

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TEBAK GAMBAR BERSAMA NIKEN BERBASIS FLASH TEMA PEKERJAAN UNTUK ANAK KELOMPOK B DI TK KEMALA BAYANGKARI 74 SOKO TUBAN

Niken Dwi Ningtias¹⁾ Mustaji²⁾

¹⁾ Mahasiswa S1 Tek. Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, niken_dwityas@rocketmail.com

²⁾ Dosen S1 Jurusan TP, FIP, Universitas Negeri Surabaya.

Abstrak

Berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban, 24 anak masih kurang dalam mengembangkan kosakata. Dengan demikian diperlukan pengembangan media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash tema pekerjaan, uji kelayakan dan uji keefektifan. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash, untuk mengembangkan kosa kata anak kelompok B TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban. Media permainan tebak gambar ini dikemas dalam bentuk CD dan dilengkapi dengan bahan penyerta.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Research and Development* (R & D) dari Sugiyono, metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan keefektifan produk tersebut. Pengembangan media ini diperoleh jenis data kuantitatif dan kualitatif. Uji coba media dibagi menjadi 3 tahap, tahap pertama uji ahli materi dan media, tahap kedua uji perorangan dan kelompok kecil, dan tahap ketiga uji kelompok besar. Subjek uji coba yaitu 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media, dan 27 anak TK Kelompok B dalam uji coba lapangan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes.

Hasil uji validasi kelayakan media permainan tebak gambar berbasis flash ini berdasarkan hasil angket ahli materi I dan II adalah 95,3% (sangat baik), hasil angket ahli media I dan II adalah 93,18% (sangat baik), hasil wawancara uji coba perorangan 100% (baik sekali), hasil wawancara uji coba kelompok kecil 100% (baik sekali), dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan tindakan untuk mengetahui keefektifan permainan tebak gambar bersama niken pengembang menggunakan uji-t dengan $d.b = N1 + N2 - 2$ $df = (27 + 27) - 2$ dengan taraf kesalahan 5% (0,05), maka harga $t = 2,000$ dan t -hitung adalah 2,344. T hitung lebih besar daripada t tabel ($2,344 > 2,000$). Dari hasil tersebut terbukti bahwa pengembangan media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash untuk mengembangkan kosakata anak kelompok B di TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban efektif untuk diterapkan.

Sehingga media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash tema pekerjaan untuk anak kelompok B di TK Kemala Bayangkari layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila media ini digunakan untuk lembaga atau sekolah lain maka perlu dilakukan identifikasi, analisis kebutuhan serta kondisi lingkungan, karena setiap sekolah memiliki karakteristik anak dan permasalahan yang berbeda.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Permainan Tebak Gambar, kosakata.

Abstract

Based on observations and interview to show that TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban, 24 of childrens does not understand in develop of vocabulary. So that need development of media crush drawing with niken based on flash of work theme. Result of validation egibity media and effective of media crush drawing. The research purpose for result a product of media crush drawing with niken based on flash of work theme in grop B TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban. Media crush drawing packaged in a CD with an accompanying material.

The development used Research and Development (R & D) model by Sugiyono, research methods used for result a product, and effectivitas product. The data will be both qualitative and quantitative data. Media trial is divided into 3 phases, the first phase of the test material and media experts, the second phase of individuals test, small groups, and a third phase of bigger groups test. Test subject matter experts are 2 people, 2 media experts, and 27childs in Group B in field trials. Data collection method that be used is observation, interview, documentation, questionnaire and test.

Results of the validation eligibility media crush drawing based on flash is results from matter experts I and II is 95.3% (very good), media experts I and II 93.18% (very good), the interview individual test 100 % (excellent), the results interview small group 100% (excellent). So it can be concluded that media crush drawing based flash with niken for develop vocabulary has been qualified to be used in teaching learning process. Media crush drawing with niken based on flash is effective to be applied or not. t-test with $df = N1 + N2 - 2 = (27 + 27) - 2$ with the fault rate 5% (0.05), so $t = 2,000$ and t is is 2.344. $T T$ is bigger than t table ($2,344 > 2,000$). That media crush drawing with niken based on flash Development is effective to be applied in group B of work theme in TK Kemala Bayangkari 74 soko tuban.

So that development of media crush drawing with niken based on flash of work theme in group B TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban has been qualified and effective to be used in teaching learning process. If the media use to other school that need identification, need assessment, and environment condition, because every school have different problem of children's characteristic.

Keywords: Development, media crush drawing based on flash, vocabulary.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah suatu bentuk komunikasi dengan orang lain. menurut Yusuf (2011:118) bahwa bahasa tercakup semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran atau perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol untuk mengungkapkan sesuatu pengertian, seperti dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan dan mimik muka.

Bahasa merupakan suatu ketrampilan mental-motorik, yaitu kemampuan mengkaitkan arti dengan bunyi atau isyarat yang dihasilkan, yaitu dapat mengendalikan mekanisme otot saraf untuk menimbulkan bunyi gerak yang jelas berbeda dan terkendali. Bunyi yang dihasilkan pertama adalah tangisan dan jeritan, yang kemudian ocehan atau celoteh, isyarat serta ekspresi emosional. (Baraja, 2008:208)

Baraja mengemukakan (2008:211) bahwa perkembangan bahasa mempunyai dasar fisiologi – biologi serta psikologi, hal ini terjadi karena dalam perkembangan bahasa diawali dari rasa senang dan tidak senang, nyaman dan tidak nyaman. Oleh karena itu, proses perkembangan bahasa anak pada usia 5-6 tahun memiliki indikator – indikator dalam menerima bahasa yaitu: mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan. Sedangkan dalam mengungkapkan bahasa memiliki beberapa indikator yaitu: menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol – simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-prediksi-keterangan), memiliki lebih banyak kata – kata untuk mengekspresikan ide pada

orang lain, melanjutkan sebagai cerita/dongeng yang telah diperdengarkan. Permendiknas 58 (2009:13).

Dalam meningkatkan kemampuan bahasa diperlukan pengembangan kosakata, sebab kosakata sangat erat hubungannya dengan komprehensi dan penalaran, sehingga suatu teks kosakata yang baik dapat secara efektif berfungsi sebagai pengukuran intelegensi umum, dan kebanyakan tes intelegensi yang baik mengandung butiran (item) kosakata. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1995:57) bahwa kosakata adalah perbendaharaan kata/kumpulan dari jumlah kata – kata yang dipakai untuk bahasa lisan dan tulis. Maka dari itu, tugas – tugas perkembangan anak pada usia 5-6 tahun adalah anak dapat memperkaya kosakata (Yus, 2011:30)

Berdasarkan pengamatan dan wawancara, menunjukkan bahwa TK Kemala Bayangkari 74 memiliki jumlah anak terbanyak di kecamatan soko, yaitu sebesar 54 anak. Dari 54 jumlah anak terdapat 24 anak yang masih kurang dalam mengembangkan kosakata. Hal ini di buktikan dengan, rata – rata anak hanya mendapatkan nilai atau reward berupa bintang sekitar 2-3 bintang, ada anak yang bicara dengan teman sebangkunnnya, meletakkan kepala di bangku c) ada pula yang bermain sendiri ketika guru membacakan cerita, kurangnya media pendukung dalam pembelajaran.

Seharusnya, siswa mendapatkan nilai atau reward 5 bintang, menurut Yus (2011:15) mengungkapkan bahwa pada usia taman kanak – kanak seharusnya dapat menguasai ± 1.000 kosakata dalam bahasa sehari – hari, dengan menggunakan media di harapkan dapat melatih keberanian anak, penggunaan media diharapkan dapat mendukung proses belajar mengajar yang menyenangkan bagi anak.

Peneliti memberikan jalan keluar dengan memberikan permainan tebak gambar yang menarik berbasis flash dan penggunaan teknik penyajian sesuai

dengan kebutuhan dan hasil belajar yang ingin dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan karakteristik anak TK yang masih suka bermain, media permainan tebak gambar bersama niken dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar anak. Penggunaan permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash bertujuan untuk membuat anak dapat belajar sambil bermain sebab bermain merupakan sifat alami anak, sehingga guru dapat memberikan pemahaman tentang konsep memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari – hari.

Media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash bedipilih berdasarkan atas pertimbangan: media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash belum dikembangkan di TK Kemala Bayangkari 74, media permainan tebak gambar bersama niken digunakan dalam belajar dengan pendekatan belajar sambil bermain sehingga anak lebih termotivasi dan merasa senang dalam belajar, media permainan tebak gambar bersama niken dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas karena tidak semua benda atau obyek nyata bisa dibawa ke dalam ruang kelas, permainan tebak gambar bersama niken ini menggunakan flash karena dari 54 anak kelompok B yang dapat menggunakan komputer sekitar 38 anak sehingga pengembang memberanikan diri untuk menggunakan flash dalam pengembangannya. Menurut peneliti, media permainan tebak gambar bersama niken mempunyai karakteristik antara lain :Tahan lama atau awet dan mudah memakainya atau menggunakannya

Pengembangan media ini, peneliti memilih anak TK kelompok B menjadi subyek coba karena pada usia ini anak mampu berfikir dengan menggunakan simbol – simbol yang berupa kata – kata, gambar, benda dan peristiwa yang ada dalam lingkungan sekitar.

Pengembangan media ini diharapkan dapat menghasilkan suatu model media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kosakata anak kelompok B TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka diperlukan pengembangan media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash tema pekerjaan yang dikembangkan di anak kelompok B, bagaimana kelayakan media dan bagaimana efektivitas media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash tema pekerjaan untuk anak Kelompok B di TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari pengembangan ini adalah media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash tema pekerjaan untuk anak Kelompok B yang efektif dan layak digunakan di TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban

Manfaat bagi pengembang dapat memperoleh pengalaman konkret dalam penelitian ilmiah dan untuk

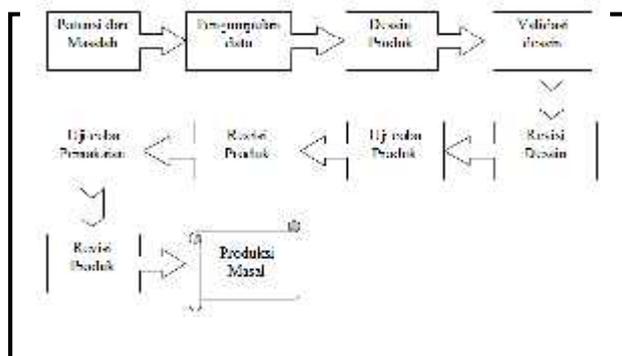
memecahkan masalah pendidikan. Manfaat bagi guru: a)sebagai media pembelajaran yang mampu mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi.b)sebagai media pembelajaran yang bervariasi

METODE PENGEMBANGAN

Proses pengembangan permainan tebak gambar bersama niken sebagai media pembelajaran di TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban menggunakan model pengembangan Sugiyono yaitu model *Research and Development* sebagai acuan. Model pengembangan Sugiyono dipandang lebih tepat karena mengarah pada proses pengembangan produk dan penggunaan tahap evaluasi yang lebih tepat dengan melakukan validasi desain untuk revisi produk sebelum produksi dilakukan.

A. Model Pengembangan

1. Model Pengembangan *Research and Development* (R & D)



B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media permainan tebak gambar bersama niken yang akan dilaksanakan berdasarkan uraian model pengembangan yang telah diimplementasikan yaitu sebagai berikut :

1. Potensi dan masalah

Penelitian dapat berangkat dari adanya potensi dan masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila diberdayakan akan memiliki nilai tambah, sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi (sugiyono, 2010:409). Sebelum mengembangkan sebuah produk harus diketahui terlebih dahulu kebutuhan sasaran dan siapa sasarannya.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data digunakan untuk memperoleh data sebagai dasar melakukan pengembangan produksi media yang dilakukan berdasarkan masalah yang telah ditemukan pada Kelompok B TK Kemala bayangkari 74.

3. Desain Produk

Langkah – langkah yang akan dilakukan pada tahap ini adalah : proses pemilihan materi, proses pemilihan media dan mengembangkan media dengan mengembangkan bahan penyerta.

4. Validasi Desain

Validasi desain terdiri dari dua langkah yaitu validasi desain produk materi oleh ahli materi dan validasi desain produk oleh ahli media. Desain materi diserahkan kepada guru bidang studi, sedangkan desain media permainan tebak gambar diserahkan kepada ahli media dari program studi teknologi pendidikan.

5. Revisi Desain

Dilakukan apabila terdapat masukan dari ahli materi dan ahli media agar produk dapat memenuhi kriteria yang diharapkan.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dapat dilakukan dengan membandingkan efektifitas dan efisiensi sistem kerja lama dengan baru (sugiyono 2010:411). Dalam uji coba ini dilakukan : uji coba satu – satu dan uji coba kelompok kecil.

7. Revisi Produk

Revisi produk diberlakukan apabila terdapat masukan dan hasil desain awal apa perlu perbaikan atau tidak.

8. Uji Coba Pemakaian

Hasil uji coba pemakaian menjadi tolok ukur terakhir apabila media permainan tebak gambar bersama niken layak digunakan oleh anak dan apakah anak dapat terbantu oleh permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash.

9. Revisi Produk

Revisi produk kedua dilakukan apabila terdapat masukan dan penilaian dari kelompok besar.

10. Produksi Masal

Setelah media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash ini layak digunakan oleh anak maka media sudah siap diproduksi secara massal. Namun pengembang tidak menggunakan semua tahapan dalam pengembangan model R&D. Pengembangan hanya menggunakan sampai tahap ke 9 yaitu revisi produk karena pengembang tidak mengembangkan media secara massal namun hanya mengembangkan media untuk sekolah yang telah diobservasi sebelumnya.

C. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan sebagai cara dalam memperoleh data dari ahli materi, ahli

media dan anak kelompok B sebagai subjek uji coba. Dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi.

D. Teknik Analisis Data

a. Analisis Isi

Analisis ini diperoleh dari hasil revisi yang berupa hasil pengamatan uji coba, masukan, tanggapan dan saran ahli media dan ahli materi. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk menyempurnakan atau revisi media permainan tebak gambar bersama niken.

b. Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif diperoleh dari hasil angket penelitian dan taggapan melalui uji coba satu – satu oleh ahli materi dan ahli media. Instrument angket dioleh dengan menggunakan skala Guttman. Dengan skala pengukuran dengan tipe ini, akan didapat jawaban yang tegas, yaitu “Ya-Tidak” ; “Benar-Salah” ; Pernah-Tidak pernah ; “Positif-Negatif” dan lain – lain.

Dalam suatu pengembangan yang nantinya menghasilkan suatu produk maka akan menghasilkan jawaban “ya” atau “tidak”. Kalau “ya” berarti media itu layak, dan kalau “tidak” berarti media tersebut belum layak.

Teknik presentasi yang digunakan untuk mendeskripsikan data angket dan wawancara terstruktur yaitu dengan menggunakan rumus :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban terpilih setiap aspek} \times 100}{\text{alternatif jawaban ideal setiap aspek}}$$

Menurut Arikunto (1998) dalam Arthana (2005:80), adapun kreteria penilaian untuk mengetahui media revisi atau tidak ini adalah :

100 – 80	= Baik sekali
79 – 65	= Baik
64 – 40	= Kurang
39 – 0	= Kurang sekali

Teknik analisis data hasil observasi digunakan untuk melihat keefektifitasan media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash ini dengan menggunakan *pretest-posttest control group design*. Tetapi sebelum dilakukan observasi dilakukan uji validitas dan releabilitas. Menurut sugiyono (2010:112) *pretest-posttest control group design* merupakan desain yang terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan

antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut ini adalah rumus t-test yang digunakan:

$$t = \frac{MX - MY}{\sqrt{\left(\frac{\sum y^2 + \sum x^2}{NY + NX - 2}\right) \left(\frac{1}{Ny} + \frac{1}{Nx}\right)}}$$

Keterangan :

M = Nilai rata-rata hasil perkelompok

N = banyaknya Subjek

x = deviasi setiap nilai X_2 dan X_1

y = deviasi setiap nilai Y_2 dan Y_1

(Arikunto, 2010:86)

Kriteria pengujiaannya yaitu terima H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf nyata 0,05, ini berarti ada perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil angket kepada ahli materi I & II maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli materi I mendapatkan presentase nilai sebanyak 95,3%. Menurut ketut artana (2005:80), presentase tersebut dalam kategori sangat baik, sehingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan.

Berdasarkan hasil angket kepada ahli media I & II maka dapat disimpulkan bahwa hasil dari penilaian ahli media I mendapatkan presentase nilai sebanyak 93,18%. Menurut Ketut Artana (2005:80), presentase tersebut dalam kategori sangat baik, sehingga media tersebut sudah layak untuk diterapkan.

Sedangkan menurut hasil perhitungan pre test dan post test yang dilakukan anak kelompok B. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,344 yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan table distribusi uji - t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi (df) = $(N_1 + N_2) - 2$. Maka didapat $df = (27 + 27) - 2 = 52$. Dalam table uji - t tidak ditemukan 52, maka df 52 tergolong masuk df 60 didapatkan t_{tabel} 2,000. Dengan analisis data ini menunjukkan bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $2,344 > 2,000$. Dengan perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa eksperimen yang dilakukan mempunyai pengaruh terhadap pengembangan kosakata anak TK kelompok B.

PENUTUP

A. Kajian Produk yang Diharapkan

1. Kajian Teoritik

Kajian teoritik merupakan kajian yang meliputi teori-teori kajian produk yang dihasilkan, adapun teori-teori yang digunakan oleh pengembang antara lain:

a. Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harifah berarti “perantara atau pengantar”, dengan demikian, media merupakan wahana penyaluran informasi belajar atau penyaluran pesan.

Menurut Sadiman Arif (2009:7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Berdasarkan pendapat tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sehingga dapat terjadi proses belajar yang di sengaja, bertujuan dan terkendali.

b. Permainan

Menurut Sadiman (2009:75) Permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan - aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang - senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. Biasanya permainan dilakukan sendiri atau bersama - sama (kelompok). (<http://id.wikipedia.org/wiki/permainan>). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain atau barang yang dipergunakan. Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan - aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

c. Flash

Adobe flash (dulu dikenal dengan macromedia flash) merupakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh Macromedia dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh adobe system. (Binanti, Iwan, 2010:231)

Sejak di perkenalkan pada tahun 1996, flash menjadi sebuah metode yang populer untuk menumbuhkan animasi dan interaktivitas pada halaman web. Flash biasanya dibuat untuk menggunakan animasi, iklan dan beragam komponen halaman web. Untuk mengintegrasikan video ke dalam halaman web. Dan saat ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi internet yang “ kaya” Adobe flash adalah suatu software yang menjadi salah satu standar untuk industry web dan telah memperoleh jumlah pengguna yang cukup besar. (Wijaya, didik, 2002:01)

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa adobe flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan adobe system.

2. Kajian Empirik

Kajian Empirik merupakan kajian yang meliputi data-data empirik atau data yang diperoleh berdasarkan prosedural penelitian dalam mengembangkan sebuah produk yang dihasilkan. Adapun langkah-langkah yang sudah ditempuh oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Untuk menilai kelayakan naskah media pengembang menggunakan 2 ahli materi yaitu ahli materi 1 adalah Ibu Evi Siulan S.Pd selaku guru Kepala Sekolah TK Kemala Bayangkari Soko Tuban. Sedangkan ahli materi 2 adalah Parmi S.Pd selaku guru Kelas Kelompok B TK Kemala Bayangkari Soko Tuban.
- b. Untuk menilai kelayakan media pengembang menggunakan 2 ahli media, ahli media 1 yaitu Ibu Utari Dewi S.Sn, M.Pd selaku Dosen TP Universitas Negeri Surabaya. Ahli media 2 yaitu Bapak Bintoro Setyawan, S.Sn selaku editor bagian produksi di BPMTSP Sidoarjo.

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembang ini dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data diperoleh dari tahap uji coba media CAI berbasis Android secara umum sangat baik. Dari hasil angket ahli materi 1 dan 2 (95,3%), ahli media 1 dan 2 (93,18%) dapat disimpulkan bahwa media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash ini memiliki nilai yang sangat baik. Oleh karena itu media

permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash perlu dan layak dikembangkan.

Berdasarkan hasil tes kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dari uji signifikan diperoleh hasil bahwa t -hitung 2,344 lebih besar daripada nilai t -tabel 2,000, maka dapat disimpulkan adanya perbedaan antara nilai posttest kelompok eksperimen dengan nilai posttest kelompok kontrol. Oleh karena itu media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash Kelompok B TK Kemala Bayangkari 74 Soko – Tuban hasilnya efektif.

Keunggulan media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash adalah bagi anak – anak mudah untuk dijalankan dan untuk proses pembelajaran sangat praktis karena dikemas dalam bentuk CD, dan media permainan tebak gambar ini memiliki karakter animasi lucu bernama niken yang mana dapat membangkitkan rasa keingin tahuan anak untuk menebak berbagai macam gambar yang sudah disediakan.

Kekurangan dari media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash adalah Media permainan tebak gambar bersama niken hanya di kembangkan berdasarkan kondisi yang ada di TK Bayangkari Soko 74 Tuban, Gambar yang ada hanya terbatas pada jenis gambar pekerjaan dan alat – alat pekerjaan, Media ini hanya digunakan untuk pembelajaran pengembangan kosakata, Uji coba media permainan tebak gambar bersama niken hanya dilakukan di lingkungan TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash yang telah dikembangkan tema pekerjaan dapat digunakan sebagai media pembelajaran terutama untuk TK Kelompok B. Untuk dapat mengembangkan kosakata, maka anak disarankan untuk memanfaatkan media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash.

2. Diseminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media permainan tebak gambar

bersama niken berbasis flash tema pekerjaan. Apabila media ini digunakan untuk lembaga/sekolah lain maka perlu dilakukan identifikasi, analisis kebutuhan, serta kondisi lingkungan. Karena setiap sekolah memiliki karakteristik anak dan permasalahan yang berbeda-beda.

3. Pengembangan Produk Lebih lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut diharapkan sebaiknya ditambahkan Pekerjaan, alat dan tempat pekerjaan yang bervariasi dan referensi sumber yang lain terutama pada sumber pustaka yang lebih baru dan luas. Produk media permainan tebak gambar bersama niken berbasis flash yang telah dikembangkan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Kelompok B di TK Kemala Bayangkari 74 Soko Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi dan Abdul Jabar, Cepi Safruddin. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Artana, Ketut dan Dewi, Damajanti. 2005. *Evaluasi Media Instruksional*. Surabaya: Unesa University Press.
- Binanto,Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta : ANDI
- Priyanto. Hiyayatullah. 2011. *Animasi Pendidikan Menggunakan Flash*. Bandung: Informatika Bandung
- Republik Indonesia. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Menteri Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University press.
- Sadiman, Arif, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.
- Seels, Barbara and Richey. Rita C. 1994. *Intuctional Technology : The Definition And Domain Of The Field (AECT)*. Washington DC.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, Kadek. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. (Online), Vol 3. Nomor1, (<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpu/articel/view/1588>, diakses 10 Februari 2015).
- Tim Penyusun Pedoman Penulisan Skripsi. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Wijaya, Didik. 2002. *Tips & Trik Macromedia Flash 5,0 Dengan ActionScript*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak – Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zhuchdi, Darmiyati. 2007. *Strategi meningkatkan kemampuan membaca*. Yogyakarta : UNY PRESS