

130/S/PGPAUD-KCBR/PK.03.08/06/JULI/2023

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE CARD* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN PANCA INDRA PADA ANAK USIA DINI**

(Penelitian *Educational Design Research* (EDR) untuk Pengembangan Media
Pengenalan Panca Indra untuk Anak Usia 3-4 Tahun)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



oleh:

Daffanisa Herosyakrein

1908924

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI KAMPUS UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA DI CIBIRU
BANDUNG
2023**

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE CARD* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN PANCA INDRA PADA ANAK USIA DINI**

Oleh

Daffanisa Herosyakrein

NIM 1908924

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

© Daffanisa Herosyakrein 2023

Universitas Pendidikan Indonesia Juli 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DAFFANISA HEROSYAKREIN

NIM 1904898

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE CARD* SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN PANCA INDRA PADA ANAK USIA DINI**

Bandung, Juli 2023

Disetujui dan disaksikan oleh pembimbing :

Pembimbing I,



Dr. Dede Trie Kurniawan, M.Pd.

NIP. 920200419870113101

Pembimbing II,



Mirawati, M.Pd.

NIP. 198912242019032023

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD

UPI Kampus di Cibiru



Prof. Dr. Hj. Leli Halimah, M. Pd

NIP. 1959090119840032001

ABSTRAK

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE CARD* SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PANCA INDRA PADA ANAK USIA DINI

Daffanisa Herosyakrein

NIM.1908924

daffanisahs@upi.edu

Pembelajaran sensorial adalah pembelajaran yang dapat membantu mengoptimalkan berkaitan dengan panca indra anak yaitu indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perasa dan peraba. Melalui indra tersebut anak dapat mempelajari lingkungan dan benda-benda di sekitarnya. Pengembangan media *interactive card* merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat membantu mengenalkan serta menstimulus panca indra pada anak usia dini. Didukung dengan desain pengemasan media yang menarik serta sesuai dengan indikator pencapaian berdasarkan kurikulum PAUD merupakan proses pengembangan pada media. Tujuan dari penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hasil dari pengembangan media *interactive card* sebagai pengenalan panca indra pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode *Educational Desain Research* dengan hasil pengumpulan data yang melibatkan uji validasi ahli, hasil respon kepala sekolah dan guru serta anak usia dini. Kelayakan media *interactive card* mendapatkan hasil yang memuaskan. Penilaian ini dibuktikan dari hasil uji validasi para ahli, kepala sekolah dan guru yang diinterpretasikan menjadi sebuah skor. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji ahli mendapatkan skor yang dapat interpretasi dengan kualifikasi “Layak” dan “Sangat Layak”. Adapun hasil respon kepala sekolah dan guru memperoleh skor yang dapat interpretasi dengan kualifikasi “Sangat Layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media *interactive card* sudah sesuai dengan karakteristik media pembelajaran pada anak usia dini dan dapat menstimulus sensorial motor dengan pengenalan awal panca indra pada anak usia dini.

Kata Kunci : Pengenalan Panca Indra, Media *Interactive Card*, Anak Usia Dini

ABSTRACT**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE CARD AS A LEARNING MEDIA TO
INTRODUCE OF FIVE SENSES IN EARLY CHILDREN****Daffanisa Herosyakrein****NIM.1908924**daffanisahs@upi.edu

Sensorial learning is learning that can help optimize related to the five senses of children, namely the senses of sight, hearing, smell, taste and touch. Through these senses, children can learn the environment and objects around them. The development of interactive card media is one of the educational game tools that can help introduce and stimulate the senses at an early age. With an interesting media packaging design, and consistent with an achievement indicator based on the intermediate curriculum, there is a development process in the media. The purpose of the study is to identify the results of the development of media interactive card for the introduction of the senses at an early age. This study used the Educational Design Research method with the results of data collection involving validation tests of experts, principals, teachers and early childhood. The feasibility of interactive card media gets satisfactory results. This assessment is evidenced by the results of validation tests of experts, principals and teachers which are interpreted into a score. Based on the results obtained from the test, experts get an interpretable score with the qualifications of "Decent" and "Very Decent". The test results of the principal and teacher obtained an interpretable score with the qualification "Very Decent". This shows that interactive card media is in accordance with the characteristics of learning media in early childhood and can stimulate sensorial motor with early recognition of the five senses in early childhood.

Keywords : Introduce of Five senses, Media Interactive Card, Early Childhood

DAFTAR ISI

Motto Hidup	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Struktur Organisasi Penulisan	6
BAB II.....	8
<i>INTERCATIVE CARD</i> SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PANCA INDRA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Karakteristik Media Pembelajaran	10
2.2 Sensori Motor sebagai Stimulasi Panca Indra.....	12
2.2.1 Panca Indra Anak Usia Dini.....	12
2.2.2 Urgensi Pentingnya Pembelajaran Sensorial untuk Menstimulasi Panca Indra Anak Usia Dini.....	14
2.3 <i>Interactive Card</i> sebagai Pengenalan Panca Indra.....	15
2.4 Penelitian Relevan	17
BAB III	19
METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Desain Penelitian	19
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	21
3.3 Instrument Penelitian	22
3.3.1 Wawancara	23

3.3.2 Observasi	24
3.3.3 Kuisisioner/Angket	26
3.3.4 Dokumentasi.....	28
3.4 Teknik Analisis Data.....	28
3.5 Isu Etik.....	30
BAB IV	32
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	32
4.1 Temuan	32
4.1.1 Pengembangan Media <i>Interactive Card</i> sebagai Media Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini	32
4.1.2 Uji Validasi Media <i>Interactive Card</i> sebagai Media Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini.....	48
4.2 Pembahasan.....	72
4.2.1 Desain dan Pengembangan Media <i>Interactive Card</i> sebagai Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini	72
4.2.2 Uji Validasi Media <i>Interactive Card</i> sebagai Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini	76
4.2.3 Hasil Akhir Prototipe Media <i>Interactive Card</i> sebagai Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini	79
4.2.4 Analisis SWOT	82
BAB V	84
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	84
5.1 Simpulan	84
5.2 Implikasi	85
5.3 Rekomendasi.....	85
5.3.1 Bagi Guru dan Kepala Sekolah	85
5.3.3 Bagi Peneliti Selanjutnya	86
DAFTAR PUSTAKA	87
RIWAYAT PENULIS	172

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Deskripsi Partisipan Penelitian	21
Tabel 3. 2 Deskripsi Pengumpulan Data Penelitian.....	22
Tabel 3. 3 Lembar Wawancara Identifikasi Kebutuhan Media Stimulasi Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini	24
Tabel 3. 4 Instrumen Capaian Hasil Observasi.....	25
Tabel 3. 5 Lembar Instrumen Uji Kelayakan Media <i>Interactive Card</i> sebagai Media Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini.....	27
Tabel 3. 6 Skoring Berdasarkan Skala Likert	29
Tabel 3. 7 Interpretasi Skor Uji Validasi Media <i>Interactive Card</i>	30
Tabel 3. 8 Interpretasi Skor Uji Coba Penggunaan Media <i>Interactive Card</i>	30
Tabel 4. 1 Kesesuaian Materi Pengenalan Panca Indra pada Anak Usia Dini dengan Kurikulum PAUD	35
Tabel 4. 2 Indikator Capaian Pengenalan Panca Indra pada AUD	37
Tabel 4. 3 Desain Pengembangan Media berdasarkan Indikator Capaian Pengenalan Panca Indra pada AUD	40
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelayakan Media <i>Interactive Card</i> oleh Ahli Materi.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan Media <i>Interactive Card</i> oleh Ahli Media	51
Tabel 4. 6 Rekap Data Perolehan Capaian Stimulasi pada Media <i>Interactive Card</i> Sebagai Pengenalan Panca Indra pada AUD	63
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian dan Respon Kepala Sekolah terkait Penggunaan Media <i>Interactive Card</i>	67
Tabel 4. 8 Penilaian dan Respon Guru terkait Penggunaan Media <i>Interactive Card</i>	68
Tabel 4. 9 Analisis SWOT Media <i>Interactive Card</i> sebagai Pengenalan Panca Indra pada AUD.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Siklus Sistematis EDR.....	19
Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian	20
Gambar 4. 1 Proses Identifikasi Masalah.....	32
Gambar 4. 2 Canva	44
Gambar 4. 3 <i>Pallette</i> Warna.....	45
Gambar 4. 4 Desain Cover	46
Gambar 4. 5 Desain Kartu	47
Gambar 4. 6 Prototype Media	47
Gambar 4. 7 Hasil Pembuatan Media <i>Interactive Card</i> sebelum Perbaikan.....	54
Gambar 4. 8 Hasil Pembuatan Media <i>Interactive Card</i> setelah Perbaikan	55
Gambar 4. 9 Proses Implementasi pada Kegiatan Aperserpsi	56
Gambar 4. 10 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Media	57
Gambar 4. 11 Proses Implementasi Kegiatan Bermain	58
Gambar 4. 12 Proses Implementasi Kegiatan Bermain	59
Gambar 4. 13 Proses Implementasi Kegiatan Bermain	61
Gambar 4. 14 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Media	62
Gambar 4. 15 Proses Percetakan Prototipe Media <i>Interactive Card</i>	71

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9-20.
- Anugrahana, A. (2019). *Media pembelajaran sensorial anak usia dini model pendekatan Montessori*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press
- Ardiyanti, S.Y. (2022). Pentingnya pendidikan akhlak pada anak usia dini. *EDU-RILIGIA: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam dan Keagamaan*.
- Arnada, E. Z., & Putra, R. W. (2018). Implementasi multimedia interaktif pada PAUD Nurul Hikmah sebagai media pembelajaran. *Idealis: Indonesia Journal Information System*, 1(5), 393-400.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media pembelajaran*. Depok: PT Rajafindo Persada
- Asmariyani, A. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Media pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: FKIP Universitas Jambi.
- Cahyati, N., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan media interaktif dalam pengenalan kata bermakna pada anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 160-170. [DOI : 10.17509/cd.v9i2.11339](https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11339)
- Critz, C., Blake, K., & Nogueira, E. (2015). Sensory processing challenges in children. *Journal for Nurse Practitioners*, 11(7), 710–716. [DOI : 10.1016/j.nurpra.2015.04.016](https://doi.org/10.1016/j.nurpra.2015.04.016)
- Dewi, K & Zaini, H,. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. DOI : 10.19109/ra.v1i1.1489
- Dini, J. P. A. U. (2022). Concentration of children's learning in motor-sensory play management development framework. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5) 3807-3816. [DOI : 10.31004/obsesi.v6i5.2140](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2140)
- Fajrin, P. I., & Dahliani, D. (2021). Early childhood education with Montessori method in Banjarbaru. *Lanting Journal Of Architecture* 10(2), 44-53. [DOI 10.20527/lanting.v10i2.783](https://doi.org/10.20527/lanting.v10i2.783)
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap hand games for optimalize cogtivite aspects in early childhood education. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. [DOI : 10.31004/obsesi.v2i2.76](https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76)

- Gladstone, M., Douglas, G., Chimoyo, J., Jolley, E., Lynch, P., McLinden, M., & Schmidt, E. (2018). I have learnt to love the child and give opportunities to play with peers': A feasibility study of the training programme to support parents of young children with visual impairment in Malawi. *Journal of Early Childhood Research*, 16(2), 210–225. DOI : [/10.1177/1476718x18761219](https://doi.org/10.1177/1476718x18761219)
- Grantham-Mcgregor, S., & Smith, J. A. (2016). Extending the jamaican early childhood development intervention. *Journal of Applied Research on Children: Informing Policy for Children at Risk*. 7(2).
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Henny Wulandari, Y. K. (2015). Perancangan interior five senses di Surabaya. *Jurnal Intra* , 167-175.
- Indah Palupi, D., Lesmana, D. E., Farista, D., Rahmani, E., Yusnita, E., & Sudarya, A. (2022). Meningkatkan kemampuan berhitung melalui media kartu angka interaktif pada kelompok usia 5-6 tahun taman kanak – kanak taman hijau, Kota Batam. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(10), 924–935. DOI : [10.36418/japendi.v3i10.1248](https://doi.org/10.36418/japendi.v3i10.1248)
- Indriana, Dina. (2011). *Ragam alat bantu media pembelajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Kristianingrum, W., & Radia, E. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran pop-up book panca indra (popandra) terhadap pemahaman siswa pada materi panca indra kelas 1 di sd negeri 2 selodoko. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2). DOI : [10.22373/pjp.v11i2.13983](https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.13983)
- Kusumawati, R., & Mariono, A. (2016). Pengembangan media flashcard tema binatang untuk anak kelompok B di taman kanak-kanak asemjajar-Surabaya. *Jurnal TEKPEN*, 4(1).
- Meilanie, R. S. M. (2020). Survei kemampuan guru dan orangtua dalam stimulasi dini sensori pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 958-964.
- Morisson, George S. (2012). *Dasar-dasar pendidikan anak usia dini (PAUD)*. Jakarta: PT Indeks.
- Mubarokah, N. (2022). PAUD: Pengembangan media bambu aroma berbantuan kartu gambar pada kemampuan indra penciuman anak. *Jurnal: Paudia*, 11(1), 408-416 DOI : [10.26877/paudia.v11i1.9838](https://doi.org/10.26877/paudia.v11i1.9838)
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi adobe flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.

- Nana, N. (2020). Aplikasi Sains pada Anak Usia Dini dalam Keluarga untuk Menghadapi Abad 21. *Inkuiri : Jurnal Pendidikan IPA*, 9(1) DOI : 10.20961/inkuiri.v9i1.41406
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. DOI : [10.17977/um037v5i2202p67-74](https://doi.org/10.17977/um037v5i2202p67-74)
- Plomp, T. (ed), & Nieveen, N. (2013a). *Educational design research, Part B: illustrative cases*. SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Plomp, Tj., & Nieveen, N. (2013b). *Educational design research, Part A: an introduction*. (Tj. Plomp & N. Nieveen, Eds.; 1st ed.). SLO, Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Plomp, Tj., & Nieveen, N. M. (2010). *An introduction to educational design research: proceedings of the seminar conducted at the*. East China Normal University, Shanghai (PR China), November 23-26, 2007
- Pujawan. K. A.H. (2012). Pengembangan multimedia interaktif pembelajaran animasi berbasis inkuiri untuk siswa kelas XI multimedia SMK TI Bali Global Singaraja. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 1 (1): 1-16.
- Putri Wahyuningtyas, D., & Roziah, R. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis sensory carpet untuk pemahaman panca indra anak usia 1-2 tahun. *Preschool Jurnal Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini*. 1(2). DOI : 10.18860/preschool.v1i2.9151
- Putri, I. P., & Sibeua, A. M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 1(2): 145-155.
- Putri. (2021). Implementasi metode Montessori pada pembelajaran kurikulum 2013 di kelas 3 SD Holistik Islam Terpadu Awliya. *EduBase : Journal of Basic*
- Rahmawati, I. (2012). Pengaruh kualitas layanan terhadap keputusan pemilihan tempat pendidikan (studi pada TK Raudlatul Jannah Pepelegi Waru-Sidoarjo). *BISMA (Bisnis dan Manajemen)*, 5(1), 33-43. DOI : [10.26740/bisma.v5n1.p33-43](https://doi.org/10.26740/bisma.v5n1.p33-43)
- Rahmi, P. (2019). Pengenalan sains anak melalui permainan berbasis keterampilan proses sains dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*. (Issue 2).
- Rasyid, Harun. Mansur, & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Riyana. (2009). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Riyana. (2012). *Media pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.

- Rosiyannah, R., Yufiarti, Y., & Meilani, S. M. (2020). Pengembangan media stimulasi sensori anak usia 4-6 tahun berbasis aktivitas bermain tujuh indra. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 941–956. DOI : 10.31004/obsesi.v5i1.758
- Sadiman, dkk. (2014). *Media pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dibud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Saluky. (2016). *Pengembangan bahan ajar matematika berbasis web dengan menggunakan wordpress*. Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama
- Sanaky. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Santrock, John W. (2012). *Perkembangan masa hidup*. Terjemahan oleh Benedictine Wisdyasinta. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono, (2013), *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: PT Alfabet
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Y.N. (2009). *Konsep dasar pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media flashcard berbasis multimedia interaktif untuk pengenalan kosakata bahasa inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448. DOI : [10.23887/paud.v9i3.37606](https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606)
- Tama, M. M. L., & Rosyadah, F. A. (2023). Peningkatan perkembangan kemampuan motorik halus pada anak usia dini melalui kegiatan sensory play di Denali Development Centre Cabang Demang Palembang. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 937- 942. DOI : [10.55338/jpkmn.v4i2.912](https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.912)
- Utami. P. S. (2019). *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini*. Sumedang : UPI Sumedang Press
- Wati, Ega Rima. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: KATA PENA
- Yaswinda, Yulsyofriend, & Mayar, F. (2018). Pengembangan bahan pembelajaran sains berbasis multisensori ekologi bagi guru PAUD Kecamatan Tilatang

Kamang Kabupaten Agam. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2(2).
DOI : 10.24853/yby.2.2.13-22

Yus, Anitas. (2011). *Model Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: Prenadamedia