

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT TEMA AGAMA DI KB-TK ASSALAMAH UNGARAN KABUPATEN SEMARANG

Akaat Hasjiandito, Wulan Adiarti, Wantoro

Jurusan PGPAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
Email : akaat@mail.unnes.ac.id

Abstract. *Assalamah Playgroup-Kindergarten as one of the early childhood institution seeks to develop innovative learning models by using interactive learning cd developed by teachers. The purpose of this study was to determine the validity of the media developed by teachers and to know how big the effectiveness of instructional media used in learning activities. The method used in this research is to use an experimental method that is pretest-posttest control group design that compares the learning achievement of children before and after treated learning by using power point learning cd and compared between the experimental group and the control group. Results from this study are media generated was declared invalid. It is based on data obtained from experts and material validator. In addition to a valid media used in learning with religious themes on Assalamah Playgroup-Kindergarten in Ungaran also effective in the learning activities, it can be seen from the rise in learning outcomes among students, especially in kindergarten B.*

Keywords: *education media, powerpoint, early childhood education*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik kecerdasan, sosial emosional, bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini. Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan

mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Yuliani, 2006). Menurut para ahli dalam Yuliani, dkk (2006 : 29) kemampuan perkembangan kognitif antara lain mengelompokkan benda yang memiliki persamaan warna, bentuk, dan ukuran, mencocokkan lingkaran, segitiga, dan segiempat serta mengenali dan menghitung angka 1 sampai 20.

Proses pembelajaran di PAUD harus selaras dengan perkembangan anak, program pendidikan harus disesuaikan dengan anak, bukan anak yang harus menyesuaikan program pendidikan (Bradekamp dalam Rukiyah, 1999). Anak belajar secara bertahap dan

teratur maka pendidikan menggunakan tematik atau dikenal dengan pembelajaran berbasis tema (*theme-based learning*). Anak secara umum merupakan pembelajar yang aktif dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, para ahli PAUD percaya bahwa bermain merupakan sarana belajar terbaik bagi pembelajaran anak usia dini karena dengan cara itu anak mendapatkan pengalaman langsung (bermain sambil belajar).

Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini masih sangat terbatas. Media yang tersedia sebatas papan flannel, manik-manik untuk roncean, puzzle, dan lego. Media yang digunakan untuk kemampuan perkembangan anak belum lengkap, hanya sebatas permainan biasa. Jawati (2013) menjelaskan permasalahan yang ada pada pendidikan usia dini adalah media yang digunakan dalam pembelajaran juga kurang bervariasi, setiap hari anak hanya diberi lembar kerja saja. Guru juga kurang memanfaatkan lingkungan yang ada sebagai media dalam pembelajaran, guru paud dituntut kreatif untuk mengembangkan media dari sekitar. Media pembelajaran yang sudah ada juga kurang menarik minat dari anak untuk belajar.

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. Zaman (2010) mengungkapkan bahwa seorang guru saat menyampaikan informasi kepada anak usia dini harus menggunakan media agar informasi tersebut dapat diterima atau diserap anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan.

KB-TK Assalamah sebagai salah satu lembaga PAUD berupaya mengembangkan pembelajaran dengan model yang inovatif yaitu dengan menggunakan cd pembelajaran

interaktif yang dikembangkan oleh guru-guru. Pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint sudah dilaksanakan namun sejauh ini media yang dikembangkan sebatas penggunaan dalam lingkup terbatas di sekolah, kualitas media yang dikembangkan belum divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, tingkat kepraktisan serta respon dari penggunaan belum diketahui secara pasti. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mencari upaya pemecahan masalah dengan melakukan penelitian untuk mengukur seberapa besar keberhasilan pemanfaatan media dalam bentuk cd pembelajaran yang telah dilaksanakan di TK Assalamah selama ini.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode eksperimen yaitu dengan menggunakan *pretest-posttest control group design* yakni membandingkan prestasi belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan cd pembelajaran powerpoint dan membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun rancangan penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

| Kelompok | <i>Pre-test</i> | <i>Treatment</i> | <i>Post-test</i> |
|------------|-----------------|------------------|------------------|
| Eksperimen | O_1 | X | O_2 |
| Kontrol | O_1 | | O_2 |

Berdasarkan gambar tersebut, penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: analisis dilakukan dengan menguji perbedaan prestasi awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (O_1) dengan menggunakan t-test. O_1 adalah *pre-test* sedangkan O_2 adalah *post-test*. Tanda X menunjukkan adanya perlakuan (*treatment*) pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif powerpoint. Media ini dapat dikatakan efektif jika nilai $O_2 > O_1$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Validitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint

Validitas media pembelajaran berbasis powerpoint tema agama divalidasi oleh ahli. Pakar yang terlibat sebagai validator media adalah Diana, M.Pd. dan validator materi adalah Drs. Khamidun, M.Pd. yang keduanya merupakan dari Jurusan PGPAUD. Berdasarkan hasil validasi dari kedua pakar pada komponen penilaian media menunjukkan aspek tampilan memperoleh skor 4,18 dari skor maksimal 5 dengan persentase 83,64%, aspek identitas lembaga memperoleh skor 3,67 dari skor maksimal 5 dengan persentase 73,33%, aspek kualitas media pembelajaran memperoleh skor 4,8 dari skor maksimal 5 dengan persentase 96%. Sedangkan ditinjau dari komponen penilaian materi menunjukkan aspek materi memperoleh skor 4,08 dari skor maksimal 5 dengan persentase 81,67% dan aspek pembelajaran memperoleh skor 4,31 dari skor maksimal 5 dengan persentase 86,15%.

Tabel 2. Validasi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint

| No | Validator | Komponen | Skor Validasi | % | Saran/Masukan |
|----|--------------|-------------------|---------------|-------|-------------------------------------|
| 1. | Pakar Media | Tampilan | 4,18 | 83,64 | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| | | Identitas Lembaga | 3,67 | 73,33 | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| | | Kualitas | 4,8 | 96 | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| 2. | Pakar Materi | Materi | 4,08 | 81,67 | Dapat digunakan dengan revisi kecil |
| | | Pembelajaran | 4,31 | 86,15 | Dapat digunakan dengan revisi kecil |

Media pembelajaran tema agama yang dilaksanakan pada lembaga KB-TK Assalamah Ungaran dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Powerpoint. Beberapa fasilitas yang digunakan untuk mendukung adalah slide master, hyperlink, shape,

action, on mouse klik dan set up slide show. Produk media pembelajaran dikonsultasikan pada pakar media dan pakar materi. Berikut ditampilkan saran dan masukan dari validator.

Tabel 3 Hasil Revisi Media Pembelajaran Power Point

| No | Validator | Saran/Masukan |
|----|--------------|--|
| 1. | Pakar Media | Background dibuat soft dan konsisten |
| | | Dilengkapi dengan animasi yang menarik |
| | | Aturan dalam permainan harus jelas |
| | | Hyperlink dalam media harus tepat dan dibuat jelas |
| 2. | Pakar Materi | Urutan materi harus jelas |
| | | Gambar menyesuaikan dengan karakteristik pengguna yaitu anak Bahasa yang digunakan jelas |

Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint

Rata-rata hasil belajar sebelum pembelajaran pada kelompok eksperimen adalah 69,96. Setelah mengikuti pembelajaran di-

peroleh rata-rata 82,46. Rata-rata hasil belajar sebelum pembelajaran pada kelompok kontrol adalah 69,65. Setelah mengikuti pembelajaran diperoleh rata-rata 80,55. Berikut disajikan dalam tabel berikut

Tabel 4. Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

| No | Nilai | Eksperimen | | Kontrol | |
|----|-----------|------------|-----------|----------|-----------|
| | | Pre test | Post test | Pre test | Post test |
| 1 | Rata-rata | 69,96 | 82,46 | 69,65 | 80,55 |
| 2 | Maksimal | 73,86 | 86,36 | 73,86 | 82,95 |
| 3 | Minimal | 65,91 | 79,55 | 61,36 | 77,27 |

Signifikansi peningkatan hasil belajar mahasiswa dapat dilihat dari uji peningkatan hasil belajar menggunakan *paired sample t-test*. Hasil analisis pengujian peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen diperoleh $t_{hitung} = 19,128$ dengan $p = 0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan pada kelompok eksperimen, demikian juga pada kelompok kontrol diperoleh $t_{hitung} = 13,033$ dengan $p = 0,000 < 0,05$ yang berarti ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok kontrol.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol diuji kebermaknaannya menggunakan *independent sample t test*, seperti tercantum pada tabel 4.8. Uji ini digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. Uji Perbedaan Hasil Belajar

| Post-Test | Equal variances assumed | Sig. | T | Sig (2-tailed) |
|-----------|-----------------------------|------|-------|----------------|
| | | .180 | 3.489 | .001 |
| | Equal variances not assumed | | 3.449 | .002 |

Hasil analisis uji t diperoleh nilai $t_{hitung} = 3.489$ dengan $p\ value = 0,001 < 0,05$ yang berarti bahwa ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Dilihat dari rata-ratanya menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Pembahasan

Pada tahap validasi ahli, media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office Powerpoint dinyatakan valid oleh validator. Media yang valid menurut Nieven dalam Rochmad (2012) dapat dilihat dari produk yang dihasilkan (media pembelajaran powerpoint) dan produk terkait secara konsisten antara yang satu dengan lainnya (materi). Berdasarkan nilai validasi dari tim pakar, media pembelajaran powerpoint untuk tema agama yang digunakan termasuk dalam kategori dapat digunakan dengan sedikit revisi. Hasil validasi pakar terdapat dalam lampiran. Dengan demikian media pembelajaran tema agama dapat digunakan untuk uji lapangan dan kemudian dapat lebih disempurnakan berdasarkan saran dan masukan dari semua komponen pembelajaran.

Terkait dengan validitas media pembelajaran, peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran klasikal. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh Adhywiarta (2011) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian dari Mahanani (2013) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan powerpoint efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

Selain mengukur validitas media pembelajaran Microsoft Office Powerpoint tema agama, perlu diukur tingkat keefektifannya. Efektif menurut Akker dalam Rizka (2014) mengacu pada tingkatan bahwa pengalaman dan hasil intervensi konsisten dengan tujuan yang akan dicapai, indikator keefektifan dapat dilihat dari hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar dikatakan efektif apabila dalam proses pem-

belajaran setiap komponen berfungsi dengan baik, peserta didik merasa senang, puas dengan hasil pembelajaran, berkesan dengan model pembelajaran yang digunakan, sarana dan fasilitas yang memadai, serta pendidik yang profesional. Efektivitas dapat dicapai apabila semua unsur dan komponen yang terdapat pada sistem pembelajaran berfungsi sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan. Efektivitas pembelajaran dapat dicapai apabila perencanaan pada persiapan, implementasi dan evaluasi dapat dilaksanakan sesuai prosedur serta sesuai dengan fungsinya masing-masing. Hasil akhir pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila adanya peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Mulyatun (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami konsep materi. Perbandingan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan media, pembelajaran interaktif menggunakan media memiliki beberapa keuntungan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa, kecepatan siswa dalam menguasai konsep yang dipelajari, dan retensi (daya ingat) yang lebih lama.

Hasil penelitian Muharoma (2014) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian dari Listantia (2015) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa. Pada penelitian ini setelah peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint tema agama pada kelas eksperimen terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan terkait dengan pengetahuan agama anak, hal ini dapat terbukti dari hasil paired sampel t test. Rata-rata prestasi belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dan kemudahan-kemudahan yang terdapat dalam media pembelajaran, pendidik maupun peser-

ta didik dapat menggunakannya demi tercapainya keberhasilan dalam pembelajaran sesuai dengan bidangnya masing-masing. Dengan kata lain media pembelajaran yang digunakan secara optimal akan menimbulkan efek positif bagi peserta didik untuk belajar lebih giat lagi dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya (Mahsun, 2012).

Ariyanti (2014) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Penelitian yang lain dikemukakan oleh Suwardi (2011) menyatakan bahwa produktivitas dan kreativitas pendidik Paud berpengaruh besar terhadap perkembangan peserta didik khususnya dalam hal penyampaian dan penyajian materi pembelajaran. Hal ini sangat mendukung dengan hasil penelitian ini bahwa media pembelajaran perlu dikembangkan oleh guru-guru khususnya pada Paud untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Media pembelajaran berbasis powerpoint valid untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di KB – TK Assalamah Ungaran. Hal ini diperoleh dari hasil validator ahli media dan ahli materi. Penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari indikator bahwa ada peningkatan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Ariyanti. 2014. Pengaruh APE Berbasis Media dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Anak. Skripsi. Program Studi Psikologi. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Yogyakarta.

- Jawati, Ramaikis. 2013. *Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak melalui Permainan Ludo Geometri di PAUD Habibul Ummi II*. Jurnal Spektrum PLS. Vol. 1.No. 1. Diakses pada 12 Oktober 2014.
- Listantia, Lia. dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berbasis Guided Discovery untuk Hasil Belajar Siswa. *Chemistry in Education*. Vol. 4. No. 2
- Mahanani, Eli, Pri, dkk. 2013. Keefektifan Model Course Review Horay Berbantuan Powerpoint pada Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *Unnes Journal of Mathematics Education*. Vol. 2. No.3.
- Mahsun, Ali. 2012. "Pengembangan Model E-learning Berbasis Moodle pada Materi Narrative di Kelas VIII MTsN Jekerto Kabupaten Grobogan". Tesis. Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Semarang.
- Muharoma, Yulia, Panca, dkk. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*. Vol.3 No.2.
- Mulyatun, 2012. Laboratorium Kimia Virtual: Alternatif Pembelajaran Kimia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Tadris Kimia IAIN Walisongo Semarang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 6(2): 935-46.
- Rochmad. 2012. "Desain Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika" *Jurnal Kreano*, Volume 3 (1), 59-72.
- Rizka, Amalia, Sofri. 2014. "Model Project Based Learning Bermuatan Etnomatematika untuk Meningkatkan Kemampuan Koneksi Matematis". Tesis Program Studi Pendidikan Matematika Unnes.
- Rukiyah. 2013. *Pembelajaran Sains untuk Anak Usia Dini Pengenalan Lingkungan Alam Sekitar sebagai Sumber Belajar*.
- Suwardi. (2011). Efektivitas Media Pembelajaran bagi Pendidik Paud yang Ramah Lingkungan. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Humaniora*. Vol.1 No. 2.
- Yuliani, Nurani, Sujiono, dkk. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Zaman, Badru, dkk. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan dan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: UPI.