



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 4 Tahun 2023 Page 504-512

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengembangan Media Untuk Mengenalkan Bentuk Geometri Pada Anak (4-5 Tahun) Berbasis *Software Articulate Storyline*

Weny Siska Putri Handayani^{1✉}, Rita Kurnia², Daviq Chairilisyah³

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Riau

Email: wenysiskaputri123@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Studi ini dilatarbelakangi oleh kurangnya rasa ingin tahu dan responsive anak ketika pembelajaran geometri yang disampaikan oleh pendidik. Tujuan dari studi ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis software articulate storyline untuk mempresentasikan bentuk geometris. Penelitian R&D ini mengacu pada model pengembangan Borg dan Gall dengan beberapa langkah. Tahapan pertama adalah mengumpulkan data/informasi melalui persepsi, tahapan kedua adalah membuat rencana konsep barang yang akan dibuat dan diuraikan sesuai dengan kebutuhan dalam menyajikan bentuk geometris kepada anak usia 4-5 tahun, tahapan ketiga adalah menganalisis kemungkinan media yang dilakukan melalui persetujuan item oleh ahli media, materi, reaksi guru dan uji coba terbatas di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil investigasi dan wacana diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis articulate storyline untuk menyajikan bentuk geometris kepada anak usia 4-5 tahun telah memenuhi persyaratan kualifikasi.

Kata Kunci: *media pembelajaran, articulate storyline, geometri anak usia dini*

Abstract

This investigate is spurred by the introduction when learning geometry conveyed by the educator isn't curiously and repetitive so that learning gets to be less curiously for children. The reason of this consider was to produce a item within the shape of an express storyline software-based learning media which is utilized as a learning medium to present geometric shapes to children matured 4-5 a long time. This R&D research refers to the Borg and Gall development model with several question steps. The first arrangement is collecting data/information through perception, the second arrangement is making a concept plan of the goods to be made and described according to the needs in presenting geometric shapes to children aged 4-5 years, the third arrangement is analyzing possible media which is carried out through item approval by experts media, materials, teacher reactions and limited trials at Pembina 3 Public Kindergarten in Pekanbaru City. Based on the results of the investigation and discourse, it was found that the articulate storyline-based learning media to introduce geometric shapes to children aged 4-5 years had met the eligibility requirements.

Keyword: *learning media, articulate storyline, early childhood geometry*

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi sudah melekat dengan kehidupan manusia, bahkan dapat dikatakan teknologi merupakan bagian dari kehidupan manusia. Pesatnya kemajuan IPTEK seharusnya menjadi sebuah alternatif dan solusi positif terhadap dunia pendidikan. Hal ini berkaitan erat dengan luasnya multimedia yang dapat menunjang pengajaran menjadi lebih interaktif (Rolisca, 2014). Berbagai jenis inovasi dapat dijadikan sebagai sebuah sarana peningkatan kualitas pendidikan (kurikulum, metode ajar, dan sarana prasarana). Pendidik dituntut untuk senantiasa menemukan inovasi baru dalam menstimulasi proses belajar siswa di dalam maupun di luar kelas atau bahkan dalam proses belajar mandiri (Agustania, 2014).

Pemanfaatan teknologi terkhusus dalam PAUD tentu akan memberikan dampak positif apabila dilakukan dengan tepat dan cermat. Teknologi dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan anak. Menurut Triharsono (dalam Okmalinta, 2019) salah satu hal yang patut diperhatikan dalam proses perkembangan anak adalah cara menstimulasinya dengan optimal, khususnya kemampuan kognitif. Terdapat tujuh kemampuan kognitif yang harus dikembangkan pada anak usia dini (kemampuan auditori, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri dan sains permulaan) agar dapat mengalami pertumbuhan secara optimal.

Dalam perkembangannya, anak tidak dapat terpisah dari benda-benda di sekitarnya. Sependapat dengan Latif (dalam Rusdianti, 2020) pada dasarnya anak-anak sudah mengenal benda-benda yang bentuknya sama dengan bentuk geometris. Anak pada awalnya belajar melalui pengenalan bentuk dan persamaan antar benda yang ia amati

(Artika, 2017). Sependapat dengan Rahmadani (2017) bahwa proses pengenalan bentuk geometri pada anak adalah tahapan menunjuk, menamai benda. Kemampuan geometris yang harus diciptakan pada anak usia dini meliputi: (1) menghadirkan bentuk dasar; (2) perbedaan bentuk geometris; (3) nama dan nama penghubung antar bentuk; (4) klasifikasi bentuk; (5) mengenal bentuk di sekitar kehidupannya (Wahyudi dalam Okmalianti, 2019)

Penstimulasian anak usia dini dalam mengenal bentuk dan geometri harus disesuaikan dengan tahapan perkembangan, aspek dan karakteristiknya. Salah satu caranya dengan menggunakan media sebagai stimulasi. Media sebagai alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan yang dapat merangsang pemikiran seseorang untuk menstimulasi pola pikir hingga pada akhirnya dapat mencapai tujuan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Guslinda & Kurnia (2018) bahwa segala penyalur informasi dari suatu sumber dikenal dengan media. Dari sudut pandang pendidik, media digunakan sebagai penyalur pesan agar dapat memicu perhatian, motivasi, daya tarik anak untuk mengikuti pembelajaran terutama mengenal bentuk geometri.

Sejauh ini penyampaian materi geometri terlalu monoton dengan teknik bercerita, menerangkan gambar, serta menggunakan LKA, tanpa diselingi dengan kegiatan lainnya. Metode ini menyebabkan anak-anak masih kebingungan saat mengenai bentuk geometri. Untuk mengatasi keterbatasan itu, maka diperlukannya media yang dapat menunjang anak agar bisa mengetahui serta memahami bentuk geometri itu sendiri. Dalam hal ini diperlukan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajarana.

Berdasarkan pemaparan di atas, salah satu upaya dalam mengembangkan media pembelajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi. Salah satu aplikasi yang mumpuni adalah *software Articulate Storyline*. Aplikasi ini memberikan kemudahan pemakainya dalam memberikan informasi berupa tulisan, gambar, animasi bergerak, video, bahkan suara yang secara tidak langsung memungkinkan terjadinya komunikasi antara guru dan siswa. *Articulate Storyline* berperan dalam penyampaian informasi melalui presentasi (Yahya dkk, 2020; Pratama, 2018). Perbedaan mendasar antara *articulate storyline* dengan *Microsoft Powerpoint*, yakni fitur menu quiz. Hal ini mempermudah peserta didik dalam mengoperasikan media serta mensimulasikan materi. (Nugraheni, 2017). Fitur-fitur yang terdapat pada *articulate storyline* tentunya mendukung untuk mendemonstrasikan atau memvisualisasikan geometri untuk anak usia dini. *Articulate Storyline* juga memungkinkan menghasilkan media pembelajaran yang dapat diakses baik melalui komputer/laptop maupun *smartphone*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin melakukan inovasi baru dalam penyediaan media pembelajaran yang baik, inovatif, dan menarik yang diharapkan mampu menjadi

alternatif bagi anak untuk mengenal bentuk geometri media pembelajaran berbasis *software articulate storyline*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang disesuaikan dengan Teori Borg and Gall (Sugiyono, 2017). Penelitian ini berfokus pada media pembelajaran mengenal bentuk geometri melalui *software articulate storyline*. Hal ini dalam rangka mengubah suatu masalah menjadi potensi dengan memanfaatkan pendekatan dan proses penelitian ilmiah (Sugiyono, 2017). Instrumen yang digunakan yakni lembar validasi materi dan media serta instrument uji coba terbatas berupa kuesioner. Kuesioner tersebut menggunakan angket, dimana responden akan memberikan tanda pada kolom yang sesuai. Data yang didapatkan dari lembar validasi dianalisis secara deskriptif untuk melihat kategori kelayakan produk. Sedangkan analisis terhadap kualitas produk merupakan analisis data deskriptif kuantitatif.

Diawali dengan analisis kebutuhan untuk melihat tingkat kebutuhan perangkat yang akan dikembangkan. Lalu peneliti menelusuri referensi yang menunjang guna mengatasi permasalahan tersebut. Sumber referensi didapat dari penelusuran informasi melalui internet. Hasil *Research and Development* pada umumnya sangat beragam, khususnya dalam bidang pendidikan berupa media pembelajaran. Untuk pembelajaran anak usia dini khususnya aspek kognitif logikal matematika mengenai bentuk-bentuk geometri, maka peneliti merancang media pembelajaran berbasis *software articulate storyline*.

Setelah proses penelusuran informasi sudah rampung maka dilakukan validasi desain untuk menilai kelayakan rancangan produk dalam penelitian. Penilai seharusnya adalah orang yang berkompeten dalam cakupan pendidikan anak usia dini, oleh karena itu validator media dan materi dalam penelitian ini adalah dosen PG PAUD Universitas Riau serta ahli pendidik. Tahapan ini digunakan untuk menilai kelayakan dan pedoman terhadap hasil revisi.

Revisi produk merupakan tahapan yang harus dilakukan untuk mengatasi kekurangan pada produk. Tahapan ini dapat dilanjutkan setelah proses penilaian berupa komentar dan masukan. Revisian desain produk mengikuti semua saran dan masukan guna terciptanya produk yang substantial, praktis dan memiliki daya tarik yang tinggi. Proses ini sebagai pengantar untuk melakukan pembuatan produk menjadi media pembelajaran berbasis program articulate storyline. Media yang telah substantial harus mampu memfasilitasi kemampuan anak dalam pembelajaran. Pengukuran efektifitas produk dilakukan melalui tahapan uji coba. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas. Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini anak usia 4-5 tahun yang dilakukan secara terbatas terhadap 5 orang

anak TK A di TK Negeri Pembina 3 Kota Pekanbaru.

Data validasi menggunakan angket dengan skala likert yang dilakukan analisis melalui rekapitulasi dan konversi data kualitatif menjadi kuantitatif (pengkodean) menggunakan skala likert. Pedoman pemberian skor pada lembar validasi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Skor

Data Kualitatif	Skor
Sangat sesuai	4
Sesuai	3
Cukup sesuai	2
Tidak sesuai	1

rumus yang digunakan:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X : rata-rata

$\sum x$: skor

N : jumlah butir validasi

Kategori dalam pengambilan keputusan validasi dapat dilihat pada tabel 3.5 dimana penentuan rentang skor diperoleh dari selisih nilai tertinggi (4) dan nilai terendah (1) dibagi dengan jumlah kategori. Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang 0,75.

Tabel 2. Kategori Pengambilan Keputusan Validasi Penilaian

Rata-rata	Persentase	Kategori
$3,25 \leq X \leq 4$	$81,25\% \leq X \leq 100\%$	Sangat layak
$2,5 \leq X < 3,25$	$62,5\% \leq X < 81,25\%$	Layak
$1,75 \leq X < 2,5$	$43,75\% \leq X < 62,50\%$	Kurang layak
$1 \leq X < 1,75$	$25\% \leq X < 43,75\%$	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media yang dikembangkan pada penelitian ini disesuaikan dengan indikator perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun. Pembuatan media ini langsung peneliti kembangkan menggunakan *software articulate storyline*. Validasi merupakan kegiatan untuk menilai kelayakan media yang di kembangkan maupun materi yang terkandung dalam penelitian ini. Setelah pembuatan media pembelajaran selesai, tahap validasi dilakukan oleh ahli yang sesuai dengan bidangnya yang disebut validator.

Tabel 3. Hasil Validasi Materi

Indikator	Rata-rata	Presentase	Kategori
Kesesuaian materi dengan kemampuan anak A (Kurikulum 2013)	4	100%	Sangat Layak
Mampu mengenalkan bentuk geometri pada anak (lingkaran, segitiga, segi empat)	4	100%	Sangat Layak
Dapat menumbuhkan minat belajar dan keingin tahuan anak	3	75%	Layak
Kesesuaian materi geometri (lingkaran, segitiga, segi empat) dengan media	4	100%	Sangat Layak
Kejelasan bahasa	3,5	88%	Sangat Layak
Kesesuaian gambar dengan materi geometri	4	100%	Sangat Layak
Kemudahan pemahaman materi	3	75%	Layak
Rata-rata Total	3,64	91%	Sangat Layak

Hasil analisis dan rekapitulasi data diketahui bahwa media pembelajaran sudah "Sangat Layak" ($x = 3,64$; 91%)

Tabel 4. Hasil Validasi Media

Indikator	Rata-rata	Presentase	Kategori
Kemudahan dalam pengoperasian media	3,5	88%	Sangat Layak
Kejelasan instruksi yang diberikan	3,5	88%	Sangat Layak
Kejelasan bahasa yang digunakan	4	100%	Layak
Kejelasan tombol pengoperasian	3	75%	Layak
Pemilihan background	3,5	88%	Sangat Layak
Kualitas gambar	3	75%	Layak
Kesesuaian backsound	3,5	88%	Sangat Layak
Kualitas suara	3,5	88%	Sangat Layak
Pemilihan warna	3,5	88%	Sangat Layak
Rata-rata	3,44	86%	Sangat Layak

Penilaian yang dilakukan oleh validator memberikan sebuah inferensi bahwa media pembelajaran sudah "Sangat Layak" ($x = 3,44$; 86%)

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pendidik

Indikator	Rata-rata	Presentase	Kategori
Kesesuaian materi geometri dengan tingkat kemampuan anak kelompok A pada Kurikulum 2013	4	100%	Sangat Layak
Mampu mengenalkan bentuk geometri pada anak (lingkaran, segitiga, segi empat)	4	100%	Sangat Layak
Dapat menumbuhkan minat belajar dan keingin tahuan anak	3,2	80%	Layak
Kesesuaian materi geometri (lingkaran, segitiga, segi empat) dengan media	3,8	95%	Sangat Layak
Kejelasan bahasa yang digunakan	3,6	90%	Sangat Layak
Kesesuaian gambar dengan materi geometri	3,6	90%	Sangat Layak
Kemudahan pemahaman materi geometri untuk anak	3,8	95%	Sangat Layak
Kemudahan dalam pengoperasian media	3,8	95%	Sangat Layak
Kejelasan instruksi yang diberikan	3,8	95%	Sangat Layak
Kejelasan bahasa yang digunakan	3,6	90%	Sangat Layak
Kejelasan tombol pengoperasian	3,8	95%	Sangat Layak
Pemilihan background	3,8	95%	Sangat Layak
Kualitas gambar	3,8	95%	Sangat Layak
Kesesuaian backsound	3,4	85%	Sangat Layak
Kualitas suara	3,6	90%	Sangat Layak
Pemilihan warna	3,8	95%	Sangat Layak
Rata-rata Total	3,71	93%	Sangat Layak

Dari segi materi, media ini sudah memenuhi kategori "Sangat Layak" ($x = 3,71$; 93%).

Tabel 6. Hasil Uji Coba Terbatas

Indikator	Rata-rata	Presentase	Kategori
Tingkat ketertarikan anak terhadap media	3,6	90%	Sangat layak
Kemudahan anak dalam penggunaan media	3,6	90%	Sangat layak
Kemudahan anak dalam memahami instruksi	3,8	95%	Sangat layak
Media mampu mengenalkan bentuk lingkaran, segitiga, dan segiempat pada anak	4	100%	Sangat layak
Anak mampu mengelompokkan berdasarkan bentuknya	4	100%	Sangat layak
Anak mampu menyebutkan benda sesuai dengan bentuknya	4	100%	Sangat layak
Rata-rata Total	3,83	96%	Sangat layak

Berdasarkan hasil uji coba diketahui bahwa media pembelajaran sudah "Sangat Layak" ($x = 3,83$; 96%). Hal ini berarti media mampu memfasilitasi anak usia 4-5 tahun dalam proses pengenalan bentuk geometri. Media dapat dijadikan sebagai solusi dan jawaban atas permasalahan yang dibicarakan.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis *software articulate storyline* untuk mengenalkan bentuk geometri anak (4-5 tahun) yang dihasilkan sudah memenuhi kategori sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Peneliti menyarankan agar dapat dikembangkan produk ini pada materi yang lain dengan menggunakan *software articulate storyline* atau media berbasis teknologi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, A. (2014). "Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Promosi Dinamis di SMK Negeri 1 Pengasih". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Artika, L., Chairilisyah, D., & Puspitasari, E. (2017). Pengaruh Permainan Dakon Geometri Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di PAUD Dahlia Mandiri Desa Muntai Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1-14.

- Guslinda & Kurnia, R. (2018). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: Jakad Media Publishing
- Nugraheni, T. D. (2017). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Articulate Storyline* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X di SMK Negeri 1 Kebumen". Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Okmalinta, R., Zulkifli, N., & Solfiah, Y. (2019). Pengaruh Permainan Take Shape Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun. *Generasi Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(2), 116-124.
- Pratama, R. A. (2018). Media Pembelajaran Berbasis *Articulate Storyline 2* Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*, 7, (1): 19-35.
- Rahmadani, B., Novianti, R., & Puspitasari, E. (2017). Pengaruh permainan twister modifikasi terhadap kemampuan mengenal bentuk geometri anak usia 4-5 tahun di TK Shandy Putra Telkom Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Bidang Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1-15.
- Rolisca, R. U. C., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk *Online* Berbasis *E-Learning* Menggunakan *Software Wondershare Quiz Creator* dalam Mata Pelajaran Akuntansi SMA *Brawijaya Smart School*. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8, no.1: 42.
- Rusdianti, A, Solfiah, Y., & Kurnia, R. (2020). Pengembangan Media Getar (Geometri Putar) Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)* 3(2) (2020), 145-152.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Alfabeta. Bandung.
- Yahya, R., Ummah, S. K., & Effendi, M. M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran *Flipped Classroom* Bercirikan *Mini-Project*. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4,(1), 78-91.