

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
NATURE EDUCATE WORLD UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh :

Farid Aldin Albarosi

1807500

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
***NATURE EDUCATE WORLD* UNTUK ANAK USIA DINI**

Oleh:

Farid Aldin Albarosi

NIM. 1807500

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

© Farid Aldin Albarosi

Universitas Pendidikan Indonesia

September 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

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

HALAMAN PENGESAHAN

FARID ALDIN ALBAROSI

NIM. 1807500

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
NATURE EDUCATE WORLD UNTUK ANAK USIA DINI**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Cipi Riyana, M.Pd.

NIP. 19751230 200112 1 001

Pembimbing II



Dadi Mulvadi, S.Pd., M.T.

NIP. 920200119820710101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Deni Kurniawan, M.Pd.

NIP. 19691204 200501 1 00

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER *NATURE EDUCATE WORLD* UNTUK ANAK USIA DINI” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 19 Sempember 2022

Yang menyatakan

Farid Aldin Albarosi

NIM. 1807500

HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Alloh Subhanu Wata'ala karena atas rahmat serta karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER *NATURE EDUCATE WORLD* UNTUK ANAK USIA DINI” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia.

Penyusunan skripsi ini tidak serta merta berkat kemauan dan kerja keras penulis saja, tetapi terdapat bimbingan, motivasi, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

- 1) Ayah (beni Oktaviana Sakti) dan Ibu (Ika Rostika) yang penulis cintai dan banggakan yang telah memberikan dukungan baik materil dan non materil selama penulis hidup, dan juga telah bekerja keras selama ini.
- 2) Bapak Dr. Cepi Riyana, M. Pd selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan arahan, bimbingan, ilmu, dan doa selama proses penyusunan skripsi ini.
- 3) Bapak Dadi Mulyadi, S.Pd., M.T selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, ilmu, dan juga doa selama penyusunan skripsi ini.
- 4) Para partisipan, guru-guru dari R.A. Baiturrahman dan orang tua AUD, yang telah bersedia untuk meluangkan waktunya untuk mencoba dan menilai media pembelajaran ‘NEW’.
- 5) Tiara Prasasti yang selalu memberikan motivasi dan masukan terhadap skripsi yang sudah penulis susun dan juga Hilman Adhitia yang selalu memberikan informasi terkait penyusunan skripsi.
- 6) Galang Revo, Reza Setya, Faiq Fadhil, Lukas Nathanael, Rahmat Ibadurrahman, Teddy Hidayat, Hafizh Alhuda, dan Dadi Kurniawan yang menemani penulis ketika sedang beristirahat dari penyusunan skripsi ini.

- 7) Teman-teman angkatan 2018 Teknologi Pendidikan UPI yang saya banggakan, yang telah memberikan berbagai macam pengalaman semasa kuliah.
- 8) Tidak terkecuali kepada seluruh pihak yang namanya tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu. Terima kasih atas seluruh bantuan dan dukungannya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. .

Semoga skripsi ini dapat memaparkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer 'NEW' yang telah dilaksanakan dan bermanfaat dalam ilmu pengetahuan.

Bandung, 19 Sempember 2022

Yang menyatakan

Farid Aldin Albarosi

NIM. 1807500

ABSTRAK

Farid Aldin Albarosi (1807500). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer *Nature Educate World* Untuk Anak Usia Dini.

Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan, Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2022

Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mengetahui penentuan materi dalam pengembangan media pembelajaran *Nature Educate World* (NEW). (2) Untuk mengetahui proses desain dan pengembangan *Nature Educate World* (NEW) sebagai media pembelajaran. (3) Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran *Nature Educate World* (NEW) dalam proses pembelajaran (4) Untuk mengetahui respon pengguna terhadap *Nature Educate World* (NEW) sebagai media pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap siswa, orang tua dan guru kurangnya inovasi media menjadi salah satu hambatan saat pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran berbasis komputer yang menggunakan model gabungan antara permainan dan juga materi pelajaran yang digunakan untuk anak usia dini yaitu materi tentang pengenalan hewan. Penelitian ini merupakan penelitian *Design & Development* (D&D) dengan langkah-langkah yang diadaptasi dari model Ken Peffers, dkk. Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan ahli media ahli materi, dan pengguna. Hasil penelitian dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis komputer *Nature Educate World* (NEW) yang berisi materi pengenalan hewan. Kemudian hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran anak usia dini, terlihat dari hasil validasi ahli media yaitu 80% Ahli media pertama dan 78% dari ahli media kedua. Selanjutnya dapat dilihat dari hasil angket pengguna menunjukkan bahwa rata-rata persentase jawaban setiap aspek adalah 91% yang berarti media *Nature Educate World* (NEW) dapat diterima dan digunakan untuk pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Berbasis Komputer, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Farid Aldin Albarosi (1807500). Nature Educate World's Computer-Based Learning Media Development for Early Childhood.

Thesis of Educational Technology Study Program, Department of Curriculum and Educational Technology, Faculty of Education, University of Education Indonesia. 2022

The objectives of this study are (1) to determine the determination of material in the development of learning media Nature Educate World (NEW). (2) To find out the design and development process of Nature Educate World (NEW) as a learning medium. (3) To find out the implementation of Nature Educate World (NEW) learning media in the learning process (4) To find out the user's response to Nature Educate World (NEW) as a learning medium for early childhood. Based on researchers' observations of students, parents and teachers, the lack of media innovation is one of the obstacles in learning. Therefore, researchers are interested in developing a computer-based learning media that uses a combined model of games and also subject matter used for early childhood, namely material about animal recognition. This research is a Design & Development (D&D) study with steps adapted from the model of Ken Peffers, et al. This research was conducted by involving media experts, material experts, and users. The results of this study are in the form of computer-based learning media Nature Educate World (NEW) which contains animal introduction materials. Then the results of the study showed that the developed media was suitable for use in early childhood learning, as seen from the validation results of media experts, namely 80% of the first media experts and 78% of the second media experts. Furthermore, it can be seen from the results of the user questionnaire showing that the average percentage of answers for each aspect is 91%, which means that Nature Educate World (NEW) media can be accepted and used for early childhood learning.

Keywords: Learning Media, Computer-Based Learning Media, Early Childhood

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
HALAMAN 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	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Struktur Penelitian	10
BAB II	12
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER <i>NATURE EDUCATE WORLD</i> UNTUK ANAK USIA DINI	12
A. Kajian Teori	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Pembelajaran Berbasis Komputer	18
3. Anak Usia Dini	26
4. Articulate Storyline	27
B. Penelitian Yang Relevan	29
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	33
1. Pendekatan	33
2. Metode Penelitian	33
B. Subjek dan Partisipan Penelitian	35

C. Prosedur Penelitian.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Temuan.....	45
1. Proses Penentuan Materi Pelajaran	45
2. Proses Desain dan Pengembangan Media.....	48
3. Hasil Validasi Para Ahli	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil Penilaian Pengguna	65
B. Pembahasan	69
1. Proses Analisis Media dan Penentuan Materi Pelajaran	69
2. Proses Desain dan Pengembangan Media.....	71
3. Hasil Validasi Para Ahli	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil Penilaian Pengguna	74
BAB V SIMPULAN	76
A. Simpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi - Kisi Penelitian	38
Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data	38
Tabel 3. 3 Pertanyaan Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Pertanyaan Ahli Media.....	41
Tabel 3. 5 Kriteria Pertanyaan Pengguna.....	41
Tabel 3. 6 Skor Skala Likert.....	43
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Ahli Materi.....	46
Tabel 4. 2 Proses Ringkasan Penentuan Materi Pembelajaran	48
Tabel 4. 3 Hasil Wawancara Ahli Media	49
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media 1	59
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media 2.....	60
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi 1	62
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi 2	63
Tabel 4. 8 Hasil Perbaikan Media Berdasarkan Ahli	64
Tabel 4. 9 Data Display Hasil Penilaian Pengguna.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	32
Gambar 3. 1 Tahapan D&D	34
Gambar 4.1 Flowchart.....	50
Gambar 4.2 Storyboard	51
Gambar 4.3 Asset Audio	52
Gambar 4.4 Asset Tombol	52
Gambar 4.5 Asset Background	52
Gambar 4.6 Pembukaan	53
Gambar 4.7 Profil.....	53
Gambar 4.8 Judul	54
Gambar 4.9 Log In	54
Gambar 4.10 Menu Utama	55
Gambar 4.11 Menu Materi	55
Gambar 4.12 Materi	56
Gambar 4.13 Game Menyusun Kata.....	56
Gambar 4.14 Gambar Pernyataan Benar.....	57
Gambar 4.15 Pernyataan Salah	57
Gambar 4.16 Gambar Display Akhir	58
Gambar 4.17 Alur Pembuatan Media.....	58
Gambar 4.18 Diagram Penilaian Pengguna	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	83
Lampiran 2 Surat Perizinan Penilitan.....	84
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Ahli Materi	85
Lampiran 4 instrumen Wawancara Ahli Media	86
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi.....	87
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Media	89
Lampiran 7 Lembar Penilaian Pengguna	91
Lampiran 8 Lembar Validasi Ahli Materi 1	92
Lampiran 9 Lembar Penilaian Ahli Materi 2	93
Lampiran 10 Lembar Penilaian Ahli Media 1	94
Lampiran 11 Lembar Penilaian Ahli Media 2.....	95
Lampiran 12 Lembar Penilaian Guru.....	96
Lampiran 13 Lembar Penilaian Orang Tua.....	99
Lampiran 14 Buku Bimbingan.....	100
Lampiran 15 GBPM Media NEW.....	101

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti, dkk. (2010). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alessi, S. M. & Trollip, S. R. (1985). *Computer-Based Instruction: Methods and Development*. New Jersey: Prentice-Hall. Inc.
- Amirono & Daryanto. (2016). *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum*. 2013. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Arifim, Zainal. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Cet. 14, Jakarta : Raja Grafindo Persasda.
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Karakteristik media pembelajaran berbasis komputer untuk siswa SMP. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(2).
- Criswell, E. L. (1989). *The Design of Computer Based Instruction*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Darnawati, D., dkk. (2019). Teacher Empowerment through the Development of Interactive Learning Multimedia with the Articulate Storyline Application. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8-16.
- 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.
- Fernando, A.P., dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya : Jakad Publishing.

- Hannafin, M.J., & Peck, K.L. (1988). *The Design, Development, and Evaluation of Instructional Software*. New York: Macmillan Publishing Company.
- Hardianto, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- <https://paudpedia.kemdikbud.go.id/index.php/Claman/detail?id=20210216050804&ix=3> (Di akses pada tanggal 12 Januari 2022 Pukul 20.25 WIB)
- Hermawan,I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Methode*. Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan.
- Hurlock, E. B. (1990). *Psikologi Perkembangan*. (Istiwidayanti, & Soedjarwo, Trans.) Jakarta: Erlangga.
- Indriani, M. S., Artika, I. W., & Ningtias, D. R. W. (2021). Penggunaan Aplikasi Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Mandiri Teks Negosiasi Kelas X Boga di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(1), 25-36.
- Minkova, Yoana. 2016. Contemporary Multimedia Authoring Tools. *International Journal of Engineering, Science and Computing*, VOL.6 No. 10. Hal 2586.
- Kusnandar. (2014). *Penilaian Autentik: Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maulani, J., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2021). Pengembangan Media Flipchart Subtema Gejala Alam Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Naturalis Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 5(1), 70-79.
- Maulida, N., Anra, H., & Pratiwi, H. S. (2018). Aplikasi pembelajaran interaktif pengenalan hewan pada anak usia dini. *JUSTIN (Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi)*, 6(1), 28-33.
- Manab,A. (2015). *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif*. Yogyakarta : Kalimedia.
- Miarso,Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta :Prenadamedia Group.

- Natasya, M. A., & Atika, A. R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 4(1), 22-28.
- Purba,R.A.,dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Purwanto, Ngalim. 2012. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pribadi,B.A. (2016). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Jakarta : Prenada Media Group.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- Rahmat, S. T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Riduwan. (2005). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rusdi. (2018). *Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. .Bandung: Alfabeta.
- Susilana & Riyana. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung : Wacana Prima.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Inform*, 1(1), 25-32.

Widiawati, W. W., Karim, M. B., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 10-24.

Yusuf, M. (2012) . Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online),1 (1): 65 74. (http://www.uinalauddin.ac.id/download6%20M.%20Yusuf%20T._PERANAN%20TEKNOLOGI.pdf) diakses pada 23 Maret 2022