



PENGEMBANGAN MEDIA

PEMBELAJARAN *EDUPOINT* UNTUK

ANAK USIA 5-6 TAHUN

Siti Rodliyah Ummus Sholihah¹, Usep Kustiawan¹

PG-PAUD FIP Universitas Negeri Malang Jl. Semarang no.5
Malang email: siti.rodliyah23@gmail.com

Abstract: This research was conducted with the aim of producing a Edupoint learning media that is valid, effective, efficient and interesting so as to facilitate the learning process in terms of planting transportation concepts in the TK ABA 26 Malang. The results of this study can be used as a teacher's aid in delivering thematic learning material and provide meaningful learning for children. The study using the ADDIE model consists of 5 steps including analysis, design, development, implementation, evaluation. The technique of data collection used in this study were using form interview, questionnaires and observation sheets. The results of this study indicate that the development of Edupoint learning media (Education Power Point) the theme of transportation for children aged 5-6 years meets the criteria of valid, effective, efficient, and attractive

Keyword: Media; Edupoint; The theme of transportation

Abstrak: Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran *Edupoint* yang valid, efektif, efisien dan menarik sehingga mampu mempermudah proses pembelajaran dalam hal penanaman konsep alat transportasi di TK ABA 26 Malang. Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik dan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Penelitian menggunakan model ADDIE ini terdiri dari 5 langkah utama yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini mencakup Angket, wawancara dan observasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran *Edupoint* (*Education Power Point*) tema alat transportasi bagi anak usia 5-6 tahun memenuhi kriteria valid, efektif, efisien, dan menarik.

Kata Kunci: Media; *Edupoint*; Tema Alat Transportasi,

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai peranan yang penting bagi anak sejak lahir hingga berusia 6 tahun. Proses pembelajaran telah menggunakan berbagai variasi media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, salah satunya komputer. Idealnya komputer bisa dimanfaatkan guru dalam mengatasi permasalahan teknis dalam proses pembelajaran dengan penggunaan aplikasi yang tepat. *The National Association for the Education of Young Children (NAEYC)* dan *the Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media* (2012:5-7) menyatakan bahwa ketika teknologi dimanfaatkan dengan baik oleh pendidik anak usia dini, teknologi tersebut dapat mempromosikan pembelajaran dan pengembangan yang efektif. Aplikasi yang ada di dalam komputer mampu memudahkan penggunaannya terlebih lagi dalam pendidikan anak usia dini yaitu sebagai media pembelajaran interaktif. Pemanfaatan teknologi untuk program pembelajaran atau multimedia interaktif yang bisa digunakan adalah multimedia presentasi, CD multimedia interaktif, dan pemanfaatan internet (Rusman, 2018:147-154). Anak bisa belajar sekaligus bermain dengan menyenangkan melalui komputer.

Belajar dan bermain bisa merangsang perkembangan kognitif anak usia dini. Tujuan perkembangan kognitif diarahkan supaya anak dapat mengkonstruksikan pengalaman belajarnya melalui interaksi dengan objek- objek belajar. Permendikbud No 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD, pasal 10 ayat 4, lingkup perkembangan kognitif mencakup belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, serta berpikir simbolik. Perkembangan kognitif pada anak usia dini disajikan dan dikemas dalam pembelajaran tematik. Namun, pembelajaran yang dilakukan cenderung menggunakan lembar kerja dan majalah dalam mengevaluasi perkembangan anak terutama pada bidang kognitif. Permainan yang sering digunakan dalam kegiatan kognitif yaitu menggunakan puzzle dan balok yang ada dikelas. Setelah diamati lebih lanjut, salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang bisa menarik minat anak. Fasilitas pendidikan untuk pembelajaran tematik kurang dapat memenuhi kebutuhan anak.

Selain itu berpedoman pada Kurikulum 2013 yang berbasis tematik, guru seringkali mengalami hambatan dalam tema alat transportasi. Tema ini mengajak anak untuk mengenali berbagai alat alat transportasi dan fungsinya. Namun karena keterbatasan fasilitas, anak hanya mampu mengamati alat transportasi darat secara langsung ketika di jalan raya. Ketika mengenalkan alat transportasi yang lain, guru berusaha menyediakan gambar dan media peraga yaitu miniatur. Namun jumlah dan variasinya sangat terbatas sehingga kurang menarik bagi anak.

Berdasarkan paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada kemajuan zaman yang modern ini dimana banyak sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran computer untuk siswanya, diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam mengatasi kesulitan guru dalam mengajar terutama pada tema alat transportasi. Peneliti mencoba mengeksplorasi tentang pembelajaran bidang kognitif tema alat transportasi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA 26 Malang menggunakan media yang memenuhi syarat sesuai dengan perkembangan anak. Media yang dirancang ini berupa media pembelajaran *Edupoint (Education Power Point)* yang berisi materi mengenai alat transportasi yang bisa diterapkan pada anak usia dini. Media ini juga bisa membantu guru dalam menyampaikan konsep pembelajaran tema alat transportasi dengan menyenangkan karena disajikan dalam bentuk game dengan animasi yang menarik. Keunggulan dari media ini adalah kemampuannya dalam mengolah teks, gambar, warna, dan animasi-animasi yang bisa diatur sendiri sesuai kreativitas dan kehendak penggunaannya (Daryanto, 2010:163).

Tujuan diadakannya penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan sebuah media pembelajaran *Edupoint* yang valid, efektif, efisien dan menarik sehingga mampu mempermudah proses pembelajaran dalam hal penanaman konsep alat transportasi. Hasil penelitian ini bisa dijadikan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik dan

memberikan pembelajaran yang bermakna bagi anak. Spesifikasi produk yang yang diharapkan dari penelitian ini yaitu: (1) Media pembelajaran *Edupoint* berisikan materi tentang macam-macam alat transportasi, fungsi alat transportasi, perbandingan ukuran dan berhitung jumlah alat transportasi. Media ini juga menampilkan kuis, *game interaktif* dan video. (2) Format media pembelajaran ini adalah *Power Point slide show* (.ppsx) yang dibuat dengan *Power Point*, sehingga untuk menjalankan media ini setiap komputer harus memiliki aplikasi *microsoft office Power Point*. (3) Media pembelajaran *Edupoint* ini akan diproduksi dalam bentuk CD (*compact disk*) yang bisa diputar melalui komputer, sehingga bisa digunakan secara klasikal maupun perorangan dan buku pedoman penggunaan media. (4) Program yang digunakan untuk memproduksi media pembelajaran komputer ini antara lain *Microsoft Power Point* yang didukung dengan program *Adobe Illustrator*, *Photoshop*, dan lain-lain. Media ini mengharuskan setiap komputer memiliki aplikasi *Microsoft Power Point*. (5) Media ini disertai gambar dan animasi yang menarik serta efek suara untuk memudahkan anak belajar. Anak akan diajak untuk menggerakkan *mouse*, sehingga tidak hanya sekedar melihat dan mendengar. (6) Media pembelajaran komputer berbasis *Power Point* ini bisa digunakan langsung di kelas dalam pembelajaran tema alat transportasi. Guru dapat menayangkan langsung di kelas dan memutar media ini kepada anak-anak.

Asumsi-asumsi yang digunakan dalam penelitian ini antara lain: (a) Anak usia dini masih dalam tahap berpikir konkrit sehingga diperlukan media pembelajaran. (b) Media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi ini belum pernah digunakan di TK ABA 26 Malang. (c) Guru dan siswa sudah mengenal komputer sebab di TK sudah tersedia fasilitas pembelajaran komputer sebagai salah satu ekstrakurikuler, sehingga menerapkan media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi akan mudah dilakukan di TK ABA 26 Malang. (d) Media pembelajaran ini diasumsikan sejalan dengan Kurikulum 2013 PAUD dengan aspek perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. (e) Anak akan antusias dalam menggunakan media ini dikarenakan tampilan animasi yang menarik seperti tulisan dan gambar yang bisa bergerak serta penggunaan warna yang cerah.

Adapun keterbatasan media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu: (a) Penelitian terbatas pada pengembangan media *Edupoint* yang berisi mengenai tema alat transportasi untuk anak usia 5-6 tahun. (b) Uji coba produk hanya dilakukan pada satu sekolah yaitu TK ABA 26 Malang. (c) Subjek penelitian dan pengembangan ini hanya terbatas pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA 26 Malang.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang memiliki tujuan mengembangkan sebuah produk baru dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut. Produk ini berupa media pembelajaran *Edupoint* yang mampu mempermudah proses pembelajaran dalam pengenalan tema alat transportasi. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE modifikasi Branch (2009) (dalam Sugiyono, 2015:38). Pemilihan model penelitian ini karena model ini lebih lengkap, rasional dan dapat digunakan untuk mengembangkan produk-produk seperti model, strategi pembelajaran, media dan bahan ajar.

Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari 5 langkah utama antara lain: Analysis (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah: (1) Tahap analisis dilakukan dengan cara melakukan analisa pada kebutuhan, kelayakan dan kriteria pengembangan media pembelajaran baru serta melakukan studi literatur untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran yang sesuai. (2) Tahap perancangan yang terdiri dari identifikasi komponen piktorial, penyusunan konten, uji kelayakan konten, revisi konten, pembuatan storyboard

dan revisi storyboard. (3) Tahap pengembangan yang terdiri dari pembuatan media, uji kelayakan media, revisi media, pembuatan instrumen, dan revisi instrumen. (4) Tahap implementasi dilakukan pada kelas B di TK ABA 26 Malang sebanyak 32 peserta didik. Peneliti mendokumentasikan kelemahan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut uji cobakan. (5) Tahap evaluasi yaitu proses untuk menganalisa media setelah melewati tahap implementasi apakah terdapat kelemahan atau tidak. Apabila tidak ada yang perlu untuk direvisi lagi, maka media dapat dikatakan layak digunakan.

Dalam melaksanakan uji coba produk, tahap-tahap yang dilakukan yaitu menetapkan desain uji coba, menetapkan subjek uji data, menentukan jenis data, teknik pengumpulan data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisisnya. Desain uji coba bertujuan untuk mengetahui tingkat validasi dan nilai praktis dari produk yang dikembangkan. Sebelum melakukan uji coba terhadap subjek, produk telah divalidasi oleh dua ahli yang berpengalaman dibidangnya masing-masing sebagai dosen dan praktisi.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Penelitian awal dan analisis kebutuhan dilakukan terhadap Kepala Sekolah dan seorang guru komputer TK ABA 26 Malang serta beberapa guru kelas B yang ada di Malang. (b) Subjek evaluasi terdiri dari 2 ahli materi pembelajaran dan dua ahli media. (c) Uji coba dilakukan terhadap siswa kelas B di TK ABA 26 Malang sebanyak 32 siswa. Jenis data yang diperoleh merupakan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada penelitian awal serta hasil kuesioner saran dan masukan oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh pada tahap penelitian validasi desain dan uji coba pemakaian. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup pedoman wawancara, kuesioner dan lembar observasi. Teknik analisis yang digunakan berupa persentase (Tegeh, 2010:101). Rumus yang digunakan dalam menghitung persentase dari masing-masing item adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum (\text{jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

Keterangan:

□ = jumlah

n = jumlah seluruh item

Penghitungan presentase keseluruhan subyek menggunakan rumus sebagai berikut:

Persentase = F: N Keterangan:

F = Jumlah persentase keseluruhan N = banyaknya item/subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Produk Hasil Pengembangan

Media pembelajaran *Edupoint* ini merupakan media interaktif berbasis *Microsoft Power Point* dengan tema alat transportasi. Media ini berupa *softfile* yang disimpan dalam CD dengan kemasan yang menarik. CD ini berisi materi tentang macam-macam alat transportasi, kuis, *game interaktif* dan video. Kuis atau teka-teki merupakan kumpulan soal yang terdiri dari berhitung, menunjuk gambar, mengenali perbedaan ukuran, mengklasifikasikan gambar, dan menebak gambar yang hilang. *Game interaktif* berisi 2 permainan yaitu *puzzle* dan *memory game*. Video pembelajaran berisi tentang suara-suara alat transportasi dan lagu tentang alat transportasi. Media

pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi ini juga dilengkapi buku panduan penggunaan media beserta cara pemeliharaan dan perawatannya.

Penyajian Data dan Analisis Data

Pengumpulan data dari dari kajian uji coba Pengembangan Media Pembelajaran *Edupoint* (*Education Power Point*) Tema Alat Transportasi bagi Anak Usia 5-6 tahun di TK ABA 26 Malang maka disajikan data dari hasil validasi ahli dan hasil uji coba lapangan. Data validasi ahli merupakan hasil evaluasi dari dua ahli materi pembelajaran dan dua ahli media. Data uji coba lapangan diperoleh dari kegiatan pembelajaran anak usia 5-6 tahun atau kelas B di TK ABA 26 Malang.

Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari dua ahli materi pembelajaran, media *Edupoint* tema alat transportasi memiliki nilai kevalidan sebesar 96,5% dengan kualifikasi sangat valid. Ahli materi pembelajaran juga menyarankan untuk menambah rentang bilangan serta pemberian kuis dalam bentuk penjumlahan dan pengurangan untuk anak usia 5-6 tahun atau kelas B. Selain itu tulisan yang ada dalam media perlu diberi efek suara sebagai penjelas sehingga anak yang belum mampu membaca bisa terbantu. Saran lainnya yaitu diharapkan media ini bisa dikembangkan dengan mempertimbangkan anak difabel sehingga pemanfaatannya bisa mengatasi keterbatasan yang dimiliki anak difabel. Sedangkan berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari dua ahli media, maka media *Edupoint* bidang kognitif tema alat transportasi memiliki nilai kevalidan sebesar 96,5% dengan kualifikasi sangat valid. Ahli media juga menyarankan untuk melengkapi identitas media pada cover program maupun pada buku panduan. Selain itu ada juga penambahan suara pada beberapa *slide* dan tombol serta penambahan subjudul pada materi untuk memperjelas jenis alat transportasi.

Uji coba terhadap produk media pembelajaran *Edupoint* (*Education Power Point*) tema alat transportasi bagi anak usia 5-6 tahun diperoleh dari observasi tentang efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan dalam menggunakan produk. Uji coba dilakukan dengan subjek sebanyak 32 orang dari kelas B. Observasi dilakukan oleh satu orang observer yaitu guru komputer TK ABA 26 Malang.

Adapun hasil tinjauan dari observasi tentang pengembangan media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi bagi anak usai 5-6 tahun di TK ABA 26 Malang sebagai berikut: (1) Persentase tentang aspek efektifitas anak terhadap media pembelajaran *Edupoint* bidang kognitif tema alat transportasi sebesar 96,48% sehingga berdasarkan kriteria dinyatakan baik dan sangat layak digunakan. (2) Persentase tentang aspek efisiensi anak terhadap media pembelajaran *Edupoint* bidang kognitif tema alat transportasi sebesar 98,12% sehingga berdasarkan kriteria dinyatakan baik dan sangat layak digunakan. (3) Persentase tentang aspek kemenarikan anak terhadap media pembelajaran *Edupoint* bidang kognitif tema alat transportasi sebesar 100% sehingga berdasarkan kriteria dinyatakan baik dan sangat layak digunakan. (4) Persentase tentang aspek kemudahan kuis dan permainan terhadap media pembelajaran *Edupoint* bidang kognitif tema alat transportasi sebesar 93,4% sehingga berdasarkan kriteria dinyatakan baik dan sangat layak digunakan.

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran *Edupoint* (*Education Power Point*) tema alat transportasi bagi anak usia 5-6 tahun. Media ini bisa digunakan secara individual pada komputer atau laptop maupun secara klasikal dengan menggunakan LCD proyektor. Media ini berisi gambar, suara, animasi, dan video yang dikemas dengan menarik

Media yang dikembangkan peneliti ini mengangkat salah satu tema dalam kurikulum 2013 PAUD yaitu tema alat transportasi. Media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi berupa CD yang memuat program *Power Point* interaktif dan buku panduan yang memudahkan penggunaan

media. Media pembelajaran ini berisi materi tentang macam-macam alat transportasi, fungsi alat transportasi, perbandingan ukuran dan berhitung jumlah alat transportasi. Media ini juga menampilkan kuis, *game interaktif* dan video. Adapun kuis terdiri dari berhitung, penjumlahan, pengurangan, menunjuk gambar yang benar, mengklasifikasikan gambar, mengenal warna, perbandingan ukuran, dan menemukan gambar yang hilang. Sedangkan game interaktif berisi permainan *puzzle* dan *memory*. Video pembelajaran yang dimuat berisi suara-suara alat transportasi dan lagu tentang alat transportasi.

Media pembelajaran *Edupoint* ini telah divalidasi oleh dua ahli materi pembelajaran dan dua ahli media. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi pembelajaran, diperoleh hasil 96,5% dengan kategori valid. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh dari ahli media diperoleh hasil 94,5% dengan kategori valid. Peneliti melakukan revisi kecil atas saran dari para ahli sehingga produk bisa lebih optimal diantaranya seperti menambah rentang bilangan berhitung, penjumlahan dan pengurangan, pemberian efek suara sebagai penjasas, melengkapi identitas media, dan penambahan subjudul pada materi untuk memperjelas jenis alat transportasi.

Media pembelajaran *Edupoint (Education Power Point)* bidang kognitif tema alat transportasi telah melalui hasil uji coba produk. Berdasarkan data keseluruhan yang diperoleh diperoleh media ini memiliki aspek keefektifan sebesar 96,48%, aspek efisiensi sebesar 98,12%, aspek kemenarikan 100%, dan kemudahan kuis dan permainan sebesar 93,4%, semuanya dalam kategori valid atau layak digunakan.

Setelah melalui proses analisis awal, perancangan, pengembangan media dilanjutkan dengan validasi dan revisi, serta implementasi dengan uji coba produk sehingga menghasilkan sebuah produk media pembelajaran *Edupoint (Education Power Point)* bidang kognitif tema alat transportasi layak digunakan. Produk ini memiliki beberapa keunggulan yaitu seperti relevansi dengan pembelajaran tematik yaitu tema alat transportasi. Produk ini sangat menarik dilihat dari antusiasme yang ditunjukkan oleh anak selama menggunakan produk. Produk ini muga sesuai dengan berkembang pesatnya ilmu penngetahuan dan teknologi dengan menggunakan komputer dalam pengaplikasian pembelajaran. Produk ini berupa softfile yang disimpan dalam CD sehingga bisa digunakan dan disimpan dengan tahan lama.

Adapun saran peneliti sehubungan dengan produk yang dikembangkan. Bagi guru, guru dapat menggunakan media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan sehingga proses pembelajaran di kelas bisa lebih optimal. Guru juga perlu mempelajari buku panduan sebelum menggunakan media dan mencoba terlebih dahulu media yang akan diajarkan. Bagi lembaga sekolah bisa menjadikan media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi sebagai salah satu alat bantu pembelajaran. Selain itu perlu diperhatikan pula perawatan yang baik sehingga bisadigunakan tahan lama. Bagi peneliti lain yaitu hasil penelitian dan pengembangan ini bisa menjadi rujukan dalam melakukan penelitian sejenis dengan sasaran yang lebih luas dan bervariasi. Peneliti lain dapat mengembangkan media ini dengan tema yang berbeda serta memperhatikan usia anak dan fasilitas yang menunjang seiring majunya perkembangan teknologi. Bagi Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yaitu hasil penelitian dan pengembangan ini bisa menjadi dokumentasi karya ilmiah pada pengembangan media pembelajaran *Edupoint* tema alat transportasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- NAEYC, & Fred Roger Center. 2012. *Technology and Interactive Media as Tools in Early*

Childhood Program Serving Children from Birth through Age 8th. (Online), ([https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/topics/PS](https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/topics/PS_technology_WEB.pdf)

[_technology_WEB.pdf](https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/topics/PS_technology_WEB.pdf)) E-book.

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD.

Rusman. 2018. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I M. & Kirna, I M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.