

Respon Anak Usia 10 Tahun Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Permainan

Amadia Prasetya¹, Rian Damariswara²,

Universitas Nusantara PGRI Kediri

amadia3007@gmail.com, riandamar08@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Powerpoint is one form of technology that can be an option to be used as a learning medium when learning online. The purpose of this study was to determine how often children encounter Powerpoint media, the response of children aged 10 years in the use of game-based Powerpoint media in learning and children's literacy skills. The research method used is descriptive qualitative. The process of collecting data was obtained from the results of observations and interviews. The data analysis technique in this research is to collect data by describing what it is during the research process and drawing conclusions. The conclusions of this study are: (1) children aged 10 years see more Powerpoint media forms on the internet than at school in the form of learning videos on YouTube or blogs; (2) Some parts of Powerpoint that children like are pictures, letters, backgrounds, sound effects, and quiz content; (3) Game-based powerpoint is able to support literacy skills in children.

Keywords: *child, Powerpoint, game*

ABSTRAK

Powerpoint merupakan salah satu bentuk teknologi yang dapat menjadi pilihan untuk dijadikan media pembelajaran saat pembelajaran daring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa sering anak menjumpai media Powerpoint, respon anak usia 10 tahun dalam penggunaan media Powerpoint berbasis permainan dalam pembelajaran dan kemampuan literasi anak. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Proses pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dengan mendeskripsikan dengan apa adanya saat proses penelitian dan menarik kesimpulan. Kesimpulan penelitian ini yaitu: (1) anak usia 10 tahun lebih banyak melihat bentuk media Powerpoint di dalam internet dibandingkan di sekolah dalam bentuk video pembelajaran di youtube atau blog; (2) Beberapa bagian Powerpoint yang disukai anak adalah gambar, huruf, background, efek suara, dan isi kuis; (3) Powerpoint berbasis permainan mampu mendukung kemampuan literasi pada anak.

Kata Kunci: anak, Powerpoint, permainan

PENDAHULUAN

Virus Covid-19 muncul di Indonesia pada awal tahun 2020. Adanya Virus Covid-19 berdampak pada berbagai bidang terutama pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 pada tanggal 24 Maret 2020. Surat edaran tersebut menjelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring.

Pembelajaran daring merupakan sebuah kegiatan belajar mengajar yang tersambung ke dalam jaringan komputer (Santika,2020:12). Saat belajar berbasis daring pendidik maupun peserta didik dapat menggunakan teknologi digital sebagai media belajar alternatif (Dewi,2020:58). Saat pembelajaran

daring biasanya pendidik akan memberikan catatan dan tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik. Hal ini membuat motivasi belajar peserta didik berkurang karena jenuh dan tidak tertarik. Peserta didik lebih menyukai menjawab soal-soal yang memberi mereka hiburan (Siahaan, 2020:5). Soal-soal dapat disajikan melalui media pembelajaran.

Sebuah media diperlukan untuk mendukung suatu pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebarkan atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan pada penerima (Rumengan, Lumenta, Paturusi, 2019:303). Media pembelajaran hanyalah sebagai alat bantu mengajar bagi guru (Aina, 2013:129). Jadi dalam proses pembelajaran terkadang diperlukan suatu media sebagai alat bantu atau sarana penyampaian materi. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah Powerpoint.

Microsoft Powerpoint ialah sebuah program aplikasi untuk presentasi. Powerpoint menjadi sebuah metode pembelajaran yang dianggap efektif dan kreatif (Falaah, 2017:2). Untuk membuat presentasi diawali dengan membuat sebuah kerangka kemudian menyiapkan slide yang baik dengan tampilan menarik (Warass, 2016:15). Media Powerpoint dapat berisi teks, grafik, audio, animasi, video, permainan dan fitur-fitur lainnya. Karena fiturnya yang bervariasi maka Powerpoint dapat digunakan sebagai alat permainan edukatif.

Anak akan mudah mengingat saat bermain. Alat permainan edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif dari kepentingan anak (Muazzomi, 2017: 133). Permainan edukatif merupakan salah satu bentuk alat atau sarana bermain yang mengandung nilai-nilai pendidikan didalamnya (Fadlillah, 2016). Sehingga alat permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan pemahaman anak dalam proses belajar dan meningkatkan kemampuan kognitif.

Anak usia 10 tahun termasuk dalam anak usia Sekolah Dasar yang memiliki rentang usia 7-12 tahun (Ismaya, Deka, Risa, 2022:377). Pada saat anak sudah memasuki usia 10 tahun kemampuan metakognitifnya meningkat. Penerapan kesadaran metakognitif dalam pembelajaran dapat berupa pemecahan masalah atau tugas. Saat penerapan pembelajaran daring, anak usia 10 tahun yang sudah duduk di bangku kelas 4 jauh lebih mudah mengikuti proses pembelajaran (Manurung, Talizaro, 2021:21). Anak usia 10 tahun selain dapat berpikir logis, ia juga sudah dapat berpikir secara kritis terhadap suatu permasalahan yang sedang dihadapi.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa sering anak menjumpai media Powerpoint, respon anak usia 10 tahun dalam penggunaan media Powerpoint berbasis permainan dalam pembelajaran dan kemampuan literasi anak. Dengan penggunaan Powerpoint dapat meningkatkan motivasi anak dalam memahami materi pembelajaran karena selain berisi tulisan, di dalam Powerpoint juga didukung oleh berbagai fitur yang beragam. Adanya permainan kuis dalam Powerpoint maka anak akan lebih bersemangat dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif karena metode ini dapat dianalisis selama proses penelitian berlangsung. Metode kualitatif adalah jenis metode penelitian yang merupakan pendeskripsian

secara merinci dan mendalam (Hasibuan, dkk, 2022:8692). Alat pengumpul data atau perangkat penelitian dalam metode kualitatif ialah si peneliti sendiri. Oleh karena itu, metode penelitian kualitatif banyak dipilih oleh pelajar dan pendidik saat akan meneliti sesuatu.

Proses pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan melihat proses saat anak mengerjakan permainan kuis pada Powerpoint guna melihat ketertarikan dan motivasi belajar yang dialami anak. Peneliti menggunakan Powerpoint 2013. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mengumpulkan data dengan mereduksi data dengan mendeskripsikan dengan apa adanya saat proses penelitian dan menarik kesimpulan.

Penelitian ini dilakukan pada 17 Juni 2002. Dalam penelitian ini nantinya adalah anak di wilayah Desa Jarakan, Gondang, Kabupaten Tulungagung yang berusia 10 tahun. Peneliti menggunakan 6 responden sebagai sampel untuk penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang mencakup hal-hal di bawah ini:

1. Penggunaan Powerpoint

Dari hasil observasi ditemukan ada banyak sekolah yang belum memakai Powerpoint sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena sebagian besar sekolah disekitar tempat penelitian hanya menggunakan media WhatsApp untuk pengiriman materi dan tugas. Ada begitu banyak teknologi komunikasi dan presentasi pada saat ini tetapi sekolah-sekolah hanya menggunakan WhatsApp. Penggunaan Powerpoint sebagai media pembelajaran sangat cocok digunakan di masa sekarang seiring kemajuan teknologi. Kelebihan Powerpoint adalah mampu menampilkan sebuah presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik karena dapat menampilkan gambar, animasi, dan suara secara bersamaan yang mampu membuat anak menjadi lebih senang dan tidak jenuh. Kekurangannya adalah penggunaannya agak sulit untuk orang-orang yang kurang ahli dalam mengoperasikan Powerpoint.

Prosedur pembuatan Powerpoint antara lain: (1) Menggunakan background yang sesuai dan menarik.; (2) Mengumpulkan beberapa pertanyaan dan jawaban serta gambar; (3) Menggunakan huruf yang sederhana dalam menuliskan pertanyaan dan pilihan jawaban; (4) Membuat visualisasi dengan penempatan gambar yang sesuai; (5) Memaksimalkan efek dan animasi namun tidak berlebihan; (6) Menggunakan warna-warna yang menarik; (7) Menggunakan ukuran huruf yang agak besar agar mudah dibaca. Peneliti menyajikan permainan kuis berupa pertanyaan mengenai lagu-lagu daerah di dalam Powerpoint. Setiap slide terdiri dari 1 pertanyaan dan 4 pilihan jawaban.

Dari hasil wawancara semua anak pernah menjumpai bentuk media Powerpoint. Mereka menjumpainya dalam internet sekitar 1 sampai 2 kali. Hal ini membuktikan bahwasanya anak usia 10 tahun lebih banyak melihat bentuk media Powerpoint di dalam internet dibandingkan di sekolah. Mereka berkata bahwasanya media Powerpoint dijumpai dalam bentuk video pembelajaran di youtube atau blog saat mereka mencari sumber belajar. Akan tetapi, mereka baru kali ini menjumpai Powerpoint berbasis permainan kuis, karena

sebelumnya Powerpoint yang mereka jumpai hanya berisi materi pembelajaran.

2. Respon anak terhadap penggunaan Powerpoint

Powerpoint merupakan aplikasi presentasi yang didukung dengan berbagai efek dan animasi. Powerpoint yang digunakan oleh peneliti adalah Powerpoint 2013. Tampilan Powerpoint di desain semenarik mungkin dengan warna-warna yang cerah supaya anak semakin terkesan saat melihatnya. Peneliti juga menambahkan berbagai efek dan animasi yang membuat slide menjadi lebih menarik dan cantik dilihat. Backsound atau efek suara juga ditambahkan untuk menampilkan kesan ceria pada Powerpoint. Penggunaan animasi, perpaduan warna, serta suara menjadi daya tarik tersendiri bagi anak. Efek visualisasi dan auditori yang menarik akan lebih mudah diterima dan dipahami anak saat proses belajar.

Menurut Munasti, Suyadi dalam penelitiannya yang berjudul "Respon Penggunaan Media Powerpoint Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi" diperoleh hasil bahwa penggunaan Powerpoint sangat membantu mengurangi kejenuhan saat belajar online (2022:881). Hal ini karena Powerpoint dilengkapi dengan fitur canggih yang membantu proses pembelajaran menjadi seru dan menyenangkan. Fitur tersebut juga menarik perhatian anak saat menjawab pertanyaan atau kuis dalam Powerpoint. Hal ini terbukti ketika peneliti menunjukkan tampilan Powerpoint anak memberikan pendapatnya mengenai tampilan pada Powerpoint dan bersemangat dalam mengerjakan kuis yang disajikan.

Dari hasil penelitian didapatkan beberapa pendapat mengenai bagian Powerpoint mana yang disukai oleh anak. RR, TSW, NRM, MNP, S, FAR menyukai gambar yang ada pada setiap slide, RR, TSW, MNP, FAR anak menganggap hurufnya bagus dan menarik untuk dibaca, RR, NRM, MNP, S, FAR anak menyukai background yang disajikan, NRM, FAR anak menyukai warna background dan huruf karena cocok antara keduanya saat digabungkan, RR, TSW, NRM, MNP, FAR anak menyukai efek suara yang disajikan dan RR, TSW, NRM, MNP, FAR anak menganggap bahwa semua kuis yang disajikan sangat menantang kemampuan mereka dalam memilih jawaban yang tepat.

3. Kemampuan literasi anak

Powerpoint yang menarik disajikan kepada anak agar semakin memotivasi anak untuk belajar. Pertanyaan dan pilihan jawaban pun beragam. Semua anak diminta untuk mengerjakan kuis secara urut. Akan tetapi sebagian besar dari mereka malah menjawab secara acak. Hal ini menunjukkan bahwa anak usia 10 tahun mampu berpikir untuk mencari jalan keluar sendiri atas permasalahan yang mereka hadapi walaupun tidak sejalan dengan apa yang diperintahkan. Dari hasil penelitian RR, TSW, NRM, MNP, FAR mengerjakan secara mandiri dan S mengerjakan dengan meminta bantuan dari temannya. Jika terdapat jawaban yang salah, semua anak akan mengerjakan kembali sampai jawaban mereka benar. Hal ini menunjukkan bahwa media Powerpoint sangat fleksibel, karena dapat dikerjakan secara berulang. Dengan mengulangi jawaban yang salah sampai menjadi benar maka menunjukkan bahwa Powerpoint berbasis permainan dapat

meningkatkan literasi pada anak usia 10 tahun, karena mereka akan membaca pertanyaan secara berulang-ulang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa: (1) anak usia 10 tahun lebih banyak melihat bentuk media Powerpoint di dalam internet dibandingkan di sekolah dalam bentuk video pembelajaran di youtube atau blog; (2) Beberapa bagian Powerpoint yang disukai anak adalah gambar, huruf, background, efek suara, dan isi kuis; (3) Powerpoint berbasis permainan mampu mendukung kemampuan literasi pada anak, karena mereka akan membaca pertanyaan secara berulang ulang ketika jawabannya salah.

Penggunaan media Powerpoint berbasis permainan bisa menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan motivasi anak dalam belajar. Diharapkan kepada orang tua agar selalu mendampingi anak ketika belajar dan pendidik mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi untuk mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aina, M. (2013). Efektifitas pemanfaatan multimedia interaktif pembelajaran IPA-Biologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pria dan wanita SMP 19 kota Jambi. *Prosiding Semirata 2013*, 1(1).
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61.
- Fadlillah, M. (2016, May). Penanaman nilai-nilai karakter pada anak usia dini melalui permainan-permainan edukatif. In *Prosiding Seminar Nasional dan Call for Paper ke-2 “Pengintegrasian Nilai Karakter dalam Pembelajaran Kreatif di Era Masyarakat Ekonomi ASEAN”*. Unmuh Ponorogo.
- Falaah, R. A. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MICROSOFT POWERPOINT TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X DI X DI SMA BINA DHARMA 1 BANDUNG* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Ismaya, E. A., Setiawan, D., & Susanti, R. (2022). Persepsi Anak Usia 10 Tahun terhadap Film Animasi Upin dan Ipin Episode “Ikhlas dari Hati” di Desa Pulorejo. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(1), 373-382.
- Manurung, R. D. F. M. B., & Tafonao, T. (2021). Problem Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Terhadap Psikologi Anak Usia 10-12 Tahun. *Matheteuo: Religious Studies*, 1(1), 20-28.
- Menteri Pendidikan. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat CoronaVirus (COVID-19).
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133-142.
- Munasti, Kholida, Suyadi.(2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktifuntuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876-885.

- Rumengan, I. M., Lumenta, A. S., & Paturusi, S. D. (2019). Pembelajaran Daring Pendidikan dan Pelatihan Aparatur Sipil Negara Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Papua Barat. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(3), 303-312.
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan karakter pada pembelajaran daring. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 3(1), 8-19.
- Siahaan, M. (2020). Dampak pandemi Covid-19 terhadap dunia pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2).
- Warass, R. D. (2016). *Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI SMA Pasundan 2 Kota CIMAHI* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).