

TESIS



**MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF POPOIN
UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DAN
BERBICARA ANAK TK DI KABUPATEN JEPARA**

**Oleh :
SRI HARTUTIK
NIM 201903106**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2021**

**MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN INTERAKTIF
POPOIN UNTUK MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN MENYIMAK
DAN BERBICARA ANAK TK DI KABUPATEN JEPARA**



TESIS
Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Pendidikan

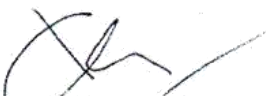
Oleh :
SRI HARTUTIK
NIM 201903106

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
TAHUN 2021

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis oleh Sri Hartutik (NIM 201903106) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus, Oktober 2021
Pembimbing I



Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi, M.Si
NIDN. 0625017002

Kudus, Oktober 2021
Pembimbing II



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607036901

Mengetahui,
Program Studi Magister Pendidikan
Ketua,



Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd
NIDN. 0607036901

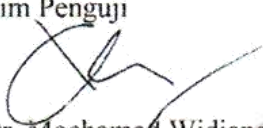


PENGESAHAN PENGUJI

Tesis oleh SRI HARTUTIK NIM. 201903106 ini telah dipertahankan di depan tim penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan Dasar.

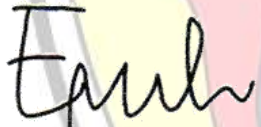
Kudus, Oktober 2021 .

Tim Penguji


Dr. Mochamad Widjanarko, S.Psi, M.Si (Ketua)
NIDN. 0625017002


Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd (Sekretaris)
NIDN. 0607036901


Dr. Drs. Su'ad, M.Pd (Anggota)
NIDN. 0601085902


Dr. Erik Aditya Ismaya, S.Pd, MA (Anggota)
NIDN. 0623038604

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Drs. Sucipto, M.Pd. Kons
NIDN: 0629086320

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Hartutik
NIM : 201903106
Fakultas : Ilmu Keguruan dan Pendidikan
Prodi : Pendidikan Magister Dasar

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa apa yang terdapat pada tesis yang berjudul “Model Pengembangan Media Permainan Interaktif Popoin Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak TK Di Kabupaten Jepara” benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari hasil karya orang lain ataupun pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai aturan maupun etika keilmuan, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang ada pada tesis ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko atau menerima sanksi hukum yang berlaku apabila ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan.

Jepara, Oktober 2021

Yang membuat pernyataan

Sri Hartutik

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

Sederhana dan Berkualitas untuk Belajar Sepanjang Masa

PERSEMBAHAN

1. Orang tua saya Bapak Sairi dan Ibu Muntamah
2. Suami tercinta Abdul Basith
3. Anak-anakku tersayang Daniyna dan Agistna
4. Sahabat-sahabat pendidik PAUD
5. Dinas Pendidikan Kabupaten Jepara dan UMK



ABSTRAK

Hartuti, Sri. 2021. POPOIN Propoin Interactive Game Media Development Model To Optimize Listening and Speaking Skills for Kindergarten Children in Jepara Regency. Thesis. Basic Education Study Program Concentration of Early Childhood Education, Muria Kudus University. Advisor I Dr. M.Widjanarko, M.SI Advisor II Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

Keywords: Learning Media, POPOIN Game, Early Childhood, Listening and Speaking

The research objectives are to. 1). Analyze the need for learning media to improve learning in kindergarten institutions in Jepara Regency. 2). Describe the development of interactive Power Point game learning media (POPOIN) in kindergarten institutions in Jepara Regency, 3). Analyzing the feasibility of interactive Power Point game learning media (POPOIN) in kindergarten institutions in Jepara Regency, 4) Analyzing the effectiveness of the learning model with Interactive Power Point Game Media (POPOIN) to be able to improve the quality of learning in kindergarten institutions in Jepara Regency..

The Research and Development method was adopted from Borg and Gall with three simplified stages, namely introduction, development, and effectiveness testing. Data collection techniques through observation, questionnaires and documentation. Data analysis with instrument tests (validity and reliability tests), analysis prerequisite tests (normality and homogeneity tests), feasibility tests from media expert validation and material experts. effectiveness test (independent sample t test, paired t test and ngain test)

The results of the research are 1) The results of the needs analysis need learning media to improve the quality of learning for kindergarten children. so as to increase the activity and interest in children's learning and can learn while playing 2) The learning media developed is interactive power point game media (POPOIN). The development of POPOIN there are 8 themes and each theme has 11 slides consisting of 1 main menu and 10 materials and games. Interactive powerpoint media in the form of exposure with pictures and sounds to play. 3) Interactive power point game media is declared suitable for use as learning media for kindergarten children in Jepara Regency based on the results of media validation of 80.6 with high and appropriate categories and material validation results of 83 with appropriate criteria 4) Interactive power point game media is effectively used to increase the effectiveness and interest in children's learning in Jepara Kindergarten institutions. The effectiveness of interactive power point game media based on limited product trials and broad product trials with the results of $t_{count} > t_{table}$ and n-gain test on limited tests in the effective category

ABSTRAK

Hartutik, Sri. 2021. Model Pengembangan Media Permainan Interaktif Popoin Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak TK Di Kabupaten Jepara. Tesis. Program Studi Pendidikan Dasar Konsentrasi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muria Kudus. Pembimbing I Dr. M.Widjanarko, M.SI Pembimbing II Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran TIK, Permainan POPOIN, Anak Usia Dini, Menyimak dan berbicara

Tujuan penelitian ini adalah untuk.1). Mengalisis kebutuhan tentang media pembelajaran untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak pada lembaga TK di Kabupaten Jepara. 2). Mendiskripsikan pengembangan media pembelajaran permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)* pada lembaga TK di Kabupaten Jepara, 3). Menganalisis kelayakan media pembelajaran permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)* pada lembaga TK di Kabupaten Jepara, 4) Menganalisis efektivitas model pembelajaran dengan Media permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)* untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada lembaga TK di Kabupaten Jepara

Metode penelitian menggunakan *Research and Development* diadopsi dari Borg dan Gall dengan tiga tahapan yang disederhanakan yaitu pendahuluan, pengembangan, dan uji efektivitas. Teknik pengambilan data melalui observasi, angket dan dokumentasi.. Analisis data dengan uji instrumen (uji validitas dan reliabilitas), uji prasyarat analisis (uji normalitas dan homogenitas), Uji kelayakan dari validasi ahli media dan ahli materi. uji keefektifan (uji independent sample t test, paired t tess dan uji ngain)

Hasil penelitian adalah 1) berdasarkan analisis kebutuhan diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran anak TK, sehingga mampu menumbuhkan keaktifan dan minat belajar anak dan dapat belajar sambil bermain 2) Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media permainan power point interaktif (POPOIN). Pengembangan POPOIN ada 8 tema dan setiap tema ada 11 slide terdiri dari 1 menu utama dan 10 materi dan permainan. Media powerpoint berupa paparan dengan gambar dan suara yang dapat digunakan untuk permainan. 3) Media permainan power point interaktif dinyatakan layak digunakan untuk media pembelajaran bagi anak TK di Kabupaten Jepara berdasarkan hasil validasi media sebesar 80,6 dengan katagori tinggi dan layak serta hasil validasi materi sebesar 83 dengan kriteri layak 4) Media permainan power point interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan keefektifan dan minat belajar anak di lembaga TK Jepara. Keefektifan media permainan power point interaktif berdasarkan uji coba produk terbatas dan uji coba produk luas dengan hasil t hitung > t tabel dan uji n-gain pada uji terbatas dalam katagori efektif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	Ix
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Cakupan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah	11
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Manfaat Penelitian.....	12
1.7. Spesifikasi Produk.....	13
1.8. Materi Muatan Pembelajaran.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS.....	17
2.1. Kajian Teori	17
2.1.1. Media Pembelajaran	17
2.1.2. Multimedia Pembelajaran	24
2.1.3 Pembelajaran Dalam Jaringan	29
2.2. Penelitian Relevan	55
2.3 Kerangka Berpikir.....	63
2.4 Hipotesis Penelitian	64

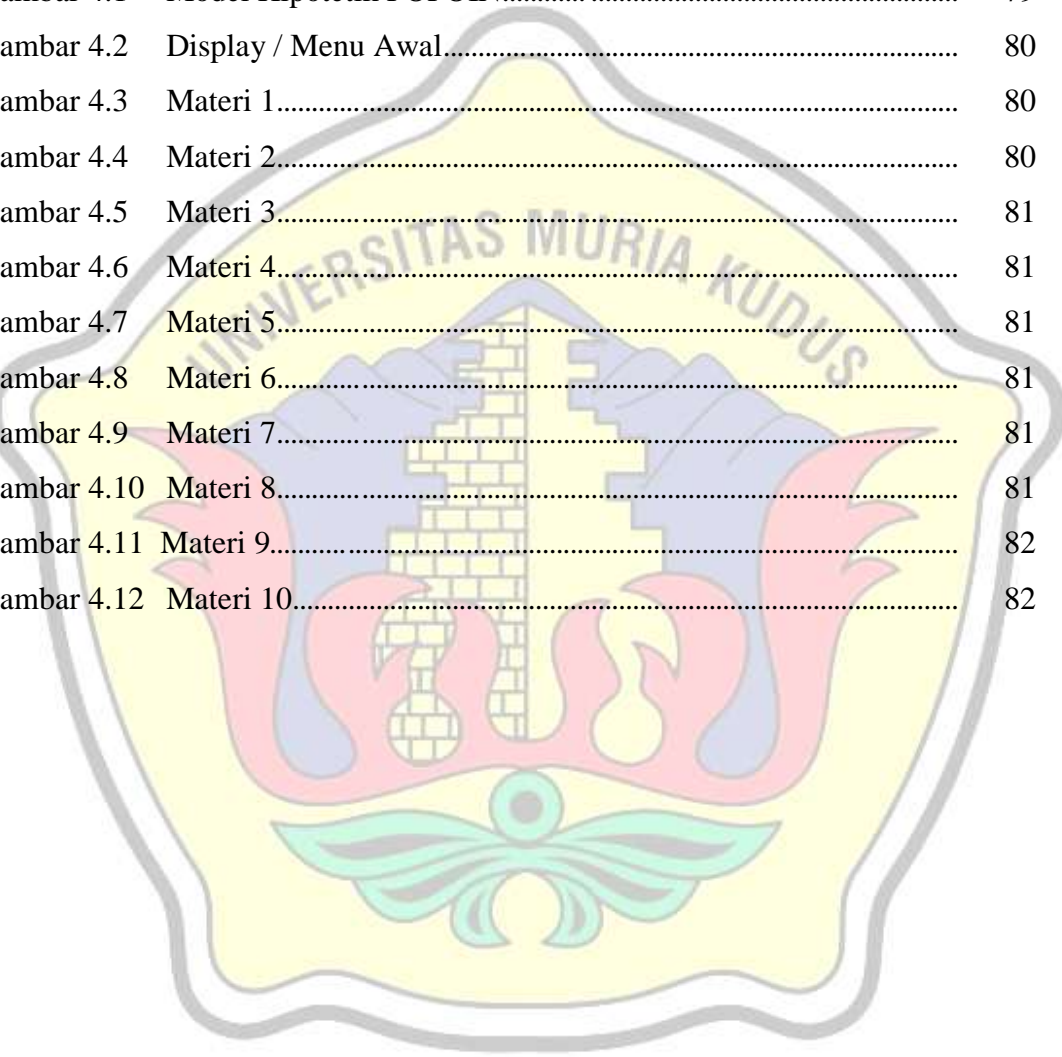
BAB III METODE PENELITIAN	65
3.1. Desain Penelitian.....	65
3.2. Sumber dan Jenis Data.....	68
3.3. Tehnik Pengumpulan Data	68
3.5. Instrumen-instrumen Pengumpul Data.....	69
3.6. Instrumen Penelitian.....	71
3.7. Analisis Data.....	81
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	85
4.1. Hasil Penelitian.....	85
4.1.1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran TK	86
4.1.2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	88
4.1.3 Uji Kelayakan Pengembangan Media POPOIN	95
4.1.4 Uji Uji Keefektifan.....	103
4.2. Pembahasan	112
4.2.1. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Daring Berbasis Whatsapp .	112
4.2.2. Pengembangan Media Permainan Power Poin Interaktif (POPOIN).	115
4.2.3 Kelayakan Media Permainan Power Point Interaktif (POPOIN) ...	119
4.2.4 Keefektifitan Media Power Poin Interaktif (POPOIN).....	122
BAB V Kesimpulan dan Saaran	126
5.1. Simpulan.....	126
5.2. Saran.....	127
Daftar Pustaka.....	128
Lampiran-lampiran.....	129

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Media	72
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Materi	74
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrument Observasi Kemampuan Anak.....	76
Tabel 3.4 4 Hasil Uji Validitas	79
Tabel 3.5 Kriteria Reliabilitas	80
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas	80
Tabel 3.7 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5	81
Tabel 3.8 Pembagian Skor N-Gain	84
Tabel 3.9 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	84
Tabel 4.1 Hasil Wawancara Anak TK.....	86
Tabel 4.2 Hasil Wawancara Guru	87
Tabel 4.3 Tema dalam POPOIN.....	93
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	98
Tabel 4.6 Revisi Desain.....	100
Tabel 4.7 Nilai Pre Test dan Post Test kelompok Kecil	104
Tabel 4.8 Uji Normalitas (Observasi Pretest)	105
Tabel 4.9 Uji Normalitas (Observasi Posttest).....	105
Tabel 4.10 Uji Homogenitas (Observasi Pretest).....	106
Tabel 4.11 Uji Homogenitas (Observasi Pretest).....	107
Tabel 4.12 Hasil <i>Independent Sampel t test</i>	108
Tabel 4.13 Hasil Uji N-Gain Uji Terbatas	109
Tabel 4.14 Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Luas	110
Tabel 4.15 Uji Normalitas secara Luas	110
Tabel 4.16 Uji Homogenitas Uji Coba Luas	111
Tabel 4.17 <i>Independent Paired Sampel T Test</i>	111
Tabel 4.18 Hasil Uji N-Gain Ujicoba Luas	118

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Tampilan awal <i>Adobe Animate</i>	22
Gambar 4.1 Model Hipotetik POPOIN.....	79
Gambar 4.2 Display / Menu Awal.....	80
Gambar 4.3 Materi 1.....	80
Gambar 4.4 Materi 2.....	80
Gambar 4.5 Materi 3.....	81
Gambar 4.6 Materi 4.....	81
Gambar 4.7 Materi 5.....	81
Gambar 4.8 Materi 6.....	81
Gambar 4.9 Materi 7.....	81
Gambar 4.10 Materi 8.....	81
Gambar 4.11 Materi 9.....	82
Gambar 4.12 Materi 10.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Pedoman Wawancara Anak TK	133
Lampiran 2 Pedoman Wawancara Guru TK.....	134
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Media	135
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	140
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrument Observasi Kemampuan Anak.....	145
Lampiran 6 Lembar Observasi	148
Lampiran 7 Ijin Penelitian.....	150
Lampiran 8 Hasil Analisis dengan SPSS	154
Lampiran 9 Data Uji Validitas	161
Lampiran 10 Data Penelitian Ujicoba Terbatas.....	163