran yang bervariatif dan inovatif tetapi masih menggunakan media pembelajaran "buku cerita, majalah, buku peraga" dalam menarik keterampilan menyimak.
3. Peserta didik belum pernah mendapatkan media pembelajaran audio visual CD Interaktif yang mempermudah pembelajaran dalam menarik keterampilan menyimak.
4. Media pembelajaran menggunakan CD Interaktif digunakan hanya dalam pengenalan huruf dan perkembangan kognitif saja.

## D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak di taman kanak-kanak?
2. Bagaimana kelayakan dalam menggunakan media audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak di taman kanak-kanak?
3. Bagaimana respon pengguna media pembelajaran audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak anak di taman kanak-kanak?

## E. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui pengembangkan media audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak di taman kanak-kanak.
2. Untuk mengetahui kelayakan dalam menggunakan media audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak di taman kanak-kanak.
3. Untuk mengetahui respon pengguna media pembelajaran audio visual CD Interaktif terhadap keterampilan menyimak anak di taman kanak-kanak kelompok B?

## F. Manfaat Pengembangan

Adapun hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoris dan praktis sebagai berikut :

1. Manfaat Teoris

   Secara teoris dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dan penambah wawasan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif.
2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

   1) Sebagai referensi untuk memudahkan pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran saat proses pembelajaran
   2) Membantu pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam mengaplikasikan media pembelajaran audio visual CD Ineraktif.

b. Bagi peserta didik

   1) Peseta didik mudah memahami materi pembelajaran dalam pembelajaran menyimak dengan bantuan media pembelajaran audio visual CD Interaktif.

2) Peserta didik dapat meningkatkan keterampilan menyimak dengan bantuan media audio visual CD Interaktif.

d. Bagi peneliti

1) Memberikan wawasan mengenai media pembelajaran audio visual CD Interaktif pada anak di taman kanak-kanak.
2) Memberikan pengalaman langsung akan pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif

**G. Penelitian relavan**

Untuk melengkapi kajian teori diatas, berikut beberapa terdahulu yang relavan. Peneliti menggambil refensi oleh :

1. Hasil penelitian yang dilakukan Dhega Febiharsa dan Djuniadi pada tahun 2018 disimpulkan bahwa "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia" menggunakan CD Interaktif dapat memiliki tingkat Rata-rata penilaian validator ahli media mendapatkan presentase kelayakan sebesar 81,67% sehingga penilaian yang dicapai validator ahli media mendapatkan kategori "layak" sedangkan rata-rata penilaian validator pengunaan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80% sehingga penilaian ahli bahasa mendapatkan kategori "menarik."
2. Hasil penelitian yang dilakukan Lovandri Dwanda Putra, Ishartiwi pada tahun 2015 disimpulkan bahwa "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengena huruf dan angka untuk anak usia dini " menggunakan CD Interaktif dapat memiliki tingkat Rata-rata penilaian hasil validasi ahli materi dan aspek pembelajaran mendapatkan skor 4,45 dengan kategori

"sangat baik". Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan dari aspek tampilan dan pemrograman dengan skor 4,34 kategori "sangat baik". dan hasil uji coba kepada anak usia dini terhadap kelayakan multimedia pembelajaran mengenal angka dan huruf adalah "sangat baik". Hal ini berdasarkan perolehan skor rata-rata di atas 81% pada setiap aspek penilaian untuk anak.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Agus Yuwono pada tahun 2008 disimpulkan bahwa "pengembangan media audio visual dalam kecerdasan linguistik di taman kanak kanak assalam sukarame bandar lampung". menggunakan media CD Interaktif dapat memiliki tingkat kemenarikan yang tinggi yakni medapat perentase kelayakan 96,00% sehingga penilian mendapat kategori "sangat layak". Uji kelompok kecil mendapat perentase kelyakan 81,00% sehingga penilaian mendpatkan kategori 'Sangat baik". Dan uji lapangan medapatkan perenstase kelayakan 82,00% sehingga penilian mendapatkan kategori "Sangat baik".
4. Hasil penelitian yang dilakukan Dindin Sobiruddin, Gelar Dwirahayu dan Dedek Kustiawati pada tahun 2019 disimpulkan bahwa "Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal (RA)" menggunakan CD Interaktif terhadap penggunaan proyektor interaktif dalam pembelajaran tematik di kelas RA, Guru memberikan respon yang positif. Memiliki tingkat Rata-rata penilaian hasil skor 52,2 dengan kategori "sangat baik".
5. Hasil penelitian yang dilakukan Yeyen Febrianti Sekar Romi, Nailur Rahmawati dan Nafis Azmi Amrullah pada tahun 2020 disimpulkan bahwa "Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa arab

kelas VIII MTS" menggunakan CD Interaktif dapat memiliki tingkat Rata-rata penilaian hasil validasi ahli materi mendapatkan skor 85 dengan kategori "layak". Sedangkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli media dengan beberapa aspek meliputi aspek komunikasi memperoleh nilai rata-rata 88,30, aspek rekayasa perangkat lunak dengan nilai rata-rata 87,65, aspek audio memperoleh nilai rata-rata 80, dan aspek visual memperoleh nilai rata-rata 86,71 sehingga dinyatakan "layak".

## H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam beberapa bab, dengan harapan agar pembahasan dalam skripsi ini dapat tersusun dengan baik dan dapat memenuhi standar penulisan sebagai karya ilmiah. Adapun sistematika pembagian bab sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, menjelaskan secara umum tentang arah dan maksud penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis CD Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak di Taman Kanak-kanak sehingga pembaca dapat mengetahui latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yangg relevan dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, menjelaskan mengenai teori-teori yang relevan serta sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan di lapangan mengenai pengertian pengembangan media, jenis pengembangan media, tujuan pengembangan media, manfaat pengembangan media, fungsi pengembangan media, pengertian audio visual, jenis dan fungsi audio visual, cara pengembangan medua audio visual, pengertian CD interaktif, karakteristik CD interaktif, manfaat CD interaktif, kelebihan CD interaktif, model-model CD interaktif, pengertian Adobe Flash,

Pengertian Keterampilan menyimak, fungsi keterampilan menyimak, tujuan keterampilan menyimak, tahapan keterampilan menyimak, Tingkat Pencapaian Perkembangan meyimak Anak Usia Dini 5-6 Tahun dan kerangka berfikir.

BAB III Metode Penelitian, menjelaskan mengenai waktu dan tempat penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan, spesifikasi yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, menjelaskan tentang tahapan dalam penelitian pengembangan, paparan data dan analisis data yang diperoleh hasil penilaian kelayakan dari validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli bahasa, paparan data dan analisis data yang diperoleh dari angket respon kepala sekolah, Guru dan Peserta didik.

BAB V Penutup yang berisi kesimpulan dari beberapa bab terdahulu berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti. Selain itu peneliti juga akan memberikan tindak lanjut berupa saran-saran yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak di Taman Kanak-kanak.

# BAB II
# LANDASAN TEORI

## A. Media Pembelajaran

### 1. Perkembangan Media Pembelajaran

Dari masa ke masa media memiliki sejarah panjang, media sudah banyak digunakan untuk penyajian hiburan, mengedukasi, wadah politik dan wadah apresiasi publik. Menurut UNESCO terbentuk fase perkembangan media yang sudah terjadi yakni perkembangan teknologi, perkembangan ekonomi, perkembangan sosial bahkan perkembangan globalisasi. Berbeda dengan fase perkembangan menurut Domine berdasarkan wawancara di sekolah negeri disimpulkan bahwa perkembangan media dan teknologi disekolah fase transformasi yaitu komputer dan internet fase yang masih potensial hingga sampai kini.

Menurut Ashby dalam pendidikan terjadi revolusi dan didalamnya media merupakan peranan penting. revolusi pertama, pendididkan dari puluh abad lalu sudah terjadi saat orang tua menyerahkan pendidkan kepada guru. kedua revolusi ini terjadi saat pendidikan sudah mengenal tulisan dan bahasa sebagai sarana pendidikan, kemudian revolusi ketiga sering terdengar adanya mesin dan teknik percetakaan sehingga tersedianya media cetak dan revolusi terakhir dimana media komunikasi digunakan secara luas.[1]

Dari beberapa teori diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan media dari masa ke masa memang selalu berubah dari relovusi hingga fase fase nya. Media semakin pesat dapat mendorong pendidik dan peserta didik

---

[1] Nunuk Suryani, Achamad Setiawan, Aditin Putria, Media Pembelajaran Inovatif dan perkembagannya, (Bandung, PT Remaja rosdakarya, 2018), h. 6-7

mengikuti perkembangan media baik berupa buku,televisi,website ,e-learning dan media lainnya.

**2. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media,kata yang berasal dari bahasa latin memiliki arti *mediu s*ecara harfiah artinya'perantara','tengah', atau 'pengantar'. Didalam bahasa Arab, media memiliki arti perantara dari pengirim mengantar pesan kepada penerima pesan. kata "media" juga memiliki arti yang sering disamakan dengan "teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa ingris *art*) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu").[2]

Menurut Veron S. Gerlch dan Donald P. Ely Pengertian media terbagi menjadi dua macam, yaitu pengertian media dalam arti sempit dan dalam arti luas. Jika pengertian media dalam arti sempit media itu seperti: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik berguna untuk menangkan dan memproses bahkan menyampaikan informasi. Lalu arti luas media ialah sebuah kegiatan agar terciptanya suatu kondisi sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan sikap.

Sejalan dengan Briggs menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan saran penting untuk memberi rangsangan kepada peserta didik sebagai proses pembelajaran. Guru hendaknya memahami hubungan media dan pembelajaran. Sebagaimana Salomon dan Globerson meyatakan bahwa seorang pendidik memahami hubungan antara media dengan proses kogntif atau aspek lainnya sesuai dengan karakteristik lingkungan tertentu. Maka secara tidak langsung kita mudah membuat media apa yang cocok digunakan sesuai kondisi agar pengetahuan

---

[2] Arysad Azhar, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), h. 3.

peserta didik terbentuk. [23 3] Adapun Menurut Al-Quran dasar penggunaan dari media pembelajaran pada proses belajar mengajar terdapat dalam

Firman Allah SWT dalam surah Al-Nahl ayat 44, sebagai berikut :

بِٱلۡبَيِّنَٰتِ وَٱلزُّبُرِۗ وَأَنزَلۡنَآ إِلَيۡكَ ٱلذِّكۡرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيۡهِمۡ وَلَعَلَّهُمۡ يَتَفَكَّرُونَ ٤٤

**Artinya:** Kami turunkan kepadamu Al-Quran, agar kamu, menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkannya.[4]

Demikianlah dapa disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai sarana informasi untuk merangsang anak dalam berfikir, perasaan, perhatian yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran yang terkendali dan guna mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan peserta didik.

### 3. Jenis Media Pembelajaran

Didalam buku Ega Rima Wati berjudul Ragam Media Pembelajaran menjeaskan mengenai jenis media pembelajaran memiliki kemampuan maupun karakteristik yang dapat digunakan untuk keperluan sesuai dengan masing-masing jenis. Dalam beberapa proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran diantaranya ialah :

a. Media visual
b. Audio Visual
c. Miscrosoft power point

---

[3] *ibid*, h. 2-5

[4] Departemen Agama RI, ‘Al-Qur’an Dan Terjemahannya’ (Jakarta: Bina Ilmu, 2009), h. 408.

d. Internet . [5]

**4. Tujuan media pembelajaran.**

Menurut Sanaky Tujuan media pembelajaran ialah :

a. Mempermudah proses pembelajaran
b. Untuk meningkatkan efesiensi dalam proses pembelajaran
c. Menjaga hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran[24]

**5. Manfaat media pembelajaran**

Menurut Sudjana & Rivai Manfaat media pembelajaran ialah :

a. Pembelajaran agar lebih menarik sehinga mampu menumbuhka motivasi belajar siswa
b. Bahan pembelajaran lebih jelas makna nya sehingga mudah dipahami dan mudah mencapai tujuan pembelajaran
c. Metode belajar bervariasi sehingga tidak membuat peserta diidk bosan.
d. Siswa lebih aktif dalam melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukuakn, mendomentrasikan, memerankan dan lain lain.[257]

Adapun menurut *Encylopedia of Educational Research D*alam hamalik merincikan manfaat media pembelajaran antara lain :

a. Menarik perhatian peserta didik.
b. Terdapat dasar dasar yang penting untuk perkembangan belajar, jadi pembelajaran lebih mantap dilaksanakan.
c. Membuat penagalaman nyata untuk anak.

---

[5] Wati ega Rima, ‘Ragam Media Pembeajaran’ (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), h. 4–7.

[6] Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *op.cit*. h. 8-9

7 Arysad Azhar, ‘Media Pembelajaran’ (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), h. 3.

d. Menumbuhkan pikiran yang luas.
e. Mengembangkan kemampuan bahasa.[268]

**6. Fungsi Media Pembelajaran**

Media berfungsi untuk instruksi informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik baik mental hingga benaknya agar pembelajaran dapat terjadi. Media pembelajaran memiliki fungsi dari segi psikologis yaitu :

a. Fungsi atensi : fungsi media pembelajaran dapat menarik dan mengkap perhatian peserta didik
b. Fungsi afektif : fungsi media pembelajaran dalam menarik perasaan, emosi, penerimaan dan penolakan peserta didik terhadap pembelajaran
c. Fungsi kognitif : fungsi media pembelajaran dalam memberi pengetahuan kepada peserta didik
d. Fungsi imajinatif : fungsi media pembelajaran dalam membentuk imajinasi peserta didik. Misalnya, film animasi
e. Fungsi motivasi: fungsi media pembelajaran guna membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik . [279]

**7. Pemiliham media pembelajaran**

Pemilian media pembelajaran menurut setyosari antara lain :

a. Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran
b. Kesesuaian dengan kebutuhan, minat isswa, dan kondisi siswa
c. Kemudahan dan keterlaksanaan pemanfaatan media
d. Dapat menjadi sumber belajar
e. Efektiensi media dalam kaitannya dengan waktu, tenaga dan biaya
f. Keamanan bagi siswa

---

8 Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditin Putria, *op.cit*. h. 14
[9] Ibid, h.12

g. Kemampuan media dalam mengaktifkan siswa
h. Kemampuan media dalam megembangkan suasana belajar yang menyenangkan

## B. Audio Visual

### 1. Pengertian Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menampilkan gambar dan suara secara bersamaan disaat pemberian informasi. Paduan gambar dan suara menjadi karakter sepert asli nya. Katagori alat alat media auido visual contohnya seperti televisi, video dan VCD, Serta sound dan film. Karena media ini terjangkau, media audio visual sudah banayak digunakan untuk hiburan bahkan sampai di bidang pendidkan dan pembelajaran.[2810]

Adapun menenurut Wina Sanjaya media audio visual merupakan jenis media yang mengandung suara dan gambar, dapat dilihat dan didengar. misalnya vidio, berbagai unsur film, slide suara dan sebagainya.[11]

Dari pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupkan jenis media dengan menampilakan suara dan gambar, yang dapat didengar dan dilihat dapat membrikan informasi. Seperti animasi vidio, unsur film, slide suara, dan proyektor film. Audio visal Dapat digunakan untuk hiburan sampai ke dalam bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan manfaat nya membuat proses pembelajaran lebih efektif.

### 2. Fungsi Audio Visual

a. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif ini memberikan sebuah pengaruh yang bernilai pendidikan, seperti mendidik

---

10 Ibid, h.44

11 Munadi Yudhi, ‘Media Pembelajaran’ (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 148.

siswa berfikir kritis, memberi pengalaman yang baik, serta mengembangkan daya pikir anak.

b. Fungsi Sosial

Fungsi sosial dari media audio visual ini dapat memberikan informasi dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep pada setiap orang. Sehingga memperluas sosial dalam kehidupannya.

c. Fungsi Ekonimis

Ekonomi dalam mencapai tujuan dapat memberikan efesiensi. Audio visual juga dapat memakan sedikit pada biaya,tenaga,waktu tanpa harus mengurangi efektivitas dalam pencapaian tersebut.

d. Fungsi Budaya

Fungsi budaya ini dapat memberikan perubahan perubahan dalam segi kehidupan manusia, mewarisakan unsur budaya dan seni dalam masyarakat.

e. Lebih efektif

Audio visual ini bisa berfungsi sebagai media yang dapat mewujudkan situasi dan kondisi belajar mengajar yang efektif.

f. Sebagai hiburan

Audio visual dapat menjadi hiburan bagi peserta didik, karena dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa.

g. Mempercepat proses belajar

Audio visual ini sebagai alat mempermudah dan proses belajar dalam menangkap materi yang diberikan oleh pendidik.

h. Meningkatkan kualitas belajar

Audio visual ini dapat berfungsi sebagai salah satu media yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar

### 3. Cara pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual

Apabila pendidik ingin mengembangkan media pembelajaran audio visual, maka pendidik harus memperhatikan beberapa aspek seperti kejelasan informasi dan tampilan yang tersaji dalam pembelajaran tersebut. Sebaiknya, tidak mengalami kesahalan konsep dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas.

Sebenarnya ada yang perlu diperhatiakan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis media audio visual, diantara nya adalah :

a. Pengembangan berdasarkan objektivitas

   Pengembanagan berdasarkan objektivitas merupakan sebuah metode yang bukan hanya kesenangan dan kebutuhan guru tetapi keperluan sistem belajar, maka perlu adanya masukan dari pesertaa didik.

b. Pengembangan berdasarkan program pengajaran

   Dalam proses pembelajaran yang akan disamapaikan kepada peserta didik sesuai denga kurikulum yang berlaku.

c. Pengembangan beradasarkan sasaran program

   Dalam proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tikat perkembangan peserta didik, mulai dari segi bahasa, pemakaian simbol, cara peyampaian, kecepatan penyajian waktu peggunaan.

d. Pengembangan berdasarkan situasi dan kondisi

   Situasi dan kondisi ini meliputii tempat dan ruang, baik ukuran, perlenkapan maupun ventilasi. Sementara situasi dan kondisi siswa ini berupa semangat atau gairah dalam mengikuti pembelajaran.

e. Pengembangan berdasarkan kualitas teknik

   Maksud dari kualitas tenik, dimana pendidik harus memerhatikan prinsip-prinsip agar media yang

dipakai dapat menghasilkan hal yang baik. Prinsip-prinsip tersebut seperti :

1) Memilih dan menetukan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran.
2) Menetapkan subyek yang tepat
3) Penyajian media harus tepat
4) Menunjukan media pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat

**4. Pengunaan media pembelajaran berbasis audio visual**

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pengunan audio visual sebagai media pembelajaran antara lain :

a. Persiapan Materi

Pendidik harus mempersiapkan materi pembelajaran, barulah memilih dan menentukan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

b. Durasi media

Pendidik harus mengetahui durasi media audio vsiual. Seperti dalam bentuk film dan vidio, dimana kedua nya harus disesuaikan dengan jam pembelajaran.

c. Persiapan kelas

Persiapan kelas ini meliputi persiapan peserta didik dan persipan alat. Persiapan siswa dengan ini memberikan penjelasan mengenai isi film, vidio atau televisi yag diputar. Sementara persiapan alat untuk kelancaran pembelajaran.

d. Tanya Jawab

Setelah kegiatan selesai sebaiknya pendidik melakukan tanya jawab dengan peserta didik. Hal ini

agar mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut.[2912]

## C. Media CD Interaktif

### 1. Pengertian CD interaktif

Dalam pengembangan CD Interaktif memiliki dua istilah yaitu Computer Based Instruction (CBI) dan Computer Assited Instruction (CAI). Menurut Arysad *compact video disc* adalah sistem penyimpanan dan rekaman video di mana signal audio-visual direkam disket plastik bukan pita magnetik. Interactive video adalah suatu sistem penyampaian pembelajaran dimana materi vidio disajikan dengan pengontrol komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat saja melainkan dapat memberikan respon aktif pada anak pada proses pembelajaran. Peralatan yang diperlukaan antara lain komputer, videodisc laser dan layar monitor. [3014]

Menurut sanjaya CD Interaktif digunakan berbagai jenjang penddikan. Sifatnya selain interaktif juga bersifat multimedia karna menghasilkan unsur-unsur media secara lengkap seperti animasi, vidio, grafis dan sound. [15] Menurut Mulyasa Interaktif adalah suatu hubungan dua arah komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Sedangkan, CD Interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang baru dikenal, media ini merupaka pengembangan dari teknologi internet yang sangat terkenal saat ini. [3116]

Dari beberapa pendapat yang disampaikan dapat disimpulkan bahwa CD Interaktif merupakan pengembangan media pembelajaran dari teknologi dimana

---

12 Ega, Ibid, h.54-59

14 Azhar, ibid. 162

15 Setiawati, dewi dkk. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis teknologi, informasi dan komunikasi pada materi kemagnetan. Jurnal media neliti, vol.1. No,1. (2011)

16 Meitiya Khusna, *op.cit*, h. 42-43

memiliki unsur animasi vidio, audio, teks, dan grafik yang dikemas dalam CD. CD Interaktif memiliki fitur dan meu-menu yang dapat diklik dibantu dengan komputer dan dapat dikontrol oleh penggunanya dengan itu peserta didik menjadi memerhatikan dan memahami suatu proses pembelajaran.

**2. Karakteristik CD Intraktif**

CD Interaktif sebagai media pembelajaran menurut Daryanto sebagai berikut :

a. Memiliki banyak media yang kovergen seperti menggabungkan unsur audio dan visual.
b. Sifatnya interaktif, dapat mengontrol respon pengguna.
c. Bersifat mandiri, pengertiannya memberi kemudahan dan kelengkapan dalam isi sedemikian rupa, sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang.

**3. Manfaat CD Interaktif**

Manfaat CD interaktif menurut Cecep Kustadi dan Bambang Sutjipo sebagai berikut :

a. Interaktif.
b. Proses pembelajaran kapan dan dimana saja dan juga prosesnya menjadi menarik .
c. Kualitas belajar anak dapat meningkat.
d. Waktu mengajar dapat dikurangi.
e. Memotivasi belajar peserta didik.
f. Cukup efektif meningkatkan asil belajar.

**4. Model-model CD Intraktif**

Menurut Indriana CD Interaktif memiliki model-model diantaranya

a. Model tutorial menstimulus ide-ide peseta didik dalam pembelajaran.
b. Model simulasi menekankan pembelajaran yang konkret dan bentuk-bentuk pengalaman yang sebenarnya.

c. model game dimana model ini memberi bentuk pada materi yang disajikan dalam permainan-permainan mengajak peserta didik belajar secara mandiri. [17]

**5. Adobe Flash Professional CS6**

a. Pengertian Adobe Flash Professional

Menurut Kopecky, K CD interaktif dengan menggunakan sofware berbasis Adobe Flash digunakan dalam proses pembelajara dikarnakan lebih efektif dan maju. Media pembelajaran Adobe Flash merupakan kategori multimedia, karena didalamnya memiliki beberapa media diantaranya audio visual, teks, animasi dan tergabung dalam satu folder tampilan yang bersamaan.

Adapun Hidayatullah, P & Amarullah, A, mengatakan bahwa flash juga selain menggambar bisa menganimasikan seperti CD interaktif, profil perushaan dan game. [18]

Dari kesimpulan diatas bahwa Adobe Flash adalah sofware grafis animasi membuat objek, animasi, penyampaian materi, kegunaan perusahan dan presentasi. Sofware ini karna memiliki banyak manfaat dan memudahkan peyampaian pesan menjadi sangat dinikmati banyak kalangan

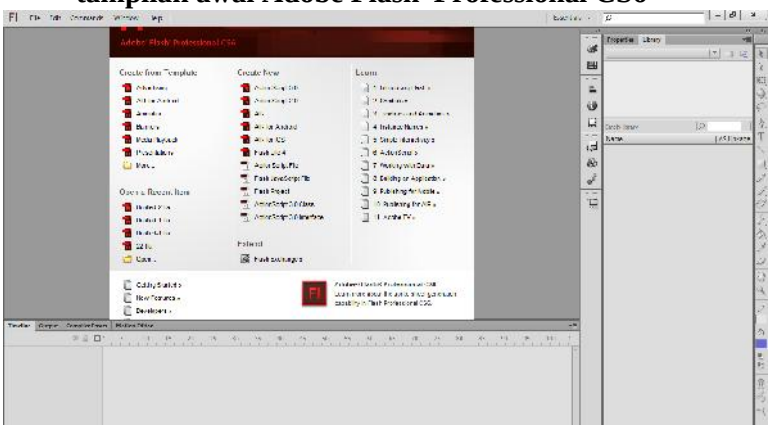
---

[17] Meitiya Khusna, *op.cit*, h. 45-46

[18] Unaisah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari' (Disertasi Universitas negeri yogyakarta, 2018), pp. 30–31.

**Gambar 2.1**

**tampilan awal Adobe Flash Professional CS6**



**(Sumber :** Dokumentasi Pribadi)

Langkah-langkah pengoprasian sofware Adobe Flash Proffesional CS6 diantaranya adalah :

1) Menjalankan Adobe Flash Professional CS6 pertama membuka sofware Adobe Flash yang sudah diinstal di komputer dengan cara mengkilik ikon Adobe Flash.
2) Membuka file dokumen baru pada bagian menu dengan cara mengklik **file**, lalu **new**, pada **tab general** lalu pilih jenis **Action Script**
3) Mengatur stage dengan cara meletakan suatu objek dan gambar yang berada di **Panel Library.**
4) Menggeser stage/lembar kerja meggunakan tools di **panel tools.**
5) Mengatur ukuran skala dengan menggunakan **zoom tool**
6) Menampilkan **Ruler**. Fungsi ruler ini membantu mengerjakan suatu objek agar ukuran objek memiliki ukuran yang tepat. Dengan cara mengklik **View** lalu pilih **Ruler**

7) Menampilkan **Grid** pada stage. Grid digunakan membantu dalam pengerjaan objek yang akan menampilkan kotak bantu berjajar pda are astage. Dengan cara memilih menu **view** pilih **grid** lalu **show grid**
8) Setelah mengaktifkan tombol-tombol pendukung pembuatan multimedia selanjutnya editing bahan-bahan pada lembar kerja.[19]

b. Media pembelajaran adobe flash professional CS6

Keunggulan Adobe Flash Proffesional

1) Pengunaan mudah dan bebas berkreasi membuat animasi
2) Flash dapat mengimpor semua file seperi gambar, audio, vidio sehingga pada saat di tampilkan menjadi nyata
3) Font presentasi tidak berubah meskipun PC tidak memiliki font yang sama, jadi pengunaan bisa menggunakan PC manapun.
4) Adobe Flash mudah diopersikan dan memudahkan dalam proses pembelajaran.
5) Adobe **flash** menghasilkan file yang berukuran kecil dan dapat dikonversi menjadi *swf,html,jpg,png,exe,mov.* [20]

## D. Keterampilan Menyimak

### 1. Pengertian keterampilan menyimak

Menurut Dunnette keterampilan merupakan kapasitas yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pegembangan dari hasil latihan dan pengalaman.

---

[19] Nunuk, ibid . 93-94

[20] Unaisah, Ibid. h. 35-37

Adapun pendapat menurut Gordon ialah kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. [21]

Menurut Tarigan Menyimak adalah suatu proses kegiatan dalam mendengarkan suatu lambang lamban lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, menangkap isi atau pesan, dan memahami makna dari komunikasi yang telah disampaikan pembicara melalui ucapan atau bahasa lisan [22]

**2. Fungsi keterampilan menyimak**

Dalam buku Henry Guntur Tarigan berjudul menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa. Ada empat fungsi utama menyimak, diantaranya :

a. Agar dapat memberikan respon yang tepat
b. Memperoleh informasi yang berkaitan dengan profesi
c. Mengumpulkan data agar dapat membuat kepuusan yang masuk akal
d. Membuat hubungan antar pribadi lebih efektif

**3. Tujuan keterampilan menyimak**

Tujuan menyimak menurut Henry Guntur Tarigan, diantaranya :

a. Menyimak untuk menyakinkan
b. Menyimak untuk memecahkan masalah
c. Menyimak untuk belajar
d. Menyimak untuk membedakan bunyi bunyi
e. Menyimak untuk mengkomunikasikan ide-ide
f. Menyimak untuk mengapresiasi.
g. Menyimak untuk mengevaluasi.
h. Menyimak untuk menikmati.

---

[21] Achamd Nurollah, Upaya peningkatan keterampilan siswa dalam bermainritmis melalui metode latihan dam media audio di SDIT Luqman Al-Hakim Internasional kota Gede, Yogyakarta

[22]Henry Guntur Tarigan, Menyimak sebagai suatu keterampilan berbahasa, ( Bandung, CV Angkasa,2015), h. 29

**4. Tahapan keterampilan menyimak**

Menyimak adalah suatu kegiatan yang merupakan suau proses. Dalam proses menyimak ada tahap tahap nya , Antara lain :

a. Tahap mendengar : Dalam tahap ini kita baru mendegar segala sesuatu dari penyampaian pembicara.
b. Tahap memahami : Setelah mendengarkan maka tahap selajutnya adalah memahami dan mengerti penyampaian pembicara.
c. Tahap mengintrpretasi : Belum puas jika mendengar dan memahami penyampaian pembicara. Dia ingin menafsirkan isi, butir butir pendapat yang tersirat dari ujaran pembicara.
d. Tahap mengevaluasi : Penyimak mulai menilai pembicara mengenai keungulan dan kelemahan serta kkebaikan dan kekurangan pemicara.
e. Tahap menaggapi : Penyimak menyambut dan menyerap serta menerima gagasan dalam penyampaian pembicara. [23]

**5. Cara meningkatkan keterampilan menyimak**

Dalam buku keterampilan menyimak karya Henry Guntur Tarigan, mengatakan cara meningkatkan keterampilan menyimak adiantaranya:

1. Memhami maksud pembicara
2. Menghindari tergesa-gesa
3. Memperhatiakan perbedaan pemakaian bahasa
4. Memeriksa fakta-fakta pembicara
5. Menyimak pemicaa sampai selesai
6. Memanfaatkan waktu menyimak sebaik-sebaiknya

**6. Ciri-ciri bahasa yang perlu disimak secara selektif**

1. Nada suara

[23] Ibid, h.60-64

Agar dapat mendengar perubahan-perubahan pada nada, kita biasanya perlu mempunyai kemampuan untuk menghilangkan atau melupakan halyang lain, danhanya mendengar nada saja. Inilah mengapa menyimak pada modifikasi-modifikasi kenadaan harus dimulai sedini mungkin pada hari-hari pertama belajar

2. Bunyi-bunyi asing
   Kalau suatu bunyi sering dipakai, cara yang baik ialah memusatkan perhatian hanya pada bunyi yang satu itu.segala sesuatu yang lainnya akan hilang dari perhatian seseorang selama perhatian dipusatkan untuk mendengarkan setiap kejadian
3. Bunyi-bunyi yang bersamaan
   Setelah meyimak secara selektif pada bunyi-bunyi yang asing, kita hendaknya mulai mearahkan perhatian pada perangkat-perangkat bunyi yang bersamaan
4. Kata-kata dan frasa-frasa
   Setiap orang yang menyimak secara seksama pada suatu bahas saka segera nelihat dan meneumkan kombinasi-kombinasi bunyi yan berula-ulang

**7. Aneka kegiatan menyimak**

Didalam buku ketermapilan menyimak, andreson berpendapat mengenai aneka kegiatan menyimak yaitu sebagai berikut :

1. Mengikuti petunjuk, yang terdapat pada pembbicara
2. Mencari hubungan, kualitas,waktu,urutan serta sebab-akibat
3. Mencari informasi
4. Memperoleh pemahaman
5. Memahami urutan-urutan ide’
6. Mencatat fakta-fakta[24]

[24] Ibid, tarigan. h. 88

**8. Tingkat Pencapaian Perkembangan meyimak Anak Usia Dini 5-6 Tahun (Permendikbud 137 tahun 2014)**

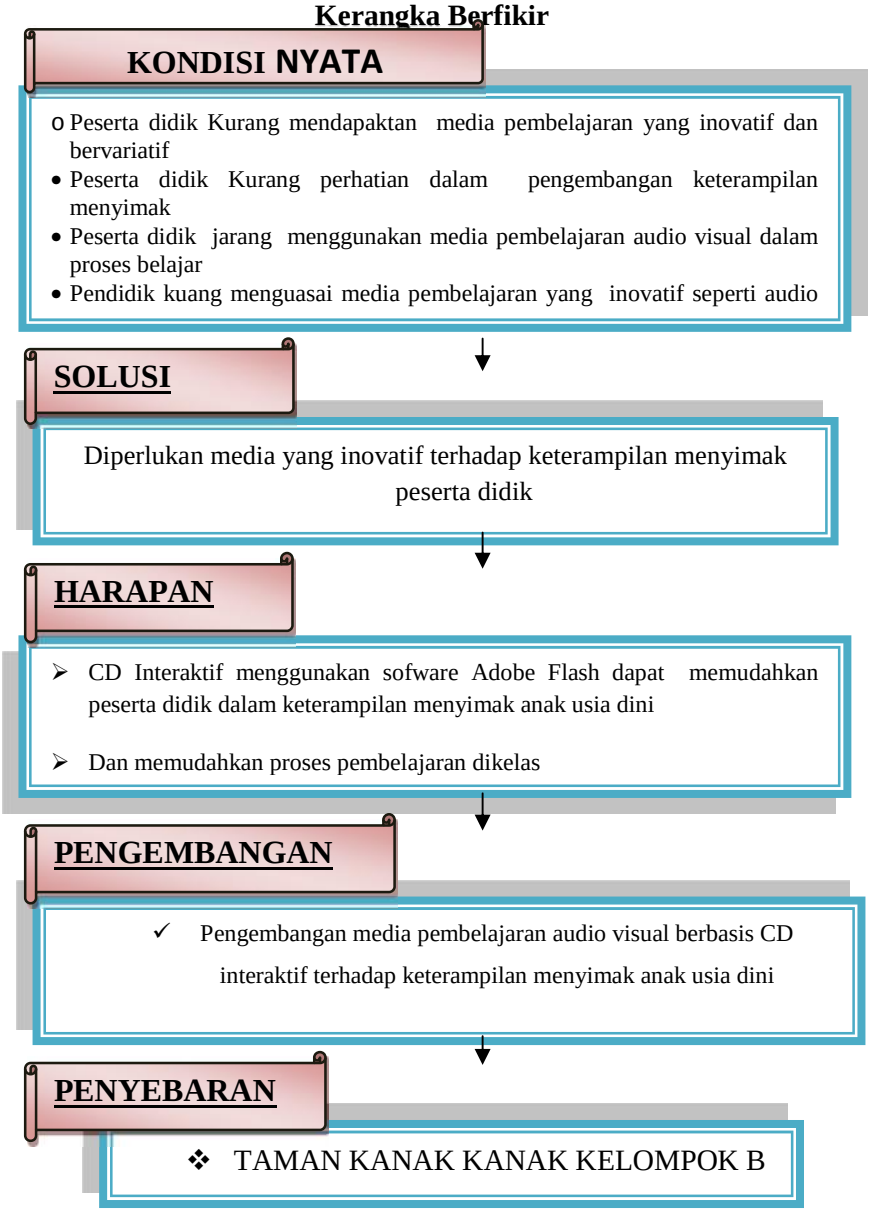
**TABEL 2.1**

**Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak menyimak Usia Dini 5-6 Tahun**

| Lingkup perkembangan | Pencapaian perkembangan 5-6 tahun |
|---|---|
| Mengungkapkan Bahasa | 1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks<br>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama<br>3.Berkomunikasisecara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung<br>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat keterangan)<br>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekpresikan ide pada orang lain<br>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan<br>7. Menunjukkkan pemahan |
| Memahami Bahasa | 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan<br>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks<br>3. Memahami aturan dalam suatu permainan<br>4. Senang dan menghargai bacaan |
| Keaksaraan | 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal<br>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya<br>3.Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.<br>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf<br>5. Memahami arti kata dalam cerita |

## E. Kerangka berfikir

**Tabel. 2.2**
**Kerangka Berfikir**




**Gambar. 2.2** Kerangka Berfikir

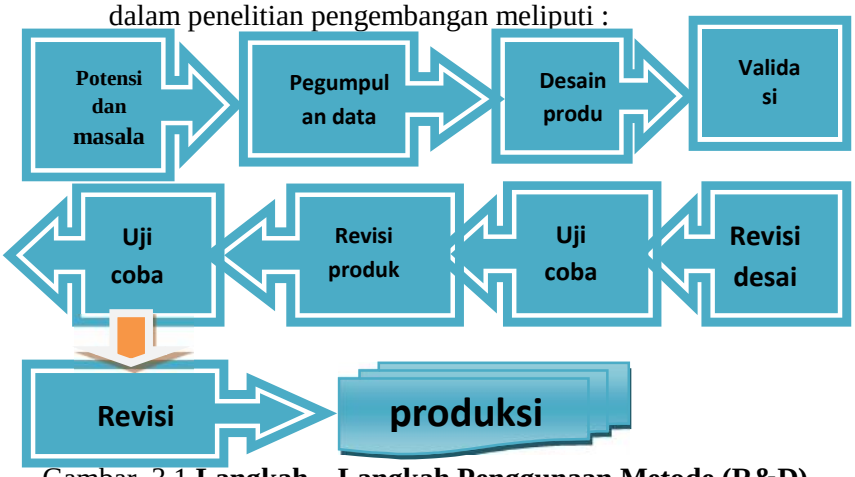
# BAB III
# METODE PENELITIAN

## A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan

Penelitain ini dilakukan di Taman kanak-kanak di Bandar Lampung yaitu Taman kanak-kanak Aisyiyah 2 dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2021 dan Taman kanak-kanak Qurrota A'yun Bandar Lampung dilaksanakan pada tanggal 4 April 2021. Alasan penelitian pengembangan disini karna sekolah tersebut penerapan CD Interaktif masih pengenalan huruf dan pengembangan aspek kogntif saja. Dalam CD interaktif nya belum digunakan pada proses pembelajaran dalam keterampilan menyimak masih menggunakan buku cerita dan majalah.

## B. Prosedur Penelitian Pengembangan

Prosedur penelitain pengembangan dimana peneliti berpedoman dari desain peelitian pengembangan bahan instruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran audio visual CD interaktif di taman kanak-kanak yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik dalam peningkatkatan keterampilan menyimak anak yang berimplikasi terhadap kemajuan media pembelajaran di Taman Kanak-kanak. Langkah langkah dalam penelitian pengembangan meliputi :




Gambar. 3.1 **Langkah – Langkah Penggunaan Metode (R&D).**

Pada penelitian menggunakan Borg and Gall.[1] Penelitian mengembangkan sepuluh langkah pengembangan mengasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Sesuai dengan pengembangan pendidikan yang tidak hanya menggunakan buku cerita lagi sebagai sumber belajar melainkan dengan audio visual sebagai pendukung dari proses pembelajaran. Namun, peneliti membatasi langkah penelitian pengembangan dari sepuluh menjadi tujuh karna keterbatasan nya waktu, dana dan tenaga.

Berikut langkah langkah penelitian pengembangan yang peneliti laksanakan, sebagai berikut

**1. Potensi masalah**

Kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan media audio visual CD Interaktif adalah dengan meganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini berupa observasi awal dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada saat melaksanakan wawancara kepada kepala sekolah dan pendidik pada pra penelitian 3 taman kanak-kanak Bandar Lampung. Pada tanggal tanggal 1 Desember di taman kanak-kanak Al-Fattah. Pada tangga 2 Desember di taman kanak-kanak Qurrota A'yun, dan pada tanggal 4 Desember 2020 di taman kanak-kanak Aisyiyah 2 .

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pada taman kanak-kanak yaitu Peserta didik kurang mendapatkan media pembelajaran yang bervariatif dan inovatif tetapi masih menggunakan media pembelajaran "buku cerita,majalah, buku peraga" saja dalam menarik keterampilan menyimak dan media pembelajaran

[1] Sugiyono, Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D, (Bandung, CV Alfabeta, 2015, cetakan ke 22), h. 298

menggunakan CD Interaktif digunakan hanya dalam pengenalan huruf dan perkembangan kognitif saja.

Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah belum digunakannya media audio visual CD Interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyimak, sehingga diperlukannya pengembangan media audio visual CD Interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak anak menggunakan sofware *Adobbe Flash.*

**2. Pengumpulan data.**

Berdaasarkan potensi masalah maka penelitian berpendapat menggunakan media pembelajaran audio visual yang akan menjadi daya tarik anak dalam proses pembelajaran kemudian, Perlu mengumpulkan berbagai informasi data dengan cara wawancara, angket, dan dokumentasi yang digunakan sebagai bahan acuan dalam perencanaan pembuatan produk baru yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya mengumpulakan data informasi mengenai media pembelajaran audio visual yang baru. Peneliti mencari informasi melalui internet dan beberapa penelitian sebelum nya yang telah dilakukan mahasiswa sehingga mendapat media pembelajaran yang baru.

Berdasarkan menanggani potensi masalah lalu hasil pengumpulan data informasi diatas maka peneliti melakukan pengembangan media audio visual CD Interaktif agar proses pembelajaran tidak terpaku pada buku dan guru kemudian dapat memacu daya tarik anak belajar, menarik anak untuk menyimak pembelajaran, dan pembelajaran lebih efektif dan efesien.

**3. Desain produk .**

Setelah penelitian menggumpulkan informasi kemudian desain produk awal yang akan disiapkan pada produk yang akan dibuat dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya peneliti membuat produk awal media audio visual yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disekolah Taman Kanak Kanak. Adapun langkah langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran audio visual CD Interaktif mengunakan sofware Adobe Flash Professional sebagai berikut :

a. Menganalisis materi yang akan dibahas.
b. Menentukan tema.
c. Membuat rancangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif menggunakan Adobe Flash Professional
d. Mengumpulkan bahan yang akan dilakukan dalam mendesain produk.

**4. Validasi desain.**

Setelah desain produk, maka diadakan validasi desain. Dimana yang akan divalidasi berhubungan dengan media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran audio visual CD Interaktif yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.

Langkah-langkah yang akan dilakukan oleh peneliti dalam tahap validasi desain, antara lain :

a. Mendatangi validator ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan membawa produk tersebut.
b. Menjelaskan tujuan dan bagaimana pengembangan media dan tujuan materi pembelajaran.
c. Meminta jawaban,saran,komentar dan mengenai produk tersebut berupa media dan materi melalui kuesioner.
d. Setiap validator memberi penilaian dan kemudian akan dilakukan analisi data sehingga mengetahui valid atau tidaknya produk tersebut.

**5. Revisi desain.**

Setelah desain di validasi oleh para ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Pada tahap ini memperoleh

informasi dan saran maka akan dapat diketahui kekurangan dan kelemahan untuk memperbaiki produk sesuai dengan masukan yang diperoleh pada saat validasi desain.

**6. Uji coba produk.**

Pada uji coba produk peneliti melakukan simulasi teradap pengunaan media pembelajaran audio visual CD Interaktif Uji coba ini agar mengetahui informasi apakah media yang dikembangkan telah efektif disekolah.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan :

a. Mendatangi peserta didik di Taman Kanak-kanak Qurrota ayun Bandar Lampung, dan Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Bandar Lampung
b. Memberi arahan dan tujuan pada penggunaan media
c. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media
   Pembelajaran

**7. Revisi produk.**

Setelah uji coba media pembelajaran audio visual CD Interaktif Maka akan mendapatkan hasil dan penilaian untuk mencapai tujuan dan mengumpulkan informasi, maka diketahui kelemahan dari produk tersebut kemudian diperbaiki dan disempurnakan sehingga siap digunakan dalam proses pembelajaran. Jika produk ini menarik dan dapat dikembangkan untuk keperluan pada tahap berikutnya.

## C. Spesifikasi produk

Produk yang dikembangkan oleh peneliti di Taman Kanak-Kanak menggunakan media pembelajaran audio visual CD interaktif dan diklasikal dengan berbantuan perangkat komputer yang dilengkapi CD Room dan proyektor LCD. Media ini menggunakan sofware *Adobe*

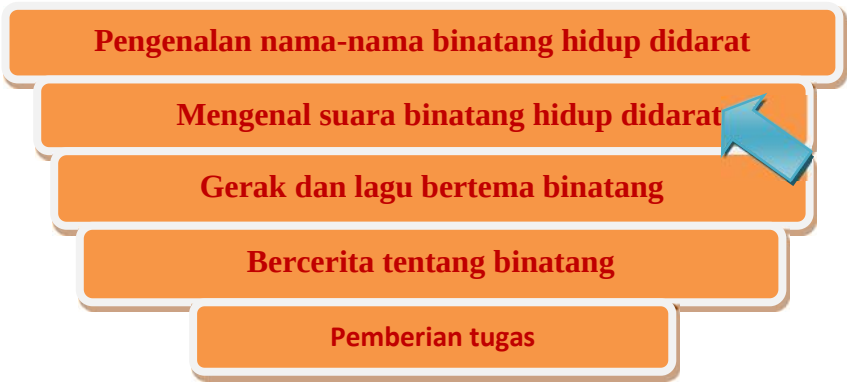
*Flash*. Dengan menggunakan *adobe flash* dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran dengan panduan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPPH) agar menjadi alat bantu guru untuk peserta didik sebagai media pembelajaran yang mudah dipahami dan tidak membosankan. Media pembelajaran interaktif ini sangat diharapkan dapat menjadikan media pembelajaran yang manarik, praktis dan juga menarik perhatian anak serta dapat meningkatkan keterampilan menyimak di taman kanak-kanak.

Pada media ini dimulai dari *cover* yang berisikan judul dan menu-menu dan tombol interaktif untuk memudahkan pengguna menggunakannya. Di dalam media juga akan ada materi ber-*tema* binatang terdiri dari pengenalan edukasi, teks, lagu, suara dan cerita.

Menu-menu dalam CD Interaktif yang tersusun diantaranya adalah :

**Tabel 3.1**

**Menu-Menu Yang Akan Dihadirkan Dalam Media CD interaktif**




**D. Jenis data.**

Jenis data yang diproleh dari penelitian dan pengembangan (Research and Development) menggunakan 2 jenis data, diantaranya :

1. Data kualitatif.

   Jenis data kualitatif berbentuk gambar, kata dan kalimat. Data kualitatif diperoleh dari kritik dan saran oleh

validator terhadap produk yang akan dikembangakan dan deskripsi kuesioner.

2. Data kuantitatif

Jenis data kuantitatif berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor kuesioner penilaian peserta didik dan penilaian validator.

## E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan

Subjek uji coba produk dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio vsisual CD Interaktif ini adalah guru dan peserta didik. karna pelaksanaan media dilakukan dalam pembelajaran keterampilan menyimak sehingga guru dan peserta didik kontribusi yang penting dalam merespon pengunaan media audio visual CD Interaktif.

Untuk uji coba produk, subjek uji coba produk media audio visual CD Interaktif yaitu :

**1. Guru**

Menanyakan tanggapan respon guru terhadap media audio visual CD Interaktif, agar mengetahui Apakah produk sudah baik digunakan untuk anak dalam keterampilan menyimak. Selanjutnya hasil tanggapan guru tersebut dianalisis. Peneliti dan pengembangan menetapkan 4 Guru yaitu 2 Guru TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung dan 2 Guru TK Qurrota A’yun Bandar Lampung sebagai subjek uji coba produk. Lalu

**2. Uji Coba Skala Kecil**

Uji Coba skala kecil yang dilakukan di TK Aisyiyah 2 kemudian peserta didik diminta memberi respon terhadap media audio visual CD Interaktif. Respon peserta didik terhadap media audio visual mereka sangat senang, tertarik dan menyimak pada saat media tersebut ditampilkan.

**3. Uji Coba Skala Besar**

Uji coba skala besar yang dilakukan di TK Qurrota A’yun kemudian pesera didik diminta memberi respon

terhadap media audio visual CD Interaktiif. Respon peserta didik terhadap media audio visual mereka sangat senang, antusias, tertarik pada gambar dan suara nya dan juga anak menyimak pada saat media tersebut ditampilkan.

## F. Instrumen pengumpuan data

Instrumen penelitian atau sering disebut alat ukur penelitian, alat ukur penelitian yang dapat digunakan untuk mengukur fenomena yang diamati secara spesifik, semua fenomena ini disebut variabel penelitian. [2]

Instrumen dalam pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan lembar angket. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran audio visual CD interaktif dan instrumen yang dirancang vallid atau tidak.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pengembangan media audio visual CD Interaktif untuk meningkatkan keterampilan di taman kanak-kanak adalah sebagai berikut :

### 1. Lembar validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa

Pada angket validasi media pembelajaran audio visual CD Interaktif pernyataan tertulis kepada dua ahli validator yaitu ahli materi dan ahli media. Permyataan ini berisi kriteria penilaian kualitas isi, tampilan media, penilaian visual dan aspek suara, kemudahan pengguna, pelaksanaan dan kebahasaan. Angket validasi ini digunakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran audio visual CD interaktif yang dirancang valid atau tidak, penilaian ini di teliti oleh validator mengenai media yang dikembangkan oleh peneliti.

---

[2] Ibid, h, 102

**2. Lembar Tanggapan Respon Guru dan Peserta didik**

Penelitian menggunakan lembar tanggapan respon guru dan peserta didik berisi pertanyaan angket digunakan untuk mengetahui apakah produk media pembelajaran audio visual CD Interaktif sudah baik atau tidak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## G. Teknik pengumpulan data dan analisis data

**1. Teknik Pengumpulan data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitain ini menggunakan 3 jenis yaitu kuesioner (angket), wawancara dan dokumentasi. Teknik Pengumpulan Data antara lain :

a. Kuesioner(angket)

Kuesioner (angket) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan tertulis kepada responden dan kemudian dijawab. Kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung, dikirim melalui pos atau internet.

Pada teknik penelitian memberikan angket menggunakan skala likert kepada ahli materi, ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebagai validator. dan juga memberi pertanyaan kepada penguna yaitu guru dan peserta didik.

b. Wawancara

Wawancara(interview) digunakan sebagai teknik pengumpulan data jika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan suatu permasalahan yang harus diteliti dan juga jika peneliti

ingin mengetahui hal-hal yang lebih mendalam kepada responden dengan jumlah sedikit/kecil. [3]

Peneliti melakukan wawancara kepada pendidik di taman kanak-kanak Bandar Lampung yaitu Taman Kanak-kanak Qurrota ayun Bandar Lampung, di Taman Kanak-kanak Al-Fattah Bandar Lampung, di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 2 Bandar Lampung untuk mengetahui apakah kebutuhan media CD Interaktif dalam meningkatkan keterampilan menyimak proses pembelajaran..

c. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang spesifik, teknik ini berda dari wawancara dan koesioner. Menurut Sutrisno dalam buku sugiono berjudul metode penelitian kuanttatif, kualitatif dan RnD menjelaskan bahwa observasi merupakan teknik pengumpulan proses yang tersusun dari berbagai proses dari hasil pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data observasi ini digunakan apabila berkenaan dengan prilaku manusia, pada proses kerja, gejala-gejala alam yang diamati tidak terlalu besar. [4]

d. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai teknik pengumpulan data berupa pengambilan gambar/foto dan vidio pada proses uji coba produk media pembelajaran interaktif dan juga digunakan untuk pengumpulan data berupa tulisan untuk memperoleh data tidak diperoleh dari teknik pengumpulan data sebelumnya.

Pada pengumpulan data dalam dokumentasi peneliti mengumpulkan foto-foto berisi tentang media

---

[3] Ibid, h, 137-142

[4] Ibid, h. 145

audio visual CD Interaktif yang dikembangkan pada sekolah Taman Kanak –Kanak.

**2. Analisa data**

Mengelola data validasi ahli media, materi dan bahasa serta respon tanggapan guru dan peserta didik.

a. Mengklasifikasi data, dengan ini memiliki tujuan untuk mengelompokan jawaban berdasarkan pertanyaan angket.
b. Memberikan gambaran frekuensi dari setiap jawaban berdasarkan pertanyaan angket dan banyaknya jawaban responden (pengisi angket)
c. Memberikaan skro jawaban responden berdasarkan skala likert. [5]

Untuk memenuhi keperluan dalam data kuantitatif, penilaian yang berwujud nilai kategori selanjutnya dapat diberi skor. Masih dalam bentuk huruf akan diubah menjadi skor dengan ketentuan yang dapat dilihat sebagai berikut

**Tabel.3.2 Aturan pemberian skor** [6]

1) Aturan pemberian skor validasi

| Pilih Jawaban Kelayakan | SKOR |
|---|---|
| Sangat Setuju. | 4 |
| Setuju. | 3 |
| Kurang Setuju. | 2 |
| Tidak Setuju | 1 |

[5] Fajar Arrasyid, "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Representasi Kimia Pada Materi Larutan Elektronik dan Non Elektronik" (Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2017),h.2

[6] Sugiono, op.cit, h.94-95

2) Aturan pemberian skor guru dan peserta didik

| Pilih Jawaban Kelayaka | SKOR |
|---|---|
| Sangat Baik | 4 |
| Baik | 3 |
| Kurang Baik. | 2 |
| Tidak Baik | 1 |

d. Menghitung persentase seluruh jawaban angket dari setiap item atau hasil validasi dengan rumus :
Rumus Skala Likert [7]

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan :
P = presentase jawaban angket responden
S = Jumlah skor yang diperoleh
N = Jumlah Skor maksimal

Hasil dari skro penilaian menggunakan skala likert tersebut kemudian dicari rata-rata nya dari jumlah setiap aspek untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat.

[7] Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2012), h. 298

e. Menghitung presentase kelayakan dari setiap aspek dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 3.3.**

Skala Kelayakan Media Audio Visual CD Interaktif [8]

1) Skala Kelayakan validasi

| SKOR KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN | KRITERIA |
|---|---|
| 0 - 25% | Tidak Layak |
| 26% - 50% | Kurang layak |
| 51% - 75% | Layak |
| 76% - 100% | Sangat Layak |

2) Skala Kelayakan Guru

| SKOR KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN | KRITERIA |
|---|---|
| 0 - 25% | Tidak Baik |
| 26% - 50% | Kurang Baik |
| 51% - 75% | Baik |
| 76% - 100% | Sangat Baik |

Dari tabel tersebut, dapat diperoleh perhitungan secara sistematis. Teknik penghitungan :

PSA (Presentase Setiap Aspek dengan rumus) :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang terpilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}} \times 100\%$$

[8] *Ibid*, h.281

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

## A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan

### 1. Potensi Masalah

Produk yang dihasilkan adalah media audio visual berasis CD Interaktif dengan menggunakan sofware adobe flash untuk meningkatkan keterampilan meyimak anak pada. Penelitian ini di uji cobakan di 2 Sekolah yaitu TK Qurrota A'yun dan TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung. Sebelum melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran audio visual CD interaktif maka tahap awal yang dilakukan ialah dengan wawancara pada pendidik serta observasi analisis kebutuhan sehingga produk yang dirancang sesuai dengan kebutuhan. Wawancara dan observasi ini dilakukan di TK Qurrota A'yun dan TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung.

Berdasarkan hasil di lapangan, guru sudah menggunakan media pembelajaran CD interaktif namun hanya dalam pengenalan huruf dan perkemangan kognitif saja. Dan pada saat observasi, guru sudah menggunakan media pembelajaran yang menarik keterampilan menyimak serta mendukung proses pembelajaran, namun media yang digunakan masih terkesan monoton sehingga peserta didik masih merasa bosan dan kurang menarik keterampilan anak pada saat memperhatikan pembelajaran di dalam kelas, kurangnya pengetahuan teknologi oleh guru, karna disekolah masih menggunakan media pembelajaran buku cerita, buku majalah, buku peraga besar dan buku paket. Tujuan dari pengembangan produk ini adalah untuk memantu pebdidik dalam proses pembelajaran peserta didik usia 5-6 tahum. Maka dari itu peneliti mengembangkan media audio visual CD

Interaktif untuk menarik keterampilan menyimak sesuai dengan kebutuhan tersebut.

**2. Pengumpulan data**

Setelah potensi masalah setelah mendapatkan hasil dari wawancara dan observasi maka memperoleh hasil dari analisis kebutuhan tersebut secara lengkap dan jelas, maka tahap selanjutnya ialah dengan mengumpulkan referensi seperti jurnal dan buku-buku yang menunjang dan melengkapi kemudahan dalam pengembangan media audio visual CD Interaktif.

a. Jurnal, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia", *Journal of SECE (Studies in Early Chilhood Education*) (08 Februari 2018), karya Dhega Febiharsa dan Djuniadi.
b. Jurnal "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mengena huruf dan angka untuk anak usia dini", *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vol. 2 , No 2* ( Oktober 2015) karya Lovandri Dwanda Putra dan Ishartiwi.
c. Jurnal "pengembangan media audio visual dalam kecerdasa linguistik di taman kanak kanak assalam sukarame bandar lampung" *jurnal lembaran ilmu kependidikan, vol. 37 , No. 2* (Desember 2008) Karya Yuwono
d. Jurnal, "Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal", *jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Volume 4, No 1,* (April 2019), karya Dindin Sobiruddin, Gelar Dwirahayu, Dedek Kustiawati
e. Jurnal, "Pengembangan media pembelajaran berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan keterampilan menyimak bahasa arab kelas VIII MTS" *JURNAL*

*LISANUL ARAB Vol.9 No.1*, (2020), karya Yeyen Febrianti dan Sekar Romi**,** Nailur Rahmawati dan Nafis Azmi Amrullah

f. Buku " Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa" karya Henry Guntur Tarigan
g. Buku "Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya" karya Nunuk Suryani, Achamd Setiawan, Adittin Putria
h. Buku" Media Pembelajaran" karya Azhar Arysad
i. Buku "Ragam Media Pembelajaran" karya Ega Rima Wati
j. internet

**3. Desain Produk**

Setelah mengumpulkan informasi, tahap selajutnya yaitu peneliti mendesain produk awal berupa media pembelajaran audio visual CD Interaktf menggunakan sofware Adobe Flash. Spesifikasi produk awal media audio visual yang akan digunakan dalam proses pembelajaran disekolah Taman Kanak Kanak. Adapun langkah langkah yang dilakukan dalam pembuatan media pembelajaran audio visual CD Interaktif mengunakan sofware Adobe Flash Professional sebagai berikut :

a. Menganalisis materi yang akan dibahas yaitu dengan menarik keterampilan menyimak anak usia 5-6 Tahun
b. Menentukan tema pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik
c. Membuat rancangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif menggunakan Adobe Flash Professional
d. Mengumpulkan bahan yang akan dilakukan dalam mendesain produk

**Gambar 4.1**
**Tampilan awal**

**pa**

**Gambar 4.2**
**Tampilan menu mengenalkan binatang**

**Gambar 4.3**
**Tampilan mendengarkan suara binatang**

**Gambar 4.4**
**Tampilan menu bernanyi tema binatang**

**Gambar 4.5**
**Tampilan mendengarkan cerita**

**Gambar 4.6**
**Tampilan Quiz**

**4. Validasi Desain**

Setelah tahap produk awal selesai dibuat, maka tahap selanjutnya pada penelitian ini adalah uji validasi desain.

Untuk validator ahli media dilakukan oleh bapak Dr. H.Agus Jatmiko, M.Pd, vaidator ahli materi dilakukan oleh ibu Kanada Komariyah, M.Pd.I dan validator ahli bahasa dilakukan oleh bapak Untung Nopriyansyah, M.pd.uji validasi ini bertujuan untuk megembangkan produk media pembelajaran audio visual CD Interaktif yang layak digunakan.

a. **Validasi oleh Ahli Media**

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Dr. H.Agus Jatmiko, M.Pd, beliau selaku dosen jurusan PIAUD UIN Raden Intan Lampung. Hasil penilaian validasi dapat dilihat pada **halaman 132 (Lampiran 11)**

b. **Validasi oleh Ahli Materi**

Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Kanada Komariyah, M.Pd.I, beliau selaku dosen jurusan PIAUD UIN Raden Intan Untung Nopriyansyah, M.pd Lampung. Hasil penilaian validasi dapat dilihat pada **halaman 135 (Lampiran 12).**

c. **Validasi oleh Ahli Bahasa**

Validasi ahli bahasa dilakukan oleh bapak Untung Nopriyansyah, M.pd, beliau selaku dosen jurusan PIAUD UIN Raden Intan Lampung. Hasil penilaian validasi dapat dilihat pada **halaman 137 (Lampiran 13)**

5. **Revisi Desain**

Setelah media Audio Visual CD Interaktif divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, maka tahap selanjutnya daalam pengembangan ini adalah melakukan revisi berdasarkan angket dan saran yang telah diberikan oleh ahli media, materi dan ahli bahasa yaitu sebagai berikut :

a. **Ahli Media**

Saran terhadap media audio visual CD Interaktif ole validator adalah

1. untuk macam-macam binatang darat yang dikenalkan kepada anak harus binatang yang ada dilingkungan sekitar anak, yang dikenali lebih dekat oleh anak.contoh ayam,kucing,gajah dll.
2. Dalam isi materi/indikator binatang darat, harus konsisten memiliki binatang yang dimana binatangnya tidak boleh diganti-ganti pada menu atau indikator di media tersebut

**Gambar 4.7**

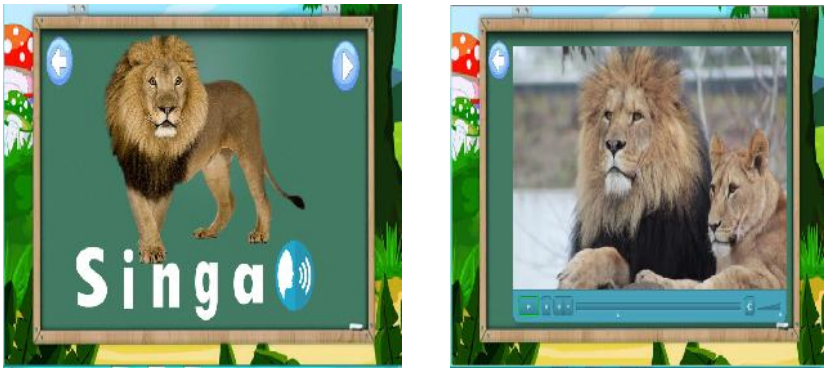
**Tampilan menu sebelum direvisi**

**Gambar 4.8**

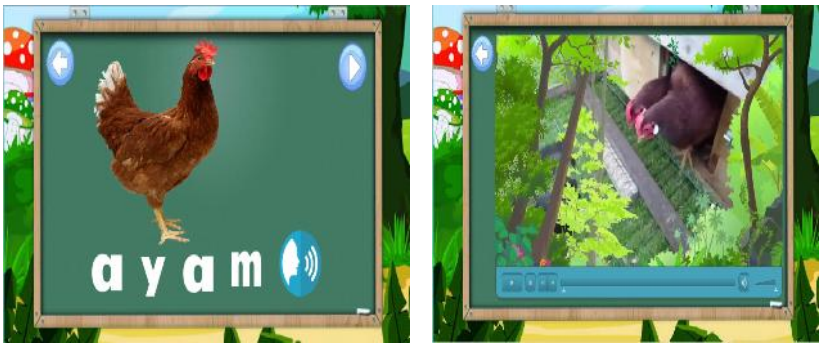
**Tampilan menu setekah direvisi**

**Keterangan :** Berdasarkan gambar diatas untuk macam-macam binatang diganti dengan binatang yang lebih dikenal dan mudah ditemui oleh anak dan untuk macam-macam binatang harus sama dalam menu-menu binatang yang akan dibahas Maka, peneliti menggantikan 6 binatang yang sudah dipilih untuk dikenakan ole anak baik dalam menu berecrita, menu bernanyi, dan menu mendengarkan suara sesuai denngan validator ahli media

**Gambar 4.9**
**Tampilan isi materi menu mengenalkan binatang sebelum di revisi**




**Tampilan isi materi menu mengenalkan binatang setelah di revisi**



**Keterangan** : berdasarkan gambar diatas materi tentang Singa digantikan oleh ayam dikarnakan singa jarang ditemui oleh anak, maka di gantikan oleh ayam

**Gambar 4.10**

**Tampilan menu bercerita binatang sebelum revisi**

**Gambar 4.11**

**Tampilan menu medengarkan suara binatang setelah revisi**

**Keterangan :** berdasarkan gambar diatas, untuk menu bercerita binatangnya masih berbeda dari menu-menu lainnya dan masih menggunakan binatang yang jarang dijumpai oleh anak, maka peneliti menggantikan 6 binatang yang sama dan dari menggunakan binatang singa digantikan oleh monyet.

**Gambar 4.11**

**Tampilan menu bernyanyi binatang sebelum revisi**

**Gambar 4.12**

**Tampilan menu bernyanyi binatang setelah revisi**

**Keterangan :** berdasarkan gambar diatas untuk menu bernyanyi digantikan dengan 6 binatang yang sudah dipilih.

**Gambar 4.13**
**Tampilan menu medengarkan suara binatang sebelum revisi**

**Gambar 4.14**
**Tampilan menu medengarkan suara binatang setelah revisi**

**Keterangan :** berdasarkan gambar diatas menu mendengarkan suara singa digantikan oleh monyet.

**b. Ahli Materi**

Saran terhadap media audio visual CD Interaktif oleh validator ahli materi adalah dalam materi bernyanyi validator memberikan saran agar lebih baik suara peneliti agar lebih jelas suaranya. Maka, penelti memberikan suara sendiri pada materi bernyanyi tentang binatang.

**c. Ahli Bahasa**

Saran terhadap media audio visual CD Interaktif oleh validator ahli bahasa adalah cantumkan sumber-sumber vidio, gambar dan suuara agar tidak *copyright* dan produk sudah layak digunakan untuk mengumpulkan data.

**6. Uji Produk**

Setelah tahap revisi desain, maka tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba produk yang dilakukan untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap media audio visual CD Interaktif yang telah dilakukan. Uji coba produk dengan menggunakan angket dan observasi peserta didik Taman Kanak-kanak di Bandar Lampung, yaitu di TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung sebagai uji coba skala kecil dan TK Qurrota A'yun TBT sebagai uji coba produk skala besar. Hasil uji coba ini

digunakan untuk revisi berikutnya berdasarkan tanggapan dan saran yang diberikan guru disekolah.

**a. Respon Tanggapan Guru**

Respon tanggapan guru dilakukan oleh 4 Guru masing-masing dimana 2 guru TK Aisyiyah 2 ibu Ernawati dan Ibu Elmaini. 2 guru TK Qurrota Ayun TBT ibu Utrin Amaliyah dan ibu Nur Sutri Yani. Kemudian guru diminta memberi respon terhadap media pembelajaran audio visual CD Interaktif. Hasil penilaian respon tanggapan guru dapat dilihat pada **halaman 141-156 (Lampiran 14-17).**

**b. Uji Coba Skala Kecil**

Uji Coba skala kecil yang dilakukan di TK Aisyiyah 2 dengan jumlah peserta didik 13 orang. Kemudian peserta didik diminta memberi respon terhadap media audio visual CD Interaktif. Respon peserta didik terhadap media audio visual mereka sangat senang, tertarik dan menyimak pada saat media tersebut ditampilkan. Hasil dari penilaian repson peserta didik dapa dilihar pada **halaman 193 (Lampiran 30)**

**c. Uji Coba Skala Besar**

Uji coba skala besar yang dilakukan di TK Qurrota A'yun degan jumlah peserta didik 30 orang. Kemudian pesera didik diminta memberi respon terhadap media audio visual CD Interaktiif. Respon peserta didik terhadap media audio visual mereka sangat senang, antusias, tertarik pada gambar dan suara nya dan juga anak menyimak pada saat media tersebut ditampilkan. Hasil dari penilaian repson peserta didik dapa dilihar pada **halaman 195 (Lampiran 31)**

**7. Revisi Produk**

Berdasarkan tanggapan guru mengenai kesesuaian kemenarikan media, isi materi dan bahasa pada media audio visual CD Interaktif yang dikembangkan. Maka tahapan akhir yang dilakukan peneliti revisi media audio visual CD Interaktif. Pada uji coba yan dilakukan peneliti rata-rata penilaian guru dengan kriteria "Sangat Baik", sera tidak terdapat kendala dalam uji coba sehingga tidak dilakukan revisi kembali.

**B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba**

**1. Kelayakan Media Pembelajaran Audio Visual CD Interaktif**

**a. Hasil penilaian validasi ahli media**

**Tabel 4.1**

**Hasil penilaian ahli media**

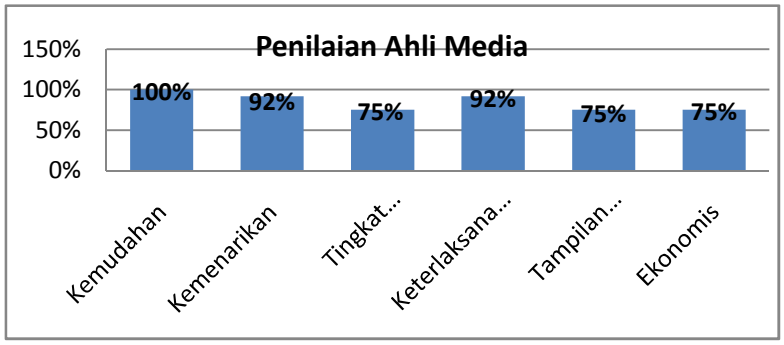
| **Indikator penilaian** | **Butir penilaian indikator** | **Skor** | **Rata-rata prea spek** | **Presentase (%)** |
|---|---|---|---|---|
| Kemudahan | 1. Media dapat dikontrol oleh pengguna | 4 | 4 | 100% |
| | 2. Media memberikan kemudaahan dan kelengkapan | 4 | | |
| Kemenarikan | 3. Kemenarikan tampilan media | 4 | 3,7 | 92% |
| | 4. Menarik imajinasi anak | 4 | | |
| | 5. Menarik rasa ingin tahu anak | 3 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Tingkat perkembangan | 6. Media sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun | 3 | 3 | 75% |
| | 7. Media sesuai dengan kurikulum dan tema pembelajaran | 3 | | |
| Keterlaksanaan | 8. Keefektivan media | 3 | 3,7 | 92% |
| | 9. Menjadikan suasana belajar anak menyenangkan | 4 | | |
| | 10. Memberikan pengetahuan kepada anak | 4 | | |
| | 11. Menjadikan anak aktif belajar | 4 | | |
| | 12. Memotivasi belajar anak | 3 | | |
| | 13. Meningkatkan kualitas belajar anak | 4 | | |
| Tampilan audio dan visual | 14. Media yang menggandung unsur suara dan gambar | 3 | 3 | 75% |
| | 15. Kejelasan simbol-simbol huruf | 3 | | |
| | 16. Kejelasan nada suara dan gambar | 3 | | |
| Ekonomis | 17. Media dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan | 3 | 3 | 75% |
| | 18. Proses pembelajara kapan saja dan dimana saja | 3 | | |
| | 19. Sesuai dengan kebutuhan anak, minat | 3 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | anak dan kondisi anak | | | |
| | 20. Media aman digunakan untuk anak usia dini | 3 | | |
| **Total** | | **68** | **20,3** | **508%** |
| **Rata-rata skor** | | **3,4** | **3,4** | **85%** |
| **Keterangan** | | **Sangat Layak** | | |

Berdasarkan pada tabel diatas penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase kelayakan 100%, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase kelayakan 92%, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase kelayakan 75%, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 92 %, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase kelayakan 75%, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase kelayakan 75%. Jumlah skor total untuk penilaian media sebesar 68. Rata-raa penilaian validator ahli media yaitu 3,4 dengan presentase kelayakan sebesar 85% data dari analisis. Hasil dari penilaian validator ahli media dapat dilihat pada gambar

**Gambar 4.15**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Media**




Berdasarkan diagram batang diatas merupakan penilaian validator ahli media. Penilaian aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat layak”, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase kelayakan 92% dengan kategori “sangat layak”, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase kelayakan 75% dengan kategori “layak”, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase 92 % dengan kategori “sangat layak”, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase 75% dengan kategori “layak”, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase 75% dengan kategori “layak”.

**b. Hasil penilaian validasi ahli materi**

**Tabel 4.2**

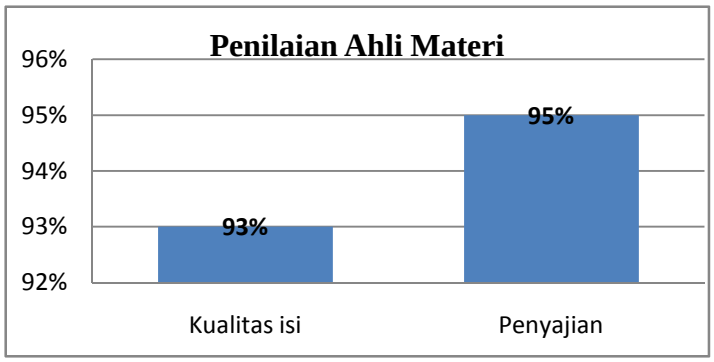
**Hasil penilaian ahli materi**

| **Indikator penilaian** | **Butir Penilaian** | **Skor** | **Rata-rata pera spek** | **Persentase %** |
|---|---|---|---|---|
| Kualitas isi | 1. Isi materi dalam media Audio Visual CD Interaktif memberikan pembelajaran bagi keterampilan menyimak anak | 4 | 3,7 | 93% |
| | 2. Kesesuaian materi dengan Indikator perkembangan anak usia 5-6 tahun | 3 | | |
| | 3. Isi materi yang disimak dapat mudah dipahami | 4 | | |
| | 4. Isi materi dapat membedakaan bunyi-bunyi suara | 4 | | |
| | 5. Isi materi memberikan pengetahuan kepada anak | 4 | | |
| | 6. Isi materi memberikan informasi kepada anak | 4 | | |
| | 7. Materinya dapat didengar dengan sederhana | 3 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Penyajian | 8. Materinya dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun | 3 | 3,8 | 95% |
| | 9. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | 4 | | |
| | 10. Materi dapat disimak sampai selesai | 4 | | |
| | 11. Memiliki kelengkapan referensi | 4 | | |
| | 12 Materi yang dikelompokan secara urut | 4 | | |
| **Total** | | **45** | **7,5** | **188%** |
| **Rata-rata skor** | | **3,8** | **3,8** | **94%** |
| **Keterangan** | | **Sangat Layak** | | |

Berdasarkan pada tabel diatas penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pada aspek pertama tentang kualitas isi memperoleh presentase kelayakan 93%, pada aspek ke-2 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 95%. Jumlah skor untuk penilaian validator ahli materi yaitu 45. Rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,8 dengan presentase kelayakan 95% data dari analisis. Hasil dari penilaian validator ahli materi dapat dilihat pada gambar

**Gambar 4.16**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Materi**




Berdasarkan diagram batang diatas menunjukan penilaian validator ahli materi. penilaian yang dilakukan oleh validator ahli materi pada aspek pertama tentang kualitas isi memperoleh presentase kelayakan 93% dengan kategori "sangat layak", pada aspek ke-2 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 95% dengan kategori "sangat layak".

**c. Hasil penilaian validasi ahli bahasa**

**Tabel 4.3**
**Hasil penilaian ahli bahasa**

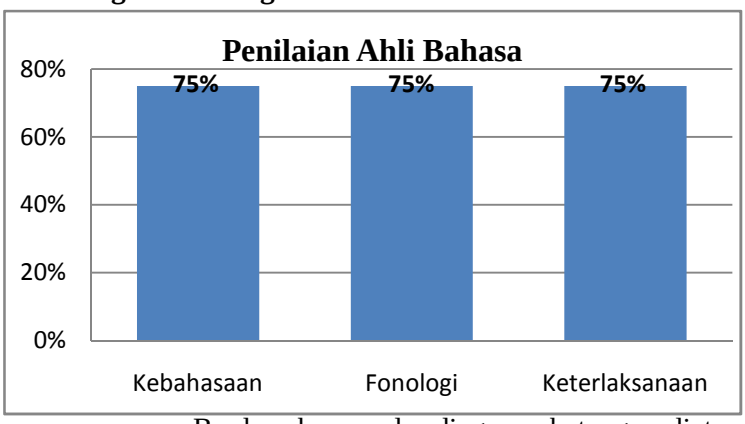
| **Indikator Penilaian** | **Butir Penilaian** | **Skor** | **Rata-raspek** | **Persentase (%)** |
|---|---|---|---|---|
| Kebahasaan | 1. Bahasa yang digunakan mudah dipahami maknanya | 3 | 3 | 75% |
| | 2. Bahasanya tidak tergesa-gesa | 3 | | |
| | 3. Pemakaian bahasa berbeda-beda | 3 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 4. Fakta-fakta dalam bahasa dapat dipahami | 3 | | |
| | 5. Kesesuian waktu dengan bahasa dalam menyimak sampai dengan selesai | 3 | | |
| Fonologi | 6. Ketepatan nada suara dengan gambar | 3 | 3 | 75% |
| | 7. Dapat membedakan bunyi-bunyi suara | 3 | | |
| | 8. Gambar dan bunyi suara secara bersamaan dapat dipahami oleh anak | 3 | | |
| Keterlaksanaan | 9. Memberi petunjuk proses pembelajaran | 3 | 3 | 75% |
| | 10. Menggunakan literasi yang menarik | 3 | | |
| | 11. Memberikan pemahaman kepada anak pada proes pembelajaran | 3 | | |
| | 12. Kesesuaian hubungan antar media audio visual dengan bahasa | 3 | | |
| | 13. Memberi urutan-uratan ide-ide | 3 | | |
| **Total** | | **39** | **9** | **225 %** |
| **Rata-rata skor** | | **3** | **3** | **75%** |
| **Keterangan** | | **Layak** | | |

Berdasarkan pada tabel diatas penilaian yang dilakukan oleh validator ahli bahasa pada aspek pertama tentang kebahasaan memperoleh presentase

kelayakan 75%, pada aspek ke-2 tentang fonologi memperoleh presentase kelayakan 75%, pada aspke ke-3 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 75%. Jumlah skor untuk penilaian validator ahli media yaitu 39. Rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3 dengan presentase kelayakan 75% data dari analisis. Hasil dari penilaian validator ahli materi dapat dilihat pada gambar.

**Gambar 4.17**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Ahli Bahasa**




Berdasarkan pada diagram batang diatas menunjukan penilaian oleh validator ahli bahasa pada aspek pertama tentang kebahasaan memperoleh presentase kelayakan 75% dengan kategori “layak”, pada aspek ke-2 tentang fonologi memperoleh presentase kelayakan 75% dengan kategori “layak”, pada aspke ke-3 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 75% dengan kategori “layak”.

**2. Hasil penilaian angket respon Kepala sekolah, Guru dan peserta didik**

**a. Hasil penilaian angket respon Guru**

**1) Hasil penilaian angket respon Guru 1**

**Tabel 4.6**

**Hasil penilaian angket Guru 1**

| Indikator Penilaian | No Penilaian | Skor | Rata-rata peraspek | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| Kemudahan | 1 | 4 | 4 | 100% |
| | 2 | 4 | | |
| Kemenarikan | 3 | 4 | 4 | 100% |
| | 4 | 4 | | |
| | 5 | 4 | | |
| Tingkat Pekermbangan | 6 | 3 | 3 | 75% |
| | 7 | 3 | | |
| Keterlaksanaan | 8 | 4 | 4 | 100% |
| | 9 | 4 | | |
| | 10 | 4 | | |
| | 11 | 4 | | |
| | 12 | 4 | | |
| | 13 | 4 | | |
| Tampilan Audio Visual | 14 | 4 | 4 | 100% |
| | 15 | 4 | | |
| | 16 | 4 | | |
| Ekonomis | 17 | 4 | 4 | 100% |
| | 18 | 4 | | |
| | 19 | 4 | | |
| | 20 | 4 | | |
| Kualitas isi | 21 | 4 | 3,9 | 96% |
| | 22 | 3 | | |
| | 23 | 4 | | |
| | 24 | 4 | | |
| | 25 | 4 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 26 | 4 | | |
| | 27 | 4 | | |
| Penyajian | 28 | 3 | 3,2 | 80% |
| | 29 | 3 | | |
| | 30 | 4 | | |
| | 31 | 3 | | |
| | 32 | 3 | | |
| Kebahasaan | 33 | 4 | 4,0 | 100% |
| | 34 | 4 | | |
| | 35 | 4 | | |
| | 36 | 4 | | |
| | 37 | 4 | | |
| Fonologi | 38 | 4 | 4 | 100% |
| | 39 | 4 | | |
| | 40 | 4 | | |
| Keterlaksanaan | 41 | 4 | 4 | 100% |
| | 42 | 4 | | |
| | 43 | 4 | | |
| | 44 | 4 | | |
| | 45 | 4 | | |
| **Total** | | **173** | **42** | **1051%** |
| **Rata-rata skor** | | **3,8** | **3,8** | **96%** |
| **Keterangan** | | **Sangat Baik** | | |

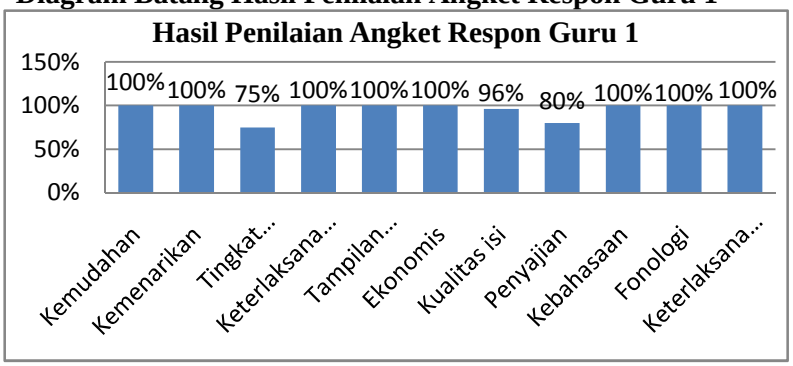
Berdasarkan tabel diatas penilaian angket respon Guru 1 di TK Aisyiyah 2 pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase penilaian 100%, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase penilaian 75%, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase penilaian 100%, dan pada aspek ke-6 ekonomis

memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase penilaian 96%, pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase penilaian 80%, pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase k penilaian 100%, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100%.

Jumlah skor total untuk penilaian angket respon Guru 1 sebesar 173. Rata-rata penilaian angket respon Guru 1 yaitu 3,8 dengan presentase sebesar 96% data dari analisis. Hasil penilaian angket respon Guru 1 dilihat pada gambar.

**Gambar 4.20**

**Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 1**




Berdasarkan diagram batang diatas menunjukan penilaian angket respon Guru 1 di TK Aisyiyah 2 pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase kelayakan 75% dengan kategori “baik”, pada aspek ke-4 tentang

keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase kelayakan 96% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 80% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”.

**2) Hasil penilaian angket respon Guru 2**

**Tabel 4.7**

**Hasil penilaian angket Guru 2**

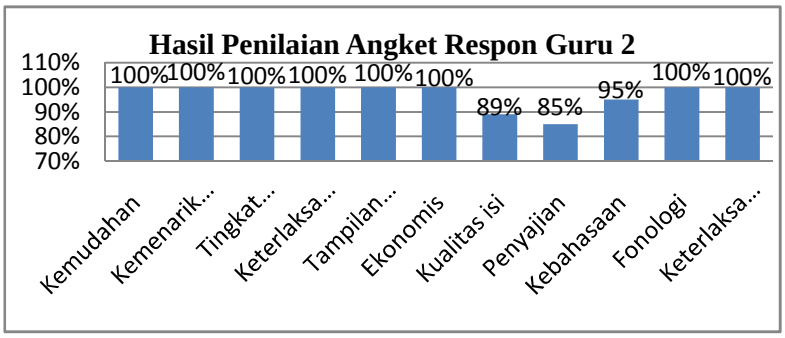
| **Indikator Penilaian** | **No Penilaian** | **Skor** | **Rata-rata peraspek** | **Persentase (%)** |
|---|---|---|---|---|
| Kemudahan | 1 | 4 | 4 | 100% |
| | 2 | 4 | | |
| Kemenarikan | 3 | 4 | 4 | 100% |
| | 4 | 4 | | |
| | 5 | 4 | | |
| Tingkat Pekermbangan | 6 | 4 | 4 | 100% |
| | 7 | 4 | | |
| Keterlaksanaan | 8 | 4 | 3,67 | 92% |
| | 9 | 4 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 10 | 3 | | |
| | 11 | 4 | | |
| | 12 | 3 | | |
| | 13 | 4 | | |
| Tampilan Audio Visual | 14 | 4 | 4 | 100% |
| | 15 | 4 | | |
| | 16 | 4 | | |
| Ekonomis | 17 | 4 | 4 | 100% |
| | 18 | 4 | | |
| | 19 | 4 | | |
| | 20 | 4 | | |
| Kualitas isi | 21 | 4 | 3,71 | 93% |
| | 22 | 3 | | |
| | 23 | 4 | | |
| | 24 | 4 | | |
| | 25 | 4 | | |
| | 26 | 3 | | |
| | 27 | 4 | | |
| Penyajian | 28 | 4 | 3,8 | 95% |
| | 29 | 3 | | |
| | 30 | 4 | | |
| | 31 | 4 | | |
| | 32 | 4 | | |
| Kebahasaan | 33 | 4 | 4 | 100% |
| | 34 | 4 | | |
| | 35 | 4 | | |
| | 36 | 4 | | |
| | 37 | 4 | | |
| Fonologi | 38 | 4 | 4 | 100% |
| | 39 | 4 | | |
| | 40 | 4 | | |
| Keterlaksanaan | 41 | 4 | 4 | 100% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 42 | 4 | | |
| | 43 | 4 | | |
| | 44 | 4 | | |
| | 45 | 4 | | |
| **Total** | | **175** | **43** | **1080%** |
| **Rata-rata skor** | | **3,8** | **3,9** | **97%** |
| **Keterangan** | | **Sangat Baik** | | |

Berdasarkan tabel diatas penilaian angket respon Guru 2 di TK Aisyiyah2 pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase penilaian 100%, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase penilaian 100%, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase penilaian 89%, pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase penilaian 85%, pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase penilaian 95%, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 100%. Jumlah skor total untuk penilaian angket respon Guru 1 sebesar 175. Rata-rata penilaian angket respon Guru 2 yaitu 3,8 dengan presentase sebesar 97% data dari analisis. Hasil penilaian angket respon Guru 1 dilihat pada gambar.

**Gambar 4.21**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 2**




Berdasarkan diagram diatas dapat menunjukan penilaian angket respon Guru 2 di TK Aisyiyah 2 pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase kelayakan 89% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 85% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase kelayakan 95% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada

aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”.

**3) Hasil penilaian angket respon Guru 3**

**Tabel 4.8**

**Hasil penilaian angket Guru 3**

| **Indikator Penilaian** | **No Penilaian** | **Skor** | **Rata-rata peraspek** | **Persentase (%)** |
|---|---|---|---|---|
| Kemudahan | 1 | 4 | 4 | 100% |
| | 2 | 4 | | |
| Kemenarikan | 3 | 4 | 4 | 100% |
| | 4 | 4 | | |
| | 5 | 4 | | |
| Tingkat Pekermbangan | 6 | 4 | 4 | 100% |
| | 7 | 4 | | |
| Keterlaksanaan | 8 | 4 | 4 | 92% |
| | 9 | 4 | | |
| | 10 | 3 | | |
| | 11 | 4 | | |
| | 12 | 3 | | |
| | 13 | 4 | | |
| Tampilan Audio Visual | 14 | 4 | 4 | 100% |
| | 15 | 4 | | |
| | 16 | 4 | | |
| Ekonomis | 17 | 4 | 4 | 100% |
| | 18 | 4 | | |
| | 19 | 4 | | |
| | 20 | 4 | | |
| Kualitas isi | 21 | 4 | 3,7 | 93% |

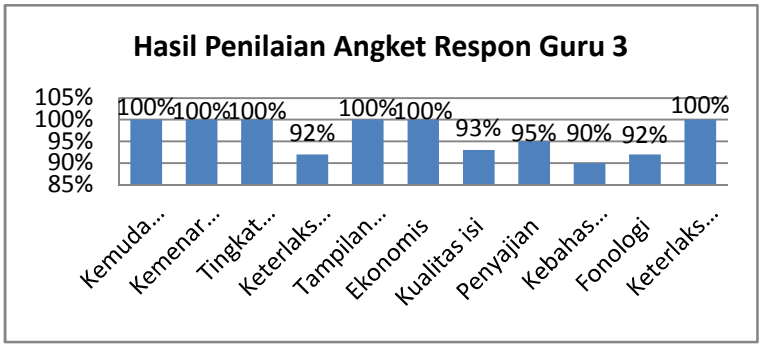
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 22 | 3 | | |
| | 23 | 4 | | |
| | 24 | 4 | | |
| | 25 | 4 | | |
| | 26 | 3 | | |
| | 27 | 4 | | |
| Penyajian | 28 | 4 | 3,8 | 95% |
| | 29 | 3 | | |
| | 30 | 4 | | |
| | 31 | 4 | | |
| | 32 | 4 | | |
| Kebahasaan | 33 | 4 | 3,6 | 90% |
| | 34 | 3 | | |
| | 35 | 3 | | |
| | 36 | 4 | | |
| | 37 | 4 | | |
| Fonologi | 38 | 4 | 4 | 92% |
| | 39 | 3 | | |
| | 40 | 4 | | |
| Keterlaksanaan | 41 | 4 | 4 | 100% |
| | 42 | 4 | | |
| | 43 | 4 | | |
| | 44 | 4 | | |
| | 45 | 4 | | |
| **Total** | | **172** | **42** | **1061%** |
| **Rata-rata skor** | | **3,7** | **3,9** | **95%** |
| **Keterangan** | | **Sangat Baik** | | |

Berdasarkan tabel diatas penilaian angket respon Guru 3 di TK Qurrota A'yun pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase penilaian 100%, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase penilaian 100%,

pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 92%, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase penilaian 100%, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase penilaian 93%, pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 95%, pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase penilaian 90%, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase penilaian 92%, pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 100%. Jumlah skor total untuk penilaian angket respon Guru 4 sebesar 172. Rata-rata penilaian angket respon Guru 3 yaitu 3,7 dengan presentase sebesar 95% data dari analisis. Hasil penilaian angket respon Guru 1 dilihat pada gambar.

**Gambar 4.22**

**Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 3**




Berdasarkan diagram batang diatas dapat menunjukan angket respon Guru 3 di TK Qurrota A'yun pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat

baik", Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 92% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik", dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase kelayakan 93% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 95% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase kelayakan 90% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase kelayakan 92% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik".

**4) Hasil penilaian angket respon Guru 4**

**Tabel 4.10**

**Hasil penilaian angket Guru 4**

| Indikator Penilaian | No Penilaian | Skor | Rata-rata peraspek | Persentase (%) |
|---|---|---|---|---|
| Kemudahan | 1 | 4 | 4 | 88% |
| | 2 | 3 | | |
| Kemenarikan | 3 | 4 | 4 | 92% |
| | 4 | 3 | | |
| | 5 | 4 | | |
| Tingkat | 6 | 3 | 3 | 75% |

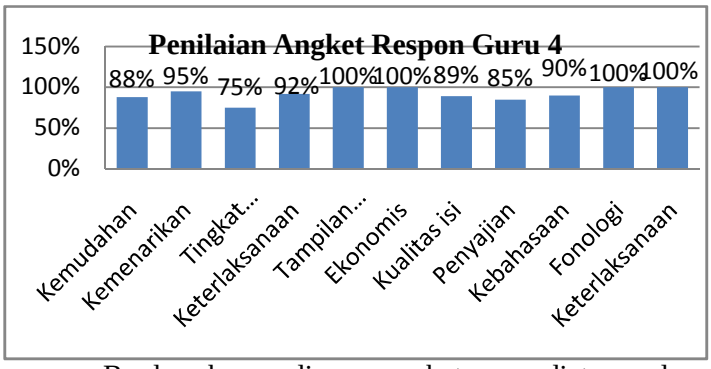
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Pekermbangan | 7 | 3 | | |
| Keterlaksanaan | 8 | 4 | 4 | 92% |
| | 9 | 4 | | |
| | 10 | 4 | | |
| | 11 | 4 | | |
| | 12 | 3 | | |
| | 13 | 3 | | |
| Tampilan Audio Visual | 14 | 4 | 4 | 100% |
| | 15 | 4 | | |
| | 16 | 4 | | |
| Ekonomis | 17 | 4 | 4 | 100% |
| | 18 | 4 | | |
| | 19 | 4 | | |
| | 20 | 4 | | |
| Kualitas isi | 21 | 4 | 3,6 | 89% |
| | 22 | 3 | | |
| | 23 | 3 | | |
| | 24 | 4 | | |
| | 25 | 4 | | |
| | 26 | 3 | | |
| | 27 | 4 | | |
| Penyajian | 28 | 3 | 3,4 | 85% |
| | 29 | 3 | | |
| | 30 | 3 | | |
| | 31 | 4 | | |
| | 32 | 4 | | |
| Kebahasaan | 33 | 3 | 3,6 | 90% |
| | 34 | 3 | | |
| | 35 | 4 | | |
| | 36 | 4 | | |
| | 37 | 4 | | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Fonologi | 38 | 4 | 4 | 100% |
| | 39 | 4 | | |
| | 40 | 4 | | |
| Keterlaksanaan | 41 | 4 | 4 | 100% |
| | 42 | 4 | | |
| | 43 | 4 | | |
| | 44 | 4 | | |
| | 45 | 4 | | |
| **Total** | | **166** | **40** | **1010%** |
| **Rata-rata skor** | | **3,6** | **3,7** | **92%** |
| **Keterangan** | | **Sangat Baik** | | |

Berdasarkan tabel diatas penilaian angket respon Guru 4 di TK Qurrota A'yun pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase penilaian 88%, Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase penilaian 92%, pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase penilaian 75%, pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 92%, pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase penilaian 100%, dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase kelayakan 100%, pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase penilaian 89%, pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase penilaian 85%, pada aspek ke-9 tentang kebahasaan memperoleh presentase penilaian 90%, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase penilaian 100%, pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase penilaian 100%. Jumlah skor total untuk penilaian angket respon Guru 4 sebesar 166. Rata-rata penilaian angket respon Guru 4 yaitu 3,6 dengan presentase sebesar

92% data dari analisis. Hasil penilaian angket respon Guru 1 dilihat pada gambar.

**Gambar 4.23**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon Guru 4**




Berdasarkan diagram batang diatas dapat menunjukan angket respon Guru 4 di TK Qurrota A'yun pada aspek pertama tentang kemudahan memperoleh presentase kelayakan 88% dengan kategori "sangat baik", Pada aspek ke-2 tentang kemenarikan memperoleh presentase kelayakan 92% dengan kategori "sanat baik", pada aspek ke-3 tentang tingkat perkembangan memperoleh presentase kelayakan 75% dengan kategori "baik", pada aspek ke-4 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 92% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-5 tentang tampilan audio visual memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik", dan pada aspek ke-6 ekonomis memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-7 tentang kualitas isi memperoleh presentase kelayakan 89% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-8 tentang penyajian memperoleh presentase kelayakan 85% dengan kategori "sangat baik", pada aspek ke-9

tentang kebahasaan memperoleh presentase kelayakan 90% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-10 tentang fonologi memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”, pada aspek ke-11 tentang keterlaksanaan memperoleh presentase kelayakan 100% dengan kategori “sangat baik”.

**b. Hasil penilaian angket respon peseta didik**

**1) Hasil penilaian angket respon peserta didik di TK Aisyiyah 2**

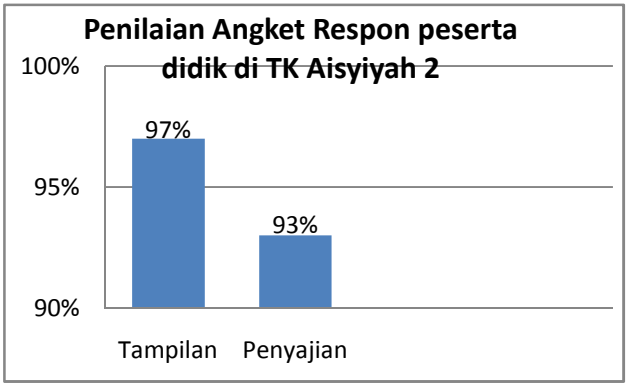
**Tabel 4.11**

**Hasil penilaian angket respon peserta didik di TK Aisyiyah 2**

| **Indikator penilaian** | **∑ Skor** | **∑ Rata-rata presentase kelayakan** |
|---|---|---|
| Tampilan | 252 | 97% |
| Penyajian | 145 | 93% |
| **Jumlah** | **397** | **190%** |
| **Rata-rata** | **199** | **95%** |
| **Kriteria** | **Sangat Layak** | |

Dari tabel peserta didik di atas terdapat 2 aspek yang direspon oleh 13 peserta didik yaitu pada aspek tampilan memproleh nilai 252 dengan presentase penilaian 97%. Pada aspek penyajian memproleh nilai 145 dengan presentase penilaian 93%. Jumlah total skor nilai seluruh aspek 397 dengan presentase penilaian 190%. Rata-rata seluruh aspek 199 dengan presentase penilaian 95%. Hasil dari penilaian uji coba skala kecil dapat dilihat dilihat pada gambar.

**Gambar 4.25**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon peserta**




Dari diagram batang diatas penilaian respon peserta didik di TK Aisyiyah 2 diatas terdapat 2 yang direspon oleh 13 peserta didik yaitu pada aspek tampilan memproleh presentase kelayakan 97% dengan kategori kelayakan "sangat baik". Pada aspek penyajian memproleh presentase kelayakan 93% dengan kategori kelayakan "sangat baik.

**2) Hasil penilaian angket respon peserta didik di TK Qurrota A'yun**

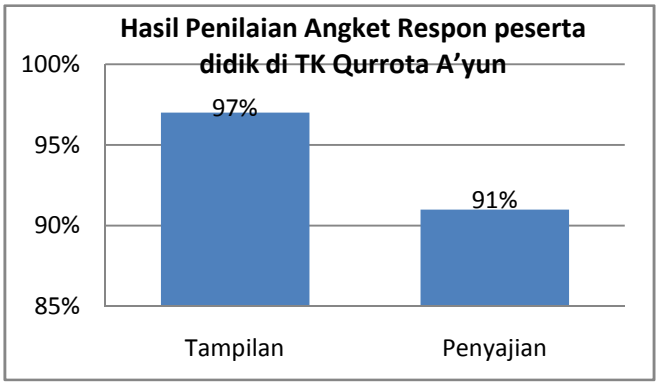
**Tabel 4.11**
**Hasil penilaian angket respon peserta didik di TK Qurrota A'yun**

| Indikator penilaian | ∑ Skor | ∑ Rata-rata presentase kelayakan |
|---|---|---|
| Tampilan | 579 | 97% |
| Penyajian | 327 | 91% |
| **Jumlah** | **906** | **187%** |
| **Rata-rata** | **453** | **94%** |
| **Kriteria** | **Sangat Layak** | |

Dari tabel peserta didik di atas terdapat 2 aspek yang direspon oleh 30 peserta didik yaitu pada aspek

tampilan memproleh nilai 579 dengan presentase kelayakan 97%. Pada aspek penyajian memproleh nilai 327 dengan presentase kelayakan 91%. Jumlah total skor nilai seluruh aspek 906 dengan presentase kelayakan 187%. Rata-rata seluruh aspek 453 dengan presentase kelayakan 94%. Hasil dari penilaian uji coba skala kecil dapat dilihat dilihat pada gambar.

**Gambar 4.26**
**Diagram Batang Hasil Penilaian Angket Respon peserta didik di TK Qurrota A'yun**




Dari diagram batang diatas penilaian respon peserta didik di TK Qurrota A'yun diatas terdapat 2 yang direspon oleh 30 peserta didik yaitu pada aspek tampilan memproleh presentase kelayakan 97% dengan kategori kelayakan "sangat baik". Pada aspek penyajian memproleh presentase kelayakan 91% dengan kategori kelayakan "sangat baik'.

## C. Kajian Produk Akhir

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian Research and Development (R&D). tujuan dalam penelitian ini adalah menhsilkan media pembelajaran audio visual CD Interaktif untuk meningkatkan keterampilan bahasa anak ditaman kanak-kanak, mengetahui kelayakan perkemangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif, mengetahui

tanggapan respon guru terhadap pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif untuk meningatkan keterampilan menyimak anak ditaman kanak-kanak.

Langkah awal penelitian dan pengembangan adalah observasi ke sekolah dengan menganalisis kebuutuhan yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran audio visual CD Interaktif di TK Qurrotaa A'yun dan TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung yang sudah menggunakan media pembelajaran CD Interaktif, namun ditemukan permasalahan pada motivasi belajar peserta didik karna pengunaan media pembelajaran audio visual nya kurang bervariasi seperti hanya menampilkan pembelajaran pengenalan huruf dan angka saja, kurangnya pengunaan ilmu pengetahuan dan teknologi pada Guru serta kebanyakan pembelajaran masih menggunakan media buku cerita dan majalah dalam menarik keterampilan menyimak anak.

Dalam langka-langkah pengembangan yang dilakukan dalam pengembangan produk ini adalah menggunakan pegembangan Borg and Gall karna langkah perkembangan ini relavan dalam melakukan pengembangan terhadap media pembelajaran audio visual CD Interakif. Penelitian ini menguji cobakan produk pada 2 TK Yaitu TK Qurrota A'yun TBT Bandar Lampung dan TK Aisyiyah 2 Bandar Lampung.

Media pembelajaran audio visual cd Interaktif ini di validasi oleh 3 ahli yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi dan vaidasi ahli bahasa untuk mengetahui tanggapan pada produk yang dibuat seingga dapat direvisi sesuai saran dan masukan validator agar dapat di uji cobakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran audio visual CD Interaktif.

Hasil dari validasi ahli materi adalah jumlah skor total untuk penelitian media sebesar 68, rata-rata penilaian validator ahli media yaitu 3,4 dengan presentase kelayakan 85% data dari analisis dengan kategori "Sangat Layak". Saran

dari validator ahli media yaitu untuk macam-macam binatang darat yang dikenalkan kepada anak harus binatang yang ada dilingkungan sekitar anak, yang dikenali lebih dekat oleh anak.contoh ayam,kucing,gajah dll. Daan dalam isi materi/indikator binatang darat, harus konsisten memiliki binatang yang dimana binatangnya tidak boleh diganti-ganti pada menu atau indikator di media tersebut.

Hasil dari validasi ahli materi adalah jumla skor total untuk penilaian materi sebesar 49, rata-rata penilaian validator ahli materi yaitu 3,8 dengan presentase kelayakan sebesar 94% data dari analisis dengan kategori “sangat layak”. Saran dari validator ahli materi yaitu dalam materi bernyanyi validator memberikan saran agar lebih baik suara peneliti agar lebih jelas suaranya. Maka, penelti memberikan suara sendiri pada materi bernyanyi tentang binatang darat.

Hasil dari validasi ahli bahasa adalah jumlah skor toatal untuk penilaian bahasa sebesar 39, rata-rata penilaian validator ahli bahasa yaitu 3 dengan presentase 75% data dari analisis dengan kategori “layak”. Saran dari validator ahli bahasa yaitu cantumkan sumber-sumber vidio, gambar dan suuara agar tidak *copyright* dan produk sudah layak digunakan untuk mengumpulkan data. Rata-rata penilaian seluruh validator medapatkan presentase 85% dari penilaian beberapa validator bahwa pengembangan media pembelajaran audio isual CD Interaktif sangat layak digunakan.

Hasil penilaian Guru 1 di TK Aisyiyah 2 yaitu dengan jumlah skor total untuk penilaian Guru 1 sebesar 173. Rata-rata penilaian Guru 1 yaitu 3,8 dengan presentase kelayakan sebesar 96% dari analisis dengan kategori “Sangat Baik”. Hasil penilaian Guru 2 di TK Aisyiyah 2 yaitu dengan jumlah skor total untuk penilaian Guru 2 sebesar 175. Rata-rata penilaian Guru 2 yaitu 3,8 dengan presentase kelayakan sebesar 97% dari analisis dengan kategori “Sangat Baik”.

Hasil penilaian Guru 3 di TK Qurrota A'yun yaitu dengan jumlah skor total untuk penilaian Guru 3 sebesar 172. Rata-rata penilaian Guru 3,7 yaitu 4 dengan presentase kelayakan sebesar 95% dari analisis dengan kategori "Sangat Baik". Hasil penilaian Guru 4 di TK Qurrota A'yun yaitu dengan jumlah skor total untuk penilaian Guru 4 sebesar 166. Rata-rata penilaian Guru 4 yaitu 3,6 dengan presentase kelayakan sebesar 92% dari analisis dengan kategori "Sangat Baik"

Rata-rata seluruh penilaian Guru mendapatkan 95% dari hasil penilaian beberapa Guru bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif sangat layak digunakan.

Hasil uji cobaa skala kecil dilakukan di TK Aisyiyah 2 Bandar lampung berjumlah 13 orang peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik mendapatkan presentase 95% dengan kategori "sangat baik" Hasil uji coba skala besar di TK Qurrota A'yun TBT Lampung dengan jumlah 30 orag peserta didik yaitu rata-rata respon peserta didik mendapatkan presentase 94% dengan kategori "sangat baik". Raa-rata seluruh respon peserta didik mendapatkan presentase 95% dari hasil penilaian beberapa respon peserta didik bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif sangat layak digunakan.

Dalam pembahasan ini membahas tentang faktor pendukung dan penghambat media pembelajaran audio visual CD Interaktif yang telah dirancang dalam penelitian yaitu

1. Faktor pendukung
   a. Media CD Interaktif dapat dikontrol oleh pengguna siapa saja.
   b. Media CD Interaktif sebagai alat untuk memotivasi belajar dan membantu proses pembelajaran
   c. Media CD Interaktif ii dibuat tidak banyak aplikasi hanya menggunakan aplikasi Adobe Flash

d. Media yang aman dan kapan saja bisa digunakan

2. Faktor penghambat

Dalam pembuatan media pembelajaran audio visual CD Interaktif membutuhkan waktu cukup lama terutama bagi pemula.

# BAB V

# PENUTUP

## A. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian dan pengembangan dalam produk media pembelajaran audio visual CD Interaktif yaitu :

1. Langkah-langkah pengembangan media CD Interaktif
   a. Potensi dan masalah
      Media yang digunakan masih kurang bervariasi, kreatif dan inovatif sehingga terkesan monoton, sehingga peserta didik masih merasa bosan dan kurang tertarik dalam menyimak pada saat proses pembelajaran, Guru juga kurang dalam pengunaan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru masih menggunakan metode pembelajarannya dalam menarik keterampilan menyimak masih menggunakan meda buku cerita. Maka dibutukan media CD Interaktif dapat menarik keterampilan menyimak dan memudahkan penyampaian pada proses pembelajaran.
   b. Pengumpulan Data
      Setelah mengetahui informasi dari wawancara dan observasi lalu Menggunakan sumber refernsi dari jurnal, buku-buku dan internet yang menunjang dan memudahkan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif
   c. Desain prosuk
      1) Menganalisis materi yang akan dibahas yaitu dengan menarik keterampilan menyimak anak usia 5-6 Tahun
      2) Menentukan tema pembelajaran yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, seperti tema binatang

3) Membuat rancangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif menggunakan Adobe Flash Professional
4) Mengumpulkan bahan yang akan dilakukan dalam mendesain produk

d. Validasi desain

Dengan dilakukannya Validasi desain oleh validator ahli media, validator ahli materi dan validator ahli bahasa untuk memvalidasikan produk yang dikembangkan dengan mengisi angket kelayakan yang bertujuan mengetahui kekurangan dan masukan dari validator, lalu peneliti dan pengembangan dapat merivisi desain agar membuat produk menjadi lebih baik sesuai saran dan masukan dari validator.

e. Revisi desain

Dimana peneliti dan pengembangan melakukan revisi desain sesuai berdasarkan angket, saran dan masukan yang telah diberikakan oleh validator ahli media, materi dan bahasa agar dapat melakukan ketahap uji coba produk.

f. Uji coba produk

Uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan pengguna media CD Interaktif yaitu guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual CD Interaktif yang telah dilakukan. Peneliti dan pengembangan melakukan uji coba produk dengan menentukan 4 guru dan melakukan uji coba produk skla kecil dan besar TK Aisyiyah 2 sebagai skala kecil dan TK Qurrota A'yun sebagai skala besar.

g. Revisi produk

Berdasarkan tanggapan guru mengenai penilaian terhadap media pembelajaran audio visual CD Interaktif yang dikembangkan maka diketahui baik

atau tidak media dan mendapatkan saran dan masukan dari hasil penilaian tanggapan guru. Penelitian dan pengembangan ini hanya samapi pada tahap revisi hasil

uji coba. Hal ini dikarnakan keterbatasan waktu dan kemampuan peeliti.untuk langkah-langkah selanjutnya dapat dilanjutkan untuk penelitian berikutnya.

2. Hasil Penilaian Validasi

Rata-rata penilaian validator ahli media memperoleh presentase 85% dengan kategori “sangat layak”, penilaian validator ahli materi memperoleh presentase 94% dengan kategori “sangat layak” dan penilaian validator ahli bahasa memperoleh presentase 75% dengan kategori “layak”.

Rata-rata seluruh validator memperoleh presentase 85% dari hasil penilaian beberapa validator bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif sangat layak digunakan.

3. Hasil penilaian respon guru dan peserta didik

a. Respon guru

Hasil penilaian Guru 1 di TK Aisyiyah 2 rata-rata penilaian memperoleh presentase 96% dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian Guru 2 di TK Aisyiyah 2 rata-rata penilaian memperoleh presentase 97% dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian Guru 3 di TK Qurrota A’yun rata-rata penilaian memperoleh presentase 95% dengan kategori “sangat baik”. Hasil penilaian Guru 4 di TK Qurrota A’yun rata-rata penilaian memperoleh presentase 92% dengan kategori “sangat baik”.

Rata-rata seluruh respon pkepala sekolah dan guru memperoleh presentase 95% dari hasil tnggapan respon kepala sekolah dan guru pengembangan media

pembelajaran audio visual CD Interaktif "sangat baik" digunakan.

b. Respon peserta didik

Hasil uji coba skala kecil dilakukan di TK Aisyiyah 2 dengan jumlah 13 peserta didik yaitu rata-rata respon pesera didik memperoleh presentase 95% dengan kategori "sangat baik". Hasil uji coba skala besar dilakukan di TK Qurrota A'yun dengan jumlah 30 peserta didik yaitu rata-rata respon pesera didik memperoleh presentase 94% dengan kategori "sangat baik".

Rata-rata seluruh respon peserta didik memperoleh presentase 95% dari hasil penilaian beberapa respon peserta didik bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif "sangat baik" digunakan.

**B. Rekomedasi**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran audio visual CD Interaktif masih memerlukan tindak lanjut atau perlu di kembangkan kembali agar diproleh media CD Interaktif yang berkualitas dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti menyarankan :

1. Bagi peneliti, dalam mengembangkan media pembelajaran audio visual CD Interaktif dibuat dengan desain yang lebih bervariasi serta tema tidak binatang darat lagi, cerita yang lebih menarik, gambar dan suara lebih jelas sehingga dapat meningkatkan kemenarikan proses pembelajaran terutama untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.
2. Bagi pembaca, dapat melakukan pengembangan lebih lanjut teradap media audio visual CD Interaktif

3. Bagi guru, dapat menerapan dan menggunakan media audio visual CD Interaktif dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Azhar, Arysad, ‘Media Pembelajaran’ (Jakarta: PT. Grafindo persada, 2007), p. 3

daeng kembong, amir johar & hamsa akmal, ‘Buku Keterampilan Menyimak.pdf’ (makasar: Makasar, Universitas Negeri Makasar, 2010), p. 5

Departemen Agama RI, ‘Al-Aliy Al-Quran Dan Terjemah’ (bandung: CV Penerbit, 2015)

‘Al-Qur’an Dan Terjemahannya’ (Jakarta: Bina Ilmu, 2009), p. 408 Departemen Agama RI, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*,(Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2013) h. 574

Fadlya, Sabillah, ‘Upaya Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Anak Dengan Media Animasi Audio Visual Di Kelas V SD Negeri Cipete Selatan 04 Pagi Jakarta Selatan Tahun 2013’ (Disertasi Universitas Negeri Yogyakarta, 2013)

Guntur, Tarigan Hendr, ‘Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa’ (bandung: CV Angkasa, 2015), p. 2

Hakim, M Nur, Universitas Cokroaminoto Palopo, Jalan Latammacelling, No B Kota, and Palopo Sulawesi, ‘Penerapan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada III MIS Darul Umum Muhammadiyah’, Vol 1 (2018), 189–204 <http://dx.doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i2.79>

Hasan, Alwi, ‘Kamus Besar Bahasa Indonesia’ (Jakarta: Balaai PustakaI, 2007), p. 438

hasbullah, ‘Dasar Dasar Pendidikan’ (jakarta: PT. Raja G, 2017), pp. 1–3

Khusna, Meitiya, ‘Pemanfaatan Media Pembelajaran CD Interaktif Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi Siswa Kelas XIAkuntansi SMK PGRI 1 Sentolo Kulon Progo Tahun Ajaran 2015/2016’ (Disertasi Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakart, 2016)

Masitha, Aries Devi, and Irena Yolanita Maureen, ‘Irena Yolanita

Maureen', *Jurnal Mahasisea Teknologi Pendidikan*, Vol.5 (2013)

Meriyati, 'PENGARUH PEMANFAAT MEDIA INTERAKTIF LIMBAH BEKAS TERHADAP BERFIKIR KREATIF MAHASISWA', *Jurnal Al-Athfaal*, Vol.1 (20018)

Nunuk Suryani, Achamad Setiawan, Aditin Putria, 'Media Pembelajaran Inovatif Dan Perkembagannya' (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), pp. 6–7

Resinti S Eprilisa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Menggunakan Explosion Box Pada Pembelajaran Matematika' (Disertasi Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2019), p. 1

Rima, Wati ega, 'Ragam Media Pembeajaran' (Yogyakarta: Kata Pena, 2017), pp. 4–7

Rissa, Shofiani, 'Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Pada VII A SMP N 02 Batang Setelah Dilakukan Pembelajaran Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Media Animasi Audiovisual Dengan Metode Think Pair Share' (Disertasi Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2010), p. 3

Rusilowati, T Supriyanto A, 'PENGEMBANGAN MATERI AJAR MEMBACA CERITA ANAK BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER', *Journal Primary of Education Unnes*, Vol. 1 (2012)

Saragih, Maria Sepriyen, 'PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MENYIMAK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA', *Jurnal PGSD FKIPU Ntan Pontianak. Http://jurnal.untan.ac.id/ Index. php/jpdpb/article/view/9127*, 2018

Sely, Indraswari, 'Pengembangan Media Berbasis Adobe Flash CC Dengan Metode Problem Posing Learning Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Ulasan Film/drama Yang Layak Untuk Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta' (Disertasi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), p. 36

Septiana, Utaminingrum, 'Pengaruh Media Audiovisual Dalam

Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pandak Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta' (Skripsi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), p. 2

Sugiyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D' (Bandung: CV Alfabeta cetakan ke22, 2015), p. 297

Fajar Arrasyid, "Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Representasi Kimia Pada Materi Larutan Elektronik dan Non Elektronik" (Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, 2017),h.2

Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2012),

Suyadi dan M Ulfa, 'Konsep Dasar PAUD' (bandung: PT Remaja, 2015), p. 19

Unaisah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Materi Prinsip Desain Di SMK Negeri 1 Saptosari' (Disertasi Universitas negeri yogyakarta, 2018), pp. 30–31

Yudhi, Munadi, 'Media Pembelajaran' (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), p. 148

YULIANA, 'Pengaruh Antara Media Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di SDN 1 Harapan Jaya Bandar Lampung' (Disertasi Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2018)