

## Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Cerita Anak: Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Sekolah Dasar

Rina Rahayu<sup>1</sup>, Khairil Ansari<sup>2</sup>, Sriadhi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Medan  
Corresponding Author: rinarahayu797@gmail.com

### Abstract

The research objectives are (1) to produce interactive multimedia based on contextual children's stories; (2) to produce interactive multimedia based on practical, contextual children's stories; and (3) to produce effective contextual-based interactive multimedia for children's stories. The research carried out includes development research. Developed learning media using Adobe Flash. The research was conducted at SDN 2 Peureulak, East Aceh Regency, Aceh Province. The research subjects were class III A students at SDN 2 Peureulak, and the research object was contextual children's story-based learning media. Where is the 4D development model. The results of the research show that: (1) the contextual-based multimedia validity test, from 3 experts, namely 82% material experts, 78% multimedia experts, and 90% language experts, was declared on average valid; (2) practicality tests are obtained from the results of student response tests and teacher response tests. The results of the small-scale student response trial had a percentage score of 79%, and the results of the large-scale student response trial were 76%. teacher response test (87%). Average trial: 87% Practical category; and (3) the effectiveness test obtained Gain-Score or improvement in students' writing skills seen from the pretest and protest, there was an increase in the average score of 0.56 "medium" in their learning results. The results of the gain score analysis are 0.60 in the medium category. It can be concluded that using multimedia learning can improve student learning outcomes and fulfill the criteria for effectiveness.

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis kontekstual yang valid, praktis dan efektif. Penelitian yang dilakukan termasuk Penelitian Pengembangan dengan model pengembangan 4D. Dikembangkan media pembelajaran menggunakan Adobe Flash. Penelitian dilakukan di SDN 2 Peureulak, Kabupaten Aceh Timur, Provinsi Aceh. Subjek penelitian adalah siswa kelas III A di SDN 2 Peureulak, dan objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis Kontekstual Cerita Anak. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa: (1) uji validitas multimedia berbasis kontekstual dari 3 ahli yakni ahli materi sebesar 82%, ahli multimedia sebesar 78% dan ahli bahasa sebesar 90%, dinyatakan rata-rata valid; (2) uji praktikalitas diperoleh dari hasil uji respon siswa dan uji respon guru. Hasil ujicoba

### Article History:

Received: 2023-06-11

Reviewed: 2023-06-16

Published: 2023-03-31

### Keywords:

Children's stories,  
writing skills,  
multimedia.

### Sejarah Artikel:

Diterima: 2023-06-11

Direview: 2023-06-16

Disetujui: 2023-03-31

### Kata Kunci:

Cerita anak,  
keterampilan menulis,  
multimedia.

respon siswa skala kecil skor persentase sebesar 79% dan hasil ujicoba respon siswa skala besar 76%. uji respon guru sebesar 87%. Rata-rata uji coba sebesar 87% dengan kategori Praktis; dan (3) Uji Efektifitas diperoleh *Gain-Score* atau peningkatan keterampilan menulis siswa dilihat dari *pretest* dan *posttest* terdapat peningkatan skor rata-rata 0,56 “Sedang” dalam hasil belajarnya. Hasil analisis *gain score* 0,60 kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan telah memenuhi kriteria Efektif.

---

## PENDAHULUAN

Salah satu aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah keterampilan berbahasa. Walaupun banyak dari pelajar maupun pendidik menganggap keterampilan ini mudah namun faktanya kemampuan keterampilan bahasa yang kita miliki masih tergolong tertinggal dari beberapa negara lain. Penduduk Indonesia berusia lebih dari 10 tahun sebanyak 13,11% melakukan kegiatan membaca baik koran atau majalah, selebihnya lebih menyukai kegiatan menonton televisi (UNESCO, 2015). Minimnya pengetahuan dan kemampuan berbahasa akan berdampak pada minimnya kegiatan membaca. Selain itu, ekspansi publikasi Indonesia, yang terus tertinggal dari Malaysia, Thailand, dan Mesir, menunjukkan perlunya meningkatkan produktivitas menulis negara. Oleh karenanya, perlu adanya upaya untuk mengembangkan keterampilan bahasa yang ditujukan kepada anak usia sekolah.

Beberapa keterampilan berbahasa yang penting dikuasai siswa sekolah dasar adalah keterampilan menulis dan berbicara (Bulut, 2017). Belajar menulis dan berbicara menjadi perhatian besar dalam dunia pendidikan. Karena penanaman konsep dalam menulis dan berbicara akan terus digunakan secara terus menerus, dari anak-anak bahkan sampai akhir hayat. Oleh karena itu, dibutuhkan ketekunan dan ketelitian

dalam belajar menulis dan berbicara bagi anak, khususnya anak usia sekolah. Berbagai aspek kinerja siswa dapat ditingkatkan melalui kemampuan menulis dan berbicara mereka. Tetapi perlu diingat bahwa latihan menulis membutuhkan anak-anak yang siap secara mental, fisik, dan emosional. Anak-anak lebih mahir berbicara daripada menulis. Karena itu, jangan kaget jika bicara memengaruhi kemampuan menulis anak (Donoghue, 2009).

Pengembangan media cerita anak memiliki kemampuan khusus untuk membantu siswa mengasah kemampuan menulis. Hal ini dimaksudkan agar siswa sekolah dasar dapat menikmati cerita anak-anak yang memiliki daya tarik yang unik dan sangat mirip dengan fitur-fiturnya. Hasilnya, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar.

*Teachers must be able to innovate in their teaching, and one of the innovations learning is the development of learning media. The number of teachers who have not been able to present a learning media which is in accordance with the needs and periods of students* (Fitria, Ansari, & Adisaputera, 2022). Selain itu, banyak praktisi pendidikan yang menyadari bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran sebenarnya membantu kegiatan belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, apabila dikembangkan dan

digunakan dengan baik, dapat meningkatkan kualitas dan proses belajar siswa, sehingga memungkinkan proses belajar mengajar dapat dilakukan di kelas, dimana saja dan kapan saja. Seperti yang di ungkapkan oleh Sriadhi (2015). Multimedia sebagai alat bantu pengajaran sekaligus sebagai sumber belajar akan lebih efektif jika perisian materi ajar dibangun sesuai kaidah. Urutan pembelajaran dilakukan secara terstruktur sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Pemilihan urutan bahan bukan merupakan daftar lengkap, tetapi merupakan bahan yang paling diperlukan sesuai kurikulum.

Untuk memperlancar pembelajaran, guru di bidang pendidikan wajib menggunakan bahkan menciptakan barang-barang teknologi. Implementasi Multimedia sebagai bentuk integrasi antara media dan teknologi dimana menggunakan berbagai item teknis, seperti laptop atau perangkat, memungkinkan siswa untuk mengakses pengetahuan. Sehingga pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan menjadi kebutuhan baik bagi guru maupun siswa. Belajar berbantuan multimedia seperti adobe flash membuat siswa terlibat dan lebih aktif belajarnya, membuat komunikasi lebih efektif, memfasilitasi forum, dan menambah minat dan motivasi belajar (Siregar, Syahputra, & Sriadhi, 2020). Oleh karena itu, kemajuan teknologi sangat penting untuk pembelajaran.

### **Hakikat Multimedia Interaktif**

Widodo & Wahyudin (1018) yang menyatakan “learning media is a tool that can be used to convey the message to the students for the purpose of learning can be achieved”. Hal ini berarti media pembelajaran ialah sebuah alat yang telah dirancang sedemikian rupa, dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran.

Indriana (2011) berpendapat bahwa Semua alat dan sumber nyata yang dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan pembelajaran dan membantu siswa dalam mencapai tujuan atau sasaran pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media sering dihubungkan dengan alat atau benda yang sebenarnya. Hal ini disebabkan peran media sebagai fasilitator kegiatan pendidikan, yang memberikan media bentuk fisik yang dapat dilihat atau digunakan siswa untuk membantu pembelajaran.

Media pembelajaran menawarkan variasi agar pembelajaran tidak berlangsung secara monoton. Hal ini juga membutuhkan peran serta guru yang inovatif sehingga bersedia untuk memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswanya. Media merupakan sebuah langkah alternatif dan efektif dalam menyediakan pembelajaran yang efektif bagi siswa melalui peran utama seorang guru dalam merancang pembelajaran (Clark, 2001).

Schramm (1985) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu: media besar (media yang mahal dan kompleks) dan media kecil (media sederhana dan murah). Termasuk media besar misalnya: film, televisi, dan video NCD, sedangkan yang termasuk media kecil misalnya: slide, audio, transparansi, dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu), dan media individual (untuk perorangan). Termasuk media masal adalah radio dan televisi. Termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, dan slide. Sedangkan yang termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program komputer pembelajaran (CAI).

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Heinich, Molenda and Russell (1996) membuat klasifikasi media yang lebih sederhana sebagai berikut: (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan, (3) media audio, (4) media video, (5) media berbasis komputer, dan (6) multimedia kit.

Adobe Flash merupakan software yang digunakan untuk membuat animasi, video, dan multimedia interaktif. Adobe Flash adalah salah satu produk/software dari Adobe (dahulu bernama Macromedia sebelum dibeli oleh perusahaan Adobe) yang digunakan untuk proses membuat dan mengelola animasi atau gambar yang menggunakan vector untuk skala ukuran kecil. Adobe Flash merupakan perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat animasi, video, gambar vector maupun bitmap, dan multimedia interaktif. Animasi atau aplikasi yang dihasilkan oleh flash mempunyai ekstensi \*.swf, yang dapat dijalankan dengan menggunakan Adobe Flash Player.

### **Media Pembelajaran Untuk Anak Sekolah Dasar Kelas Rendah**

Anak usia sekolah dasar di kelas rendah telah mengalami pertumbuhan fisik yang cukup matang sepanjang perkembangannya. Hal ini ditunjukkan dengan kemampuan mereka untuk mempertahankan dan mengontrol keseimbangan tubuh mereka. Selain itu, kemampuan siswa SD awal untuk berbagi dengan teman, mandiri, memiliki teman, dan bersaing satu sama lain merupakan tanda perkembangan sosial mereka.

Secara lebih rinci, karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar dengan rentang usia 7-11 tahun dijelaskan oleh

Santrock (2012) yang ditinjau dari perkembangan fisik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional yang dijabarkan sebagai berikut: Perkembangan fisik anak pada masa ini ditandai dengan kematangan fisiknya, pertumbuhan fisik yang cukup stabil dan berlangsung lambat dari pertumbuhan di masa sebelumnya. Pada masa ini keterampilan motorik dan pertumbuhan anak yang semakin berkembang. Anak menjadi lebih mampu mengontrol tubuhnya sehingga dapat duduk dan cukup tenang untuk fokus pada saat yang lama.

Perkembangan bahasa yang sedang dilalui anak pada masa ini ialah kemampuannya dalam menggunakan bahasa yang semakin analitik dan logis. Penggunaan tata bahasa dan kosa kata anak juga semakin kompleks sehingga tak heran pada masa ini anak akan memiliki kemampuan dalam membuat cerita untuk ia bagikan kepada orang lain disekitarnya. Perkembangan sosial-emosional anak pada tahap ini penting untuk diperhatikan, hal ini dikarenakan anak akan mulai bersekolah sehingga mendapat lingkungan baru, belajar beradaptasi dengan teman, mulai bersosialisasi dengan orang lain sehingga tak heran jika pada masa ini anak mengalami perubahan pada kemampuan sosial dan emosional mereka.

### **Multimedia Pembelajaran**

Multimedia interaktif adalah media yang dapat mengirimkan informasi melalui presentasi yang dapat disampaikan dan mendistribusikan pesan dari berbagai sumber. Definisi media adalah segala sesuatu yang dapat dirasakan dan digunakan untuk merencanakan bagaimana pesan dari sumber disalurkan untuk menarik minat, ide, dan perasaan siswa dan membuat pembelajaran lebih berhasil dan efisien (Agung, 2017).

Multimedia Interaktif yang bersifat dicetak atau bentuk atau maket yang hanya tidak aktif dan tidak dapat menjalankan interaksi dengan penggunaannya. Di sini siswa dapat ikut serta berinteraksi dengan dua arah melalui Multimedia Interaktif.

Menurut Iswara (2015) Adobe Flash adalah salah satu produk/software dari Adobe (dahulu bernama Macromedia sebelum dibeli oleh perusahaan Adobe) yang digunakan untuk proses membuat dan mengolah animasi atau gambar yang menggunakan vektor untuk skala ukuran kecil.

Model tutorial memposisikan komputer sebagai guru sehingga semua interaksi terjadi antara komputer dengan peserta didik, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator dan pemantau. Pembelajaran dalam model ini disajikan melalui teks atau grafik yang ditampilkan oleh layar komputer. Kemudian komputer menampilkan pertanyaan sesuai dengan materi.

### **Keterampilan Menulis Cerita Dongeng**

Keterampilan pra berbahasa siswa menurut Raena (2014) ada enam, atau yang dikenal dengan Six Early Literacy Skills, yakni Print Motivation, Vocabulary, Print Awareness, Narrative Skills, Letter Knowledge, Phonological Awareness dan juga pembelajaran Bahasa Indonesia tidak akan terlepas dari empat keterampilan berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek keterampilan saling berkaitan dengan yang lainnya (Arifa, 2021) Namun, pemerolehan bahasa di kelas awal lebih menekankan pada bagian membaca dan menulis awal (Vuri, 2016).

Dengan semakin sering kita menulis, maka akan semakin banyak kosa kata yang kita tuangkan dan itu juga menuntut kita untuk semakin banyak membaca. Dengan

banyak membaca akan menambah wawasan literasi dan kosa kata. Dan semakin banyak menulis akan membantu seseorang menyampaikan apa yang ada dalam pikirannya. Namun, faktanya masih banyak siswa yang menganggap menulis merupakan hal yang sulit (Ansari, 2020).

Menurut Langan (2005), menulis adalah kegiatan mengungkapkan gagasan yang ditawarkan kepada pembaca, dimana setiap pemikiran memiliki pembenaran tertentu agar gagasan tersebut dapat diterima oleh pembaca. Definisi ini sesuai dengan pendapat di atas. Sebuah artikel dipecah menjadi beberapa paragraf, yang masing-masing memiliki satu ide utama dan sejumlah kalimat pendukung. Oleh karena itu, sebuah artikel mencakup sejumlah argumen yang mendukung sudut pandang penulis, yang kemudian dapat dipahami oleh pembaca.

Tina Kogh menyatakan bahwa dongeng adalah suatu cerita yang telah digunakan berabad-abad lamanya sebagai alat komunikasi, yang didalamnya terdapat suatu kejadian atau peristiwa, karakter tokoh cerita, amanat yang diambil dari karakter tokoh dalam cerita tersebut (Anggraeni, Puspita, 2020). Menurut Anwar (2017), karangan sederhana diperoleh dari suatu proses dimana ide yang ada dilibatkan dalam suatu kata, kata-kata yang terbentuk kemudian dirangkai menjadi sebuah kalimat. Kalimat disusun menjadi sebuah karangan dan akhirnya karangan-karangan tersebut mewujudkan sebuah karangan sederhana.

Dongeng merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiktif yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita fiktif yang bertujuan untuk menghibur dan

mengandung nilai-nilai budi pekerti di dalamnya (Widyaning Hapsari dan Iftayani, 2016). Fabel merupakan cerita anak yang tokoh-tokohnya berupa binatang, namun mereka menjalankan perannya layaknya manusia (personifikasi). Pada dasarnya bahwa

didalam fabel nilai-nilai karakter termuat dalam unsur intrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur pembangun dalam sebuah karya, yang meliputi alur, latar dan amanat yang terdapat dalam cerita.



**Gambar 1. Tampilan Flash multimedia interaktif mendongeng cerita anak untuk siswa Sekolah Dasar**

Masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut: (1) apakah multimedia interaktif berbasis kontekstual cerita anak valid dapat digunakan dalam pembelajaran; (2) apakah multimedia interaktif berbasis kontekstual cerita anak praktis dapat digunakan dalam pembelajaran; dan (3) apakah multimedia interaktif berbasis kontekstual cerita anak efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah jenis penelitian pengembangan ataupun biasa disebut dengan pengembangan (Research & Development). Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri 2 Peureulak Kabupaten Aceh Timur, Provinsi Aceh. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III A di Sekolah Dasar Negeri 2 Peureulak, dan objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis Kontekstual Cerita Anak.

Penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D (Four D Models) dari Thiagarajan. terdapat 4 tahap, yaitu tahap pendefinisian (define), tahap perencanaan (design), tahap pengembangan (develop) dan tahap penyebaran (disseminate). Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini terdiri dari dua jenis, yakni data kualitatif dan data kuantitatif.

Teknik Analisis Data. Adapun tujuan dari analisi data yang dilakukan pada penelitian ini, ialah untuk menjawab tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari multimedia interaktif yang dikembangkan. Uji Kelayakan Media. Untuk menentukan kategori kelayakan dari komik ini memakai skala pengukuran skala likert. Skala likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuesioner (Mulyaningsih, 2012). Guna memperoleh tanggapan responden dalam memilih jawaban pada lembar kuesioner, maka digunakan empat

skala jawaban sebagai kode dalam penilaian. Menentukan nilai  $V_a$  atau nilai rerata total dari rerata nilai untuk semua aspek dengan rumus

$$V_a = \frac{X_v}{n} \times 100\%$$

dengan :

$V_a$  = adalah nilai rerata total untuk semua aspek

$X_v$  = adalah rerata nilai untuk aspek ke- $i$ ,  
 $n$  = adalah banyaknya aspek.

Hasil yang diperoleh kemudian ditulis pada kolom dalam tabel yang sesuai. Selanjutnya nilai  $V_a$  atau nilai rerata total ini dirujuk pada interval penentuan tingkat kevalidan Multimedia Interaktif, seperti pada tabel berikut :

**Tabel 1. Kriteria kevalidan**

Skor	Kriteria Kevalidan
80,01% - 100%	Sangat valid
50,01% - 80%	Valid
40,01% - 60,00%	Cukup Valid
20,01%-40,00%	Kurang Valid
0-20%	Sangat Kurang Layak

Uji Kepraktisan. Angket respon siswa diberikan setelah ujicoba media pembelajaran. Angket terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif, masing-masing dengan pilihan jawaban sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju dan sangat setuju. Menurut Sukardjo yang dikutip Maryono [24], teknik analisis angket respon siswa yang dilakukan dalam penelitian sebagai berikut :

- 1) Melakukan perubahan hasil penilaian angket respon yang masih dalam bentuk huruf diubah ke dalam bentuk angka dengan aturan pemberian skor.
- 2) Menghitung persentase skor kepraktisan dari angket respon guru dan setiap 4)

peserta didik dengan rumus : Rumus skala likert :

$$V_a = \frac{X_v}{n} \times 100\%$$

dengan :

$V_a$  = adalah nilai rerata total untuk semua aspek  
 $X_v$  = adalah rerata nilai untuk aspek ke- $i$ ,  
 $n$  = adalah banyaknya aspek.

- 3) Melakukan perubahan dari skor rata-rata yang didapat menjadi data kualitatif yang disesuaikan dengan kriteria skala kepraktisan media pembelajaran berikut.

**Tabel 2. Kriteria kepraktisan**

Skor	Kriteria Kepraktisan
80,01% - 100%	Sangat Praktis
50,01% - 80%	Praktis
40,01% - 60,00%	Cukup Praktis
20,01%-40,00%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak praktis

Kepraktisan Multimedia Interaktif dapat diukur melalui angket respon guru dimana data yang diperoleh dianalisis berdasarkan persentase guru yang memberi jawaban pada lembar angket untuk setiap kategori yang ditanyakan. Kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus Susanto diatas.

Uji Keefektifan. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang peneliti kembangkan dapat menggunakan analisis N-Gain. N Gain adalah normalisasi gain yang diperoleh dari hasil pretest dan posttes, perhitungan nilai rata-rata N-Gain dilakukan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa, dari nilai N-gain tersebut akan

dilihat peningkatan penggunaan multimedia interaktif dengan rumus sebagai berikut :

$$N \text{ Gain} = \frac{S_{postest} - S_{pretest}}{S_{maksimum} - S_{pretest}}$$

Untuk interpretasi dari nilai Gain menurut sudjiono dapat mengacu pada tabel dibawah ini :

**Tabel 3. Interpretasi Gain Score**

Besar Persentase	Interpretasi
Gain > 0,7	Peningkatan Tinggi
0,3 < Gain < 0,7	Peningkatannya Sedang
Gain < 0,3	Peningkatannya Rendah

Validitas dan Reabilitas Tes. Sebelum pretest dilakukan, maka tes yang digunakan harus melalui uji validitas dan reabilitas dengan cara diujicobakan kepada siswa diluar dari sampel penelitian.

Validitas Tes Pilihan Berganda. Validitas berkenaan dengan ketepatan alat

ukur terhadap penguasaan konsep yang diukur sehingga benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas adalah rumus korelasi *product moment*, Uji validitas butir pilihan ganda menggunakan korelasi point biserial sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$r_{pbis}$  : Koefisien korelasi point biserial

$M_p$  : Rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

$M_t$  : Rata-rata skor total

$S_t$  : Standar definisi skor total

$p$  : Proporsi peserta didik yang menjawab benar pada setiap butir soal

$q$  : Proporsi peserta didik yang menjawab salah pada setiap butir soal

Setelah dihitung r dibandingkan dengan r tabel (r-point biserial) dengan taraf signifikansi 5% jika r hitung > r tabel maka dikatakan soal valid.

Reliabilitas Tes Pilihan Berganda. Setelah tes berupa soal pilihan berganda di ujikan maka kembali di uji reabilitasnya. Reliabilitas instrumen tes dihitung untuk mengetahui ketetapan hasil tes. Reliabilitas

suatu alat ukur dimaksudkan sebagai suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama. Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas yang tinggi bila alat ukur itu memiliki konsistensi yang handal walaupun dikerjakan oleh siapapun (dalam level yang sama). Untuk menghitung koefisien reliabilitas soal uraian digunakan rumus Alpha adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{(k-1)} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_h^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  : Koefisien reliabilitas tes

$k$  : Jumlah butir soal

$\sum \sigma_h^2$  : Jumlah varians skor setiap butir tes

$\sigma_t^2$  : Varians total

Sedangkan untuk menghitung varians tiap-tiap item digunakan rumus:

$$\sigma^2 = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

- $\sigma^2$  : Varians tiap item
- $X$  : Nilai tiap butir soal
- $n$  : Banyaknya siswa peserta tes

Untuk menginterpretasikan koefisien reliabilitas suatu alat evaluasi (Arikunto, 2009) memberikan kriteria seperti tabel 3.5.

**Tabel 4. Interpretasi Reliabilitas Instrumen Tes**

No	Interpretasi Reliabilitas tes	Kriteria Reliabilitas
1	$0,00 < r_{xy} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
2	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
3	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Reliabilitas sedang
4	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Reliabilitas tinggi
5	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian materi dan kualitas materi yang digunakan. Ada 3 Komponen Indikator Penilaian yakni panduan dan informasi,

Keakuratan materi dan Evaluasi. Aspek ini bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi pada sumber belajar yang digunakan dan materi pada media pembelajaran yang telah dibuat.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Komponen Indikator Penilaian	Deskriptor	Skor
Domain Konten/Materi Multimedia			
1		Deskripsi tentang produk multimedia	4
2	Panduan dan Informasi	Panduan penggunaan software multimedia	3
3		Rumusan tujuan	5
4		Rumusan kompetensi/capaian pembelajaran (CP)	4
5		Kesesuaian tujuan dengan kurikulum	4
6		Kesesuaian materi dengan tujuan (CP)	5
7		Kemutakhiran materi.	4
8		Pendeskripsian konsep atau teori.	3
9		Urutan (sintaks) penyajian materi.	5
10		Keakuratan Materi	Kesesuaian cakupan materi dengan tujuan (CP).
11	Kesesuaian kedalaman materi dengan tujuan (CP).		5
12	Kemudahan memahami istilah dan formulasi.		4
13	Kesesuaian contoh atau ilustrasi dengan materi .		3
14	Pemberian ringkasan.		4
15	Kesesuaian durasi waktu dengan materi sajian.		5
16	Penggunaan ejaan dan tata bahasa penyajian.		3
17	Evaluasi	Petunjuk latihan/ujian.	4
18		Kesesuaian cakupan soal dengan tujuan (CP).	5
19		Kesesuaian domain soal dengan tujuan (CP).	4
20		Kesesuaian tingkat kesukaran soal dengan tujuan (CP).	4

No	Komponen Indikator Penilaian	Deskriptor	Skor
21		Distribusi butir soal berdasarkan domain soal .	5
22		Distribusi butir soal berdasarkan tingkat kesukaran.	4
23		Kesesuaian soal ujian dengan waktu disediakan.	3
24		Balikan (ulasan) hasil latihan atau ujian.	4
Skor di Dapat			98
Skor Maksimal			120
Persentase			82%
Kategori			Sangat Baik

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Hasil validasi ahli materi memberikan nilai sebesar 82%, hasil persentase ini dapat dikatakan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis adobe flash telah dalam kategori sangat valid dan sudah dapat diaplikasikan kepada siswa secara langsung. Validasi multimedia untuk produk media pembelajaran adobe flash ini mencakup keakuratan materi dan evaluasi

dan lainnya. Dalam validasi ahli media tidak mendapatkan revisi dari validator namun validator memberikan saran bahwa penggunaan media untuk selanjutnya diusahakan agar lebih diperbesar dan terlihat sangat jelas. Nilai persentase validasi sebesar 82% dikategorikan bahwa produk sudah sangat valid.

**Tabel 6. Validasi Ahli Multimedia**

No	Komponen Indikator Penilaian	Deskriptor	Penilaian
Domain Konstruksi Multimedia			
1	Panduan dan Informasi	Deskripsi tentang produk multimedia	3
2		Panduan penggunaan software multimedia	4
3		Fasilitas bantuan	3
4		Kemudahan instalasi dan konfigurasi	5
5		Ketepatan penggunaan simbol navigasi media	4
6		Kemudahan penggunaan tombol navigasi (usebility)	4
7		Akurasi penelusuran dan tautan (hyperlink) materi	4
8	Kinerja dan Program	Kualitas interface	4
9		Konsistensi kualitas operasional program	4
10		Reliabilitas operasional program dari bebas error	4
11		Dukungan sistem operasi (software) diperlukan	5
12		Dukungan hardware yang diperlukan	5
13		Interaktivitas stimulus-responsif pengguna (user) dengan sistem	3
14		Tata letak displai (screen) media	4
15		Fasilitas menu dalam media	4
16		Akselerasi huruf, angka dan simbol	3
17		Kualitas visual (resolusi) grafik atau gambar	4
18	Komposisi warna dan resolusi	4	
19	Sistematika, Estetika dan Prinsip Reka Bentuk	Kesesuaian warna teks dengan background	4
20		Akselerasi teks, visual, audio dan animasi	3
21		Kualitas narasi dan audio	4
22		Penggunaan bahasa dalam narasi	4
23		Kualitas narasi dari bebas noise	4
24		Sifat komunikatif dari narasi	3
25		Kesesuaian backsound dengan materi	4
26		Pengaturan backsound	4
27	Kualitas interlaced dan progressive scan	4	

No	Komponen Indikator Penilaian	Deskriptor	Penilaian
28		Penggunaan resolusi video/animasi (pixel)	4
29		Kesesuaian objek/video/animasi dengan materi	5
30		Visualisasi objek atas konsep/abstrak materi	3
31		Reduksi salah persepsi atas objek media	4
32		Penerapan prinsip spasial	4
33		Penggunaan prinsip temporal	4
34		Penggunaan clue and signaling	4
35		Reduksi efek redundansi	4
36		Penerapan prinsip koherensi	4
37		Penggunaan prinsip modalitas	4
38		Reduksi beban kognitif bagi pengguna (user)	4
Total Nilai			149
Rata-rata Nilai			190
Persentase			78%
Kategori			Baik

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Hasil validasi ahli multimedia memberikan nilai sebesar 78%, hasil persentase ini dapat dikatakan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis adobe flash telah dalam kategori sangat valid dan sudah dapat diaplikasikan kepada siswa

secara langsung. Validasi multimedia untuk produk media pembelajaran adobe flash ini mencakup kinerja program aplikasi tombol, suara audio, keberjalanan video, sistematika, estetika dan prinsip reka bentuk.

**Tabel 7. Hasil Validasi bahasa**

No	Komponen Indikator Penilaian	Deskriptor	Penilaian
Kelayakan Bahasa			
1		Keakuratan struktur kalimat	4
2	Keakuratan	Keefektifan kalimat	5
3	Komunikatif	Pemahaman terhadap pesan	5
4		Ketepatan tata bahasa	5
5	Kesesuaian kaidah Bahasa	Ketepatan ejaan	5
6		Kesesuaian tingkat perkembangan intelektual peserta didik	4
7	Kesesuaian perkembangan peserta didik	Kesesuaian tingkat perkembangan sosial emosional	4
8		Materi pengayaan tes hasil belajar	4
Skor yang di dapat			36
Skor Maksimal			40
Persentase			90%
Kategori			Sangat Baik

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Hasil validasi ahli bahasa memberikan nilai sebesar 90%, hasil persentase ini dapat dikatakan bahwa produk multimedia pembelajaran berbasis adobe flash telah dalam kategori sangat valid dan sudah dapat diaplikasikan kepada siswa secara langsung. Validasi multimedia untuk produk media pembelajaran adobe flash ini

mencakup Keakuratan, Komunikatif, Kesesuaian kaidah Bahasa, Kesesuaian perkembangan peserta didik.

Dari hasil analisis kepraktisan dari tabel diatas, sebanyak 16 siswa mendapatkan kategori baik dan 14 siswa mendapatkan kategori sangat baik. Jika dilihat dari skor yang diperoleh secara keseluruhan

mendapatkan skor sebesar 415 dari skor maksimal sebesar 480. Hasil tersebut jika dipersentasekan sebesar 86% dengan kategori sangat baik.

Dari hasil skor pretest dan postests yang dilakukan diatas maka selanjunya

dilakukan analisis Gain Score untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar melalui keterampilan bercerita siswa. Berikut hasil analisis gainscore :

$$N \text{ Gain} = \frac{S \text{ posttest} - S \text{ pretest}}{S \text{ maksimum} - S \text{ postests}}$$
$$N \text{ Gain} = \frac{415 - 332}{480 - 415}$$
$$N \text{ Gain} = 0,56$$

Kevalidan Materi pembelajaran berbasis kontekstual. Dari hasil analisis validasi ahli materi yang pertama didapat total skor yang di dapat sebesar 79 dengan skor maksimal sebesar 120 dari 24 item. Validasi ahli materi memberikan nilai media pembelajaran berbasis adobe flash yang pertama sebesar 66%. Perolehan skor sebesar 66% hal ini perlu dilakukan uji validasi tahap ke dua. Untuk validasi dari ahli materi yang ke dua didapat nilai sebesar 82%, Dari hasil validasi ahli multimedia dari 38 item yang di nilai, skor yang di dapat sebesar 110 dengan skor maksimal sebesar 190, dan jika di persentasekan mendapat nilai sebesar 58%. Hasil tersebut perlu di uji kembali di tahap yang kedua dimana sok yang di dapat dari ahli multimedia ahli multimedia memberikan nilai sebesar 78%, Dari hasil validasi ahli bahasa dari 8 item yang di nilai, skor yang di dapat sebesar 23 dengan skor maksimal sebesar 40, dan jika di persentasekan mendapat nilai sebesar 58%. Hasil tersebut memerlukan uji validasi bahasa tahap kedua dimana dari hasil uji validitas dari ahli bahasa yang kedua memberikan nilai sebesar 90%.

Kepraktisan Multimedia pembelajaran berbasis kontekstual. Terdapat 9 responden yang mengikuti ujicoba skala kecil, skor yang di peroleh secara keseluruhan sebesar 212 dari skor maksimal yang bisa di capai sebesar 270. Jika di persentasekan maka hasilnya adalah sebesar 79%. Setelah dilakukan uji skala kecil maka selanjutnya masuk kepada uji skala besar

dimana 30 total responden yang mengikuti ujicoba skala kecil, dari 6 indikator yang diukur skor dengan skor maskimal 5 per indikator, hasil yang di peroleh secara keseluruhan sebesar 686 dari skor maksimal yang bisa di capai sebesar 900. Jika di persentasekan maka hasilnya adalah sebesar 79%. Hasil dari uji kepraksitas yang didapat dari hasil pengisian angket yang di berikan pada guru/responden. Dari 6 Item pernyataan dengan skor maksimal 30. Skor yang di dapat hanya 14 dan jika di persentasekan hanya sebesar 47%. Untuk hasil uji kepraktisan tahap II dimana dari 6 aspek yang diuji, skor yang didapat sebesar 26 dari skor maksimal sebesar 30. Jika dipersentasekan hasil diatas maka sebesar 87%

### **Keefektifan Multimedia Pembelajaran Berbasis Kontekstual**

Hasil dari tugas siswa yang diberikan melalui lembar kerja siswa. Dari 30 siswa yang mengerjakan soal, ada 8 siswa yang mendapat kategori cukup dan 28 siswa lainnya mendapat kategori baik. Jika dirata-ratakan skor yang diperoleh siswa secara keseluruhan 332 dari skor maksimal sebesar 480. Atau jika dipersentasekan sebesar 69%. Dari hasil analisis kepraktisan dari tabel diatas, sebanyak 16 siswa mendapatkan kategori baik dan 14 siswa mendapatkan kategori sangat baik. Jika dilihat dari skor yang diperoleh secara keseluruhan mendapatkan skor sebesar 415 dari skor

maksimal sebesar 480. Hasil tersebut jika dipersentasekan sebesar 86%. Dan dari hasil analisis gain score diatas, skor gain yang di dapat sebesar 0,60 dan jika di konversi pada tabel kategori gain skor maka telah dalam kategori sedang.

## Pembahasan

Berdasarkan tahapan pengembangan model 4D yang telah di sebutkan sebelumnya, maka tahapan pertama pada penelitian pengembangan ini adalah tahap pendefinisian atau menganalisis masalah-masalah yang berkaitan dengan pemanfaatan multimedia yang ada di sekolah penelitian. Dimana melalui analisis siswa ditemukan permasalahan yang terjadi seperti Peserta didik di kelas III Sekolah Dasar Negeri 2 Peureulak ini rata-rata memiliki usia kisaran 9-10 tahun dimana pada usia tersebut berada pada tahap *Operasional Konkrit* dalam penerimaan proses pembelajaran.

Tahap *Operasional Konkrit* yang berada pada rentang 7 hingga 12 tahun menurut beberapa teori perkembangan kognisi piaget yang menyatakan bahwa anak sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini sesuai dengan pendapat.

Dalam teori piaget, tahap ketiga dari teori perkembangan mentalnya adalah tahap operasi konkret. Tahap tersebut ditujukan untuk anak yang berada pada usia 7-12 tahun, ketika tahap transisi dimulai yang dimana anak sudah dapat diajarkan untuk berfikir dengan menggunakan logika, tetapi masih dengan bantuan bendabenda konkret. Sementara proses pembelajaran yang dilakukan tidak ada media yang dapat diakses di sekolah untuk membantu siswa kelas awal dalam pelatihan menulis cerita dan mendongeng, yang juga dikonfirmasi oleh instruktur kelas pada saat wawancara. Berbagai jenis buku cerita yang kurang pelatihan terkait konten menulis dan mendongeng saat ini ditawarkan di sekolah-sekolah. Selain masalah-masalah yang terjadi, siswa membutuhkan media yang dapat mengajari mereka cara bercerita baik

untuk kesenangan maupun untuk tujuan praktis.

Berdasarkan deskripsi permasalahan dan analisis pemenuhan kebutuhan siswa maka diperlukan adanya media pembelajaran yang sesuai dengan harapan siswa sekolah dasar dan sesuai pula dengan kapasitas yang dimiliki oleh peneliti sebagai mahasiswa, sehingga diperoleh hasil temuan pengembangan multimedia . Multimedia interaktif model simulasi merupakan bagian dari penerapan teknologi dalam upaya memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya (Aini, D. N. Mardiaty, Y., Dan Fitriyah, Z.C. 2015).

Kriteria praktis ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyesuaikan waktu pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik. Menurut Jannah (2008) kepraktisan dari multimedia dapat dilihat dari dua hal yaitu apabila ahli dan praktisi menyatakan bahwa media yang dikembangkan dalam kenyataannya memang benar-benar dapat diterapkan dilapangan. Selain uji respon siswa, peneliti juga melakukan analisis respon guru untuk mengetahui tingkat kesiapan produk yang dikembangkan, hasil uji kepraktisan respon guru mendapatkan hasil uji kepraktisan tahap II dimana dari 6 aspek yang diuji, skor yang didapat sebesar 26 dari skor maksimal sebesar 30. Jika dipersentasekan hasil diatas maka sebesar 87% dengan kategori sangat baik dan sudah memenuhi kriteria praktis. Kriteria praktis ini menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam menyesuaikan waktu pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data yang di peroleh dari proses pengembangan

produk multimedia berbasis kontekstual untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita dengan menggunakan model 4D dari Thiagarajan and Semmel dapat disimpulkan sebagai berikut: **(1)** Dari hasil uji validitas multimedia berbasis kontekstual, dari 3 ahli yakni ahli materi, ahli multimedia dan ahli bahasa di dapatkan dari hasil analisis ahli materi, hasil analisis ahli multimedia, hasil analisis ahli bahasa dalam kategori sangat baik/ layak”; **(2)** Dari uji praktikalitas diperoleh dari hasil uji respon siswa dan uji respon guru. Hasil ujicoba respon siswa skala kecil, hasil ujicoba respon siswa skala besar, uji respon guru, uji respon siswa dan uji respon guru maka multimedia berbasis kontekstual yang di kembangkan telah memenuhi kriteria Praktis; **dan (3)** Dari Hasil uji Efektifitas diperoleh Gain-Score atau peningkatan keterampilan menulis siswa dilihat dari pretest dan protest terdapat peningkatan skor rata-rata secara klasikal sebesar 0,56 jika mengacu pada tabel interpretasi gain score, hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang “Sedang” dalam hasil belajarnya. Dan Dari hasil analisis gain score diatas, skor gain yang di dapat sebesar 0,60 dan jika di konversi pada tabel kategori gain score maka telah dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan telah memenuhi kriteria Efektif.

#### DAFTAR RUJUKAN

Adiatmah, Virginia AK., R.S Iswari dan endah Peniati. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Stad Menggunakan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Guaded Discovery Materi Animalia Terhadap Hasil Belajar. *Unnes Journal Of Biologi Education*. 4(3). 54-60.

- Agung, A.A. Gede. (2017). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Singaraja: Univeritas Pendidikan Ganesha
- Aini, D. N. Mardiaty, Y., Dan Fitriyah, Z.C. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv B Mata Pelajaran Pkn Pokok Bahasan Globalisasi Di Mima Hidayatul Muftadi'in Jember. *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, I(1): 1-4.
- Anggraeni, Fika Puspita. (2020). “Efektivitas Model Pembelajaran E-Learning dengan Media Kahoot terhadap Kemampuan Analisis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Islam Al Azhar 29 Semarang.” *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang.
- Ansari, K. (2020). Eksistensi Literasi dalam Kalangan Generasi Milenium. *Journal of Malay Language, Education and Literature*, 11(2), 18–25. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/PENDETA/article/view/4527>
- Anwar, Chairul. (2017). Teori-teori pendidikan. Yogyakarta: IRCiSoD
- Arifa, R. F. Et Al. (2021) „Family Planning Counseling During The Covid-19”, *Jurnal Aisyah : Jurnal Ilmu Kesehatan*, Vol 6(1), Pp. 37–43 [diakses 7 Juni 2022].
- Bulut, P. (2017). The effect of primary school students’ writing attitudes and writing self-efficacy beliefs on their summary writing achievement. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(2), 281–285. <https://doi.org/10.26822/iejee.2017236123>
- Clark, R. E. (2001). Learning from media arguments, analysis, and evidence: perspectives in instructional technology and distance education. *Charlotte: Information Age Publishin*.

- Donoghue, M. R. (2009). *Language arts: Integrating skills for classroom teaching*. Los Angeles: SAGE
- Fitria, Ansari, K., & Adisaputera, A. (2022). Development of Learning Media for Google Sites Writing Poetry with a Contextual Approach to Class X Students of SMA Negeri 16 Medan . *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2021)*, 591(Aisteel), 665–667. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211110.159>
- Heinich, Molenda & Russel (1996). *Teaching Reading Today's In Elementary Schools*. Third Edition. Dallas Geneva, Illinois Hopewell, New Jersey Palo Alto: Houghton Mifflin Company Boston.
- Indriana, D. (2011). *Ragam alat bantu media pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Langan, J. (2005). *College writing skills with readings. Six edition*. McGraw-Hill: New York.
- Maryono, Y. dan B Patmi Istiana. (2008). *Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bogor: Yudistira.
- Mulyaningsih, Endang. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Prasetyo, Bambang, Lina Miftahul Jannah (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Raena Melladya, Purnomo Budi Santoso, Mochamad Choiri. (2014). "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Perawatan Mesin Berbasis Group Technology (Studi Kasus: PT. Adi Putro Wirasejati Malang)." *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Industri* (Universitas Brawijaya) Vol 2 No 3: 613-623. Accessed Oktober 2, 2018.
- <http://jrmsi.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jrmsi/issue/view/13>.
- Santrock, J. W. (2012). *Perkembangan masa hidup* (13rd edition). (Terjemahan Benedictine Wisdyasinta). Jakarta: Erlangga
- Schramm, Wilbur. (1985). *The Process and Effect of Mass Communication*. New York: University Of Illinois Press.
- Siregar, M., Syahputra, E., & Sriadhi, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa Di Mts Negeri 1 Model Medan. *Paradikma: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 86–91. <https://doi.org/10.24114/paradikma.v13i2.23716>
- Sriadhi, M. (2017). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Dan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Mahasiswa Dalam Proteksisistem Tenaga Listrik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 16(2). <https://doi.org/10.24114/jptk.v16i2.4635>
- UNESCO. (2015). *Incheon Declaration and Framework for Action for the Implementation of Sustainable Development Goal 4*. Paris: UNESCO.
- Vuri, D. (2016). *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, No. 01/Tahun XX/Mei 2016, (1).
- Widodo, S. A., & Wahyudin (2018). Selection of learning media mathematics for junior school students. *The Turkish Online Journal of Educational Technology* 17(1)
- Widyaning Hapsari dan Itsna Iftayani. (2016). Model Pendidikan Pada Anak Usia Dini melalui Program Islamic Habituation. Universitas Muhammadiyah Purwakerto. *Jurnal Indigenous* Vol. 1 Tahun 2016.