

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANAK USIA DINI DALAM PENYUSUNAN KATA
MENGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 DI TK N KASIH
IBU KUALA MAKMUR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

JURLEHA

NIM. 200212006

Bidang Peminatan: Multimedia

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN P
ROGRAM STUDI PENDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2025 M/1445 H**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
ANAK USIA DINI DALAM PENYUSUNAN KATA
MENGUNAKAN APLIKASI CONSTRUCT 2 DI TK N KASIH
IBU KUALA MAKMUR**

SKRIPSI

Oleh:

JURLEHA

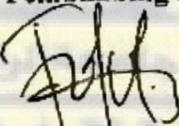
NIM. 200212006

BIDANG PEMINATAN: MULTIMEDIA

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing Skripsi


Fathiah, M.Eng

NIP/NIDN. 198606152019032010

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANAK USIA
DINI DALAM PENYUSUNAN KATA MENGGUNAKAN APLIKASI
CONSTRUCT 2 DI TK N KASIH IBU KUALA MAKMUR**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi

Pada:
Kamis, 16 Januari 2025
16 Rajab 1446 H

**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Fathiah, M.Eng

NIP/NIDN. 198606152019032010

Sekretaris

Fathiah, M.Eng

NIP/NIDN. 198606152019032010

Penguji 1

Mira Malsura, M.Sc.

NIP/NIDN. 198605272019032011

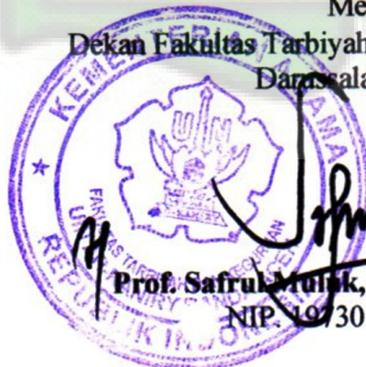
Penguji 2

Baihaq, M.T.

NIP/NIDN. 198802212022031001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam Banda Aceh



Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D

NIP. 19730102 199703 1 003

16

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : JURLEHA
NIM : 200212006
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF ANAK USIA DINI DALAM
PENYUSUNAN KATA MENGGUNAKAN
APLIKASI CONSTRUCT 2 DI TK N KASIH IBU
KUALA MAKMUR.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 17 Januari 2025

Yang menyatakan,



Jurleha

NIM. 200212006

ABSTRAK

Nama : Jurleha
NIM : 200212006
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Informasi
Judul : Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini
Dalam Penyusunan Kata Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di
Tk N Kasih Ibu Kuala Makmur.
Bidang Peminatan : Multimedia
Pembimbing : FATHIAH, M.Eng
Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Anak Usia Dini, Penyusunan
Kata, Construct 2, Research and Development (R&D).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Construct 2 yang dirancang khusus untuk anak usia dini di TK Negeri Kasih Ibu Kuala Makmur, Kabupaten Simeulue Timur, Kecamatan Simeulue. Media ini dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan menyusun kata, daya pikir, dan fokus anak dalam suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Proses penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) yang meliputi tahap analisis, perancangan, validasi, revisi, hingga uji coba. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa produk ini memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan persentase rata-rata 96,4%. Uji coba terhadap guru dan siswa juga menunjukkan respon positif terhadap efektivitas dan interaktivitas media pembelajaran ini. Dengan demikian, media ini dinyatakan efektif untuk mendukung proses belajar anak usia dini dan memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Puji syukur diucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap batuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

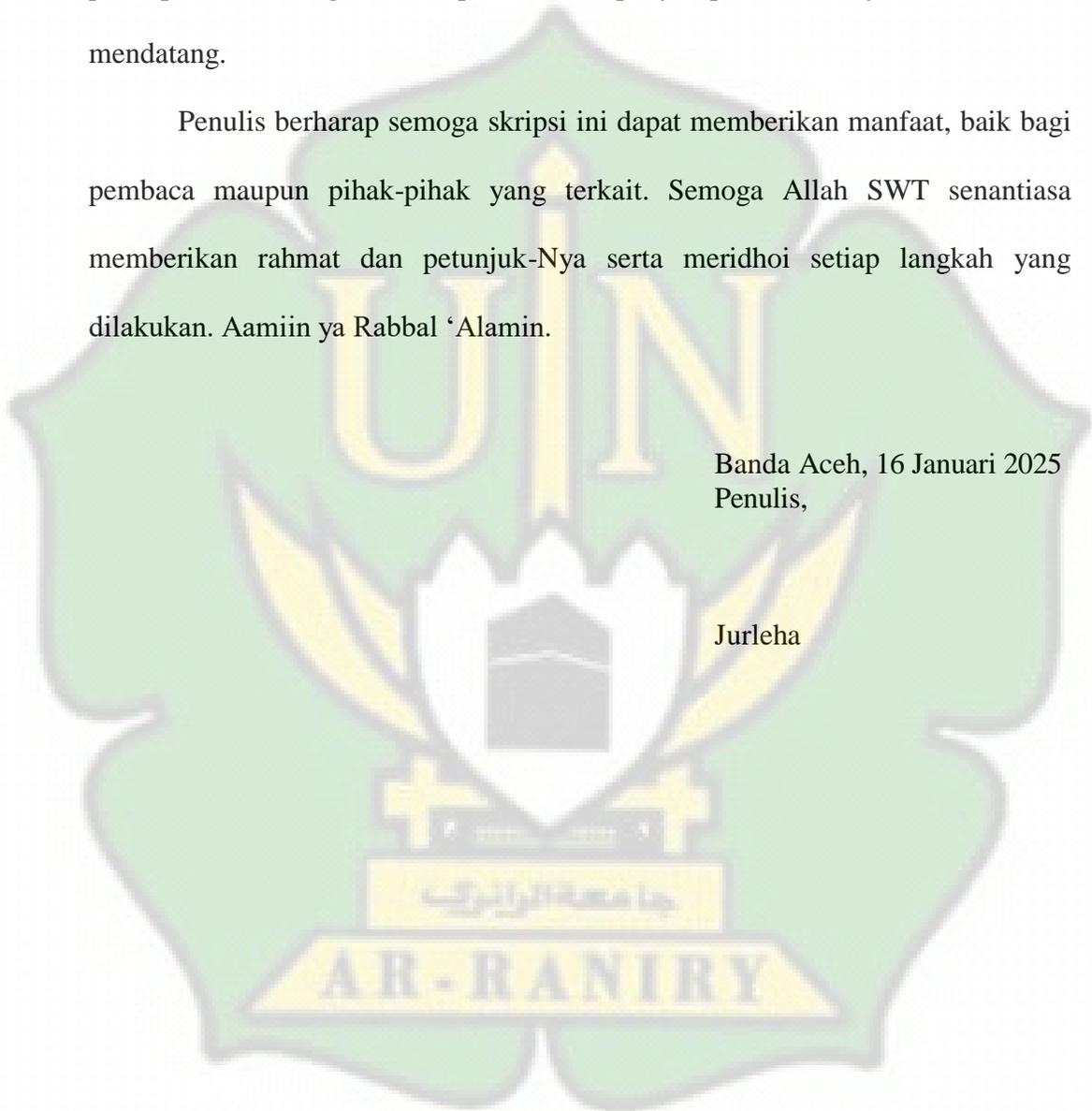
1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani pendidikan.
2. Terima kasih kepada kaka saya winda, Sri, Efi, Santi, Jaka, dan adek saya Aldi & Haris yang selalu mendukung, mendo'akan saya dan telah membantu banyak hal selama saya duduk di bangku kuliah.
3. Ibu Mira Maisura M.Sc selaku Ketua Progran Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu Fathiah, ST., M. Eng. sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan (Sulastri, Rita, Risna, Aida Fitri, Tamala Sahara, cut dan kawan kawan lainnya) yang selalu mendukung dan telah memberikan banyak sekali pengalaman yang tidak bisa dilupakan selama penulis menempu pendidikan di UIN Ar-Raniry.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Oleh karena itu, saran dan masukan yang konstruktif dari para pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pembaca maupun pihak-pihak yang terkait. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya serta meridhoi setiap langkah yang dilakukan. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 16 Januari 2025
Penulis,

Jurleha



DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORISTIK.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.2 Media Interaktif.....	8
2.3 Fungsi Media Pembelajaran Anak Usia Dini.....	9
2.4 Meningkatkan Daya Pikir dan Fokus Anak.....	10
2.4.1 Daya Pikir dan Fokus Anak.....	10
2.4.2 Penyusunan Kata.....	11
2.5 Aplikasi Construct 2.....	11
2.6 Aplikasi Canva.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
3.1 Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	16
3.2 Subjek Penelitian Dan Sumber Data.....	17
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	17
3.4 Teknik Analisis Data.....	19
3.5 Instrumen Penelitian.....	20

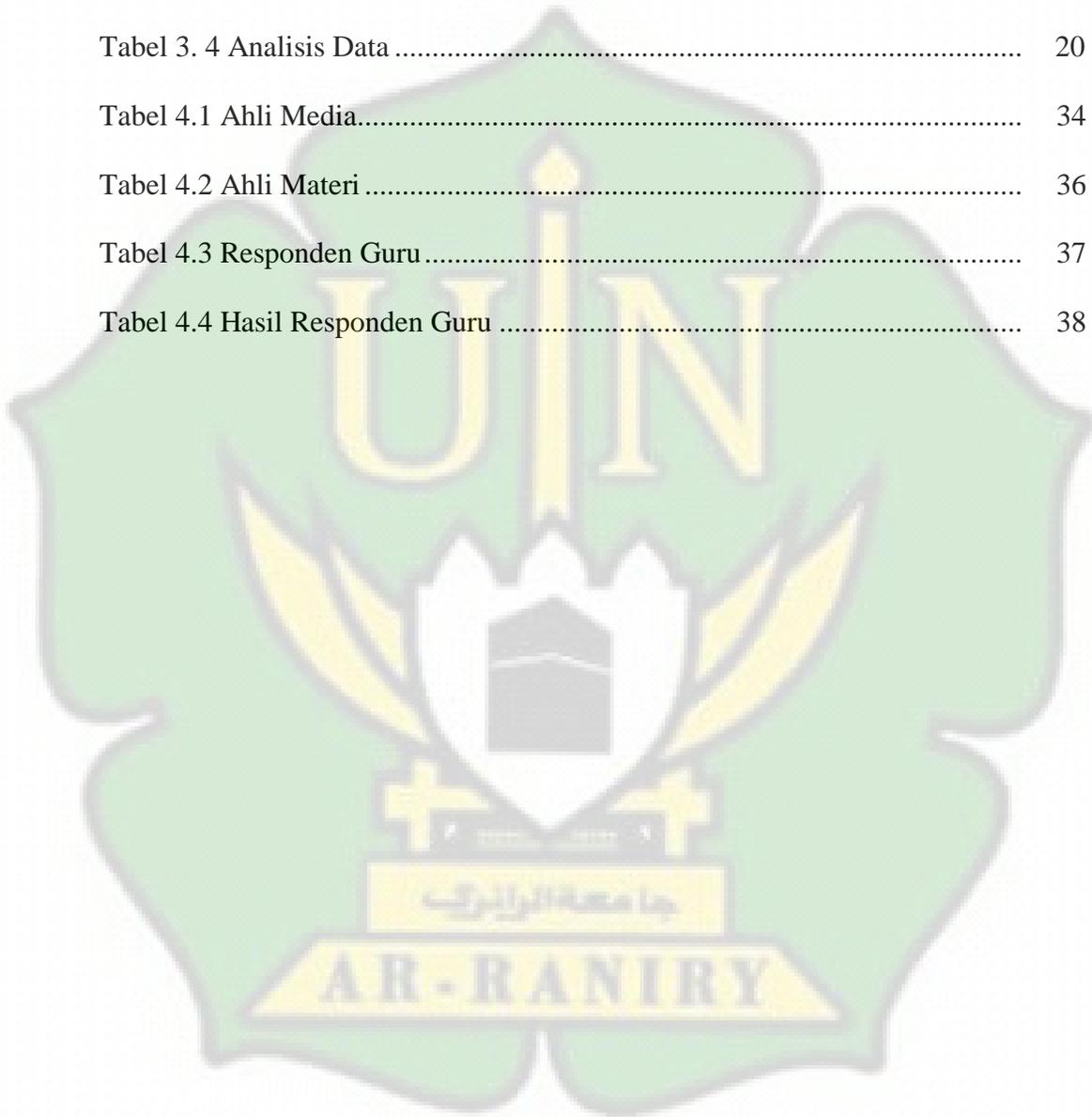
3.6	Alur Rancangan Penelitian	21
1.	Studi Literatur	22
2.	Observasi	22
3.	Rancangan Media Pembelajaran Interaktif.....	22
4.	Hasil Rancangan	22
5.	Analisis	23
3.7	Rancangan Sisitem.....	23
a.	Storyboard.....	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		26
4.1.	Hasil Perancangan Media Interaktif	26
4.2.	Desain Produk.....	28
4.3.	Pembuatan Produk.....	28
4.4.	Validasi Produk	31
4.5.	Revisi Produk.....	32
4.6.	Uji Coba.....	33
4.7.	Pembagian Angket.....	33
4.8.	Analisis dan Kesimpulan Produk.....	34
a.	Skala penilaian adalah sebagai berikut:.....	34
4.9.	Pembahasan	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran	43
DAFTAR PUSTAKA		44
LAMPIRAN		48
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....		64

DAFTAR GAMBAR

Gambar2. 1 Media Pembelajaran Interaktif	9
Gambar2.2 Tampilan Pengaturan Dashboard Aplikasi Construk 2	12
Gambar2.3 Tampilan Lembar Kerja Construk 2.....	13
Gambar2.4 Tampilan Pengaturan Dashboard AplikasiCanva.....	14
Gambar 3. 1 Model Pengembangan Research and Development (R&D)	16
Gambar 3. 2 Alur Rancangan Penelitian.....	21
Gambar 3.3 Tampilan Awal	23
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama.....	24
Gambar 3.5 Tampilan Pengenalan Materi.....	24
Gambar 3.6 Tampilan Penyusunan Kata	25
Gambar 3.7 Tampilan Tebak Gambar.....	25
Gambar 4.1 Gambar Flowchart Aplikasi	26
Gambar 4.2 Tampilan Awal	28
Gambar 4.3 Tampilan Menu	29
Gambar 4.4 Tampilan Profil.....	29
Gambar 4.5 Tampilan pengenalan.....	30
Gambar 4.6 Tampilan Penyusunan Kata	30
Gambar 4.7 Tampilan Quiz.....	31
Gambar 4.8 Tampilan revisi produk.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Isi Angket Untuk Ahli Media.....	18
Tabel 3. 2 Isi Angket Untuk Ahli Materi	18
Tabel 3. 3 Isi Angket Untuk Responden	18
Tabel 3. 4 Analisis Data	20
Tabel 4.1 Ahli Media.....	34
Tabel 4.2 Ahli Materi	36
Tabel 4.3 Responden Guru.....	37
Tabel 4.4 Hasil Responden Guru	38



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur* adalah sebuah sekolah yang terletak di *Simeulue Timur* di *Desa Kuala Makmur Dusun Sibao*. Sebagai taman kanak-kanak, sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan awal yang berkualitas bagi anak-anak usia dini di daerah tersebut. Fokus utama dari TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur* adalah mengembangkan anak secara menyeluruh, termasuk dalam perkembangan kognitif, motorik, sosial, dan emosional mereka melalui pendekatan pembelajaran yang terintegrasi dan berbasis aktivitas. Dengan demikian, TK ini berperan penting dalam membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat berikutnya dengan dasar yang kuat dalam berbagai aspek perkembangan mereka [1].

Media pembelajaran interaktif adalah proses komunikasi dimana sumber pesan disampaikan kepada siswa melalui berbagai media atau saluran komunikasi. Menurut yanto, seperti yang dikutip dari erma fitria dkk. Pembelajaran intraktif berperan sebagai alat atau perantara yang memungkinkan guru untuk mengajarkan materi kepada murid dengan cara yang lebih menarik dan efisien [2].

Media interaktif bagi anak usia dini merupakan alat yang sangat mengagumkan dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

Melalui penggunaan tombol-tombol dalam permainan, anak-anak dapat mengeksplorasi dunia kata-kata secara interaktif, yang membantu mereka mengenal huruf, kata, dan konsep bahasa dengan cara yang mengasyikkan, setiap interaksi dalam permainan membawa mereka pada petualangan baru, yang merangsang minat mereka dan memotivasi mereka untuk terus belajar [3].

Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting karena dapat menciptakan lingkungan belajar yang merangsang dan menyenangkan bagi anak-anak TK. Masa ini merupakan periode sulit dalam pengembangan kognitif, sosial, dan emosional anak. Anak-anak usia dini cenderung lebih tertarik pada pengalaman visual dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran yang statis. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif yang menawarkan visual menarik dan animasi yang memikat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif bagi mereka [4].

Construct 2 adalah aplikasi pengembangan perangkat lunak yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam pembuatan media pembelajaran atau permainan. Dengan menggunakan aplikasi ini, pembuatan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah dimengerti, yang mengenalkan konsep-konsep dasar seperti abjad, angka, benda dan warna dalam bentuk visual dan interaktif. Hal ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga memudahkan pemahaman bagi anak-anak usia dini [5].

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini Dalam Penyusunan Kata Menggunakan Aplikasi Construct 2 Di TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur*”. Dengan mengembangkan desain media pembelajaran, siswa diharapkan lebih mudah untuk memahami dan mengingat tentang pembelajaran yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan daya pikir dan fokus anak usia dini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimana cara merancang media pembelajaran interaktif anak usia dini dalam penyusunan kata menggunakan aplikasi construct 2 di TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur*?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif anak usia dini dalam penyusunan kata menggunakan aplikasi construct 2 di TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang media pembelajaran interaktif anak usia dini dalam penyusunan kata menggunakan aplikasi construct 2 di TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur*.

2. Untuk keefektifan media pembelajaran interaktif anak usia dini dalam penyusunan kata menggunakan aplikasi construct 2 di TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur*.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan di TK Negeri Kasih Ibu *Kuala Makmur*.
2. Penelitian ini hanya mempertimbangkan penggunaan aplikasi construct 2 sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterampilan menyusun kata.

1.5 Manfaat Penelitian

Pernacangan media pembelajaran ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif yang dirancang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini.
2. Meningkatkan kemampuan anak-anak untuk fokus dan mempertahankan perhatian mereka dalam kegiatan belajar.
3. Anak-anak dapat belajar menyusun kata dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.
4. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang potensi dan batasan teknologi dalam mendukung pembelajaran anak-anak.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Metode	Hasil Penelitian
1.	Penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan software construct 2 untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis (M. I. Arif and N. R. Dewi).	Menggunakan metode ADDIE	Dengan adanya media pembelajaran interaktif pada materi lingkaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik
2.	Explosion box: media interaktif guna meningkatkan kemampuan berpikir logis anak usia dini (F. D. Wijayanti, H. B. Utomo, I. H. Wiranata, and A. Lestaringrum).	Menggunakan metode Research and Development	Hasil uji validasi ahli media 0.81 dan ahli materi 0,82 dengan kualifikasi valid dan layak untuk uji coba.
3.	Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan kemampuan kognitif di paud islam makarima kartasura tahun pembelajran 2022/2023 (Z. Zakiyah and U. Chotijah).	Menggunakan metode deskriptif kualitatif	Untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini.

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian ini disusun ke dalam beberapa bab untuk memberikan penjelasan yang sistematis dan terstruktur. Bab-bab tersebut disusun sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan

Bab ini menguraikan latar belakang, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta keterkaitan dengan penelitian sebelumnya dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teoristik

Bab ini membahas mengenai media pembelajaran interaktif secara mendalam, meningkatkan daya pikir dan fokus anak, manfaat, Construct 2, aplikasi canva dan metode penelitian.

Bab III : Metodologi Penelitian

Bab ini membahas mengenai bagaimana metode dalam perancangan media pembelajaran interaktif dan pengumpulan data, peneliti menggunakan metode R&D (Research and Development).

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil perancangan media interaktif, tahap analisis, tahap perancangan dan pembahasan hasil perancangan.

Bab V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan penelitian serta saran yang dapat menjadi masukan untuk pengembangan di masa mendatang.