

## Dampak Menerapkan Media Pembelajaran Interaktif Calisbar terhadap Prestasi Belajar Siswa

Kadek Mira B. Pramesti, Ketut Agustini, Gede Saindra Santyadiputra

Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali, Indonesia

E-mail: mirabratap@gmail.com, ketutagustini@undiksha.ac.id, gsaindras@undiksha.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 9-12-2019

Revised: 16-12-2019

Accepted: 23-12-2019

#### Keywords:

Quasi eksperimen; Media Pembelajaran Interaktif Calisbar; Model Pembelajaran Kelompok; Siswa Kelompok B

### ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa yang belajar menggunakan media Pembelajaran Interaktif CALISBAR dengan siswa yang belajar menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) pada tema Diri Sendiri di TK Kartika VII-3 Singaraja (2) mengetahui respon siswa setelah menggunakan media Pembelajaran Interaktif CALISBAR dengan tema Diri Sendiri. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dengan desain *Post Test Only Control Group Design*. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelompok B di TK Kartika VII-3 Singaraja. Sampel yang digunakan yaitu kelompok B1 sebagai kelas eksperimen dan kelompok B2 yang digunakan kelas kontrol, dengan jumlah 34 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan lembar *posttest* untuk mengukur prestasi belajar, dan metode angket untuk mengukur respon siswa. Data prestasi belajar kemudian dianalisis dengan melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan (1) terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi dalam pengaruh penggunaan media Pembelajaran Interaktif CALISBAR. Hasil analisis uji-t memperoleh  $t_{hitung} = 7,964$  dan  $t_{tabel} = 2,352$  untuk dk sebesar 32 dengan taraf signifikan 5%, karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak (2) respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Interaktif CALISBAR didapat persentase hasil akhir respon siswa adalah 81,18% yang tergolong dalam kategori sangat positif.

*The purpose of this research is: (1) To know the difference of learning result of children who use CALISBAR interactive learning media with children that use LKA media (Child Works Sheet) on the theme about "Our Self" in TK Kartika VII-3 Singaraja (2) to know the child's response after using CALISBAR interactive learning media with theme "Our Self". The population of this research covers all the children of group B in TK Kartika VII-3 Singaraja. The sample is group B1 as experiment class and group B2 as a control class, with amount of 37 people. This type of research was a quasi-experiment with Post Control Only Control Group Design. Methods of data collection of this research is posttest sheets, to measure the learning outcomes, and questionnaire methods to measure the child's response. Learning result data was analyzed by conducting prerequisite test which included normality test, homogeneity test and t-test. The results show (1) there was higher learning outcomes in the use CALISBAR interactive learning media. The result of t-test analysis obtained  $t_{count} = 7,964$  and  $t_{table} = 2,352$  for dk equal to 32 with significant level 5%, because  $t_{count} > t_{table}$  then  $H_0$  rejected (2) students response from use CALISBAR interactive learning media is very positive that is 81,18%.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 (UU RI no 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 14). Pembelajaran di TK diarahkan pada pencapaian pertumbuhan dan perkembangan

anak yang dikategorikan pada usia 4-6 tahun agar anak siap untuk mengikuti pendidikan selanjutnya yaitu di Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran merupakan proses yang bukan hanya proses pengungkapan ilmu pengetahuan saja, melainkan juga suatu proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu pengetahuan. Ciri-ciri pembelajaran, yaitu adanya tujuan, bahan yang sesuai dengan tujuan, metode dan media pembelajaran (Munir, 2009).

Anak usia TK merupakan masa yang sangat strategis untuk mengenalkan angka dan huruf serta kemampuan berbahasa. Menurut Depdiknas Kurikulum 2006 Standar Kompetensi TK dan RA “Kompetensi dasar dalam mengembangkan kemampuan berbahasa anak kelompok usia 5-6 tahun adalah anak mampu berkomunikasi secara lisan, mampu memiliki perbendaharaan kata dan mengenal simbol-simbol yang melambangkannya”. Proses yang dialami dalam membaca adalah berupa penyajian kembali dan penafsiran suatu kegiatan dimulai dari mengenali huruf, kata, ungkapan, frase, kalimat, dan wacana serta menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya (Dhieni, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan di TK Kartika VII-3 Singaraja pada tanggal 28 Januari 2019 dengan salah satu wali kelompok belajar B menyatakan bahwa meskipun karakteristik anak di TK Kartika VII-3 Singaraja sebagian besar sangatlah aktif namun anak sering tidak fokus dalam pembelajaran dikarenakan kurangnya inovasi media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga anak cenderung jenuh untuk mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran masih dilakukan dengan media-media yang seadanya dan belum adanya pemanfaatan *IT* di dalamnya. Media pembelajaran yang sering digunakan khususnya dalam pembelajaran membaca dan menulis antara lain LKA (Lembar Kerja Anak).

Berdasarkan daftar nilai sebelumnya dan terlihat bahwa tingkat persentase nilai siswa kelompok B pada kompetensi keaksaraan tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah 58 siswa terdapat persentase sebanyak 65,5% untuk siswa yang mencapai nilai dengan kategori Mulai Berkembang dan sebanyak 34,5% untuk siswa yang mencapai nilai dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan. Hal ini membuktikan bahwa belum ada siswa yang dapat mencapai kategori Berkembang Sangat Baik yang perlu dilakukan bimbingan lebih lanjut.

Maka dari itu peneliti bermaksud menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR untuk diuji cobakan untuk mencari tahu apakah media pembelajaran interaktif CALISBAR berpengaruh terhadap prestasi belajar anak di TK Kartika VII-3 Singaraja. Pembelajaran yang interaktif merupakan pembelajaran yang disajikan kepada anak dan anak tidak hanya mendengar serta melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Melalui media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membangkitkan semangat anak TK kelompok belajar B dalam belajar, serta dapat memudahkan guru dalam memberikan materi belajar. Pemilihan media pembelajaran interaktif CALISBAR yang dikembangkan oleh Diwangkara (Diwangkara et al., 2016).

Sebuah penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Edukasi Smartkid dengan Model Pembelajaran Kelompok Terhadap Prestasi Belajar Anak Kelompok B di TK Wangun Sesana”. Hasil pengujian yang diperoleh menyatakan terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi edukasi smartkid. Yang dilihat dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan penerapan media aplikasi adalah sebesar 36,6 sedangkan rata-rata *posttest* untuk kelompok kontrol adalah sebesar 23,39. Hal ini berarti bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan model pembelajaran kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa (Putra, 2018).

Tujuan media pembelajaran interaktif Calisbar yaitu untuk membantu proses pembelajaran di TK dan agar dapat menarik minat belajar siswa. Media dikembangkan dengan memanfaatkan komputer yang dalam pendidikan dikenal dengan pembelajaran dengan bantuan komputer CAI (*Computer Assisted Instruction*). CAI (*Computer Assisted Instruction*) adalah suatu sistem penyampaian materi pelajaran yang berbasis mikroprosesor yang pelajarannya dirancang dan diprogram ke dalam sistem tersebut. Media ini memiliki fitur-fitur menarik seperti mampu menampilkan video yang berisikan huruf / angka dalam bentuk animasi 3 dimensi, mampu mengelola video dengan bantuan tombol-tombol yang sudah disediakan oleh aplikasi, mampu mengeluarkan suara narasi/ pengejaan sesuai dengan huruf / kata yang ditampilkan, serta mampu menerima input dari pengguna (siswa) berupa menulis huruf / angka yang digambar secara langsung ke dalam aplikasi dengan menggunakan *mouse* atau *touchpad*. Kekurangan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut, (1) Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga. (2) Penggunaannya harus pada perangkat PC atau laptop. (3) Pendidik (guru) harus memiliki

kemampuan untuk mengoperasikan program ini. Tampilan dari media pembelajaran interaktif Calisbar dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif Calisbar

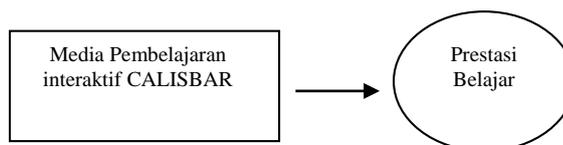
Berdasarkan uraian masalah, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif CALISBAR Berbantuan Pembelajaran Kelompok terhadap Prestasi Belajar Siswa TK Kartika VII-3 Singaraja”.

## METODE

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kelompok berbantuan media pembelajaran CALISBAR terhadap prestasi belajar siswa. Jenis penelitian eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Pada penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) memiliki desain kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan di TK Kartika VII-3 Singaraja. Subyek yang diteliti adalah anak pada jenjang 0 besar atau kelompok B. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah semester ganjil pada tahun ajaran 2019/2020.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok belajar B di TK KARTIKA VII-3 Singaraja. Jumlah seluruh populasi kelompok belajar B sebanyak 54 siswa. Distribusi jumlah siswa kelompok belajar B di TK KARTIKA VII-3 Singaraja pada tahun ajaran 2019/2020. Berdasarkan hasil uji kesetaraan, kelas-kelas yang diasumsikan setara dapat digunakan sebagai sampel penelitian. Selanjutnya yang dilakukan dalam teknik *random sampling* yaitu melakukan pengundian untuk mendapatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil pengundian maka ditetapkan kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kelompok kontrol.

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Yusuf, 2014). Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu, variabel bebas yaitu Media pembelajaran interaktif CALISBAR, sedangkan variabel terikat yaitu prestasi belajar siswa TK Kartika VII-3 Singaraja. Hubungan antara variabel yang akan digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Hubungan Variabel Penelitian

Keterangan:

- : Variabel Bebas
- : Variabel Terikat

Sebelum perangkat pembelajaran dan instrument penelitian digunakan maka terlebih dahulu dilakukan pengujian untuk mendapat gambaran secara empirik apakah perangkat dan instrument layak digunakan dalam penelitian. Untuk memperoleh tujuan dari proses analisis, data terlebih dahulu dianalisis dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas. Analisis statistik digunakan untuk menggeneralisasi hasil penelitian yang meliputi estimasi (perkiraan), uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas, serta uji hipotesis. Sebelum dianalisis dengan uji-t, data diuji prasyarat terlebih dahulu.

### Uji Hipotesis Penelitian

Setelah dilakukan uji normalitas data dan uji homogenitas, maka dilanjutkan dengan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dijabarkan menjadi hipotesis nol ( $H_0$ ) melawan hipotesis alternatif ( $H_1$ ). Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_0: \mu_1 Y_1 = \mu_2 Y_1$  : Tidak terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dan siswa yang belajar menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) di Kelompok Belajar B TK Kartika VII-3 Singaraja.

$H_1: \mu_1 Y_1 \neq \mu_2 Y_1$  : Terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dan siswa yang belajar menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) di Kelompok Belajar B TK Kartika VII-3 Singaraja.

Keterangan:

$\mu_1 Y_1$  = Skor rata-rata prestasi belajar siswa kelas eksperimen (KE)

$\mu_2 Y_1$  = Skor rata-rata prestasi belajar siswa kelas kontrol (KK)

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu menganalisis perbedaan antara dua kelompok skor. Jika terbukti bahwa data yang dikumpulkan berdistribusi normal dan homogen ataupun tidak homogen, maka untuk menguji hipotesis pada penelitian ini akan digunakan uji-t dengan taraf signifikan 5%. *T-test* yang digunakan adalah *separated varian* ataupun *polled varian*. Pengujian hipotesis menggunakan t-test, terdapat beberapa rumus yang digunakan rumus seperti berikut.

Rumus (*separated varians*)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Rumus (*polled varians*)

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left( \frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

atau

Keterangan:

- $\bar{x}_1$  = Nilai rata-rata skor kelompok eksperimen
- $\bar{x}_2$  = Nilai rata-rata skor kelompok kontrol
- $n_1$  = Banyaknya kelompok eksperimen
- $n_2$  = Banyaknya kelompok kontrol
- $S_1^2$  = Varians kelompok eksperimen
- $S_2^2$  = Varians kelompok kontrol

Pedoman penggunaan rumus-rumus t-test *separated varian*, dan *polled varian* yaitu sebagai berikut:

- a. Bila jumlah siswa  $n_1 = n_2$ , varian homogen maka dapat digunakan rumus t-test baik untuk *separated varian* maupun *polled varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan derajat kebebasan ( $dk$ ) =  $n_1 + n_2 - 2$

- b. Bila jumlah siswa  $n_1 \neq n_2$ , varian homogen maka dapat digunakan rumus t-test dengan *polled varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan derajat kebebasan ( $dk = n_1 + n_2 - 2$ )
- c. Bila jumlah siswa  $n_1 = n_2$ , varian tidak homogen dapat digunakan rumus t-test dengan *separated varian* dan *polled varian*. Untuk melihat harga t-tabel digunakan derajat kebebasan ( $dk = n_1 - 1$  atau  $n_2 - 1$ )
- d. Bila jumlah siswa  $n_1 \neq n_2$ , varian tidak homogen untuk ini digunakan t-test dengan *separated varian*. Harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t-tabel dengan  $dk (n_1 - 1)$  dan  $dk (n_2 - 1)$  dibagi dua, dan kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil.

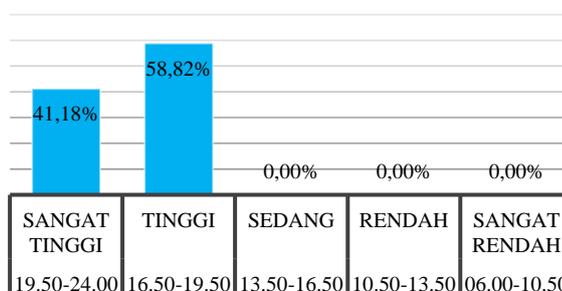
Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat analisis uji-t dilakukan dengan dua cara yaitu secara manual dan dengan bantuan program SPSS PC 16.0 for Windows. Apabila cara manual untuk menghasilkan interpretasi, maka  $t_{hitung}$  tersebut harus dikomparasi dengan  $t_{tabel}$  dengan indikator taraf signifikan 5% (0,05). Apabila  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} > t_{tabel}$ ) maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel atau sampel. Sedangkan apabila  $t_{hitung}$  lebih kecil dari pada  $t_{tabel}$  ( $t_{hitung} < t_{tabel}$ ) maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua variabel atau sampel. Sedangkan hasil interpretasi output program SPSS 16.0 for Windows dilakukan dengan melihat nilai signifikansi. Angka signifikansi lebih kecil dari 0,05 berarti  $H_0$  ditolak dan artinya terdapat perbedaan variabel bebas antar kelompok.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

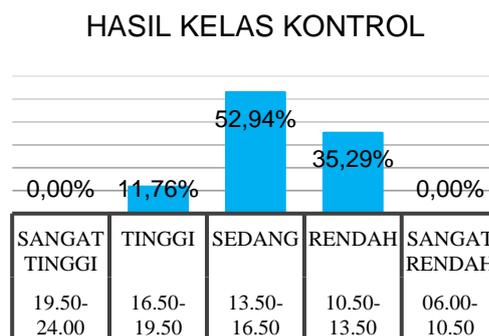
Berdasarkan data pengukuran prestasi belajar 17 siswa kelompok eksperimen, diperoleh data distribusi frekuensi skor post-test prestasi belajar tema Diri Sendiri dengan media pembelajaran interaktif CALISBAR kelompok eksperimen, diketahui bahwa skor tertinggi siswa adalah 22 dan skor terendah siswa adalah 16. Skor rata-rata prestasi belajar dengan penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR di kelompok eksperimen adalah 19,058. Kategori skor data prestasi belajar siswa kelas eksperimen dilihat pada Gambar 3.

HASIL KELAS EKSPERIMEN



Gambar 3. Histogram Prestasi Belajar Kelompok Eksperimen

Berdasarkan data pengukuran prestasi belajar 17 siswa kelompok kontrol, diperoleh data distribusi frekuensi skor post-test prestasi belajar tema Diri Sendiri dengan LKA (Lembar Kerja Anak), diketahui bahwa skor tertinggi siswa adalah 17 dan skor terendah siswa adalah 11. Skor rata-rata prestasi belajar dengan LKA (Lembar Kerja Anak) di kelompok kontrol adalah 14,117. Kategori skor data prestasi belajar siswa kelas eksperimen dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Histogram Prestasi Belajar Kelompok Kontrol

Perhitungan uji prasyarat dilakukan dalam dua buah uji yakni uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan hasil output analisis SPSS uji normalitas menunjukkan pada Kolom Sig. pada Uji Kolmogorov-Smirnov terlihat bahwa nilai probabilitasnya (nilai Sig. atau p) untuk kelas eksperimen = 0,200 dan kontrol = 0,180 yang semua lebih dari  $\alpha = 0,05$ . Untuk Shapiro-Wilk nilai sig. untuk kelas eksperimen = 0,456 dan kontrol = 0,549 yang lebih dari  $\alpha = 0,05$  sehingga dapat disimpulkan sebaran data kelas kontrol dan eksperimen berdistribusi Normal.

Tabel 1. Rangkuman Uji Normalitas dengan SPSS 16.0

KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
	Statistic	df	Sig.
POST TEST EKSPERIMEN	.135	17	.200
KONTROL	.174	17	.180

Perhitungan selanjutnya adalah uji homogenitas menggunakan SPSS 16.0. Berdasarkan hasil output analisis menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,684 oleh karena nilai signifikan  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variasi kelas kontrol dan eksperimen setara yang berarti tidak terdapat perbedaan varians data prestasi belajar Tema Diri Sendiri antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (homogen).

Karena data kelas eksperimen dan kelas kontrol telah berdistribusi normal dan data homogen maka dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Uji-t dapat dihitung dengan menggunakan Ms. Excel 2013 dan SPSS 16.0. Uji-t dihitung menggunakan rumus Separated Varians memperoleh t hitung sebesar 7,968. Uji-t juga dihitung dengan menggunakan SPSS 16.0 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis dengan SPSS

Nilai		t-test for Equality of Means		
		t	Df	Sig. (2tailed)
	Equal variance assumed	7,964	32	0,000
	Equal variance not assumed	7,964	31,756	0,000

Nilai t hitung menunjukkan nilai 7,964 dan t tabel dengan  $\frac{\alpha}{2} = 0,025$  dan df= 32 adalah 2,3518,  $|t \text{ hitung}| > |t \text{ tabel}|$  ( $7,964 > 2,3518$ ) maka  $H_0$  ditolak, atau terdapat perbedaan rata-rata kelas kontrol dan eksperimen. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan prestasi belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dan siswa yang belajar menggunakan media LKA (Lembar Kerja Anak) di Kelompok Belajar B TK Kartika VII-3 Singaraja. Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Interaktif CALISBAR didapat persentase hasil akhir respon siswa adalah 81,18% yang tergolong dalam kategori sangat positif. Sehingga dapat digambarkan bahwa siswa sangat senang dan sangat tertarik menggunakan media tersebut, dan dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran Interaktif CALISBAR sangat positif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## Pembahasan

Hasil penelitian didapat bahwa terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dengan siswa yang belajar menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) pada tema Diri Sendiri anak kelompok B TK Kartika VII-3 Singaraja. Dilihat rata-rata prestasi belajar kelompok eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR adalah 19,058 sedangkan rata-rata posttest untuk kelompok kontrol sebesar 14,117. Berdasarkan rata-rata hasil belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar lebih tinggi terdapat pada anak yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR memiliki nilai rata-rata lebih tinggi, sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya yaitu: (1) Putra (2018) Hasil pengujian yang diperoleh menyatakan terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan aplikasi edukasi smartkid. Yang dilihat dari rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dengan penerapan media aplikasi adalah sebesar 36,6 sedangkan rata-rata *posttest* untuk kelompok kontrol adalah sebesar 23,39. Hal ini berarti bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan model pembelajaran kelompok berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa (2) (Widyanto, 2016) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash 8*. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang didapat antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional (model/peraga) yaitu rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 77,19 lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya sebesar 67,19. (3) (Lubis, Fadillah, & Yuniarni, 2014) Sampel penelitian ini adalah seluruh anak didik PAUD Permata Hati Pontianak yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari usia 4, 5 dan 6 tahun. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata pre-test 30,83 dan rata-rata post-test 64,75 yang artinya hasil perolehan kosakata anak dengan menggunakan media audio visual mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. (4) (Windaviv, 2017) Hasil dari analisis data diketahui perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar anak. Hal tersebut dapat dilihat dari  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (18,48 > 9,48) dengan demikian penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berpengaruh secara signifikan untuk meningkatkan minat belajar anak di kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk. (5) (Margawati, 2016) Berdasarkan hasil penelitian rata-rata kemampuan sosio emosional anak sebelum diberikan perlakuan 36,40 dan sesudah diberikan perlakuan 42,60. Serta hasil analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan uji tanda berjenjang *Wilcoxon* diperoleh  $T_{hitung} < T_{tabel}$  (0 < 19), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dan dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh signifikan pembelajaran kelompok terhadap kemampuan sosio emosional anak kelompok B TK Pertiwi Sukomoro Kabupaten Nganjuk.

Terdapat beberapa kendala yaitu (1) guru dan siswa belum terbiasa dalam mengimplementasikan media pembelajaran interaktif CALISBAR, sehingga saat guru menjelaskan ke siswa menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR terdapat langkah yang masih ragu untuk dijelaskan. Kebanyakan siswa juga tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR, sehingga awalnya siswa terlihat masih malu untuk menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR tersebut. Solusi yang diberikan terhadap kendala ini adalah peneliti selalu mengarahkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR dalam setiap pembelajaran. Berkoordinasi dengan guru tentang penggunaan media tersebut supaya sesuai dan mudah dimengerti oleh siswa. (2) daya dukung sekolah berupa perangkat laptop masih kurang memadai, dimana jumlah laptop yang ada lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah siswa, maka dari itu solusi yang diberikan adalah setiap guru yang mempunyai laptop agar digunakan pada saat jam pembelajaran sehingga dalam satu kelompok mendapat 2 laptop. Berdasarkan kepada hasil penelitian ini, media pembelajaran interaktif CALISBAR memiliki implikasi terhadap prestasi belajar siswa TK Kartika VII-3 Singaraja yang artinya  $H_1$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif CALISBAR dapat mempengaruhi prestasi belajar dalam tema Diri Sendiri di TK Kartika VII-3 Singaraja.

Hasil analisis respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran Interaktif CALISBAR

didapat persentase hasil akhir respon siswa adalah 81,18% yang tergolong dalam kategori sangat positif. Sehingga dapat digambarkan bahwa siswa sangat senang dan sangat tertarik menggunakan media tersebut, dan dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran Interaktif CALISBAR sangat positif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Keadaan seperti ini dapat dijadikan modal untuk menciptakan suasana belajar yang efektif agar bisa meningkatkan prestasi belajar anak yang lebih tinggi. Respon sangat positif anak akan menjadi langkah awal untuk menuju kepada lingkungan belajar yang efektif. Jadi, dengan diperoleh respon anak yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR di dalam kelas dapat mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif CALISBAR dapat diterima dengan baik oleh anak. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran interaktif CALISBAR ini dapat dijadikan sebagai langkah alternative dalam pembelajaran di kelas.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa simpulan. Adapun simpulan yang akan dikemukakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Terdapat prestasi belajar yang lebih tinggi antara siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR dengan siswa yang belajar menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) pada tema Diri Sendiri anak kelompok B TK Kartika VII-3 Singaraja. Dilihat rata-rata posttest kelompok eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR adalah 19,058 sedangkan rata-rata posttest untuk kelompok kontrol sebesar 14,117. Berdasarkan rata-rata prestasi belajar tersebut maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar lebih tinggi terdapat pada anak yang menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR.
2. Hasil analisis respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR didapat persentase hasil akhir respon siswa adalah 81,18% yang tergolong dalam kategori sangat positif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diajukan beberapa saran guna meningkatkan kualitas pembelajaran pada tema Diri Sendiri yaitu (1) peneliti menyarankan kepada sekolah untuk menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR sebagai salah satu alternatif pembelajaran dalam proses belajar mengajar di kelas mengingat pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif CALISBAR memberikan pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa. (2) penelitian ini dilakukan dengan berbagai keterbatasan, terutama kondisi kelas, siswa, dan materi yang digunakan. Disarankan untuk peneliti yang tertarik dapat melakukan penelitian dengan media pembelajaran interaktif CALISBAR untuk tema yang berbeda dan pada jenjang yang berbeda serta dapat membuat sebuah pedoman penggunaan media pembelajaran interaktif CALISBAR sebagai media dalam pembelajaran yang akan ditujukan kepada guru.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dhieni, N. (2010). *Metode pengembangan bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Diwangkara, I. K. S., Putrama, I. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan media pembelajaran interaktif 3 dimensi baca tulis bergambar. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 5.
- Lubis, E., Fadillah, & Yuniarni, D. (2014). Pengaruh media audio visual terhadap peningkatan kosakata anak usia 4-5 tahun. *Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan*, 1–11.
- Margawati, Y. K. (2016). Pengaruh model pembelajaran kelompok terhadap kemampuan sosio emosional kelompok B. *PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*.
- Munir. (2009). *Pembelajaran jarak jauh berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. CV. Alfabeta.
- Putra, G. S. A. (2018). Pengaruh penggunaan media aplikasi edukasi smartkid dengan model pembelajaran kelompok terhadap hasil belajar anak kelompok B di TK Wangun Sesana. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha*, 6.
- Widyianto, A. (2016). Pengaruh Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash 8 terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran sistem pengisian di SMK Negeri 1

Magelang. *Skripsi Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.*

Windaviv, S. (2017). Pengaruh penggunaan media audio visual untuk meningkatkan minat belajar anak di kelompok B TK Perwanida Rejoso Nganjuk. *Skripsi Program Studi PG-PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya*, 1–6.

Yusuf. (2014). *Metode penelitian pendidikan kualitatif & penelitian gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.