

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT
INTERAKTIF DALAM MENUMBUHKAN MINAT BELAJAR ANAK USIA DINI**

Mutiara Sambella¹, Aan Hendrawan², Rudi Hariyadi³

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

¹mutiarasambella28@gmail.com, ²aanhendrawan@untirta.ac.id,

³rudiharyadi@untirta.ac.id

ABSTRACT

Microsoft PowerPoint is a software that is often used to create simple but still interesting learning media. The aim of the research is to test the feasibility of PowerPoint-based interactive media in increasing early childhood interest in learning and determine the effectiveness of interactive PowerPoint-based learning media in increasing interest in learning at PAUD Indah Kirana. The research method for this research is research and development (R&D). The results of the research in the material aspect have a percentage score of 91.1% with very good criteria, the illustration aspect gets a score of 93.3% with very good criteria, the attractiveness indicator has a percentage score of 86.6% and is proven by the final percentage results in the teacher's response results through a completed questionnaire, namely 85.8% with very good criteria. Meanwhile, the percentage results of the student questionnaire were 82.2% with very good criteria. This means that students like learning using interactive PowerPoint media and it is easier to understand the material presented by the teacher and the learning atmosphere becomes more enjoyable so that it can increase students' interest in learning.

Keywords: PowerPoint, Interactive, Interest.

ABSTRAK

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu software yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sederhana namun tetap menarik. Tujuan penelitian yaitu untuk menguji kelayakan media interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini dan mengetahui efektifitas media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar di PAUD Indah Kirana. Metode penelitian penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil penelitian dalam aspek materi nilai persentase 91,1% dengan kriteria sangat baik, aspek ilustrasi mendapat nilai 93,3% dengan kriteria sangat baik, indikator daya tarik memiliki nilai persentase yaitu 86,6% dan dibuktikan dengan hasil persentase akhir pada hasil respon guru melalui angket yang sudah diisi yaitu 85,8% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil persentase angket siswa yaitu sebesar 82,2% dengan kriteria sangat baik, Hal itu berarti siswa menyukai pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata Kunci: PowerPoint, Interaktif, Minat.

A. Pendahuluan

Seiring berkembangnya teknologi, maka ilmu pengetahuan pun juga berkembang dengan berbagai jenis media yang digunakan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Belajar merupakan salah satu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Dalam prakteknya, seorang guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat teknologi yang efisien dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan (Amalida & Halimah, 2023).

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif berbasis power point. Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata interaktif mengandung arti bersifat saling melakukan aksi, antar hubungan dan saling aktif. Revolusi industri 5.0 adalah era kolaborasi manusia & teknologi dalam

produksi. Revolusi industri 5.0 adalah babak baru perkembangan peradaban dunia. Media pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Sehingga muncul istilah media interaktif sebagai media yang bisa menghasilkan interaksi atau tindakan aktif antara peserta didik dengan media yang disajikan (Maghfira, 2022).

Menggunakan media pembelajaran terutama dalam Pendidikan Anak Usia Dini sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala suatu yang digunakan untuk menyampaikan materi (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu pembelajaran tertentu (Sumiharsono & Hasanah, 2017). Media dalam proses pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bersifat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik sehingga dapat memicu terciptanya proses pembelajaran yang

efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik (Ismail, 2020)

Dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nahl ayat 44 tentang betapa pentingnya sebuah media dalam proses suatu pembelajaran yang artinya: *"(mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab, dan Kami turunkan az-zikr (Al-Qur'an) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan"*.

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu software yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran yang sederhana namun tetap menarik. Hal ini dibantu dengan menu-menu yang dapat digunakan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Saat ini, banyak dijumpai pada Lembaga PAUD masih banyak yang belum menggunakan teknologi sebagai bahan ajar. Guru masih menggunakan metode ceramah salam mengajar. Sedangkan anak didik saat ini sudah lebih cepat mengenal *gadget* atau *handphone*. Media pembelajaran yang

memanfaatkan teknologi akan menjadikan daya tarik bagi peserta didik yang baru mengenal *gadget*.

Setelah dilakukannya studi lapangan di salah satu Lembaga Pendidikan yaitu PAUD Indah Kirana di Cimuncang, peneliti mendapatkan hasil wawancara bahwa dalam kegiatan belajar mengajar pendidik hanya menggunakan metode ceramah dan belum terdapatnya infocus pada Lembaga tersebut sehingga menjadi salah satu kendala bagi pendidik dalam mengaplikasikan metode pembelajaran berbasis teknologi yaitu salah satunya menggunakan powerpoint interaktif. Oleh karena itu, peneliti melakukan izin uji coba produk design pembelajaran yang akan dibuat dan diteliti apakah berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media Interaktif berbasis PowerPoint akan menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Dengan demikian, maka peneliti melakukan penelitian di lembaga pendidikan dasar khususnya di PAUD Indah Kirana, dimana selama ini

penyampaian materi belum menggunakan teknologi dikarenakan tidak tersedianya media pembelajaran yang memadai. Disini peneliti ingin menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint untuk kelas A dan B yang memiliki jumlah keseluruhan sebanyak 18 peserta didik aktif. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Power Point interaktif dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia Dini” dengan harapan siswa dan guru di PAUD Indah Kirana dapat memanfaatkan hasil dari pengembangan media ini untuk meningkatkan minat belajar siswa pada proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

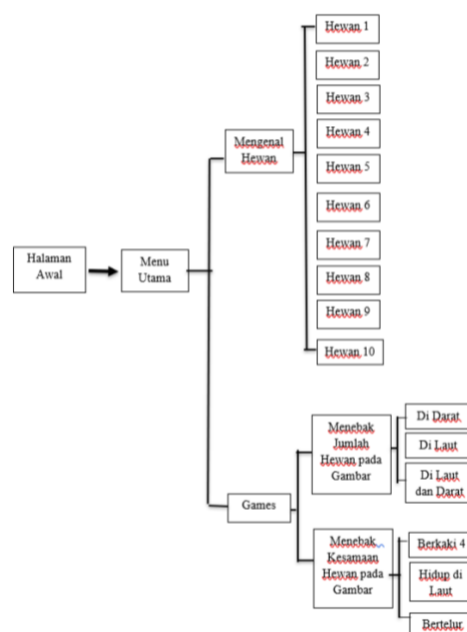
Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang merupakan penelitian pengembangan yang dapat menghasilkan sebuah produk dan menguji efektifitas dari produk tersebut sehingga dapat menjamin kevalidan dari produk tersebut sebelum di distribusikan (Saputro, 2017). Adapun produk yang dikembangkan dalam penelitian ini

berupa media interaktif berbasis PowerPoint.

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah Research and Development (R&D) yaitu sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada ataupun produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan (Maghfira, 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berikut ini merupakan hasil pengembangan produk awal media pembelajaran power point interaktif dalam menumbuhkan minat belajar anak usia dini.



Gambar 1 Desain Flowchart

- 1) Halaman Awal

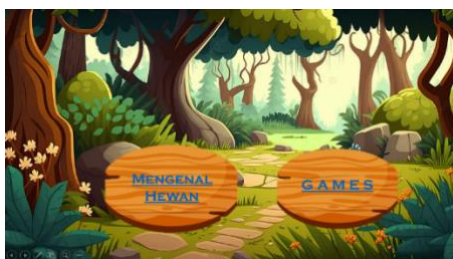
Halaman awal merupakan halaman awal yang berisi judul dan terdapat icon mulai.



Gambar 2 Desain Halaman Awal

2) Menu Utama

Halaman utama berisi daftar pilihan media pembelajaran. Terdapat pilihan mengenal hewan dan games. Pengguna dapat memilih opsi menu dengan mengklik ikon.



Gambar 3 Desain Menu Utama

3) Halaman Menu Materi

Halaman ini merupakan menu materi. Terdapat keteangan pertanyaan “Hewan apakah ini?”. Kemudian akan muncul gambar hewan yang akan dijawab oleh peserta didik. Setelah itu guru dapat menekan tombol” klik” untuk memutar suara dan muncul keterangan nama hewan sesuai

gambar pada sisi kanan gambar teleh tombol klik ditekan. Halaman materi ini terdiri dari 10 slide.



Gambar 4 Desain Menu Materi

4) Halaman Permainan

Merupakan halaman yang berisi latihan untuk menguji daya ingat dan sifat kritis peserta didik dalam mengingat dan mencari kesamaan.

a. Halaman Permainan 1: Menebak Jumlah Hewan Pada Gambar



Gambar 5 Desain Halaman Permainan 1

b. Halaman Permainan 2: Menebak Kesamaan pada Gambar Hewan



Gambar 6 Desain
 Halaman Permainan 2

21- 40	Kurang (K)
0-20	Sangat Kurang (SK)

Hasil rekapitulasi validasi ahli media disajikan pada grafik berikut:

1. Kualitas Media

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli merupakan penilaian kualitas pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dengan menggunakan angket tertutup penilaian uji ahli media pembelajaran yang dinilai berdasarkan kriteria skor yang tercantum dalam angket dengan menggunakan skala likert (Arikunto, 2013).

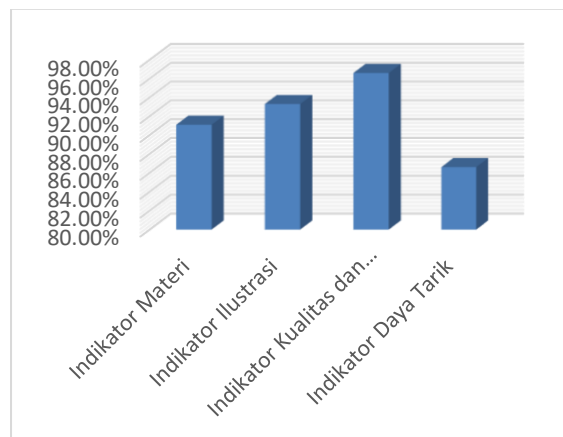
Tabel 1 Skala Likert

Pernyataan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup Baik (CB)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Persentase yang diperoleh lalu diubah menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria persentase kelayakan media pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 2 Frekuensi Skor (%) dan Kategori Kevalidan

Frekuensi Skor (%)	Kategori Kevalidan
81- 100	Sangat Baik (SB)
61- 80	Baik (B)
41- 60	Cukup Baik (CB)



Grafik 1 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian produk oleh ahli media terdapat persentase tertinggi yaitu pada indikator kualitas dan tampilan media yaitu 96,6% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut disebabkan karna penampilan media menarik perhatian siswa dan media yang digunakan memiliki fitur yang mudah untuk dimengerti.

Selain itu, aspek materi mendapat nilai persentase 91,1% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut dibuktikan dengan media yang digunakan sesuai dengan materi pelajaran, tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar. Aspek ilustrasi mendapat nilai 93,3% dengan kriteria sangat baik. Hal tersebut disebabkan

karna media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan media yang digunakan dapat memudahkan siswa dalam membayangkan dan memahami materi pelajaran. Sedangkan pada indikator daya tarik memiliki nilai persentase yaitu 86,6% dengan kriteria sangat baik karena penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan siswa pada guru dan dapat meminimalisir salah persepsi pada siswa.

1. Tanggapan

a. Hasil Angket Respon Guru

Tabel 3 Hasil Angket Respon Guru

No	Pernyataan	Skor Total
1	Dengan menggunakan media PowerPoint interaktif siswa menjadi lebih aktif di kelas	12
2	Media PowerPoint interaktif akan memudahkan saya dalam menyampaikan materi pembelajaran	8
3	Dengan menggunakan media PowerPoint interaktif, saya merasa bahwa siswa lebih antusias saat mengikuti pembelajaran	11

4	Dengan menggunakan media PowerPoint interaktif, siswa jadi lebih tertarik dengan pembelajaran	12
5	Media PowerPoint interaktif yang dijalankan cukup bagus dan efisien	10
6	Ada beberapa siswa yang terlihat bosan ketika menggunakan media PowerPoint interaktif	11
7	Dengan adanya media PowerPoint interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	9
8	Ada beberapa materi yang tidak cocok jika menggunakan media PowerPoint interaktif	7
9	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media PowerPoint interaktif sudah cukup bagus	12
10	Dengan media PowerPoint interaktif, saya bisa mengasah skill dalam penggunaan media saat pembelajaran berlangsung	11
Jumlah		103
Persentase Nilai Akhir (%)		85,8%
Keterangan		Sangat Baik

b. Hasil Angket Respon Siswa

Angket siswa memberikan informasi terkait bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran

tersebut. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan menilai 3 aspek yaitu media pembelajaran, materi dan manfaat. Hasil rekapitulasi respon siswa dengan beberapa pernyataan pada angket yang telah diisi sebagai berikut:

No	Pernyataan	Skor Total
1	Saya menyukai pelajaran Mengenal Hewan	81
2	Menggunakan media power point interaktif merupakan pengalaman baru untuk saya	82
3	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media power point interaktif membuat saya lebih tertarik untuk belajar	84
4	Gambar, video, game dan animasi yang ada dalam media power point interaktif sudah jelas	90
5	Dengan menggunakan media power point interaktif saya lebih mudah memahami materi pembelajaran	84
6	Dengan adanya media PowerPoint interaktif membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	90
7	Guru menyampaikan materi dengan jelas saat pelajaran berlangsung	81
Jumlah		592
Persentase Nilai Akhir (%)		82,2%

Keterangan	Sangat Baik
------------	-------------

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif bahwa nilai rata-rata pada setiap aspek dan indikator berbeda-beda. Persentase akhir pada hasil respon guru melalui angket yang sudah diisi yaitu 85,8% dengan kriteria sangat baik. Hal ini artinya dengan powerpoint interaktif siswa menjadi lebih aktif di kelas, memudahkan guru dalam menyampaikan materi belajar, siswa menjadi lebih antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas, siswa tidak merasa jenuh atau bosan dan dapat mengasah kemampuan guru dalam menggunakan media saat proses pembelajaran.

Sedangkan hasil persentase angket siswa yaitu sebesar 82,2% dengan kriteria sangat baik, Hal itu berarti siswa menyukai pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif, lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

D. Kesimpulan

Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa dikongkritkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi di bidang pendidikan adalah media pembelajaran interaktif berbasis power point. Menggunakan media pembelajaran terutama dalam Pendidikan Anak Usia Dini sangat dibutuhkan guna memudahkan guru pada saat menyampaikan materi pembelajaran dan menarik perhatian siswa untuk menerima materi pembelajaran dengan baik.

Kelayakan media interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar anak usia dini berada pada persentase 91,5% dengan kriteria sangat baik.atau media layak pakai.Sedangkan hasil efektifitas media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif dalam meningkatkan minat belajar di PAUD Indah Kirana memiliki persentase 83,5% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah; PENDAS*:

Primary Education Journal, Volume 4 Nomor 2, 54-60.

Ismail, I. (2020). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendekia Publisher.

Maghfira, H. (2022). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Di Sekolah Dasar Islam Khoiru Ummah Kota Malang Tahun Pelajaran 2021/2022*. Jember: SKRIPSI: UNIVERSITAS NEGERI ISLAM KH ACHMAD SIDDIQ.

Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (R&D)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.