

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH CS 6 PADA ASPEK KOGNITIF ANAK USIA 5-6 PADA KONSEP DAN LAMBANG BILANGAN DI PAUD TERPADU CITRA BAKTI

Yasinta Maria Fono¹⁾, Marsianus Meka²⁾, Konstantinus Dua Dhiu³⁾, Veronika Owa Mere⁴⁾

Pendidikan Anak Usia Dini
STKIP Citra Bakti

yasintamariafono@gmail.com¹⁾, marsianusmekas3006@gmail.com²⁾,
valensiaotaberu@gmail.com³⁾, veronikamere@gmail.com⁴⁾

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis adobe flash cs 6 pada aspek kognitif anak dalam mengenal konsep dan lambang bilangan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini dilakukan di Paud Terpadu Citra Bakti. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Paud Terpadu Citra Bakti kelas B berjumlah 30 siswa. Metode penelitian digunakan adalah Penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk adobe flash cs 6 yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam materi mengenal konsep dan lambang bilangan. Pengembangan produk adobe flash cs 6 tepat digunakan pada pendidikan anak usia dini yang lebih membutuhkan media-media pembelajaran bersifat kongkrit dan nyata.

Abstract

The purpose of this study was to develop Adobe Flash CS 6-based learning media on the cognitive aspects of children in recognizing the concepts and symbols of numbers in children aged 5-6 years. This research was conducted at Citra Bakti Integrated Early Childhood Education. The subjects in this study were Citra Bakti Integrated Early Childhood Education students in class B, totaling 30 students. The research method used is development research using the ADDIE model. The results showed that the Adobe Flash CS 6 product developed in this study was very suitable for use as an alternative learning media in the subject of recognizing the concepts and symbols of numbers. The development of Adobe Flash CS 6 products is appropriate for use in early childhood education which requires more concrete and real learning media.

Sejarah Artikel

Diterima:25-07-2023

Direview:28-07-2023

Disetujui:31-07-2023

Kata kunci

model pembelajaran adobe
flash cs 6, anak usia dini

Article History

Received:25-07-2023

Reviewed:28-07-2023

Published:31-07-2023

Key Words

learning media, adobe flasch cs
6, early childhood

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah seorang individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan serta perkembangan yang sangat pesat, terutama perkembangan kecerdasannya yang sangat luar biasa. Waktu dilahirkan, anak manusia telah mencapai perkembangan otak 25%, sampai usia 4 tahun perkembangan mencapai 50%, serta hingga usia 8 tahun mencapai 80%, selebihnya berkembang sampai usia 18 tahun, maka dari itu usia dini ialah saat yg paling tepat untuk mengembangkan banyak sekali potensi dan kecerdasan yang dimiliki anak agar perkembangan potensi terarah dan berdampak pada masa depannya kelak (Mulyasa, 2014). Pendidikan anak usia dini ialah sebuah upaya pelatihan yang diperuntukkan bagi siswa usia nol sampai enam tahun dalam mengembangkan berbagai potensi yang dimiliki dan mempersiapkan peserta didik tersebut untuk masuk ke pendidikan selanjutnya. Hal tersebut adalah sebuah upaya strategis untuk menyiapkan generasi bangsa yang berkualitas pada rangka memasuki era globalisasi yg penuh dengan aneka macam tantangan.

Sukses masa depan seorang anak hanya bisa diciptakan dengan mempersiapkan generasi sejak saat ini, sebuah upaya kearah tersebut adalah pendidikan untuk anak usia dini yg terpadu serta berorientasi pada pertumbuhan dan pengembangan potensi. Aneka macam pengalaman diberbagai negara maju memberikan bahwa kemajuan suatu bangsa tidak terlepas berasal dari kualitas pendidikannya, termasuk kualitas Pendidikan anak usia dini. Pada perkembangannya, pendidikan juga dipengaruhi oleh IPTEK yang semakin modern. Dengan adanya IPTEK, pendidikan yang dilaksanakan di dalam kelas lebih bervariasi. Perubahan tersebut diantaranya adalah peran seorang pengajar menjadi lebih energik dalam menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, dan memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan talenta, minat, dan perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Indrawati, Weny., Suyanto., Rahayu, Yuni, 2015). Kita merupakan orang tua, menjadi pengajar dan sekaligus sebagai masyarakat yang menekuni bidang pendidikan haruslah sadar bahwa mempersiapkan generasi muda kita agar bisa menghadapi Era Globalisasi tahun 2020-2040 nanti artinya tugas dan tanggung jawab kita semua. Semakin majunya teknologi yang berkembang dengan pesat semakin menarik juga bagi praktisi pendidikan untuk membuat media yang berguna pada proses pembelajaran agar pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas tidak monoton (Sobri, 2016). Masa sekarang sudah banyak praktisi pendidikan yang mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia.

Pengembangan terhadap media dalam proses pembelajaran diklaim sangat perlu sebab media adalah hal yang penting pada proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang digunakan hendaknya bersifat interaktif, sehingga aktivitas belajar dapat ditingkatkan pada pemahaman yang jelas terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dimaksud adalah multimedia yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di dalam maupun di luar ruangan kelas dengan atau tanpa bantuan dari guru. Memberikan Inovasi dalam pembelajaran multimedia menggunakan Adobe Flash Professional CS6 akan memberikan iklim baru dalam proses pembelajaran. Media ini akan lebih menarik minat anak karena penyampaian materi memadukan unsur audio, visual dan interaktif. Akan tetapi, pada saat ini guru belum mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash Professional CS6 standar kompetensi. Salah satu perangkat lunak (software) yang mendukung pengembangan media pembelajaran adalah Adobe flash. Adobe flash adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. Adobe flash juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif. Berdasarkan uraian di atas maka judul penelitian pengembangan ini adalah "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis adobe flash cs 6 terhadap kemampuan konsep bilangan anak usia 5-6 tahun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima (5) tahap yaitu, analisis, desain, develop, implementasi dan analisis. Penelitian ini dilakukan di Paud Terpadu Citra Bakti selama kurang lebih tiga bulan. Teknik pengumpulan data adalah mengumpulkan berbagai data atau informasi yang digunakan sebagai bahan untuk perencanaan dan pengembangan produk yang efektif. Hal ini dilakukan dengan melakukan diskusi dan observasi. Hasil diskusi dan observasi yang diperoleh digunakan untuk memenuhi analisis kebutuhan media pembelajaran yang meliputi ketersediaan dan penggunaan media pembelajaran di Paud Terpadu Citra Bakti.

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kuantitatif dapat diperoleh dari hasil kritikan, tanggapan dan saran dari para ahli yakni hasil pengembangan diperoleh dari validator ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa yang menjadi subjek uji coba. Data kualitatif diperoleh dari hasil perhitungan skor

angket penilaian dari validator media, validator materi, validator pembelajaran dan responden yang kemudian dikonversikan kedalam bentuk persentase. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada pengembangan media pembelajaran ini meliputi angket/kuesioner, pedoman wawancara, dokumentasi, soal/kuis dan observasi pada saat penelitian berlangsung. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tahapan analisis yang pertama adalah studi pustaka, data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah Saat ini banyak sekali pemanfaatan software komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia dan salah satu software yang banyak digunakan adalah adobe flash, Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun dalam lingkup perkembangan kognitif anak pada konsep dan lambang bilangan adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini dapat dilihat dalam permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, dan Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia memberikan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional atau sederhana. Tahapan kedua adalah studi lapangan, data yang diperoleh dari kegiatan ini adalah (1) guru-guru sudah mampu mengoperasikan komputer atau laptop dalam kegiatan sehari-hari (2) sekolah sudah memiliki fasilitas yang dapat digunakan untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia seperti laptop dan speaker aktif tetapi pemanfaatannya masih sebatas untuk keperluan administratif dan kegiatan olahraga anak (3) tingkat pemahaman anak terhadap materi pembelajaran bervariasi.

Bagi anak yang tingkat pemahamannya cukup tinggi mereka aktif bertanya dan antusias dalam proses pembelajaran sedangkan bagi anak yang tingkat pemahamannya kurang mereka sering melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran (4) Media pembelajaran yang digunakan masih media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, kertas, gambar dan benda-benda yang terdapat di sekitar sekolah (5) Sebesar apa anak mengalami kesulitan dalam mengenal konsep dan lambang bilangan. Hasil data yang diperoleh dari studi pustaka dan studi lapangan selanjutnya dijadikan bahan pertimbangan dan masukan untuk mendesain dan mengembangkan produk multimedia pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan. Setelah dikembangkan maka produk multimedia kemudian divalidasi oleh ahli

materi dan ahli media untuk menilai kelayakan multimedia yang telah dikembangkan untuk diujicobakan atau diimplementasikan. Penilaian ahli materi didasarkan pada aspek materi dan pembelajaran sedangkan penilaian ahli media didasarkan pada aspek tampilan dan pemograman. Validasi ahli materi dan ahli media dilakukan sebanyak dua kali yaitu (1) ketika produk pertama kali dikembangkan (2) ketika revisi produk atas saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

Hasil Perbandingan Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek materi dan pembelajaran yang terdiri dari 8 butir dan 12 butir pernyataan. Data tentang jumlah rata-rata skor validasi ahli materi sebelum revisi adalah 0,7 dan setelah direvisi adalah 0,8. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek isi materi dan aspek pembelajaran sangat layak untuk diujicobakan pada tahap implementasi.

Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas produk multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek tampilan dan pemograman yang terdiri dari 14 dan 10 butir pernyataan. Data tentang jumlah rata-rata skor validasi ahli media sebelum revisi adalah 0,65 dan setelah direvisi adalah 0,86. Hal tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari aspek tampilan dan aspek pemograman sangat layak untuk diujicobakan pada tahap implementasi.

Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Uji coba satu lawan satu dilaksanakan untuk mendapatkan data empiris mengenai kelayakan media pembelajaran berbasis multimedia mengenal konsep dan lambang bilangan yang sudah melalui uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan dengan responden 3 orang anak dengan kemampuan kognitif yang berbeda didasarkan pada penilaian guru pendamping. Uji coba dilakukan dengan menunjukkan produk dan menjelaskan secara singkat aplikasi penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash cs 6 kepada anak-anak dan kemudian anak memberikan tanggapan mengenai kualitas produk dari segi kemudahan, kemenarikan dan kejelasan media tersebut. Hasil penilaian anak-anak adalah sebagai berikut.

Tabel 2
Rerata Uji Coba Satu Lawan Satu

No	Aspek Penilaian	Anak			Kategori
		1	2	3	
1.	Kemenarikan	1	1	1	Sangat layak
2.	Kemudahan menggunakan media dan belajar	1	1	1	Sangat layak
3.	Kejelasan tampilan dan suara	1	1	1	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa rata-rata hasil uji coba satu lawan satu adalah 100 % dengan kategori sangat tinggi untuk semua aspek penilaian. Aspek penilaian pertama yaitu tentang kemenarikan atau kesukaan terdiri dari kemenarikan media dan materi yang dikembangkan. Aspek penilaian kedua yaitu tentang kemudahan dalam menggunakan media dan belajar terdiri dari kemudahan menggunakan media dan kemudahan memahami materi. Aspek penilaian ketiga yaitu tentang kejelasan tampilan dan suara media pembelajaran. Penilaian hasil rata-rata uji coba satu lawan satu dengan kategori sangat tinggi tersebut dapat dijadikan penarikan kesimpulan bahwa proses uji coba dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu uji coba kelompok kecil tanpa harus melakukan revisi media pembelajaran berbasis adobe flash cs 6 yang telah dikembangkan

Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilaksanakan dengan responden 5 orang anak. Uji coba dilakukan dengan menunjukkan produk dan menjelaskan secara singkat aplikasi penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash cs 6 kepada anak-anak dan kemudian anak memberikan tanggapan mengenai kualitas produk dari segi kemudahan, kemenarikan dan kejelasan media tersebut. Hasil penilaian anak-anak adalah sebagai berikut.

Tabel 3
Rerata Uji Coba Kelompok Kecil dengan 5 Anak

No	Aspek Penilaian	Rata-Rata Persentase (%)	Kategori
1.	Kemenarikan	100	Sangat layak

2.	Kemudahan menggunakan media dan belajar	100	Sangat layak
3.	Kejelasan tampilan dan suara	100	Sangat layak

Berdasarkan tabel di atas , maka hasil penilaian anak terhadap media pembelajaran berbasis multimedia mengenal konsep dan lambang bilangan pada uji coba kelompok kecil masuk dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 100%. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa proses uji coba produk dapat dilanjutkan pada tahap akhir yaitu uji coba lapangan.

Hasil Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan dengan responden 15 orang anak. Uji coba dilakukan dengan cara mengelompokkan anak menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang anak. Uji coba dilakukan dengan menunjukkan produk dan menjelaskan secara singkat aplikasi penggunaan media pembelajaran berbasis adobe flash cs 6 kepada anak-anak dan kemudian anak memberikan tanggapan mengenai kualitas produk dari segi kemudahan, kemenarikan dan kejelasan media tersebut. Hasil penilaian anak-anak adalah sebagai berikut.

Tabel 4
Rerata Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian		(%)	Kategori
		1	0		
1.	Kemenarikan	28	1	93,3	Sangat layak
2.	Kemudahan menggunakan media dan belajar	30	0	100	Sangat layak
3.	Kejelasan tampilan dan	26	2	86,6	Sangat layak

	suara				
--	-------	--	--	--	--

Berdasarkan tabel di atas , maka hasil aspek kemudahan dalam menggunakan media dan belajar semua anak menyatakan bahwa produk media adobe flash cs 6 yang dikembangkan mudah digunakan dan materinya mudah dipahami. Pada aspek kejelasan tampilan dan suara terdapat 2 anak menyatakan bahwa produk media yang dikembangkan memiliki tampilan dan suara tidak jelas.

Pembahasan

Data tersebut menunjukkan bahwa produk adobe flash cs 6 yang dikembangkan dalam penelitian ini sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran dalam materi mengenal konsep dan lambang bilangan. Pengembangan produk adobe flash cs 6 tepat digunakan pada pendidikan anak usia dini yang lebih membutuhkan media-media pembelajaran bersifat kongkrit dan nyata. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hamalik bahwa Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sesuai karena dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Asyad, 2010).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data sebagai berikut : (1) jumlah skor rata-rata validasi ahli materi adalah 0,9 atau 90 % dengan kategori sangat layakII (2) jumlah skor rata-rata validasi ahli media adalah 0,94 atau 94% dengan kategori sangat layakII (3) jumlah skor rata-rata hasil uji coba lapangan adalah 93,3 % dengan kategori sangat layak. Data-data tersebut menyimpulkan bahwa penilaian anak terhadap media pembelajaran berbasis multimedia mengenal konsep dan lambang bilangan pada uji coba lapangan masuk dalam kategori sangat layakII dengan persentase 93,3%. Pada aspek kemenarikan atau kesukaan terdapat 1 anak menyatakan ketidakmenarikan atau ketidaksukaan tentang produk media yang telah dikembangkan. Pada produk multimedia yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran mengenal konsep dan lambang bilangan anak usia dini.

Saran

Guru hendaknya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran agar anak mudah memahami dan tidak bosan saat pembelajaran sedang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyad. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2012). *Metodologi Penelitian Terapan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Fatmala, D. dan Yelianti, U. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa SMA Menggunakan Eclips Galileo. *FKIP Universitas Jambi*, 1(2), 1–6.
- Indrawati, Weny., Suyanto., Rahayu, Yuni, S. (2015). Implementasi Model Learning Cycle 7E pada Pembelajaran Kimia dengan Materi Pokok Kelarutan dan Hasil Kali Kelarutan untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA. *Pendidikan Sains Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya*, 5(1), 788-794.
- Mulyasa. (2014). *Manajemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2014. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobri, N. T. (2016). Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Prosiding, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATRA UTARA*.