

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA
DINI (*BERBASIS DIGITAL*) DI KB AISYIYAH JABUNG
GANTIWARNO KLATEN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Surakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh :

FANDA APRILIA DAMAYANTI

173131093

PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU TARBIYAH

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SURAKARTA

2023

LEMBAR PERSETUJUAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
Jalan Pandawa, Pucangan, Kartasura, Sukoharjo Telepon (0271) 781516 Fax
(0271) 782774
Website : www.iain-surakarta.ac.id E-mail : info@iain-surakarta.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Digital Di KB
Aisyiyah Jabung

FANDA APRILIA DAMAYANTI

NIM : 173131093

Proposal ini ditulis untuk memenuhi persyaratan
melakukan penyusunan skripsi

Menyetujui untuk diujikan pada Seminar Proposal
Program Studi :
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Pembimbing I

Tanda Tangan

Tanggal

Khasan Ubaidillah, M.Pd.I
NIP : 19840215 201503 1 001

4/4/23

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

Tri Utami, M.Pd.I

NIP : 19920108 201903 2 024

NOTA PEMBIMBING

Hal. Skripsi Sdri. Fanda Aprilia Damayanti
NIM : 173131093

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said Surakarta
Di Surakarta

Assalammu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdri :

Nama : Fanda Aprilia Damayanti
NIM : 173131093

Judul : "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Digital di KB Aisyiyah Jabung"

Telah memenuhi syarat untu diajukan pada sidang munaqoyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Demikian, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalammu'alaikum. Wr.Wb.

Surakarta, 24 Oktober 2023

Pembimbing,



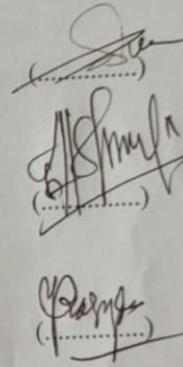
Khasan Ubaidillah, M.Pd.I

NIP : 19840215 201503 1 00

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Digital di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten yang disusun oleh Fanda Aprilia Damayanti telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta pada hari selasa tanggal 28 November 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Penguji 2	Khasan Ubaidillah, S.Pd., M.Pd.I
Merangkap Sekretaris	NIP. 19840215 201503 1 001
Penguji 1	Afiati Handayu Diyah F.S.Pd., M.Pd.
Merangkap Ketua	NIP. 19850712 201101 2 021
Penguji Utama	Rosida Nur Syamsiati, M.Pd.
	NIP. 19760408 201701 2 163



Surakarta, 29 Desember 2023

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah



Dr. Fuuzi Muharom, M.Ag.
NIP. 19750205 200501 1 004

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak orang tua yang telah memberikan dukungan dan selalu sabar kepada anaknya serta doa yang terus mengalir.
2. Suami Muhammad Kristanto yang selalu memberikan semangat dan kasih sayang
3. Anak Denada Aizha Misha yang menjadi penyemangat
4. Adikku tercinta.
5. Sahabat Siti Nur Oktavia dan Salsabila Aulia Untsa yang telah memberi semangat dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman kerja di AHE Griya Pintar selalu memberikan dukungan
7. Guru KB Aisyiyah Jabung yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini
8. Keluarga besar pak purwanto dan pak surtaman yang selalu memberikan dukungan
9. Almamater UIN Raden Mas Said Surakarta

MOTO

“Sesungguhnya Hanya orang-orang yang bersabarlah
yang dicukupkan pahala mereka tanpa batas “

(Q.S Ar-Rahman:13)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini ,

Nama : Fanda Aprilia Damayanti

NIM : 173131093

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan media pembelajaran anak usia dini Berbasis Digital di KB Aisyiyah Jabung**". Adalah asli hasil karya atau penilaian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila dikemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Surakarta, 16 Desember 2023

Yang Menyatakan ,



Fanda Aprilia Damayanti

NIM: 173131093

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia serta bimbinganNya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan media pembelajaran anak usia dini *Berbasis Digital* di KB Aisyiyah Jabung ”. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang membawa petunjuk kebenaran kepada manusia yang kita harapkan syafa’atnya di dunia dan di akhirat.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan, arahan serta motivasi kepada penulis. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr.Toto Suharto, S.Ag., M.Ag. selaku rektor UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Fauzi Muharom, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan izin dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Tri Utami, M. Pd. I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Khasan Ubaidillah, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini.
5. Siti Nur Khasanah selaku kepala sekolah KB Aisyiyah Jabung yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.

6. Guru-guru KB Aisyiyah Jabung yang telah membantu memberikan informasi kepada penulis.
7. Dosen beserta staff Fakultas Ilmu Tarbiyah UIN Raden Mas Said Surakarta yang telah membantu penyusunan skripsi ini .
8. Orangtua, keluarga, dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan.
9. Seluruh pihak yang terlibat dalam penulisan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhir kata penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang. Terima kasih.

Surakarta, 16 Desember 2023

Penulis,

Fanda Aprilia Damayanti

ABSTRAK

Fanda Aprilia Damayanti, 2023, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Digital di KB Aisyiyah Jabung*, Skripsi: Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Pembimbing: Khasan Ubaidillah, M.Pd.I

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Berbasis Digital*, Anak Usia Dini.

Kemajuan teknologi mengalami perkembangan yang pesat, media pembelajaran *berbasis digital* merupakan salah satu teknologi yang digunakan di lembaga pendidikan. Media pembelajaran *berbasis digital* membantu guru dalam penyampaian materi dan membantu anak usia dini dalam kemampuan mereka, salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran *berbasis digital* anak usia dini. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilaksanakan di KB Aisyiyah Jabung. Subjek dalam penelitian ini adalah guru kelas dan didukung dengan informasi kepala sekolah, guru pendamping KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai bulan September 2023. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis yaitu dengan proses kondensasi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran *berbasis digital* dibuat oleh semua guru. Media pembelajaran berisi tentang materi yang terkait tema pada hari tersebut. Media yang digunakan yaitu media aplikasi *Canva*. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak, (2) merumuskan tujuan pembelajaran intruksional objective dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan instrument pengukuran, (5) menulis naskah, (6) mengadakan tes atau uji coba dan revisi.

ABSTRACT

Fanda Aprilia Damayanti, 2023, *Development of Digital-Based Early Childhood Learning Media at KB Aisyiyah Jabung*, Thesis: Early Childhood Islamic Education Study Program, Faculty of Tarbiyah Sciences, UIN Raden Mas Said Surakarta.

Supervisor: Khasan Ubaidillah, M.Pd.I

Keywords: Learning Media, Digital Based, Early Childhood.

Technological advances are experiencing rapid development, digital-based learning media is one of the technologies used in educational institutions. Digital-based learning media helps teachers in delivering material and assists young children in their abilities, one of which is developing digital-based learning media for early childhood. The aim of this research is to describe the development of digital-based early childhood learning media at KB Aisyiyah Jabung.

This research uses a qualitative descriptive research method. The research was carried out at KB Aisyiyah Jabung. The subjects in this research were class teachers and were supported by information from the school principal, KB assistant teacher Aisyiyah Jabung. This research was carried out from January to September 2023. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Then the analysis technique is the data condensation process, data presentation, and data verification.

The results of this research can be concluded that digital-based learning media is created by all teachers. Learning media contains material related to the theme of the day. The media used is the Canva application media. The steps in creating learning media are: (1) analyzing children's needs and characteristics, (2) formulating operational and distinctive objective instructional learning objectives, (3) formulating detailed material items that support the achievement of objectives, (4) developing measurement instruments, (5) writing manuscripts, (6) conducting tests or trials and revisions.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
<i>ABSTRACT</i>	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah	5
E. Tujuan	6
F. Manfaat	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori	7
1. Pengembangan Media Pembelajaran AUD.....	7
2. Media Pembelajaran Berbasis Digital AUD.....	23
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berfikir.....	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	43
A. Jenis Penelitian.....	43
B. Setting Penelitian	43
C. Subyek dan Informasi penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45
E. Teknik Keabsahan Data	47
F. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN	52
A. Faktor Temuan Penelitian	52
1. Deskripsi Umum KB Aisyah Jabung	52
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	56
B. Interpretasi Hasil Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jadwal Penelitian	44
Tabel 2.2 Tabel Rancangan Triangulasi	48
Tabel 2.3 Daftar Guru dan Karyawan KB Aisyiyah Jabung	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Pedoman Wawancara	78
Lampiran 2: Field Note Wawancara	82
Lampiran 3: Status Satuan Lembaga KB Aisyiyah Jabung	92
Lampiran 4: Hasil Observasi	93
Lampiran 5: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian	96
Lampiran 6: Modul Ajar	97
Lampiran 7: Dokumentasi Kegiatan Wawancara	98
Lampiran 8: Kegiatan Pembuatan Media Pembelajaran	100
Lampiran 9: Uji Coba dan Tes Media Pembelajaran	111
Lampiran 10: Kegiatan Pembelajaran	102
Lampiran 11: Materi Pembelajaran Menggunakan Media <i>Canva</i>	103
Lampiran 12: Kegiatan Penugasan Anak	109
Lampiran 13: Hasil Karya Anak-anak	110
Lampiran 14: Surat Keterangan	112
Lampiran 15: Daftar Riwayat Hidup	113

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan yaitu hal penting dalam pembinaan di Indonesia. Upaya pembinaan ini dilakukan sejak pada pendidikan anak usia dini baik secara formal ataupun secara nonformal yang dapat ikut dalam keluarga, masyarakat, pemerintah yang melalui bimbingan, pengajaran dan pelatihan. Pendidikan yang memiliki tujuan untuk menciptakan generasi bangsa yang berkualitas. Berdasarkan pada Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi pendidikan merupakan sebuah proses yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi dan ketrampilan pada diri seseorang agar mampu berkembang secara optimal yang dilakukan secara sadar, terencana dan sistematis.

Pendidikan anak usia dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak-anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003). Mulyasa (2016:48) Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang bertujuan untuk anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk anak dalam membantu

pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut.

Anak usia dini merupakan masa emas atau sering disebut (*golden age*) yang dapat dilalui sekali dalam kehidupannya dan tidak dapat diulang Kembali Eko Suhendro & Syaefudin, (2020, p.3). Pada masa emas otak anak dapat mengalami perkembangan yang begitu cepat sejak anak masih dalam kandungan. Anak sudah dapat merangsang apa yang ia dengar dan lihat. Umur yang paling menentukan perkembangan otak dan pertumbuhan anak pada usia nol sampai empat tahun. Untuk masa tersebut maka perlu diperhatikan khusus dalam mendampingi anak dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Selain itu pada masa anak usia dini mulai peka atau sensitif dalam berbagai macam menerima rangsangan dari luar diri anak Hapsari (2016). Oleh karena itu, pada masa anak usia dini penting sekali untuk memberikan rangsangan atau stimulasi yang tepat kepada anak, sehingga anak mampu mengoptimalkan aspek-aspek perkembangan anak. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) No 137 tahun 2014 tentang standar pencapaian perkembangan anak (STPPA), terdapat 6 aspek perkembangan yang harus di optimalkan pada anak usia dini. Aspek-aspek perkembangan tersebut terdiri dari aspek nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Pendidikan anak usia dini menjadi salah satu sarana yang sangat fundamental dalam menyiapkan generasi unggul, karena pada usia dini anak mengalami perubahan dan peningkatan yang begitu pesat dalam berbagai aspek perkembangan sehingga peluang untuk memberikan pengaruh besar melalui PAUD menjadi sangat dimungkinkan. Untuk membantu meningkatkan aspek perkembangan anak pada pendidikan diperlukan adanya media pembelajaran yang menarik agar anak lebih semangat dalam belajar. Cara agar materi pembelajaran dapat diterima oleh anak dengan menggunakan media pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Media

pembelajaran sangatlah penting bagi guru dan anak. Apabila tidak menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan kesulitan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman pada anak. Media pembelajaran memiliki fungsi alat bantu belajar mengajar yang dapat mempengaruhi motivasi, kondisi dan lingkungan belajar Suhendro, (2020).

Media pembelajaran salah unsur terpenting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang mampu membantu guru dalam memperkaya wawasan anak dan menumbuhkan minat anak untuk belajar hal baru. Pengelolaan alat bantu dalam mengajar sangat dibutuhkan disetiap lembaga pendidikan sehingga media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar . Sebagai guru harus pandai-pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan agar tercapai tujuan pengajar yang telah ditetapkan dari Lembaga. Pesatnya perkembangan zaman dan kemajuan revolusi industry 4.0 teknologi digital dapat mempermudah guru dalam menyusun media pembelajaran dan menyajikan informasi dalam proses belajar mengajar. Namun masih ada beberapa lembaga pendidikan anak usia dini yang belum menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Padahal dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital bisa meningkatkan semangat belajar dan lebih efektif. Selain itu kemajuan teknologi sangat berperan penting dalam dunia pendidikan karena bisa menolong guru dalam mengelolah proses pembelajaran khususnya untuk mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran. Faroqi dan Maulana:2014 Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi mampu dipadukan dengan adanya unsur permainan yang interaktif. Selain itu pemanfaatan teknologi bagi anak-anak dapat dijadikan sebagai pengembang dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Saat ini banyak sekali aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Sebagai guru harus memiliki strategi dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan tidak membikin anak mudah bosan. Memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis digital yang saat ini populer bisa menjadi salah satu cara media pembelajaran yang bisa menarik semangat belajar anak. Media-media yang sering digunakan sebagai media pembelajaran yaitu seperti *Youtube*, *Zoom*, *WhatsApp*, *Canva* dll. Media tersebut membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan efisien dan efektif.

Salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang menggunakan media pembelajaran berbasis digital yaitu KB Aisyiyah Jabung, guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital media aplikasi *Canva* untuk menyampaikan materinya, guru tetap menerangkan secara langsung dengan menggunakan video yang dibuat melalui aplikasi *Canva* sebagai pendukung dalam menyampaikan materi agar anak tidak bosan mendengarkan guru bercerita maka anak diberikan video pembelajaran yang sudah di desain melalui *Canva* dengan gambar-gambar yang menarik. Selain itu guru setiap hari atau seminggu sekali memberikan laporan dokumentasi pembelajaran anak dengan mendesain foto-foto anak saat pembelajaran memakai aplikasi *Canva* agar lebih terlihat rapi dan bagus . Selain itu guru membuat jadwal pembelajaran selama satu minggu dengan menggunakan *Canva* sehingga orang tua dapat mengetahui kegiatan anak selama satu minggu ke depan. Alasannya agar orang tua bisa mengetahui kegiatan anak disekolah dan dapat mengulangi lagi materi yang diajarkan. Ada beberapa kendala dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital salah satunya belum tersedianya alat *proyektor* untuk menayangkan video hanya menggunakan laptop. Namun guru KB Asyiyah Jabung tetap menggunakan media pembelajaran melalui *Canva* dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran dan sebagai dokumentasi yang bisa disampaikan ke orang tua anak, maka peneliti ingin membuat penelitian

dengan judul pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti menyimpulkan indentifikasi masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Pentingnya menggunakan media pembelajaran berbasis digital bagi PAUD.
2. Masih ada beberapa lembaga yang belum menggunakan media pembelajaran *Berbasis Digital* yang baik dalam proses pembelajaran akan tetapi di KB Aisyiyah Jabung sudah menggunakan media pembelajaran *berbasis digital* untuk proses pembelajaran.
3. Masih terdapat beberapa pendidik yang belum bisa memanfaatkan media pembelajaran *Berbasis Digital* dengan baik untuk proses pembelajaran akan tetapi di KB Aisyiyah Jabung para guru dapat menggunakan media pembelajaran *berbasis digital* untuk proses pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar permasalahan yang diteliti tidak meluas , maka masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran anak usia berbasis digital di KB Aisyiyah Jabung. Penelitian ini memfokuskan pada aspek media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

Bagaimana pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten ?.

E. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil oleh penulis ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten.

F. Manfaat

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari penelitian ini, yaitu antara lain:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan atau referensi pada penelitian berikutnya.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi tambahan wawasan mengenai pengembangan kemampuan kognitif menggunakan media pembelajaran interaktif.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu membantu sumber pengetahuan baru mengenai pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberi wawasan baru bagi guru dalam memberikan pembelajaran melalui media pembelajaran *berbasis digital* sesuai dengan prinsip pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dapat meningkatkan minat belajar anak salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang *berbasis digital*.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi sekolah mengenai kajian terhadap hal-hal terkait dengan pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran AUD

a. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan merupakan salah satu bidang kawasan teknologi Pendidikan yang digunakan sebagai upaya penyelesaian permasalahan dalam pembelajaran terkait temuan dalam analisis kebutuhan. Dunia pendidikan pengembangan media pembelajaran dapat digunakan untuk mengatasi kekurangan dan keterbatasan persediaan media pembelajaran, selain itu dapat menambah wawasan guru serta memperkaya pilihan media yang dapat dijadikan referensi dalam mengatasi kesulitan dalam belajar dan mendukung keefektifan belajar. Proses kegiatan belajar dan mengajar sangat diperlukan suatu media yang bisa digunakan untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan oleh guru kepada anak. Media berasal dari bahasa latin, memiliki bentuk jamak dari “medium” yang artinya secara harfiah yaitu perantara atau pengantar. Menurut Palazon, Media adalah bentuk-bentuk komunikasi yang memiliki berbagai sistem simbol dan peralatan produksi dan distribusi. Dhine (2012:205) berpendapat media adalah berasal dari kata jamak medium yang berarti perantara. Suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya sebuah hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.

Dewi (2017) media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar anak. Dengan adanya media pembelajaran anak lebih tertarik lagi dalam belajar. Maka dari itu guru harus mampu menciptakan

media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan variative sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Sukiman (2008:7) Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat yang digunakan sebagai menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat anak dalam melakukan proses belajar agar mencapai hasil tujuan pembelajaran yang efektif. Khadijah (2016:124) menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang bisa digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak. Miarso (2013:29) berpendapat, media pembelajaran bisa diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan memberikan semangat belajar pada anak. Sedangkan Asnawir (2002:19-25) media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka upaya meningkatkan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan disekolah.

Sementara itu Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2014:4) menyatakan media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan menyampaikan isi materi pembelajaran. Sardiman, dkk (2007:7) menyatakan bahwa, “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Media pembelajaran sebagai alat yang dapat mempermudah penggunaan dalam proses belajar dan mengajar dan juga sebagai alat sarana menyebar luaskan informasi. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu segala bentuk media pembelajaran yang berupa visual, audio visual dan alat-alat bermain yang dapat membantu dan menarik anak sehingga proses pembelajaran dapat

berjalan dengan baik. Media pembelajaran mampu membantu pemahaman anak dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki hubungan yang erat di dalam dunia pendidikan yang dapat mempermudah proses belajar mengajar. Asyhar (2012) berpendapat bahwa pembelajaran pada dasarnya sebagai upaya membelajarkan pembelajaran anak. Dalam proses pembelajaran seharusnya terjadi interaksi antara guru dengan anak yang aktif. Heinich et al (2001) bahwa proses pembelajaran dapat melibatkan pemilihan, pengaturan, dan penyampaian informasi dalam lingkungan yang sesuai dan cara anak berinteraksi dengan informasi. Di lingkungan tersebut bukan hanya mengenai pengajaran secara berlangsung namun juga metode, media, dan teknologi yang dimaksud untuk menyampaikan informasi dan memandu proses belajar anak. Kegunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan bagi guru dan anak, semua lembaga pendidikan yang ada di Indonesia pasti membutuhkan media pembelajaran. Salah satunya lembaga pendidikan anak usia dini yang sangat memerlukan media pembelajaran sebagai alat penyampaian materi pembelajaran.

Uraian diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran anak usia dini memiliki peranan penting bagi proses kegiatan pembelajaran, proses pengembangan perkembangan dan pertumbuhan pada anak. Dari berbagai pendapat diatas juga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu bentuk peralatan, metode, atau teknik yang digunakan dalam menyalurkan berbagai informasi atau pesan, membantu mempertegas bahan pelajaran, sehingga dapat membangkitkan minat dan motivasi murid atau anak didik dalam mengikuti proses belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran AUD

Cara berfikir anak usia dini sangatlah berbeda dengan cara berfikir orang dewasa. Terkadang anak berfikir tidak masuk akal dan membingungkan orang dewasa. Anak akan dapat berfikir secara bersamaan walaupun yang dipikirkannya itu tidak ada hubungannya. Sehingga anak usia dini membutuhkan fasilitas perkembangan tersebut maka dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi yang begitu penting dalam kegiatan pembelajaran. Fungsi media pembelajaran sebagai proses belajar mengajar yang dapat memperjelaskan penyajian sebuah pesan dan informasi sehingga dapat mempermudah dan meningkatkan proses dan hasil belajar Azwandi (2007:95). Pendidikan anak usia dini fungsi media pembelajaran sangatlah besar yang mampu memberikan kemudahan dalam menyampaikan beberapa materi pembelajaran. Wina Sanjaya (2014) menjabarkan ada beberapa fungsi media pembelajaran, antara lain:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai mempermudah komunikasi antara penyampai pesan atau materi dan penerima pesan atau materi.

2) Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan semua anak akan lebih termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan semangat belajar anak.

3) Fungsi Kebermaknaan.

Melalui penggunaan media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat

meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis aspek kognitif tepat tinggi. Bahkan lebih dari itu dapat meningkatkan aspek sikap dan ketrampilan.

4) Fungsi Penyaman persepsi.

Melalui fungsi media pembelajaran diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap anak, sehingga setiap anak memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.

5) Fungsi Individualitas.

Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar anak yang berbeda-beda

Asyhar (2012) berpendapat bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, pada saat proses pembelajaran media menjadi salah satu sumber belajar bagi anak didik. Para anak dapat menggunakan media tersebut untuk mendapatkan informasi, di mana media menjadi perantara dan juga anak mampu menggali informasi dan dapat melakukan eksperimen tersebut menjadi sumber belajar. Fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau, mengamati benda atau peristiwa yang sulit dikunjungi, baik karena jarak jauh, berbahaya dan dengan mudah menbandingkan sesuatu Daryanto (2010:10).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai prose pembelajaran untuk memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan pengajar kepada anak dan sebagai alat bantu dalam menggali sebuah informasi materi pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran AUD

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada anak menggunakan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Seorang guru sangat memerlukan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Anak akan lebih tertarik belajar ketika adanya media pembelajaran. Hamalik (2005:26) manfaat media pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Sedangkan Dewi Kurnia (2017:81) secara khusus media pembelajaran memiliki manfaat sebagai penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan dan sebagai proses pembelajaran menjadi lebih berbeda pula.

Media pembelajaran untuk dapat meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan variasi belajar, anak juga dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis. Dengan memanfaatkan media pembelajaran inilah akan dihasilkan rasa percaya diri oleh anak karena kemampuannya mengetahui hal baru dengan jelas dan memiliki kepuasan dari dirinya dalam memperoleh hal baru yang anak miliki. Dengan media pembelajaran guru mudah menyampaikan materi dan dapat berinteraksi dengan anak-anak menjadi baik. Anak menjadi semangat dalam pembelajaran dan anak lebih fokus saat belajar. Selain itu ada yang berpendapat tentang manfaat media bagi pembelajaran. Badru Zaman, banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Pesan/informasi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, menarik, kongkrit dan tidak hanya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.

- 2) Mengatasi berbagai keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, Media digunakan untuk mengatasi anak-anak yang memiliki keterbatasan dalam waktu belajar, ruang dan inderanya.
- 3) Meningkatkan sikap aktif siswa dalam belajar Anak akan lebih aktif bertanya dan menjawab ketika guru dapat menerangkan materi dengan media pembelajaran yang menarik.
- 4) Menimbulkan rasa semangat dan motivasi dalam belajar Anak akan lebih semangat dan termotivasi ketika anak melihat media pembelajaran yang digunakan sangat menarik dan bagus. Apalagi media pembelajaran tersebut belum pernah digunakan jadi rasa penasarannya dan ketertarikan yang tinggi.
- 5) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan keadaan yang akan mempermudah anak menangkap materi pembelajarannya dengan baik dan benar.
- 6) Memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya, dengan media pembelajaran anak bisa belajar sesuai apa yang mereka inginkan.
- 7) Memberikan perangsang, pengalaman dan persepsi yang sama bagi siswa. Dengan media pembelajaran dapat memberikan rangsang yang bagus untuk anak selain itu anak memiliki pengalaman yang menarik yang dapat dikembangkan dengan baik.

Sanaky (2011:5) dengan memanfaatkan media pembelajaran pada proses pembelajaran sebagai alat bantu dalam pengajaran yang lebih menarik perhatian anak, media pembelajaran yang lebih jelas dan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga anak dapat lebih termotivasi dalam belajar dan anak dengan mudah memahami materi pembelajaran mampu mengetahui tujuan dari materi pembelajaran yang disampaikan.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu media dapat dijadikan sebagai penjelas penyajian pesan dan informasi, selain itu media dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak agar lebih fokus pada saat belajar . Dengan media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar, dapat mengatasi keterbatasan indera,ruang dan waktu.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran AUD

Media yang digunakan sebagai alat perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak yaitu meliputi banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Media yang digunakan mampu memberikan motivasi dan rangsangan semangat untuk belajar dengan mudah. Media pembelajaran mempunyai beberapa jenis yaitu media visual, audio dan audio visual. Media pembelajaran ini salah satu komponen yang terpenting dalam proses pembelajaran karena mampu meningkatkan kualitas hasil belajar. Berikut secara singkat uraian mengenai jenis-jenis media pembelajaran yaitu:

1) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang mampu memberikan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak mempelajari isi tema. Muhammad Fadhillah, berpendapat bahwa media audio adalah media yang berupa pesan dalam bentuk suara saja, seperti radio dan kaset. Media audio ini memiliki manfaat untuk merangsang perkembangan imajinasi dan perkembangan bahasa. Zaman dkk, (2005) berpendapat bahwa media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang berguna merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak untuk mempelajari tema. Contoh penggunaan media audio seperti melakukan kegiatan senam dengan

mendengarkan musik yang dinyalakan melalui kaset. Anak diajak untuk mendengarkan Irma senam dan melakukan gerakan sesuai intruksi.

Sedangkan menurut Sudjanah dan Rivai (2016) mengatakan media audio untuk pengajaran yang dimaksudkan sebagai media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan anak sehingga terjadi proses belajar mengajar. Selain itu media audio sebagai media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* yang dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan Thoiruf (2008:20).

2) Media Visual

Media visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui penglihatan, hanya bisa dilihat. Azhar Arsyat manfaat media pembelajaran sebagai media yang dapat membantu menyampaikan isi materi atau tema pembelajaran yang sedang dipelajari. Contoh-contoh media visual yaitu berupa gambar, lukisan, foto, sketsa, grafis, poster, papan flannel. Media visual biasanya juga berupa media grafis ataupun media proyeksi, media grafis dikenal dengan media cetak yang bersifat statis. Seels dan Richet menjelaskan media visual menjadi dasar dalam pengembangan dan pemanfaatan dari media pembelajaran. Media visual lebih dominan menggunakan Bahasa. Informasi yang disampaikan media visual ini cenderung bersifat abstrak, namun dapat diatasi dengan visualisasi seperti berbentuk gambar, foto, lukisan, kartun, dan tulisan hiasa Warsita (2008). Sedangkan Thoiruf (2008:20) media visual sebagai media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbagai bentuk simbol-simbol visual.

Zaman dkk (2005) berpendapat media visual adalah media yang bisa menyampaikan pesan melalui penglihatan atau media yang hanya dapat dilihat saja. Jenis media ini yang paling sering digunakan dalam pembelajaran. Dalam penyampaian pembelajaran pada anak usia dini media visual ini sangat tepat karena sesuai dengan sifat dan cara belajar anak yang menghendaki pembelajaran secara konkret. Selain itu Zaman dkk (2005) mengatakan bahwa media visual terdiri dari berbagai media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non-projected visual*). Jenis media yang dapat diproyeksikan (*projected visual*) digunakan menyampaikan pesan pada pendidikan anak usia dini antaranya: OHP (*overhead projection*) dan slaid suara (*soundslide*).

Pada lembaga PAUD yang ada di daerah perkotaan yang memiliki kemampuan dalam mengadakan alat proyeksi ini tentu sangat menguntungkan karena pembelajaran bias ditata lebih menarik perhatian dibandingkan dengan media yang tidak diproyeksikan. Namun pada umumnya lembaga PAUD di daerah-daerah tertentu, terutama di pedesaan, belum memungkinkan untuk mengadakan media proyeksi ini karena masih dianggap sangat mahal harganya. Di samping itu diperlukan juga kemampuan-kemampuan khusus yang memadai dari para guru untuk menggunakan dan memelihara alat proyeksi tersebut.

Media visual yang tidak diproyeksikan terdiri atas media gambar diam/mati, media, grafis, media model, dan media realita. Coba perhatikan beberapa karakteristik dari masing-masing media tersebut Zaman Badru & Eliyawati Cucu (2010) gambar diam atau gambar mati adalah gambar-gambar yang disajikan secara fotografis atau seperti fotografik, misalnya gambar tentang manusia,binatang,tempat, atau objek lainnya yang ada kaitannya dengan bahan/isi tema.

3) Media Audio visual

Media audio visual merupakan gabungan dari media audio dan media visual. Anderson, media audio visual adalah salah satu rangkaian gambar yang dilengkapi dengan unsur suara dan mempunyai unsur gambar yang dituangkan melalui pita video. Sedangkan menurut Barbabara mengemukakan bahwa media audio visual adalah memberikan dan menyampaikan bahan pembelajaran dengan menggunakan peralatan mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Zaman dkk (2005) media audio visual adalah kombinasi antara media audio dan media visual atau sering disebut media pandang dengar. Penggunaan media audio visual ini dapat digunakan untuk penyampaian pembelajaran pada anak usia dini sangat tepat sekali karena media ini akan dapat meningkatkan minat anak untuk belajar. apalagi kalau isi pembelajaran yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk cerita yang menarik.

Fitria Ayu (2017:60) berpendapat bahwa media audio visual merupakan kombinasi atau perpaduan audio dan visual. Menggunakan media ini akan semakin lengkap dan optimal untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan penyajian media kepada anak didik, Contoh dari media audio visual antara lain program video atau televisi pendidikan, video atau televisi instruksional, dan program slide suara. Media audio visual ini memiliki fungsi dan manfaat sebagai media pembelajaran yang berguna untuk menarik perhatian anak dalam menyampaikan materi pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar dan memberikan pengalaman dalam menyimpulkan pembelajaran dari sebuah video yang disajikan. Dengan menggunakan media audio visual penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Teknologi audiovisual ini merupakan cara memproduksi dan motivative, kebermaknaan, dan

menyamankan persepsi antara anak dengan pengajar, keluarga dan lingkungan sekitar Nurrita (2018).

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini dibedakan menjadi dua yaitu:

- a) Audio visual diam, yaitu media menampilkan dan menggunakan suara dan gambar secara diam seperti film bingkai, film rangkai suara dan cetak suara.
- b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara. Peran seorang guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar. Contohnya dari media audiovisual ini di antaranya program televisi atau video pendidikan atau instruksional, program slide suara dan sebagainya.

Jadi pembelajaran menggunakan media audio visual dapat menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan anak untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual dapat menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Media ini berisikan tentang gambar-gambar yang hidup dengan proyeksikan melalui projector secara mekanis dan menggunakan sound untuk mengeluarkan suaranya.

Berdasarkan berbagai jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa. Jenis-jenis media pembelajaran yaitu media berupa gambar, media berupa gerak, media berupa tulisan, dan media berupa suara. Media pembelajaran banyak dikenal orang yaitu media audio, visual, dan audio visual. Karena ada beberapa jenis media pembelajaran tugas guru adalah memilih media yang

tepat untuk anak didiknya yang harus sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran.

e. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran

Pembelajaran yang efektif pasti membutuhkan perencanaan yang baik dan harus memiliki langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran. Secara garis besar dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran terdiri dari atas tiga langkah yang harus dilalui, yaitu kegiatan perencanaan, produksi dan penilaian. Namun sementara itu, dalam rangka melakukan desain atau rancangan pengembangan program media. Arif Sadiman dkk, yang dikutip oleh sudarwan memberikan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan media menjadi 6 langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar yaitu kesenjangan antara apa yang dimiliki anak dengan apa yang diharapkan. Setelah menganalisis kebutuhan anak, maka perlu menganalisis karakteristik anak, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang telah dimiliki anak sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisis topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Dari langkah ini dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan audio, visual, gerak, atau diam.

2. Merumuskan tujuan pembelajaran intruksional objective dengan operasional dan khas

Untuk dapat merumuskan tujuan intruksional yang baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada anak yang artinya tujuan

itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku anak yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan.

3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan.

Penyusunan butir-butir materi adalah dapat dilihat dari sub kemampuan atau ketrampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun yaitu dalam rangka mencapai tujuan diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Kemudian daftar butir-butir materi yang dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkan dari yang sederhana sampai kepada tingkat yang lebih rumit, dan dari hal yang konkrit kepada yang abstrak.

4. Mengembangkan Instrument Pengukuran

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah tertulis, dan instrument pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk instrument pengukuran bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

Instrument tersebut dapat digunakan pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Contohnya instrument pengukurannya tes, maka anak nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah anak menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakan atau materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak menunjukkan dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian maka anak diminta tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

5. Menulis Naskah media

Naskah media yaitu bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang sudah disusun secara baik. Supaya materi pembelajaran tersebut dapat disampaikan melalui media, sehingga materi itu perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya yaitu sebagai penuntut kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntut kita dalam mengambil gambar dan merekam suara. Karena gambar ini berisi urutan gambar dan grafis yang dapat diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

6. Mengadakan Tes atau Uji Coba dan Revisi

Tes merupakan kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang pembuatannya dianggap telah baik, tapi bila program itu tidak menarik, atau sukar dipahami atau tidak merangsang proses belajar bagi anak yang ditujunya, maka program semacam itu tentu saja tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga dapat melalui tes lapangan, adalah dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dapat dikembangkan, Sedangkan revisi yaitu kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil tes.

Jika semua langkah-langkah itu telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya yaitu media tersebut siap untuk diproduksi. Namun jika terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah disebar atau disajikan ada beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian medianya gambar atau suara maka dalam kasus seperti ini dapat dilakukan perbaikan revisi terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal yang dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan melalui media tersebut.

f. Pengertian Anak Usia Dini

Secara umum anak merupakan sebagai seseorang yang dilahirkan dari perkawinan antara seorang perempuan dan seorang laki-laki. Anak sebagai cikal bakal generasi baru yang dapat meneruskan cita-cita perjuangan bangsa dan sumber daya manusia sebagai pembangunan nasional. Anak sebagai aset terbesar untuk bangsa, masa depan bangsa dan negara berada di tangan anak sekarang . Semakin baik potensi dan perkembangan anak sekarang maka akan semakin baik pula kehidupan masa depan bangsa. Sebaliknya apabila potensi dan perkembangan anak sekarang buruk , kehidupan bangsa yang akan datang maka akan buruk. Anak usia dini memiliki pribadi yang unik , dimana mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang fundamental. Dalam perkembangan anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk meniru dan mencoba segala hal baru. Anak akan cenderung lebih cepat sekali mempelajari hal yang didapat oleh indranya, baik dengan cara dilihat, didengar, diraba, dicium, serta dirasakan secara langsung.

Banyak orang yang memiliki pendapat bahwa anak usia dini merupakan anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang begitu cepat dalam mengembangkan potensinya. Maimunah Hasan anak

usia dini yaitu anak pada usia 0-8 tahun yang sering disebut dengan “usia emas”(the golden age) yang hanya datang sekali dan tidak dapat diulangi lagi, yang sangat menentukan untuk pengembangan kualitas anak. Trianto (2010:14) anak usia dini disebut tahun emas atau golden age yaitu dari anak usia 0-8 tahun, dimana pertumbuhan dan perkembangan fisik dan motorik, perkembangan moral, emosional, intelektual dan Bahasa juga berlangsung secara cepat. Maka dari itu jika ingin mengembangkan bangsa yang cerdas, beriman dan bertaqwa, serta berbudi luhur yang baik harus dimulai dari sejak anak berpendidikan anak usia dini atau sering disebut PAUD.

Anak Usia dini sangat membutuhkan bimbingan, arahan serta Pendidikan, sebagai orang dewasa memiliki kewajiban untuk memberikan Pendidikan dengan memelihara fitrah anak. menumbuhkan seluruh bakat yang di miliki anak dan mengarahkan seluruh bakat tersebut agar menjadi lebih baik dan sempurna serta bertahap dalam proses sesuai dengan karakteristik anak. Kesempatan masa emas ini tidak boleh terlewatkan karena pada masa ini merupakan potensi yang sangat besar dalam perkembangan dan pertumbuhan anak.

Sangat penting pendidikan anak usia dini dalam membantu mengembangkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dengan mengikuti pendidikan anak usia dini bisa mengetahui berbagai potensi dan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, seni, sosial emosional, spiritual, disiplin diri dan kemandirian melalui pendidikan.

2. Media Pembelajaran Berbasis Digital AUD

a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Digital

Perkembangan industri 4.0 sebagai era dimana keberadaan mesin digunakan secara besar-besaran untuk meringankan pekerjaan manusia, dari masa ke masa, mesin-mesin berkembang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencangkup berbagai bidang termasuk dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Bidang teknologi informasi

akrab disebut dengan teknologi digital mulai dari orang dewasa, remaja, lansia bahkan anak-anak menggunakan teknologi digital. Kemajuan pesat teknologi digital dapat ditandai dengan adanya ponsel pintar, video game, tablet, dll. sehingga generasi saat ini sudah hidup berdampingan dengan layar teknologi digital sejak mereka masih sangat kecil, dan generasi ini sering disebut dengan “generasi kaca” McCrindle & Fell (2020). Generasi ini akan semakin berkembang dengan teknologi digital ketika anak beranjak dewasa dan akan terus mendapatkan teknologi yang semakin maju pada kehidupan yang akan datang. Sehingga hal ini mendorong orang tua menyesuaikan diri dalam membesarkan anak-anaknya sesuai dengan generasi zamanya.

Teknologi digital mendorong kemajuan diberbagai bidang salah satunya dalam bidang Pendidikan. Pendidikan pada masa saat ini sebagai besar pembelajarannya dilakukan secara online atau dalam jaringan yang tentunya memanfaatkan teknologi digital untuk berkomunikasi Shen, Ceo, Tsai, & Marra (2013). Pembelajaran Online dapat dilakukan pada setiap jenjang Pendidikan, mulai Pendidikan tingkat rendah yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga pendidikan tingkat tinggi. Holzberger, Philipp, & Kunter (2013) menyatakan bahwa pembelajaran digital digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran berbentuk media digital (misalnya teks atau gambar) yang melalui internet, konten pembelajaran dan metode pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan efektivitas pengejar atau dapat mempromosikan pengetahuan dan keterampilan pribadi.

Media digital merupakan teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran, media ini dapat menarik motivasi belajar dan berperan penting dalam proses pembelajaran. Fahyuni (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran *berbasis digital* dapat memperbaiki atau menyempurnakan berbagai kegiatan pembelajaran. Hal ini sangat

penting untuk membantuk anak berpikir tingkat tinggi dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sehingga hasil belajarnya mengalami kemajuan yang signifikasi. Media digital yang berupa platform pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk berinteraksi dengan anak didiknya dengan media pembelajaran seperti aplikasi game,penampilan video atau gambar berupa youtube,penampilan kuis, dan aplikasi pembelajaran yang lainnya Nurjanah,N.E & Mukarromah, T.T (2021).

Penelitian yang dilakukan Salsa bilah,dkk (2020) menunjukkan bahwa media digital bisa dijadikan sebagai jembatan bagi guru dan anak untuk berinteraksi, hal ini dilakukan agar pembelajaran tetap dilakukan secara maksimal tanpa harus mengurangi beberapa komponen dalam belajar. Hasil penelitian Latip (2020) menyatakan bahwa media digital merupakan hal penting yang dapat membantu proses pembelajaran daring. Media ini berperan sebagai transfer informasi dan interaksi pembelajaran saat jarak jauh.

Jumiati dkk (2022) media pembelajaran digital bagi anak usia dini merupakan media yang dapat memberikan berbagai informasi tentang pembelajaran anak-anak, antara lain yaitu belejar mengenal nama hewan dan tumbuhan,mengenal berbagai bentuk hewan dan tumbuhan,mengenal suara hewan, mengenal cara berkembangbiak hewan,mengenal cara pelestarian hewan dan tumbuhan hingga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap lingkungan. Dengan media pembelajaran berbasis digital para guru merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan. Selain itu anak-anak juga akan merasa senang dengan pembelajaran yang menarik

Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital meruapakan media yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan informasi pembelajaran anak-anak, menyampaikan

materi pembelajaran dan sebagai alat bantu interaksi antara guru dan anak.

b. Manfaat Media Digital Bagi AUD

Media pembelajaran berbasis digital memiliki manfaat yang begitu besar diberbagai bidang salah satunya pada bidang pendidikan. Guru bisa menciptakan suasana pembelajaran menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran *berbasis digital* yang sekarang ini sangat populer atau banyak anak yang tertarik dengan media digital. Lena Lee (2015) menyatakan bahwa menggunakan media pembelajaran digital dapat memiliki manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif yang sangat penting bagi guru untuk memiliki pengalaman dalam menggunakan media digital karena guru akan mengembangkan operasinal dan kompetensi fungsional dalam menggunakan teknologi digital sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang efektif. Selain itu hasil studi Lin dan Chen (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kinerja pembelajaran yang bergantung pada guru yang dapat memanfaatkan strategi pengajar dengan baik dan sesuai, menciptakan situasi belajar yang baik bagi anak, dan bersedia menggunakan pembelajaran digital. Terdapat beberapa kecanggihan yang dimiliki dari teknologi digital seperti mudah bekerja, karena secara otomatis, cepat, berkualitas, efekti, effesien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lainnya.

Pada pendidikan anak usia dini media pembelajaran digital menjadi salah satu komponen pembelajaran yang penting. Dalam proses pendidikan saat ini memanfaatkan media pembelajaran digital yang sudah banyak berkembang didunia pendidikan, maka media digital dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan khususnya pada anak usia dini. Karena pada masa emas 0-8 tahun (golden age) merupakan masa yang penting bagi perkembangan

anak untuk menyerap pembelajaran secara maksimal sehingga pengetahuan dan pendidikan yang diterima dengan baik.

Dengan menggunakan media digital dapat memberikan pembelajaran dengan interaksi yang memuaskan dan bisa menawarkan banyak kesempatan untuk belajar sambil melakukan atau praktis Manesis (2020). Selanjutnya kalas (2013) dalam Gjelaj, Buza, Shatri, & Zabeli (2020) memaparkan bahwa teknologi digital dapat memberikan bekal pada anak dan dapat memberikan peluang baru untuk terlibat dalam permainan, pembelajaran, komunikasi, yang menarik dan relevan, eksplorasi, dan pengembangan. Sehingga media pembelajaran berbasis digital ini pada proses pembelajaran memberikan dampak yang baik untuk guru maupun anak.

Media digital jika digunakan secara bijak dan tepat, maka akan memberikan banyak manfaat dan bahkan bisa membantu memberikan stimulasi dan bisa menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak dan guru NAEYC (2012). Maka sebagai seorang guru harus mampu bisa memberikan contoh dalam penggunaan media digital secara baik. Jediut Mariana dkk (2021) ada beberapa manfaat media pembelajaran berbasis digital yaitu: Media menjadi alat interaksi antara anak dan guru, memberikan fasilitas pada, guru untuk menyampaikan materi ajar, sebagai media transfer informasi dan interaksi selama pembelajaran jarak jauh, Mendorong semangat belajar anak, membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien, bukan sebagai alat melainkan sebagai proses pembelajaran termasuk strategi dan metode pembelajaran yang tepat.

Dari berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini adalah sebagai alat pembelajaran yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar, informasi dan memberikan dorongan semangat belajar pada anak.

c. Macam-macam pengembangan media digital bagi AUD

Meningkatkan belajar anak bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Seperti yang sudah kita ketahui bahwa kemajuan zaman begitu cepat sehingga kini banyak para guru menggunakan media berbasis digital untuk membantu proses penyampaian materi kepada anak. Guru di Indonesia mulai belajar memahami penggunaan beberapa media digital. Adapun langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini. Dengan memanfaatkan beberapa aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran. Ada beberapa macam aplikasi yang bisa digunakan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis digital yaitu:

1) Aplikasi *Cap Cut*

Cap Cut adalah aplikasi editor video yang bisa di download di playstore dengan menggunakan *mobile*, Ada fitur *Cap Cut* antara lain melakukan penambahan dan pemotongan video, menyesuaikan posisi sebagaimana yang diinginkan, menambah sticker, dan menambah music sesuai kebutuhan. Aplikasi *Cap Cut* merupakan aplikasi yang cukup efektif digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audio visual karena hanya dengan satu aplikasi editing ini sudah dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik. Menurut Agus Setiawan (2022) menyatakan bahwa aplikasi *Cap Cut* adalah aplikasi inklusif yang sebelumnya dikenal sebagai “*Viamaker*”. Aplikasi tersebut memiliki reputasi yang sangat luar biasa karena mampu menampilkan suatu proses dalam menangkap stimulasi dan tahap awal dalam penerimaan informasi pengeditan yang imersif.

Aplikasi *Cap Cut* ini membantu guru dan anak dalam meningkatkan semangat dan keantusiasan anak dalam belajar, dapat menemukan gagasan atau ide, serta menciptakan pembelajaran yang

aktif dan interaktif dua arah antara guru dan anak. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Cap Cut* tersebut merupakan aplikasi yang sangat mendukung, efektif, menarik dan dapat memudahkan editor dikalangan masyarakat khususnya bagi pemula dan dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis audio visual, karena hanya dengan satu aplikasi edit saja dapat menghasilkan video dengan kualitas yang baik.

2) Aplikasi *Kinemaster*

Aplikasi *kinemaster* merupakan aplikasi editor video dengan memiliki fitur yang lengkap. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru untuk membuat media audio visual. *Kinemaster* adalah aplikasi pengeditan video yang memiliki fitur yang lengkap dan profesional untuk android. Hal ini sangat mendukung banyak lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek dilengkapi dengan berbagai macam-alat yang memungkinkan guru membuat video yang memiliki kualitas yang tinggi. Selain itu hasil editan dari aplikasi *kinemaster* ini bisa langsung dikirim melalui *YouTube*, *WhatsApp*, *Facebook* dan banyak lagi. Ini sangat mempermudah guru untuk mempublikasikan video mereka dan menjangkau anak.

Sari may dkk (2021) *kinemaster* adalah aplikasi editor video profesional yang sangat lengkap untuk android selain itu memiliki kemampuan editor yang baik, filter dan tema background yang digunakan beragam sesuai dengan keinginan.

3) Aplikasi *Canva*

Aplikasi ini digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti pembuatan desain gambar, membuat video, membuat powerpoint. Aplikasi *Canva* ini memiliki fitur-fitur yang menarik untuk pembuatan media pembelajaran, sehingga dapat menarik semangat belajar pada anak.

Canva merupakan satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat digunakan guru sebagai pembuatan media pembelajaran *Canva* sebagai aplikasi desain secara online, yang menyediakan bermacam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook Dian et al. (2021) dan Rahma Elvira Tanjung (2019). *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran. Triningsih (2021) menyampaikan bahwa *Canva* mempermudah guru serta anak dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain dari hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi anak dengan penyajian media pembelajaran serta materi secara menarik.

Tanjung dan Faiza (2019) dalam V. A. Fitria et al. (2021) menyatakan bahwa memanfaatkan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang bisa mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun anak dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang mampu digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya.

4) Aplikasi *TikTok*

Aplikasi *TikTok* adalah aplikasi khusus video, musik, dan foto buatan negara China oleh Zhang Yi Ming pada September 2016 Kusuma & Oktavianti (2020) dan Putri & Azeharie (2021). Aplikasi ini sangat diegmarki banyak orang karena memiliki fitur-fitur yang

menarik selain itu juga memberikan sarana untuk membuat konten yang beragam mulai dari video *Challenge*, music, menari, *dubbing*, bernyanyi dan lain-lain Dewa & Safitri (2021). *TikTok* mampu memberikan efek unik, menarik serta di dukung penambahan musik dan fitur editing lainnya yang mudah digunakan oleh penggunanya untuk menghasilkan video yang menarik lalu akan dipamerkan oleh teman-teman atau pengguna lainnya sehingga dapat mendorong, penggunanya menjadi *content creator* atau sering disebut selebriti *TikTok* Maharani (2021). Aplikasi ini bisa menjadi media pembelajaran yang menarik anak untuk belajar anak selain itu guru juga dapat menggunakan aplikasi ini sebagai pembuatan media pembelajaran yang menari yang dapat meningkatkan minat anak dalam belajar.

5) Aplikasi *VN*

Aplikasi tersebut salah satu aplikasi untuk mengedit video yang menarik dan memiliki fitur-fitur yang bagus. Purmadi (2021) aplikasi *Vn* merupakan aplikasi video Editor yang cocok untuk digunakan baik oleh pemula maupun professional. Proses edit terhadap klip-klip video hasil dari proses shooting, memilih atau menyuting gambar dan bentuk video tersebut dengan cara memotong klip-klip video (cut to cut) lalu menggabungkan potong-potong video tersebut, menjadi sebuah video yang baik untuk di tonton. Banyak yang memilih mengedit video dengan menggunakan aplikasi *VN* ini karena mudah digunakan

Dari Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa begitu banyak aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk pengembangan media pembelajaran yang *berbasis digital*. Begitu banyak manfaat dari dan kegunaan dari setiap aplikasi tersebut untuk meningkatkan semangat belajar dan penyampaian materi pembelajaran.

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Dari penelusuran yang telah dilakukan, terdapat beberapa penelitian yang relevan terhadap pembahasan yang penulis teliti, diantaranya:

Yang pertama peneliti Saurina Nia tahun (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality” Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penelitian ini mengajak anak-anak KBIT Wildani 2 Surabaya sebagai responden hasil uji coba aplikasi yang telah dibangun. Hasil uji coba menjelaskan bahwa 93% anak dapat mengenali objek binatang dari lingkungan hidupnya, sebesar 100 % menyatakan anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Indonesia yang diperagakan dengan augmented reality, sebesar 95% anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Inggris yang diperagakan dengan augmented reality, sebesar 95% anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang dengan memilih salah satu bagian tubuh dari binatang yang dipilih, dan sebesar 100% menyatakan anak lebih tertarik menggunakan AR daripada menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) sebagai media pembelajaran. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang pengembangan media pembelajaran sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan Augmented Reality dengan mengenali objek binatang dan anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Indonesia diperagakan augmented realit sedangkan penulis meneliti tentang pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital.

Yang Kedua peneliti Isrofah dkk tahun (2022) yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri” Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini yang meliputi penerapan pembelajaran dan dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menelaah data pustaka yang kemudian dihubungkan dengan penelitian untuk mendapat jawaban permasalahan. Hasil penelitian pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0 ini sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan di era revolusi industri 4.0 pada masa pandemi COVID-19 dan memberikan penjelasan dampak dari pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran yang berbasis digital pada anak usia dini sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini yang meliputi penerapan dan dampak dari pembelajaran berbasis digital.

Yang Ketiga Jedit Mariana dkk tahun (2021) yang berjudul “Manfaat Media pembelajaran Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Selama Pandemi Covid -19” Hasil Penelitian menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah: (1) menjadi media interaksi pembelajaran antara guru dan siswa, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) memfasilitasi guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berlangsung meskipun tidak dilakukan secara tatap muka, (4) menjadi media interaksi antara guru dan siswa selama pelaksanaan pembelajaran daring, (5) bermanfaat sebagai media transfer informasi dan interaksi pembelajaran selama pembelajaran daring, (6) mendorong inovasi pendidikan pada masa pandemi Covid-19, (7) membuat pekerjaan menjadi efektif dan efisien, baik itu sebagai produk maupun proses guna menyelesaikan permasalahan belajar, (8) media pembelajaran bukan hanya sebagai alat melainkan jugabagian dari proses pembelajaran termasuk strategi dan metode pembelajaran yang tepat diterapkan di tengah pandemi Covid-19. Agar teknologi tersebut efektif dalam pembelajaran selama masa pandemi Covid-19, guru melakukan berbagai usaha: (1)

menggunakan perangkat teknologi serta media daring, (2) mengadakan pelatihan teknologi informasi dan komunikasi, (3) belajar otodidak atau belajar mandiri tentang pengembangan teknologi, (4) meningkatkan potensi diri terlebih dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, serta menerapkan metode atau model pembelajaran yang lebih menarik. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang manfaat media pembelajaran digital sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital bagi sekolah dasar.

Yang Keempat Nurjanah Eka Novita tahun (2021) yang berjudul “Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur” Hasil penelitian menyatakan bahwa untuk mengetahui pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini yang meliputi penerapan pembelajaran dan dampak yang ditimbulkan dari pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur dengan mengumpulkan dan menelaah data pustaka yang kemudian dihubungkan dengan penelitian untuk mendapat jawaban permasalahan. Hasil penelitian pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini di era revolusi industri 4.0 ini sangat dibutuhkan untuk memberikan penjelasan implementasi tentang media pembelajaran yang tepat untuk digunakan di era revolusi industri 4.0 pada masa pandemi COVID-19 dan memberikan penjelasan dampak dari pembelajaran berbasis media digital pada anak usia dini. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang pembelajaran media pembelajaran digital pada anak usia dini sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu mengetahui dampak dari pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital pada anak usia dini.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah arahan penalaran yang digunakan untuk bisa sampai pada pemberian jawaban sementara atas masalah dan yang dirumuskan untuk mempermudah dan pengembangnya. Untuk mengetahui alur pemikiran, penulis menyampaikan kerangka berpikir sebagai berikut :

Pendidikan adalah suatu proses yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi dan ketrampilan dalam diri seseorang agar mampu berkembang secara optimal yang dapat dilakukan dengan secara sadar. Sekolah juga merupakan Pendidikan kedua setelah di lingkungan rumah. Walaupun sekolah dalam urutan kedua, namun pendidikan di sekolah memegang peran penting dalam mengembangkan berbagai aspek perkembangan pada anak usia dini. Untuk mengembangkan enam aspek perkembangan anak diperlukan strategi guru dalam menyiapkan media pembelajaran berbasis digital untuk perkembangan proses pembelajaran anak.

Pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital dilakukan agar mempermudah guru dalam proses pembelajaran, selain itu anak dengan mudah untuk menangkap ilmu yang disampaikan. Dengan demikian guru harus menyiapkan semua media pembelajaran yang menarik untuk anak, apalagi menjadi guru paud itu harus kreatif dalam membuat media pembelajaran . Karena anak usia dini akan lebih mudah menangkap materi dengan media pembelajaran yang berunsurkan permainan . Di usia yang masih dini anak-anak lebih suka dengan bermain dan ingin rasa tahu yang sangat tinggi .

Media pembelajaran berbasis digital ini memiliki manfaat penting untuk menyampaikan materi pembelajaran dan memberikan informasi perkembangan anak kepada orang tua. Dengan media pembelajaran yang menarik anak-anak lebih semangat dalam belajar selain itu guru juga merasa mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak. Banyak sekali media digital yang memiliki manfaat yang tinggi untuk

membantu menyampaikan media pembelajaran seperti *canva, youtube, google meet, zoom* dan *WhatsApp*. Media-media tersebut memiliki manfaat yang menarik. Salah satu media yang sering digunakan guru yaitu media *canva* karena media ini memiliki fitur-fitur yang menarik dalam membuat desain pembelajaran.

Sebagai guru harus bisa memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang bisa mengembangkan media pembelajaran saat ini. Apalagi kini banyak sekali aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi anak. Biasanya anak-anak akan lebih fokus belajar dan tertarik belajar ketika cara penyampaiannya menyenangkan apalagi anak usia dini lebih suka dengan pengetahuan-pengetahuan yang baru. Guru bisa membuat gambar atau mendesain gambar dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* yang memiliki fitur-fitur yang menarik. Selain itu guru juga bisa menggunakan aplikasi *CapCut* untuk mengedit video-video pembelajaran yang akan disampaikan kepada anak.

Seperti yang dilakukan guru KB Aiyiyah Jabung memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran yang menarik untuk anak didiknya. Guru membuat desain gambar yang akan disampaikan sesuai temanya. Selain itu guru dapat mengedit foto-foto anak saat pembelajaran dan kemudian akan di kirim ke grup *WhatsApp* wali murid. Sehingga orang tua tau kegiatan apa yang dilakukan anak-anaknya. Guru juga dapat mengedit video-video anak saat belajar dengan menggunakan *CapCut* dan *Canva* yang memiliki fitur-fitur yang bagus. Sehingga orang tua dapat melihat perkembangan dan pertumbuhan anak saat melakukan belajar disekolah. Pengembangan media pembelajaran anak usia dini yang berbasis digital harus lebih diperhatikan lagi. Mengingat dengan perkembangan zaman yang semakin maju jadi guru harus pandai-pandai dalam meningkatkan media pembelajaran untuk anak didiknya agar mereka lebih semangat dalam belajar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Sugiyono (2011:88) Metode penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkapkan situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar dengan kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan. Untuk mendapatkan hasil penelitian yang dapat dipercaya maka harus menggunakan suatu pendekatan kualitatif mulai dari pengumpulan data dan analisis data.

Sedangkan Lexy J. Moleong (2004:6) Penelitian kualitatif adalah suatu penelitian untuk mengetahui sebuah kejadian-kejadian yang sudah dialami oleh obyek penelitian baik berupa motivasi, tindakan, perilaku yang dideskripsikan dalam bentuk kata-kata dengan menggunakan bahasa metode ilmiah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian dengan mendeskripsikan sebuah peristiwa, suatu gejala yang dialami saat ini untuk mengetahui kebenarannya dengan mengumpulkan data dan analisis data.

B. Setting Penelitian

1. Tempat Peneliti

Tempat yang digunakan Penelitian yaitu dilakukan di KB Aisyiyah Jabung yang beralamat di Branjangan, Jabung, Gantiwarno, Klaten, Jawa tengah. Lokasi sekolah tersebut berada tidak jauh dari jalan raya, dan sekolah tersebut berada di tempat yang strategis. Penelitian memilih lokasi di KB Aisyiyah Jabung dengan alasan bahwa lembaga ini menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital untuk meningkatkan minat anak dalam belajar selain itu memberikan laporan kegiatan kepada wali murid setiap harinya. Hal ini sudah di buktikan

dengan cara peneliti membandingkan di beberapa lembaga yang ada di kecamatan gantiwarno, dilembaga tersebut yang menerapkan atau menggunakan media pembelajaran *berbasis digital* untuk penyampaian materi pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi yang lengkap,serta data-data yang real, serta memungkinkan peneliti untuk melakukan kegiatan observasi di KB Aisyiyah Jabung tersebut. Mengenai proses pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital*.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Januari 2023 sampai dengan bulan Oktober 2023, yang dilakukan pukul 08.00 WIB sampai 10.00 WIB.

Tabel 2.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan					
		Jan 2023	Feb 2023	Mar 2023	Apr 2023	Sep 2023	Okt 2023
1.	Pengajuan judul penelitian						
2.	Pengajuan dosen pembimbing	V					
3.	Pra penelitian		V				
4.	Penulisan proposal			V			
5.	Penelitian					V	
6.	Pengumpulan dan analisis data					V	
7.	Penyusunan laporan akhir						V

C. Subyek dan Informasi penelitian

1. Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah orang-orang yang akan diteliti yaitu pihak yang akan menjadi sasaran penelitian, subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten .

2. Informasi penelitian

Informan adalah Orang yang mampu memberikan informasi tentang sesuatu situasi dan kondisi latar belakang untuk mendapatkan informasi secara benar. Yang menjadi informasi penelitian ini adalah kepala sekolah dan guru KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencari dan mengumpulkan data maka diperlukan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik. Teknik pengumpulan data adalah langkah paling strategis dalam penelitian. Adapun teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas adalah:

1. Teknik Observasi

Menurut Nawawi & Martini observasi adalah pencatatan dan pengamatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang ada dalam suatu gejala- gejala dalam obyek penelitian dalam Affifudin & Saebani (2012:134). Metode observasi adalah sebuah cara untuk mengumpulkan semua data yang melalui pengamatan dan pencatatan situasi secara langsung maupun tidak secara langsung. Penelitian ini mengobservasi tentang pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital di KB Aisyiyah Jabung. Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran, sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dan persiapan, pelaksanaan dan evaluasi untuk pembelajaran kegiatan.

2. Teknik Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara yaitu peneliti mendapatkan informasi dalam pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara tertulis dan dilakukan secara langsung. Hal ini dilakukan peneliti untuk menanyakan visi misi sekolah dan menanyakan tentang pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital di KB Aisyiyah Jabung.

Wawancara adalah interaksi atau percakapan yang memiliki tujuan tertentu, interaksi ini dilakukan oleh dua orang atau dua pihak yaitu antara pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan. Esterberg (2000: 231) mendefinisikan interview adalah *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication and joint construction of meaning about a particular topic”*. Wawancara adalah pertemuan yang dilakukan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat di Mendapatkan makna dalam suatu topik tertentu. Sesuai pendapat tersebut, maka peneliti secara langsung mewawancarai narasumber untuk memperoleh informasi mengenai kegiatan proses dalam pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital, media dan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran, dan manfaat dari media pembelajaran berbasis digital. Dengan kisi-kisi yang dirumuskan sangat membantu peneliti untuk mengetahui dan memperoleh data, informasi secara langsung dari pihak kepala sekolah, guru KB Aisyiyah Jabung terkait dengan bagaimana proses pelaksanaan pengembangan media pembelajaran anak usia dini di KB Aiyiyah Jabung.

3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mendukung hasil observasi dan wawancara yang berupa mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital. Dokumen-dokumen tersebut bisa berupa visi misi sekolah, data pegawai, proses guru dalam kegiatan pembelajara atau evaluasi pengembangan media pembelajaran berbasis digital di KB AsyiyahJabung.

Dokumen merupakan catatan sebuah peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, karya-karya dari seseorang. Studi dokumen sebagai pelengkap dari penggunaan observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Guba dan Lincoln (1981: 228) menyatakan bahwa record adalah setiap pertanyaan tertulis yang disusun oleh seseorang untuk keperluan pengujian suatu peristiwa. Dokumen adalah setiap bahan tertulis atau film, lain dari record, yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik. Oleh karena itu, metode dokumentasi sangat berkaitan dengan metode observasi dan wawancara, metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan sebagai memperkuat data observasi dan data wawancara. Dalam penelitian ini guna metode dokumentasi untuk memperoleh data yang didokumentasikan meliputi hasil guru, proses guru dalam mengikuti kegiatan pengembangan media pembelajaran anak usia dini di KB Aisyiyah Jabung.

E. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan oleh penulis adalah teknik triangulasi. Nusa Putra dalam Bahasa sehari-hari triangulasi dikenal dengan istilah cek dan ricek yang bermaksud pengecekan data menggunakan beragam sumber. Namun Moleong (2010:330), triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan untuk pengecekan atau sebagai perbandingan terhadap data lain. Ada empat macam dasar dari teknik triangulasi yaitu triangulasi sumber data, penelitian, teori, dan metode Moleong (2004:178). Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

1. Triangulasi Sumber yaitu peneliti menguji kebenaran data dengan cara membandingkan dan mengecek data yang didapatkan melalui beberapa

sumber. Maka data yang sama atau sejenis akan lebih mantap kebenarannya apabila diperoleh dari beberapa sumber

2. Triangulasi Metode merupakan metode yang digunakan untuk memeriksa keabsahan data dalam meneliti suatu masalah, perlunya melakukan pembandingan beberapa metode dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan beberapa metode yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan bahwa data-data itu tidak saling bertentangan. Apabila penelitian menemukan perbedaan-perbedaan, maka penelitian harus menemukan sumber perbedaan dan perbedaannya, kemudian penelitian melakukan konfirmasi dengan informasi dan sumber lainnya. Rancangan Triangulasi yang akan dilakukan oleh peneliti di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten. Sebagai berikut :

Tabel 2.2 Tabel Rancangan Triangulasi .

NO	Aspek	Sumber	Metode
1	Visi dan Misi di KB Aisyiyah Jabung ?	Kepala Sekolah,Guru	Wawancara, dokumentasi
2	Persiapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Berbasis Digital</i> di KB Aisyiyah Jabung	Guru	Wawancara

NO	Aspek	Sumber	Metode
3	Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran <i>Berbasis Digital</i> di KB Aisyiyah Jabung	Guru	Wawancara Observasi Dokumentasi
4	Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran di KB Aisyiyah Jabung	Guru	Wawancara Observasi Dokumentasi
5	Kendala apa saya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini di KB Aisyiyah Jabung	Guru	Wawancara

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif mengingat data yang terkumpul Sebagian besar merupakan data kualitatif. Yaitu dengan analisis interaktif. Analisis data adalah sebuah proses pengorganisasian dan pengurutan data ke dalam pola, katagori data satuan dasar sehingga mampu menemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data Moleong, (2010:280). Miles and Huberman (2014:14) mengemukakan bahwa untuk analisis data kualitatif diperlukan adanya aktivitas yang dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Data yang dianalisis dengan menggunakan

beberapa langkah sesuai teori Miles and Huberman yaitu menganalisis data dengan tiga langkah: kondensasi data, menyajikan data, dan menarik data kualitatif dengan model interaktif. Berdasarkan analisis bagan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah yaitu mengumpulkan data dan direduksi, kemudian dilanjutkan dengan penyajian data, selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan dari data yang telah direduksi dari penyajian data.

Untuk menganalisis data mengenai pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital di KB Asiyah Jabung. Dalam penelitian ini ada 3 fase kegiatan dalam melakukan analisis data, yaitu:

a. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data merujuk pada proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstraksi dan mentransformasi data yang terdapat pada catatan lapangan maupun transkrip dalam penelitian .

b. Penyajian Data

Penyajian data sebagai sekumpulan informasi yang dapat memberikan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data yang dimaksudkan agar mempermudah bagi peneliti dalam melihat gambaran bagian-bagian tertentu dari data penelitian . Kemudian data-data yang diperoleh akan dipilah-pilah dan dikelompokkan dan disusun sesuai dengan kategori yang sesuai jenisnya untuk ditampilkan agar selaras dengan permasalahan yang dihadapi,

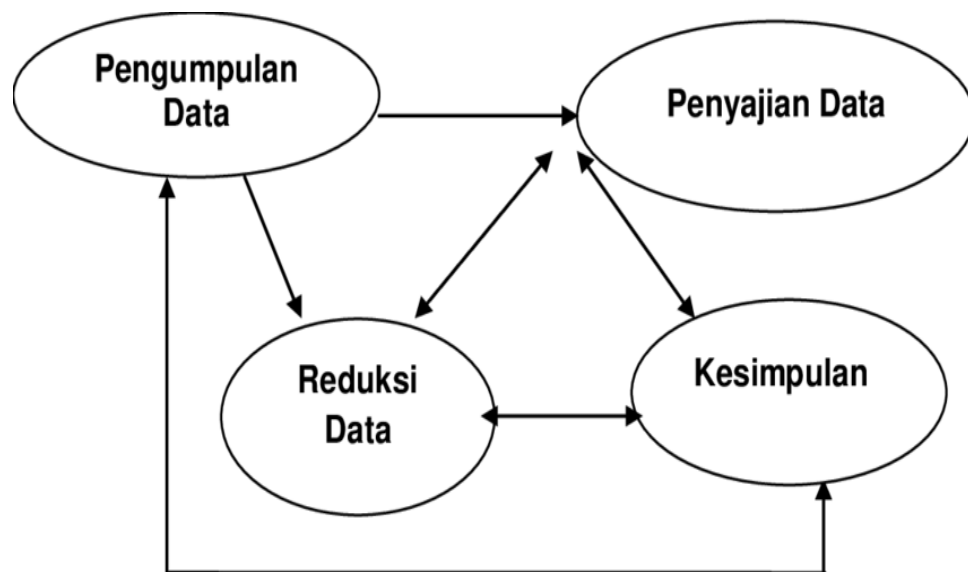
c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan suatu kegiatan yang utuh. Adanya kesimpulan-kesimpulan tersebut akan disimpulkan selama penelitian berlangsung yang kemudian akan di analisis. Dari hasil pengelolaan dan penganalisisan data, kemudian pemberian kesan terhadap obyek yang diteliti dan kemudian digunakan peneliti sebagai

dasar untuk menarik kesimpulan. Peneliti dapat melihat apa yang diteliti dan menemukan kesimpulan yang benar mengenai obyek penelitian.

Bagan 1.

Analisis Interaksi menurut Miles and Huberman (2014:14)



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Faktor Temuan Penelitian

1. Deskripsi Umum KB Aisiyah Jabung

a. Profil KB Aisiyah Jabung

Nama Sekolah	: KB Aisiyah Jabung
No Statistik Sekolah	: -
Akreditasi Sekolah	: B
Nomor Akreditasi	: PAUD-KB/31000/0131/12/2022
Tahun	: 2022
Alamat Lengkap Sekolah	: Branjangan 01/05, Jabung, Gantiwarno, Klaten
NPWP Sekolah	: 03.293.804.5.525.00
Nama Kepala Sekolah	: Siti Nur Khasanah
No.Telp/HP	: 081329331639
Nama Yayasan	: Aisiyah
Alamat Yayasan	: Branjangan 01/05, Jabung, Gantiwarno,Klaten
No.Akte Pendirian Yayasan	: 245/SK-PDA/D?I/2015
Izin Operasional Sekolah	: 421.1/0415.1/SK/200/12
Kepemilikan Tanah	:
1) Status Tanah	: Hak Pakai
2) Luas Tanah	: 180 m ²
Status Bangunan	: Hak Pakai
Luas Bangunan	: 30 m ²

b. Sejarah Berdirinya

Sejarah berdirinya KB Aisyiyah Jabung yang beralamat di desa Branjangan Rt 001 Rw 005 Jabung Gantiwarno Klaten. Di dirikan pada tanggal 6 Januari 2011 di bawah naungan pimpinan cabang Muhammadiyah Gantiwarno dan pemerintah Jabung. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi lahirnya kelompok bermain Aisyiyah Jabung adalah ibu Hj Sрни SK. Selaku Dikdasmen Aisyiyah Cabang Gantiwarno dan ibu Sri Supriyati sebagai penyelenggarakan kelompok bermain Aisyiyah Jabung. Seiring berjalanya kegiatan pembelajaran kelompok bermain Aisyiyah Jabung. Banyak masyarakat maupun orang tua yang memasukkan anaknya di kelompok barmain Aisyiyah Jabung dengan harapan bisa menambah pembelajaran dalam hal pengenalan keagamaan pada anak-anak mereka.

c. Visi, Misi, dan Tujuan

1) Visi Sekolah

Menciptakan generasi yang berakhlak mulia, berprestasi dan mandiri

2) Misi Sekolah

- a) Mempersiapkan anak untuk bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, sehat jasmani maupun rohani.
- b) Menyelenggarakan layanan pengembangan holistik integratif.
- c) Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat, dan potensi anak.
- d) Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlak mulia secara mandiri.
- e) Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan PAUD yang professional, akuntabel, dan berdaya saing nasional.

3) Tujuan Pendidikan

- a) Membentuk anak usia dini di Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia sesuai dengan tujuan PAUD Indonesia.

- b) Menyiapkan anak usia dini agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya.
- c) Mendukung pencanangan program PAUD Indonesia sebagai kado ulang tahun 100 tahun kemerdekaan RI pada tahun 2045 dalam membentuk manusia “insane Cerdas Komrehensif”.
- d) Ikut mendukung program pemerintah kabupaten Klaten dalam Program PAUD.

Sebuah lembaga pendidikan pasti mempunyai tujuan yang hendak di capai, untuk mencapai tujuan maka di perlukan komponen-komponen yang saling berhubungan di antaranya, guru, karyawan, siswa, sarana prasarana. Komponen-komponen tersebut saling bekerja sama dalam menjalankan proses Pendidikan. Untuk mengetahui kondisi maupun keadaan guru, siswa prasarana maka akan di bahas lebih lanjut pada uraian berikut:

1) Keadaan guru dan karyawan

Guru merupakan orang terpenting dan mempunyai pengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mengingat keberadaannya guru sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan, maka dedikasi dan kompetensi seorang guru sangat di perlukan oleh suatu lembaga Pendidikan. Karyawan merupakan tenaga kependidikan yang kompeten di bidangnya. KB Aisyiyah Jabung memiliki beberapa guru dan karyawan yang memiliki tugas masing-masin, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.3 Daftar Jabatan dan Nama Guru KB Aisyiyah Jabung

NO	JABATAN	NAMA GURU
1	Pelindung	Sugiarto, S.Pd
2	Penyelenggara	Ny.Sri Supriyati
3	Pemilik PAUD	Siti Ruwiyah, S.Psi
4	Komite PAUD	Srini SK
5	Kepala Lembaga	Siti Nur Khasanah
6	Guru Kelas	Tri Susanti
7	Guru Kelas	Endah Sulistyowati

2) Keadaan Siswa

Siswa adalah komponen penting dalam melakukan interaksi belajar, mengajar, tanpa adanya siswa maka proses belajar mengajar tidak akan pernah berjalan. Jumlah seluruh siswa KB Aisyiyah Jabung tahun 2023/2024 sebanyak 15 siswa yang terdiri dari perempuan 10 anak dan laki-laki 5 anak.

3) Keadaan sarana dan Prasarana

Sarana merupakan salah satu alat yang berpengaruh terhadap dan proses pencapaian tujuan pendidikan, sedangkan prasarana adalah semua fasilitas yang di perlukan dan menunjang terhadap proses belajar mengajar yang memiliki pengaruh terhadap proses pelaksanaan pendidikan di sekolah. Demikian, sarana dan prasarana memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten antara lain:

- a) Ruang Kepala Sekolah
- b) Ruang Guru
- c) Ruang Administrasi
- d) Ruang Kelas beserta perlengkapannya seperti meja,papan tulis, Leptop dan APE
- e) Taman Bermain
- f) Kamar Mandi
- g) Parkir

h) Tempat cuci tangan

Demikian sarana prasarana yang ada di KB Aisyiyah Jabung yang semuanya dalam keadaan baik dan layak untuk mendukung terlaksananya proses belajar mengajar dan menunjang dalam mencapai keberhasilan pendidikan.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Deskripsi data merupakan salah satu upaya yang digunakan dalam memaparkan semua data-data yang telah diperoleh agar data tersebut dapat dipaparkan dengan baik dan jelas sehingga mampu dipahami oleh pembaca. Adapun hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran anak usia dini *Berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten. KB Aisyiyah Jabung terletak di Kabupaten Klaten, lebih tepatnya terletak di Kecamatan Gantiwarno Kelurahan Jabung Dusun Branjangan RT 01/ RW 05. Lokasi KB Aisyiyah Jabung terletak di lokasi yang strategis karena berada di pinggir jalan dan dapat diakses dengan mudah.

Berdasarkan observasi pada hari senin, 18 September 2023 sesuai dengan misi KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten yaitu memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat, dan potensi anak. Sehingga guru harus memilih media pembelajaran yang menarik minat belajar anak agar anak berkembang sesuai harapan. Media pembelajaran yang digunakan *berbasis digital* berupa *Canva* karena media tersebut sangatlah cocok untuk pembuatan media pembelajaran.

KB Aisyiyah Jabung merupakan salah satu lembaga pendidikan yang melakukan pengembangan media pembelajaran anak usia dini yang berbasis digital. Pengembangan media pembelajaran yang *berbasis digital* ini dimulai sejak adanya pandemi covid-19. Pada waktu covid-19 guru harus berfikir bagaimana anak bisa tetap belajar walaupun dengan jarak jauh, dari

hal tersebut guru mengikuti pelatihan-pelatihan pengembangan media pembelajaran AUD sehingga guru dapat membuat media pembelajaran, melakukan kegiatan pembuatan media pembelajaran bersama dan mengevaluasi pembuatan media pembelajaran. Pembuatan media pembelajaran berbasis digital seperti menggunakan media *Canva*, media tersebut digunakan untuk membuat media pembelajaran, mengedit video.

a. Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Berbasis Digital Di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten

Berdasarkan hasil obeservasi pada tanggal 18-19 september 2023 menemukan fakta temuan terkait pada saat proses pengembangan media pembelajaran yang ternyata pembelajaran menggunakan media *berbasis digital* berupa media *canva*. Media pembelajaran *berbasis digital* di KB Aisyiyah jabung sangat diperlukan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada anak-anak. Guru sangat mudah dalam menyamapaikan materi selama menggunakan media pembelajaran yang *berbasis digital*. KB Aisyiyah Jabung anak-anak merasa seneng dan lebih semangat belajar ketika menggunakan media yang menarik maka dari itu guru-guru di KB Aisyiyah Jabung memanfaatkan media pembelajaran yang *berbasis digital*. Selain itu anak-anak lebih aktif dalam bertanya mengenai materi yang disampaikan. Selain iti hal ini juga dapat dilihat dari hasil wawancara dengan guru, sebagai berikut:

“manfaatnya banyak sekali mbak yang pertama mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran. Kedua bisa meningkatkan keaktifan anak dalam belajar karena guru bisa menyampaikan pembelajaran dengan menarik, selain itu bisa menambah semangat belajar anak dan anak tidak mudah jenuh”. (Wawancara, 01 Agustus 2023).

Berdasarkan wawancara dengan ibu Tri Susanti media pembelajaran *Berbasis Digital* yang digunakan KB Aisyiyah Jabung untuk membantu pembuatan media pembelajaran yaitu *Canva* untuk membuat media pembelajaran secara tertulis dan video. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Tri:

“Menggunakan Canva untuk melihat video pembelajaran yang sesuai tema. Dan setiap pembelajaran paling tidak seminggu dua kali, guru menyiapkan media pembelajaran berbasis Canva untuk diterapkan dalam pembelajaran, jadi banyak guru yang menggunakan media digital Canva ini untuk pembuatan media pembelajaran karan di Canva terdapat templet-templet yang menarik selain itu juga gratis dengan menggunakan akun gmail admin paud belajar”. (Wawancara, 01 Agustus 2023).

Pada observasi di hari senin, 18 September 2023 peneliti mengamati bahwa aplikasi *Canva* sangatlah baik untuk membuat media pembelajaran karena didalam aplikasi *Canva* itu terdapat berbagai macam templet-templet yang menarik untuk digunakan merancang pembuatan materi yang akan disampaikan kepada anak, apalagi menggunakan templet dalam *Canva* itu gratis dengan menggunakan akun belajar guru dan memanfaatkan fasilitas dari pemerintah ini secara gratis dengan menggunakan akun gmail admin paud belajar.

Media pembelajaran penting untuk membantu kegiatan pembelajaran maka dari itu KB Aisyiyah Jabung mengembangkan media pembelajaran *berbasis digital* untuk meningkatkan daya minat belajar anak. Guru harus lebih kreatif lagi dalam pembuatan media pembelajaran yang *berbasis digital* karena di era sekarang ini serba menggunakan internet jadi harus pandai-pandai memilih media pembelajaran yang menarik agar anak mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam meningkatkan media pembelajaran yang menarik guru harus memanfaatkan media aplikasi pembelajaran dan aplikasi

pembuatan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan wawancara dengan ibu Tri Susanti:

“Mengembangkan media pembelajaran untuk anak usia dini itu sangatlah penting mbak karena di era sekarang ini semua serba internet dan sekarang banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran yang membantu untuk menyampaikan materi dengan menyenangkan.” (Wawancara, 01 Agustus 2023).

Ibu Tri Susanti selaku guru KB Aisyiah Jabung menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis digital dilaksanakan setiap pembelajaran. Media pembelajaran berbasis digital yang telah diterapkan di KB Aisyiah Jabung adalah media pembelajaran berbasis *Canva*. Setiap pembelajaran paling tidak seminggu dua kali, guru menyiapkan media pembelajaran berbasis *Canva* untuk diterapkan dalam pembelajaran.

b. Pelaksanaan Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Berbasis Digital Di KB Aisyiah Jabung Gantiwarno Klaten

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 19 September 2023 di sekolah KB Aisyiah Jabung Gantiwarno Klaten peneliti menemukan fakta terkait pelaksanaan pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* yang telah diterapkan di KB Aisyiah Jabung Gantiwarno Klaten. Pelaksanaan pengembangan media pembelajaran berbasis digital di KB Aisyiah Jabung memiliki beberapa proses. Diawali dari proses analisis, tujuan pembelajaran, merumuskan materi, mengembangkan instrument pengukuran, menulis naskah media, mengadakan tes atau ujicoba dan revisi yang dijelaskan sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Anak

Berdasarkan hasil observasi hari selasa, 18 september 2023 guru pada waktu pertama kali melakukan kegiatan analisis kebutuhan anak terlebih dahulu. Analisis kebutuhan dilakukan semua guru KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten dengan cara menentukan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada anak. Dengan begitu, akan mempermudah guru untuk melakukan analisis kebutuhan anak. Analisis kebutuhan anak disesuaikan dengan RPPH dan modul ajar yang sudah dibuat oleh guru. Dalam pembuatan dokumen dan media pembelajaran ini seluruh guru terlibat dalam pembuatannya. Dalam RPPH dan modul ajar terdapat tema, sub tema, serta tujuan dari pembelajaran.

Guru di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten memilih media pembelajaran yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak. Media tersebut dapat menarik anak untuk mau memperhatikan materi yang akan disampaikan. Mampu membantu anak dalam mengembangkan aspek-aspek perkembangan. Guru memilih menggunakan media *Canva* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, anak-anak merasa senang jika belajar menggunakan video pembelajaran yang dibuat melalui media *Canva*. Hal ini sesuai wawancara dengan ibu Tri Susanti (Wawancara, 01 Agustus 2023).

“Media Canva itu lebih mudah digunakan mba, anak-anak juga lebih tertarik karna ada gambar-gambar yang menarik. Durasi pembuatan video dari Canva juga tidak terlalu Panjang sehingga anak-anak tidak mudah bosan”.
(Wawancara, 01 Agustus 2023).

Seperti yang sudah diungkapkan oleh bu Tri Susanti bahwa alasan menggunakan media *Canva* karena terdapat gambar-gambar yang menarik di media *Canva* jadi anak-anak tertarik memperhatikan pembelajaran dan durasi dari video *Canva* tidak

terlalu panjang sehingga anak tidak mudah bosan saat menyimak video. Terkadang anak-anak jika melihat video yang terlalu panjang akan mudah bosan dan merasakan jenuh jika melihat terlalu lama. Anak-anak akan belajar mengenai makanan empat sehat lima sempurna maka dari itu guru akan menyiapkan media pembelajaran yang *berbasis digital* berupa *Canva* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi tersebut. (Observasi, 04 Agustus 2023).

Dari hasil observasi dan wawancara di atas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran semua guru di KB Aisyiyah Jabung melakukan analisis kebutuhan anak dengan menyusun RPPH dan modul ajar ini yang disesuaikan tema pembelajaran dengan kebutuhan setiap harinya.

2) Tujuan Pembelajaran

Hasil dari wawancara pada tanggal 02 agustus 2023 menyatakan bahwa setelah dilakukan analisis kebutuhan anak, maka langkah selanjutnya yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, bertujuan untuk penentuan kondisi yang dialami oleh anak sebagai dasar pengambilan keputusan pemberian penanganan yang tepat bagi anak. Seperti yang dikatakan ibu Tri Susanti.

“Tujuan pembelajaran dari menggunakan media Canva ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema”.

Ibu Endah Sulistyowati selaku guru kelas juga mengatakan bahwa:

“Dengan adanya media pembelajaran Canva dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi, dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat mampu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya”.

Dari wawancara yang didapat peneliti dengan guru diatas dibuktikan pada lampiran RPPH tujuan pembelajaran anak dapat menunjukkan ketrampilan untuk melakukan koordinasi motorik kasar dan halus, anak dapat memahami arti atau informasi dari gambar, tanda, simbol, angka, huruf, dan cerita. Sesuai dengan hasil observasi mengenai tujuan pembelajaran bahwa anak dapat melihat video pembelajaran yang sesuai tema kebutuhanku. Anak dapat memahami informasi dengan melihat gambar yang ada di video pembelajaran bahwa kebutuhanku itu terdiri dari pakaian, makanan, rumah dan kendaraan. Anak-anak dapat memahami hal tersebut dengan mudah. langkah pengembangan yang kedua yaitu merumuskan tujuan pembelajaran agar media yang digunakan bisa tercapai. Tujuan tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dari RPPH dan modul ajar yang sudah disusun. Semua guru diminta untuk menulis umpan balik mengenai capaian anak sudah sesuai belum. Anak diharapkan mampu mengenal makanan empat sehat lima sempurna dengan melihat video pembelajaran melalui media setelah anak melihat video pembelajaran anak dapat menyebutkan dan mengulang apa saja makanan empat sehat lima sempurna.

3) Merumuskan Butir-Butir Materi

Pada observasi tanggal 15 september 2023 guru KB Aisyiyah Jabung merumuskan butir-butir materi yang dapat dilihat melalui sub kemampuan dan ketrampilan yang dapat dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran. Guru akan membuat rumusan materi yang akan disampaikan pada anak dengan tema kebutuhanku sub tema makanan dan minuman. Membuat video dengan menggunakan media *Canva* tentang makanan empat sehat lima sempurna yang menjelaskan apa saja makanan empat sehat lima sempurna. Dengan memanfaatkan templet-templet dan fitur-fitur yang menarik dia *Canva*. Ada empat slide video mengenai kebutuhanku seperti dokumentasi yang ada di halaman lampiran.

Kemudian membuat video tentang makanan empat sehat lima sempurna atau empat bintang seperti yang ada di halaman lampiran. Untuk mempermudah anak memahami materi dengan menjabarkan materi satu persatu dan akan dilengkapi dengan gambar karena jika hanya dengan tulisan anak akan kesulitan untuk memahami materi dan dengan durasi yang tidak lama agar anak tidak mudah bosan melihat video yang ditayangkan. Seperti yang dikatakan ibu Endah Sulistyowati:

“Untuk durasinya kurang lebih 5 menit mb. itu terkadang diulang-ulang lagi agar anak semakin paham mba dan dengan durasi yang tidak lama anak tidak mudah bosan jika video pembelajaran dengan durasi yang lama anak-anak akan mudah bosan dan tidak mau memperhatikan materi”.

Pembuatan video pembelajaran tentang kebutuhanku dan makanan empat sehat lima sempurna berupa gambar yang dilengkapi dengan musik agar anak lebih tertarik untuk melihat video materi yang akan disampaikan selain itu durasi dari video dibuat tidak terlalu lama karena jika durasi video terlalu lama membuat anak bosan dan tidak fokus. Pembuatan video yang pertama tentang kebutuhanku terdapat empat slide. Slide yang pertama terdapat gambar baju dan celana dengan tulisan judul pakaian, slide kedua dengan tulisan judul makanan minuman yang terdapat gambar air mineral, teh, makanan lauk dan pauk, slide ketiga tentang bagian-bagian rumah dengan dilengkapi gambar atap, jendela, pintu dan dinding, slide keempat menjelaskan tentang kendaraan seperti mobil, pesawat dan kapal. Pembuatan Video yang kedua tentang makanan empat sehat lima sempurna yang terdapat 5 slide, slide pertama terdapat gambar nasi, slide kedua terdapat gambar lauk berupa tempe, ikan, daging, telur. Slide yang ketiga ada gambar sayur mayur berupa sawi, tomat, wortel, brokoli, kacang panjang, kol. Slide yang keempat menjelaskan gambar buah-buahan

yang terdapat gambar buah alpukat, semangka, pisang, strobery, jeruk gambar buah tersebut terdapat animasi mata di gambar buah. Slide yang kelima tentang gambar macam-macam minuman berupa air putih, teh dan susu. Gambar tersebut terdapat di lembar lampiran. Jadi sangatalah penting merumuskan butir-butir materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dengan merumuskan materi anak bisa mampu mencapai tujuan yang diharapkan. (observasi 15 September 2023)

4) Mengembangkan Instrumen Pengukuran

Hasil observasi 15 september 2023 dari alat pengukuran keberhasilan dapat dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah tertulis. Bentuk instrument pengukuran bisa berupa tes, pengamatan, penugasan, atau checklist perilaku. Namun KB Aisyiyah Jabung memilih menggunakan kegiatan penugasan dan checklist. Sehingga nanti guru dapat melihat keberhasilan anak dalam menguasai materi dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Jika nanti tidak menunjukkan keberhasilan maka harus tau dimana letak kekurangan dari media pembelajaran tersebut. Seperti yang dikatakan ibu Tri Susanti bahwa untuk mengetahui keberhasilan dari mengembangkan instrument pengukuran dengan memberikan anak lembar kerja yang sudah disediakan oleh guru (Wawancara, 01 Agustus 2023). Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan ibu Indah :

“Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada anak yang sudah diterangkan lewat aplikasi Canva.Selain itu mmeberikan lembar kerja yang berkaitan dengan materi tersebut. Lembar kerja juga dibuat melalui media Canva”.
(Wawancara, 02 agustus 2023).

Alat pengukur keberhasilan dari media yang dikembangkan oleh guru dapat dilihat dari rumusan tujuan yaitu anak KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten dapat menyebutkan dan mengenal makanan empat sehat sempurna dengan benar. Kemudian terdapat

rumusan materinya mengenai makanan empat sehat lima sempurna yang berupa sayuran, buah-buahan, makan pokok dan minuman. Terakhir alat pengukur yang digunakan yaitu penugasan, anak diminta untuk menyebutkan apa saja makanan empat sehat lima sempurna dan mewarnai gambar mana yang merupakan sayur-sayuran. Selain itu anak diminta untuk membuat pola isi piringku. Dari hal tersebut guru nantinya akan tahu mana anak yang sudah paham mengenai gambar sayuran yang sesuai dengan gambar video yang sudah ditayangkan dan dapat membuat pola isi piring makanan empat sehat lima sempurna (Observasi, 19 September 2023).

5) Menulis Naskah Media

Langkah selanjutnya menulis naskah media, yang dimaksud menulis naskah media yaitu bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang sudah disusun secara baik. Sehingga nantinya materi pembelajaran tersebut dapat disampaikan dalam tulisan atau gambar. (wawancara, 01 Agustus 2023).

Hasil observasi pada tanggal 15 september menulis naskah media dengan menyusun RPPH dan modul ajar mengenai tema, sub tema dan tujuan pembelajaran yang nantinya akan disampaikan. Menulis naskah sangatlah perlu agar nantinya materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Canva* dapat disampaikan ke anak-anak mudah dipahami dan juga memudahkan guru dalam menyampaikan setiap materi yang akan diajarkan. Guru menulis naskah yang nanti akan disampaikan ke anak. Menulis materi apa saja yang akan disampaikan agar guru tidak bingung ketika akan mengajar. Guru mulai menulis naskah materi di *Canva* mengenai materi pembelajaran tentang makanan empat sehat sempurna yang terdiri dari nasi, lauk pauk (tempe, ikan, daging, telur), Sayur-sayuran, buah-buahan (alpukat, semangka, pisang, stroberi,

jeruk). Minuman (air putih, teh dan susu). Ditulis saat pembuatan materi dengan video menggunakan media *Canva* agar guru dengan mudah saat menyampaikan materi pembelajaran. (Observasi, 04 September 2023).

6) Mengadakan Tes atau Uji Coba dan Revisi

Dari hasil wawancara pada tanggal 01 september 2023 langkah yang terakhir mengadakan tes atau uji coba dan revisi yang dimaksud dapat mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan diharapkan tes atau uji coba dapat melalui perorangan atau melalui kelompok kecil. Hal ini dikatakan oleh bu Tri Susanti bahwa uji coba pembuatan media pembelajaran di ujikan di salah satu anak, kemudian jika anak dapat memahami materi yang disampaikan dari materi maka materi tersebut layak untuk di sampaikan ke anak-anak yang lainnya.

Setelah melakukan uji coba kepada salah satu anak, guru melakukan revisi atau evaluasi mengenai media pembelajaran dan materi. Sebelum melakukan revisi, guru akan memberikan penugasan kepada salah satu anak untuk mengetahui pemahaman dan penguasaan materi yang sudah disampaikan. Anak diminta untuk mewarnai gambar macam-macam sayuran di dalam gambar terdapat gambar buah-buahan juga secara acak. Jadi nanti anak akan mewarnai gambar sayuran mana saja dengan menggunakan krayon. Setelah mengerjakan anak-anak diberikan pertanyaan dan diminta untuk menunjukkan gambar sayuran yang mana saja. Jika anak sudah paham maka media tersebut sudah siap digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada anak-anak. (observasi, 15 September 2023).

Hasil observasi pada tanggal 18 september 2023 setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan memberikan penugasan pada anak maka langkah selanjutnya melakukan kegiatan revisi. Pada

kegiatan anak-anak awalnya tertarik dan fokus untuk melihat video pembelajaran karna terdapat gambar yang menarik. Ada beberapa murid yang mampu memahami materi pembelajaran dengan media pembelajaran *berbasis digital* berupa *Canva*. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan guru bertanya kembali mengenai video apa yang sudah dilihat dan memberikan pertanyaan. Selain itu ada murid yang menceritakan kembali video yang sudah dilihat. Tetapi dari hasil penugasan hanya ada beberapa anak yang bisa menyelesaikan penugasan dengan benar, yang lainnya masih bingung mana saja gambar sayur bahkan ada yang mewarnai semua gambar. Sehingga guru mengevaluasi atau merevisi kegiatan pembelajaran dan penugasan yang telah diberikan. Kemudian guru mengisi penilaian checklist dan data hasil karya seperti yang tertera di halaman lampiran.

B. Interpretasi Hasil Penelitian

Setelah peneliti mengumpulkan data-data yang diperoleh dari lapangan dengan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi mengenai pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung, Gantiwarno, Klaten. Penyajian interpretasi hasil penelitian ini dapat diterapkan secara sistematis sehingga dapat dimengerti dan disimpulkan peneliti dengan mudah.

Penerapan Media pembelajaran *berbasis digital* dalam proses pembelajaran adalah salah satu bentuk kebergasilan pembelajaran dimana dapat mempermudah anak dalam memahami materi pembelajaran yang diberikan. Dengan bantuan media pembelajaran *berbasis digital* ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Maka dari itu dengan menampilkan media pembelajaran *berbasis digital* tersebut dapat menarik perhatian anak sehingga anak dan guru dapat terlibat proses pembelajaran

yang baik. Holzberger, Philipp, & Kunter (2013) menyatakan bahwa pembelajaran digital digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran berbentuk media digital (misalnya teks atau gambar) yang melalui internet konten pembelajaran dan metode pembelajaran yang memiliki tujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik dan meningkatkan efektivitas pengejar atau dapat mempromosikan pengetahuan dan keterampilan pribadi.

Penerapan media pembelajaran *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung merupakan salah satu bentuk perhatian sekolah terhadap proses belajar mengajar guru dan anak. Oleh karena itu dengan adanya fasilitas media pembelajaran *berbasis digital* yang memiliki manfaat yang penting untuk meningkatkan semangat belajar anak dan anak lebih mudah memahami materi yang disampaikan studi Lin dan Chen (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan kinerja pembelajaran yang bergantung pada guru yang dapat memanfaatkan strategi pengajar dengan baik dan sesuai, menciptakan situasi belajar yang baik bagi anak, dan bersedia menggunakan pembelajaran digital. Terdapat beberapa kecanggihan yang dimiliki dari teknologi digital seperti mudah bekerja, karena secara otomatis, cepat, berkualitas, efektif, efisien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik lainnya.

Menurut Arif Sadiman dkk, yang dikutip oleh sudarwan memberikan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pengembangan media menjadi 6 langkah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak kebutuhan dalam proses belajar mengajar yaitu kesenjangan antara apa yang dimiliki anak dengan apa yang diharapkan, dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Dari langkah ini dapat ditentukan ranah tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indera mana yang diperlukan audio, visual, gerak, atau diam. Dengan cara

Menyusun atau membuat RPPH dan modul ajar yang nantinya akan digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat mengetahui kebutuhan apa saja yang diperlukan anak untuk menyampaikan materi pembelajaran

2. Merumuskan tujuan pembelajaran intruksional objective dengan operasional dan khas untuk dapat merumuskan tujuan intruksional yang baik, ada beberapa ketentuan yang harus diingat, yaitu tujuan pembelajaran harus berorientasi kepada anak yang artinya tujuan itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku anak yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. Melihat tujuan pembelajaran yang ada pada RPPH dan modul ajar yang sudah dirancang agar tujuan tersebut agar bisa tercapai.
3. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan. Penyusunan butir-butir materi adalah dapat dilihat dari sub kemampuan atau ketrampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran. Membuat materi melalui media pembelajaran *berbasis digital* berupa media *canva* dengan memanfaatkan templet-templet dan fitur-fitur yang ada pada *canva*. Memberikan video dengan slide gambar yang menarik dan sesuai dengan tema dan sub tema.
4. Mengembangkan instrument pengukuran alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah tertulis, dan instrument pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Untuk mengetahui keberhasilan anak maka diperlukan penugasan pada anak dengan diberikan lembar kerja sesuai dengan materi selain itu anak diminta untuk mmebuat sebuah karya sesuai dengan temanya.

5. Menulis naskah yaitu bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang sudah disusun secara baik. Menyusun RPPH dan model ajar yang nantinya akan digunakan sebagai ajuan dalam pembuatan media pembelajaran.
6. Mengadakan tes atau Uji Coba dan revisi tes merupakan kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Memberikan uji coba kepada salah satu anak dan kemudian diberikan penugasan untuk mengetahui berhasil tidaknya pembuatan media pembelajaran atau layak tidak jika nantinya akan disampaikan ke anak-anak. Kemudian mengadakan kegiatan revisi dengan mengisi data hasil karya anak dan penilaian checklist.

Sesuai dengan penjelasan diatas, pengembangan media *berbasis digital* dalam proses pembelajaran di KB Aisyiyah Jabung mengenai persiapan konsep penggunaan media *berbasis digital* sudah baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan tema dan bentuk penugasan. Guru KB Aisyiyah Jabung berusaha untuk memilih materi yang mudah dipahami dan bersifat *fleksibel*. Selain itu guru juga mempertimbangkan mengenai materi apa saja yang dapat diajarkan ke anak dengan menggunakan media pembelajaran *berbasis digital*. hal ini dapat menjadi bentuk evaluasi guru sebelum media *berbasis digital* yang akan digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif. Maka dari itu pihak sekolah menginginkan anak-anak dapat mengikuti kegiatan dengan fokus.

KB Aisyiyah jabung memilih aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran karena sangat mudah dengan menggunakan *Canva* dan sudah terdapat templet-templet yang menarik untuk digunakan untuk pembuatan media pembelajaran selain itu banyak sekali fitur-fitur yang lengkap. Terdapat fitur untuk mengedit foto, poster dan ada video presentasi sehingga guru sangat tertarik untuk menggunakan media pembelajaran. Seperti yang

jelaskan Tanjung dan Faiza (2019) dalam (V. A. Fitria et al., 2021) menyatakan bahwa memanfaatkan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang bisa mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun anak dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang mampu digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya. Guru KB Aisyiyah Jabung sudah menggunakan aplikasi *Canva* dengan baik, membuat media pembelajaran yang dilengkapi dengan suara, gambar yang menarik dan ada beberapa animasi-animasi yang bergerak sehingga membuat anak-anak tertarik untuk perhatikan pembelajaran dengan baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan penulis, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital* di KB Aisyiyah Jabung dilaksanakan pada saat pembelajaran. Media pembelajaran *berbasis digital* dibuat oleh semua guru. Media pembelajaran berisi tentang materi yang terkait tema pada hari tersebut, media yang digunakan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi seperti *Canva*, ketika pembelajaran anak-anak diminta untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan materi. Akhir pembelajaran terdapat interaksi yang aktif antara guru dengan anak-anak dimana anak-anak menjawab pertanyaan dari guru dengan cara berfikir mereka. Dengan adanya media pembelajaran *berbasis digital* anak-anak lebih tertarik untuk memperhatikan kegiatan belajar di kelas selain itu anak mudah memahami materi apa yang disampaikan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran *berbasis digital* guru dapat belajar tentang media-media yang kini semakin berkembang dengan pesat, guru jadi lebih kreatif dalam pembuatan media. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran yaitu: (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik anak, (2) merumuskan tujuan pembelajaran intruksional objective dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan instrument pengukuran, (5) menulis naskah, (6) mengadakan tes atau uji coba dan revisi. Di KB Aisyiyah Jabung memilih media *Canva* sebagai pembuatan media pembelajaran yang mudah dan menarik.

B. Saran

1. Bagi sekolah

Sekolah sebaiknya lebih meningkatkan dan menambah alat proyektor agar anak dapat melihat gambar dan video pembelajaran dengan jelas.

2. Bagi Kepala Sekolah

- a. Kepala sekolah sebaiknya benar-benar memperhatikan kreativitas pembuatan media pembelajaran guru agar kurikulum penggunaan media pembelajaran *Berbasis Digital* terlaksana lebih maksimal.
- b. Kepala sekolah sebaiknya menjalin kerja sama dengan sekolah lain sehingga dapat bertukar pengalaman serta inovasi khususnya dalam pembuatan media pembelajaran *Berbasis Digital* dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Guru

guru sebaiknya memperluas wawasannya dalam meningkatkan kreativitas pembuatan media pembelajaran *Berbasis Digital* agar anak-anak lebih semangat lagi dalam mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Mubiar dkk .2021.”Strategi Guru PAUD dalam Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia Dini di Saat Belajar dari Rumah.” *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.5(2):1997-2007.
- Aghni Ilyas Rizqi. 2018. “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Akutansi.” *Jurnal Pendidikan akuntansi Indonesia*. 181(1):98-107.
- Amalia surya dan Silalahi Beta. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Menggunakan Aplikasi VN Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahny Kebersamaan Menggunakan Model Kontekstual di Kelas IV SD.” *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* . 2(1).
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada,
- Budiarti Erna, Rahakabauw Halifa, Jumiati. 2022. “Pengembangan Media Pembelajaran Digital Untuk Anak Usia Dini”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.5(6): 1757-1760.
- Efendi roy & Apriliana Gina. 2022. “Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Iklan Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Jampang tengah Kabupaten Sukabumi.” *Jurnal Pendidikan : Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran*. 02(02):48-53.
- Falahudin Iwan.2014. “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.” *Jurnal Lingkar Widya Swara*.1(4):104-177.
- Fitria Ayu. 2014. “Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini.” *Jurnal Cakrawala Dini*. 5(2):57-62.
- Hamida,Sitiharia,Isrofah. 2022. “Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri.” *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.5(6):1748-1756.
- Herwi La dan Asnawati Linda. 2021. “Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis.” *Jurnal Obsesi*.5(1):1-5.
- Herawati Tatta. 2019. “Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran.” *Jurnal Forum Paedagogik*. 11(01).
- Junaidi Harimawan. 2019. *Sukses Guru Humoris dan Idola Yang Dikenang Siswa Sepanjang Masa*. Yogyakarta: Araska.
- Juhji.2016. “Peran Urgen Guru dalam Pendidikan.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.10(1).
- Kurniasih Eem. 2019. “Media Digital Pada Anak usia Dini..” *Jurnal Kreatif*. 9(2):87-91.

- Kurnia Rita dan Guslinda. 2018. *Media pembelajaran Anak usia Dini*. Surabaya: Cv. Jakad Publishing Surabaya.
- Kustiawan Usep .2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudera.
- Khairi Husnuzziadatul. 2018. “Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun.” *Jurnal Warna*. 2(2):12-28
- Lestari Dewi Iis. 2018. “Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) di SDN RRI Cisalak.” *Jurnal SAP* .3(2).
- Lubis Metha. 2019. “Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0.” *EDUKA*. 4(2).
- Mudinillah Adam dan Wulandari Tri. 2022. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*. 2 (1): 102-118.
- Muhasim. 2017. “Pengaruh Tehnologi Digital, Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik.” *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.5(2):53-77.
- Munasti Kholida. 2022. “Aplikasi TikTok Sebagai Alternatif Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 6(6).
- Moloeng, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakary.
- Nurjanah Eka Novita dan Mukarromah Tsatul Tsali. 2021. “Pembelajaran Berbasis Media Digital Pada Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0 Studi.” *Jurnal Ilmiah Potensia*. 6(1):66-77.
- Saurina Nia. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Rality.” *Jurnal IPTEK*. 20(1):95-108.
- Sari May dkk. 2021. “Optimalisasi Pembelajaran daring Pada Mata Kuliah Pratek Musik AUD pada Penggunaan Aplikasi Kinemaster di PG PAUD FIP UNIMED.” *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*. 7(1).
- Siron Yubaedi dkk. 2020. “Penggunaan Barang Bekas Untuk Media Pembelajaran Pengalaman Guru.” *Early Childhood Jurnal Pendidikan* . 4(2).
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendro Eko. 2020. “Strategi Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19.” *Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*.5(3):133-140.
- Sumbawati Sondang Meini & Ilmiah Hafidhotul Nur. 2019. “Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *JIEET*. 3(01): 46-57.

- Swastyastu Tri Jayanti Luh. 2020. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(1):52-59.
- Taopik Rahma dkk. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Memfasilitasi Pengenalan Bentuk Geometri Pada Anak usia Dini. " *Jurnal PAUD Agapedia*. 5(1):22-34.
- Ulya Maziyatul. 2021. "Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 10(1):55-57.
- Zaini, H., & Dewi, K. 2017. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1 (1):81-96.

LAMPIRAN

PEDOMAN WAWANCARA, OBSERVASI, DOKUMENTASI
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI
BERBASIS DIGITAL DI KB AISYIYAH JABUNG”

No	Fokus	Aspek	Sumber	Metode
1	Profil	1. Bagaimana Sejarah berdirinya KB Aisyiyah Jabung ? 2. Bagaimana Status Satuan Lembaga KB Aisyiyah Jabung ? 3. Bagaimana Visi dan Misi KB Aisyiyah Jabung ? 4. Bagaimana Tujuan KB Aisyiyah Jabung ? 5. Bagaimana keadaan guru dan anak di KB Aisyiyah Jabung? 6. Bagaimana Keadaan sarana Prasarana di KB Aisyiyah Jabung	Kepala Sekolah	Wawancara Dokumentasi
2	Kurikulum Media <i>Berbasis Digital</i> dan proses pembuatan media pembelajaran	1. Apa yang ketahui tentang media pembelajaran anak usia dini berbasis digital ? 2. Bagaimana pentingnya pengembangan media pembelajaran anak usia berbasis digital di KB Aisyiyah Jabung ?	Guru	Wawancara Dokumentasi
		3. Sejak kapan pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital ini dilakukan ? 4. Media pembelajaran berbasis digital apa yang digunakan untuk pembelajaran di Kb Aisyiyah Jabung ? 5. Apa alasan menggunakan media <i>Berbasis Digital Canva</i> ?		

		<p>6. Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital anak usia dini ?</p> <p>7. apa saja manfaat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini ?</p> <p>8. Kendala apa saja dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini ?</p>		
3	Kegiatan pembelajaran dengan Media Pembelajaran Berbasis Digital	<p>1. Apakah Sebelum pembelajaran dimulai guru sudah mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan?</p> <p>2. Apakah Anak merasa senang pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ?</p> <p>3. Saat pembelajaran dimulai apakah anak mencermati dan memahami dengan baik materi yang disampaikan dalam pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ini ?</p> <p>4. Apakah setelah pembelajaran dengan media <i>Canva</i> anak dapat menyampaikan atau menceritakan kembali ?</p>	Guru	Wawancara Dokumentasi
		<p>5. Berapa durasi ketika pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ?</p>		

		<p>6. Apakah ketika melihat video pembelajaran dari <i>Canva</i> anak cepat merasa bosan ?</p>		
		<p>7. Saat pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> apakah guru juga tetap menjelaskan isi dari materi yang dibuat melalui media <i>Canva</i> ?</p>		
		<p>8. Bagaimana Ketertarikan anak ketika ketika pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ini ?</p>		
		<p>9. Menurut ibu pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ini efektif atau tidak ?</p>		
		<p>10. Bagaimana ibu bisa tau kalau anak mampu memahami materi dengan menggunakan media <i>Canva</i> ?</p>		
		<p>11. Menurut ibu apa saja kelebihan dan kelemahan pembelajaran menggunakan media <i>berbasis digital Canva</i> ini ?</p>		
		<p>12. Adakah kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media <i>berbasis digital Canva</i> ?</p>		

		13. Apakah ada kesulitan dalam pembuatan media berbasis digital <i>Canva</i> ini ?		
		14. Apakah ada kendala dalam menyampaikan materi dengan media <i>Canva</i> ?		

W.01

Field Note Wawancara

Judul : Profil Lembaga

Hari/Tanggal : Selasa, 01 Agustus 2023

Jam : 09.00-10.00 WIB

Tempat : KB Aisyiyah Jabung

Sumber Data : Ibu Siti Nur Khasanah (Kepala Sekolah KB Aisyiyah Jabung)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana Sejarah berdirinya KB Aisyiyah Jabung ?	Sejarah berdirinya KB Aisyiyah Jabung yang beralamat di desa Branjangan Rt 001 Rw 005 Jabung Gantiwarno Klaten. Di dirikan pada tanggal 6 Januari 2011 di bawah naungan pimpinan cabang Muhammadiyah Gantiwarno dan pemerintah Jabung. Tokoh yang paling berjasa dalam membidangi lahirnya kelompok bermain Aisyiyah Jabung adalah ibu Hj Sрни SK. Selaku Dikdasmen Aisyiyah Cabang Gantiwarno dan ibu Sri Supriyati sebagai penyelenggarakan kelompok bermain Aisyiyah Jabung. Seiring berjalanya kegiatan pembelajaran kelompok bermain Aisyiyah Jabung. Banyak masyarakat maupun orang tua yang memasukkan anaknya di kelompok bermain Aisyiyah Jabung dengan harapan bisa menambah pembelajaran dalam hal pengenalan keagamaan pada anak-anak mereka.
2	Bagaimana Status Satuan Lembaga KB Aisyiyah Jabung ?	Nama Sekolah : KB Aisyiyah Jabung No. Statistik Sekolah : - Akreditasi Sekolah : B Nomor Akreditasi : PAUD-KB/31000/0131/12/2022 Tahun : 2022 Alamat Lengkap Sekolah : Branjangan 01/05, Jabung, Gantiwarno, Klaten

		NPWP Sekolah : 03.293.804.5.525.00 Nama Kepala Sekolah : Siti Nur Khasanah No.Telp/HP : 081329331639 Nama Yayasan : Aisyiyah Alamat Yayasan : Branjangan 01/05, Jabung, Gantiwarno, Klaten No.Akte Pendirian Yayasan : 245/SK- PDA/D?I/2015 Izin Operasional Sekolah : 421.1/0415.1/SK/200/12 Kepemilikan Tanah : 3) Status Tanah : Hak Pakai 4) Luas Tanah : 180 m ² Status Bangunan : Hak Pakai Luas Bangunan : 30 m ²
3	Bagaimana Visi dan Misi KB Aisyiyah Jabung ?	Visi Sekolah Menciptakan generasi yang berakhlak mulia, berprestasi dan mandiri Misi Sekolah 1. Mempersiapkan anak untuk bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi luhur, sehat jasmani maupun Rohani 2. Menyelenggarakan layanan pengembangan holistik integratif. 3. Memfasilitasi kegiatan belajar yang aktif dan menyenangkan sesuai dengan tahapan perkembangan, minat, dan potensi anak. 4. Membangun pembiasaan perilaku hidup bersih, sehat dan berakhlak mulia secara mandiri. 5. Membangun kerjasama dengan orang tua, masyarakat, dan lingkup terkait dalam rangka pengelolaan PAUD yang professional, akuntabel, dan berdaya saing nasional
4	Bagaimana Tujuan KB Aisyiyah Jabung ?	1. Membentuk anak usia dini di Indonesia yang sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia sesuai dengan tujuan PAUD Indonesia.

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Menyiapkan anak usia dini agar siap memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. 3. Mendukung pencaanangan program PAUD Indonesia sebagai kado ulang tahun 100 tahun kemerdekaan RI pada tahun 2045 dalam membentuk manusia “insane Cerdas Komrehensif” 4. Ikut mendukung program pemerintah kabupaten Klaten dalam Program PAUD <p>Di sebuah Lembaga Pendidikan pasti mempunyai tujuan yang hendak di capai, untuk mencapai tujuan maka di perlukan komponen-komponen yang saling berhubungan di antaranya, guru, karyawan, siswa, sarana prasarana. Komponen-komponen tersebut saling bekerja sama dalam menjalankan proses Pendidikan.</p>
5	Bagaimana keadaan guru dan anak di KB Aisyiyah Jabung?	<p>Guru merupakan orang terpenting dan mempunyai pengaruh dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mengingat keberadaannya guru sangat penting dalam menunjang kegiatan belajar mengajar yang di dalamnya untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan, maka dedikasi dan kompotensi seorang guru sangat di perlukan oleh suatu lembaga Pendidikan. Karyawan merupakan tenaga kependidikan yang kompeten di bidangnya.</p> <p>Siswa adalah komponen penting dalam melakukan interaksi belajar, mengajar, tanpa adanya siswa maka proses belajar mengajar tidak akan pernah brjalan. Jumlah seluruh siswa KB Aisyiyah Jabung tahun 2022/2023 sebanyak 20 siswa yang terdiri dari perempuan 11 anak dan laki-laki 9 anak.</p>
6	Bagaimana Keadaan saran Prasarana di KB Aisyiyah Jabung	<p>Sarana merupakan salah satu alat yang berpengaruh terhadap dan proses pencapaian tujuan pendidikan, sedangkan prasarana adalah semua fasilitas yang di perlukan dan menunjang terhadap proses belajar mengajar yang memiliki pengaruh terhadap prose pelaksanaan Pendidikan di sekolah. Dengan demikian. sarana dan prasarana memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Adapun sarana dan prasarana di KB Aisyiyah Jabung antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> i) Ruang Kepala Sekolah

		<ul style="list-style-type: none">j) Ruang Guruk) Ruang Adminitrasil) Ruang Kelas beserta perlengkapannya seperti meja,papan tulis, APEm) Taman Bermainn) Kamar Mandio) Parkir
--	--	---

Field Note Wawancara

Judul : Kurikulum Media *Berbasis Digital*

Hari/Tanggal : Selasa, 01 Agustus 2023

Jam : 10.00-11.00 WIB

Tempat : KB Aisyiyah Jabung

Sumber Data : Ibu Tri Susanti (Guru KB Aisyiyah Jabung)

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang ketahui tentang media pembelajaran anak usia dini berbasis digital?	media pembelajaran anak usia dini berbasis digital itu media yang memanfaatkan teknologi informasi seperti menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang berupa teks atau gambar mb dan media pembelajaran memiliki manfaat yang baik untuk meningkatkan penyampaian materi pembelajaran
2.	Bagaimana pentingnya pengembangan media pembelajaran anak usia berbasis digital di KB Aisyiyah Jabung ?	Mengembangkan media pembelajaran untuk anak usia dini itu sangatlah penting mba karena di era sekarang ini semua serba internet dan sekarang banyak aplikasi-aplikasi pembelajaran yang membantu untuk menyampaikan materi dengan menyenangkan.
3.	Sejak kapan pengembangan media pembelajaran anak usia dini berbasis digital ini dilakukan?	Sejak pandemi Covid 19 mba, pada waktu pembelajaran jarak jauh guru diminta untuk lebih kreatif dalam pembuatan media pembelajaran agar anak tetap semangat dalam belajar. Dari situ guru berusaha memanfaatkan media pembelajaran digital
4.	Media pembelajaran berbasis digital apa yang digunakan untuk pembelajaran di Kb Aisyiyah Jabung?	Menggunakan <i>Canva</i> untuk melihat video pembelajaran yang sesuai tema. Dan setiap pembelajaran paling tidak seminggu dua kali, guru menyiapkan media pembelajaran berbasis <i>Canva</i> untuk diterapkan

		dalam pembelajaran. Anak-anak mudah tertarik dan mudah memahami dengan bantuan media <i>Canva</i> . Selain itu di dalam <i>Canva</i> terdapat templet-templet yang menarik dan gratis dengan menggunakan akun gmail admin paud belajar.
5.	Apa alasan menggunakan media berbasis digital <i>Canva</i> ?	media <i>Canva</i> itu lebih mudah digunakan mba, anak-anak juga lebih tertarik karna ada gambar-gambar yang menarik. Durasi pembuatan video dari <i>Canva</i> juga tidak terlalu Panjang sehingga anak-anak tidak mudah bosan
6.	Apa tujuan pembelajaran menggunakan <i>Canva</i>	Tujuan pembelajaran dari menggunakan media <i>Canva</i> ini untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tema.
7.	Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital anak usia dini ?	langkah-langkahnya itu yang pertama pasti guru menganalisis atau mengamati media pembelajaran yang cocok digunakan untuk anak agar anak bisa tertarik dalam belajar yang kedua mengetahui tujuan kenapa menggunakan media pembelajaran tersebut, yang ketiga merumuskan butir-butir materi seperti merancang materi sesuai tujuan yang ingin dicapai kemudian mengembangkan instrument pengukuran yang dilakukan dengan memberikan anak lembar kerja sesuai dengan tema disampaikan untuk mengetahui perkembangan anak dalam penguasaan materi. Yang kelima menulis naskah dengan media rancangan atau menjabarkan dari pokok-pokok materi. Dan yang terakhir itu mengadakan uji coba dan revisi. Uji coba ini dilakukan salah satu anak kemudian setelah anak dapat memahami maka siap disampaikan ke anak-anak yang

		lainnya atau diujikan media pembelajaran tersebut. Setelah itu seminggu sekali mengadakan evaluasi revisia pembuatan media pembelajaran sudah sesuai dengan tema belum dan kira-kira anak bisa memahami atau tidak dan tertarik atau tidak. Seperti itu mbak kurang lebihnya mbak
8.	apa saja manfaat dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini ?	manfaatnya banyak sekali mbak yang pertama mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan kegiatan pembelajaran. Kedua bisa meningkatkan keaktifan anak dalam belajar karena guru bisa menyampaikan pembelajaran dengan menarik, selain itu bisa menambah semangat belajar anak dan anak tidak mudah jenuh
9.	Kendala apa saja dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi anak usia dini ?	dalam pembuatan media pembelajaran yang <i>Berbasis Digital</i> ini dan penyampaian materi melalui media pembelajaran <i>Berbasis Digital</i> . Salah satunya belum ada alat proyektor untuk menayangkan gambar dan video sehingga membuat anak terkadang berebutan untuk melihat video melalui laptop tersebut. Dan masih dalam tahap belajar pembuatan media pembelajaran <i>Berbasis Digital</i> .

Field Note Wawancara

W.03

Judul : Proses Pembuatan media pembelajaran *Berbasis Digital*

Hari/Tanggal : Rabu, 02 Agustus 2023

Jam : 10.00-11.00 WIB

Tempat : KB Aisyiyah Jabung


Sumber Data : Ibu Endah Sulistyowati (Guru KB Aisyiyah Jabung)


No	Pertanyaan	Jawab
1.	Apa tujuan pembelajaran menggunakan <i>Canva</i> ?	Dengan adanya media pembelajaran <i>Canva</i> dapat mempengaruhi sikap, nilai, emosi, dan mampu membangkitkan minat anak dalam proses kegiatan pembelajaran, dan juga dapat mampu menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan yang sebelumnya.
2.	Apakah sebelum pembelajaran dimulai guru sudah mempersiapkan alat dan media yang akan digunakan dalam kegiatan?	Sudah menyiapkan mbak karna media pembelajaran itu penting untuk menyampaikan materi pembelajaran yang akan disampaikan.
3.	Apakah Anak merasa senang pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ?	Iya mbak anak-anak merasa senang karna dapat melihat video pembelajaran berupa gambar dan suara yang menarik
4.	Saat pembelajaran dimulai apakah anak mencermati dan memahami dengan baik materi yang disampaikan dalam pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ini?	Anak-anak langsung tertarik untuk memperhatikan materi yang disampaikan terkadang anak-anak berebutan untuk melihat dan mencermati materi yang akan disampaikan melalui media <i>Canva</i> .

5.	Bagaimana hasil dari pembuatan media pembelajaran berbasis <i>digital</i> ?	Iya mba dengan hal ini anak-anak dapat mencerna materi yang telah disampaikan guru sudah dipahami atau belum
6.	Berapa durasi ketika pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i>	Untuk durasinya kurang lebih 5 menit mb. itu terkadang diulang-ulang lagi agar anak semakin paham mba dan dengan durasi yang tidak lama anak tidak mudah bosan jika video pembelajaran dengan durasi yang lama anak-anak akan mudah bosan dan tidak mau memperhatikan materi
7.	Apakah ketika melihat video pembelajaran dari <i>Canva</i> anak cepat merasa bosan?	Tergantung dari anaknya itu sendiri, bisa jadi anak kecapekan atau sudah tidak mood dalam melaksanakan pembelajaran.
8.	Saat pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> apakah guru juga tetap menjelaskan isi dari materi yang dibuat melalui media <i>Canva</i> ?	Iya mba karena guru kan sebagai sarana yang terpenting dalam suksesnya penyampaian pembelajaran kepada anak maka dari itu ketika anak melihat materi pembelajaran dari media <i>Canva</i> . Guru juga ikut menjelaskan kembali agar anak lebih memahami materinya.
9.	Bagaimana Ketertarikan anak ketika ketika pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ini ?	Itu tergantung mood dari anaknya. Kadang ada anak yang semangat untuk melihat materi yang akan disampaikan terkadang ada yang merasa bosan ingin bermain.
10.	Menurut ibu pembelajaran menggunakan media <i>Canva</i> ini efektif atau tidak?	Sangat efektif mba karena anak bisa secara langsung melihat materi pembelajaran melalui media <i>Canva</i> .
11.	Bagaimana ibu bisa tau kalau anak mampu memahami materi dengan menggunakan media <i>Canva</i> ?	Dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada anak yang sudah diterangkan lewat aplikasi <i>Canva</i> . Selain itu mmeberikan lembar kerja yang berkaitan dengan materi tersebut. Lembar kerja juga dibuat melalui media <i>Canva</i> .
12.	Pesan dan kesan menggunakan media <i>Berbasis Digital Canva</i> ?	Kesan saya menggunakan media <i>Canva</i> sangat menyenangkan dan sangat memudahkan semua guru dalam menyapaikan materi pembelajaran. Apalagi dalam media <i>Canva</i> terdapat gambar yang menarik dan ada lagunya sehingga menarik untuk dilihat.

13.	Adakah kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran menggunakan media <i>berbasis digital Canva</i> ?	Ada salah satunya dalam menayangkan video pembelajaran hanya menggunakan laptop sehingga anak suka berebut maju kedepan untuk melihatnya. karena dari Lembaga belum menyediakan proyektor .
14.	Apakah ada kesulitan dalam pembuatan media <i>berbasis digital Canva</i> ini ?	Untuk pembuatan terkadang lama jika harus mengedit-mengedit karena sinyal terkadang jelek mb jadi lama mb.
15.	Menurut ibu apa saja kelebihan dan kelemahan pembelajaran menggunakan media <i>berbasis digital Canva</i> ini ?	Untuk kelebihannya anak-anak lebih aktif dalam belajar. bisa menjawab pertanyaan yang diberikan sama guru.anak dapat menceritakan kembali yang dilihat.untuk kelemahannya durasi video pendek .

Status Satuan Lembaga KB Aisyiyah Jabung


KELOMPOK BERMAIN 'AISYIYAH JABUNG
 Alamat : Dk. Branjangan Rt 001 Rw 005 Ds. Jabung Kec. Gantiwarno
 Email : paudaisyiyahjabung@gmail.com




**KB AISYIYAH JABUNG
PROFIL SEKOLAH**

1. Alamat Sekolah

Jalan	: Branjangan RT 01 RW 05
Desa	: Jabung
Kecamatan	: Gantiwarno
Kabupaten	: Klaten
Provinsi	: Jawa Tengah
Telp / HP	:-

2. Tahun Operasional Sekolah Berdasarkan SK Kepala Kantor Dinas Pendidikan Kabupaten Klaten

Nomor SK	: 421.1/0415.1/SK/200/12
Tahun Berdiri	: 2011
Nomor KEMENHUM	:
Status Tanah	: Hak Pakai
Luas Tanah	: 180 m ²
Luas Bangunan	: 30 m ²


KELOMPOK BERMAIN 'AISYIYAH JABUNG
 Alamat : Dk. Branjangan Rt 001 Rw 005 Ds. Jabung Kec. Gantiwarno
 Email : paudaisyiyahjabung@gmail.com

**BIODATA SATUAN PAUD
KB AISYIYAH JABUNG**

1. Nama	: KELOMPOK BERMAIN 'AISYIYAH JABUNG
2. Disingkat	: KB 'AISYIYAH JABUNG
3. NPSN	: 69805069
4. Alamat	: Dk. Branjangan Rt 01 Rw 05 Jabung, Kec. Gantiwarno
	Kab. Klaten, Jawa Tengah, Kode pos 5745
5. No ijin lembaga	: 421.1/0415.1/SK/200/12
6. Tahun berdiri	: 06 Januari 2011
7. Tahun beroperasi	: 2011
8. No NPWP	: 03.293.804.5.525.00
9. Nama Bank	: BPD Jateng cab Wedi
10. No Rekening	: 3-077-07393-0
11. Nama Rekening	: KEL. BERMAIN AISYIYAH JABUNG
12. Nama Kepala Sekolah	: Siti Nur Khasanah
13. No Hp sekolah	: 081329331639
14. Jml Guru	: 3 Orang
15. Jml Siwa	: 19 anak
16. Akreditasi	: -

Hasil Observasi

Kegiatan pengembangan media pembelajaran anak usia dini *berbasis digital*

NO	Langkah-langkah Pengembangan Media <i>Berbasis Digital</i>	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Guru memilih tema kegiatan yang ingin di capai	√	
2	Guru menyiapkan media sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung	√	
3	Guru menganalisis kebutuhan anak	√	
4	Guru merumuskan tujuan pembelajaran	√	
5	Guru merumuskan butir-butir materi	√	
6	Guru mengembangkan instrument pengukuran	√	
7	Guru menulis naskah media	√	
8	Guru mengadakan tes atau uji coba revisi	√	

Hasil Observasi

Revisian dan menulis data hasil karya

DATA HASIL KARYA

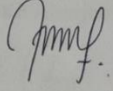
anak : Agila Mahemari
 : September
 Guru : Tri Susanti

Hari / Tanggal : Senin, 18/9/23

Dokumentasi	Kegiatan	Analisis Capaian	Umpan Balik
Membuat Isi pingru	Menempel	* Agila menempel Kertas sebagai nasi segi empat sebagai tempe Segitiga sebagai tahu Kencong dan buah apel sedotan sayuran * Menyebutkan bentuk dan warna. * Menyanyi lagu 4 bintang makanan seimbang.	* Agila sangat antusias me- ngerjakan tugas sampai selesai tanpa dibantu.

Mengetahui,
Kepala KB Aisyiyah Jabung

Gantiwarno,
Guru Kelas


Siti Nur Khasanah

Tri Susanti

Hasil Observasi


Revisian dan penilaian checklist

Asesmen Harian
PENILAIAN CHECKLIST

Nama Anak : Agila Maheswari
 Kelompok : KB 3-4
 Tema : Kebutuhan Ku
 Hari / Tanggal : Senin, 18/9/23

No	Tujuan Pembelajaran	Kamunculan	Kegiatan	Perilaku yang teramati
1	Berdia sebelum Kegiatan Menghafal doa sebelum makan		makan snack bersama.	Agila tdk mau makan snack dt sebelah . tapi dibawa pulang.
2	Koordinasi motorik kasar dan halus.		menempel , bermain ayunan .	Agila mampu menyelesaikan kan tugas nya sendiri tanpa dibantu .
3	Memahami arti informasi dari gambar , dan cerita		Mendengar kan cerita tentang makanan 4 bintang melalui lagu .	Agila mampu menyebutkan macam-macam makanan 4 bintang . (nasi , lunk pauk , sayuran , buah) .


Mengetahui,
Kepala KB Aisyiyah Jabung


Siti Nur Khasanah

Gantiwarno, 18-9-23
Guru Kelas

Tri Susanti

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

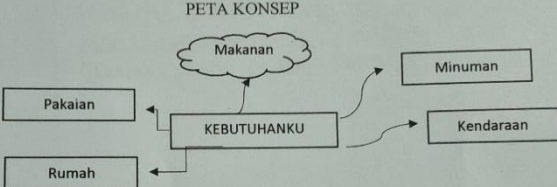

KELOMPOK BERMAIN 'AISIIYAH JABUNG
 Alamat :Dk.Branjangan Rt 01 Rw 05,Jabung, Gantiwarno
 Email : paudaisyiahjabung@gmail.com

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN

KB AISIYAH JABUNG

Semester / Bulan / Minggu ke	: 1 / September / 1
Hari / Tanggal	: Senin, September 2023
Kelompok / Usia	: KB 2-4 Th

PETA KONSEP



```

    graph TD
      K[KEBUTUHANKU] --- M((Makanan))
      K --- Min[Minuman]
      K --- Kend[Kendaraan]
      K --- Rumah[Rumah]
      K --- P[Pakaian]
  
```

Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai terbiasa melaksanakan kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya sesuai agama (menghafal doa sebelum sesudah makan) 2. Menunjukkan ketrampilan untuk melakukan koordinasi motoric kasar dan halus 3. Memahami arti / informasi dari gambar, tanda, symbol, angka, huruf, dan cerita.
Langkah Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan (Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan) 2. Inti <ol style="list-style-type: none"> a) Menghafal doa dan sebelum makan b) Mengenal dan menyebutkan nama makanan yang disukai c) Lagu 4 bintang makanan seimbang d) Membuat isi piring
Rencana Evaluasi	Hasil Karya dan Ceklisr

Modul Ajar



KELOMPOK BERMAIN 'AISYIAH JABUNG
 Alamat :Dk.Branjangan Rt 01 Rw 05,Jabung, Gantiwarno
 Email : paudaisyiahjabung@gmail.com

MODUL AJAR

A. INFORMASI UMUM

NAMA	TRI SUSANTI	JENJANG/KELAS	KB
Sekolah	KB Aisyiyah Jabung	Mata Pelajaran	-
Alokasi Waktu	1-5 pertemuan 240 menit/hari	Jumlah Siswa	15
Model Pembelajaran	Tatap muka		
Fase	Fondasi		
Tema / Topik	Kebutuhanku / Makanan 4 Bintang		
Tujuan Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mulai terbiasa melaksanakan kegiatan ibadah sesuai agama dan kepercayaannya (berdoa sebelum makan) 2. Menunjukkan ketrampilan untuk melakukan kegiatan / koordinasi motoric kasar dan halus 3. Memahami arti informasi dari gambar, tanda, simbol angka, huruf dan cerita. 		
Kata kunci	Nasi, sayur, lauk pauk, dan buah-buahan		
Deskripsi Umum Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak melihat video mengenai makanan 4 Bintang (4 sehat lima sempurna) 2. Mewarnai gambar sayur dengan krayon 3. Membuat pola isi piringku 4. Malam nasi, sayur bersama 5. Mewarnai gambar gelas 		
Alat dan Bahan	Leptop, piring kertas, kapas, pola buah-buahan, sedotan, pola segi empat dan segetiga, lem, bekal makanan, kertas hvs dan krayon		
Tempat Kegiatan	-Ruangan kelas -Halaman		

Dokumentasi kegiatan Wawancara

1. Wawancara dengan Bu Siti Nur Khasanah



2. Wawancara dengan Bu Tri Susanti



3. Wawancara dengan Bu Endah Setyowati



Kegiatan pembuatan media pembelajaran dan revisi

1. Membahas tema dan pembuatan media pembelajaran dengan media *Canva*



2. Revisi kegiatan pembelajaran



Uji Coba dan tes media pembelajaran

1. Kegiatan menonton video pembelajaran



2. Kegiatan Penugasan mewarnai gambar sayuran dengan Krayon



Kegiatan pembelajaran

1. Melihat video tema kebutuhanku

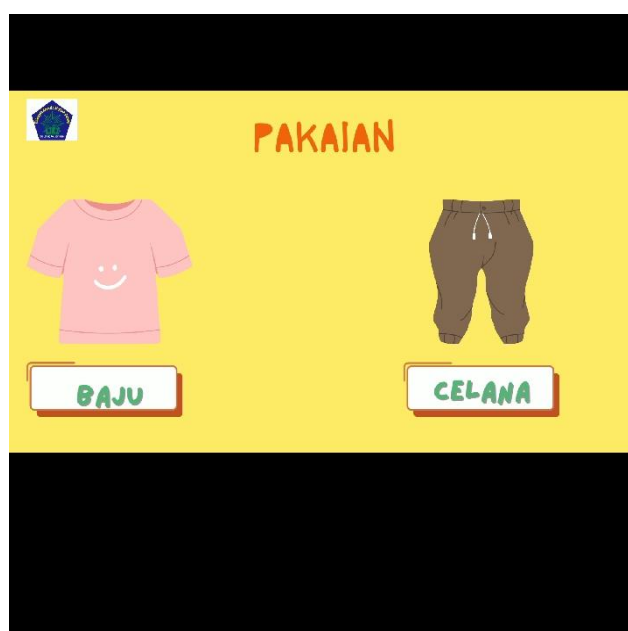


Materi Pembelajaran Menggunakan Media *Canva*

1. video tentang macam-macam kebutuhanku Slide pertama



2. Slide kedua tema kebutuhanku “pakaian”



3. Slide ke tiga tema kebutuhanku “Makanan dan Minuman”



4. Slide ke empat tema kebutuhanku “Rumah”

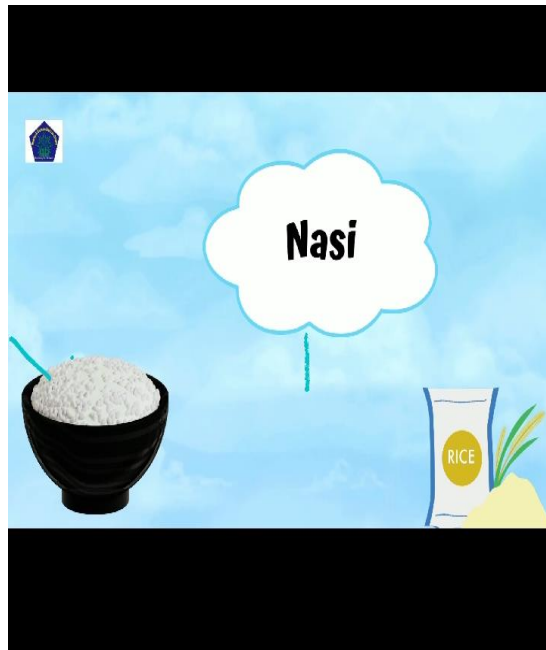


5. Slide ke lima “Kendaraan”

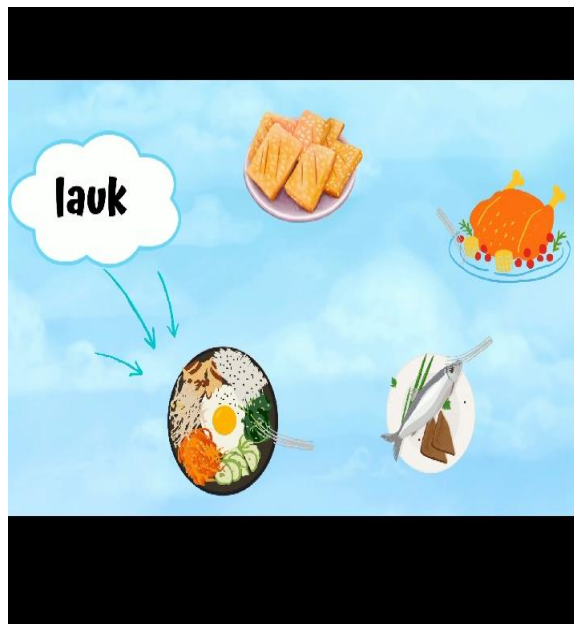


Materi Pembelajaran Menggunakan Media *Canva*

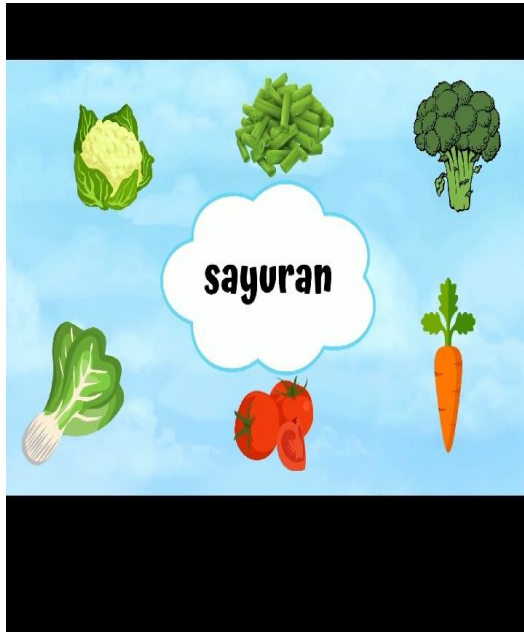
1. Video slide pertama tentang Nasi



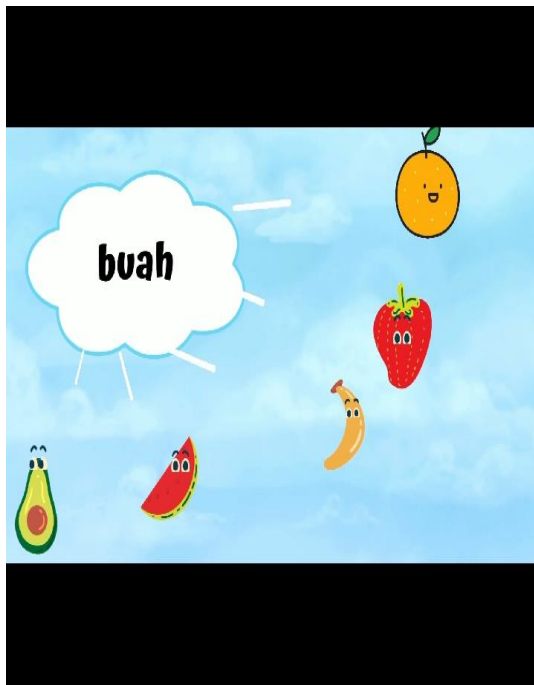
2. Video slide lauk



3. Video slide sayuran



4. Video slide buah-buahan



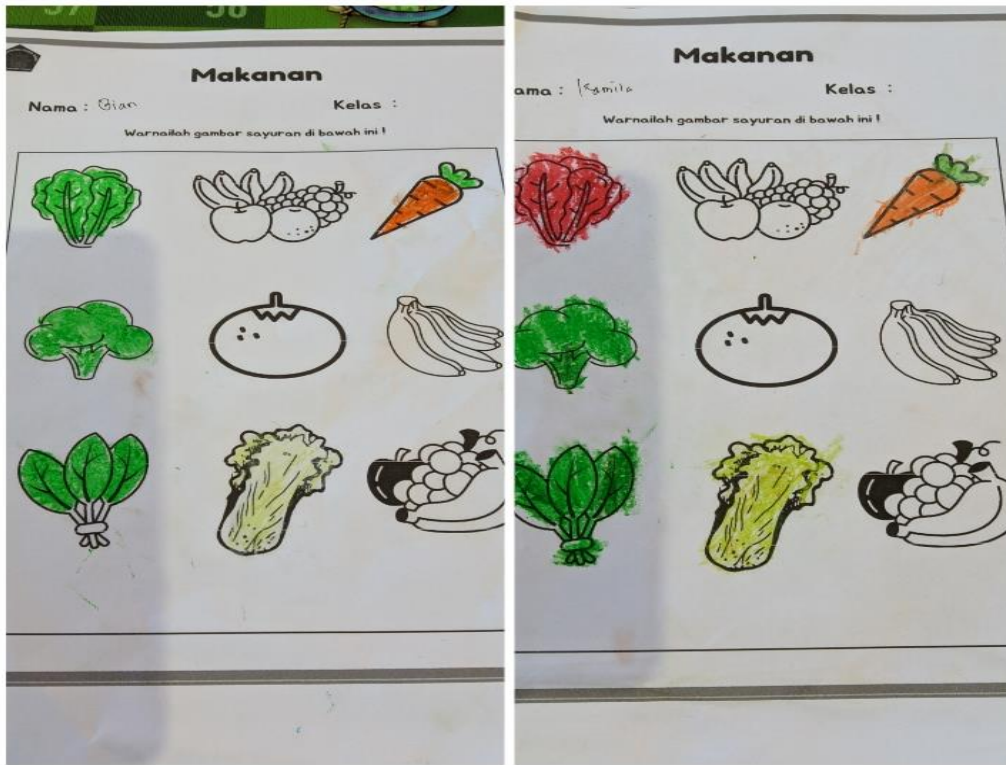
5. Video slide minuman



Kegiatan penugasan Anak



Hasil Karya anak-anak



Hasil kegiatan pembuatan pola isi piringku dengan kertas yang sudah dibentuk, sedotan dan kapas



Surat Keterangan



KELOMPOK BERMAIN 'AISYIYAH JABUNG
Alamat :Dk.Branjangan Rt 01 Rw 05,Jabung, Gantiwarno
Email : [pudaisviahjabung@gmail.com](mailto:paudaisviahjabung@gmail.com)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 23/KB-AJB/XII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah KB Aisyiyah Jabung menerangkan bahwa :

Nama : Fanda Aprilia Damayanti
NIM : 173131093
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI
BERBASIS DIGITAL DI KB AISYIYAH JABUNG GANTIWARNO KLATEN
Tempat Penelitian : KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno Klaten

Bahwa saudara tersebut melaksanakan penelitian pada tanggal 02 Desember 2023-selesai di KB Aisyiyah Jabung Gantiwarno,Klaten untuk keperluan pemenuhan tugas skripsi diatas,

Demikian surat keterangan ini dibuat kepada yang berkepentingan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klaten,29 November 2023



Daftar Riwayat Hidup

A. Identitas Diri

1. Nama : Fanda Aprilia Damayanti
2. Tempat/Tanggal Lahir : Klaten, 09 April 1999
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Kewarganegaraan : Indonesia
5. Agama : Islam
6. Alamat : Sandelan Rt 02/ Rw 04 Jabung Gantiwarno
7. No. Hp : 089505972581
8. Email : fandaaprila53@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Aisyah Jabung
2. SD N 2 Jabung
3. MTSN Gantiwarno
4. SMA N 1 Wedi
5. UIN Raden Mas Said Surakarta