

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Mengatakan bahwa Pendidikan anak usia dini atau lebih familiar disebut dengan PAUD merupakan pendidikan yang fundamental, dimana perkembangan anak pada usia 0-6 tahun sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Permendikbud (2014) Menjelaskan bahwa Pada kurikulum pendidikan anak usia dini diharapkan dapat mengantarkan anak usia dini yang siap melanjutkan pendidikan tidak hanya terbatas pada kemampuan membaca, menulis dan berhitung, akan tetapi juga dalam keseluruhan aspek perkembangan meliputi pengembangan aspek nilai moral dan agama, pengembangan fisik motorik, pengembangan bahasa, pengembangan kognitif, pengembangan social emosional serta pengembangan seni.

Mengapa dalam proses pembelajaran menjadi salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran, karena ketika proses pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi antara guru dengan siswa yang memungkinkan bagi guru untuk dapat mengenali karakteristik serta potensi yang dimiliki oleh siswa. Demikian juga sebaliknya, pada saat pembelajaran siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga potesi tersebut dapat dioptimalkan. Oleh karena itu pendidikan bukan lagi memberi stimulus akan tetapi usaha mengembangkan potensi yang dimiliki. Pengetahuan itu tidak diberikan akan tetapi dibangun oleh peserta

didik untuk itu Pendidikan anak usia dini memiliki peran yang sangat penting dan strategis dalam proses peletakan dasar Pendidikan dengan mengoptimalkan dan mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik. Hal ini sejalan dengan pendapat Primayana (2019:321) yang mengatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bukan merupakan proses mengisi otak dengan berbagai informasi sebanyak-banyaknya, melainkan proses menumbuhkan, memupuk, memotivasi dan menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak mengembangkan potensi yang dimiliki seoptimal mungkin. Untuk itulah para pengelola dan para pendidik pada Pendidikan Anak Usia Dini dituntut untuk selalu menggali, menambah dan meningkatkan pengetahuan serta keterampilan, karena para pendidik anak usia dini berperan sebagai fasilitator dalam pengembangan potensi siswa. Pendidikan Anak Usia Dini bukan merupakan proses mengisi otak dengan berbagai informasi sebanyak banyaknya, melainkan proses menumbuhkan, memupuk, memotivasi dan menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak mengembangkan potensi yang dimiliki seoptimal mungkin.

Kemdikbud (2015) juga Menjelaskan bahwa dalam pemberian rangsangan pendidikan tentunya diperlukan seperangkat perencanaan agar tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai. Seperangkat perencanaan tersebut dikembangkan dalam kurikulum sekolah. Undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003 juga menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum antara lain rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Masa sulit telah melanda dunia pendidikan khususnya pendidikan anak usia dini karena pandemi. Ini tentu membuat cemas seluruh

warga sekolah. Bukan hanya kepala sekolah, guru, dan tenaga administrasi tetapi orang tua wali dan peserta didik juga mengalami kondisi yang sama, Sementara angka penyebaran covid-19 yang menjadi penyebab kondisi ini tak juga berhenti.

Secara jujur harus diakui, semua warga sekolah tentu ingin dapat segera melangsungkan pembelajaran. Namun untuk dapat mengendalikan Covid-19, ada banyak regulasi yang mengatur dengan tetap memberlakukan pembelajaran jarak jauh. Sementara ada banyak problema yang dihadapi.

Pada awal bulan maret 2020 kegiatan belajar mengajar pada lembaga TK di Kabupaten Jepara Seluruh kegiatan belajar siswa dilaksanakan di rumah dengan bimbingan dari orang tua. Karena peranan orang tua dalam mendidik anak berada pada urutan pertama. Orang tua lah yang mengetahui perkembangan karakter dan kepribadian anak Siswa belajar di rumah dengan guru memberikan kepada siswanya, kemudian orang tua yang akan mendampingi dalam proses pengerjaan tugas tersebut. Oleh sebab itu, orang tua sangat berperan penting dalam proses belajar siswa selama sistem daring dalam pembelajaran at the home sekarang ini.

Hasil wawancara dari TK Baitul Makmur Jepara tentang Pembelajaran daring yang disebut juga pembelajaran jarak jauh kondisi tiga bulan terakhir pada ahir semester II tahun pelajaran 2019/2020 yaitu sejak bulan maret 2020 sampai juni 2020 pelaksanaan Pembelajaran jarak jauh pada lembaga TK di Kabupaten Jepara berjalan dengan baik serta dapat terjalin komunikasi yang baik diantara semua guru, siswa maupun orang tua. Kondisi tersebut berjalan hingga pada awal tahun ajaran baru tahun pelajaran 2020/2021. Pada bulan kedua yaitu bulan agustus 2020 pembelajaran daring pada lembaga TK di Kabupaten Jepara mengalami penurunan. Hasil analisis mengarah pada penurunan keaktifan orang tua dan anak didik dalam mengikuti proses pembelajaran jarak jauh. Kondisi ini membuat para pemerhati pendidikan merancang berbagai metode, hal ini dilakukan agar para pelaksana pendidikan

memiliki berbagai macam alternatif cara dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik.

Kebijakan “belajar dari rumah” sebagai upaya mencegah penyebaran pandemi *covid-19* memasuki bulan ke-12. Hampir seluruh pemerintah daerah menerapkan kebijakan ini sebagai bentuk mengutamakan keselamatan peserta didik. Pembelajaran secara daring bagi guru, siswa sekolah dasar, dan orang tua adalah hal baru di dunia pendidikan anak usia dini.

Pada hasil wawancara oleh kepala sekolah TK Dharma Wanita Kuwasen Jepara Awalnya bagi siswa di TK tersebut pembelajaran daring dianggap sangat menyenangkan. Tetapi lama kelamaan pembelajaran dirasa monoton dan membosankan. Belum lagi saat virtual ada saja hambatan berupa jaringan internet lemah ataupun pemadaman listrik. Dan yang tidak kalah penting adalah banyak siswa yang tidak memiliki handphone sendiri. Agar pembelajaran daring lebih efektif maka seorang guru tetap harus kreatif untuk dapat menyajikan pembelajaran daring secara menyenangkan dan mudah dimengerti sehingga siswa tidak merasa bosan dan tetap aktif belajar dari rumah. Harapan dari kepala dharma wanita jepara pembelajaran yang diharapkan nantinya harus mempertimbangan banyak hal yaitu Lokasi dan lingkungan rumah tinggal siswa, ditinjau dari aspek kenyamanan, keamanan, ketersediaan kebutuhan dasar yang memadai. Mengetahui kondisi mental dan emosi siswa, apakah cemas atau takut, apakah mereka memiliki jaringan dukungan yang kuat di dalam rumah atau di komunitasnya. Mengetahui kepemilikan akses ke teknologi untuk pembelajaran jarak jauh, jenisnya, seberapa sering, untuk berapa lama, dan berapa biayanya, bagaimana mereka akan mengakses materi pembelajaran, bagaimana komunikasi satu sama lain, dan siapa yang akan paling membutuhkan bantuan dalam hal akses. Serta Mengetahui orang tua siswa atau orang lain dalam rumah siswa yang dapat membantu dalam menyelesaikan tugas sekolah, siswa mana yang akan membutuhkan lebih banyak bimbingan dan dukungan dari GURU.

Sedangkan hasil observasi dan wawancara guru dan kepala sekolah serta dengan para orang tua TK Suwawal Timur VI Pakis Aji Jepara tentang pembelajaran jarak jauh, apa yang menjadi tantangan dan kendalanya adalah mereka berkeinginan untuk menyederhanakan kegiatan lama dengan ide yang baru dalam pembuatan kegiatan untuk anak yang bisa dikerjakan siswa sendiri tanpa bantuan dari orang tua atau wali murid, disini harapan dari kepala sekolah TK TA Suwawal Timur VI Pakis Aji Jepara anak bisa mandiri, kreatif dan inovatif, kegiatan yang menyenangkan Serta bagaimana cara yang terbaik untuk memupuk rasa kepemilikan anak terhadap proses belajar tanpa tergantung dari bantuan orang tua. Harapannya lagi, juga disampaikan oleh kepala sekolah yakni tentang sebuah kegiatan yang dapat memastikan seberapa banyak waktu yang akan diberikan kepada anak untuk setiap kegiatannya untuk dikerjakannya secara daring, sehingga anak tidak mudah bosan. Dari pendapat dan hasil wawancara dari beberapa TK di kabupaten jepara, sejalan dengan pendapat para ahli Ramanta & Dwi Widayanti (2020:491) bahwa Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka atau biasa disebut pembelajaran online atau daring. Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah media yang menarik, mudah, dan dapat digunakan di mana saja, sehingga pembelajaran akan menjadi variatif, tidak monoton, tidak membosankan, dan tidak menghambat terjadinya *transfer of knowledge* .

Kemdikbud (2015) juga menjelaskan bahwa dalam pemberian rangsangan pendidikan tentunya diperlukan seperangkat perencanaan agar tujuan pendidikan yang diinginkan dapat tercapai. Seperangkat perencanaan tersebut dikembangkan dalam kurikulum sekolah. Undang-undang sistem pendidikan nasional no. 20 tahun 2003 juga menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Dari

pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum antara lain rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Luthfi & Ahsani (2020:37) Mengatakan bahwa Pada saat ini, dunia dihebohkan dengan adanya sebuah virus yang mematikan dan dapat menyerang siapa saja. Virus Corona atau Covid-19 menjadi ancaman bagi semua orang dalam menjalankan kegiatan sehari-harinya tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Di tengah menyebarnya ini pemerintah mengeluarkan peraturan kepada semua orang untuk menjaga jarak kepada semua orang termasuk guru dan teman-teman yang ada di sekolah. Dengan adanya peraturan tersebut maka menteri pendidikan memberi kebijakan agar semua sekolah atau kegiatan belajar mengajar yang bersifat mengumpulkan banyak orang harus dihindari dan akibatnya seluruh sekolah harus diliburkan sementara dan dialihkan belajar di rumah masing-masing dengan sistem dalam jaringan atau Online. Guru telah berupaya untuk memberikan pengajaran kepada siswanya melalui sistem dalam jaringan dengan memanfaatkan beberapa alat komunikasi modern.

Menurut Nuraini & Narimo (2019:) berpendapat bahwa Penggunaan media berfungsi sebagai alat perantara penyampaian materi pembelajaran agar dapat diterima peserta didik dengan lebih mudah dalam proses pembelajaran, serta membutuhkan penggunaan media yang tepat dan dapat menarik perhatian peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Implementasi pembelajaran abad 21 tertuang dalam kurikulum 2013 yang merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi.

Permainan Microsoft Power Point (POPOIN) sebagai salah satu alternative media TIK untuk mempermudah dalam penyampaian materi

kepada anak-anak. Melalui permainan tersebut guru lebih mudah didalam memberikan materi pembelajaran. Materi pembelajaran anak usia dini harus didesain sedemikian rupa agar dapat menarik minat dan bakat anak, terlebih dalam masa pandemic sekarang ini. hal ini sejalan dengan pendapat Ani Sri Susanti, dkk (2017:11) yang menjelaskan bahwa Microsoft power point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran Pada Power Point juga banyak fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, dapat menyisipkan gambar, audio, animasi, efek yang dapat di atur sesuai selera penggunanya, sehingga peserta didik akan tertarik pada apa yang ditampilkan pada Power Point .

Sedangkang menurut (Sari et al., 2013:221) dalam Daryanto (2012) Mengatakan bahwa Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft. Program ini dirancang khusus menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa aplikasi power point merupakan salah satu apliasi komputer yang dapat digunakan untuk menyampaikan presetasi dengan tampilan berbagai objek baik gambar, teks, dan lain-lain. Penelitian ini menggunakan media aplikasi power point untuk mengajar mengenalkan konsep huruf yaitu lima huruf vokal a, i, u, e, o. Aplikasi power point merupakan suatu media kegiatan yang di pilih guna membantu guru mempermudah penyampaian materi pembejaran yang dengan menyenangkan dan riang gembira.

Media sosial whatshap sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk mengirimkan materi pembelajaran berbasis Microsoft power point

interaktif dalam melaksanakan pembelajaran daring pada lembaga-lembaga TK di Kabupaten Jepara. Aplikasi whatshap banyak diminati masyarakat dan mudah dalam mengaplikasikannya. Aplikasi WhatsApp menjadi aplikasi yang paling diminati oleh berbagai macam kelompok masyarakat di Indonesia, tak terkecuali oleh para wali murid di kabupaten Jepara. Aplikasi WhatsApp khususnya fitur WhatasApp Group dirasa ideal digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pembelajaran di era pandemi, media whatshap merupakan jenis media sosial yang bisa memfasilitasi untuk berbagi macam-macam media , mulai dari dokumen (file), video, audio, gambar, dan voice note atau rekaman suara dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan pendapat Nasrullah (2016), situs jejaring sosial adalah media sosial yang paling populer. Media sosial tersebut memungkinkan anggota untuk berinteraksi satu sama lain. Interaksi terjadi tidak hanya pada pesan teks, tetapi juga termasuk foto dan video yang mungkin menarik perhatian pengguna lain. Semua posting (publikasi) merupakan real time, memungkinkan anggota untuk berbagi informasi seperti apa yang sedang terjadi.

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh atau dalam pembelajaran luar jaringan.

Zaman dan Eliyawati (2010:1) Memaparkan bahwa media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media dalam pembelajaran sampai pada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar pada siswa menunjukkan perbedaan yang signifikan

antara pembelajaran tanpa media dengan pembelajaran menggunakan media. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran luar jaringan.

Dengan adanya latar belakang masalah diatas, diharapkan guru tidak lagi bingung dalam memberikan pelajaran yang menarik perhatian anak. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian anak adalah dengan menggunakan media power point interaktif. Dengan alasan tersebut penulis memilih judul “Model Pengembangan Media Permainan Interaktif Popoin Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak TK Di Kabupaten Jepara.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya efektivitas dan minat anak dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru saat kegiatan berlangsung
2. Kurangnya motivasi dan kreativitas guru dalam memberikan materi melalui Pembelajaran pada lembaga TK di Kabupaten Jepara dengan memanfaatkan media permainan dengan cara memanfaatkan teknologi informatika melalui media sosial
3. Kurangnya kesadaran dan pengetahuan guru dalam membangkitkan minat dan kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran luar jaringan maupun belajar dari rumah
4. Kurangnya media pembelajaran yang memadai dan mendukung dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif saat pembelajaran
5. Peran orang tua sangat berpengaruh dengan pendidikan anak usia dini khususnya dalam pembelajaran saat ini yaitu pembelajaran jarak jauh
6. Belum ada sistem media yang menarik, efektif dan efisien yang dapat mengoptimalkan kemampuan menyimak dan berbicara pada anak.

1.3 Cakupan Masalah

Adapun cakupan masalah dalam penelitian ini adalah peneliti akan mengembangkan produk baru untuk memecahkan masalah tersebut, produk yang dikembangkan akan lebih menarik untuk pembelajaran Daring maupun Luring pada anak usia dini pada lembaga TK di Kabupaten Jepara yaitu dengan Model Pengembangan Model Pengembangan Media Permainan Interaktif Popoin Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak TK Di Kabupaten Jepara.

Di masa pandemi ini yang mewajibkan peserta didik untuk tetap di rumah saja, model pembelajaran dengan permainan *Power Point Interaktif* (POPOIN) menjadi salah satu alternatif bagi guru.

Model pembelajaran dengan Permainan *Power Point Interaktif* (POPOIN) dimana anak akan mempelajari materi ajar melalui sebuah video di rumah, Jadi *Power Point Interaktif* (POPOIN) adalah kebalikan dari model pembelajaran yang biasa dilakukan guru sehari-hari. Biasanya guru memberi materi pelajaran di sekolah dan memberikan tugas untuk dikerjakan anak di rumah.

Di dalam model pembelajaran Permainan *Power Point Interaktif* (POPOIN) di rumah peserta didik mempelajari materi yang dikirimkan oleh guru baik berupa video pembelajaran maupun menugaskan peserta didik untuk mengikuti dan melaksanakan tugas tersebut.

Kemudian *link*-nya dibagikan melalui grup *whatsapp*. Ketika kelas atau tatap muka baik daring maupun langsung pembahasan lebih terfokus pada topik yang disepakati seperti materi yang belum dikuasai oleh peserta didik.

Kelebihan model pembelajaran dengan Permainan *Power Point Interaktif* (POPOIN) peserta didik memiliki waktu untuk mempelajari materi pelajaran di rumah sebelum guru menyampaikan di dalam kelas sehingga

peserta didik lebih mandiri. Peserta didik dapat mengulang-ulang video hingga benar-benar paham materi, tidak seperti pembelajaran biasa. Selain itu model Permainan *Power Point Interaktif* (POPOIN) tidak mengharuskan peserta didik online dalam waktu yang ditentukan. Peserta didik dapat belajar sesuai waktu yang diinginkannya.

Hal ini sangat cocok bagi peserta didik yang tidak memiliki handphone ataupun sarana pembelajaran online sendiri. Dalam model pembelajaran ini, pengajar dapat merekam video mereka sendiri menyampaikan materi ajar menggunakan berbagai aplikasi teknologi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka, dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kebutuhan tentang media pembelajaran untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak pada lembaga TK di Kabupaten Jepara?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)* pada lembaga TK di Kabupaten Jepara?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)* pada lembaga TK di Kabupaten Jepara?
4. Bagaimana efektivitas model pembelajaran dengan Media permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)* untuk dapat mengoptimalkan kemampuan menyimak dan berbicara dalam pembelajaran pada lembaga TK di Kabupaten Jepara?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah

1. Mengalisis kebutuhan tentang media pembelajaran untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak pada lembaga TK di Kabupaten Jepara

2. Menyusun desain 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..

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Siswa : Menambah ilmu pengetahuan siswa tentang proses belajar mengajar mengenai efektivitas kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran dengan Media permainan *Power Point Interaktif (POPOIN)*

Guru : Menambah materi dan metode belajar untuk diterapkan oleh guru TK di kabupaten jepara

1.6.2 Manfaat Praktis

Guru : Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi guru untuk menggunakan media dan metode yang tepat dalam meningkatkan pembelajaran daring Selain itu untuk menciptakan suasana agar menarik dan tidak membosankan dalam proses belajar mengajar.

Siswa : Membantu siswa dalam menangani kebosanan dalam menyimak pembelajaran daring yang disampaikan oleh guru dan memberi motivasi pada siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

Sekolah : Menambah referensi bagi sekolah tentang pentingnya media pembelajaran dan sebagai masukan juga bagi sekolah untuk menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung untuk proses belajar mengajar.

1.7 Spesifikasi Produk

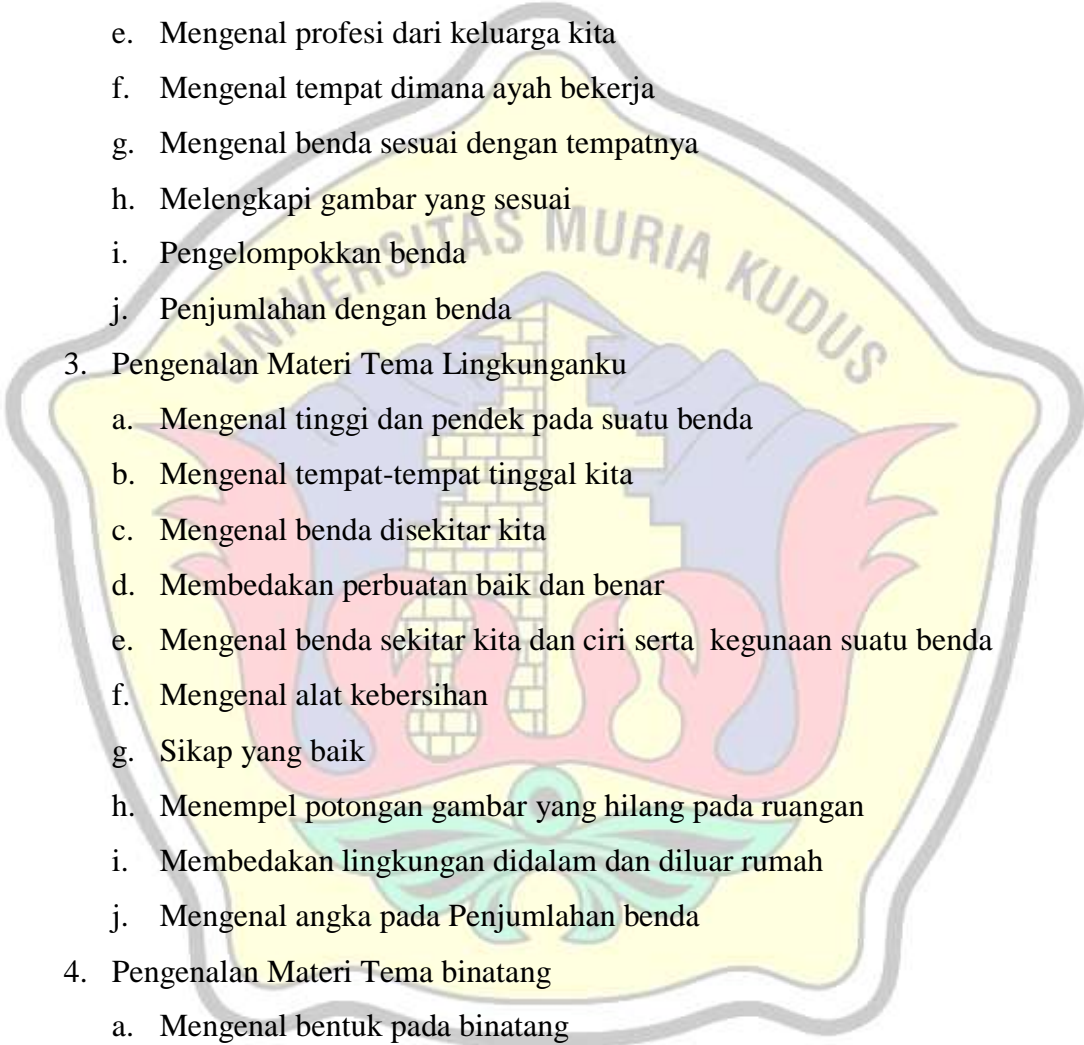
Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan diperuntukkan bagi siswa kelompok Bermain, kelompok A dan kelompok B usia 4-6 tahun pada lembaga TK di Kabupaten Jepara.
2. Media yang diajarkan adalah pembelajaran Tematik yang disesuaikan standart tingkat pencapaian perkembangan anak menurut usia masing-masing anak
3. Media dikembangkan dalam bentuk aplikasi power point dan didesain untuk menarik minat belajar anak
4. Media yang dikembangkan dengan pemilihan gambar, tulisan, warna yang menarik
5. Media berjudul “Model Pengembangan Media Permainan Interaktif Popoin Untuk Mengoptimalkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak TK Di Kabupaten Jepara.

1.8 Materi / Muatan Pembelajaran

Semester 1

1. Pengenalan Materi Tema Diriku
 - a. Mengenal bagian-bagian dari anggota tubuhku
 - b. Fungsi anggota tubuhku
 - c. Panca indra
 - d. Sikap yang baik dalam memanfaatkan anggota tubuhku
 - e. Sikap pada pembiasaan sehari-hari
 - f. Mengenal benda kebutuhanku
 - g. Membilang dengan benda
 - h. Membedakan banyak sedikit pada benda
 - i. Memasangkan benda sesuai dengan fungsinya.

- 
2. Pengenalan Materi keluargaku
 - a. Mengenalkan anggota keluarga
 - b. Perilaku sayang pada keluarga dan teman
 - c. Mengenal benda milik kita sendiri
 - d. Cara bersikap yang baik terhadap keluarga kita
 - e. Mengenal profesi dari keluarga kita
 - f. Mengenal tempat dimana ayah bekerja
 - g. Mengenal benda sesuai dengan tempatnya
 - h. Melengkapi gambar yang sesuai
 - i. Pengelompokkan benda
 - j. Penjumlahan dengan benda
 3. Pengenalan Materi Tema Lingkunganku
 - a. Mengenal tinggi dan pendek pada suatu benda
 - b. Mengenal tempat-tempat tinggal kita
 - c. Mengenal benda disekitar kita
 - d. Membedakan perbuatan baik dan benar
 - e. Mengenal benda sekitar kita dan ciri serta kegunaan suatu benda
 - f. Mengenal alat kebersihan
 - g. Sikap yang baik
 - h. Menempel potongan gambar yang hilang pada ruangan
 - i. Membedakan lingkungan didalam dan diluar rumah
 - j. Mengenal angka pada Penjumlahan benda
 4. Pengenalan Materi Tema binatang
 - a. Mengenal bentuk pada binatang
 - b. Mengenal bagian – bagian dari tubuh binatang
 - c. Mengenal ciri dan karakter binatang buas
 - d. Mengenal makanan pada hewan
 - e. Cara memlihara binatang
 - f. Proses pertumbuhan binatang

- g. Penjumlahan dengan benda
 - h. Manfaat dari binatang
 - i. Membedakan binatang yang berbahaya dan tidak berbahaya
5. Pengenalan Materi Tema tanaman
- a. Mengetahui nama-nama buah
 - b. Mengetahui bagian-bagian dari tanaman
 - c. Mengetahui Sikap berbagi
 - d. Mengetahui jenis buah yang layak dimakan dan yang tidak layak dimakan
 - e. Mengetahui pertumbuhan binatang
 - f. Bisa membedakan jenis sayur dan buah
 - g. Mengetahui dan Mengidentifikasi gambar
 - h. Menunjukkan sikap tanggung jawab
 - i. Menyebutkan hasil pengurangan dengan benda
 - j. Mengetahui ciri suatu benda
6. Pengenalan Materi Tema kendaraan
- a. Mengetahui nama dan jenis kendaraan
 - b. Mengetahui teknologi sederhana
 - c. Mengetahui fungsi dan manfaat kendaraan
 - d. Mengetahui rambu-rambu lalu lintas
 - e. Mengetahui nama pengemudi kendaraan
 - f. Sikap sabar menunggu giliran
 - g. Mengetahui jenis – jenis kendaraan dengan menunjukkan benda
 - h. Mengetahui tempat berhentinya kendaraan
7. Pengenalan Materi Tema negara
- a. Mengetahui nama negara kita
 - b. Mengetahui huruf
 - c. Mengetahui suku kata
 - d. Mengetahui lambang negara kita

- e. Mengetahui bendera kita
 - f. Penjumlahan dengan bendera
 - g. Sikap yang baik saat mengikuti upacara bendera
 - h. Mengetahui tanggal kemerdekaan kita
 - i. Mengetahui bagaimana sikap bhineka tunggal ika
 - j. Mengetahui rumah adat
 - k. Mengetahui monument negara kita
8. Pengetahuan Materi Tema Alam semesta
- a. Mengetahui aktifitas
 - b. Membiasakan diri cara bersyukur
 - c. Benda Penerangan di malam hari
 - d. Terbiasa mengucapkan syukur terhadap ciptaan Allah
 - e. Membedakan ciri suatu benda
 - f. Fungsi sinar matahari
 - g. Penjumlahan dengan benda-benda
 - h. Mengetahui waktu
 - i. Mengetahui sikap bagaimana menjaga alam semesta

