Jambura Early Childhood Education Journal, (2023)
ISSN (p): 2654-752X; ISSN (e): 2716-2974
Volume (5) Nomor (2), (Juli) (2023), Halaman (304-318)
DOI:https://doi.org/10.37411/jecej.v5i2.2559

Optimalisasi Penggunaan Media Slide Interaktif pada Pembelajaran Anak Usia Dini

Risnawati[1*], Lilis Suryani[2]

Pasca Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Panca Sakti Bekasi
hbest795@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima (Juli) (2023)
Di revisi (Agustus) (2023)
Di setujui (Agustus) (2023)

Keywords:
media digital ; media slide interaktif ; minat belajar ; anak usia dini

Abstract

The purpose of this study is to find out how to optimize the use of media slide interaktif for the development of early childhood learning interests. This research approach uses qualitative research methods with descriptive analysis. Data collection techniques use structured in-depth interviews, observations, and documentation studies. The process of data analysis using the Miles & Huberman model. They are data collection, data reduction, data presentation and conclusions. As a measuring tool, checking the validity of data uses triangulation, namely triangulation of data collection techniques and triangulation of data sources. The findings in this study show that children understand the material taught and media slide interaktif attracts their attention and spurs them to answer questions from the teacher. All children show interest in learning by showing full response from children, good learning activity so that children quickly understand learning material. In this media, there are also shortcomings in its use, namely mastery of the use of the mouse when children operate media slide interaktif through laptop. So that media slide interaktif is shared with parents at home and children return to learning with this media by using their smart phones so that children are easier to use this media.

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana mengoptimalkan penggunaan media slide interaktif untuk pengembangan minat belajar anak usia dini. Pendekatan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam terstruktur, observasi, dan studi dokumentasi. Proses analisis data menggunakan model Miles dan Huberman. Adapun tahapannya adalah pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Sedangkan uji keabsahan sata melalui, pengecekan keabsahan data menggunakan triangulasi data. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa anak-anak memahami materi yang diajarkan dan media slide interaktif menarik perhatian mereka dan memacu mereka untuk menjawab pertanyaan dari guru. Semua anak menunjukkan minat belajar dengan menunjukkan respon penuh dari anak, aktivitas belajar yang baik sehingga anak cepat memahami materi pembelajaran. Pada media ini juga terdapat kekurangan dalam penggunaannya, yaitu penguasaan penggunaan mouse saat anak-anak mengoperasikan media slide interaktif melalui laptop. Sehingga media slide interaktif dibagikan kepada orang tua di rumah dan anak kembali belajar dengan media ini dengan menggunakan ponsel pintar mereka sehingga anak lebih mudah menggunakan media ini.

©2023 Risnawati, Lilis Suryani
Under the license CC BY-SA 4.0

Pendahuluan

Setiap anak memiliki kemampuan dan karakteristik yang berbeda dengan anak yang lain, dan kedua perkembangan ini diharapkan seiring sejalan dengan tahap perkembangan dan usianya (Khaironi, 2018; Talango, 2020). Perkembangan anak usia dini yang memulai pendidikannya sejak dini akan berbeda dengan yang memulainya ketika masuk di pendidikan dasar. Hal ini disebabkan karena pembelajaran pada usia dini dapat merangsang otak dan memfasilitasi anak dengan pengalaman belajar lebih awal. Setiap anak membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya dengan tujuan untuk membantu mereka mencapai semua potensi yang mereka miliki baik melalui proses belajar maupun ketika belajar dari lingkungan. Perlu dipahami bahwa karakteristik dan keunikan anak adalah hal yang mendasar dalam setiap proses pembelajaran pada anak (Idris, 2016; Khairi, 2018).

Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak. Melalui bermain anak akan bereksplorasi sehingga mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Dengan bermain, anak dapat mengembangkan kemampuan sensori motor, logika berfikir, konsentrasi, maupun ketekunan (Diana 2010; Musfiroh 2014; Pratiwi 2017). Oleh sebab itu, pemilihan materi dan konten pembelajaran dan media belajar anak harus sesuai dengan karakteristik anak yakni sesuai dengan karakteristik bermain yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi mereka sehingga minat belajar anak dapat berkembang dengan cara maupun konten materi yang tepat.

Minat belajar merupakan keinginan seorang anak yang condong terhadap sesuatu yang membuatnya tertarik serta menimbulkan rasa senang terhadapnya. Minat sangatlah berpengaruh pada pencapaian yang diraih. Orang yang tidak memiliki minat terhadap sesuatu hal, maka tidak mungkin ia dapat menguasainya dengan baik. Sebaliknya, jika seseorang tertarik akan suatu hal, maka minatnya untuk dapat memahami bahkan menguasai sesuatu hal tersebut juga tinggi. Dengan kata lain jika minat belajar sudah tertanam didiri anak, maka kegiatan untuk belajar juga akan timbul secara spontan (Aritonang, 2008; Nurhasanah & Sobandi, 2016; Sirait, 2016; Supardi et al., 2015).

Maka untuk dapat menimbulkan bahkan mengembangkan minat belajar khususnya pada anak usia dini, maka salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan penggunaan media belajar yang tepat. Media belajar merupakan cara menyampaikan pesan dari sumber ke anak. Melalui media belajar, materi atau konten pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Adapun media yang dimaksud adalah media yang mampu memotivasi dan memahami anak. Selain itu, media pembelajaran yang dirancang harus membangkitkan perhatian dan minat belajar mereka.

Adapun media yang paling berpengaruh adalah media audiovisual. Hal ini dikarenakan media tersebut melibatkan interaksi dengan indera pendengaran serta visual untuk memahami materi ajar. Dan kembali lagi pembelajaran yang sesuai dengan karakter anak yaitu bermain yang menyenangkan banyak didukung oleh media audio visual ini.

Dalam kenyaatannya, banyak guru yang belum mampu menguasai teknologi dengan baik, contohnya dalam mengoperasikan laptop atau komputer sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung cenderung membosankan bagi anak dan sangat disayangkan, minat belajar anak menjadi menurun karena anak menjadi enggan untuk belajar disebabkan media belajar yang kurang menarik bagi mereka. Berbagai pelatihan bagi guru dilakukan berbagai pihak, terutama pemerintah dalam hal ini, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi untuk dapat meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi. Salah satu diantaranya adalah pelatihan pembuatan Slide Interaktif yang berasal dari fitur Power point dan Google Slides.

Peneliti merupakan salah seorang tenaga pendidik yang menjadi peserta kegiatan pelatihan ini dan telah berhasil membuat beberapa slide interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak di masa belajar yang sudah mulai normal berlangsung disekolah yang dimulai ditahun ajaran 2022-2023. Kajian tentang media digital dalam pembelajaran telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya yakni dalam Ambarita (2015)tentang pengembangan multimedia pembelajaran interaktif materi berhitung untuk anak kelompok A TK Teruna Bangsa pada 2015. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada satu pembuatan software multimedia pembelajaran interaktif pada materi berhitung untuk siswa kelompok A TK Teruna Bangsa dimana produk tersebut memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya kajian tentang penggunaan power point interaktif dalam kegiatan berbicara pada anak di masa pandemic Covid-19 (Kurniasih, 2021). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan berbicara anak melalui penggunaan power point interaktif. Selanjutnya, Kurniasih (2019) tentangmedia digital anak usia dini dimana membahas tentang pemanfaatan media pembelajaran digital yang dapat meningkatkan minat belajar anak disamping memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan lingkungannya, adanya persamaan pengamatan dan pemahaman belajar setiap anak, terbangunnya minat anak disebabkan karena tersedianya informasi yang konsisten dan juga dapat diulangi kembali juga

dapat disimpan secara konsisten. Media pembelajaran jenis ini mampu menyampaikan pesan maupun informasi pembelajaran secara bersama-sama meskipun dibatasi dengan ruang dan waktu serta dapat mengatur arah dan tujuan belajar setiap anak.

Muhtar et al. (2020) menyatakan bahwa dengan pemanfaatan media pembelajaran digital menunjukkan bangkitnya keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap anak. TK Kasih Ibu yang berlokasi di kota Ambon provinsi Maluku adalah lembaga pendidikan PAUD dimana peneliti mengambil tempat melakukan penelitian ini. Penggunaan slide interaktif sudah dilakukan sejak krisis kesahatan yang merebak dengan adanya penyebaran virus Corona diseluruh dunia, tidak terkecuali Indonesia dan juga di kota Ambon. Media Slide interaktif dinilai berhasil dalam menumbuhkan minat belajar bagi anak saat pembelajaran secara daring saat itu dan karena slide interaktif yang merupakan salah satu media digital ini adalah hal yang baru dan menarik anak untuk belajar baik materi belajar maupun ulasan materi yang diberikan. Pemanfaatan akan slide interaktif ini masih berlangsung hingga saat belajar normal saat ini dimana pengaplikasiannya dilakukan bersama guru disekolah dan juga bersama orangtua dirumah. Anak tetap termotivasi dalam belajar yang dalam hal ini sangat mendukung dalam hal keberhasilan belajarnya.

Penelitian yang relevan dengan penelitian yang saat ini didapatkan dalam temuan Wardana (2020) yang mengambil judul tentang pengembangan media pembelajaran Powerpoint interaktif pada tema tanah airku untuk anak berusia 5-6 tahun dimana penelitian ini menyasar anak usia dini dengan rentang umur 5-6 tahun Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan *(research and development* dengan memakai model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)* yakni 5 tahap utama pengembangan media pembelajaran digital yang diadaptasi dari Reiser-Mallenda (Amri, 2013).

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuesionair. Dalam penelitian ini menghasilkan satu produk media pembelajaran power point interaktif yang valid, menarik dan efektif digunakan sebagai alat bantu guru/pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran tematik dalam Kurikulum 2013 PAUD yaitu pada tema Tanah Airku. Melalui media ini ini, anak tertarik belajar tema tersebut.

Pada tahun yang sama, Munawar (2020) dalam penelitiannya tentang pemanfaatan bahan ajar digital berupa animasi pada pendidikan anak usia dini. Penelitian ini berfokus pada

responden anak usia dini dengan melibatkan 10 guru PAUD Insan Al Faidzin yang menjadi *Pilot Project* pengembangan aplikasi Animaker. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dan didalami dengan proses wawancara dan observasi. Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan animasi sebagai bahan ajar menjadi sesuatu yang baru dan dapat mempermudah pengenalan objek-objek yang tidak bisa dikenalkan secara langsung.

Supriyadi, 2020 mengkaji tentang media pembelajaran anak usia dini dengan animasi interaktif berbasis *Action Script .* Penelitian ini menyasar anak usia dini dengan rentang usia 2-6 tahun. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang melibatkan kepala sekolah dan beberapa pendidik di TK Tunas Karya Jakarta Utara. Orangtua juga dilibatkan dalam sosialisasi penerapan media belajar ini. Teknik penelitian mencakup observasi (didalam kelas) dan wawancara (diluar kelas). Hasil penelitian ditemukan bahwa penggunaan media animasi interaktif berbasis *Action Script* dapat berjalan dengan baik dan dapat digunakan untuk juga mendukung minat anak ketika belajar diluar kelas. Anak menjadi tidak lupa dengan materi pembelajaran dan materi yang lebih cepat diserap oleh anak.

Selanjutnya dalam Munasti & Suyadi (2021) . Penelitian ini mengambil judul tentang respon penggunaan media power point berbasis interaktif untuk anak usia dini di era pandemi. Sasaran penelitian ini adalah anak usia dini yang tinggal di perumahan Rorinata, Medan Sunggal, Sumatera Utara. Namun karena akses yang sulit dikarenakan pandemi, peneliti hanya bisa mengumpullkan satu responden yaitu satu orang anak yang Bernama Rapha yang berumur 4 tahun. Penelitian ini dilakukan pada 12 April 2021.

Metodologi yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan proses pengumpulan data diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi. Analisis data berlanjut dengan mengumpulkan data, mereduksi data dengan apa adanya saat proses penelitian dan menarik kesimpulan. Penelitian mereka menghasilkan penggunaan Powerpoint dapat membangkitkan motivasi belajar, membuat pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan menimbulkan antusiaisme siswa dalam belajar serta membuat materi pembelajaran lebih mudah untuk diingat oleh anak. Kajian selanjutnya oleh Wulandari, 2022 yang membahas tentang pemanfaatan Powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam *hybrid learning.* Sasaran penelitian ini adalah anak dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dengan melakukan studi pustaka (*library research).* Dilakukan pada masa pandemi Covid-19 dengan hasil penelitiannya yaitu tentang fitur Powerpoint interaktif yang terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dan meningkatkan prestasi belajar mereka yang dilakukan secara *hybrid learning***.**

Media Powerpoint digunakan oleh Indriyana (2013) Sedang media digital aplikasi yaitu Animaker dan Action script oleh Munawar dan Supriyadi. Dalam penelitian ini menggunakan media Slide Interaktif dalam pembelajaran. Responden yaitu anak melalui pelibatan guru merupakan relevansi selanjutnya dengan penelitian ini. Namun jumlah responden menjadi perbedaan dalam tiap penelitian seperti dalam Anindiya Wardaya menggunakan responden anak berusia 5-6 tahun, Munawar melibatkan anak dengan pelibatan 10 guru PAUD Supriyadi meneliti responden anak dengan usia 2-6 tahun. Munasti dan Suyadi menerapkan responden sebanyak 1 orang yang berusia 4 tahun serta Wulandari yang meneliti anak usia dini dengan jumlah yang tidak disebutkann. Penelitian ini mengambil anak usia dini dengan rentang usia 4-6 tahun yang duduk di kelas A dan B dengan jumlah 25 anak dengan pelibatan 2 orang guru.

Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Imlementation and Evaluation) merupakan metode penelitian yang diambil oleh Anindiya Wardaya dan Supriyadi. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kulaitatif dengan metode analisis deskriptif yang berbeda dengan penelitian oleh Munawar dan Supriyadi yang menggunakan metode deskriptif kualitatif dan Wulandari dengan studi pustaka. Similaritas teknik penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dengan yang digunakan dalam tiga kajian rujukan diatas adalah wawancara dan penelitian ini menggunakan teknik tambahan yakni observasi dan dokumentasi.

Sehingga melalui uraian diatas dapat disimpulkan similaritas di lima kajian ilmiah diatas dan penelitian ini yakni terdapat pada penggunaan media belajar digital, responden anak dengan pelibatan guru dan teknik pengambilan data yaitu teknik wawancara.

Sedang disimilasi dengan lima penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya adalah jenis media digital yang digunakan dalam penelitian lain adalah Powerpoint interaktif, aplikasi animaker dan ActionScript sedang dalam penelitian ini menggunakan media slide interaktif. Perbedaan Slide Interaktif dan Powerpoint interaktif ditemukan pada fitur yang dipakai. Dimana Slide Interaktif menggunakan dua fitur presentasi yakni Microsoft Powerpoint dan Google Slides. Media Slide Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini ada yang berisi bahan ajar dan juga ulasan/review materi yang berisi pertanyaan dengan memilih jawaban yang tepat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hal ini berbeda pada lima penelitian rujukan sebelumnya dimana mereka menggunakan model ADDIE, deskripsi kualitatif dan library research. Peneliti tertarik mengaplikasikan metode ini karena peneliti ingin mengarahkan penelitian ini untuk menjelaskan gejala, fakta, maupun kejadian secara alamiah dan sistematis serta akurat sehingga

mampu menganalisis bagaimana optimalisasi pemanfaatan media slide interaktif dalam pengembangan minat belajar anak usia dini. Selanjutnya teknik observasi dan dokumentasi adalah cara yang juga diambil peneliti dalam pengolahan data yang nantinya akan menggunakan model Miles Huberman yang terdiri atas tahap pengumpulan, redaksi, penyajian data serta penarikan kesimpulan. Sedang pada penelitian lain ada yang menggunakan kuesionair dan studi pustaka. Menurut peneliti, teknik wawancara, obervasi dan dokumentasi merupakan implementasi yang diambil dari definisi metode penelitian yang diambil. Metode yang diambil peneliti juga beriorientasi pada pemecahan masalah dimana pada hasilnya nanti memiliki dampak terhadap pengembangan minat belajar melalui penggunaan media belajar yang tepat yakni Slide Interaktif. Dan yang terakhir adalah orangtua dijadikan sasaran dalam penelitian yang bertugas mendampingi anak dalam menggunakan media Slide Interaktif ini saat mengulangi pembelajaran dirumah.

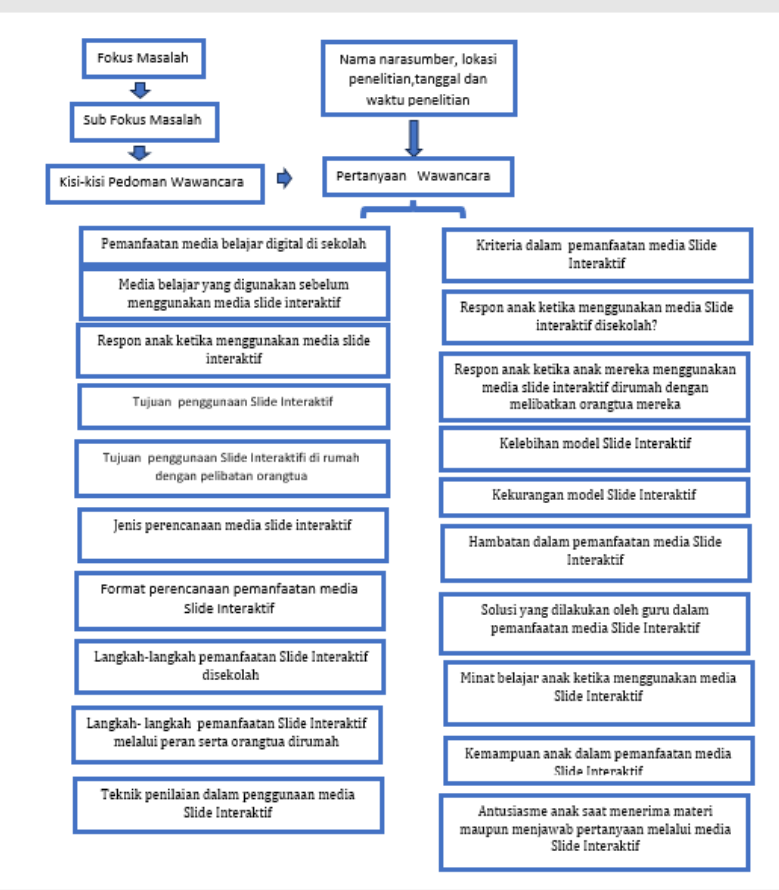
Harapan peneliti akan makin banyak guru yang terdorong untuk dapat mengasah kemampuannya khususnya dalam bidang IT dan mampu membuat maupun menciptakan terobosan baru dengan media pembelajaran yang berbeda namun tetap menarik dan membangkitkan minat anak untuk belajar.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, menggunakan peneliti sebagai instrumen penelitian, alat pengumpulan data dan analisis data induktif yang bergerak dari data khusus ke data umum.

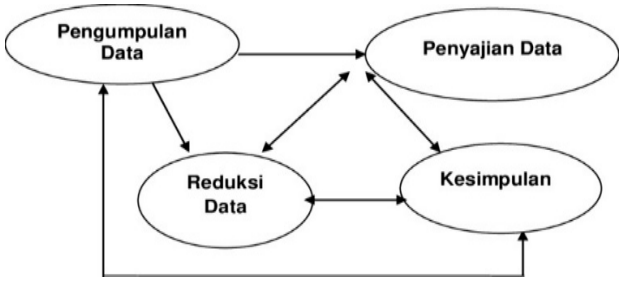
Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam terstruktur, observasi/observasi dan studi dokumentasi. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 1. Desain Pnelitian

Responden yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa yang terdiri dari kelas A sebanyak 11 anak dan kelompok B sebanyak 15 anak. Terbagi menjadi kelas B1 sebanyak 8 anak dan B2 sebanyak 7 anak. Sebagai kelengkapan data penelitian hasil observasi sekolah dan wawancara dengan guru, diperlukan dokumentasi. Foto dokumentasi kegiatan ketika menggunakan media interaktif slide, silabus, RPP dan dokumen terkait lainnya adalah dokumentasi penelitian yang digunakan. Dalam pengolahan data peneliti menggunakan teknik analisis data dengan model Miles dan Huberman Proses analisis data menurut Miles dan Huberman dapat digambarkan sebagai berikut::



Gambar 2. Proses Analisis Data Model Miles dan Huberman

Langkah-langkah analisis Miles dan Huberman adalah pengumpulan data dimana peneliti mengumpulkan data dari lapangan mengenai optimalisasi penggunaan media interaktif Slide dalam pengembangan minat belajar anak usia dini. Selanjutnya adalah reduksi data dimana data

yang peneliti dapatkan selanjutnya akan memasuki tahap reduksi data. kemudian memverifikasi data. Dalam hal ini, data penelitian tentang optimalisasi penggunaan media *slide interaktif* dalam pengembangan minat belajar anak usia dini yang digunakan atau dibutuhkan akan diolah ke tahap berikutnya sedangkan data yang tidak diperlukan akan dikurangi atau tidak digunakan atau dihilangkan.

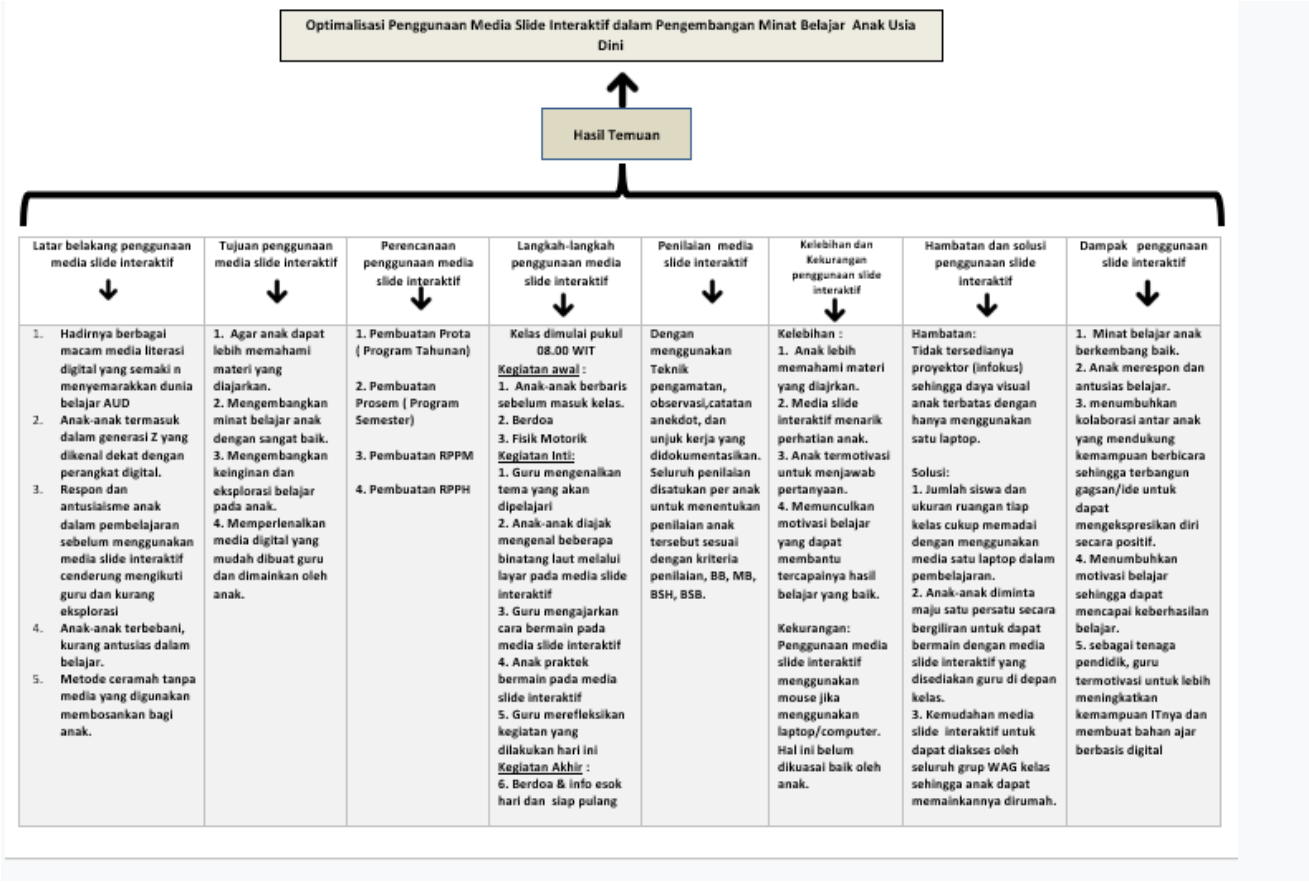
Tahap selanjutnya adalah penyajian data dalam penelitian serta yang terakhir adalah penarikan kesimpulan dimana setelah data dikurangi dan disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami, informasi atau data selanjutnya akan masuk ke tahap penarikan kesimpulan. Menarik kesimpulan adalah upaya untuk menafsirkan data yang dikumpulkan dan kemudian memeriksa atau memverifikasi apa yang telah kita simpulkan. Tujuan dari proses verifikasi adalah untuk mencari justifikasi dan persetujuan sehingga validitas tercapai. Dalam kegiatan ini, pencocokan semua data dilakukan kembali. Apakah semua data yang diperoleh telah dimasukkan dalam kegiatan analisis dan interpretasi data, apakah analisis yang dilakukan sudah sesuai, apakah perlu konfirmasi ulang terhadap sumber informasi. Kesimpulan akhir adalah laporan kondisi lapangan terkait sejauh mana program telah berkembang maka hasilnya akan menjadi rekomendasi dan keputusan dari penelitian ini. Data diperoleh dengan menggunakan alat pengumpulan data dengan teknik dokumentasi yang dicocokkan dengan wawancara dengan sumber data yang bersangkutan yaitu observasi digunakan sebagai informasi untuk mempertajam analisis hasil penelitian.

Pemeriksaan validitas data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah triangulasi. Dalam penelitian ini digunakan dua triangulasi, yaitu triangulasi teknik pengumpulan data dan triangulasi sumber data. Data yang diperoleh kemudian dijelaskan, dikategorikan, mana yang pandangannya sama, mana yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber data. Data yang telah dianalisis oleh peneliti menghasilkan kesimpulan dan kemudian meminta persetujuan atau *member check* dari sumber data.

Hasil Penelitian dan Diskusi

Hasil

Peneliti telah melakukan penelitian selama tiga bulan yang mana hasil penelitian tersebut digambarkan secara rinci berikut ini:



Latar belakang penggunaan media slide interaktif	Tujuan penggunaan media slide interaktif	Perencanaan penggunaan media slide interaktif	Langkah-langkah penggunaan media slide interaktif	Penilaian media slide interaktif	Kelebihan dan Kekurangan penggunaan slide interaktif	Hambatan dan solusi penggunaan slide interaktif	Dampak penggunaan slide interaktif
1. Hadirnya berbagai macam media literasi digital yang semaki n menyemarakkan dunia belajar AUD 2. Anak-anak termasuk dalam generasi Z yang dikenal dekat dengan perangkat digital. 3. Respon dan antusiasme anak dalam pembelajaran sebelum menggunakan media slide interaktif cenderung mengikuti guru dan kurang eksplorasi 4. Anak-anak terbebani, kurang antusias dalam belajar. 5. Metode ceramah tanpa media yang digunakan membosankan bagi anak.	1. Agar anak dapat lebih memahami materi yang diajarkan. 2. Mengembangkan minat belajar anak dengan sangat baik. 3. Mengembangkan keinginan dan eksplorasi belajar pada anak. 4. Memperlenalkan media digital yang mudah dibuat guru dan dimainkan oleh anak.	1. Pembuatan Prota (Program Tahunan) 2. Pembuatan Prosem (Program Semester) 3. Pembuatan RPPM 4. Pembuatan RPPH	Kelas dimulai pukul 08.00 WIT Kegiatan awal : 1. Anak-anak berbaris sebelum masuk kelas. 2. Berdoa 3. Fisik Motorik Kegiatan Inti: 1. Guru mengenalkan tema yang akan dipelajari 2. Anak-anak diajak mengenal beberapa binatang laut melalui layar pada media slide interaktif 3. Guru mengajarkan cara bermain pada media slide interaktif 4. Anak praktek bermain pada media slide interaktif 5. Guru merefleksikan kegiatan yang dilakukan hari ini Kegiatan Akhir : 6. Berdoa & info esok hari dan siap pulang	Dengan menggunakan Teknik pengamatan, observasi,catatan anekdot, dan unjuk kerja yang didokumentasikan. Seluruh penilaian disatukan per anak untuk menentukan penilaian anak tersebut sesuai dengan kriteria penilaian, BB, MB, BSH, BSB.	Kelebihan : 1. Anak lebih memahami materi yang diajrkan. 2. Media slide interaktif menarik perhatian anak. 3. Anak termotivasi untuk menjawab pertanyaan. 4. Memunculkan motivasi belajar yang dapat membantu tercapainya hasil belajar yang baik. Kekurangan: Penggunaan media slide interaktif menggunakan mouse jika menggunakan laptop/computer. Hal ini belum dikuasai baik oleh anak.	Hambatan: Tidak tersedianya proyektor (infokus) sehingga daya visual anak terbatas dengan hanya menggunakan satu laptop. Solusi: 1. Jumlah siswa dan ukuran ruangan tiap kelas cukup memadai dengan menggunakan media satu laptop dalam pembelajaran. 2. Anak-anak diminta maju satu persatu secara bergiliran untuk dapat bermain dengan media slide interaktif yang disediakan guru di depan kelas. 3. Kemudahan media slide interaktif untuk dapat diakses oleh seluruh grup WAG kelas sehingga anak dapat memainkannya dirumah.	1. Minat belajar anak berkembang baik. 2. Anak merespon dan antusias belajar. 3. menumbuhkan kolaborasi antar anak yang mendukung kemampuan berbicara sehingga terbangun gagsan/ide untuk dapat mengekspresikan diri secara positif. 4. Menumbuhkan motivasi belajar sehingga dapat mencapai keberhasilan belajar. 5. sebagai tenaga pendidik, guru termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuan ITnya dan membuat bahan ajar berbasis digital

Gambar 3. Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel di atas Peneliti mengumpulkan data dari lapangan mengenai optimalisasi penggunaan media *slide interaktif* dalam pengembangan minat belajar anak usia dini di TK Kasih Ibu Maluku dengan melakukan teknik wawancara, observasi, dan studi dokumentasi. Jenis wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah wawancara mendalam yang terstruktur. Wawancara terstruktur dimana peneliti sebagai pengumpul data telah menyiapkan panduan wawancara atau pertanyaan untuk ditanyakan kepada sumber data selama proses wawancara. Proses wawancara ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana mengoptimalkan penggunaan media interaktif slide dalam pengembangan minat belajar anak usia dini di TK Kasih Ibu Maluku. Proses wawancara dilakukan secara langsung atau tatap muka dengan tiga guru kelas yaitu guru kelas A, B1 dan B2 yaitu Ibu Rosnia Mony, S.Pd., Ibu Tjut S. Djohan, S.Pd, dan Ibu Inai H. Kartutu, S.Th. Penentuan narasumber dilakukan dengan dua cara yaitu, dengan teknik

purposive dan *snow ball*. Semua pertanyaan yang diajukan tunduk pada pedoman wawancara yang telah dibuat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti selanjutnya adalah observasi terstruktur non-partisipan. Observasi non partisipan dimana peneliti melihat dan mengamati bagaimana proses optimalisasi penggunaan media *slide interaktif* dalam pengembangan minat belajar anak usia dini dimana peneliti mengambil lokasi penelitian di TK Kasih Ibu Maluku. Peneliti melakukan proses observasi atau pengamatan cermat untuk mengamati guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran mulai dari proses perencanaan, proses pelaksanaan pembelajaran, dan bagaimana proses asesmen yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan menerapkan media *slide interaktif* dalam mengembangkan minat belajar anak di TK Kasih Ibu Maluku. Alasan peneliti melakukan observasi terstruktur adalah karena di TK Kasih Ibu Maluku telah dilakukan pembelajaran secara tatap muka dan peneliti ingin mendeskripsikan proses optimalisasi penggunaan media *slide interaktif* . Peneliti mengamati dan juga terlibat langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini pada kelompok belajar, yaitu pada kelas A, B1 dan B2.

Tema yang diangkat adalah ikan, gurita, dan ubur-ubur. Anak-anak diperkenalkan terlebih dahulu dengan cara bermain di media interaktif slide dan kemudian anak-anak mencoba sendiri. Anak-anak dipanggil bergantian untuk mencoba permainan dan akhirnya ada *recall* dan peneliti bertanya bagaimana perasaan anak-anak tentang media pembelajaran yang baru saja diberikan. Setelah pelajaran hari itu, file-file dari *slide interaktif* yang telah dipraktekkan bersama anak-anak, melalui Grup *Whatsapp* kelas, para wali kelas membagikan file dan meminta orang tua untuk berlatih bersama anak-anak mereka di rumah. Guru wali kelas juga menjelaskan cara menggunakan slide interaktif untuk orang tua di rumah.

Studi dokumentasi dilakukan untuk menunjang kredibilitas atau melengkapi hasil penelitian dari observasi dan wawancara Dokumen merupakan bagian yang melengkapi data penelitian, dan merupakan bagian penting. Dokumen yang digunakan peneliti untuk menunjang kelengkapan data penelitian adalah kurikulum, RPP, webbing, rapor. Selama proses pengumpulan data, peneliti melakukan proses dokumentasi berupa foto, rekaman suara, dan video. Peneliti mendokumentasikan semua data yang diperoleh selama wawancara yang dituangkan dalam catatan wawancara dan mendokumentasikan proses pembelajaran dengan

menerapkan media *slide interaktif* dalam mengembangkan minat belajar anak usia dini di TK Kasih Ibu Maluku.

Perencanaan menggunakan media slide interaktif pada TK Kasih Ibu Maluku mengacu pada PROTA, PROSEM, RPPM dan RPPH kelompok dengan komponen RPP di dalamnya terdapat identitas RPP (semester, bulan, hari, tema, sub tema, jenjang usia atau kelompok), KD, muatan materi, tujuan pembelajaran, alat dan bahan, kegiatan, dan indikator perkembangan. Langkah-langkah dalam penggunaan media slide interaktif diambil dari langkah-langkah kegiatan yang telah tertuang dalam RPPH setiap kelas. Adapun penggunaan media slide interaktif melalui pelibatan orangtua dirumah adalah mengirimkan media tersebut pada WA grup kelas dan sebelumnya guru memberikan pengantar bagaimana cara menggunakan dan anak pun bermain dengan media tersebut dengan panduan dari orangtua mereka masing-masing.

Adapun penilaian anak dengan menggunakan media slide interaktif ini adalah berangkat dari K-13 PAUD yang digunakan di lembaga tersebut dimana tahapan penilaiannya terbagi atas BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sangat baik) dan BSB (berkembang dengan sangat baik). Adapun teknik penilaiannya menggunakan teknik observasi, anekdot dan unjuk kerja.

Diskusi

Pelaksanaan penelitian TK Kasih Ibu Maluku dilakukan untuk melihat bagaimana gambaran proses optimalisasi media slide interaktif di sekolah, karena berangkat dari masalah penelitian bahwa sekolah berangsur-angsur menggunakan pembelajaran berbasis It, seperti media slide. Saat peneliti melakukan observasi penggunaan media slide ini, masih banyak Guru yang belum terbiasa menggunakan media slide awalnya hal ini tampak bahwa Guru maish bingung dalam membuka materi kegiatan yang akan di sampaikan kepada anak, sehingga cukup memakan waktu.

Peneliti juga menenemukan saat Guru menyiapkan peralatan yang akan digunakan seperti LCD, laptop smpai membuka tampilan slide, anak-anak antusias dan mengelilingi Guru dan benda yang disipakan, sehingga saat ditampilkan slide anak-anak terperangah dan focus memperhatikan. Hal ini berkaitan dengan hasil penelitian Yulia Aftiani, Khairinal, and Suratno (2021) bahwa media slide mampu meningkatkan minat belajar anak, karena gambar yang di berikan pada slide memunculkan rasa keingintahuan anak untuk mencoba dan penasaran.

Selain melakukan observasi Peneliti juga melakukan wawancara terhadapa Guru AZ, bagaimana system pembelajaran menggunakan media slide di TK kasih Ibu sebelumnya, "Media pembelajaran menggunakan slide ini awalnya dikenalkan saat pandemic, karena anak-anak diminta belajar dari rumah sehingga Guru mau tidak mau melakukan pemeblajaran salah satunya menggunakan media slide ini". Selain itu saat penelitian juga tampak Guru-guru memotivasi anak dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik kepada anak, sehingga anak-anak termotivasi untuk menjawab, menurut penelitian yang dilakukan oleh bahwa motivasi dapat membantu anak untuk giat belajar dan menghasilkan anak didik yang berprestasi (Hernawati and Aji 2016)

Kegiatan penelitian saat di dalam kelas selain memupuk rasa ingintahu anak, juga anak-anak tampak menjadi lebih disiplin karena memperhatikan slide yang ditayangkan, anak-anak tampak focus dan muncul berbagai ide dari peserta didik (Monica and Pramudiani 2022)

Guru juga tampak lebih disiplin hal ini terlihat Guru menyusn perangkat pembelajaran sebelum melaksanakan kegiatan, sehingga tampak lebih tertata dan rapi saat pelaksanaan pembelajaran, hasil wawancara dengan kepsek TT bahwa Guru-guru selalu di motivasi agar mau melakukan perubahan, tak sedikit Guru-guru diikutkan dengan workshop atau pelatihan-pelatihan baik di Gugus ataupun atas inisiatif sendiri.

Simpulan

Optimalisasi pembelajaran menggunakan media slide pada TK Kaasih Ibu tampak bahwa Guru menyiapkan media slide pada anak, kemudian melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai langkah-langkah pembelajaran yang tertuang pada RPPH, tampak juga Guru telah Menyusun beberapa pertanyaan pemantik untuk anak agar anak-anak antusias dan lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih teratur dan tertib karena telah disiapkan terlebih dahulu.

Daftar Pustaka

Ambarita, Henny Maryati. 2015. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A Tk Teruna Bangsa*. Yogyakarta.

Anindiya Wardana, Mila. 2020. "Pengembanbangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Tema Tanah Airku Untuk Anak Usia 5-6 Tahun." 1(2).

Aritonang, Keke T. 2008. "Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Penabur*.

Azizah Muhtar, Nurul, Akhmad Nugraha, Rosarina Giyartini, and Rosarina@upi Edu. 2020. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Information Communication and Technology (ICT)*. Vol. 7.

Diana, Mutiah. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*.

Hernawati, Elis, and Pramuko Aji. 2016. "Perancangan Dan Penerapan Konten E-Learning Melalui Learning Management System Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Studi Kasus Pada Mata Kuliah Pemrograman Basis Data." *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence* 2(1). doi: 10.20473/jisebi.2.1.23-32.

Idris, Meity H. 2016. "Karakteristik Anak Usia Dini." *Permata: Hasil Riset Pendidikan Guru Anak Usia Dini*.

Indriyana. 2013. "Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis Powerpoint." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9).

Khairi, Husnuzziadatul. 2018. "Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun." *Jurnal Warna* 2(2).

Khaironi, Mulianah. 2018. "Perkembangan Anak Usia Dini." *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University* 3(1):1–12.

Kurniasih, Eem. 2019. *Media Digital Pada Anak Usia Dini*. Vol. 9.

Kurniasih, Siti. 2021. "Penggunaan Power Point Interaktif Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Di Masa Pandemik Covid-19." 4(2):233–49.

Monica, Thia, and Puri Pramudiani. 2022. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Luas Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 6(2). doi: https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1457.

Munasti, Kholida, and Suyadi Suyadi. 2021. "Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif Untuk Anak Usia Dini Di Era Pandemi." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 6(2):876–85. doi: 10.31004/obsesi.v6i2.1567.

Munawar, Badri. 2020. "Pemanfaatan Bahan Ajar Digital Berupa Animasi Pada Pendidikan Anak Usia DinI."

Musfiroh, Tadkiroatun. 2014. "Teori Dan Konsep Bermain." in *Universitas Terbuka*.

Nurhasanah, Siti, and A. Sobandi. 2016. "Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. doi: 10.17509/jpm.v1i1.3264.

Pratiwi, Wiwik. 2017. "Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini." *Manajemen Pendidikan Islam* 5.

Sirait, Erlando Doni. 2016. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*. doi: 10.30998/formatif.v6i1.750.

Supardi, Leonard, Huri Suhendri, and Rismurdiyati. 2015. "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar." *Pengaruh Media Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Supardi* 2(1).

Supriyadi. 2020. "Media Pembelajaran Anak Usia Dini Dengan Animasi Interaktif Berbasis ActionScript." *Journal Komunikasi* 11(1):1–8.

Talango, Sitti Rahmawati. 2020. "Konsep Perkembangan Anak Usia Dini." *Early Childhood Islamic Education Journal*. doi: 10.54045/ecie.v1i1.35.

Wulandari, Eka. 2022. "Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning." *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1(2):26–32. doi: 10.55784/jupeis.vol1.iss2.34.

Yulia Aftiani, Resi, Khairinal Khairinal, and Suratno Suratno. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 2(1). doi: 10.38035/jmpis.v2i1.583.