

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
'MAMAHESKI' UNTUK ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Disusun oleh:

Rahma Nur Karimah

NIM. 1701787

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

Rahma Nur Karimah, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER 'MAMAHESKI' UNTUK ANAK USIA  
DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | [respository.upi.edu](https://respository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
'MAMAHESKI' UNTUK ANAK USIA DINI**

oleh  
Rahma Nur Karimah  
NIM. 1701787

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© **Rahma Nur Karimah**

**Universitas Pendidikan Indonesia**

**Mei 2021**

**Hak cipta dilindungi undang-undang.**

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan cetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Rahma Nur Karimah**

NIM. 1701787

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER  
'MAMAHESKI' UNTUK ANAK USIA DINI**

**Disetujui dan disahkan oleh:**

Dosen Pembimbing I



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd

NIP. 19770613 20011 2 2001

Dosen Pembimbing II



Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T.

NIP. 9802001 1982071 0 101

**Disetujui Oleh:**

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 19691204 200501 1 002

## **PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Saya, Rahma Nur Karimah, menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer ‘MAMAHESKI’ Untuk Anak Usia Dini” ini merupakan hasil karya saya sendiri. Tidak terdapat penjiplakan atau pengutipan karya atau pendapat dalam skripsi ini, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila dikemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi dengan norma yang berlaku.

Bandung, 25 April 2021

Yang membuat pernyataan,



Rahma Nur Karimah

NIM. 1701787

## ABSTRAK

### **Rahma Nur Karimah (1701787). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer ‘MAMAHESKI’ Untuk Anak Usia Dini.**

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2021.

Terjadinya pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia saat ini menyebabkan kegiatan pembelajaran di sekolah diberhentikan sementara dan digantikan dengan kegiatan belajar dari rumah melalui metode pembelajaran jarak jauh (PJJ). Perubahan ini tentu menuntut kemampuan para tenaga pendidik juga orang tua peserta didik dalam memanfaatkan teknologi, dikarenakan proses PJJ keberhasilannya sangat bergantung pada teknologi. Salah satu solusi yang diterapkan dalam membantu proses PJJ ialah dengan menggunakan media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran dari rumah bagi anak usia dini. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian desain dan pengembangan berdasarkan pada prosedur penelitian dari Ken Peffers dkk dengan enam tahapan yaitu mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan dan solusi, mendesain dan mengembangkan produk, mendemonstrasikan produk, mengevaluasi produk, dan mengomunikasikan hasil. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data pada penelitian ini adalah pedoman wawancara dan kuesioner. Hasil dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis komputer yang berisi materi pengenalan hewan di sekitar yang diberi nama ‘MAMAHESKI’, yaitu sebuah akronim dari ‘Mari Mengenal Hewan di Sekitar Kita’. ‘MAMAHESKI’ mendapatkan penilaian yang positif baik dari para ahli maupun pengguna, sehingga dapat disimpulkan bahwa ‘MAMAHESKI’ layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini.

**Kata Kunci :** media pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, pengenalan hewan, pembelajaran anak usia dini, belajar dari rumah.

## ABSTRACT

### **Rahma Nur Karimah (1701787). Computer-based Instructional Media Development 'MAMAHESKI' For Early Childhood.**

Thesis Educational Technology Major, Faculty of Science Education, Universitas Pendidikan Indonesia. Year 2021.

The Covid-19 pandemic that has hit Indonesia at this time has caused learning activities in schools to be temporarily suspended and replaced with learning activities from home through the distance learning method (PJJ). This change certainly demands the ability of educators as well as parents of students in utilizing technology, because the success of the PJJ process is highly dependent on technology. One of the solutions applied to assist the PJJ process is to use instructional media. The purpose of this research is to develop instructional media that can help the learning process from home for early childhood. This research was conducted using design and development research methods based on research procedures from Ken Peffers et al with six stages, namely identifying problems, determining goals and solutions, designing and developing products, demonstrating products, evaluating products, and communicating results. The instruments used in collecting data in this study were interview guides and questionnaires. The result of this research is a computer-based instructional media containing animal recognition material in the vicinity which is named 'MAMAHESKI', which is an acronym for 'Mari Mengenal Hewan Di Sekitar Kita'. 'MAMAHESKI' gets positive ratings from both experts and users, so it can be concluded that 'MAMAHESKI' is suitable for use in the early childhood learning process.

**Kata Kunci :** instructional media, computer-based instructional media, animal recognition, early childhood learning, learning from home.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori Tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	7
1. Analisis Peserta Didik Dalam Desain Instruksional .....	7
2. Media Pembelajaran.....	8
3. Pembelajaran Berbasis Komputer .....	12
4. Pembelajaran Berbasis Komputer Model Tutorial.....	16
5. Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan .....	18
6. Pembelajaran Berbasis Komputer Model Latihan .....	20
7. Anak Usia Dini.....	21
B. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Subjek dan Partisipan Penelitian.....	25
C. Definisi Operasional.....	27
1. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	27
2. Anak Usia Dini.....	27
D. Prosedur Penelitian.....	27

vii

**Rahma Nur Karimah, 2021**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER 'MAMAHESKI' UNTUK ANAK USIA  
DINI**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Analisis Data .....	41
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A. Temuan Penelitian.....	43
1. Proses Penentuan Materi Pelajaran .....	43
2. Proses Desain dan Pengembangan Media.....	46
3. Hasil Penilaian Pengguna.....	76
B. Pembahasan.....	81
1. Pembahasan Proses Penentuan Materi Pelajaran .....	81
2. Pembahasan Proses Desain dan Pengembangan Media.....	84
3. Pembahasan Hasil Penilaian Pengguna.....	90
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>93</b>
A. Simpulan .....	93
B. Implikasi.....	94
C. Saran.....	94
<b>RUJUKAN .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>



## RUJUKAN

- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (1985). *Computer-Based Instruction : Methods and Development*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Informing Science & IT Education Conference (InSITE) 2010* . 10, pp. 107-118. Cassino: Informing Science Institute. doi:<https://doi.org/10.28945/1237>
- Escamilla, Y. (2014). *Using Concept-Mapping Techniques for eLearning Content Analysis*. Retrieved April 7, 2021, from SHIFT eLearning: <https://www.shiftelearning.com/blog/using-concept-mapping-techniques-for-elearning-content-analysis>
- Fulgencio, J., & Asino, T. I. (2021). Conducting a Learner Analysis. In J. K. McDonald, & R. E. West, *Design for Learning : Principles, Processes, and Praxis*. EdTech Books. Retrieved from [https://edtechbooks.org/id/learner\\_analysis](https://edtechbooks.org/id/learner_analysis)
- Hannafin, M. J., & Peck, K. L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan.
- Hewi, L., & Asnawati, L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5, 158-167. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.530>
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan*. (Istiwidayanti, & Soedjarwo, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Islamiyah, R., Setiawati, F. A., & Utami, W. S. (2020). Computer-based “Color-Mixing Maze Game” to Stimulate Symbolic Thought for The Development of Learning Science in Early Childhood. *Journal of Physics : Conference Series*, 1511, 1-9. doi:[doi:doi:10.1088/1742-6596/1511/1/012112](https://doi.org/10.1088/1742-6596/1511/1/012112)
- Kurt, S. (2016). *ASSURE: Instructional Design Model*. Retrieved April 11, 2021, from Educational Technology: <https://educationaltechnology.net/assure-instructional-design-model/>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: KENCANA.
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Aplikasi*. Jakarta: PRENADA MEDIA.

- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1, 107-115. doi:<https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Model Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Tik. *Jurnal PETIK*, 6, 18-26. doi:<https://doi.org/10.31980/jpetik.v6i1.729>
- Malamed, C. (2020). *Types of Analysis for eLearning*. Retrieved April 7, 2021, from The ELearning Coach: [https://thelearningcoach.com/elearning\\_design/analysis-for-elearning/](https://thelearningcoach.com/elearning_design/analysis-for-elearning/)
- Massachusetts Institute of Technology. (2014). *Online Course Design Guide*. (S. A. Becker, Editor) Retrieved April 11, 2021, from Digital Learning Toolkit: <https://dltoolkit.mit.edu/online-course-design-guide/pre-design/learner-analysis/>
- McLeod, S. (2019). *Bruner - Learning Theory in Education*. Retrieved April 9, 2021, from SimplyPsychology: <https://www.simplypsychology.org/bruner.html>
- Namiroh, S., Soemantri, M. S., & Situmorang, R. (2019). Pengembangan Media Ineraktif Berbasis Komputer pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4, 53-67. doi:<http://dx.doi.org/10.23969/jp.v4i1.1587>
- Posadas, L. (2016). *Lesson 9 - Task Analysis*. Retrieved April 7, 2021, from Philosophies Of Instructional Design: <https://sites.google.com/site/pnusicte03/lesson-9---task-analysis>
- Prawiranegara, H. (2019). Pengembangan Bahan Pembelajaran Pengenalan Matematika Dasar Berbasis Komputer bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah VISI PGTK PAUD dan Dikmas*, 14, 67-74. doi:<http://doi.org/JIV.1401.8>
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini. *JURNAL Smart PAUD*, 2, 60-66. doi:<http://dx.doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>

- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. (W. Hardani, Ed., M. Rachmawati, & A. Kuswanti, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Stemler, S. (2000). An Overview of Content Analysis. *Practical Assessment, Research, and Evaluation*, 7, 1-6. doi:<https://doi.org/10.7275/z6fm-2e34>
- Sufa, F. F., & Setiawan, H. Y. (2017). Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini Usia 4-6 Tahun Pada Pembelajaran Berbasis Komputer Anak Usia Dini. *Research Fair Unisri*, 1, 13-31. doi:<http://dx.doi.org/10.33061/rsfu.v1i1.1542>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methodes)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukma, A., Kurnia, R., & Febrialismanto. (2020). Pengaruh Media Alphabet Smart terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini. *Aulad : Journal on Early Childhood*, 3, 29-35. doi:<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>
- Suningsih, T., Rahelly, Y., & Rukiyah. (2020). Development of Interactive Multimedia on Material Introduction the Wild Animal in Kindergarten: Research and Development in Early Childhood Teacher Education Program. *International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2019)* (pp. 1-4). Padang: Atlantis Press. doi:<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200715.001>
- Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)
- Ugwuanyi, C. S., & Okeke, C. I. (2020). Enhancing University Students' Achievement in Physics using Computer-Assisted Instruction. *International Journal of Higher Education*, 9, 115-124. doi:<https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n5p115>
- Wiradintana, R. (2018). Revolusi Kognitif Melalui Penerapan Pembelajaran Teori. *Oikos: Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 2, 47-51. doi:<http://dx.doi.org/10.23969/oikos.v2i1.919>
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.