PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MELALUI APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT

Nyimas Muazzomi[1]

Abstract

This study aim to : 1) producing the teaching material in the form of educational games visual tool for early childhood education using PowerPoint program application; 2) knowing the feasibility of the product is considered an expert media and content and 3) evaluate the response of teacher and observing children's behavior related to the use of media in a small group trial.

Type of research is the study of research and development (R & D),which adopted the ADDIE model. The instrument used was a questionnaire for the validation assessment and aobservation sheet to observe the child's attitude.

The results of the study show that: 1) Research ADDIE model adopted consists of 5 stages of development: analysis, design, development, implementation and evaluation; 2) scores of media quality assessment results in the review of the validation material is 4.4 with the criteria very well and validation assessment score of 3.92 with the media interesting criteria; 3) based on the response of teachers, otherwise the product is very good and interesting with the acquisition of a score of 4 and eligibility percentage of 96%. Based on the observation sheet in small group trial in the child's attitude is very good use of the media to gain a score of 86 %.

Keyword : Development, Educative Game Tool, Microsoft Powerpoint.

PENDAHULUAN

Dunia anak adalah dunia bermain, makanya biasanya anak-anak akan lebih mudah mengingat peristiwa-peristiwa kecil saat bermain. Karena itu saat-saat bermain merupakan saat yang paling tepat mengajaknya untuk belajar, walaupun sebenarnya bermain juga merupakan bagian dari belajar itu sendiri. Miyke mengatakan, bahwa belajar dan bermain memberi kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, berekploitasi, mempraktekkan, mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian tak terhitung banyaknya.

Alat permainan edukatif adalah semua jenis perminan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif dari kepentingan peserta didik (anak). Menurut Badru Zaman (2007: 63) menyatatakan bahwa APE merupakan alat permainan yang dirancang untuk anak TK dengan tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak. Sedangkan menurut Andang (2007: 120) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan modern yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran.Dengan demikian melalui sebuah media bermain anak melakukan berbagai kegiatan yang dapat merangsang dan mendorong kepribadiannya baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotoriknya.

Banyak orang berpendapat bahwa komputer sebaiknya belum diberikan pada anak usia dini, karena memaksa anak untuk menjangkau tahap berpikir operasional konkrit, sementara mereka baru pada tahap simbolok. Akan tetapi penelitian-

[1] Universitas Jambi

penelitian menunjukkan sebaliknya. Anak-anak lebih kompeten dalam berpikir secara konkrit dan menggunakan simbolisme daripada sebelumnya.

Banyak penelitian yang menunjukkan bahwa komputer memiliki manfaat bagi pengembangan potensi anak usia dini. Tidak ada salahnya jika komputer menjadi salah satu alternatif tanpa mengesampingkan bahan-bahan tradisional lainnya dalam pendidikan anak usia dini. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini sangat penting. Dengan penggunaan media, penyampaian informasi terhadap anak lebih mudah diterima atau diserap oleh anak dengan baik dan pada akhirnya diharapkan dapat terjadi perubahan-perubahan perilaku berupa kemampuan-kemampuan dalam hal pengetahua, sikap dan keterampilannya.

Di era teknologi dan informasi saai ini, salah satu media yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah powerpoint. Powerpoint merupakan salah satu aplikasi dari microsoft yang diperuntukkan sebagai media presentasi. Powerpoint mungkin di anggap salah satu aplikasi yang dianggap sangat bersahabat bagi penggunanya. Powerpoint dapat digunakan dengan mengaplikasi kan komputer berbasis sistem operasi microsoft windows. Pemanfaatan powerppoint sebagai media pembelajaran dapat pula dipergunakan untuk pembelajaran di PAUD, syaratnya tentu saja guru harus dapat mengoperasikan komputer. Dengan media presentasi yang menarik, guru dapat mengkomunikasikan dengan baik materi pembelajarannya.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan sebuah bahan ajar berupa alat permainan edukatif yang dikemas secara visual bagi pendidikan anak usia dini dengan menggunakan aplikasi program powerpoint, mengetahui respon guru dan mengamati sikap anak terkait penggunaan media dalam uji coba kelompok kecil.

METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Reseach and Development). Langkah-langkah dalam membuat perangkat pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, design, development or production, implementation or delivery and evaluation). Berdasarkan langkah-langkah pengembangan produk ini, model penelitian dan pengembangan ADDIE lebih lengkap, rasional dan dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, media dan bahan ajar.

Tabel 1. Rangkuman Aktivitas Model ADDIE

Tahap Pengembangan	Aktivitas
Analysis (analisis)	Pra perencanaan: mengidentifikasi produk yang sesuai dengan sasaran peserta didik, tujuan belajar, materi pembelajaran, lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam pembelajaran.
Design (Perancangan)	Merancang perangkat pengembangan produk baru penerapan desain atau pembuatan produk ditulis secara rinci
Development (Pengembangan)	Mengembangkan perangkat produk (materi/bahan dan alat) yang diperlukan dalam pengembangan berbasis pada hasil rancangan produk, pada tahap ini mulai dibuat produknya(materi/bahan, alat) yang sesuai dengan struktur model
Implementation (Implementasi)	Memulai dengan produk baru dalam pembelajaran atau lingkungan yang nyata melalui interaksi antar peserta didik serta menanyakan umpan balik awal proses evaluasi
Evaluation (Evaluasi)	Mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dan mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh sasaran yang dapat membuat peserta didik mencapai hasil dengan baik

Sumber: Mulyatiningsih (2011:201)

Uji coba yang dilakukan dalam tahap penelitian ini adalah uji coba kelompok kecil. Subjek uji coba kecil adalah anak PAUD TK Muthmainah Kota Jambi yangberjumlah 8 orang dan 1 orang guru kelas yang merespon penggunaan dan kebermanfaatan penggunaan media alat permainan edukatif yang dikemas dalam program aplikasi powerponit.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan lembar observasi dengan skala likert. Angket digunakan untuk mengevaluasi penilaian materi dan media oleh validator serta di gunakan untuk mengetahui tanggapan guru terkait dengan tanggapan penggunaan dan kebermanfaatan media.Lembar observasi pengamatan digunakan untuk mengetahui kemampuan, sikap dan minat belajar anak dalam penggunaan media membaca anak.

Data kuantitatif yang diperoleh dari angket dan observasi kemudian dianalisis dengan tehnik analisis deskriptif dengan menggunakan skala lima. Data yang diperoleh dari angketdiubah menjadi data interval untuk memberikan tanggapan tentang kualitas terhadap produk yang dikembangkan. Skor rata-rata dihitung dan dijumlahkan ke dalam kriteria kulaititif dengan mengacu pedoman kriteria penilaian (Saifuddin Aswar, 2007) pada tabel 2, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima yang dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Penilaian Angket Validasi dan Respon

Skor	Rentang	Kualitas
5	X >Xi + 1,08 SBi	Sangat Baik
4	Xi + 0,60 SBi < X ≤ Xi +1,08 SBi	Baik
3	Xi + 0,60 SBi < X ≤ Xi + 0,60 SBi	Cukup
2	Xi + 1,80 SBi < X ≤ Xi + 0,06 SBi	Tidak Baik
1	X ≤ Xi + 1,80 SBi	Sangat Tidak Baik

Keterangan :
Xi = rerata skor ideal =1/2 x (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
SBi = simpangan skor baku ideal = 1/6 x (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)
X = skor actual
Skor maksimal = 5 dan skor minimal = 1

Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Skor	Rentang	Kualitas
5	X > 4,08	Sangat Baik
4	3,36 < X ≤ 4,08	Baik
3	2,64 < X ≤ 3,36	Cukup
2	1,92 < X ≤ 2,64	Tidak Baik
1	X ≤ 1,92	Sangat Tidak Baik

lembar observasi sikap siswa berisi 10 indikator pernyataan dengan skor minimal 10 dan maksimal50, sehingga menghasilkan rentang nilai sebesar 8.

Tabel 4. Skor dan Kriteria Pengamatan Sikap dan Kemampuan Siswa

Skala Nilai	Skor	% Nilai Pengamatan	Kategori
5	43 - 50	86 - 100	Sangat baik
4	35 - 42	70 - 84	Baik
3	27 - 34	54 - 68	Cukup baik
2	19 - 26	38 - 52	Tidak baik
1	10 - 18	20 - 36	Sangat Tidak baik

Untuk menghitung persentase pengamatan sikap siswa dan tanggapan guru sesuai dengan kriteria tertentu, dapat dihitung dengan rumus:

PS = $\frac{F}{N}$ x 100%

Dengan :
PS =Persentase jawaban
F= Jumlah skor uji coba
N = Jumlah skormaksimal (Sihite, 2013)

Tabel 5. Skala Penilaian Kualifikasi Produk

No.	Skala Nilai Tingkat Validasi	Tingkat Validasi
1	81%-100%	Sangat baik/sangat menarik
2	61%-80%	Baik/menarik
3	41%-60%	Sedang/cukupmenarik
4	21%-40%	Tidak baik/ tidak menarik
5	0%-20%	Sangat tidak baik/sangat tidak menarik

HASIL PENELITIAN

Hasil pengembangan dari penelitian ini adalah berupa produk ajar berupa media powerpoint yang didalamnya terintegrasi berupa alat permainan edukatif yang kemudian di implementasikan pada uji kelompok kecil di TK Muthmainah dan diakhir uji coba, guru memberi respon terkait dengan penggunaan media.

Pengembangan media pada penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu: Analisis, Desain, Development (pengembangan), Implementasi, dan Evaluasi.

Tahap analisis merupakan aktivitas pra rancangan berupa pemikiran tentang pembuatan produk baru yang akan dikembangkan dan mengidentifikasi apakah produk sesuai dengan sasaran (target) audien, dalam hal ini peserta didik (anak TK), tujuan belajar, lingkungan belajar dan potensi. Berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah dan guru kelas, alat permainan di sekolah sangat dibutuhkan sebagai ekspresi anak dalam bermain, namun APE di sekolah tersebut masih minim sedangkan anak-anak sangat membutuhkan jenis permainan yang konkrit untuk mengembangkan semua aspek perkembangan.

Pada tahap mendesain, peneliti membuat perancangan produk dalam bentuk desain rancangan mentah berupa *storyboard* aplikasi media terkait dengan pemilihan gambar dan animasi, menyusun tata letak (*layout*), memasukkan bahan ajar berupa teks.

Pada tahap pengembangan, perangkat yang telah di rancang kemudian di desain dalam bentuk yang sebenarnya dalam sebuah media powerpoint yang didalamnya di kemas berbagai alat permainan sebagai sumber bermain dan belajar. Untuk mendapatkan kualitas media powerpoint yang layak, maka perlu dilakukan validasi sebanyak dua kali. Validator yang terlibat adalah validator materi dan validator media. Hasil validasi penilaian materi pada tahap I adalah baik dengan skor 3,4. Adapun saran-saran yag diberikan adalah 1) konsep dalam mengenalkan jumlah harus dilakukan secara berulang. Saran ini sesuai dengan prinsip perkembangan dan belajar anak yang dikemukakan Anita Yus (2011: 67) yaitu pengalaman sebelumnya mempengaruhi pengalaman selanjutnya dan anak belajar dengan siklus yang berulang. 2) Konsep bahasa dibuat lebih mudah dipahami dan di praktekkan. 3) Latihan soal perlu ditambah, jika konsep awal sudah dikuasai. Saran ini sesuai dengan pendapat Taufiq Zulfikar (2012) tentang karakteristik media pembelajaran interaktif untuk anak usia dini yaitu salah satunya menyertakan permainan-permainan yang kreatif untuk meningkatkan perkembangan anak. Kemudian hasil validasi tahap I ini di revisi untuk mendapatkan produk yang layak, sehingga pada tahap II, validator telah menilai produk dinyatakan sangat baik digunakan sebagai bahan ajar dengan skor perolehan sebesar 4,4.

Tabel 6. Hasil Validasi Materi Tahap I dan II

No	Indikator	Penilaian Tahap I Skala Penilaian					Penilaian Tahap II Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian KI dan KD				√						√
2.	Kejelasan materi			√						√	
3.	Kejelasan petunjuk belajar				√						√
4.	Ketepatan pemilihan bahasa			√						√	
5.	Ketepatan tata bahasa dan ejaan				√					√	
6.	Kemampuan mendorong siswa ingin tahu			√							√
7.	Pemberian umpan balik				√					√	
8.	Urutan materi				√					√	
9.	Kebenaran isi / konsep			√							√
10.	Kedalaman materi				√						√
11.	Aktualisasi materi			√						√	
12.	Sistimatika penyampaian logis			√						√	
13.	Ketepatan animasi dalam menjelaskan materi			√						√	
14.	Ketepatan pemilihan gambar			√							√
15.	Sesuai dengan perkembangan iptek			√						√	
Jumlah		**0**	**0**	**9**	**6**	**0**	**0**	**0**	**0**	**9**	**6**
Jumlah X skala		**0**	**0**	**27**	**24**	**0**	**0**	**0**	**0**	**36**	**30**
Total Penilaian				**51**					**64**		
Rerata Penilaian				**3,4**					**4,4**		
Kesimpulan Penilaian				**BAIK**					**SANGAT BAIK**		

Validator media tahap I menyatakan produk berada dalam kriteria cukup dengan skor 3,3 dengan beberapa saran perbaikan yang sesuai dengan konsep kesederhanaan, dimana media yang disajikan animasinya lebih dikhususkan agar mudah dimengerti dan diikuti oleh siswa, Dari segi animasi, gambar yang disajikan dan bentuk huruf umumnya menurut validator sudah cukup baik namun perlu ditingkatkan agar lebih bagus lagi. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan, Penyesuaian warna huruf dengan *background* media pembelajaran yang digunakan dapat membangkitkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran., Dari Hasil vaidasi I tersebut produk di revisi sesuai saran perbaikan, sehingga pada penilaian tahap I media sudah dinyatakan baik dengan skor 3,92

Tabel 7. Hasil Validasi Media Tahap I dan II

No	Indikator	Penilaian Tahap I Skala Penilaian					Penilaian Tahap II Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Tampilan Gambar				√					√	
2.	Kejelasan sasaran (*target audience*)			√						√	
3.	Kejelasan narasi			√						√	
4.	Ketepatan pemilihan bahasa			√						√	
5.	Penempatan tombol			√					√		
6.	Keterbacaan teks			√						√	
7.	Jenis huruf				√					√	
8.	Ukuran huruf			√						√	
9.	Komposisi warna				√					√	
10.	Kemenarikan tampilan			√						√	
11.	Kemudahan penggunaan				√					√	
12.	Interaksi anak dengan media			√						√	
Jumlah		**0**	**0**	**8**	**4**	**0**	**0**	**0**	**1**	**11**	**0**
Jumlah X skala		**0**	**0**	**27**	**24**	**0**	**0**	**0**	**3**	**44**	**0**
Total Penilaian				**40**					**47**		
Rerata Penilaian				**3,3**					**3,92**		
Kesimpulan Penilaian				**CUKUP**					**BAIK**		

Produk yang telah dinyatak layak oleh validator, selanjutnya di implementasi di kelas kecil sebagai uji coba terbatas pada 8 orang anak dan 1 orang guru kelas. Pada kegiatan dikelas, peneliti mengamati sikap Berdasarkan hasil pengamatan anak dalam penggunaan media adalah berada dalam kriteria sangat baik dengan perolehan skor43 dan persentase pengamatan86 %. Sedangkan respon guru terhadap media ini adalah sangat baik dengan skor 4 dan persentase kelayakan sebesar 96 %.

Tabel 8. Hasil Observasi Sikap Anak

No	Indikator	Siswa							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Mendorong rasa ingin tahu	4	3	4	5	3	5	3	4
2.	Rasa senang	4	4	5	3	4	5	5	4
3.	Perhatian	5	2	5	3	4	4	4	5
4.	Kemudahan menggunakan tombol	4	3	5	4	5	5	5	4
5.	Kemudahan pengoperasian	5	3	5	4	5	5	5	5
6.	Kejelasan gambar	5	3	4	5	5	5	4	4
7.	Kejelasan warna	4	4	3	5	4	5	5	4
8.	Kejelasan petunjuk	3	3	4	3	5	4	5	5
9.	Meningkatkan interaksi	5	5	5	5	5	5	5	4
10.	Memotivasi belajar	4	5	4	4	4	5	4	5
Jumlah		**43**	**35**	**44**	**41**	**44**	**48**	**45**	**44**
Kriteria		**SB**	**B**	**SB**	**B**	**SB**	**SB**	**B**	**SB**
Total skor					**344**				
Skor rata-rata					**43**				
% skor		**86**	**70**	**88**	**82**	**88**	**96**	**90**	**88**
∑ % skor					**688**				
∑Rata-rata% skor					**86**				
Kesimpulan Penilaian					**SB**				

Tabel 9. Hasil Respon Guru

No	Indikator	Penilaian Tahap I Skala Penilaian				
		1	**2**	**3**	**4**	**5**
1.	Kejelasan tulisan					√
2.	Kejelasan penggunaan petunjuk					√
3.	Kejelasan warna					√
4.	Animasi menarik				√	
5.	Kejelasan narasi					√
6.	Tampilan desain					√
7.	Animasi menarik				√	
8.	Kemudahan penggunaan tombol					√
9.	Komposisi warna					√
10.	Kemenarikan ide dan gagasan pembuatan aplikasi					√
Jumlah		**0**	**0**	**0**	**2**	**8**
Jumlah X skala		**0**	**0**	**0**	**8**	**40**
Total Penilaian				**48**		
Rerata Penilaian				**4**		
% Kelayakan				**96**		
Kesimpulan Penilaian				**SANGAT BAIK**		

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan produk yang dibuat, dapat di beri kesimpulan jika produk di nyata kan baik yang ditinjau dari segi media, meteri, kebermanfaatan dan ketertarikan. Produk pengembangan ini pada tahap akhirnya adalah dapat digunakan sebagai bahan ajar bagi anak usia dini.

Anak usia dini ialah anak yang yang berkisar antara usia 0 – 6 tahun yang memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga memunculkan berbagai keunikan pada dirinya, yaitu, pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa, dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak.

Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa berfikir konkrit. Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata. Dengan demikian dalam pendidikan untuk anak usia dini harus menggunakan sesuatu yang memungkinkan anak dapat belajar secara konkrit. Prinsip tersebut mengisyaratkan perlunya digunakan media sebagai saluran penyampai pesan-pesan pendidikan untuk anak usia dini. Seorang guru pada saat menyajikan 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 keterampilannya.

Alat Permainan Edukatif (APE) sebagai salah satu media yang sangat cocok digunakan anak pada usia dini, karna belajar dengan sambil bermain akan mempermudah anak untuk

menerima pesan yang disampaikan terutama untuk kegiatan membaca dasar di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Ada berbagai macam jenis alat permainan edukatif untuk anak usia dini, namun peneliti tertarik untuk membuat alat permainan edukatif yang memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaanya yakni dengan mengembangkan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Multimedia, karena menurut Agus Suheri (2006: 3) multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Jadi secara tidak langsung dengan multimedia akan menambah ketertarikan anak terhadapa kegiatan membaca yang nantinya akan berdampak pula efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca anak.Hal ini diperkuat oleh Mayer (2009) "orang belajar lebih baik dari kata dan gambar dari pada kata- kata saja". Jika dilihat dari fungsi media berdasarkan penggunaannya yaitu media mampu mempengaruhi secara psikologi peserta didik sehingga meningkatkan minat dan menambah semangat dalam belajar (Munadi, 2008).

Dalam penyusunan sebuah media, hendak nya kita mengacu pada indikator prinsip desain multimedia, yaitu prinsip modalitas, dimana siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada narasi dan teks *on–screen* dan prinsip perbedaan visual dimana pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa berpengatahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi, dan terhadap siswa berkemampuan spatial tinggi daripada berspatial tinggi.

Dalam konteks pemilihan media pembelajaran untuk anak usia dini, beberapa dasar pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah :

a. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani serta mendukung tujuan pembelajaran.
b. Media pembelajaran yang dipilih perlu didasarkan atas azas manfaat, untuk apa dan mengapa media pembelajaran tersebut dipilih.
c. Pemilihan media pembelajaran hendaknya berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga. Dengan demikian kepentingan kedua belah pihak akan terpelihara dan tidak ada yang dirugikan manakala kepentingan masing-masing ada yang kurang selar
d. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kajian edukatif dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, cakupan bidang pengembangan yang dikembangkan, karakteristik peserta didik serta aspek-aspek lainnya yang berkaitan dengan pengembangan pendidikan dalam arti luas.
e. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya memenuhi persyaratan kualitas yang telah ditentukan antara lain relevansi dengan tujuan, persyaratan fisik, kuat dan tahan lama, sesuai dengan dunia anak, sederhana, atraktif dan berwarna, terkait dengan aktivitas bermain anak serta kelengkapan yang lainnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran yang terintgrasi dengan APEini dengan menggunakan tahapan penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri lima tahap, maka media pembelajaran ini sudah

layak digunakan, hal ini ditunjukkan berdasarkan penilaian ahli materi yaitu sangat baik dan penilaian ahli media berkriteria baik, penilaian dari guru memperoleh kriteria sangat baik/sangat menarik, serta berdasarkan pengamatan anak tentang penggunaan, sikap dan ketertarikan anak, maka media yang dikembangkan berada dalam kriteriasangat baik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, dapat disarankan hal sebagai berikut :

a. Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis powerpont ini sebagai media di kelas.
b. Bagi anak, diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis powerpont ini untuk belajar secara mandiri dengan pendampingan orang dewasa, dan dapat digunakan sebagai alat belajar melalui bermain.
c. Bagi peneliti atau pengembang selanjutnya, diharapkan dapat meneliti keefektivan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam uji coba kelompok yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

Andang Ismail . 2007. Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif.Yogyakarta: Pilar Media.

Badru Zaman. 2007. Media dan Sumber Belajar TK. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.

Mayer, R.E. 2009. *Multimedia Learning Prinsip-prinsip, AplikasidanTiga Asumsi Teori Kognitif Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Mulyatiningsih, Endang. (2011). Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan. Yogyakarta: Alfabeta

Munadi. 2008. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya.* Jakarta: Rineka Cipta

Saifudin Azwar. (2007). Penyusunan Skala Psikologi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.