



Pengembangan Media *Power Point* Interaktif dengan Konten Lambang Pancasila untuk Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Pawestri Indah Pertiwi¹, Adi Atmoko², Muhammad Ishaq³, dan Imron Arifin⁴

^{1,4} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Malang

² Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Malang

³ Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Malang

ABSTRAK. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar anak dalam berpikir untuk mengetahui, memahami, dan menyelesaikan permasalahan. Faktanya kemampuan kognitif masih belum terstimulasi dengan optimal, karena masih terdapat anak yang kurang fokus dalam belajar, kesulitan memahami materi, kurang berpikir berpikir kritis, dan belum mampu memecahkan masalah dengan baik. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa power point melalui metode belajar sambil bermain untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang Pancasila serta menghasilkan media pembelajaran power point interaktif yang valid dan layak untuk digunakan kepada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Data diperoleh dari observasi melalui wawancara di TK Dewi Masyithoh 53 Jember. Validasi produk kepada ahli media, materi, dan pendidik menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan, begitu juga uji penggunaan produk kepada anak menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid dan layak digunakan. Kesimpulannya media yang dikembangkan mampu menstimulasi kemampuan kognitif secara optimal dengan suasana menyenangkan dan menarik bagi anak, serta menghasilkan media yang valid dan layak digunakan.

Kata Kunci : Media Power Point Interaktif; Lambang Pancasila; Kemampuan Kognitif; Anak Usia 5-6 Tahun

ABSTRACT. Cognitive ability is the basic ability of children in thinking to know, understand, and solve problems. In fact, cognitive abilities are still not optimally stimulated, because there are still children who are less focused in learning, have difficulty understanding the material, lack critical thinking, and have not been able to solve problems properly. The purpose of this research is to develop interactive learning media in the form of power points through learning while playing methods to develop children's cognitive abilities in recognizing the symbols of Pancasila and produce interactive power point learning media that are valid and feasible for use in early childhood. This research uses the ADDIE model. Data obtained from observation through interviews at Dewi Masyithoh 53 Jember Kindergarten. Product validation with media experts, materials, and educators shows that the media developed is very valid and feasible to use, as well as the test of product use to children shows that the media developed is very valid and feasible to use. In conclusion, the media developed is able to stimulate cognitive abilities optimally with a fun and interesting atmosphere for children, and produce media that is valid and feasible to use.

Keyword : Interactive Power Point Media; Pancasila Symbol; Cognitive Ability; Children Aged 5-6 Years

Copyright (c) 2024 Pawestri Indah Pertiwi dkk.

✉ Corresponding author : Pawestri Indah Pertiwi

Email Address : pawestrindahp@gmail.com

Received 28 Desember 2024, Accepted 10 Juli 2024, Published 10 Juli 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan suatu proses pembinaan yang berfokus pada perkembangan anak sejak lahir hingga mencapai usia enam tahun. Tujuan utama pendidikan ini yaitu memberikan rangkaian pengalaman belajar yang terarah dan terencana dalam mendukung seluruh aspek kemampuannya [1]. Aspek kemampuan anak yang harus di stimulasi salah satunya yaitu kemampuan kognitifnya. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar anak dalam berpikir untuk mengetahui, memahami, dan menyelesaikan permasalahan [2]. Diketahui faktanya kemampuan kognitif masih belum terstimulasi dengan optimal, karena masih terdapat anak yang kurang fokus dalam belajar, kesulitan memahami materi, kurang berpikir kritis, dan belum mampu memecahkan masalah dengan baik.

Kemampuan kognitif merupakan keterampilan otak dalam mengelola informasi dari penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sentuhan anggota tubuh pada objek. Kemampuan kognitif memiliki tahapan perkembangan, pada tahapan perkembangan anak usia 5-6 tahun anak mulai mampu merepresentasikan pengetahuannya dengan kata dan gambar [3]. Kemampuan kognitif anak diantaranya yaitu kemampuan bernalar, memecahkan masalah, dan proses pemahaman [4]. Kemampuan kognitif pada anak usia dini dapat diperoleh melalui berpikir dan pengamatan anak pada lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar berperan penting bagi anak dan dapat mempengaruhi proses perolehan pengetahuannya [5]. Kegiatan berpikir dan pengamatan merupakan proses anak memperoleh pengetahuannya. Pengetahuan yang diperoleh anak digunakan untuk memecahkan suatu masalah sederhana atau untuk melakukan tugas maupun kegiatan yang harus diselesaikan dalam kehidupan sehari-hari [6].

Kegiatan belajar anak usia dini dilakukan dengan berbagai metode dan media belajar sesuai dengan kebutuhan dan sumber daya yang ada. Pemilihan metode dan media belajar yang tepat mampu membantu proses belajar berjalan dengan optimal [7]. Faktanya kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran berupa buku lembar kerja dan media gambar belum mampu mendukung stimulasi aspek kognitif anak dengan optimal untuk itu perlu dilakukan analisis kebutuhan. Kegiatan pembelajaran bagi anak tentu harus menyenangkan dengan menggunakan media dan metode belajar yang tepat, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai [8]. Analisis kebutuhan ditujukan untuk menganalisis secara langsung mengenai tujuan pembelajaran, kemampuan kognitif anak yang perlu dikembangkan, serta metode dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dengan melakukan observasi atau wawancara di lapangan [9].

Hasil observasi diketahui menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan media berupa buku kerja anak dan media gambar, melalui media tersebut diketahui masih belum mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini diketahui dari observasi bahwa masih terdapat anak yang kurang fokus belajar, kesulitan memahami materi, kurang berpikir kritis, dan kurang mampu menyelesaikan masalah dengan baik. Guru menyatakan bahwa membutuhkan media maupun metode belajar yang mampu menunjang kemampuan kognitif anak pada tema tanah airku subtema identitas negaraku untuk mengenal lambang Pancasila. Fokus atau konsentrasi anak dalam periode jangka waktu lama pada aktivitasnya dapat dikembangkan melalui

media pembelajaran [10]. Harapan guru dalam hal ini dapat mengembangkan fokus belajar anak, pemahaman anak, daya berpikir anak, serta kreativitas anak dalam memecahkan masalah melalui media pembelajaran yang tepat serta metode belajar yang sesuai.

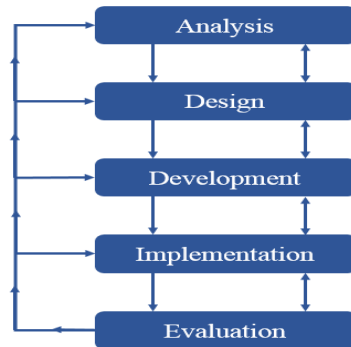
Mengatasi permasalahan di atas perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Metode pembelajaran yang perlu digunakan yaitu metode dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak seperti metode belajar sambil bermain dengan pembelajaran berpusat pada anak [11]. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media interaktif dalam bentuk multimedia berupa *power point* yang menggabungkan beberapa elemen seperti visual, audio, animasi, musik, permainan yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif dapat membantu guru lebih mudah menyampaikan materi dan membantu anak untuk memahaminya, sehingga kemampuan kognitif anak dapat berkembang dengan baik [12]. Media interaktif salah satunya berupa media berbasis teknologi. Penggunaan media teknologi dengan memanfaatkan multimedia dapat membantu guru dan anak sebagai sarana pembelajaran untuk menarik minat belajar anak, meningkatkan kualitas belajar, menarik perhatian anak, menyajikan materi dengan cara yang menyenangkan, serta mudah menyampaikan materi [13]. Penggunaan media *power point* dapat meningkatkan daya tarik, minat belajar, serta mudah dalam menyampaikan materi [14]. Media *power point* menggabungkan beberapa jenis seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik [11]. Penelitian terdahulu media pembelajaran yang digunakan yaitu media *power point* untuk kemampuan kognitif dan sosial anak yang dipaparkan berupa gambar dan teks [15]. Penelitian ini mengembangkan media *power point* untuk kemampuan kognitif yang dipaparkan berupa gambar, teks, video animasi, audio, serta *hyperlink*.

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa *power point* melalui metode belajar sambil bermain untuk mengembangkan kemampuan fokus belajar anak, pemahaman anak, daya berpikir anak, serta kreativitas anak untuk memecahkan masalah dalam mengenal lambang Pancasila. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *power point* interaktif yang valid dan layak untuk digunakan kepada anak usia dini.

METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Metode penelitian R&D digunakan untuk mengembangkan atau membuat sebuah produk baru. Penelitian R&D menghasilkan suatu produk yang diuji validitasnya oleh para ahli sehingga layak untuk digunakan [16]. Model pengembangan ADDIE berfokus untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak untuk digunakan dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan [17]. Tahapan pada model ADDIE yang dilakukan mengacu pada

tahapan sebelumnya yang telah direvisi dengan harapan dapat menghasilkan media yang valid. Tahapan model pengembangan ADDIE dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

Teknik pengumpulan data diperoleh dari observasi melalui wawancara, validasi, dan uji coba penggunaan produk. Data observasi dilakukan di TK Dewi Masyithoh 53 Jember dengan melakukan wawancara kepada guru mengenai analisis kebutuhan. Media dikembangkan melalui beberapa tahapan yaitu memvalidasi dan menguji coba penggunaan produk. Validasi produk dilakukan kepada tiga ahli yaitu ahli media oleh dosen Teknologi Pendidikan, materi oleh dosen Pendidikan Anak Usia Dini, dan pendidik oleh guru kelompok B Taman Kanak-kanak dengan teknik analisis menggunakan instrument untuk menilai produk dan melihat kevalidan produk. Selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan produk kelompok kecil sejumlah lima anak pada kelompok B di TK Dewi Masyithoh 53 dan uji coba penggunaan produk kelompok besar sejumlah 25 anak pada kelompok B di TK Dewi Masyithoh 53, melalui uji coba penggunaan produk dapat melihat kevalidan produk. Analisis data diperoleh dari validasi dan uji coba penggunaan produk untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah perangkat belajar berupa media berbasis *power point* untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan metode penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE [18]. *Power point* dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan penyajian yang jelas, tepat, rapi, dan menarik [19]. Penyajian materi menggunakan media dapat memberikan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga akan timbul rasa senang pada diri anak yang mampu meningkatkan minat belajar anak lebih baik. Tingkat minat belajar anak yang baik dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak terstimulasi dengan optimal, karena otak anak akan terus berpikir mencari tahu informasi lebih dalam hingga anak menemukan pada titik kepuasan atau menemukan apa yang ingin diketahui. Suasana belajar yang menyenangkan juga mampu membantu anak dalam memahami materi dengan lebih baik, karena anak akan tertarik untuk belajar atau kecanduan untuk terus belajar, sehingga penelitian ini tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan menarik minat belajar anak dengan spesifikasi produk yaitu: media berupa *power point*, menyajikan materi berupa visual dan *backsound*, menyajikan music atau lagu nasional berupa video

animasi, serta permainan berupa visual, audio, serta *backsound*. Media ini didesain sesuai dengan usia anak yaitu menggunakan visual, audio, *backsound*, musik berupa video animasi, warna yang menarik, serta menyajikan permainan.

Tahap analisis dilakukan observasi lapangan melalui wawancara untuk menganalisis kebutuhan dalam mengembangkan produk. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kondisi serta permasalahan di lapangan, khususnya kemampuan kognitif anak di TK Dewi Masyithoh 53 Jember. Kondisi di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak belum terstimulasi dengan optimal, hal ini diketahui masih terdapat anak kurang fokus belajar, kesulitan memahami materi, kurang berpikir kritis, dan kurang mampu menyelesaikan masalah dengan baik, Metode belajar yang digunakan yaitu pembelajaran konvensional dengan media berupa buku lembar kerja dan media gambar pada tema tanah airku subtema identitas negaraku. Kondisi lapangan dari menganalisis kebutuhan hasil observasi diketahui dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung stimulasi kemampuan kognitif anak pada tema tanah airku subtema identitas negaraku dalam mengenal lambang Pancasila.

Tahap mendesain produk diawali dengan merancang konsep awal media *power point*. Rancangan produk diawali dengan membuat konsep isi setiap *slide power point* yang selanjutnya pemilihan visual berupa gambar, warna, model huruf, kata atau kalimat, bentuk, musik, *backsound*, ukuran, serta tata letak setiap komponen. Produk yang sudah dirancang dicoba penggunaannya, jika dirasa sudah sesuai selanjutnya dilakukan validasi produk kepada beberapa ahli yaitu ahli media, materi, dan pendidik.

Validasi produk dilakukan untuk melihat kevalidan produk sehingga layak digunakan dengan dilakukan penilaian produk yang dikembangkan melalui instrumen validasi. Penilaian ini menggunakan skor satu hingga empat dengan kriteria kurang sesuai, cukup sesuai, sesuai, dan sangat sesuai [20]. Validasi produk ahli media dilakuka oleh Prof. Dr. Dedi Kuswandi, M.Pd selaku dosen Teknologi Pendidikan. Hasil validasi oleh ahli media dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Instrumen Validasi Produk Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Butir Indikator	Skor
1.	Kesesuaian media untuk anak usia dini	1,2,3	12
2.	Keseuaian pemilihan warna, gambar, dan <i>backsound</i> pada media	4,5,6,8,10,13,14,15,17	36
3.	Ketepatan tata letak dan volume pada media	7,9,18,19,20	20
4.	Kesesuaian penggunaan bahasa pada media	11,12,16	12
Jumlah skor empiric (Tse)			80
Jumlah skor maksimal (Tsh)			80
Prosentase			100%

Pada tabel tersebut diketahui perolehan prosentase validasi produk ahli media yaitu 100% dengan kategori sangat valid. Namun terdapat masukan untuk menyertakan sumber rujukan dan nama perancang media serta mengganti huruf dari huruf capital ke huruf kecil. Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli media, selanjutnya dilakukan validasi produk kepada ahli materi. Validasi produk ahli materi dilakuka oleh Dr. Ahmad Samawi, M.Pd selaku dosen Pendidikan Anak Usia Dini. Hasil validasi oleh ahli materi dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Instrumen Validasi Produk Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Butir Indikator	Skor
1.	Kesesuaian materi untuk anak usia dini pada media	1,2,3,4	14
2.	Ketepatan penyajian materi pada media	5,6,7,8,13,14,15	27
3.	Kesesuaian permainan untuk anak pada media	9,10,11,12	15
Jumlah skor empiric (Tse)			56
Jumlah skor maksimal (Tsh)			60
Prosentase			93,33%

Pada tabel tersebut diketahui perolehan prosentase validasi produk ahli materi yaitu 93,33% dengan kategori sangat valid. Namun terdapat masukan untuk mengganti huruf awal pada kata Pancasila menjadi huruf capital dan menambahkan audio pada media. Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan ahli materi, selanjutnya dilakukan validasi produk kepada pendidik. Validasi produk pendidik dilakukan oleh Dewi Anggraini, S.Pd selaku guru kelompok B TK Dewi Masyithoh 53 Jember. Hasil validasi oleh pendidik dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Instrumen Validasi Produk Pendidik

No	Aspek Penilaian	Butir Indikator	Skor
1.	Kesesuaian media anak usia dini	1,2,4,5,8,21,28	27
2.	Kesesuaian materi untuk anak usia dini pada media	3,6,7,9,11,12,13,14,16,17,18,19,20,30	47
3.	Kesesuaian pemilihan warna, gambar, dan <i>background</i> pada media	10,15,22,23,24,26,27	22
4.	Ketepatan tata letak dan volume pada media	25,29	7
Jumlah skor empiric (Tse)			103
Jumlah skor maksimal (Tsh)			120
Prosentase			85,83%

Pada tabel tersebut diketahui perolehan prosentase validasi produk pendidik yaitu 85,83% dengan kategori sangat valid. Namun terdapat masukan untuk mengganti *background* pada *slide* permainan pertama disesuaikan dengan makna yang terkandung dalam simbol Pancasila, mengganti kata “lambang” menjadi “simbol” pada kalimat “ayo cari lambang Pancasila” dan “manakah lambang Pancasila ke-” di *slide* permainan, karena pada permainan tersebut mencari simbol Pancasila. Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan pendidik, selanjutnya dilakukan tahapan implementasi produk.

Tahap implementasi produk dilakukan melalui uji penggunaan produk kepada anak. Uji coba penggunaan produk dilakukan dalam kelompok kecil sejumlah lima anak dan kelompok besar sejumlah 25 anak pada kelompok B di TK Dewi Masyithoh 53 Jember. Hasil uji penggunaan produk pada kelompok kecil dilihat pada tabel berikut

Tabel 4. Hasil Uji Penggunaan Produk pada Kelompok Kecil

No	Nama Anak	Indikator															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	NFH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	59
2.	AXL	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
3.	PTR	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	53
4.	IHD	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	54
5.	LNA	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	53
Jumlah seluruh skor responden																	276
Jumlah seluruh skor ideal																	300
Persentase																	92%

Pada tabel tersebut diketahui perolehan uji penggunaan produk pada kelompok kecil yaitu 92% dengan kategori sangat valid. Namun terdapat masukan dari guru untuk

mengganti alur pada bagian permainan, setelah anak memperoleh jawaban benar lebih baik tidak kembali pada permainan sebelumnya lagi namun langsung pada permainan selanjutnya. Produk yang telah direvisi berdasarkan masukan guru, selanjutnya dilakukan uji coba penggunaan produk pada kelompok besar. Hasil uji penggunaan produk pada kelompok besar dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Penggunaan Produk pada Kelompok Besar

No	Nama Anak	Indikator															Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	ALY	2	3	3	4	2	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	46
2.	APR	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	54
3.	IDH	2	4	4	4	2	3	2	4	3	3	3	4	4	4	3	49
4.	ALA	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	58
5.	DHN	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
6.	ALY	3	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	56
7.	ZHR	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54
8.	FNI	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
9.	ALV	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	51
10.	FRA	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	54
11.	TSY	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
12.	TAR	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	54
13.	DND	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	48
14.	HFZ	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	54
15.	ALYT	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
16.	FRH	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
17.	RFF	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	58
18.	ULN	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	55
19.	NZR	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	51
20.	IL	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	53
21.	NBL	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	56
22.	RNY	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
23.	SLY	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	55
24.	MY	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
25.	RFL	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	50
Jumlah seluruh skor responden																	1300
Jumlah seluruh skor ideal																	1500
Persentase																	86,67%

Pada tabel tersebut diketahui perolehan uji penggunaan produk pada kelompok besar yaitu 96,67% dengan kategori sangat valid. Masukan dari guru, media *power point* yang dikembangkan mampu menstimulai kemampuan kognitif anak dalam mengenal lambang Pancasila dengan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar anak.

Tahap terakhir dari penelitian ini yaitu mengevaluasi atau menilai kelayakan produk. Hasil validasi produk kepada beberapa ahli diketahui rata-rata prosentase validasi yaitu 93,05% dengan kategori sangat valid dan melakukan revisi produk berdasarkan masukan beberapa ahli. Hasil uji penggunaan produk kepada anak diketahui rata-rata prosentase yaitu 89,78% dengan kategori sangat valid dan

melakukan revisi produk pada uji kelompok kecil yang selanjutnya terdapat masukan bahwa media yang dikembangkan mampu menstimulasi kemampuan kognitif anak.

Analisis pengembangan media *power point* dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan dengan model ADDIE, mulai dari menganalisis kebutuhan, mendesain produk, mengembangkan produk, mengimplementasi produk, dan mengevaluasi hasil penelitian. Temuan analisis pengembangan media diketahui bahwa media yang dikembangkan dapat menstimulai kemampuan fokus belajar anak, pemahaman anak, daya berpikir anak, serta kreativitas anak untuk memecahkan masalah dalam mengenal lambang Pancasila. Kelayakan media yang dikembangkan dalam penelitian ini diketahui masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan berdasarkan hasil validasi dan uji penggunaan produk.

Kemampuan kognitif anak untuk memperoleh pengetahuan dan informasi perlu untuk dikembangkan kepada anak sejak dini. Menurut Beckley mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan memperoleh pengetahuan dapat meningkatkan daya pikir, daya ingat, pemahaman, dan penyelesaian suatu masalah [21]. Pengetahuan anak dalam mengenal lambang negara Indonesia merupakan salah satu tujuan pembelajaran anak sebagai kesiapan pengetahuan dasar untuk menuju jenjang pendidikan selanjutnya [22]. Mengenal identitas negara Indonesia diantaranya yaitu mengenal dasar negara, lambang negara, dan lagu-lagu nasional [23]. Capaian pembelajaran menurut Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No. 008/H/KR/2022 Tahun 2022 dalam kurikulum merdeka merupakan suatu kesiapan kemampuan anak untuk menuju pendidikan selanjutnya salah satunya meliputi mengenal dasar-dasar pengetahuan sesuai dengan profil pelajar Pancasila [24].

Media pembelajaran berbasis teknologi dalam dunia pendidikan sangat membantu guru dan siswa dalam belajar. Menurut Gagne & Briggs media pembelajaran merupakan suatu bagian bagi anak dalam pendidikan yang mampu merangsang minat belajar anak [25]. Media pembelajaran yang menarik dapat memberikan rangsangan dan membantu anak untuk memahami informasi dengan baik [26]. Karakteristik dalam memilih media pembelajaran perlu diperhatikan agar menghasilkan media yang layak untuk digunakan [27]. Kriteria memilih media pembelajaran yang perlu diperhatikan yaitu sesuai dengan tujuan pembelajaran, tepat, praktis, fleksibel, tahan, pendidik mampu mengaplikasikan, sasaran, dan mutu teknis [28]. Media pembelajaran yang digunakan kepada anak usia dini tentu menggunakan media yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif yang menarik untuk anak dapat menggunakan media berbasis teknologi berupa *power point* [29]. Media *power point* dalam dunia pendidikan dapat membantu pendidik dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran [30].

KESIMPULAN

Analisis pengembangan media *power point* interaktif dapat disimpulkan bahwa mengembangkan produk atau media pembelajaran ini harus dilakukan melalui beberapa tahapan untuk menghasilkan media yang menyenangkan, menarik minat belajar anak, dan mudah diaplikasikan oleh pendidik. Pada temuan penelitian ini menunjukkan bahwa

telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran *power point* interkatif dengan konten lambang Pancasila untuk kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun, melalui beberapa tahapan dan revisi produk berdasarkan model pengembangan produk yaitu model pengembangan ADDIE. Penerapan media *power point* yang dikembangkan dalam penelitian ini membutuhkan perangkat pembelajaran berupa proyektor dan laptop. Kelayakan produk pengembangan media *power point* interaktif dapat disimpulkan bahwa produk media *power point* interaktif yang dikembangkan diketahui menghasilkan media yang layak untuk digunakan berdasarkan hasil validasi produk oleh para ahli dan hasil uji coba penggunaan produk. Temuan penelitian media *power point* interaktif berdasarkan hasil validasi produk oleh para ahli dan hasil uji coba penggunaan produk menunjukkan bahwa media *power point* interaktif dengan konten lambang Pancasila untuk kemampuan kognitif anak usia 5-6 tahun diperoleh tingkat validitas yaitu sangat valid yang artinya penelitian pengembangan ini telah menghasilkan media pengembangan yang layak untuk digunakan.

PENGHARGAAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kami. Shalawat dan salam kami limpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad SAW, sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Pada penelitian ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu, mendukung, dan membimbing dalam menyelesaikan penelitian ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya telah memberikan dukungan, masukan, motivasi, dan bimbingan hingga penelitian ini dapat terselesaikan. Orang tua penulis yang telah memberikan dukungan dan doa hingga penelitian ini dapat terselesaikan. Kepala sekolah dan guru TK Dewi Mayithoh 53 Jember yang telah memberi kesempatan dan izin dalam menyelesaikan penelitian ini, serta teman seangkatan yang telah memberikan dukungan dan masukan hingga penelitian dapat terselesaikan.

REFERENSI

- [1] Y. Hidayat and L. Nurlatifah, "Analisis Komparasi Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini (STPPA) Berdasarkan Permendikbud No. 137 Tahun 2014 dengan Permendikbudristek No. 5 Tahun 2022," *J. Intisabi*, vol. 1, no. 1, pp. 29–40, Jul. 2023, doi: 10.61580/itsb.v1i1.4.
- [2] R. Fitri, "Metakognitif pada Proses Belajar Anak dalam Kajian Neurosains," *J. Pendidik. (Teori dan Prakt.*, vol. 2, no. 1, p. 56, May 2017, doi: 10.26740/jp.v2n1.p56-64.
- [3] L. Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar," *An-Nisa' J. Kaji. Peremp. dan Keisl.*, vol. 13, no. 1, pp. 116–152, Apr. 2020, doi: 10.35719/annisa.v13i1.26.
- [4] F. Fardiah, S. Murwani, and N. Dhieni, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini melalui Pembelajaran Sains," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 133, Oct. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.254.

- [5] B. A. Bruijns *et al.*, "Change in pre- and in-service early childhood educators' knowledge, self-efficacy, and intentions following an e-learning course in physical activity and sedentary behaviour: a pilot study," *BMC Public Health*, vol. 22, no. 1, p. 244, Dec. 2022, doi: 10.1186/s12889-022-12591-5.
- [6] V. Bamicha and A. Drigas, "ToM & ASD: The interconnection of Theory of Mind with the social-emotional, cognitive development of children with Autism Spectrum Disorder. The use of ICTs as an alternative form of intervention in ASD," *Tech. Soc. Sci. J.*, vol. 33, pp. 42–72, Jul. 2022, doi: 10.47577/tssj.v33i1.6845.
- [7] R. Pransiska, "Program Bilingualisme Bahasa Inggris Pada Pendidikan Anak Usia Dini," *J. SERAMBI ILMU*, vol. 21, no. 1, pp. 35–47, Mar. 2020, doi: 10.32672/si.v21i1.1741.
- [8] Z. Zulfritria, S. Rahmatunnisa, and M. Khanza, "Penggunaan metode bercerita dalam pengembangan kemampuan kognitif pada anak usia dini," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 53–60, 2021, doi: 10.24853/yby.5.1.53-60.
- [9] R. A. Azmi, K. Rukun, and H. Maksum, "Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran administrasi infrastruktur jaringan," *J. Ilm. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 303–314, 2020, doi: 10.23887/jipp.v4i2.25840.
- [10] G. Y. Mahardika, "Pengembangan Video Pembelajaran Tri Hita Karana Dan Catur Guru Dalam Mata Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar 'Studi Kasus SDN 1 Tangguwisia,'" Universitas Pendidikan Ganesha, 2019. [Online]. Available: <https://repo.undiksha.ac.id/574/>
- [11] W. Warkintin and Y. B. Mulyadi, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Sch. J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 9, no. 1, pp. 82–92, Jan. 2019, doi: 10.24246/j.js.2019.v9.i1.p82-92.
- [12] J. N. P. Nobre *et al.*, "Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis," *J. Pediatr. (Rio. J.)*, vol. 96, no. 3, pp. 310–317, May 2020, doi: 10.1016/j.jped.2018.11.015.
- [13] S. Maghfiroh and D. Suryana, "Media pembelajaran untuk anak usia dini di pendidikan anak usia dini," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1560–1566, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1086>
- [14] M. P. Kurniawan, "Perancangan Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini 'Mengenal Nama-Nama Benda,'" *Semnasteknomedia Online*, vol. 6, no. 1, pp. 2–11, 2018, [Online]. Available: <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/2010>
- [15] A. P. Anggara, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini," *J. Teol. Ber. Hidup*, vol. 2, no. 1, pp. 11–19, Sep. 2019, doi: 10.38189/jtbh.v2i1.18.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [17] S. Bakhri, "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE," *INTENSIF J. Ilm. Penelit. dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, p. 130, May 2019, doi: 10.29407/intensif.v3i2.12666.
- [18] N. Suryani, A. Setiawan, and A. Putria, "Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya," *Remaja rosdakarya*, 2019. [Online]. Available: https://senayan.iain-palangkaraya.ac.id/index.php?p=show_detail&id=14137&keywords=
- [19] K. Munasti and S. Suyadi, "Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis

- Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, pp. 876–885, Jul. 2021, doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1567.
- [20] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet, 2016.
- [21] K. S. P. Dialektika, I. K. Gading, and N. K. Suarni, “Pengembangan dan efektivitas model konseling behavioral teknik penguatan positif serta teknik modeling untuk meningkatkan kemandirian anak usia dini,” *J. Educ. J. Pendidik. Indones.*, vol. 9, no. 1, p. 30, Mar. 2023, doi: 10.29210/1202322636.
- [22] R. R. Pauji, H. Y. Muslihin, and S. Mulyadi, “Analisis Kemampuan Mengenal Lambang Pancasila Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Pelita Mekar,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 5, pp. 3227–3231, 2022, doi: 10.31004/jpdk.v4i5.7003.
- [23] A. Achmadi, “Pengenalan Lambang dan Rumusan Pancasila melalui Program Pembiasaan Menyanyikan Lagu Garuda Pancasila pada Anak Taman Kanak Kanak Kelompok A,” *Buana Pendidik. J. Fak. Kegur. dan Ilmu Pendidik.*, vol. 14, no. 26, pp. 120–126, Oct. 2018, doi: 10.36456/bp.vol14.no26.a1676.
- [24] B. Standar, “Capaian pembelajaran pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar, dan jenjang pendidikan menengah pada kurikulum merdeka,” *Kementerian. Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknol.*, 2022, [Online]. Available: https://musyarofah.wordpress.com/wp-content/uploads/2022/08/kemendikbudristek_capaian-pembelajaran-445-450.pdf
- [25] H. Zaini and K. Dewi, “Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini,” *Raudhatul Athfal J. Pendidik. Islam Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, pp. 81–96, Oct. 2017, doi: 10.19109/ra.v1i1.1489.
- [26] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, Jun. 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [27] F. A. Zahwa and I. Syafi’i, “Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi,” *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, pp. 61–78, Jan. 2022, doi: 10.25134/equi.v19i01.3963.
- [28] A. P. Wulandari, A. A. Salsabila, K. Cahyani, T. S. Nurazizah, and Z. Ulfiah, “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar,” *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, pp. 3928–3936, Jan. 2023, doi: 10.31004/joe.v5i2.1074.
- [29] Armelia Nungki Nurbani and Natalia Christina Sugiyanto, “Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Keterampilan Menyimak Siswa Usia Dini,” *Kanigara*, vol. 1, no. 1, pp. 62–72, Jan. 2021, doi: 10.36456/kanigara.v1i1.3159.
- [30] N. Muazzomi, “Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint,” *J. Ilm. Univ. Batanghari Jambi*, vol. 17, no. 1, pp. 133–142, 2017, doi: 10.33087/jiubj.v17i1.110.