

PENGEMBANGAN INSTRUMEN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT DI TK AM KABUPATEN SEMARANG

Didik Ardi Santoso¹, Dewi Nugrahastuti Wirahno², Sahrul³
Corresponding Author Email: didikardi1973@gmail.com,
¹²³Universitas Ivet Semarang

Abstrak

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data untuk penelitian disebut instrumen penelitian. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan relevan dengan tujuan penelitian, sangat penting untuk memilih jenis instrumen yang tepat. Perancangan, pembuatan, pengujian, dan penyempurnaan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian dikenal sebagai pengembangan instrumen penelitian. Instrumen yang baik harus memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, yang berarti mereka benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur dan menghasilkan data yang konsisten ketika digunakan dalam kondisi yang sebanding. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dua instrumen, yaitu instrumen uji ahli dan instrumen hasil ceklis di TK AM Kabupaten Semarang, dapat dianalisis untuk menguji validitas dan reliabilitasnya. Instrumen media pembelajaran power poin adalah subjek penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah instrumen data pernyataan berbasis powerpoin yang dibuat oleh peneliti valid dan dapat diandalkan dengan 60 subjek dari kelas A-1, B-1 dan C-1, dengan masing-masing 20 anak. Hasil penelitian didasarkan pada analisis statistik data yang dilakukan dengan aplikasi Jamovi versi 2.4.14. Hasil uji instrumen di lapangan yang diuji pada subjek memiliki nilai yang melebihi 0,3, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut valid. Tabel 1 menunjukkan hasil analisis korelasi 0,805, sedangkan tabel 2 menunjukkan uji validitas dengan nilai di atas 0,3. Selain itu, karena kata kunci Instrument, Media, dan Power Point tidak ditemukan pada kota yang ditunjukkan warna merah, Heatmap korelasi menunjukkan bahwa hubungan masih berada dalam kategori kuat.

Kata Kunci: Instrumen, Media, Power Point

Abstract

An instrument used to gather data for research is called a research instrument. It is crucial to choose appropriate instrument types in order to ensure that the data obtained from the study is valid and relevant to the study's objectives. Perancangan, pembuatan, pengujian, and penyempurnaan alat ukur that are used to gather data for research are known as research instrument development. A good instrument should have high validity and reliability, which means that they are able to accurately determine what needs to be checked and produce consistent data when used in different conditions. The study's findings indicate that two instruments—the uji ahli and the ceklis instrument at TK AM Kabupaten Semarang—can be analyzed to assess their validity and reliability. The subject of the study is the power point learning instrument. The purpose of this study is to determine whether the powerpoint-based data pernyataan instrument created by the researcher is legitimate and can be compared with 60 subjects from grades A-1, B-1, and C-1, each of whom has 20 children. The study's findings were based on a statistical analysis of the data conducted using the Jamovi application (version 2.4.14). The results of the instrument's lapangan uji on the subject have a nilai that is closer to 0.3, indicating that the instrument is legitimate. Table 1 presents the results of the analysis of the correlation coefficient of 0.805, while Table 2 presents the validity check with a value of 0.3. In addition, because the terms Instrument, Media, and Power Point are not used in the city that is being warned about, Heatmap korelasi indicates that relationships are still categorized in a high degree.

Keyword: *Media, Power Point, and Instruments*

Pendahuluan

Salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi dan ditingkatkan adalah pendidikan, khususnya kualitas sumber daya pendidik dan peserta didik. Pemerintah, masyarakat, guru, dan orang tua pendidikan bertanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pendidikan. (Nurfadillah et al., 2021) Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui prosedur pengembangan penelitian dan mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif (Azzahra, 2022) Teknologi juga membantu pendidikan menjadi lebih aktif dan efektif. Dua aktor utama dalam proses pembelajaran adalah guru dan siswa. Keduanya memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Dalam proses mengajar, guru tidak hanya mentransfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi juga membiarkan siswa menyusun sendiri pengetahuan mereka untuk digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai pendidik, guru menggunakan metode dan model pembelajaran tertentu untuk mendorong siswa menjadi aktif di kelas dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran harus dapat berfungsi sebagai alat perantara dan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Media ini dapat meningkatkan minat dan hasrat siswa, meningkatkan dorongan dan keinginan untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar, dan bahkan dapat memberikan efek psikis pada siswa. (Ilmiyah & Muslih, 2024).

Saat ini, teknologi semakin canggih dan modern dan telah merambah setiap aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, banyak orang percaya bahwa semuanya akan menjadi mudah, efektif, praktis, dan cepat dengan menggunakan teknologi. Teknologi tidak mengenal usia. Media pembelajaran adalah alat pembelajaran yang harus diperhatikan oleh guru ketika memulai proses pembelajaran. Tanpa penggunaan media yang tepat, pembelajaran akan menjadi monoton dan tidak menyenangkan, dan siswa akan cenderung malas. Oleh karena itu, seorang guru atau tenaga pendidik harus mengetahui bagaimana menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. (Miftakhul Muthoharoh, 2019). Kegiatan belajar adalah kumpulan tindakan yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan ini, siswa harus mendapatkan pengalaman langsung. Pengalaman langsung ini terjadi selama proses interaksi antara siswa dan lingkungan belajar mereka. Dengan menggunakan media sebagai alat bantu guru dalam proses belajar, guru dapat mendorong siswa untuk menggunakan kartu bergambar sebagai visualisasi untuk lebih memperhatikan apa yang mereka pelajari, menciptakan lingkungan belajar yang tenang, dan mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari. (Sahrul et al., 2024). Pembelajaran dengan menggunakan media dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran atau materi. Dalam situasi di mana guru menggunakan media saat mengajar di kelas, penggunaan media seringkali akan menjadi dorongan bagi anak untuk belajar. Menurut (Ragin et al., 2022) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis multimedia memiliki kemampuan untuk meningkatkan motivasi siswa dan mendorong pembelajaran aktif. Pada zaman yang semakin berkembang ini, banyak inovasi dalam media pembelajaran, seperti media interaktif berbasis PowerPoint. Media ini tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga dapat dibawa ke mana-mana. Media interaktif sangat fleksibel karena dapat digunakan di mana pun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas menyatakan bahwa di sekolah TK AM jarang melakukan pengembangan instrumen hanya saja guru mengajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Power Poin pernah dilaksanakan namun tidak selalu rutin, terkadang guru menggunakan lembar LKS, media peta konsep, dan menggunakan poster yang berkaitan dengan gambar-gambar lingkungan. Dalam hal ini dengan adanya informasi seperti itu sebagai penulis termotivasi mengangkat judul ataupun tema” Pengembangan Instrumen Media Pembelajaran Berbasis Power Poin” hal ini sejalan yang

ungkapkan oleh (Fathonah et al., 2024) bahwa saat melakukan penilaian, guru hanya dapat mengisi dan menerapkan tentang penilaian anak. Namun, instrumen kurang dikembangkan karena jarang melakukan kegiatan seperti pelatihan dan pembinaan. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan untuk penelitian, instrumen penelitian digunakan. Untuk memastikan bahwa data yang diperoleh valid dan relevan dengan tujuan penelitian, pemilihan jenis instrumen yang tepat sangat penting. Pengembangan instrumen penelitian mengacu pada proses perancangan, pembuatan, pengujian, dan penyempurnaan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang baik memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi, yang berarti instrumen tersebut benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Mulai dari yang paling dasar, desainer media pembelajaran harus menjawab tiga pertanyaan utama yang akan membantu mereka mendesain media pembelajaran mereka. (Febiharsa & Djuniadi, 2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah media yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan pembelajaran yang aktif. Media interaktif juga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal serta dapat memudahkan peserta didik atau siswa dalam memahami materi pada proses pembelajaran (Ragin et al., 2022). media *PowerPoint* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk clipart yang menarik yang mudah ditampilkan di layar monitor. Hal ini sejalan dengan pernyataan bahwa adanya animasi dalam media pembelajaran akan dapat memotivasi siswa dan juga sesuai karakter anak (Rahmawati, 2022). Semua pelajaran dapat menggunakan media pembelajaran PowerPoint. Salah satu contohnya adalah pelajaran tentang Lingkunganmu, di mana guru menggambarkan cacing berbentuk kerucut yang biasa digunakan oleh para petani untuk melindungi kepala mereka dari panas matahari. Anak-anak dapat mengikuti contoh cacing jika guru sudah menggunakan pembelajaran berbasis PowerPoint. (Syavira, 2021).

Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran PAUD karena membantu menyampaikan materi dan pengetahuan melalui kegiatan bermain. Namun, banyak pendidik yang belum memahami pentingnya media pembelajaran sepenuhnya, dan ini berdampak pada kebutuhan anak-anak mereka. Pendidikan dan pelatihan dirancang untuk meningkatkan kompetensi pendidik. Tujuannya adalah agar pendidik memiliki kemampuan untuk melakukan pekerjaan mereka dengan baik dan mampu memberikan nasihat kepada organisasi tempat mereka bekerja (Handayani, 2020).

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan penelitian di dilaksanakan di TK AM kabupaten Semarang tahun 2024 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 60 orang anak. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, pembagian angket, dokumentasi. Instrumen data pernyataan yang dibahas pada penelitian ini merupakan kaitan pengembangan instrumen yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis power poin dalam hal ini terkait obyek penelitian di TK maka instrumen diceklis oleh guru dan setelah diamati keberadaan anak. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan 10 tahap yang dikemukakan oleh (Djemari Mardapi, 2006) yaitu: 1) Menentukan spesifik instrumen, 2) Menulis instrumen, 3) Menentukan skala instrumen, 4) Menentukan penskoran, 5) Menelaah instrumen, 6) melakukan uji coba, 7) Menganalisis instrumen, 8) Merakit instrumen, 9) Melaksanakan pengukuran, 10) Menafsirkan hasil pengukuran. Analisis data menggunakan. Dalam hal ini peneliti menyusun instrumen dengan membuat data berupa pernyataan sebanyak 15 item pada dalam mengembangkan instrumen power point setelah instrumen disusun kemudian akan dilakukan uji validasi oleh 5 ahli dalam bidangnya supaya dapat diketahui bahwa instrumen yang disusun valid atau tidak valid untuk digunakan di

lapangan, setelah instrumen diketahui valid akan dilanjutkan uji kepada responden di lapangan (TK AM Kabupaten Semarang) yang artinya instrumen tersebut layak digunakan atau tidak untuk dikembangkan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang difokuskan pada pengembangan instrumen media pembelajaran power poin yang dilakukan di TK AM Kabupaten Semarang ada dua instrumen yang dapat dianalisis untuk menguji validitas dan reliabilitasnya yaitu instrumen uji ahli dan instrumen hasil ceklis di Lapangan (TK AM). Adapaun tujuan penelitian ini adalah mengetahui instrumen berbasisi powerpoin valid dan reliabel data pernyataan disusun oleh peneliti sebanyak 15 item dengan jumlah subjek sebanyak 60 orang terdiri dari kelas yaitu Kelas A-1, B-1 dan C-1, setiap kelas terdiri dari 20 orang anak. Hasil penelitian berdasarkan analisis statistik data menggunakan aplikasi Jamovi versi 2.4.14. bahwa dari hasil uji validasi ahli yang berjumlah 5 orang dengan latar belakang tiga orang guru PAUD dan dua orang Dosen mengajar prodi PAUD sesuai keahliannya bahwa hasil uji validi sudah lebih dari ($>$) 0,4 dan uji reliabilitas terdapat 0,7 (Syiafuddin Azwar, 2017) jika instrument yang diujikan lebih dari 0,3 maka dianggap valid dan jika instrument sudah mencapai nilai 0,7 maka instrument tersebut sudah reliabel sehingga layak digunakan di lapangan. (Saifuddin Azwar, 2016) yang dikutip dalam artikel (Sahrul, et al 2022) menyatakan bahwa jika koefisien reliabilitas yang terletak antara 0,80–1,00 sudah masuk dalam kategori sangat tinggi. artinya instrumen kemampuan mengenal huruf dapat digunakan dan layak untuk di lapangan, hasil uji validitas dan reliabilitas. Dapat dilihat pada table 1. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.

**Tabel 1. Uji Statistik Aplikasi Jamovi
Reliability Analysis**

Scale Reliability Statistics	
Cronbach's α	
scale	0.805

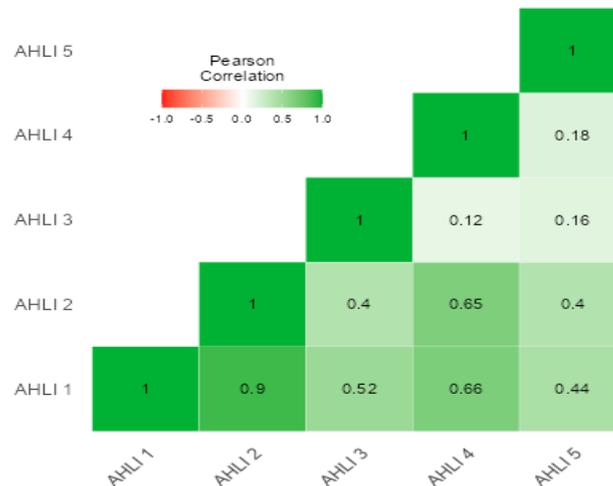
Tabel 2. Validitas Versi Jamovi Item Reliability Statistics

	Mean	SD	Item-rest correlation
AHLI 1	3.44	0.727	0.900
AHLI 2	3.31	0.793	0.822
AHLI 3	3.25	0.577	0.385
AHLI 4	3.63	0.500	0.540
AHLI 5	3.50	0.730	0.381

Berdasarkan uji validitas pada Tabel 1 yang terdiri dari 16 Item butir pernyataan bahwa dilihat hasil statistic Ahli 1 sampai dengan ahli 5 mendapat nilai lebih dari 0,3 kemudian dilihat dari table 2 uji Reliability dapat dilihat pada Item-rest Correlation yang terdiri 16 item memiliki nilai sudah lebih dari 0,6 maka instrumen tersebut dapat dikatakan reliabel.

Pada uji Scale Reliability Statistics tabel 1 dapat dilihat pada Cronbach's α memiliki nilai 0,856 > 0,6 artinya instrumen tersebut reliabel

Tabel 3 Statistik Aplikasi Jamovi Correlation Heatmap



Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 3. Correlation Heatmap bahwa dari butir 1 sampai butir 16 yang diujikan oleh 5 ahli masih menempati pada kotak warna hijau artinya setiap butir masih kuat dilambangkan dengan warna hijau sedangkan pada kotak warna merah tidak dapat memposisikan pada angka di bawah standar 0,3 dan 0,6 sehingga hal ini menandakan bahwa instrumen yang diuji oleh ahli dengan instrument media pembelajaran berbasis power poin berada pada kategori koefisien yang tinggi sehingga dapat dinyatakan valid dan reliabel dan hubungan data tersebut masih kuat. Maka instrumen dapat diambil kesimpulan layak digunakan untuk di lapangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android di TK AM Kabupaten Semarang.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa setelah instrumen disusun kemudian dilakukan uji validasi oleh lima ahli dalam bidangnya kemudian setelah dianalisis untuk melakukan uji validasi mendapatkan hasil lebih dari ($>$) 0,3 maka dapat dikatakan valid dan lebih dari 0,6 maka instrument tersbut dapat dikatakan reliabel dilihat dari table 1, 2 dan 3. Hasil uji instrumen di lapangan untuk di ujikan kepada subjek memiliki nilai $>$ 0,3 artinya instrumen dinyatakan valid. Pada table 1 Uji Reliability Analysis dengan hasil 0,805. Pada table 2 uji Validitas mendapatkan nilai di atas 0,3. Pada table 3 Correlation Heatmap bahwa hubungan masih berada kategori kuat karena dalam setiap item yang diujikan tidak tercatat pada kota yang warna merah. Maka demikian dapat dikatakan atau dianggap bahwa Maka instrumen dapat diambil kesimpulan layak digunakan untuk di lapangan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis android di TK AM Kabupaten Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azzahra, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik Pada Siswa Sd. *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 63–70. <https://doi.org/10.55719/jt.v7i2.429>
- S. Eko Putro Widoyoko. (2020) Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Pustaka Pelajar

- Fathonah, S., Kusbiantari, D., Wirahno, D. N., Marfu'ah, S., & Sahrul, S. (2024). Pengembangan Instrumen Penilaian Kemampuan Mengenal Huruf pada Anak Usia Dini di RA AL Wardah Kabupaten Pati. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 6. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.686>
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1), 75. <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.522>
- Ilmiyah, N. N., & Muslih, I. (2024). 423-435. 2(4).
- Miftakhul Muthoharoh. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Nurfadillah, S., Ramadhanty, S., Ajzahro, S., Yuniar, W., Hilmiyah, Z., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 368–385. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799.
- Rahmawati, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Untuk Keterampilan Membaca Intensif. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar)*, 6(1), 187–192.
- Sahrul, S., Marfu'ah, S., Afiyah, A., Amaliyah, S., Khotimah, W. J. H., Nabilah, S. V., & Kusbiantari, D. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Bergambar Terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Aud di TK Kusuma Indonesia Kabupaten Temanggung. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(4), 9. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i4.650>
- Syaifuddin Azwar. (2017). Uji validitas dan Reliabilitas. Pustaka Pelajar
- Syavira, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 84–93. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>