

PENGEMBANBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT INTERAKTIF PADA TEMA TANAH AIRKU UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN

Mila Anindiya Wardana
Universitas Negeri Malang
milaanindiya2017@gmail.com

Abstract

This research was conducted with the aim of producing a valid, appealing, and effective instructional media product in a form of interactive PowerPoint that could help facilitate the learning process for my homeland theme. This study used the ADDIE model which consisted of five main stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The data collection techniques used in this study were interviews and questionnaires. This research shows that the use of interactive PowerPoint instructional media on the theme of my homeland for children aged 5-6 years meets the valid, appealing, and effective criteria and can be used as a tool for teachers or educators in delivering thematic and meaningful learning for children.

Keywords: *media, powerpoint, theme of my homeland*

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran powerpoint interaktif yang valid, menarik dan efektif sehingga dapat membantu mempermudah proses pembelajaran pada tema tanah airku. Penelitian menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama yaitu tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan tahap evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa wawancara dan angket. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Powerpoint Interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun memenuhi kriteria valid, menarik dan efektif serta dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu guru atau pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik dan bermakna bagi anak.

Kata kunci: *Media, Powerpoint, Tema Tanah Airku*

PENDAHULUAN

Bermain sambil belajar merupakan hal yang dapat dilakukan oleh guru di taman kanak-kanak untuk mengenalkan berbagai bidang ilmu apa anak didiknya. Kegiatan bermain dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai cara, salah

satunya ialah memanfaatkan sebuah media. Menurut Briggs, media merupakan alat yang dapat memberikan rangsangan bagi anak sehingga dapat menciptakan proses kegiatan belajar (Susilana & Riyana, 2009:6).

Media dalam pembelajaran bertujuan untuk memudahkan anak dalam menyerap, memahami dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Adapun jenis media menurut Seels & Glosgow (dalam Mais, 2016:49) dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu media tradisional dan media teknologi yang mutakhir.

Berpedoman pada kurikulum 2013 yang berbasis tematik, guru dituntut untuk lebih inovatif dan kreatif dalam mengemas materi pada setiap tema dalam kegiatan pembelajaran. Namun, tidak sedikit guru yang mengalami hambatan dalam tema tanah airku. Pada tema tanah airku, anak diajak mengenal lebih dalam mengenai materi negaraku, kehidupan di desa dan di kota. Namun karena banyaknya materi yang terdapat pada tema tanah airku, guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut.

Berdasarkan paparan di atas dan mengingat semakin banyaknya sekolah yang telah menggunakan media elektronik berupa komputer dalam proses pembelajaran, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik serta efektif dalam mengatasi kesulitan guru dalam mengajar khususnya pada tema tanah airku. Peneliti mencoba memberikan solusi untuk membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh guru. Adapun solusi yang dimaksud ialah pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif yang berisi materi sub tema negaraku yang dapat diterapkan pada anak usia 5-6 tahun.

Tujuan diadakannya penelitian dan pengembangan ini ialah menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran powerpoint interaktif yang valid, menarik dan efektif sehingga dapat mempermudah guru dalam mengajar serta mempermudah anak untuk menerima materi pada tema tanah airku dengan sub tema negaraku.

Pengertian Media Pembelajaran

Media terlebih dahulu telah dikenal sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang dimanfaatkan oleh seorang pendidik atau guru. Sadiman, dkk (2010:6), menyatakan bahwa “kata media berasal dari bahasa Latin yang

merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Secara lebih khusus, pengertian “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal” (Arsyad, 2011).

Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran dan media memiliki fungsi sebagai penyalur informasi maupun pesan yang akan ditujukan kepada peserta didik. Menurut Levie & Lenz (dalam Mais, 2016:17), beberapa fungsi media pembelajaran yang khususnya media visual, yaitu a. fungsi atensi, b. fungsi afektif, c. fungsi kognitif, d. fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Menurut Riyandra (dalam Saifuddin, 2018:134), fungsi atensi merupakan salah satu fungsi dari sebuah media pembelajaran yang dapat menarik minat serta tingkat penerimaan maupun penolakan terhadap anak pada sebuah materi pembelajaran. Fungsi kognitif pada media visual mengandung makna bahwa lambang visual atau gambar dapat memberikan pengaruh pada tingkat pemahaman anak (Darmadi, 2017:88). Fungsi kompensatoris, menurut Prastowo (2019) ialah “media pembelajaran yang berfungsi untuk mengakomodasikan anak yang lemah dan lambat menerima sekaligus memahami isi pembelajaran. Selain itu, fungsi media sebagai penyaji informasi yaitu media dijadikan sebuah alat yang dapat menjadi sebuah penyalur informasi.

Pembelajaran Berbasis Komputer

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menyebabkan berkembangnya pula teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau banyak disebut dengan istilah komputer. Perkembangan TIK sendiri juga memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran yang telah memanfaatkan berbagai media elektronik sudah sejak lama digunakan dalam satuan pendidikan. Komputer menjadi salah satu media yang telah banyak digunakan pada satuan pendidikan. Namun, dalam

pendidikan anak usia dini, media pembelajaran berbasis media elektronik belum sepenuhnya dipergunakan.

Menurut Wena dalam Purwanto yang dikutip oleh Mashuri (2019:10), pembelajaran berbasis komputer merupakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan komputer sebagai alat bantu. Peran komputer dalam membantu proses pembelajaran ialah dimanfaatkan sebagai alat yang menyajikan berbagai informasi isi dari materi pelajaran maupun latihan atau evaluasi (Arsyad, 2011).

Salah satu program dalam komputer yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu proses pembelajaran ialah program Microsoft Office yang terdiri dari Microsoft Office Powerpoint, Microsoft Word, dan Microsoft Excel (Kadaruddin, 2018). Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis komputer merupakan suatu pembelajaran yang memanfaatkan komputer yang berisi berbagai program di dalamnya sebagai media untuk menyajikan berbagai informasi mengenai muatan pembelajaran, seperti judul, tujuan, materi pembelajaran serta latihan maupun evaluasi pembelajaran dan memberikan banyak keuntungan bagi penggunaannya.

Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif

Microsoft Powerpoint termasuk aplikasi yang banyak digunakan oleh orang-orang untuk mempresentasikan sebuah laporan, bahan ajar, ataupun suatu hasil karya (Arsyad, 2013:193). Selain itu, menurut Arafik (2015), program Powerpoint merupakan salah satu software yang dirancang khusus yang dapat menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam proses pembuatan dan penggunaannya serta relatif terjangkau, karena tidak membutuhkan bahan lain selain alat untuk menyimpan data (data storage).

Program powerpoint memiliki kelebihan yang cukup unggul untuk digunakan oleh guru. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa program Microsoft Powerpoint merupakan sebuah aplikasi dalam software yang memiliki kemampuan sangat baik dalam menyajikan berbagai informasi dalam bentuk presentasi dan aplikasi powerpoint ini sudah banyak digunakan dalam dunia

pendidikan. Selain itu, interaktif yaitu bersifat komunikasi dua arah (Warsita, 2008).

Tema Tanah Airku

Tema tanah airku merupakan salah satu tema yang terdapat dalam kurikulum PAUD. Tema tanah airku dalam PAUD terdapat pada semester II atau semester genap. Dalam struktur kurikulum PAUD formal berisi berbagai program pengembangan, yang meliputi: (1) pengembangan nilai agama dan moral, (2) kognitif, (3) fisik motorik, (4) bahasa, (5) sosial emosional, dan (6) seni. Oleh karena itu, tema rekreasi dapat diinovasi untuk mengembangkan berbagai kecerdasan atau mengembangkan multiple intelligences pada diri anak. (Suyadi & Dahlia, 2015). Semua aspek pengembangan tersebut dapat diwujudkan dalam kegiatan bermain. Pada setiap tema dapat dikembangkan ke dalam berbagai subtema. Untuk tema tanah airku, terdapat dua subtema yaitu sub tema negaraku dan sub tema kehidupan di desa dan di kota (Asmawati, 2014).

METODE

Jenis penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (research and development). Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang diadaptasi dari Reiser-Mollenda (Amri, 2013). Pemilihan model penelitian ADDIE karena model penelitian ini lebih sederhana dan lengkap, serta dapat digunakan untuk mengembangkan suatu produk seperti model, strategi pembelajaran, media serta bahan ajar.

Tahap analisis yaitu melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan wawancara. Tahap perancangan terdiri dari pembuatan storyboard dan menentukan spesifikasi tampilan media. Pada tahap pengembangan yaitu mulai memproduksi media dimulai dengan pengumpulan bahan konten seperti gambar, video, background dan animasi sederhana. Selanjutnya tahap implementasi, dilakukan pada anak usia 5-6 tahun sebanyak 6 anak. Dan terakhir, tahap evaluasi yaitu proses untuk menganalisa media setelah melewati tahap implementasi. Pada tahap evaluasi

ini akan menentukan apakah masih terdapat kelemahan atau kekurangan pada media yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah wawancara dan angket. Teknik analisis yang digunakan berupa presentase (Akbar, 2013), dengan rumus sebagai berikut:

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

- V : validasi
- Tse : total skor empirik
- Tsh : total skor maksimal

Adapun tabel kriteria validitas menurut Akbar (2013:41) adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Kriteria Kalayakan Produk

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	85,01% - 100,00%	Sangat valid, atau dapat digunakan tanpa revisi
2	70,01% - 85,00%	Valid, atau dapat digunakan namun perlu revisi kecil
3	50,01% - 70,00%	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan karena perlu revisi besar
4	01,00% - 50,00%	Tidak valid, atau tidak boleh dipergunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran powerpoint interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun. Dalam produk media pembelajaran yang dihasilkan ini memuat materi-materi yang berkaitan dengan sub tema negaraku. Selain itu dalam produk juga dilengkapi materi dalam bentuk teks, gambar, animasi, audio dan video yang telah dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk). Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan oleh setiap orang untuk menyampaikan berbagai pesan maupun informasi (Sadiman dkk, 2010). Selain itu, kata interaktif menurut Warsita (2008) ialah bersifat dua arah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media interaktif ialah sebuah sarana yang dapat digunakan

untuk menyampaikan sebuah informasi yang dapat memberikan aksi-reaksi antara media itu sendiri dengan pengguna.

Penelitian dan pengembangan media yang dilakukan ialah untuk menghasilkan media pembelajaran yang memiliki kriteria kevalidan, kemenarikan dan keefektifan. Produk media pembelajaran powerpoint interaktif ini telah memenuhi kriteria: (1) valid karena telah diuji kelayakannya oleh para ahli, yaitu dari ahli media, ahli materi serta ahli pembelajaran dan dinyatakan valid sesuai dengan kriteria kevalidan, (2) menarik artinya memiliki kemenarikan dalam isi media yang berupa gambar, video dan animasi, menarik dalam desain/tampilan, menarik dalam pemilihan tema dan warna, serta menarik dalam tampilan permainan, dan (3) efektif yang artinya media pembelajaran yang menyediakan sebuah materi mengenai tema tanah airku yang mudah digunakan, materi yang mudah dipahami oleh anak, yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar anak serta memberikan pengalaman yang berarti untuk anak.

Dari hasil perolehan uji coba media oleh ahli media, dapat diketahui kesesuaian aspek-aspek media dengan tingkat kriteria kelayakan media *powerpoint* interaktif dengan rumus sebagai berikut.

$$V - ahm = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots \%$$

$$V - ahm = \frac{57}{68} \times 100\% = 83,82\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor pada tabel 2 dapat dilihat bahwa tingkat kelayakan dari aspek media memiliki presentase sebesar 83,8%. Apabila hasil validasi empirik di atas dicocokkan dengan kriteria validitas pada dengan tabel 1, maka produk pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dikategorikan **Valid** dengan sedikit revisi dan dapat digunakan.

Data hasil uji validasi materi dalam media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku oleh ahli materi, dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut.

$$V - ah = \frac{TSe}{TS} \times 100\% = \dots \%$$

$$V - ah = \frac{34}{40} \times 100\% = 85\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan skor pada tabel 3 dapat dilihat bahwa tingkat kelayakan isi materi yang termuat dalam media diperoleh presentase sebesar 85,%. Apabila dikonversikan dengan tabel 1 mengenai kriteria kelayakan produk, maka materi pada produk pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dikategorikan **Valid** dengan sedikit revisi dan dapat digunakan.

Berdasarkan data mengenai hasil uji validasi ahli pengguna dapat ditemukan presentase validitas media dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$
$$V - pg = \frac{37}{40} \times 100\% = 92,5\%$$

Setelah dilakukannya perhitungan dengan menggunakan rumus di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi empirik pada uji coba validasi oleh ahli pengguna, media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun memiliki nilai sebesar 92,5%. Apabila hasil validasi empirik dicocokkan dengan kriteria validitas yang terdapat pada tabel 1 maka media *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dikategorikan **Sangat Valid** dan dapat digunakan.

Selain itu, media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun juga menunjukkan hasil validasi dalam aspek kemenarikan dan aspek keefektifan yang telah divalidasi oleh ahli pengguna atau pembelajaran.

Pada uji validasi ahli pengguna terkait kemenarikan media menghasilkan data empirik seperti. Data empirik yang didapat dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V - pg = \frac{TSe}{TS} \times 100\% = \dots\%$$
$$V - pg = \frac{27}{28} \times 100\% = 96,42\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan data empirik di atas, media *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun memiliki tingkat

kemenarikan sebesar 96,42%. Dengan demikian, apabila dicocokkan dengan kriteria validitas pada tabel 1 maka media *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dikategorikan **Sangat Valid** dalam aspek kemenarikan.

Hasil uji coba validasi ahli pengguna terkait keefektifan media dapat dilihat pada tabel 6 di atas. Untuk menentukan presentase hasil penilaian dalam tabel di atas dapat dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

$$V - pg = \frac{30}{32} \times 100\% = 93,75\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, dapat diketahui bahwa presentase hasil dari uji coba validasi ahli pengguna terkait keefektifan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun ialah 93,75 %. Dengan demikian apabila dikonversi sesuai dengan tabel 1 maka media pembelajaran tersebut dikategorikan **Sangat Valid** dalam aspek keefektifan.

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dilakukan di salah satu rumah anak usia dini yang beralamatkan jalan K.H Sholikin, RT.02, Paju, Ponorogo dengan melibatkan 6 anak dengan rentang usia 5-6 tahun. Hasil dari uji kelompok kecil untuk mengetahui respon anak dalam tingkat kemenarikan dan keefektifan media menunjukkan presentase sebesar 86,11% dan dikategorikan valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

SIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli pengguna (guru), dan uji coba kepada anak usia dini yang dihitung dengan menggunakan validitas gabungan mendapatkan skor 86,85% dengan kategori sangat layak digunakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun dapat digunakan sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmawati, Luluk. 2014. *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Kadaruddin. 2018. *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Yogyakarta: Depublish
- Mais, Asrorul. 2016. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jember: Pustaka Abadi.
- Prastowo, Andi. 2019. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.
- Saifuddin. 2018. *Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Deepublish.
- Susilana, R. & Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyadi & Dahlia. 2015. *Implementasi dan Inovasi Kurikulum PAUD 2013 (Program Pembelajaran Berbasis Multiple Intelligences)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*. Jakarta: Rineka Cipta