

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT POWER POINT PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK N PEMBINA SEMARANG**

**Dilla Ayu Nuzulia<sup>1\*</sup>, Neneng Tasu'ah<sup>2</sup>**

<sup>1\*,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>ayunuzuliad@students.unnes.ac.id, <sup>2</sup>nenengtasuah@mail.unnes.ac.id

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses pengembangan dan dampak dari penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point di TK N Pembina Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif Microsoft Power Point (PPT). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu anak kelompok B dan guru kelompok B di TK N Pembina Semarang. Hasil dalam penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point dinilai dapat meningkatkan antusias belajar pada anak kelompok B TK N Pembina Semarang, dikarenakan materi pembelajaran yang disampaikan dapat menarik perhatian anak. Selain itu dalam hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis power point ternyata masih belum dapat dikembangkan di TK N Pembina Semarang, dikarenakan terdapat kesulitan yang dihadapi guru saat proses pembuatan dan proses pengoperasiannya.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Interaktif, Pendidikan Anak Usia Dini, Microsoft PowerPoint

### **Abstract**

*The purpose of this study was to determine the development process and the impact of the application of interactive learning media based on Microsoft Power Point in TK N Pembina Semarang. This study uses a descriptive qualitative approach that describes the development of Microsoft Power Point (PPT) interactive learning media. This study uses data collection techniques through observation and documentation. The subjects in this study were group B children and group B teachers at TK N Pembina Semarang. The results in this study are interactive learning media based on Microsoft Power Point which is considered to be able to increase enthusiasm for learning in group B children at TK N Pembina Semarang, because the learning material delivered can attract children's attention. In*

<b>How to cite:</b>	Dilla Ayu Nuzulia, Neneng Tasuah (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Power Point pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK N Pembina Semarang, (7) 09, Doi 10.36418/syntax-literate.v7i9.13792
<b>E-ISSN:</b>	2548-1398
<b>Published by:</b>	Ridwan Institute

*addition, in the results of this study it can be seen that the use of power point-based interactive learning media has not yet been developed in TK N Pembina Semarang, because there are difficulties faced by teachers during the manufacturing and operating processes.*

**Keywords:** *Interactive Learning Media, Early Childhood Education, and Microsoft PowerPoint.*

## **Pendahuluan**

Anak usia dini merupakan sebutan untuk anak yang berusia 0-6 tahun. Anak usia dini tumbuh dengan cepat pada usia ini, sehingga anak usia dini memerlukan stimulus untuk memaksimalkan pertumbuhannya pada masa ini. Menurut Khaironi (2018), seorang anak dengan rentang usia 0 sampai 6 tahun disebut sebagai anak usia dini. Pada usia tersebut, perkembangan terjadi sangat cepat. Menurut penelitian, hampir 40% perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu, masa kanak-kanak dianggap penting sehingga disebut sebagai usia emas (golden age). Setiap orang melewati usia dini, namun karena usia dini hanya terjadi satu kali dalam fase kehidupan setiap manusia, sehingga usia dini tidak boleh disia-siakan. Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan upaya pembinaan dan/atau pengajaran yang diterapkan untuk anak di rentang usia 0 hingga 6 tahun. Dimana pendidikan ini ditujukan untuk memberikan rangsangan pada pengembangan jasmani pada rohani anak (UU 20 Tahun 2003). Tujuan dari pemberian stimulasi ini adalah untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan dasar (SD) yaitu sekolah tingkat pertama. Berdasarkan pernyataan dari Hasyim (2015), Mendidik anak seperti menulis di kertas kosong dikarenakan anak terlahir dalam keadaan suci tanpa coretan apapun, anak sudah berbekal indra dan hati yang menjadikan ini sebagai potensinya untuk terus berkembang (Nadhiroh, Sutarto, Sunarso, Kurniawati, & Pranoto, 2023).

Di era globalisasi ini, semua aspek dalam kehidupan selalu berhubungan dengan teknologi. Maka dari itu, pengenalan teknologi informasi merupakan suatu alternative pemberian kesempatan dalam pendidikan anak usia dini. Pengenalan teknologi informasi dikembangkan untuk mengatasi berbagai masalah yang ditimbulkan oleh adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat (H., Mukminin, & Waluyo, n.d.). Pada zaman yang modern seperti sekarang, tidak salah apabila teknologi memiliki dampak bagi pertumbuhan anak usia dini. Salah satu dari sekian banyak elemen yang memiliki dampak terbesar pada pertumbuhan, perkembangan psikologis, dan perubahan perilaku pada orang-orang dari segala usia, terutama anak-anak, adalah multimedia. Agar pendidik dapat secara efektif mengatasi dampak teknologi multimedia pada perkembangan anak, mereka harus menyadari komponen intinya dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk berpartisipasi di dalamnya. Artinya, tidak gagap teknologi, dan dengan pemahaman ini, para pendidik mampu mengoptimalkan sisi positif dan secara bertahap dapat meminimalisasi dampak negatif multimedia bagi anak (K. Novitasari, 2019)

Media pembelajaran untuk anak usia dini semakin penting mengingat perkembangan anak pada usia ini adalah pada masa berfikir konkrit. Hal tersebut mengisyaratkan digunakannya media sebagai saluran informasi pesan untuk anak usia dini (Hasjiandito, Adiarti, & Wantoro, 2016). Monotonnya metode dan media pembelajaran yang digunakan di sekolah dapat membuat anak mudah merasa bosan dengan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan unik dapat menjadi solusi bagi permasalahan pembelajaran di dalam kelas maupun di rumah. Selain itu media mempunyai berbagai manfaat antara lain yaitu membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, media juga dipandang sebagai suatu alat komunikasi yang menjembatani antara ide-ide yang abstrak dengan dunia nyata (Kurniawati & Nita, 2018). Dengan berkembangnya teknologi informatika yang sangat cepat, ada beberapa pilihan media pembelajaran yang dipergunakan. Komputer/laptop dapat juga menjadi media pembelajaran, komputer/laptop dapat juga sebagai alat komunikasi melalui internet yang berfungsi untuk mencari informasi di dunia. Di dalam program komputer/laptop ada salah satu program Microsoft Power Point yang dapat juga digunakan guru sebagai media pembelajaran yang interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran (Poerwanti & Mahfud, 2018).

Banyak jenis media yang bisa digunakan oleh guru untuk penyampaian pesan pembelajaran bukan hanya menggunakan media gambar dan lain sebagainya. Guru dapat menyampaikan informasi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media, tidak hanya media gambar (visual) dan bentuk media lainnya. Penerapan media teknologi yang dapat bermanfaat atau dengan kata lain, penggunaan multimedia atau animasi sebagai alat pengajaran atau pembelajaran. Hasilnya, multimedia atau animasi interaktif membuat kegiatan sekolah lebih menyenangkan dan memungkinkan anak-anak bermain sambil belajar. Kelebihan animasi dalam proses kegiatan adalah animasi sebagaimana media lainnya yaitu memiliki peran dalam di bidang pendidikan, khususnya untuk meningkatkan kualitas suatu proses kegiatan. Keunggulan animasi antara lain : (1)pertama mampu menyampaikan pesan secara utuh secara visual dan dinamis, (2)animasi mudah mampu menarik perhatian anak, (3)animasi dapat menyajikan media yang lebih menyenangkan, dan (4)secara visual dan dinamis disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan proses pengenalan dengan cara demonstrasi. (Maghfiroh & Suryana, 2021)

Hasil Observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran di TK N Pembina Semarang, dari 4 kelas Kelompok B diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan media Looseparts dan media Microsoft Power Point. Pembelajaran menggunakan media looseparts dilaksanakan di masing-masing kelas sesuai dengan tema pada minggu tersebut, Sedangkan media Microsoft Power Point dilaksanakan pada saat kegiatan pembiasaan sebelum siswa-siswa memasuki kelas, dan dilanjutkan pada saat pendalaman materi di dalam kelas. Microsoft Power Point dibuat oleh guru-guru TK N Pembina Semarang secara sederhana guna menayangkan materi secara sekilas. PPT yang digunakan oleh guru-guru di kelompok B sendiri diproduksi oleh salah 1 guru karena kurangnya pemahaman mengenai teknologi oleh beberapa guru lainnya.

Berkaitan dengan hal tersebut, maka untuk meningkatkan proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Materi pembelajaran interaktif yang dibangun di Microsoft Power Point menjadi salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Microsoft Power Point merupakan program yang sering digunakan oleh pengguna komputer dalam berbagai pengoperasian, terutama pada saat presentasi. Microsoft Power Point adalah program yang akan membantu membuat presentasi yang efisien, ahli, dan sederhana. Saat sebuah ide disajikan, Microsoft Power Point dapat membantunya menjadi lebih menawan dan terarah. Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Anyan, Ege, & Faisal, 2020)

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membuat peserta didik menjadi tertarik dengan pembelajaran. Ketertarikan anak terhadap sebuah media pembelajaran akan membantu dalam mencapai pembelajaran yang efektif. Kemajuan teknologi informasi saat ini tidak menutup kemungkinan dapat digunakan oleh pendidik dalam membuat rekayasa media teknologi dalam hal ini komputer, untuk memudahkan penyampaian materi selama proses pembelajaran. Harapannya terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan yang diindikasikan dengan pencapaian hasil belajar efektif efisien. Penerapan multimedia nampak sudah menjadi kebutuhan khusus di tengah kemajuan dan berkembangnya teknologi informasi (A. T. Novitasari, Sari, & Miftah, 2020).

Dari hasil observasi, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Microsoft Power Point menjadi media pembelajaran interaktif yang juga dapat diproduksi menggunakan Microsoft Power Point. Media pembelajaran ini nantinya akan berisi materi sesuai tema yang telah ditetapkan dalam RPPM dan di akhir PPT akan ada sedikit permainan untuk merecall pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah disampaikan. Pengembangan media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat menjadi penunjang media pembelajaran di TK N Pembina Semarang.

### **Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian atau pemahaman tentang fenomena dalam suatu latar yang berkonteks khusus. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan prosedur analisis yang tidak menggunakan prosedur analisis statistik cara kuantifikasi lainnya (Hasibuan, Rodliyah, Thalhah, Ratnaningsih, & E, n.d.). Metode deskriptif adalah metode dalam meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, kondisi, sistem pemikiran atau peristiwa pada masa sekarang. Kualitatif deskriptif digunakan untuk mengembangkan teori yang dibangun melalui data yang diperoleh di

lapangan/tempat meneliti (Yanti, 2020). Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran interaktif Microsoft Power Point (PPT).

Penelitian ini dilakukan di TK N Pembina Semarang. Subjek penelitian merupakan pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian dan merupakan pemanfaatan informasi terkait dengan penelitian yang dilakukan (Yanti, 2020). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B dan guru kelompok B di TK N Pembina Semarang. Penelitian ini menggunakan metode observasi dan dokumentasi dalam proses pengumpulan data penelitian. Setelah penelitian selesai, sumber data yang diperoleh dapat dilakukan analisis data.

Metode observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta. Oleh karena itu observasi merupakan bagian integral dari cakupan penelitian lapangan etnografi (Hasanah, 2017). Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan melihat dan mengamati proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan pada dalam KBM kelompok B TK Negeri Pembina Semarang. Selain itu, dalam penelitian ini juga menggunakan metode pengumpulan data melalui dokumentasi pada saat pengamatan dan penerapan media pembelajaran interaktif pada kelompok B TK N Pembina Semarang.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada kelompok B TK N Pembina Semarang memperoleh hasil bahwa media pembelajaran berbasis PPT perlu dikembangkan, sehingga peneliti pada penelitian ini akan membuat media pembelajaran interaktif yang nantinya dapat digunakan pada anak kelompok B TK N Pembina Semarang. Rancangan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan dimulai dari halaman pembuka berupa judul PPT interaktif hingga permainan interaktif yang terdapat pada bagian akhir PPT.



**Gambar 1.** Intro Media Pembelajaran

Pada tampilan intro media pembelajaran menginformasikan tema yang sedang dibahas dalam media pembelajaran, serta menampilkan tombol “start” yang berfungsi sebagai tombol mulai pada media pembelajaran.



**Gambar 2.** Menu Utama Media Pembelajaran

Menu utama pada media pembelajaran berisi tombol-tombol yang memiliki fungsi masing-masing. 3 tombol persegi panjang pada menu utama akan menuju ke halaman yang berisi pembahasan sesuai dengan materi yang ada di setiap tombol. Tombol berbentuk gameboot akan menuju ke halaman untuk memulai permainan edukatif. Permainan edukatif dapat digunakan oleh guru untuk merecall pemahaman anak-anak di akhir pembelajaran nanti.



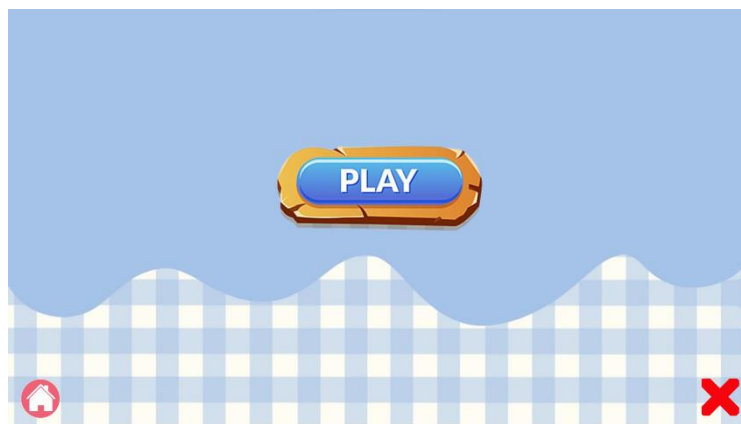
**Gambar 3.** Tampilan Isi Materi

Pada bagian ini menunjukkan tombol yang jika ditekan akan mengarah ke halaman yang berisi visualisasi mengenai materi yang sedang disampaikan dalam media pembelajaran.



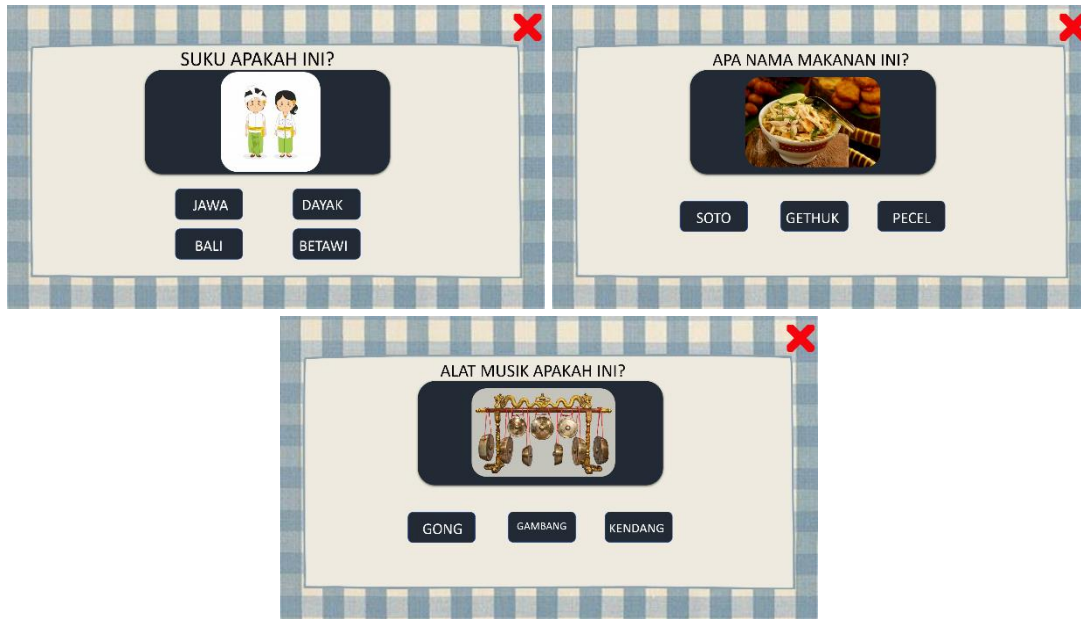
**Gambar 4.** Visualisasi Materi

Bagian ini berisi tampilan visualisasi dari materi. Visualisasi materi pada media pembelajaran ini menampilkan visual dari sub-tema yang sedang ditampilkan guna memberi gambaran kepada peserta didik mengenai materi yang sedang dipelajari.



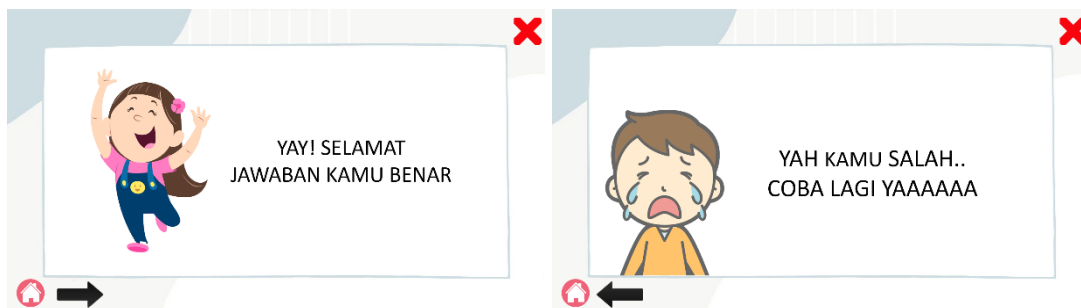
**Gambar 5.** Tombol Play

Tombol “PLAY” berfungsi sebagai tombol untuk memulai permainan edukatif dalam media pembelajaran edukatif.



**Gambar 6.** Tampilan Permainan Edukatif

Halaman ini berisi beberapa pertanyaan mengenai materi yang sudah dijelaskan dalam media pembelajaran. Halaman ini dapat dimainkan saat materi sudah selesai diberikan, peserta didik dapat diberi kesempatan untuk mencoba mengingat materi yang telah disampaikan dengan cara menjawab pertanyaan yang ada dalam permainan edukatif ini.



**Gambar 7.** Tampilan Benar/Salah

Halaman ini menampilkan hasil jawaban dari quiz apakah jawaban yang dipilih benar/salah.

Media pembelajaran interaktif di TK N Pembina Semarang dibuat sesuai dengan tema dalam RPPM dan RPPH yang telah dibuat oleh guru-guru TK N Pembina Semarang. Proses pembuatannya yaitu mempersiapkan bahan-bahan materi berupa foto, video, maupun animasi yang dapat dibuat menjadi PPT interaktif. Selanjutnya proses pembuatan PPT interaktif dibuat sesuai tema pada minggu tersebut dan dibuat semenarik mungkin agar peserta didik memiliki ketertarikan pada materi yang akan diberikan. Seperti yang dikatakan Kurniawan (dalam Munawaroh, Widiyani, & Muntaqo, 2020) bahwa perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan otak anak.



Metode pembelajaran yang serba terkomputerisasi, mudah digunakan, lebih menarik untuk anak dan dapat diaplikasikan sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar.

Pada saat pengoperasian PPT interaktif oleh guru kelompok B TK N Pembina Semarang, peneliti melakukan pendampingan terutama pada saat pengoperasian game/quiz. Pada saat PPT interaktif digunakan, guru mengajak peserta didik untuk ikut serta aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik terlihat tertarik dengan media pembelajaran interaktif sebab PPT interaktif menampilkan animasi, audio, video, dan juga permainan interaktif yang membuat peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Hal serupa disampaikan oleh Shabrina & Tasu'ah (2023) yaitu pada saat pemakaian media pembelajaran PPT anak mengetahui kegiatan apa yang akan dilaksanakan melalui video, gambar yang ditampilkan. Anak-anak tidak akan bosan dengan hal ini, yang akan membuat mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Serta lebih tertarik di dalam kegiatan pembelajaran, lebih memahami atau mengetahui materi yang diajarkan.

### **Kesimpulan**

Simpulan dari penelitian ini adalah desain media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point yang dinilai dapat meningkatkan antusias belajar pada kelompok B TK N Pembina Semarang. Permainan quiz yang terdapat dalam media pembelajaran interaktif membuat anak lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, dikarenakan materi pembelajaran disampaikan dengan tampilan yang menarik. Selain memberikan dampak positif seperti penjelasan sebelumnya, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis power point ternyata masih sulit dikembangkan di TK N Pembina Semarang, dikarenakan guru masih mengalami kesulitan saat proses pembuatan dan pengoperasiannya.

## BIBLIOGRAFI

- Anyan, Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- H., S. S. D., Mukminin, A., & Waluyo, E. (n.d.). *Sebagai Dasar Pengenalan Teknologi Informasi Pada Guru Taman Kanak-Kanak di Kota Semarang*.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasibuan, S., Rodliyah, I., Thalbah, S. Z., Ratnaningsih, P. W., & E, A. A. M. S. (n.d.). *Metode Penelitian Kualitatif*.
- Hasjiandito, A., Adiarti, W., & Wantoro. (2016). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Tema Agama di KB-TK Assalamah Ungaran Kabupaten Semarang. *Penelitian Pendidikan*, 33, 7–12.
- Khaironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 2(01), 01. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v2i01.739>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Maghfiroh, S., & Suryana, D. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Nadhiroh, K., Sutarto, J., Sunarso, A., Kurniawati, Y., & Pranoto, S. (2023). Integrasi Pembelajaran BCCT dalam Mengembangkan Kecerdasan Verbal Linguistik dan Nilai-Nilai Keislaman. *Obsesi*, 7(2), 1500–1508. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3858>
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Novitasari, K. (2019). Penggunaan Teknologi Multimedia Pada Pembelajaran Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 50. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1435>

Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>

Shabrina, I., & Tasu'ah, N. (2023). Penggunaan Media Berbasis PPT Dalam Pembelajaran Untuk Anak Usia 4-5 Tahun di TK N Pembina Semarang Intan Shabrina Universitas Negeri Semarang , Semarang Neneng Tasu ' ah Universitas Negeri Semarang , Semarang Abstrak. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 17(4), 2450–2460. <https://doi.org/10.22515/bg.v5i2.2820.2>

Yanti, L. R. (2020). Analisis Kesulitan Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Dengan Pendekatan Saintifik Di Sd Negeri 30 Pekanbaru. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 72–80. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v9i1.7850>

---

**Copyright holder:**

Dilla Ayu Nuzulia, Neneng Tasu'ah (2022)

**First publication right:**

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

**This article is licensed under:**

