



**PENGEMBANGAN *MACROMEDIA FLASH* BETIF (ALFABET EDUKATIF)  
DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B  
DI TK MUSLIMAT JUNDULLOH JOMBANG  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Oleh

**An'nisaa Lestari  
NIM 160210205096**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2021**



**PENGEMBANGAN *MACROMEDIA FLASH* BETIF (ALFABET EDUKATIF)  
DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B  
DI TK MUSLIMAT JUNDULLOH JOMBANG  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh

**An'nisaa Lestari**

**NIM 160210205096**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2021**

## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Skripsi ini dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- 1) kedua orang tua saya tercinta, Bapak Mulyadi dan Ibu Kartiningsih, atas segala limpahan cinta dan kasih sayang, ketulusan dalam mendidik saya sejak masih kecil, dukungan penuh keduanya yang tidak pernah kurang, baik secara moril maupun materil serta doa-doa yang selalu mereka panjatkan di setiap saat; dan
- 2) pendidik saya sejak saya masih berada di Taman Kanak-kanak sampai dengan perguruan tinggi. Terima kasih atas segala ilmu pengetahuan, bimbingan, keterampilan serta kesabaran dalam mendidik saya serta doa-doa selama ini.

**MOTTO**

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيٰهَا فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya : Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah kamu (dalam berbuat) kebaikan. Di mana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu \*)

~Q.S Al- Baqarah : 148~

---

\*)Departemen Agama Republik Indonesia. 2011. *Al Hidayah Al-Qur'an Tafsir Per Kata Tajwid Kode Angka*. Jakarta: Kalim

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : An'nisaa Lestari

NIM : 160210205096

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika ada kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan merupakan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas kesalahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan tidak benar.

Jember, 28 Desember 2020

Yang menyatakan,

An'nisaa Lestari

NIM 160210205096

**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN *MACROMEDIA FLASH* BETIF (ALFABET EDUKATIF)  
DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B  
DI TK MUSLIMAT JUNDULLOH JOMBANG  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

Oleh:

**An'nisaa Lestari  
NIM 160210205096**

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dra. Khutobah, M.Pd.

Dosen Pembimbing Anggota : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.

**PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN *MACROMEDIA FLASH* BETIF (ALFABET EDUKATIF)  
DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B  
DI TK MUSLIMAT JUNDULLOH JOMBANG  
TAHUN PELAJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh:

Nama Mahasiswa : An'nisaa Lestari  
NIM : 160210205096  
Angkatan : 2016  
Daerah Asal : Jombang  
Tempat/Tanggal Lahir : Jombang, 21 Oktober 1996  
Jurusan/ Program : Ilmu Pendidikan/ S1 PG PAUD

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**  
NIP. 195610031982122001

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198712112015042001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember pada:

Hari, tanggal : Selasa, 5 Januari 2021

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**  
NIP. 195610031982122001

**Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198712112015042001

Anggota I,

Anggota II,

**Dra. Suhartiningsih, M.Pd.**  
NIP. 196012171988022001

**Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 198007182015042001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember,

**Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd**  
NIP. 196061219987021001

## RINGKASAN

**Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021;** An'nisaa Lestari; 160210205096; 2016; 71 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Kecerdasan linguistik anak usia dini adalah kemampuan anak dalam menggunakan kata-kata dengan benar, baik secara lisan atau tulisan. Membangun anak agar memiliki kecerdasan linguistik tentunya tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru untuk menyampaikan materi, disisi lain siswa juga membutuhkannya agar mereka dapat menangkap dengan baik informasi yang telah diberikan oleh guru. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan dalam menstimulus kecerdasan linguistik pada anak usia dini berupa *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif).

Rumusan Masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana proses dan hasil dari pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses dan hasil pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, lembar observasi, dan lembar angket respon guru terhadap pembelajaran.

Penelitian pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini terdapat beberapa langkah yang dilakukan yaitu: (1) mengidentifikasi masalah; (2) mengumpulkan informasi; (3) mendesain produk; (4) validasi desain produk; (5) revisi desain produk; (6) uji coba produk; (7) revisi

produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk massal. Namun dalam penelitian pengembangan ini, tahapan yang dilakukan oleh peneliti hanya dilaksanakan sampai tahap kesembilan. Pada tahap produksi massal belum dapat dilaksanakan karena peneliti hanya memproduksi barang atau produk media untuk uji kevalidan, keefektifan, kepraktisan.

Berdasarkan dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan validator dari praktisi dengan perolehan skor rata-rata adalah 4,4; (2) pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dikategorikan efektif dilihat dari aktivitas anak yang menunjukkan nilai di atas rata-rata yaitu lebih dari 90 dan ketercapaian indikator pencapaian pembelajaran yang memperoleh hasil 3,6 dengan interpretasi tinggi; dan (3) pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dikategorikan praktis dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase di atas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik dan juga dari angket respon guru terhadap pembelajaran yang memperoleh persentase 95%. Respon guru ketika mengajar menggunakan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) menunjukkan hasil positif dan anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

Saran dari penelitian pengembangan media *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang telah dilaksanakan adalah media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dapat menjadi salah satu referensi atau masukan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak dan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, disampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, sekaligus Dosen Pembimbing I;
5. Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II sekaligus DPA yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam penulisan skripsi ini;
6. Dra. Suhartiningsih, M.Pd. selaku Dosen Penguji I dan Ibu Laily Nur Aisyah, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga dalam penulisan skripsi ini;
7. bapak dan Ibu dosen PG PAUD yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
8. ibu Ruliyah S.Psi selaku Kepala TK Muslimat Jundulloh yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian;

9. ibu Sulung Ginanjar A. S.Psi selaku guru kelompok B di TK Muslimat Jundulloh yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;
10. kakak saya Yusfin Rahayu, Fajar Zakaria, serta kakak ipar saya Farizha Triyogi Hermansyah dan Zumrotul Wahidah, yang selalu memberikan tauladan, motivasi serta dukungan kepada saya;
11. keponakan saya Uwais Qossamul Haq, Ubaidillah Qowiyyul Amin, dan Muhammad Ubaidillah Fikri yang selalu menghibur saya dikala penat;
12. sahabat rasa keluarga di Jember Kecemang Dila, Roseka, Indah, Leni, Igrah, dan Nuril yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
13. teman-temanku Nirma, Syella, Iik, Geulisa, Afaf, Eka, Elfajrisa, dan Dina yang selalu memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
14. teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
15. seseorang disana yang mungkin mendoakan saya agar dimudahkan dalam proses pengerjaan skripsi ini; dan
16. semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan berkah dan barokah dari Allah SWT. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jember, 28 Desember 2020

Penulis

DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBING</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xviii
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini</b> .....	6
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Linguistik Anak Usia dini .....	6
2.1.2 Karakteristik Kecerdasan Linguistik Anak Usia dini.....	8
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Linguistik Anak Usia dini .....	10
<b>2.2 Macromedia Flash BETIF (Alfabet Edukatif)</b> .....	12
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Jenis Media Pembelajaran.....	13

2.2.3 Syarat-Syarat Pemilihan Media Pembelajaran.....	15
2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	16
2.2.5 <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	18
2.2.6 Model Pengembangan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) .....	21
<b>2.3 Penelitian yang Relevan</b> .....	22
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	24
<b>3.1 Jenis Penelitian</b> .....	24
<b>3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian</b> .....	24
<b>3.3 Definisi Operasional</b> .....	25
3.3.1 <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	25
3.3.2 Kecerdasan linguistik anak usia dini .....	26
<b>3.4 Desain Penelitian Pengembangan</b> .....	26
3.4.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah .....	26
3.4.2 Tahap Mengumpulkan Informasi .....	26
3.4.3 Tahap Mendesain Produk.....	27
3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk.....	28
3.4.5 Tahap Perbaikan Desain.....	28
3.4.6 Tahap Uji Coba Produk.....	29
3.4.7 Tahap Revisi Produk .....	29
3.4.8 Tahap Uji Coba Pemakaian.....	30
3.4.9 Tahap Revisi Produk .....	30
3.4.10 Tahap Pembuatan Produk Massal .....	30
<b>3.5 Teknik Pengumpulan Data</b> .....	30
3.5.1 Validasi.....	31
3.5.2 Observasi.....	31
3.5.3 Angket/ Kuisisioner .....	31
<b>3.6 Instrumen Penelitian</b> .....	32
3.6.1 Lembar Validasi .....	32
3.6.2 Lembar Observasi .....	32
3.6.3 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	33

<b>3.7 Teknik Analisis Data</b> .....	33
3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi.....	33
3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan .....	34
3.7.3 Teknik Analisis Kefektifan .....	36
<b>BAB 4. HASIL PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
<b>4.1 Hasil Pengembangan <i>Macromedia Flash</i> Betif (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak ....</b>	<b>41</b>
4.1.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah .....	41
4.1.2 Tahap Mengumpulkan Informasi .....	42
4.1.3 Tahap Mendesain Produk.....	43
4.1.4 Tahap Validasi Desain Produk.....	50
4.1.5 Tahap Perbaikan Desain.....	53
4.1.6 Tahap Uji Coba Produk.....	54
4.1.7 Tahap Revisi Produk .....	54
4.1.8 Tahap Uji Coba Pemakaian .....	55
4.1.9 Tahap Revisi Produk .....	58
4.1.10 Tahap Produksi Massal .....	59
4.1.11 Analisis Data Keseluruhan Hasil Pengembangan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	59
<b>4.2 Pembahasan</b> .....	<b>60</b>
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>68</b>
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	<b>68</b>
<b>5.2 Saran</b> .....	<b>68</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>72</b>

**DAFTAR TABEL**

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas .....	34
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan.....	36
Tabel 3.3 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Jamak pada Anak .....	37
Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Siswa .....	39
Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Guru.....	39
Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru .....	40
Tabel 4.1 Tingkat Pencapaian Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 tahun.....	42
Tabel 4.2 Hasil Validasi Instrumen <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) .....	50
Tabel 4.3 Hasil Rekap Validasi Instrument Lembar Validasi RPPH .....	51
Tabel 4.4 Kategori Tingkat Validitas .....	53
Tabel 4.5 Pengamatan Aktivitas Anak.....	54
Tabel 4.6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	55
Tabel 4.7 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak .....	57
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	57
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Analisis Data.....	59

**DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
Gambar 2.1 Aplikasi <i>Macromedia Flash</i> .....	19
Gambar 2.2 Lembar Kerja Baru.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Pembuka (Loading) Aplikasi .....	20
Gambar 2.4 Tampilan Menu Utama (Pilihan Materi).....	20
Gambar 2.5 Tampilan Penutup Aplikasi.....	21
Gambar 2.6 Langkah-Langkah Penggunaan Metode <i>Reseach And Development (RnD)</i> .....	22
Gambar 3.1 <i>Flowchart Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	28
Gambar 4.1 <i>Flowchart Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	44
Gambar 4.2 Rancangan Desain Halaman Pembuka.....	44
Gambar 4.3 Rancangan Desain Halaman Mengetikkan Nama.....	45
Gambar 4.4 Rancangan Desain Halaman Pilihan Menu Utama .....	45
Gambar 4.5 Rancangan Desain Huruf Alfabet .....	46
Gambar 4.6 Rancangan Desain Huruf Vokal Dan Konsonan.....	46
Gambar 4.7 Rancangan Desain Materi Sayuran .....	47
Gambar 4.8 Rancangan Desain Permainan Kata .....	47
Gambar 4.9 Rancangan Desain Halaman Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan Tujuan Pembelajaran .....	48
Gambar 4.10 Rancangan Desain Halaman Keluar.....	48
Gambar 4.10 Perbaikan Desain Halaman Menu .....	53
Gambar 4.11 Revisi Produk Mengenal Huruf Vokal dan Konsonan.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran A. Matriks Penelitian .....	72
Lampiran B. Perangkat Pembelajaran	
B.1 Struktur Kurikulum 2013 .....	75
B.2 Lembar Kerja Siswa .....	81
B.3 Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) .....	83
B.4 Instrumen Tingkat Pencapaian Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 tahun.....	85
B.4a Pedoman Penilaian Aktivitas Belajar Anak .....	86
B.4b Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Linguistik pada Anak.....	87
B.4c Pedoman Lembar Penilaian Indikator Pencapaian Kecerdasan Linguistik pada Anak.....	89
B.4d Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak .....	90
Lampiran C. Lembar Validasi	
C.1 Lembar Validasi <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	91
Lampiran D. Hasil Pengamatan	
D.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru.....	92
D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak .....	93
D.3 Hasil Penilaian Respon Guru Terhadap Pembelajaran .....	94
Lampiran E. Hasil Analisis Data	
E.1 Analisis Validasi <i>Macromedia Flash</i> (Alfabet Edukatif).....	96
E.2 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru .....	97
E.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Belajar Anak .....	98
E.4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	100
Lampiran F. Foto Kegiatan Pembelajaran Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif).....	101

Lampiran G. Lain-lain

G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	106
G.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) .....	110
G.3 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) online.....	114
G.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Ketika Pembelajaran .....	118
G.5 Hasil Pengamatan Aktivitas Belajar Anak.....	119
G.6 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran.....	121
G.7 Hasil Lembar Kerja Siswa .....	123
G.8 Surat Izin Penelitian .....	125
G.9 Surat Keterangan Penelitian.....	126
Lampiran H. Biodata Mahasiswa .....	127

## BAB 1.PENDAHULUAN

Bab pendahuluan memuat uraian tentang: (1.1) latar belakang; (1.2) rumusan masalah; (1.3) tujuan penelitian; (1.4) manfaat penelitian. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 1.1 Latar Belakang

Anak usia dini adalah anak yang memiliki banyak sekali potensi atau kemampuan, kemampuan tersebut dapat berkembang pesat sesuai dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan anak. Namun, apabila kemampuan yang dimiliki anak tidak distimulasi dengan baik maka kemampuan anak tersebut tidak dapat berkembang sesuai dengan semestinya. Menurut *National Association for the education young children (NAEYC)* dalam (Susanto 2017: 1), anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia nol sampai dengan delapan tahun. Pada masa itu terjadi proses pertumbuhan dan perkembangan di berbagai aspek dalam kehidupan anak. Pembelajaran yang digunakan harus mengacu pada karakteristik sesuai tahapan perkembangan anak. Setiap anak berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak agar bisa mengembangkan kemampuan yang telah dimilikinya. Selain kemampuan yang dimiliki pendidikan juga dapat membentuk karakter anak.

Pendidikan anak usia dini merupakan penanganan lebih lanjut dari anak usia dini, karena bidang pendidikan sangat menentukan pada kualitas pendidikan bangsa di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 14 (dalam Latif, dkk 2013: 2) menyatakan bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini lebih diarahkan untuk bisa memberi pelayanan pada anak mengenai pertumbuhan dan perkembangan agar bisa tercapai secara optimal dan disesuaikan dengan norma, nilai, dan harapan masyarakat. Pendidikan

anak usia dini sangat berguna untuk bisa mengembangkan kecerdasan jamak pada anak salah satunya kecerdasan linguistik. Pada masa usia dini, anak sangat mudah dalam menyerap berbagai hal atau pengetahuan yang diterimanya terutama mengenai bahasa (linguistik). Pada proses pembelajaran, pendidik diharapkan dapat membuat suasana di kelas menjadi menyenangkan dengan cara membuat media yang menarik perhatian anak agar tujuan pembelajaran bisa tercapai dengan optimal.

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran digunakan sebagai penghubung atau penyalur dalam pembelajaran atau sumber-sumber belajar selain guru. Menurut Munadi (2012: 7) media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi yang dikemas secara menarik agar situasi dalam proses pembelajaran dapat berjalan secara lancar dan menyenangkan. Media pembelajaran yang baik yaitu media yang bisa menstimulasi kecerdasan jamak pada anak salah satunya kecerdasan linguistik.

Kecerdasan Linguistik adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa dan kata-kata baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya. Menurut Chatib (2017: 85) komponen inti dari kecerdasan linguistik adalah kepekaan pada bunyi, struktur, makna, serta fungsi kata dan bahasa. Anak yang memiliki kecerdasan ini umumnya dapat ditandai dengan kesenangannya pada hal-hal yang menyangkut bahasa misalnya saja membaca, menulis, menyusun kata-kata dan lain-lain. Kecerdasan ini biasanya baru terlihat pada masa-masa anak sekolah. Masa sekolah adalah masa dimana anak mampu mengembangkan kemampuannya secara maksimal sesuai dengan tahap usianya. Kemampuan disini yaitu misalnya kemampuan untuk mengenal huruf yang akan diaplikasikan dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Pengaplikasian kecerdasan linguistik yang dimiliki anak ini tentunya tidak lepas dari stimulus yang diberikan pada saat pembelajaran di sekolah. Stimulus diberikan agar bisa merangsang kecerdasan linguistik yang sebagian besar dimiliki oleh anak.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di TK Muslimat Jundulloh Jombang mengenai media pembelajaran yang digunakan pada sekolah sebenarnya sudah menunjang kegiatan pembelajaran dalam hal kecerdasan linguistik, namun masih belum optimal. Masih banyak anak yang masih belum bisa memperhatikan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat hal seperti itu bisa terjadi sehingga beberapa anak kurang bisa memahami pada saat proses pembelajaran berlangsung. Agar pembelajaran bisa efektif dan membuat anak tertarik tentunya diperlukan media pembelajaran yang sesuai perkembangan dan minat anak.

Penelitian pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran baru yang menarik dan dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak. *Macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) merupakan suatu aplikasi yang dibuat atau dirancang untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran agar berbeda dari pembelajaran sebelum-sebelumnya. Dalam *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini terdapat beberapa menu untuk pilihan belajar, yaitu berisi tentang pengenalan huruf alfabet, pengenalan huruf vokal dan konsonan, serta materi yang sesuai tema sekolah. Inovasi lainnya dari media ini adalah terdapat permainan kata sederhana yang berguna untuk menambah perbendaharaan kata pada anak dan bisa juga untuk mengevaluasi apakah anak-anak sudah paham atau belum tentang materi yang sudah dijelaskan. *Macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini tentunya dikemas dengan lebih menarik sehingga membuat anak semangat belajar mengenal huruf-huruf alfabet. Diharapkan dengan adanya *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini dapat menstimulus kecerdasan linguistik yang ada pada anak. Oleh karena itu, penulis membuat *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini agar pembelajaran di kelas lebih efektif dan dapat menstimulasi kecerdasan linguistik pada anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian adalah :

- 1.2.1 Bagaimana proses pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang?
- 1.2.2 Bagaimana hasil pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.
- 1.3.2 Mendeskripsikan hasil pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yaitu sebagai berikut :

#### 1.4.1 Bagi Peneliti

- a. Untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran dan menguji keefektifan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.
- b. Dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya

#### 1.4.2 Bagi guru

- a. Agar guru dapat mengetahui pentingnya menstimulasi kecerdasan linguistik anak

- b. Dapat membuat media pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi
- c. Dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan media pembelajaran

#### 1.4.3 Bagi sekolah

Sebagai bahan acuan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi anak dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Selain itu, manfaat penelitian ini sebagai bahan evaluasi dalam membuat media pembelajaran guna mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.

#### 1.4.4 Bagi anak

- a. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
- b. Dapat menstimulasi kecerdasan linguistik anak
- c. Dapat mengenalkan kemajuan teknologi yang bermanfaat bagi pengetahuan dan perkembangan anak
- d. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, wawasan, serta pengalaman dalam penerapan media pembelajaran pada anak usia dini

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka memuat uraian tentang: (2.1) kecerdasan linguistik anak usia dini; (2.2) *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif); dan (2.3) penelitian yang relevan. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

### 2.1 Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

Pembahasan untuk kecerdasan linguistik ini mencakup: (2.1.1) pengertian kecerdasan linguistik anak usia dini, (2.2.2) karakteristik kecerdasan linguistik anak usia dini, dan (2.2.3) faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan linguistik anak usia dini.

#### 2.1.1 Pengertian Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang terdapat pada rentang usia lahir sampai enam tahun. Pada masa ini otak anak akan mengalami perkembangan paling cepat dan banyak selama hidupnya. Perkembangan disini mencakup dalam aspek kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa, fisik motorik yang sesuai dengan tahap usia anak. Perkembangan setiap anak berbeda tergantung bagaimana orangtua mendidiknya di rumah dan bagaimana guru mendidiknya di sekolah. Hal mendasar yang bisa dilakukan untuk mendidik anak adalah dalam hal bahasa (linguistik) karena anak belajar melalui komunikasi. Anak yang bisa menangkap suatu informasi atau hal-hal lain yang lebih cepat dari semestinya tentunya mereka mempunyai kecerdasan yang tinggi.

Kecerdasan adalah suatu kemampuan yang dimiliki seseorang yang berguna untuk memecahkan masalah yang dihadapinya. Menurut Gardner (dalam Sujiono, 2013: 176) kecerdasan merupakan suatu kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, membuat produk baru yang dirasa bisa bermanfaat bagi suatu budaya atau masyarakat. Kecerdasan yang dimiliki setiap anak tentunya berbeda-beda tergantung dari kapasitas berpikirnya.

Menurut Lane dalam (Yaumi dan Ibrahim, 2013: 14) anak yang mempunyai kecerdasan bahasa yang tinggi akan bisa menceritakan cerita dan adegan yang

lucu, kemampuan dalam hal menulis lebih baik daripada anak seusianya, mudah dalam mengingat nama-nama, tempat-tempat, tanggal, dan informasi lainnya yang lebih baik dari anak pada usianya, senang dalam bermain kata-kata, suka membaca buku, menghargai sajak, suka mendengarkan cerita, mendengarkan dan merespon bunyi, irama, warna, berbagai kata lisan.

Menurut Jasmine (2007: 17) kecerdasan linguistik merupakan kemampuan mengelola dalam kata-kata, baik dalam tulisan maupun lisan. Orang yang memiliki kecerdasan linguistik semestinya juga memiliki keterampilan dalam hal pendengaran karena sejatinya mereka belajar dari mendengar. Tak hanya mendengar saja, mereka juga gemar dalam hal menulis, membaca, dan berbicara, dan suka bercengkerama dengan banyak orang.

Menurut Savitri (2019: 5) Kecerdasan linguistik merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal mengolah dan menggunakan kata-kata (lisan dan tulisan). Termasuk juga kemampuan dalam hal menyampaikan informasi dan menggunakan kata dalam sebuah pemikiran. Orang yang memiliki kecerdasan ini biasanya memiliki daya ingat yang kuat dalam mengingat nama-nama, istilah-istilah baru, dan umumnya bisa menguasai bahasa yang baru.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa kecerdasan linguistik secara umum adalah kemampuan seseorang dalam mengelola kata-kata baik dalam lisan maupun tulisan. Di dalam kecerdasan linguistik terdapat empat aspek perkembangan bahasa yaitu mendengarkan, membaca, menulis, dan berbicara. Pertama kalinya anak belajar menirukan suara yang ia dengar, kemudian belajar berbicara dengan kosakata sederhana. Sedangkan pengertian kecerdasan linguistik anak usia dini sendiri adalah kemampuan anak dalam menggunakan kata-kata dengan benar, baik secara lisan atau tulisan. Tujuan dari mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak yaitu agar mereka mampu dalam melakukan komunikasi baik lisan maupun tulisan dengan baik, mampu mengingat maupun menghafal suatu informasi, memiliki kemampuan berbahasa untuk meyakinkan orang lain, mampu dalam memberikan penjelasan, dan mampu menjawab ataupun membahas bahasa itu sendiri. Oleh karena itu sebisa mungkin anak-anak mulai dilatih untuk bisa berkomunikasi

dengan baik. Misalnya saja bila diajak berbicara anak akan bisa menjawab dengan baik diantara teman-teman seusianya.

### 2.1.2 Karakteristik Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

Menurut Yaumi dan Ibrahim (2013: 25) karakteristik kecerdasan linguistik secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan dalam hal menulis melebihi anak seusianya
- b. Suka bermain kata-kata
- c. Suka membaca buku
- d. Senang berbicara dan menyampaikan cerita
- e. Memiliki memori yang baik untuk mengingat nama, tempat, tanggal, dan lain-lain
- f. Suka mendengar kata-kata secara lisan misalnya buku-buku audio, cerita, komentar dalam radio

Menurut Dollaghan (dalam Madyawati, 2016: 133) anak yang mempunyai kecerdasan linguistik cenderung memperlihatkan hal-hal seperti di bawah ini yaitu:

- a. Senang melakukan interaksi (komunikasi) dengan teman sebaya atau orang dewasa
- b. Senang bercerita secara rinci pengalaman sehari-harinya mengenai apapun yang dialaminya
- c. Mudah sekali dalam mengingat nama keluarga, teman, tempat maupun hal-hal kecil yang pernah mereka ketahui atau dengar, termasuk iklan yang disiarkan di tv
- d. Suka sekali dengan buku, mereka seringkali membawa dan pura-pura membaca buku dan dalam mengenal huruf mereka lebih cepat menghafal dibanding anak seusianya
- e. Mudah sekali dalam mengucapkan kata-kata, suka dengan permainan kata dan juga suka melucu
- f. Sering meniru tulisan yang ada disekelilingnya

- g. Suka berusaha untuk mencoba membaca tulisan dalam label elektronik, makanan, papan nama, atau hal-hal yang ada di sekitarnya
- h. Menyukai permainan linguistik, misalnya tebak kata.

Karakteristik tingkat pencapaian kecerdasan linguistik anak umur 5-6 tahun menurut Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 137 tahun 2014, yaitu sebagai berikut :

- a. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan
- b. Mengulang kalimat yang lebih kompleks
- c. Memahami aturan dalam suatu permainan
- d. Senang dan menghargai bacaan
- e. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks
- f. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama
- g. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung
- h. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)
- i. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain
- j. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan
- k. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita
- l. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal
- m. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya
- n. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.
- o. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf
- p. Membaca nama sendiri
- q. Menuliskan nama sendiri
- r. Memahami arti kata dalam cerita

Berdasarkan uraian tentang karakteristik kecerdasan linguistik di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat karakteristik yang dimiliki kebanyakan anak yang mempunyai kecerdasan linguistik yaitu mereka suka sekali dengan kata-kata baik secara lisan (ucapan) maupun tulis. Biasanya anak yang memiliki kecerdasan ini juga cenderung mempunyai daya mengingat yang bisa dibilang baik, misalnya mengingat nama-nama orang, istilah-istilah baru ataupun hal-hal yang lebih mendalam. Mereka dalam menganalisis bahasa juga lebih peka daripada teman sebayanya. Anak yang lebih aktif bertanya ataupun

suka bercerita sudah dipastikan bahwa anak tersebut memiliki kecerdasan linguistik yang tinggi. Karier yang cocok dari identifikasi karakteristik kecerdasan linguistik ketika anak sudah menjadi dewasa adalah menjadi penyair, jurnalis, ilmuwan, pengacara, penceramah, dll.

Fokus penelitian pengembangan ini yaitu pada kecerdasan linguistik anak dalam hal senang dan menghargai bacaan; memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain; menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/ huruf awal yang sama; dan menuliskan nama sendiri.

### 2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini

Menurut Thobroni (2016: 196) faktor-faktor yang dapat memengaruhi kecerdasan seseorang berbeda dengan orang lain, diantaranya adalah :

#### a. Pembawaan

Pembawaan yang dimiliki seseorang ditentukan oleh sifat-sifat dan ciri-ciri yang dibawa sejak lahir.

#### b. Kematangan

Semua organ tubuh yang ada pada diri manusia selalu mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Jika organ-organ pada tubuh telah berjalan sesuai dengan fungsinya masing-masing maka organ tersebut bisa dibilang sudah matang.

#### c. Pembentukan

Pembentukan adalah sesuatu hal yang bisa memengaruhi perkembangan inteligensi pada keadaan di luar diri seseorang. Faktor pembentuknya dibagi menjadi dua, yaitu pembentukan yang disengaja (seperti yang terjadi di lingkungan sekolah) dan pembentukan yang tidak disengaja (pengaruh alam atau lingkungan sekitar).

#### d. Minat dan pembawaan yang khas

Minat mengarahkan perbuatan atau tindakan pada suatu tujuan dan itu merupakan sebuah dorongan bagi perbuatan tersebut.

e. Kebebasan

Kebebasan dapat diartikan bahwa manusia dibebaskan dalam memilih metode yang digunakan dalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Rahmawati (2016: 232) faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan linguistik dibagi menjadi dua faktor, yaitu sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal yang mempengaruhi kecerdasan linguistik ada 3 yaitu (1) kondisi fisik, kondisi kesehatan fisik anak yang baik akan sangat berpengaruh terhadap kecerdasan linguistik anak. Kecerdasan linguistik seseorang selalu berkaitan dengan kemampuan untuk berkomunikasi. Manusia melakukan komunikasi tentunya dengan menggunakan alat indera yaitu telinga, mulut/ alat ucap, mata dan tangan. (2) kondisi emosi siswa, kondisi ini dapat dilihat ketika anak mampu memotivasi dirinya sendiri. Memotivasi disini dapat terlihat apabila anak semangat dalam melakukan kegiatan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. (3) gaya belajar, karena apabila anak mudah memahami materi dengan cara mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis akan mempengaruhi kecerdasan linguistiknya.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi kecerdasan linguistik ada 2 yaitu (1) cara mengajar guru, guru merupakan salah satu tokoh yang sangat berperan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak. Strategi atau cara mengajar yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran akan membangun karakter siswa seperti yang diharapkan. (2) program sekolah yang menunjang, program sekolah disini biasanya masih ada yang belum dilaksanakan dengan maksimal dengan begitu dapat mengganggu perkembangan kecerdasan linguistik anak.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan linguistik anak usia dini antara lain kondisi fisik, lingkungan rumah, dan lingkungan sosial. Tiga hal tersebut merupakan faktor penting yang dapat menumbuhkan kecerdasan linguistik anak usia dini. Biasanya anak yang terlahir dari keluarga yang harmonis cenderung memiliki kecerdasan linguistik karena keluarganya sering mengajak

komunikasi. Dari situlah anak-anak akan membawa kebiasaan berkomunikasi ke lingkungan sosial mereka.

## 2.2 *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)

Pembahasan untuk *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini mencakup: (1) pengertian media pembelajaran, (2) jenis media pembelajaran, (3) syarat-syarat pemilihan media pembelajaran, (4) manfaat media pembelajaran, (5) *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif), dan (6) model pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif).

### 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah semua jenis sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Smaldino (dalam Mudlofir dan Evi, 2016: 121) media berasal dari bahasa latin dan dalam bentuk tunggal berasal dari kata medium. Media secara harfiah dapat berarti pengantar informasi atau perantara dari pengirim kepada penerima informasi.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Latif dkk, 2013: 151) media adalah segala sesuatu yang bisa membangun kondisi siswa agar mereka mampu menerima pengetahuan keterampilan ataupun sikap tentang segala jenis materi dan kejadian pada saat pembelajaran. Dalam pengertian tersebut, yang termasuk media adalah buku teks, guru, dan lingkungan sekolah. Ketiga hal tersebut merupakan sarana yang digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian suatu informasi ataupun pesan.

Menurut Suparman (dalam Khuluqo, 2017: 143) media merupakan alat yang bisa digunakan sebagai penyalur informasi atau pesan dari pengirim ke penerima. Dalam kegiatan pembelajaran, media juga dapat disebut sebagai segala sesuatu atau alat yang bisa membawa informasi (pesan) dan pengetahuan antara pendidik dengan siswa. Media digunakan untuk memudahkan guru dalam hal penyampaian materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk mengirimkan

informasi atau pesan dari pengirim (komunikator) ke penerima (komunikan) yang dapat merangsang perasaan, pikiran, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan baik (sesuai tujuan yang telah direncanakan). Pendidikan anak usia dini tentunya sangat memerlukan penggunaan media karena pada masa itu anak masih dalam tahap berpikiran konkrit (nyata) sehingga peran media sangat penting diadakan pada masa pembelajaran.

### 2.2.2 Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang umumnya dipakai di Indonesia dalam pembelajaran (Latif, dkk, 2013: 152), diantaranya:

#### a. Media visual/ media grafis

Media visual/ media grafis adalah media yang hanya bisa dilihat. Media ini sering digunakan oleh guru di lembaga PAUD untuk menyampaikan materi yang sesuai dari tema yang sedang dipelajari. Contoh media grafis yang digunakan dalam pembelajaran adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flanel, papan buletin.

#### b. Media audio

Media audio sangat bergantung pada indra pendengaran karena media ini menggunakan suara. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditorif, baik verbal (lisan), maupun non verbal. Jenis media yang dikelompokkan dalam media audio adalah radio, piringan hitam, laboratorium bahasa, dan alat perekam pita magnetik.

#### c. Media proyeksi diam (audio visual)

Media proyeksi diam ini menggunakan proyektor untuk memproyeksikan. Jenis- jenis media proyeksi diam diantaranya yaitu film rangkai, media transparansi, film bingkai, video, televisi, simulasi, dan permainan (game).

Menurut Arsyad dalam (Jalinus dan Ambiyar, 2016: 16) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, diantaranya yaitu media hasil teknologi cetak, media teknologi berdasarkan komputer, media hasil teknologi audiovisual, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Khuluqo (2017: 149) macam-macam media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Media berbasis visual  
Media berbasis visual merupakan media yang keberhasilan penggunaannya ditentukan oleh efektivitas dan kualitas dari bahan-bahan visual dan grafik.
- b. Media berbasis audio visual  
Media audio dan visual merupakan media yang bisa dibilang murah dan terjangkau karena audio dapat menyampaikan informasi atau pesan yang bisa memotivasi peserta didik. Jenis-jenis media berbasis audio visual yaitu media audio visual murni (media audio visual gerak), dan media audio visual tidak murni (media audio visual diam).
- c. Kombinasi *Slide* dan suara  
Gabungan *Slide* dengan tape audio merupakan jenis multimedia yang sangat mudah diproduksi. Media ini dapat digunakan dimana saja dan dengan berbagai tujuan pembelajaran yang memerlukan gambar-gambar agar informasi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.
- d. Media berbasis komputer  
Komputer sangat bermanfaat bagi sekolah, selain untuk administrasi komputer juga bisa digunakan ketika pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis komputer yaitu sebagai tutorial meniru sistem tutor yang dilakukan instruktur atau pendidik, untuk memperkuat penguasaan materi yang dilakukan dengan menyiapkan soal- soal atau pertanyaan yang hampir sama yang ada dalam buku.
- e. Multimedia berbasis komputer dan interaktif video  
Multimedia bisa disebut sebagai kumpulan dari beberapa media. Kumpulan disini merupakan perpaduan dari beberapa jenis media (grafik, teks, suara, video dan animasi). Penggabungan tersebut yang dapat menampilkan pesan, informasi, atau isi pelajaran menjadi satu.
- f. Media berbasis internet  
Internet dalam dunia pendidikan bisa dikenal dengan pembelajaran secara elektronik (E-learning). Pembelajaran dengan E-learning bisa dilakukan dengan jarak jauh karena sudah digunakan oleh kebanyakan peserta didik. Pembelajaran menggunakan E-learning bisa dilakukan kapanpun dimanapun asalkan sudah tersambung dengan internet.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa jenis-jenis media pembelajaran untuk anak usia dini antara lain media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual misalnya menggunakan proyektor,

biasanya yang menerapkan media ini adalah di perkotaan karena mereka mengikuti perkembangan zaman dan alat-alatnya memadai. Media audio misalnya menggunakan kaset cd atau radio, media ini biasanya digunakan pada saat mengiringi tarian atau senam. Sedangkan media audio visual misalnya program televisi atau video, biasanya sekolah menerapkan media ini pada saat hari kemerdekaan yaitu memutar film kemerdekaan.

### 2.2.3 Syarat-Syarat Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Rasimin, dkk (dalam Khuluqo, 2017: 157) menyebutkan ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a. Media harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai

Penggunaan media harus disesuaikan pada kegunaannya apakah digunakan untuk bahan instruksional, hiburan, ataukah sebagai informasi.

b. Sasaran

Media harus disesuaikan berdasarkan karakteristik yang dimiliki siswa, jumlah siswa, dan motivasi dari masing-masing siswa, itu semua agar media bisa tersalurkan dengan baik dan bisa efektif apabila dilakukan dalam pembelajaran.

c. Waktu

Media yang dibuat sebaiknya diselesaikan tepat waktu dan harus disesuaikan dengan lamanya waktu dalam aktivitas pembelajaran.

d. Ketersediaan

Media harus disesuaikan terlebih dahulu dengan ketersediaan peralatan dan hal-hal teknis yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

e. Biaya

Biaya yang digunakan dalam pembuatan media sebisa mungkin dibuat seminim mungkin dan hasil yang akan dicapai harus bisa seimbang dengan dana yang sudah dikeluarkan.

f. Karakteristik media

Media yang dibuat seharusnya dipertimbangkan terlebih dahulu kelebihan dan kekurangannya agar pendidik bisa memilih media mana yang tepat digunakan ketika pembelajaran.

g. Mutu teknis

Apabila menggunakan media slide maka visual pada slide tersebut haruslah jelas dan sebisa mungkin background dari slide tersebut tidak mengganggu dalam informasi yang akan disampaikan.

Menurut Sundayana (2013: 16) beberapa hal yang perlu diperhatikan apabila memilih media diantaranya sebagai berikut:

- a. Media harus sesuai dengan materi pelajaran
- b. Media yang akan digunakan mudah diperoleh, seringkali guru membuat media grafis sendiri.
- c. Guru dapat menggunakan media yang telah diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung.
- d. Waktu pemakaian media harus dipertimbangkan agar tujuan pembelajaran yang dibuat bisa tercapai dengan baik dan dapat bermanfaat bagi siswa.
- e. Media yang dipilih harus sesuai taraf berpikir yang dimiliki setiap siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa syarat-syarat pemilihan media pembelajaran yang baik adalah harus sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu merujuk pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan manfaat apa yang dapat diambil apabila memilih media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan sesuai dengan karakteristik anak serta aspek-aspek perkembangannya. Selain itu bahan-bahan yang digunakan dalam pembuatan media diharapkan mudah didapatkan oleh guru dan tidak membahayakan keselamatan siswa.

#### 2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Khuluqo, 2017: 147) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran lebih menarik

- b. Dapat mencapai tujuan pembelajaran karena peserta didik akan lebih paham terhadap materi yang telah diberikan dengan jelas
- c. Pendidik tidak akan kehabisan tenaga karena tidak selalu melalui penuturan kata-kata oleh guru karena menggunakan metode mengajar yang bervariasi dan membuat peserta didik tidak bosan.
- d. Peserta didik dapat mengamati, mendemonstrasikan, melakukan, memerankan, dan lain-lain karena tidak hanya selalu mendengarkan uraian dari pendidik.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Sundayana, 2013: 11) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi atau bahan pembelajaran yang dapat diseragamkan. Dengan bantuan media diharapkan dapat membuat guru bisa memiliki penafsiran yang sama terhadap suatu konsep materi pelajaran.
- b. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan jelas. Media dapat menampilkan informasi melebihi gambar, suara, warna, dan gerak baik secara alami ataupun manipulasi dengan berbagai potensi yang dimiliki.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif. Media bisa digunakan untuk membantu guru dan siswa dalam melakukan interaksi dua arah selama proses pembelajaran berlangsung, itu semua dapat berjalan dengan baik apabila media yang dipilih dan dirancang secara tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- d. Meminimalisir dalam penggunaan waktu dan tenaga. Guru seringkali menggunakan banyak waktu dalam menjelaskan materi pelajaran. Hal seperti ini tidak akan terjadi apabila guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. anak-anak bisa mengamati sendiri materinya tanpa harus dijelaskan panjang lebar terlebih dahulu oleh guru.
- e. Hasil belajar siswa lebih meningkat. Media sangat berguna dalam membantu proses pembelajaran agar lebih efisien, selain itu juga dapat membantu siswa dalam menyerap materi dengan lebih mendalam dan secara rinci sehingga membuat pemahaman siswa akan lebih baik (meningkat).
- f. Media dapat membuat siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja. Media pembelajaran dapat dibentuk secara sedemikian rupa untuk bisa membuat siswa lebih leluasa dalam belajar dan agar selalu tidak tergantung pada guru.

- g. Media dapat menambah peran guru agar lebih produktif. Dengan adanya media guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar siswa. Guru bisa lebih fokus membantu apabila ada siswa yang kesulitan belajar, pembentukan jati diri, dan memotivasi belajar siswa.

Sedangkan menurut Ensiclopedi of Educational Research (dalam Umar, 2014: 137) nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain.
- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid.
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti.
- j. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diperoleh kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu pesan atau informasi yang disampaikan ke penerima akan lebih jelas khususnya pada anak usia dini, karena mereka masih berpikiran abstrak harus ada media yang nyata agar anak-anak paham dengan informasi yang akan disampaikan. Selain itu dengan adanya media pembelajaran dapat memotivasi siswa agar mau belajar dan menumbuhkan sikap kreatif siswa karena mereka akan bisa belajar sendiri.

#### 2.2.5 *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)

*Macromedia flash* merupakan program untuk membuat suatu animasi dan aplikasi web profesional. Di dalam *macromedia flash* terdapat beberapa macam animasi, sound, interaktif yang mendukung adanya aplikasi web (Munir, 2013: 15). *Macromedia flash* yang dikembangkan ini berbeda dengan *macromedia flash*

pada umumnya. *Macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran. Dalam *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini berisi tentang pengenalan huruf alfabet, pengenalan huruf vokal dan konsonan, serta materi tentang nama-nama sayuran. Inovasi yang ada dalam media pembelajaran ini adalah terdapat permainan kata sederhana yang berguna untuk menambah perbendaharaan kata pada anak. Diharapkan dengan media *macromedia flash* BETIF ini mampu menstimulasi kecerdasan linguistik yang ada pada anak.

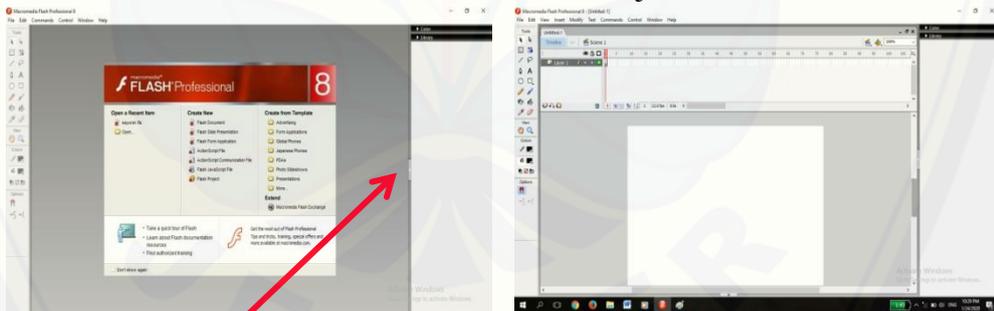
Langkah-langkah pembuatan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) sebagai berikut:

- a. Instal dan buka aplikasi *macromedia flash* di laptop



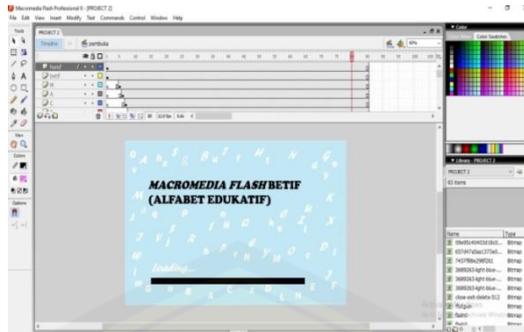
Gambar 2.1 aplikasi *macromedia flash*

- b. Pilih “Flash Dokumen” untuk memulai lembar kerja baru



Gambar 2.2 Lembar kerja baru

- c. Membuat layer dan memasukkan gambar yang ingin kita buat dengan cara mengimpor gambar. Layer awal ini dijadikan untuk pembuka (loading) untuk medianya. Setiap layer yang sudah dibuat kemudian memasukkan gambar ke lembaran kerja dan sesuaikan menurut ukuran yang diinginkan.



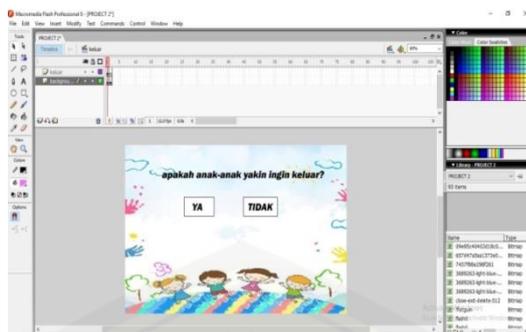
Gambar 2.3 tampilan pembuka (loading) aplikasi

- d. Membuat layer lagi untuk menu mengetik nama, pilihan menu, materi, permainan kata, dan tombol keluar. Cara pembuatannya sama seperti langkah sebelumnya namun dengan gambar yang berbeda. Menu pilihan berisi pilihan materi (tombol) yang akan dipilih oleh pengguna. Sedangkan untuk layer selanjutnya yaitu materi dan permainan kata berisi materi yang akan disampaikan pada pengguna dan di pojok kanan atas diberi pilihan keluar (X) apabila pengguna ingin keluar dari aplikasi ini.



Gambar 2.4 tampilan menu utama (pilihan menu)

- e. Langkah terakhir membuat layer lagi untuk penutup. Cara pembuatannya pun sama namun pada menu penutup ini ada 2 pilihan yaitu ya dan tidak. Tombol ya berarti keluar dari aplikasi ini dan muncul ucapan terimakasih. Sedangkan Tombol tidak berarti kembali ke menu pilihan materi.



Gambar 2.5 tampilan penutup aplikasi

- f. Setelah semua layer sudah terisi gambar, materi dan rumus maka untuk memainkannya bisa menggunakan cara menekan ctrl + enter.
- g. Langkah terakhir menyimpan aplikasi ini dengan cara mengekspor file lalu mengganti formatnya sesuai kebutuhan.

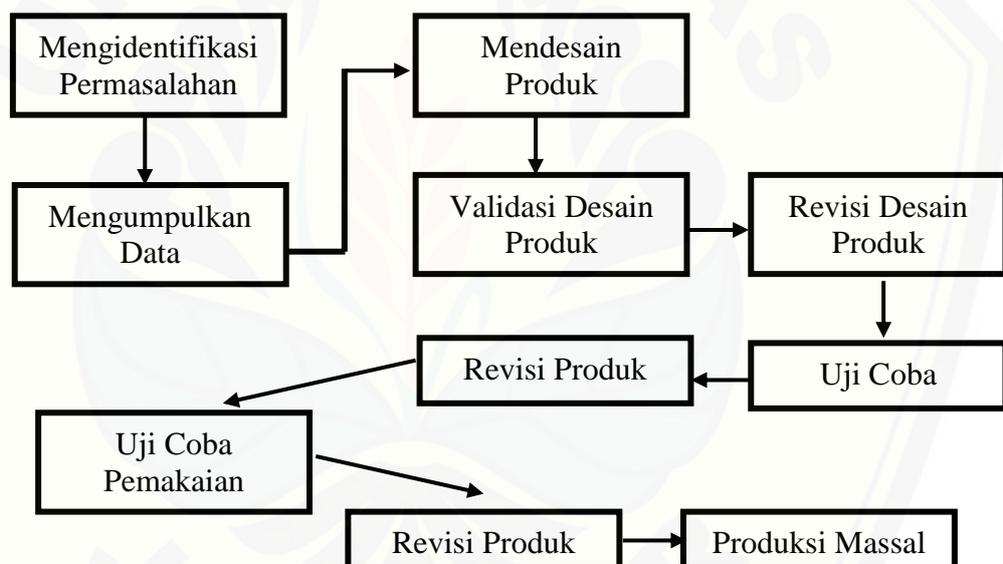
Sedangkan cara untuk memainkan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) sangatlah mudah, guru hanya tinggal mengklik sesuai perintah yang telah disediakan. Disamping mudahnya memainkan media ini, *macromedia flash* BETIF memiliki suatu kekurangan yaitu sebelum menggunakan media ini harus ada simulasi tentang cara penggunaannya. Guru harus benar-benar paham tentang cara memainkan media ini agar pada saat penyampaian materi guru tidak merasa kebingungan lagi. Dalam menggunakan media ini pun tidak boleh sangat lama dikarenakan nantinya dapat mengganggu kesehatan mata anak. Manfaat yang bisa diambil dalam menggunakan media ini adalah bisa memanfaatkan multimedia yang telah ditemukan para ahli dan bisa mengikuti perkembangan zaman.

#### 2.2.6 Model Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)

Metode *Research and Development* (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012:333). Langkah-langkah yang dilakukan untuk penelitian pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik, yaitu 1) melakukan pengamatan/observasi awal, kemudian mencatat permasalahan yang ada di sekolah. 2) Mengumpulkan data yang diperlukan dan mendukung penelitian. 3) Menciptakan solusi dari permasalahan

dan mendesain produk yang dapat menyelesaikan permasalahan. 4) Memvalidasi desain produk yang telah dibuat kepada validator seperti dosen dan guru di sekolah yang menjadi objek penelitian. 5) Merevisi desain produk apabila ada kekurangan. 6) Menguji cobakan desain produk yang telah divalidasi oleh dosen dan guru. 7) Apabila dalam menguji produk masih terdapat kekurangan maka akan direvisi kembali. 8) Penerapan produk uji coba dalam kegiatan pembelajaran. 9) Merevisi desain produk apabila masih ada kekurangan. 10) Produk akan diproduksi massal apabila telah memenuhi syarat dan kriteria yang telah ditentukan.

Berikut langkah-langkah penelitian pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif).



Gambar 2.6 Langkah-langkah Penggunaan Metode *Research and Development* (R&D)

### 2.3 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian terdahulu yang berfungsi sebagai pendukung penelitian ini. Dalam penelitian Ardiyanti (2015) dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan aplikasi game edukasi pembelajaran pengenalan dinosaurus untuk anak menggunakan macromedia flash dapat memotifasi belajar agar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. game edukasi pembelajaran

pengenalan dinosaurus untuk anak dibuat dengan mengikuti tahapan siklus hidup pengembangan animasi, meliputi: studi pendahuluan, analisis, desain, dan implementasi. game edukasi pembelajaran dan pengenalan dinosaurus untuk anak jika diterapkan dapat membantu pengetahuan anak dan memberikan edukasi kepada anak-anak dan umum.

Dalam penelitian Indriyani dan Sihite (2015) dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan aplikasi edukatif sebagai media pembelajaran kreatifitas anak menggunakan metode belajar dan bermain (Edutainment), dimana dapat menarik perhatian anak untuk senang belajar. Media pembelajaran yang disajikan secara interaktif lebih efektif dibanding dengan pembelajaran yang disajikan secara konvensional, dengan media pembelajaran seperti ini akan membantu anak-anak dalam mengenal huruf, angka dan warna tanpa terbatas masalah waktu maupun tempat. Aplikasi edukatif untuk anak ini juga dapat mempermudah orangtua untuk meningkatkan kreatifitas berbahasa anak karena aplikasi ini berbasis multimedia yang didalamnya terdapat materi yang menarik sehingga membantu orangtua untuk memberikan materi pelajaran dengan mudah.

Dalam penelitian Priambodho (2016) dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi game edukasi pelafalan huruf alphabet ini bisa mengajarkan anak cara melafal huruf alphabet secara baik sesuai usia (3tahun – 6tahun). Aplikasi game ini juga telah dibuat lebih sederhana dan bervariasi sehingga dapat meningkatkan minat belajar anak sambil bermain

Penelitian pengembangan ini mengadopsi dari penelitian Ardiyanti, Sihite, dan Priambodho yaitu menggunakan aplikasi game dan multimedia yang akan dimodifikasi menjadi *macromedia flash* (Alfabet Edukatif). Media pembelajaran BETIF ini dibuat dengan menggabungkan dua unsur yakni aplikasi game, dan multimedia menjadi sebuah *macromedia flash* edukatif. Selain kedua unsur tersebut, peneliti juga menambahkan permainan kata yang didalamnya terdapat tantangan berupa permainan kata bergambar. Pengembangan *macromedia flash* BETIF ini diharapkan dapat menstimulasi kecerdasan linguistik yang ada pada anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.

### BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian yang akan dilakukan. Adapun metode penelitian dalam pembuatan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini meliputi: (3.1) jenis penelitian; (3.2) tempat, waktu, dan subjek penelitian; (3.3) definisi operasional; (3.4) desain penelitian pengembangan; (3.5) teknik pengumpulan data; (3.6) instrumen penelitian; dan (3.7) teknik analisis data. Berikut adalah masing-masing uraiannya.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang dibuat untuk menciptakan sebuah produk atau karya tertentu. Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016: 407). Menurut Borg and Gall (dalam Sanjaya, 2013: 129) penelitian dan pengembangan merupakan proses pengembangan dan validasi produk-produk dalam pendidikan. Produk pendidikan yang dihasilkan misalnya buku, teks, film pendidikan, metode mengajar, dan metode mengorganisasi pembelajaran.

Produk dari penelitian ini berupa *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang berguna untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak. *Macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat mengedukasi dan menstimulus kecerdasan linguistik yang ada pada diri anak terutama pada anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang.

#### 3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Muslimat Jundulloh, Jalan Dahlia No.41, Weru, Mojongapit, Kecamatan Jombang, Kabupaten Jombang. Pertimbangan penentuan lokasi penelitian ini yaitu: (1) di TK Muslimat Jundulloh media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal dalam menstimulus

kecerdasan linguistik anak; (2) Pertimbangan penggunaan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dilakukan untuk menstimulus kecerdasan linguistik, menarik minat belajar anak, dan mengembangkan pengetahuan guru tentang pentingnya menstimulus kecerdasan jamak pada anak salah satunya kecerdasan linguistik melalui media pembelajaran; (3) Kesiadaan sekolah menjadi lokasi penelitian pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulus kecerdasan linguistik. Hal ini dapat dijadikan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Pelaksanaan penelitian pengembangan di TK Muslimat Jundulloh akan dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 dan waktu yang dibutuhkan untuk uji pengembangan yaitu sekitar 2 minggu pada bulan Oktober. Uji pengembangan dilakukan sebanyak 3 kali, yang terdiri dari uji validitas, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar. Uji Validitas dilakukan dengan menguji *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) oleh dosen dan tenaga pendidik. Uji kelompok kecil dilakukan dengan satu kali pertemuan yang terdiri dari 5 anak. Uji kelompok besar dilakukan dengan satu kali pertemuan yang diterapkan dalam satu kelas yaitu kelompok B.

Penelitian pengembangan ini dilakukan pada anak kelompok B di Muslimat Jundulloh tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil. Jumlah anak di kelompok B yaitu 11 anak, yang terdiri dari 5 anak perempuan dan 6 anak laki-laki.

### 3.3 Definisi Operasional

Penelitian pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ini akan diuraikan pada definisi operasional sebagai berikut.

3.3.1 *Macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yaitu media pembelajaran yang digunakan untuk menstimulus kecerdasan linguistik anak yang terbuat dari aplikasi *macromedia flash* yang dimainkan menggunakan media laptop dan cara memainkannya hanya menekan tombol sesuai arahan, di dalamnya terdapat materi yang berguna untuk menambah pengetahuan anak.

3.3.2 Kecerdasan linguistik anak usia dini yaitu kemampuan yang dimiliki anak dalam mengetik atau menulis nama sendiri, mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan, menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata, menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar, dan memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar.

### **3.4 Desain Penelitian Pengembangan**

Desain penelitian pengembangan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) menggunakan model pengembangan oleh Borg and Gall. Model pengembangan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016: 409) terdiri dari 10 tahapan, yaitu (3.4.1) mengidentifikasi masalah, (3.4.2) mengumpulkan informasi, (3.4.3) mendesain produk, (3.4.4) validasi desain produk, (3.4.5) perbaikan desain, (3.4.6) uji coba produk, (3.4.7) revisi produk, (3.4.8) uji coba pemakaian, (3.4.9) revisi produk, dan (3.4.10) produksi massal. Berikut masing-masing uraiannya.

#### **3.4.1 Tahap Mengidentifikasi Masalah**

Penelitian muncul akibat dari adanya potensi atau masalah. Potensi dapat diartikan sebagai sesuatu yang apabila digunakan bisa membuat nilai tambah. Sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Potensi yang ada akan menjadi masalah apabila kita tidak bisa menggunakannya dengan baik dan dari situ akan muncul masalah. Namun demikian, masalah juga dapat dijadikan potensi apabila kita dapat menggunakannya. Misalnya sampah yang menumpuk bisa dijadikan potensi, kalau kita dapat merubahnya sebagai suatu barang yang berguna.

#### **3.4.2 Tahap Mengumpulkan Informasi**

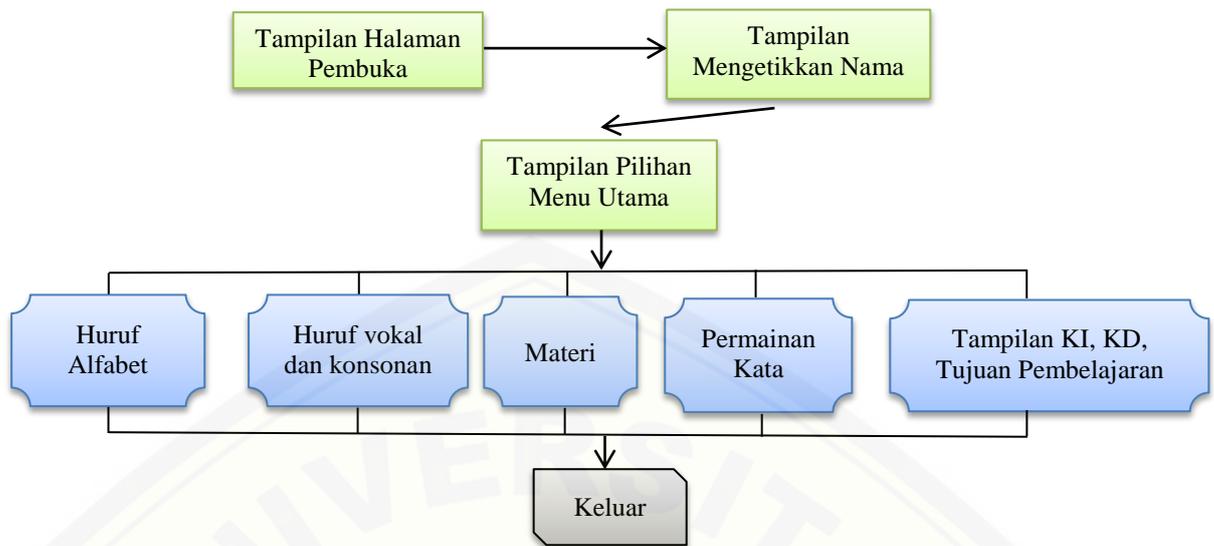
Setelah potensi dan masalah telah ditemukan maka tahap selanjutnya yang perlu dilakukan adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Produk yang akan dirancang seharusnya sesuai

permasalahan yang telah ditemukan. Pada saat mengumpulkan berbagai informasi dan data diperlukan sebuah metode dalam mengatasi permasalahan dan tujuan yang akan dicapai.

### 3.4.3 Tahap Mendesain Produk

Desain produk adalah rancangan dari produk yang akan mengatasi permasalahan yang telah ditemukan. Desain produk harus diwujudkan dalam gambar atau bagan, sehingga bisa digunakan sebagai pedoman dalam menilai dan pembuatannya. Setiap desain produk perlu ditunjukkan dalam gambar kerja, bagan, atau uraian ringkas, sehingga dapat memudahkan orang lain dalam memahaminya.

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, mengembangkan butir-butir evaluasi, mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, menentukan media pembelajaran yang akan dipakai, yang semuanya dituangkan dalam RPPH. Materi pembelajaran yang dikembangkan bertujuan untuk menstimulasi kecerdasan linguistik anak. Setelah menyusun RPPH, selanjutnya peneliti menyusun produk pembelajaran dengan cara membuat flowchart dan storyboard. Peneliti kemudian mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti foto ataupun gambar. Selanjutnya memasukkan semua bahan yang sudah terkumpul ke dalam aplikasi *Macromedia Flash* dengan mengacu pada flowchart dan storyboard. Hasil produk yang dibuat kemudian dikemas dalam sebuah compact disc (CD) pembelajaran sebagai desain produk.



Gambar 3.1 *flowchart macromedia flash BETIF (Alfabet Edukatif)*

#### 3.4.4 Tahap Validasi Desain Produk

Validasi desain merupakan suatu tindakan untuk menilai apakah produk yang telah dibuat sudah layak digunakan atau tidak. Validasi desain dilakukan oleh beberapa pakar atau ahli dan praktisi yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya.

#### 3.4.5 Tahap Perbaikan Desain

Hasil dari validasi dari dosen dan guru akhirnya dapat diketahui kelebihan dan kelemahan dari desain produk yang telah dibuat. Langkah selanjutnya dianalisis dan disimpulkan untuk kemudian digunakan oleh peneliti untuk merevisi produk yang dibuat sesuai dengan apa yang disarankan dari para ahli, sehingga menghasilkan produk pembelajaran yang benar-benar layak digunakan untuk anak.

Revisi desain atau perbaikan desain produk dilakukan setelah validator memvalidasi desain produk. Berdasarkan validasi yang sudah dilakukan oleh validator maka dapat menentukan kegiatan lanjutan, jika pada saat validasi hasilnya : (1) tidak terdapat revisi, maka produk langsung dapat digunakan pada uji kelompok kecil; (2) terdapat revisi namun hanya sedikit, maka produk harus

diperbaiki terlebih dahulu setelah itu baru melakukan uji kelompok kecil; dan (3) terdapat banyak revisi, maka langkah selanjutnya yaitu merevisi terlebih dahulu hingga memperoleh draft ke dua, lalu melakukan kegiatan kembali yakni meminta pertimbangan validator ahli atau para ahli.

#### 3.4.6 Tahap Uji Coba Produk

Uji coba produk bisa dilakukan ketika produk yang telah dirancang telah selesai dibuat. Uji coba tahap awal ini dilakukan apabila telah divalidasi dan direvisi. Kegiatan ini dilakukan dengan cara simulasi penggunaan produk tersebut dengan menggunakan uji kelompok kecil sebelum diuji cobakan pada kelompok besar. Uji coba dilakukan secara terbatas dengan melibatkan pada 3 atau 5 orang anak. Pengujian dilakukan untuk memperoleh informasi apakah produk tersebut mempunyai keunggulan (efektif dan efisien) dari produk yang sudah ada.

#### 3.4.7 Tahap Revisi Produk

Pada tahap ini merupakan kegiatan penyempurnaan produk atas uji lapangan yang berdasarkan masukan dan hasil dari uji lapangan. Tahap revisi desain ini merupakan kegiatan setelah dilaksanakannya uji kelompok kecil. Menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:35-37) Tahap ini yaitu melakukan revisi produk awal yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba awal guna memperoleh informasi dan saran-saran untuk melakukan perbaikan sesuai dengan saran-saran yang diperoleh pada saat uji coba. Dalam uji kelompok kecil, pada dasarnya memuat beberapa perbaikan antara lain:

- a. Perbaikan atas dasar tingkat efektivitas produk yang telah diujikan pada kelompok kecil.
- b. Perbaikan atas dasar saran, kritik, dan masukan oleh pendidik sebagai pengguna dalam tingkat keberhasilan produk.
- c. Perbaikan atas dasar skor kepraktisan produk yang telah dinilai oleh pendidik sebagai pengguna.

Dari ketiga dasar perbaikan uji kelompok kecil yang telah disebutkan di atas akan dijadikan sebagai acuan revisi produk oleh peneliti. Setelah dilakukan revisi

maka akan dihasilkan produk yang telah siap diuji kelayakannya dalam uji lapangan atau uji kelompok besar.

#### 3.4.8 Tahap Uji Coba Pemakaian

Setelah pengujian terhadap produk yang baru dapat dikatakan berhasil, dan terdapat revisi yang mungkin tidak terlalu penting, maka tahap selanjutnya yaitu produk dapat diterapkan dalam lingkup pendidikan yang luas dalam artian di sekolah. Pada tahap ini peneliti melibatkan seluruh anak kelas yang kurang lebih berjumlah 15 anak sebagai subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini. Meskipun produk telah diterapkan dalam lingkup luas namun tetap harus dinilai apakah masih ada kekurangan yang terdapat dalam produk tersebut dan harus diperbaiki lebih lanjut.

#### 3.4.9 Tahap Revisi Produk

Revisi produk dilakukan apabila pada saat uji coba pemakaian produk di lembaga pendidikan terdapat kesalahan atau kekurangan yang perlu untuk diperbaiki. Pembuat produk sebaiknya selalu mengevaluasi kinerja produk yang telah dibuatnya. Evaluasi dilakukan agar pembuat produk dapat mengetahui kekurangan dari pemakaian produk tersebut. Sehingga dapat dilakukan pembetulan untuk pembuatan produk selanjutnya.

#### 3.4.10 Tahap Pembuatan Produk Massal

Pembuatan produk massal dilakukan apabila produk yang dibuat telah diujicobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi massal. Untuk dapat memproduksi massal, maka peneliti perlu bekerja sama dengan perusahaan atau melalui pertemuan forum.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data-data penting yang terkait dengan kegiatan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya

yaitu 1) validasi, 2) observasi, dan 3) angket/kuisisioner. Berikut masing-masing uraiannya.

### 3.5.1 Validasi

Validasi adalah tindakan yang dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media yang telah kita buat. Validasi dilakukan oleh para ahli atau pakar yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang telah dibuat. Setiap para ahli dimintai pendapat (menilai) tentang produk tersebut, sehingga peneliti mengetahui kelemahan dan kelebihan tentang produk yang telah dibuat (Sugiyono, 2016: 414).

### 3.5.2 Observasi

Observasi diartikan sebagai suatu proses, melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu (Herdiansyah, 2013: 132). Observasi dapat digunakan untuk memberikan suatu kesimpulan atau diagnosis. Menurut Sanjaya (2013: 270) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung maupun tidak langsung tentang hal-hal yang diamati dan mencatatnya pada alat observasi. Hal-hal yang diamati itu bisa gejala-gejala tingkah laku, benda-benda hidup, ataupun benda mati. Melalui observasi peneliti dapat melihat secara langsung objek yang hendak diteliti, tanpa perantara yang dapat melebih-lebihkan, atau mengurangi data yang sebenarnya. Pada penelitian ini melibatkan pengamat, yaitu guru kelas dan teman sejawat. Kegiatan ini dilakukan dengan mengamati kegiatan yang dilakukan siswa dan guru ketika dalam proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini juga dilakukan untuk menilai tingkat kepraktisan dan keefektifan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang digunakan pada saat pembelajaran.

### 3.5.3 Angket/Kuisisioner

Menurut Sanjaya (2013: 255) angket adalah teknik pengumpulan data yang berupa daftar pertanyaan atau pernyataan secara tertulis yang dibuat oleh

peneliti dan harus dijawab atau diisi oleh responden sesuai dengan petunjuk pengisiannya. Melalui angket peneliti dapat tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan atau didapatkan dari responden. Kuesioner dapat diberikan secara langsung apabila penelitian berada dalam skala kecil. Keuntungan dari menggunakan angket skala kecil yaitu peneliti tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengumpulkan data dan lebih objektif.

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini disusun dan dikembangkan untuk mengukur tingkat validitas, tingkat kepraktisan, serta tingkat keefektifan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang dikembangkan dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1) lembar validasi, 2) lembar observasi, dan 3) lembar angket/kuisisioner respon guru terhadap pembelajaran. Berikut masing-masing uraiannya.

#### 3.6.1 Lembar Validasi

Lembar Validasi adalah lembar yang digunakan untuk mengetahui layak tidaknya media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan lembar validasi, antara lain lembar validasi *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dan lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH). Validator diminta memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan yang terdapat pada lembar validasi yang telah dibuat.

#### 3.6.2 Lembar Observasi

Lembar observasi adalah lembar atau panduan yang digunakan untuk melakukan observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu, lembar tentang aktivitas siswa dan lembar aktivitas guru. Dalam melakukan observasi peneliti melihat langsung keadaan yang ditelitinya kemudian dicatat dalam lembar observasi.

### 3.6.3 Lembar Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh data mengenai pendapat atau respon guru terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran yang meliputi: rencana pembelajaran, produk *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang dikembangkan, lembar kerja anak, kegiatan belajar siswa, dan kegiatan guru mengajar. Pemberian angket dilakukan setelah pembelajaran dilaksanakan. Angket menjadi salah satu penilaian keefektifan produk *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang telah dikembangkan.

## 3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Hobri (2010:52) teknik analisis data adalah mengolah data yang didapat dari penelitian dan digunakan untuk menjawab pertanyaan mengenai produk yang telah dikembangkan apakah sudah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Menurut Sugiyono (2012:169) analisis data adalah kegiatan mengolah data yang dilakukan setelah data responden dan data lainnya terkumpul. Pengolahan data dilakukan dengan mengelompokkan dan mentabulasikan data berdasarkan variabel dari seluruh responden. Kemudian data tersebut dihitung untuk menjawab rumusan masalah dan menyajikan data yang diperoleh dari tiap variabel. Penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif.

### 3.7.1 Teknik Analisis Data Validasi

Berdasarkan data hasil penilaian kevalidan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang diberikan oleh masing-masing validator, maka dapat ditentukan nilai rata-rata untuk setiap aspek yang dinilai. Berikut langkah-langkah penentuan rata-rata dari aspek penilaian.

- a. Rekapitulasi data penilaian ke dalam tabel yang berisi: aspek ( $A_i$ ), indikator ( $I_i$ ), dan nilai ( $V_{ji}$ ) untuk tiap-tiap validator.
- b. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dalam tiap-tiap indikator yang terdapat pada lembar validasi dengan rumus

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n V_{ji}}{n}$$

keterangan:  $V_{ji}$  = data nilai validator ke-j terhadap indikator ke-i

$n$  = banyaknya validator

$I_i$  = rata-rata nilai hasil validasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai.

- c. Menentukan rata-rata nilai hasil validasi dalam tiap-tiap aspek yang terdapat pada lembar validasi dengan rumus

$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ij}}{m}$$

keterangan:  $A_i$  = nilai rata-rata untuk aspek (komponen) ke-i

$I_{ij}$  = rata-rata untuk aspek (komponen) ke-i terhadap indikator ke-j

$m$  = banyaknya indikator dalam aspek (komponen) ke-i

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- d. Menentukan nilai rata-rata ( $Va$ ) atau nilai rata-rata total dari rata-rata nilai untuk semua aspek dengan rumus

$$Va = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

keterangan:  $Va$  = nilai rata-rata total untuk semua aspek

$A_i$  = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

$n$  = banyaknya aspek

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

Berdasarkan nilai  $Va$  yang diperoleh maka kevalidan ditentukan dari skala yang mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Kategori Tingkat Validitas

Besarnya $Va$	Interpretasi
$1 \leq Va < 2$	Tidak Valid
$2 \leq Va < 3$	Kurang Valid
$3 \leq Va < 4$	Cukup Valid
$4 \leq Va < 5$	Valid
$Va = 5$	Sangat Valid

Sumber: Hobri (2010:52-53)

### 3.7.2 Teknik Analisis Kepraktisan

Kepraktisan suatu media diukur berdasarkan hasil penilaian pengamat, apakah *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dapat diterapkan pada

pembelajaran di kelas. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang telah dikembangkan. Berikut kegiatan untuk menganalisis data kepraktisan dari hasil observasi.

- a. Rekapitulasi data hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) ke dalam tabel yang berisi: aspek ( $A_i$ ), indikator ( $I_i$ ), dan nilai ( $P_{ji}$ ) untuk 8 kali pertemuan.
- b. Menentukan nilai rata-rata hasil observasi selama banyaknya pertemuan dan untuk setiap indikator pengamatan dihitung dengan rumus

$$I_i = \frac{\sum_{j=1}^n P_{ji}}{n}$$

keterangan:  $P_{ji}$  = data nilai observasi pertemuan ke-j

$n$  = banyaknya pertemuan

$I_i$  = rata-rata nilai hasil observasi

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada tabel yang sesuai.

- c. Menentukan rata-rata nilai hasil untuk tiap-tiap aspek pengamatan dengan

menggunakan rumus 
$$A_i = \frac{\sum_{j=1}^m I_{ji}}{m}$$

keterangan:  $A_i$  = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

$I_{ji}$  = rata-rata untuk aspek ke-i indikator ke-j

$m$  = banyaknya indikator dalam aspek ke-i

Hasil yang diperoleh ditulis pada kolom tabel yang sesuai.

- d. Menentukan nilai IO atau nilai rata-rata total dari rata-rata nilai untuk semua aspek dengan rumus

$$IO = \frac{\sum_{i=1}^n A_i}{n}$$

keterangan: IO = nilai rata-rata total untuk semua aspek

$A_i$  = nilai rata-rata untuk aspek ke-i

$n$  = banyaknya aspek

Berdasarkan nilai IO yang diperoleh maka tingkat kepraktisan dan keterlaksanaan media dapat diukur dari skala yang mengacu pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Kategori Tingkat Keterlaksanaan

Besarnya Va	Interpretasi
$1 \leq IO < 2$	Sangat Rendah
$2 \leq IO < 3$	Rendah
$3 \leq IO < 4$	Sedang
$4 \leq IO < 5$	Tinggi
$IO = 5$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:54-56)

### 3.7.3 Teknik Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan ditinjau dari beberapa hal, yaitu pengamatan aktivitas guru dan anak, pengamatan hasil belajar anak, serta respon anak terhadap pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan guna untuk mengukur tingkat penguasaan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi dasar). Lembar observasi hasil belajar disusun sesuai kriteria yang sudah ditetapkan. Keefektifan produk dapat dinilai dari data yang diperoleh saat kegiatan pembelajaran dengan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) sudah dilaksanakan.

#### a. Analisis Hasil Belajar Anak

Tujuan pembelajaran telah tercapai, apabila siswa sudah menguasai materi yang akan dinilai pada penskoran tingkat penguasaan siswa. Data yang diperoleh menjadi salah satu indikator dalam penilaian keefektifan produk pada kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Penskoran dilakukan untuk mengukur penguasaan siswa terhadap isi materi pembelajaran. Keefektifan ditentukan berdasarkan pengamatan hasil belajar anak sebelum dan sesudah pembelajaran dengan memberikan penilaian terhadap tingkat penguasaan siswa. Instrumen dapat dikatakan valid apabila instrumen yang dibuat dapat menilai apa yang akan dinilai. Salah satu cara mengetahui validitas lembar penskoran tingkat penguasaan siswa yaitu dengan membuat tabel pengelompokan butir sesuai dengan aspek atau indikator.

- 1) Penilaian hasil belajar dengan menggunakan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) guna menstimulasi kecerdasan linguistik pada anak

Tabel 3.3 Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Linguistik pada Anak

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1) Mengetik atau menulis nama sendiri	4	Anak mampu mengetik atau menulis nama sendiri dengan lancar
	3	Anak mulai mampu mengetik atau menulis nama sendiri namun dengan melihat buku
	2	Anak mulai mampu mengetik atau menulis nama sendiri dengan melihat buku dan didampingi guru
	1	Anak sama sekali belum mampu mengetik atau menulis nama sendiri
2) Mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan	4	Anak mampu mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan dengan sangat baik
	3	Anak mulai mampu mengklasifikasikan huruf vokal dan beberapa huruf konsonan tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu mengklasifikasikan beberapa huruf vokal dan beberapa huruf konsonan dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan
3) Menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata	4	Anak mampu melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata sebanyak 5 pertanyaan dengan baik
	3	Anak mulai mampu melengkapi huruf dalam permainan kata sebanyak 4 pertanyaan tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu melengkapi huruf dalam permainan kata sebanyak 2 pertanyaan dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata
4) Menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar	4	Anak mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar dengan lancar
	3	Anak mulai mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar tetapi masih malu-malu
	2	Anak mulai mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar tetapi masih dibimbing dengan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
		gambar
5) Memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar	4	Anak mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar dengan baik
	3	Anak mulai mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada 3 gambar tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada 2 gambar dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar

- 2) Data yang diperoleh dari hasil pengamatan, dianalisis dengan rumus keberhasilan anak secara individu (Masyud, 2016:341). Berikut rumus menghitung hasil belajar anak:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individu

srt = skor riil tercapai individu

si = skor ideal yang dapat dicapai individu

- 3) Data keseluruhan kelas diperoleh dengan menghitung rata-rata nilai keseluruhan kelas (Masyud, 2016:343) menggunakan rumus berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pk = prestasi kelas

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

Tingkat pencapaian kompetensi menunjukkan persentase siswa dalam menguasai isi materi yang berdasarkan pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kriteria ketuntasan pembelajaran siswa minimal skor berada dikisaran sedang yaitu 60 dan skor maksimal 100. Berikut interval skor dalam menentukan tingkat penguasaan siswa.

Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Siswa

Besarnya Va	Interpretasi
$0 \leq \text{TPS} < 40$	Sangat Rendah
$40 \leq \text{TPS} < 60$	Rendah
$60 \leq \text{TPS} < 75$	Sedang
$75 \leq \text{TPS} < 90$	Tinggi
$90 \leq \text{TPS} < 100$	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:58)

## b. Analisis Aktivitas Guru

Aktivitas guru digunakan untuk mengukur keefektifan produk yang dikembangkan. Penilaian aktivitas guru dilakukan ketika melaksanakan pembelajaran. Menurut Sukardi (dalam Hidayati, 2017: 58) tingkat keaktifan guru ditentukan dengan persentase aktivitas guru. persentase aktivitas guru dan anak dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P_g = \frac{A_g}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

 $P_g$  = Persentase keaktifan guru $A_g$  = Jumlah skor aktivitas guru yang diperoleh $N$  = Jumlah skor maksimal

Hasil perhitungan tersebut kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat kategori yang tercapai, sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kategori Aktivitas Guru

Persentase	Kategori Aktivitas
$P_g \geq 95\%$	Sangat Baik
$80\% < \alpha < 95\%$	Baik
$65\% < \alpha < 80\%$	Cukup
$50\% < \alpha < 65\%$	Kurang
$P_g \leq 50\%$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 58)

## c. Analisis Respon Guru terhadap Pembelajaran

Data respon guru yang diperoleh dari pemberian angket/ kuisioner dianalisis dan dipersentasekan. Cara memperoleh data angket guru dengan membuat daftar pertanyaan yang diajukan pada guru. Kriteria penentuan pencapaian efektivitas

media yang diterapkan, jika memenuhi beberapa syarat yaitu 1) pembelajaran diikuti minimal 80% anak yang mampu mencapai skor minimal 60 (skor maksimal 100) berdasarkan tes hasil belajar yang diberikan, 2) pencapaian kemampuan guru mengelola pembelajaran minimal baik, 3) banyak siswa yang memberikan respon positif terhadap *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dan kegiatan pembelajaran. Respon dikatakan positif apabila persentase respon guru memperoleh minimal 80% sampai maksimal 100%. Diana (dalam Hidayati, 2017: 59) mengatakan bahwa persentase guru dapat dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\gamma = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:  $\gamma$  = Persentase respon guru  
 $n$  = Jumlah guru yang memberi respon positif  
 $N$  = Jumlah guru keseluruhan

Hasil perhitungan respon guru kemudian ditulis pada tabel yang sesuai dan dirujuk pada skala interval penentuan tingkat respon guru yang tercapai, sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Tingkat Respon Guru

Persentase $\gamma$ (%)	Interpretasi
$80 < \gamma \leq 100$	Sangat Baik
$60 < \gamma \leq 80$	Baik
$40 < \gamma \leq 60$	Cukup
$20 < \gamma \leq 40$	Kurang
$0 < \gamma \leq 20$	Sangat Kurang Baik

Sumber: Sukardi (Hidayati, 2017: 60)

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan proses dan hasil pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Proses pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari Borg and Gall, yaitu terdapat sepuluh tahap, tahap mengidentifikasi masalah, tahap pengumpulan data, tahap mendesain produk, tahap validasi desain produk, tahap revisi desain produk, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian, tahap revisi produk, dan tahap produksi massal.

5.1.2 Hasil pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dikategorikan valid berdasarkan dari penilaian yang diberikan oleh validator ahli dan validator dari praktisi dengan hasil 4,4. Media pembelajaran dikategorikan praktis dilihat dari aktivitas guru yang menunjukkan persentase di atas rata-rata yaitu 90% dengan interpretasi baik dan juga dari angket respon guru terhadap pembelajaran yang memperoleh persentase 95%. Pembelajaran dikategorikan efektif dilihat dari aktivitas anak yang menunjukkan nilai di atas rata-rata dan respon guru ketika mengajar menggunakan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) menunjukkan hasil positif, dan anak lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran.

### 5.2 Saran

Saran dari penelitian pengembangan media *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) yang telah dilaksanakan yaitu sebagai berikut: (1) media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) perlu diujicobakan di sekolah lain; dan (2) penelitian ini telah melalui 3 tahap yaitu penelitian awal,

penelitian pengembangan, dan juga penilaian. Dimana untuk mengetahui keefektifan penerapan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif), maka dilanjutkan dengan pengembangan produk yang dihasilkan.

a. Bagi kepala sekolah

Media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dapat menjadi salah satu referensi atau masukan dalam mengembangkan kecerdasan linguistik anak.

b. Bagi guru

Media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dapat menjadi bahan pertimbangan dalam membuat media pembelajaran.

c. Bagi peneliti lain

Hasil pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dapat menjadi salah satu referensi untuk mengembangkan media *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif) untuk materi lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ardiyanti, U. 2015. Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Pengenalan Dinosaurus untuk Anak Menggunakan Macromedia Flash. *Skripsi*. Yogyakarta. Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Yogyakarta.
- Chatib, Munif. 2017. *Semua Anak Bintang*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hobri. 2010. *Metodologi Penelitian Pengembangan (Aplikasi pada Penelitian Matematika)*. Jember: Pena Salsabila.
- Indriyani, F., dan K. R. Sihite. 2015. Pengenalan Huruf, Angka Dan Warna Pada Anak Usia Dini Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Paradigma*. XVII (1).
- Jalinus, N dan Ambiyar. 2016. *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jasmine, Julia. 2007. *Mengajar dengan Metode Kecerdasan Majemuk*. Bandung: Nuansa.
- Khuluqo, Ihsana El. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Latif, M. dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Madyawati, Lilis. 2016. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mudlofir, Ali dan E. F. Rusyidah. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2013. *Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Priambodho, G. P. 2016. Aplikasi Game Edukasi Pelafalan Huruf Alphabet Berbasis Android. *Skripsi*. Kediri: Fakultas Teknik (Ft) Universitas Nusantara PGRI Kediri.

- Rahmawati, Karina. 2016. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Linguistik. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(5): 232-234. Serial Online <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwj7nuDIo7fnAhVH63MBHskWDzQQFjABegQIBRAB&url=http%3A%2F%2Fjournal.student.uny.ac.id%2Fjojs%2Findex.php%2Fpgsd%2Farticle%2Fdownload%2F931%2F854&usg=AOvVaw2ABNcDPNqjze3NVboh8Ysn> [Diakses pada 9 Januari 2020 pukul 13.15 WIB]
- Sanjaya, Wina. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Savitri, Ivy Maya. 2019. *Montessori for Multiple Intelligences*. Yogyakarta: PT Bentang Pustaka.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Administrasi (Dilengkapi dengan Metode R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 2017. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Thobroni, M. 2016. *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Umar. 2014. Media Pendidikan : Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbawiyah*. 11 (1): 138-139. Serial Online <http://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/download/364/177> [Diakses pada 9 Januari 2020 pukul 13.50 WIB ]
- Uno, H. B dan Masri, K. 2009. *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yaumi, M dan Nurdin, I. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences)*. Jakarta: Kencana.

## LAMPIRAN A. MATRIKS PENELITIAN

Nama : An'nisaa Lestari  
 NIM : 160210205096  
 Kelompok Riset : Pembelajaran  
 Judul penelitian : Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
1. Bagaimana proses pengembangan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang? 2. Bagaimana hasil	1. Mendeskripsikan proses pengembangan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang. 2. Mendeskripsikan hasil	1. Media <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)	1. Aspek kualitas media: a. Validitas 1) Media yang dikembangkan berdasarkan pada rasional teoritik yang kuat 2) Terdapat konsistensi secara internal b. Kepraktisan 1) Para ahli dan praktisi menyatakan bahwa media yang dikembangkan	Sumber data primer: 1. Validasi ahli: a. Dosen ahli PG PAUD b. Guru kelompok B TK Muslimat Jundulloh Jombang 2. Uji pengembangan : Anak kelompok B	1. Desain Penelitian: RnD ( <i>Research and Development</i> ) 2. Lokasi penelitian: TK Muslimat Jundulloh Jombang. 3. Metode pengumpulan data: a. Validasi b. Observasi c. Angket/kuisi oner 4. Instrumen

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
<p>pengembangan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK TK Muslimat Junduloh Jombang?</p>	<p>pengembangan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak kelompok B di TK Muslimat Junduloh Jombang</p>	<p>2. Kecerdasan linguistik anak usia dini</p>	<p>dapat diterapkan secara nyata di lapangan.</p> <p>2) Media yang dikembangkan dapat diterapkan dengan kriteria baik.</p> <p>c. Keefektifan</p> <p>1) Menstimulus kecerdasan linguistik anak</p> <p>2) Kemampuan guru mengelola pembelajaran dengan baik</p> <p>3) Aktivitas anak dan guru menunjukkan kategori baik</p> <p>4) Respon anak dan guru positif.</p> <p>2. Kecerdasan Linguistik</p> <p>a. Mengetik atau menulis nama sendiri</p> <p>b. Mengklasifikasikan</p>	<p>TK Muslimat Junduloh Jombang</p> <p>Sumber data sekunder:</p> <p>1. Dokumen</p> <p>2. Buku Rujukan:</p> <p>a. Buku perpustakaan</p> <p>b. Literatur yang relevan</p>	<p>Penelitian:</p> <p>a. Lembar Validasi</p> <p>b. Lembar Observasi</p> <p>c. Lembar Angket/Kuisi oner</p> <p>5. Teknik analisis data:</p> <p>a. Validasi pembelajaran <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)</p> <p>b. Hasil penerapan media pembelajaran <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)</p> <p>c. Hasil</p>

Rumusan masalah / Pertanyaan penelitian	Tujuan penelitian	Variabel / Fokus kajian	Indikator / Aspek-aspek penggalan data	Sumber Data	Metode Penelitian
			<p>huruf vokal dan konsonan</p> <p>c. Menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata</p> <p>d. Menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar</p> <p>e. Memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar</p>		<p>observasi aktivitas siswa dan guru</p> <p>d. Analisis keefektifan produk</p> <p>e. analisis data hasil belajar</p>

## LAMPIRAN B. Perangkat Pembelajaran

### Lampiran B.1 Struktur kurikulum 2013

#### STRUKTUR KURIKULUM

Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pengorganisasian muatan kurikulum, Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan lama belajar.

##### A. Muatan Kurikulum

Muatan kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini berisi program-program pengembangan yang terdiri dari:

1. Program pengembangan nilai agama dan moral mencakup perwujudan suasana belajar untuk berkembangnya perilaku baik yang bersumber dari nilai agama dan moral serta bersumber dari kehidupan bermasyarakat dalam konteks bermain.
2. Program pengembangan fisik-motorik mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan kinestetik dalam konteks bermain.
3. Program pengembangan kognitif mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan proses berpikir dalam konteks bermain.
4. Program pengembangan bahasa mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kematangan bahasa dalam konteks bermain.
5. Program pengembangan sosial-emosional mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya kepekaan, sikap, dan keterampilan sosial serta kematangan emosi dalam konteks bermain.
6. Program pengembangan seni mencakup perwujudan suasana untuk berkembangnya eksplorasi, ekspresi, dan apresiasi seni dalam konteks bermain.

##### B. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun.

Kompetensi Inti mencakup:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

Uraian tentang kompetensi PAUD dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

### C. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1
2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2

3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3
4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti adalah sebagai berikut:

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	
KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1	Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2	Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran kepada orang lain, mampu menyesuaikan diri, tanggungjawab, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.1	Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
	2.2	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8	Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
	2.9	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain
	2.11	Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggungjawab

	2.13	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.14	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.1	Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2	Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3	Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4	Mengetahui cara hidup sehat
	3.5	Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6	Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)
	3.7	Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8	Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batubatuan, dll)
	3.9	Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.10	Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11	Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.12	Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13	Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14	Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15	Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4 Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara	4.1	Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2	Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia

produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.3	Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4	Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	4.5	Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.8	Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll) dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, dan gerak tubuh
	4.9	Menggunakan teknologi sederhana untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	4.10	Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11	Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12	Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13	Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14	Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15	Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

#### D. Lama Belajar

1. Lama belajar merupakan keseluruhan waktu untuk memperoleh pengalaman belajar yang harus diikuti anak dalam satu minggu, satu semester, dan satu tahun. Lama belajar pada PAUD dilaksanakan melalui pembelajaran tatap muka.
2. Kegiatan tatap muka di PAUD dengan lama belajar sebagai berikut. Satuan PAUD untuk kelompok usia 4-6 tahun yang tidak dapat melakukan pembelajaran 900 menit per minggu wajib melaksanakan pembelajaran 540 menit dan ditambah 360 menit pengasuhan terprogram. Satuan PAUD dengan 6 kali pertemuan per minggu membutuhkan waktu 150 menit per pertemuan. Sedangkan satuan PAUD dengan 5 kali pertemuan per minggu membutuhkan 180 per menit.

## Lampiran B2. Lembar kerja Siswa

## Pertemuan 1

## Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kelas : B

Hubungkanlah nama sayuran dibawah ini!

**bayam****wortel****sawi****tomat****terong**

## Pertemuan 2

## Lembar Kerja Siswa

Nama :

Kelas : B

Lengkapilah nama sayuran dibawah ini!



= b\_y\_m



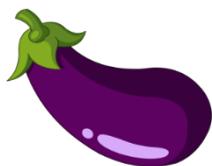
= w\_rt\_l



= s\_w\_



= t\_m\_t



= t\_r\_ng

Lampiran B.3 Media Pembelajaran *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)



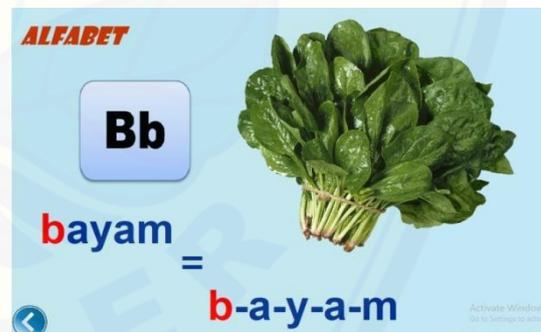
Tampilan halaman pembuka



Tampilan mengetikkan nama



Tampilan pilihan menu



Tampilan pengenalan huruf alfabet



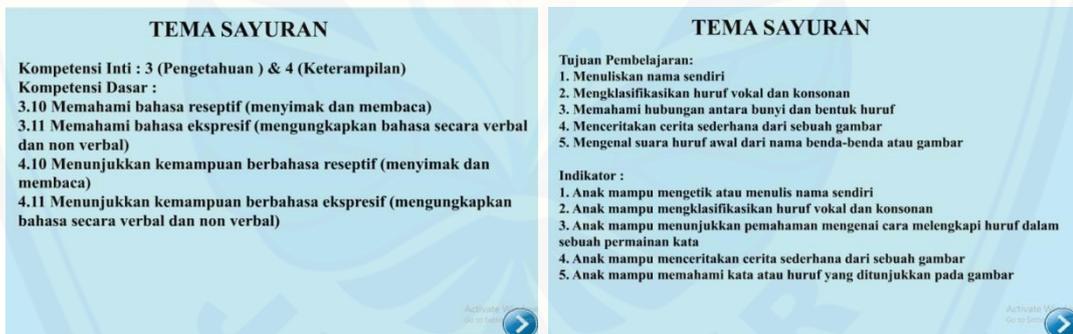
Tampilan pengenalan huruf vokal dan konsonan



Tampilan materi macam-macam sayuran



Tampilan permainan kata



Tampilan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan tujuan pembelajaran



Tampilan pilihan keluar

**Lampiran B.4 Instrumen Tingkat Pencapaian Kecerdasan Linguistik Anak Usia 5-6 tahun**

<b>Lingkup Perkembangan Bahasa (Linguistik)</b>	<b>Tingkat Pencapaian</b>
a. Memahami Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan</li> <li>2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks</li> <li>3. Memahami aturan dalam suatu permainan</li> <li>4. Senang dan menghargai bacaan</li> </ol>
b. Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks</li> <li>2. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama</li> <li>3. Berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung</li> <li>4. Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)</li> <li>5. Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain</li> <li>6. Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan</li> <li>7. Menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita</li> </ol>
c. Keaksaraan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal</li> <li>2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya</li> <li>3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama.</li> <li>4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf</li> <li>5. Membaca nama sendiri</li> <li>6. Menuliskan nama sendiri</li> <li>7. Memahami arti kata dalam cerita</li> </ol>

**Lampiran B.4a Pedoman Penilaian Aktivitas Belajar Anak**

No.	Nama	Aspek Perkembangan Anak	Skor	Jumlah Skor
1.	Anak ke-1	Mengetik atau menulis nama sendiri	1-4	Skor Maksimal 20
		Mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan	1-4	
		Menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata	1-4	
		Menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar	1-4	
		Memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar	1-4	

$$\text{Nilai Hasil Belajar Anak} = \frac{\text{Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal (20)}} \times 100$$

**Lampiran B.4b Penskoran Indikator Pencapaian Kecerdasan Linguistik  
pada Anak**

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
1) Mengetik atau menulis nama sendiri	4	Anak mampu mengetik atau menulis nama sendiri dengan lancar
	3	Anak mulai mampu mengetik atau menulis nama sendiri namun dengan melihat buku
	2	Anak mulai mampu mengetik atau menulis nama sendiri dengan melihat buku dan didampingi guru
	1	Anak sama sekali belum mampu mengetik atau menulis nama sendiri
2) Mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan	4	Anak mampu mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan dengan sangat baik
	3	Anak mulai mampu mengklasifikasikan huruf vokal dan beberapa huruf konsonan tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu mengklasifikasikan beberapa huruf vokal dan beberapa huruf konsonan dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu mengklasifikasikan huruf vokal dan konsonan
3) Menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata	4	Anak mampu melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata sebanyak 5 pertanyaan dengan baik
	3	Anak mulai mampu melengkapi huruf dalam permainan kata sebanyak 4 pertanyaan tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu melengkapi huruf dalam permainan kata sebanyak 2 pertanyaan dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu melengkapi huruf dalam sebuah permainan kata
4) Menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar	4	Anak mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar dengan lancar
	3	Anak mulai mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar tetapi masih malu-malu
	2	Anak mulai mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar tetapi masih dibimbing dengan guru

Indikator	Skor	Kriteria Penilaian
	1	Anak sama sekali belum mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar
5) Memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar	4	Anak mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar dengan baik
	3	Anak mulai mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada 3 gambar tanpa bantuan guru
	2	Anak mulai mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada 2 gambar dengan bantuan guru
	1	Anak sama sekali belum mampu memahami kata atau huruf yang ditunjukkan pada gambar

Keterangan :

- Skor 4 : BSB (Berkembang Sangat Baik)
- Skor 3 : BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
- Skor 2 : MB (Mulai Berkembang)
- Skor 1 : BB (Belum Berkembang)



**Lampiran B.4d Kriteria Penilaian Aktivitas Belajar Anak**

- 1) Data yang diperoleh dari hasil pengamatan, dianalisis dengan rumus keberhasilan anak secara individu (Masyud, 2016:341). Berikut rumus menghitung hasil belajar anak:

$$pi = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan:

pi = prestasi individu

srt = skor riil tercapai individu

si = skor ideal yang dapat dicapai individu

- 2) Data keseluruhan kelas diperoleh dengan menghitung rata-rata nilai keseluruhan kelas (Masyud, 2016:343) menggunakan rumus berikut:

$$pk = \frac{\sum srtk}{\sum sik} \times 100$$

Keterangan:

pk = prestasi kelas

srtk = skor riil tercapai kelas (jumlah skor tercapai seluruh anak)

sik = skor ideal yang dapat dicapai seluruh anak dalam kelas

Tingkat pencapaian kompetensi menunjukkan persentase siswa dalam menguasai isi materi yang berdasarkan pada kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Kriteria ketuntasan pembelajaran siswa minimal skor berada dikisaran sedang yaitu 60 dan skor maksimal 100. Berikut interval skor dalam menentukan tingkat penguasaan siswa.

Tabel 3.4 Tingkat Penguasaan Siswa

Besarnya Va	Interpretasi
<b>0 ≤ TPS &lt; 40</b>	Sangat Rendah
<b>40 ≤ TPS &lt; 60</b>	Rendah
<b>60 ≤ TPS &lt; 75</b>	Sedang
<b>75 ≤ TPS &lt; 90</b>	Tinggi
<b>90 ≤ TPS &lt; 100</b>	Sangat Tinggi

Sumber: Hobri (2010:58)

**LAMPIRAN C. LEMBAR VALIDASI****Lampiran C.1 Lembar Validasi *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)**

No	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian		
		X	Y	
<b>I.</b>	<b>Segi edukatif</b>			
	1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	5
	2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	5
	3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	5
	4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	5
	5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	5
	6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok	4	5
<b>II.</b>	<b>Segi Estetika</b>			
	1.	Kesesuaian pemilihan Background	4	4
	2.	Kesesuaian proporsi warna	4	5
	3.	Kesesuaian pemilihan huruf	4	5
	4.	Kesesuaian pemilihan gambar	4	4
	5.	Pemilihan audio	4	4
	6.	Kemenarikan desain kemasan luar	4	5
<b>III.</b>	<b>Segi Teknis</b>			
	1.	Kemudahan dalam pengoperasian media	4	5
	2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna	4	5
	3.	Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan kesehatan mata, keamanan dalam menjalankan media)	5	5

Keterangan :

Validator (X) : Ibu Reski Yulina Widiastuti, S.Pd., M.Pd

Validator (Y) : guru kelompok B Ibu Sulung Ginanjar A. S.Psi

**LAMPIRAN D. HASIL PENGAMATAN****Lampiran D.1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru**

No	Kegiatan	Skor
<b>I.</b>	<b>Kegiatan awal</b>	
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4
<b>II.</b>	<b>Kegiatan inti</b>	
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	4
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)	4
	Guru menjelaskan cara memainkan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)	3
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4
	Guru memberikan tugas pada anak	3
<b>III.</b>	<b>Kegiatan penutup</b>	
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	3
	Guru menanyakan perasaan anak	3
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4

**Keterangan :**

Rentang pemberian skor yaitu 1-4

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Pengamat : Dila Selfi Febrianti

## Lampiran D.2 Hasil Pengamatan Aktivitas Anak

No	Nama Anak	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Kevin	2	3	3	4	3	15	75	-	-	✓	-	✓	-
2.	Moza	3	4	3	4	3	17	85	-	-	-	✓	✓	-
3.	Bilqis	4	4	3	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
4.	Naffil	4	4	3	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
5.	Dendy	4	3	4	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
6.	Fayi	3	3	3	4	3	16	80	-	-	-	✓	✓	-
7.	Dhias	3	3	4	4	3	17	85	-	-	-	✓	✓	-
8.	Nafisa	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
9.	Vira	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
10.	Aqila	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
11.	Zafir	3	4	3	4	3	17	85	-	-	-	✓	✓	-

## Lampiran D.3 Hasil Penilaian Respon Guru Terhadap Pembelajaran

**RESPON GURU TERHADAP *MACROMEDIA FLASH* BETIF (ALFABET EDUKATIF) DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK ANAK KELOMPOK B DI TK MUSLIMAT JUNDULLOH JOMBANG**

Nama Guru : Sulung Ginanjar A. S.Psi

Nama Sekolah : TK Muslimat Jundulloh

Hari/Tanggal : Selasa, 03 November 2020

**I. Petunjuk penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (✓) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik
  - Skor 2 : tidak membantu, tidak baik
  - Skor 3 : biasa, cukup
  - Skor 4: membantu, baik
  - Skor 5: sangat membantu, sangat baik

**II. Aspek Penilaian**

1. Bagaimana pendapat anda terhadap media pembelajaran berikut ini dalam membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)					✓
2.	Kesesuaian materi pembelajaran					✓
3.	Produk yang dikembangkan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak					✓
4.	Kegiatan pembelajaran					✓

2. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas					✓
2.	Rencana pembelajaran					✓
3.	Produk yang dikembangkan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak					✓
4.	Kegiatan pembelajaran					✓

2. Apakah perangkat pembelajaran (*Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)) ini layak digunakan dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak?

Sangat layak dan sangat bagus dalam menstimulasi perkembangan pembelajaran anak.

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)?

Keterbatasan alat peraga (laptop).

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) pada kegiatan pembelajaran?

anak lebih mudah menghafal, mengingat, dan lebih dapat meningkatkan ilmu / pengetahuan tentang J T

Jombang, 03 November 2020

Pengamat

(Sulung Ginanjar A., S.Psi)

## LAMPIRAN E. HASIL ANALISIS DATA

Lampiran E.1 Analisis Validasi *Macromedia Flash* (Alfabet Edukatif)

No	Aspek yang Dinilai		Skor Penilaian		Mean
			X	Y	
<b>I.</b>	<b>Segi edukatif</b>				
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD	4	5	4,5	
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	4	5	4,5	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak	4	5	4,5	
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak	4	5	4,5	
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar	5	5	5	
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok	4	5	4,5	
<b>II.</b>	<b>Segi Estetika</b>				
1.	Kesesuaian pemilihan Background	4	4	4	
2.	Kesesuaian proporsi warna	4	5	4,5	
3.	Kesesuaian pemilihan huruf	4	5	4,5	
4.	Kesesuaian pemilihan gambar	4	4	4	
5.	Pemilihan audio	4	4	4	
6.	Kemenarikan desain kemasan luar	4	5	4	
<b>III.</b>	<b>Segi Teknis</b>				
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media	4	5	4,5	
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna	4	5	4,5	
3.	Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan kesehatan mata, keamanan dalam menjalankan media)	5	5	5	
Skor Total		62	72	66,5	
Rata-rata		4	4,8	4,4	

Keterangan :

Validator (X) : Dosen PG PAUD Ibu Reski Yuliana Widiastuti, S.Pd., M.Pd

Validator (Y) : Guru Kelompok B Ibu Sulung Ginanjar A. S.Psi

## Lampiran E.2 Analisis Pengamatan Aktivitas Guru

No	Kegiatan	Skor	Persentase (%)
<b>I.</b>	<b>Kegiatan awal</b>		
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran	4	100
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar	4	100
<b>II.</b>	<b>Kegiatan inti</b>		
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan	4	100
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)	4	100
	Guru menjelaskan cara memainkan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)	3	75
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak	4	100
	Guru memberikan tugas pada anak	3	75
<b>III.</b>	<b>Kegiatan penutup</b>		
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini	3	75
	Guru menanyakan perasaan anak	3	75
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa	4	100
	Skor Total	36	900
	Rata-rata	3,6	90
	Persentase (%)	90	90

**Keterangan :**

Rentang pemberian skor yaitu 1-4

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pengamat : Dila Selfi Febrianti

## Lampiran E.3 Analisis Pengamatan Aktivitas Belajar Anak

## Pertemuan 1 Uji Kelompok Kecil

No	Nama Anak	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Nafisa	4	4	3	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
2.	Naffil	4	4	3	4	3	18	90	-	-	-	✓	✓	-
3.	Bilqis	4	4	3	3	4	18	90	-	-	-	✓	✓	-
4.	Vira	4	4	3	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
5.	Aqilah	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
Rata-rata		4	4	3,2	3,8	3,8	18,8	94						
Persentase		100	100	80	95	95								

**Keterangan:**

Rentang Pemberian Skor yaitu 1-4

1 = Belum Berkembang

2 = Mulai Berkembang

3 = Berkembang Sesuai Harapan

4 = Berkembang Sangat Baik

## Pertemuan 2

No	Nama Anak	Aktivitas Anak					Jumlah Skor	Nilai	Penilaian Perkembangan Anak				Ketuntasan	
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	Indikator 5			BB	MB	BSH	BSB	Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Kevin	2	3	3	4	3	15	75	-	-	✓	-	✓	-
2.	Moza	3	4	3	4	3	17	85	-	-	-	✓	✓	-
3.	Bilqis	4	4	3	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
4.	Naffil	4	4	3	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
5.	Dendy	4	3	4	4	4	19	95	-	-	-	✓	✓	-
6.	Fayi	3	3	3	4	3	16	80	-	-	-	✓	✓	-
7.	Dhias	3	3	4	4	3	17	85	-	-	-	✓	✓	-
8.	Nafisa	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
9.	Vira	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
10.	Aqila	4	4	4	4	4	20	100	-	-	-	✓	✓	-
11.	Zafir	3	4	3	4	3	17	85	-	-	-	✓	✓	-
Rata-rata		3,5	3,7	3,4	4	3,5	18	90,4						
Rata-rata total indikator		Jumlah total rata-rata setiap indikator					3,6							
		Banyaknya indikator												
Persentase (%)		87,5	92,5	85	97,5	87,5	90	90,4						

**Lampiran E.4 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran**

No	Uraian Perangkat Pembelajaran	Skor
1.	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)	5
2.	Kesesuaian materi pembelajaran	5
3.	Produk yang dikembangkan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak	5
4.	Kegiatan pembelajaran	5
Rata-rata		20
Persentase %		100

Keterangan:

Responden : Ibu Sulung Ginanjar A. S.Psi

Guru Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh

**LAMPIRAN F. FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
*MACROMEDIA FLASH BETIF (ALFABET EDUKATIF)***

**Pertemuan 1**



Foto kegiatan pembukaan (berdoa sebelum belajar)



Foto guru menjelaskan cara menggunakan media



Foto anak mengetik nama sendiri



Foto pengenalan alfabet



Foto mengenalkan huruf vokal dan konsonan



Foto mengenalkan macam-macam sayuran



Foto anak melakukan permainan kata



Foto guru menjelaskan tugas yang akan diberikan ke anak

Foto anak mengerjakan tugas yang diberikan



Foto guru melakukan *recalling* pada anak sekaligus menutup kegiatan pembelajaran

## Pertemuan 2



Foto anak mengetik nama sendiri



Foto guru memperkenalkan alfabet kembali/ pengayaan



Foto guru mengenalkan huruf vokal dan konsonan



Foto mengenalkan macam-macam sayuran

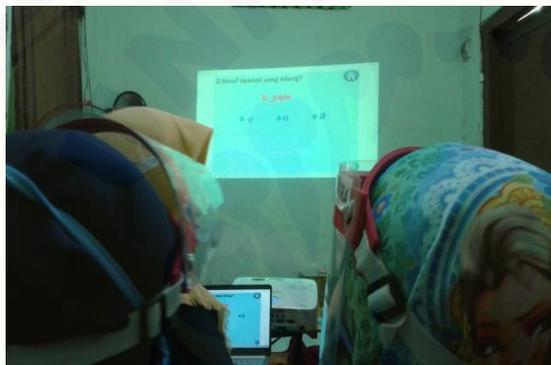


Foto anak melakukan permainan kata



Foto anak mengerjakan tugas yang diberikan guru



Foto antusiasme anak-anak saat mengikuti pembelajaran menggunakan *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif)

**LAMPIRAN G. LAIN-LAIN****Lampiran G.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)****Pertemuan 1****RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) ONLINE  
TK MUSLIMAT JUNDULLOH KELOMPOK B**

Semester/ Bulan/ Minggu	: I/ November/ 17
Hari/ Tanggal/Tahun	: Selasa, 3 November 2020
Waktu Pembelajaran	: 08.00 sampai selesai
Kelompok/ usia	: B/ 5-6 tahun
Tema/ Sub Tema	: Tanaman/ jenis sayuran/ sawi

**Materi Kegiatan :**

1. Mengetahui sayuran sawi

**Kegiatan Pembelajaran :**

1. Membaca doa sebelum kegiatan belajar dimulai
2. Mengetik atau menulis nama sendiri
3. Memahami kata/ huruf yang ditunjukkan pada gambar
4. Mengklasifikasikan huruf vokal&konsonan
5. Menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar
6. Menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam permainan kata

**Tujuan Pembelajaran :**

1. Anak mampu membaca doa sebelum kegiatan belajar dimulai
2. Anak mampu mengetik atau menulis nama sendiri
3. Anak mampu memahami kata/ huruf yang ditunjukkan pada gambar
4. Anak mampu mengklasifikasikan huruf vokal&konsonan
5. Anak mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar
6. Anak mampu menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam permainan kata

**Metode Pembelajaran :**

1. Demonstrasi
2. Tanya jawab
3. Pemberian tugas

**Alat Penilaian :**

1. Unjuk Kerja
2. Percakapan
3. Penugasan
4. Hasil Karya

**Alat dan bahan :** guru, siswa, media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif), pensil, lembar kerja, telur ayam, pewarna, alat untuk melukis.

Jombang, 03 November 2020

Guru Kelompok B



(Sulung Ginanjar A., S.Psi)

Mahasiswa



(An'nisaa Lestari)

NIM 160210205096

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Muslimat Jundulloh



Ruhyah, S.Psi

## Pertemuan 2

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH) ONLINE TK MUSLIMAT JUNDULLOH KELOMPOK B

Semester/ Bulan/ Minggu	: I/ November/ 17
Hari/ Tanggal/Tahun	: Rabu, 4 November 2020
Waktu Pembelajaran	: 08.00 sampai selesai
Kelompok/ usia	: B/ 5-6 tahun
Tema/ Sub Tema	: Tanaman/ jenis sayuran/ wortel

#### Materi Kegiatan :

1. Mengenal sayuran wortel

#### Kegiatan Pembelajaran :

1. Membaca doa sebelum kegiatan belajar dimulai
2. Mengetik atau menulis nama sendiri
3. Memahami kata/ huruf yang ditunjukkan pada gambar
4. Mengklasifikasikan huruf vokal&konsonan
5. Menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar
6. Menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam permainan kata
7. Menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai gambar

#### Tujuan Pembelajaran :

1. Anak mampu membaca doa sebelum kegiatan belajar dimulai
2. Anak mampu mengetik atau menulis nama sendiri
3. Anak mampu memahami kata/ huruf yang ditunjukkan pada gambar
4. Anak mampu mengklasifikasikan huruf vokal&konsonan
5. Anak mampu menceritakan cerita sederhana dari sebuah gambar
6. Anak mampu menunjukkan pemahaman mengenai cara melengkapi huruf dalam permainan kata
7. Menghubungkan gambar dengan kata yang sesuai gambar

#### Metode Pembelajaran :

1. Demonstrasi
3. Pemberian tugas

2. Tanya jawab

**Alat Penilaian :**

1. Unjuk Kerja
2. Percakapan
3. Penugasan
4. Hasil Karya

**Alat dan bahan :** guru, siswa, media pembelajaran *macromedia flash* BETIF (Alfabet Edukatif), pensil, lembar kerja, telur ayam, pewarna, alat untuk melukis.

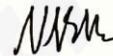
Jombang, 04 November 2020

Guru Kelompok B

Mahasiswa



(Sulung Ginanjar A., S.Psi)



(An'nisaa Lestari)

NIM 160210205096

Mengetahui,  
Kepala Sekolah TK Muslimat Jundulloh



Ruliyah, S.Psi

Lampiran G.2 Hasil Validasi Media Pembelajaran *Macromedia Flash* BETIF  
(Alfabet Edukatif)

Validator 1

LEMBAR VALIDASI *MACROMEDIA FLASH* BETIF  
(ALFABET EDUKATIF)

**I. Petunjuk Penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai penilaian validator.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat kurang
  - Skor 2 : kurang
  - Skor 3 : cukup
  - Skor 4 : baik
  - Skor 5 : sangat baik

**II. Aspek Penilaian**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I.</b>	<b>Segi edukatif</b>					
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD				✓	
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran				✓	
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak				✓	
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak				✓	
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar					✓
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok				✓	
<b>II.</b>	<b>Segi Estetika</b>					
1.	Kesesuaian pemilihan Background				✓	
2.	Kesesuaian proporsi warna				✓	
2.	Kesesuaian pemilihan huruf				✓	
3.	Kesesuaian pemilihan gambar				✓	
4.	Pemilihan audio				✓	
5.	Kemenarikan desain kemasan luar				✓	
<b>III.</b>	<b>Segi Teknis</b>					
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media				✓	
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna				✓	

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
3.	Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan kesehatan mata, keamanan dalam menjalankan media)					✓

Jember, 23 September 2020

Validator



Reski Yulina Widiastuti, S.Pd., M.Pd

NIP 198807082019032014



## Validator 2

**LEMBAR VALIDASI MACROMEDIA FLASH BETIF  
(ALFABET EDUKATIF)**

**I. Petunjuk Penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai penilaian validator.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat kurang
  - Skor 2 : kurang
  - Skor 3 : cukup
  - Skor 4 : baik
  - Skor 5 : sangat baik

**II. Aspek Penilaian**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>I. Segi edukatif</b>						
1.	Kesesuaian dengan kurikulum PAUD					✓
2.	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Kesesuaian dengan tingkat kemampuan anak					✓
4.	Dapat mendorong aktivitas dan kreativitas anak					✓
5.	Dapat membantu kelancaran kegiatan belajar mengajar					✓
6.	Dapat digunakan secara individual maupun berkelompok					✓
<b>II. Segi Estetika</b>						
1.	Kesesuaian pemilihan Background				✓	
2.	Kesesuaian proporsi warna					✓
2.	Kesesuaian pemilihan huruf					✓
3.	Kesesuaian pemilihan gambar					✓
4.	Pemilihan audio				✓	
5.	Kemenarikan desain kemasan luar					✓
<b>III. Segi Teknis</b>						
1.	Kemudahan dalam pengoperasian media					✓
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan sasaran pengguna					✓

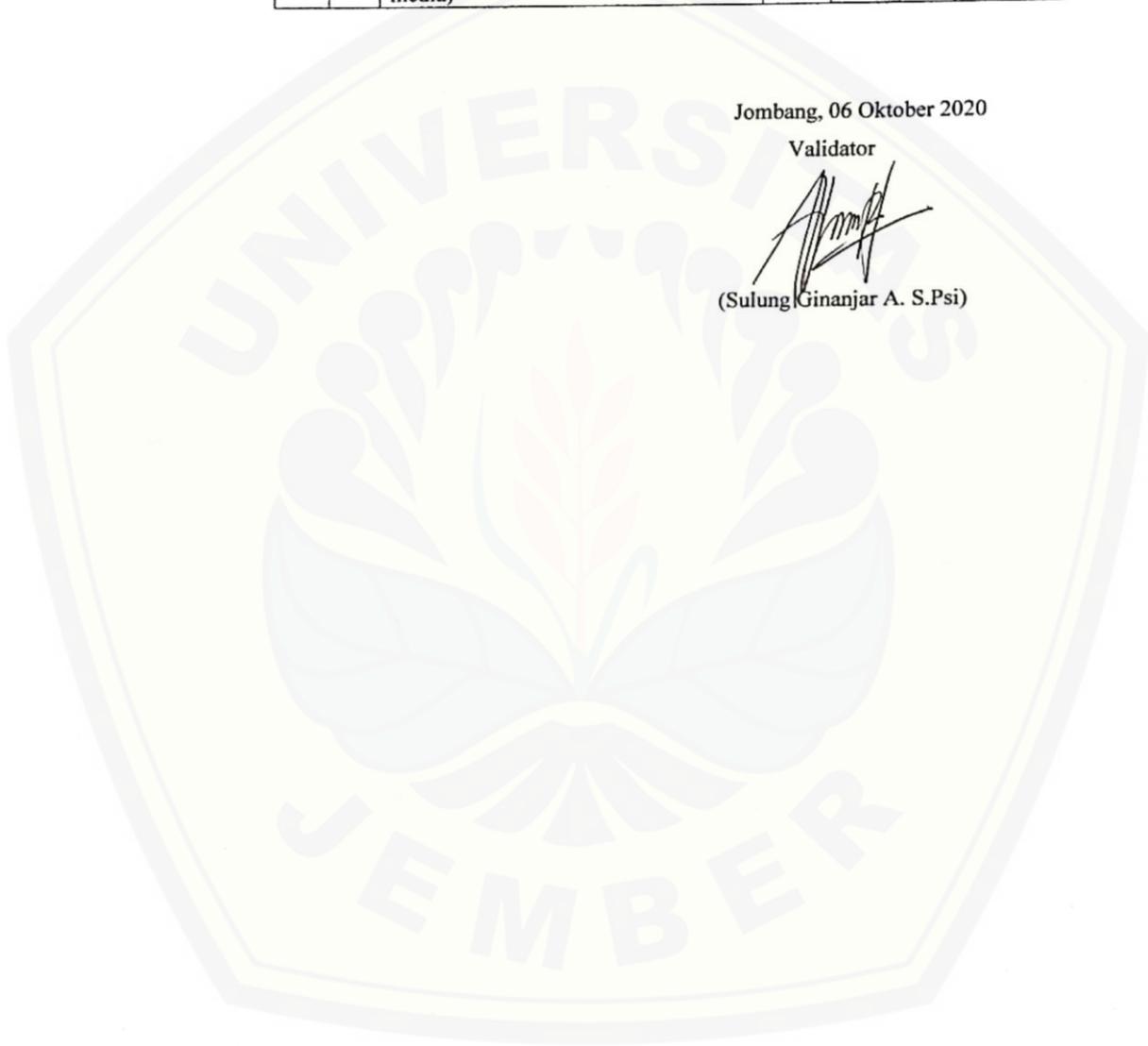
No.	Aspek yang Dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
3.	Keamanan penggunaan media (tampilan media dengan kesehatan mata, keamanan dalam menjalankan media)					✓

Jombang, 06 Oktober 2020

Validator



(Sulung Ginanjar A. S.Psi)



### Lampiran G.3 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) online

#### Validator 1

#### LEMBAR VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Tanaman  
 Subtema : Sayuran  
 Kelompok/ Semester : B/ Ganjil  
 Aspek Pengembangan: Kecerdasan Linguistik

#### I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai penilaian validator.
3. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat tidak valid
  - Skor 2 : tidak valid
  - Skor 3 : cukup valid
  - Skor 4 : valid
  - Skor 5 : sangat valid

#### II. Tabel Penilaian/ validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Format					
	1. Penulisan konsep yang diajikan sistematis				✓	
	2. Kejelasan penomoran				✓	
	3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					✓
II	Isi					
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan					✓
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar				✓	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran					✓
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian					✓

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	kompetensi					
	5. Kesesuaian kecerdasan yang dikembangkan dengan media yang digunakan				✓	
III	Metode Pembelajaran					
	1. Keterkaitan materi <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dengan kecerdasan linguistik anak				✓	
	2. Penggunaan metode pembelajaran di PAUD				✓	
	3. Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung					✓
	4. Pemberian kesempatan anak bertanya				✓	
	5. Guru menilai pemahaman anak				✓	
IV	Bahasa					
	1. Kebenaran tata bahasa					✓
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa					✓
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
V	Penutup					
	1. Kegiatan <i>recalling</i> dengan anak					✓
	2. Kegiatan evaluasi					✓

#### Saran dan Komentar

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

.....

.....

.....

.....

Jember, 23 September 2020

Validator

Reski Yulina Widastuti, S.Pd., M.Pd

NIP 198807082019032014

## Validator 2

## LEMBAR VALIDASI

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Tema : Tanaman  
 Subtema : Sayuran  
 Kelompok/ Semester : B/ Ganjil  
 Aspek Pengembangan: Kecerdasan Linguistik

## I. Petunjuk Penilaian

1. Objek penilaian adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) saat pembelajaran di kelas.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda centang (✓) pada lajur yang tersedia sesuai penilaian validator.
3. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat tidak valid
  - Skor 2 : tidak valid
  - Skor 3 : cukup valid
  - Skor 4 : valid
  - Skor 5 : sangat valid

## II. Tabel Penilaian/ validasi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
I	Format				✓	
	1. Penulisan konsep yang diajikan sistematis					✓
	2. Kejelasan penomoran					✓
	3. Kesesuaian jenis dan ukuran huruf					✓
II	Isi					
	1. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan					✓
	2. Kebenaran indikator pencapaian kompetensi yang dirumuskan dengan kompetensi dasar				✓	
	3. Kebenaran tujuan pembelajaran					✓
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan indikator pencapaian					✓

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
	kompetensi					
	5. Kesesuaian kecerdasan yang dikembangkan dengan media yang digunakan				✓	
III	Metode Pembelajaran					
	1. Keterkaitan materi <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dengan kecerdasan linguistik anak					✓
	2. Penggunaan metode pembelajaran di PAUD					✓
	3. Penggunaan alat dan media pembelajaran pendukung					✓
	4. Pemberian kesempatan anak bertanya					✓
	5. Guru menilai pemahaman anak					✓
IV	Bahasa					
	1. Kebenaran tata bahasa				✓	
	2. Kesederhanaan struktur kalimat dalam bahasa					✓
	3. Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif					✓
V	Penutup					
	1. Kegiatan <i>recalling</i> dengan anak					✓
	2. Kegiatan evaluasi					✓

#### Saran dan Komentar

Mohon menuliskan saran untuk perbaikan pada kolom berikut atau menuliskan langsung pada naskah

*Tampilan gambar mohon lebih disederhanakan  
mohon memofai huruf kecil.*

Jombang, 03 November 2020

Validator,



(Sulung Ginanjar A., S.Psi)

## Lampiran G.4 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Ketika Pembelajaran

## Lembar Pengamatan Aktivitas Guru

Hari/tanggal : Selasa/ 03 November 2020

Kelompok : B

Semester/Minggu ke : 1(satu)/ 17

Tema/Subtema : Tanaman/ Sayuran

No	Kegiatan	Skor			
		1	2	3	4
<b>I.</b>	<b>Kegiatan awal</b>				
	Guru melakukan kegiatan awal pembelajaran				✓
	Guru melakukan kegiatan berdoa sebelum memulai kegiatan belajar				✓
<b>II.</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan				✓
	Guru menjelaskan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)				✓
	Guru menjelaskan cara memainkan <i>macromedia flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif)			✓	
	Guru melakukan kegiatan tanya jawab pada anak				✓
	Guru memberikan tugas pada anak			✓	
<b>III.</b>	<b>Kegiatan Penutup</b>				
	Guru melakukan kegiatan evaluasi tentang pembelajaran hari ini			✓	
	Guru menanyakan perasaan anak			✓	
	Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa				✓

## Keterangan :

Rentang pemberian skor yaitu 1-4

1 = Kurang

1 = Cukup

2 = Baik

3 = Sangat Baik





## Lampiran G.6 Angket Respon Guru Terhadap Pembelajaran

**RESPON GURU TERHADAP *MACROMEDIA FLASH* BETIF (ALFABET  
EDUKATIF) DALAM MENSTIMULASI KECERDASAN LINGUISTIK  
ANAK KELOMPOK B DI TK MUSLIMAT JUNDULLOH JOMBANG**

Nama Guru : Sulung Ginanjar A. S.Psi

Nama Sekolah : TK Muslimat Jundulloh

Hari/Tanggal : Selasa, 03 November 2020

**I. Petunjuk penilaian**

1. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada lajur yang tersedia sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, tuliskan komentar Bapak/Ibu pada kolom yang tersedia.
2. Skala penilaian sebagai berikut:
  - Skor 1 : sangat tidak membantu, sangat tidak baik
  - Skor 2 : tidak membantu, tidak baik
  - Skor 3 : biasa, cukup
  - Skor 4: membantu, baik
  - Skor 5: sangat membantu, sangat baik

**II. Aspek Penilaian**

1. Bagaimana pendapat anda terhadap media pembelajaran berikut ini dalam membantu kegiatan pembelajaran?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)					√
2.	Kesesuaian materi pembelajaran					√
3.	Produk yang dikembangkan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak					√
4.	Kegiatan pembelajaran					√

2. Bagaimana pendapat anda terhadap komponen media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti?

No	Uraian perangkat pembelajaran	Pendapat/Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1.	Analisis topik, analisis tugas					✓
2.	Rencana pembelajaran					✓
3.	Produk yang dikembangkan <i>Macromedia Flash</i> BETIF (Alfabet Edukatif) dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak					✓
4.	Kegiatan pembelajaran					✓

2. Apakah perangkat pembelajaran (*Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)) ini layak digunakan dalam menstimulasi kecerdasan linguistik anak?

Sangat layak dan sangat bagus dalam menstimulasi perkembangan pembelajaran anak.

3. Hambatan apa yang ditemui dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif)?

Ketersediaan alat peraga (laptop).

4. Apa keuntungan yang diperoleh dari penerapan media pembelajaran *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) pada kegiatan pembelajaran?

anak lebih mudah menghafal, mengingat, dan lebih dapat mengingat ilmu / pengetahuan tentang J T

Jombang, 03 November 2020

Pengamat

(Sulung Ginanjar A., S.Psi)

## Lampiran G.7 Hasil Lembar Kerja Siswa

## Pertemuan 1

Lembar Kerja Siswa

Nama : NAFIZA

Kelas : B

Hubungkanlah nama sayuran dibawah ini!

bayam

wortel

sawi

tomat

terong

## Pertemuan 2

Lembar Kerja Siswa

Nama : NAFIZA

Kelas : B

Lengkapilah nama sayuran dibawah ini!

 = bayam

 = wortel

 = sawi

 = tomat

 = terong

## Lampiran G.8 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-334988  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 7095 /UN25.1.5 /LT/ 2020  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

29 SEP 2020

Yth.  
Kepala Sekolah TK Muslimat Jundulloh  
Jombang

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : An'nisaa Lestari  
NIM : 160210205096  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Rencana Penelitian : Oktober-November 2020

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhirnya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK Muslimat Jundulloh Jombang dengan judul "Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Ajaran 2020/2021". Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP 19670625 199203 1 003

## Lampiran G.9 Surat Keterangan Penelitian



**TAMAN KANAK KANAK**  
**MUSLIMAT JUNDULLOH**  
*Jl. Dahlia No. 41 Weru – Mojongapit – Jombang*

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 015/TKM.JDL/XI/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ruliyah, S.Psi  
Unit Kerja : TK Muslimat Jundulloh  
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa,

Nama : An'nisaa Lestari  
NIM : 160210205096  
Program Studi : PG PAUD  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Telah melakukan penelitian di TK Muslimat Jundulloh Jombang tahun pelajaran 2020/2021. Penelitian ini dilakukan dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul "Pengembangan *Macromedia Flash* BETIF (Alfabet Edukatif) dalam Menstimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B di TK Muslimat Jundulloh Jombang Tahun Pelajaran 2020/2021".

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 07 November 2020  
Kepala TK Muslimat Jundulloh



Ruliyah, S.Psi

**Lampiran H Biodata Mahasiswa**

Nama : An'nisaa Lestari  
 Tempat, Tanggal lahir : Jombang, 21 Oktober 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Alamat Asal : Jalan dahlia no.2 RT 04/ RW 03 Dsn. Weru, Ds  
 Mojongapit, Kecamatan Jombang, Kecamatan  
 Jombang  
 Telepon : 085733580440  
 E-mail : annisaalestari39@gmail.com  
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
 Jurusan : Ilmu Pendidikan  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Latar Belakang Pendidikan :

No	Jenjang Pendidikan	Tahun Lulus	Kota
1.	TK Muslimat 3	2003	Jombang
2.	SDN Mojongapit III	2009	Jombang
3.	SMPN 3 Jombang	2012	Jombang
4.	SMAN 3 Jombang	2015	Jombang
5.	Universitas Jember	2021	Jember