



Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8 di Taman Kanak-Kanak

Herlina¹, Isti Rusdiyani², Cucu Atikah³

^{1,2,3}Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History:

Received 05.01.2022

Received in revised form
02.02.2022

Accepted 02.03.2022

Available online
01.04.2022

ABSTRACT

The weakness of the world of education in Indonesia is the problem of the learning process. In this process students are less motivated to develop thinking skills and skills. For early childhood children at a certain age are not given the opportunity to develop their abilities, both by teachers and parents, it seems that there are still many children who are shy, not independent and not confident. In its implementation, the online learning system during the Covid-19 pandemic encountered several obstacles, including not all students understood internet technology and the need for preparation from the school in such a way. One solution that can be taken by implementing online learning is to use the Ispring suite 8 application which is a tool for creating presentational learning media that can be used in the learning process which includes aspects of audio, visual, audio visual, and audio visual media. Various types of evaluations have been carried out. Provided. The Ispring suite 8 application is an application that is run on a computer for use in making learning media either directly, through online learning or a combination of both. The results of this study indicate that the application of online learning using the ispring suite 8 application can increase the creativity of children aged 5-6 years.

Keywords:

Implementation, Ispring Suite 8, Kindergarten

DOI 10.30653/003.202281.209



This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022.

PENDAHULUAN

Lemahnya dunia pendidikan di Indonesia adalah masalah proses pembelajaran. Dalam proses ini anak didik kurang dimotivasi untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan berketerampilan. Yang menjadi tantangannya adalah bagaimana dapat memastikan kualitas dan kecukupan atas pendidikan informal yang diselenggarakan oleh keluarga. Dalam waktu yang panjang akan mengancam psikologisnya juga, berdampak pada stress, depresi, bahkan dalam jangka panjang akan sangat mengancam perkembangan mental anak.

¹Corresponding author's address: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
e-mail: herbam8076@gmail.com

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri kepribadian, kecerdasanm ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di lembaga TKN. KURANJI Kecamatan Taktakan Kota Serang yang memiliki 7 orang guru dan 64 siswa, bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran nampaknya masih belum dapat dilaksanakan secara optimal. Pada kegiatan pembelajaran tersebut, nampak guru belum maksimal dalam menggunakan metode pembelajaran, guru lebih sering menggunakan metode konseptual dan penugasan, kegiatan pembelajaran lebih terpusat pada guru.

Dilihat dari fakta yang ada ternyata pembelajaran yang ada di beberapa lembaga Taman kanak-kanak Kecamatan Taktakan. Kota Serang masih jauh dari pembelajaran yang ideal. kemampuan belajar siswa yang masih jauh dari kata berkembang sangat baik, sekalipun dalam dalam proses pembelajaran berpedoman pada rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RRPH). sistem pembelajaran daring di masa Pandemi Covid-19 banyak ditemukan beberapa kendala, diantaranya tidak semua siswa memahami teknologi internet dan perlu adanya persiapan dari pihak sekolah yang sedemikian rupa. Namun, pada masa pandemi Covid-19, mau tidak mau pembelajaran daring harus tetap dilaksanakan, karena kesehatan dan keselamatan peserta didik, guru, dan tenaga kependidikan adalah yang paling utama, dan pada sisi lain belajar harus tetap berjalan.

Salah satu solusi yang dapat ditempuh dengan melaksanakan pembelajaran secara daring adalah memanfaatkan aplikasi Ispring suite 8 merupakan perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang memuat aspek media pada audio, visual, audio visual, dan beragam jenis evaluasi yang sudah disediakan. Ispring suite 8 dapat mengkonversi file powerpoint menjadi bentuk flash yang atraktif sehingga user dapat menggunakannya baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk e-learning berinteraksi langsung terhadap materi yang disampaikan ditambah dengan materi-materi pokok dalam power point.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2019:18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan) analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Adapun alasan penggunaan metode ini adalah karena lebih mampu mendekati peneliti dengan objek yang dikaji, sebab peneliti langsung mengamati objek yang dikaji dengan kata lain peneliti bertindak sebagai alat utama riset (human instrument). Pengambilan data diambil dari Taman Kanak-Kanak Negeri Satap Kuranji Kecamatan Taktakan Kota Serang. Dalam penelitian ini peneliti akan secara langsung datang kelapangan untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran daring menggunakan aplikasi ispring suite 8 sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

Data-data ini berupa naskah wawancara, catatan lapangan, foto, video, dokumen pribadi, memo ataupun dokumen resmi lainnya (Moleong, 2014;6). Data analisis kualitatif yang digunakan peneliti dengan memilih latar alamiah untuk menafsirkan fenomena yang ada, penelitian kualitatif melibatkan berbagai bahan empiris-studi kasus, pengalaman pribadi, introspektif, kisah hidup, wawancara, pengamatan, sejarah, interaksional dan teks visual yang menggambarkan masalah yang terjadi dan relevan dengan konteks penelitian untuk mengetahui gejala-gejala berdasarkan kenyataan di lapangan.

Pada penelitian kualitatif menekankan pada makna dan lebih memfokuskan pada data kualitas dengan analisis kualitatifnya dan tetap memandang data kuantitas sebagai fenomena untuk mendukung analisis kualitatif bagi pemantapan makna sebagai simpulan akhir penelitian.

DISKUSI

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut Slamet Suyanto (2005; 6) di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%.

Perkembangan anak usia dini merupakan perkembangan yang sangat penting untuk generasi penerus bangsa. Karena itu, anak usia dini merupakan masa yang anak memiliki masa emas untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Seorang anak lahir sudah membawa bekal berupa potensi yang siap dikembangkan, dalam perkembangan selanjutnya. Anak usia dini memiliki proses berpikir yang masih abstrak sehingga mereka membutuhkan benda konkret sebagai media penunjang perkembangan kognisinya, lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan otak. Oleh karena itu, lingkungan perlu dirancang sedemikian rupa agar dapat mengembangkan dan menyempurnakan apa yang dibawa anak sejak lahir. Salah satunya motivasi dan kreativitas anak yang mempengaruhi perkembangan otaknya.

Piaget (dalam Vasta Ross et al, 1999; 30) mengemukakan proses berfikir didalam diri seseorang dikenal dengan konsep bahwa pembangunan struktur berfikir melalui beberapa tahapan menjadi empat tahap: tahap sensori motor (lahir- 2 tahun), tahap pra-operasional (2-7 tahun), tahap operasional kongkret (7-11 tahun), tahap operasional formal (11-15 tahun).

Dewey dalam (Santrock, et al., 1997; 300) kontribusi besar pada pendidikan ditaman kanak-kanak adalah : (1) pendidikan harus berpusat pada anak. Artinya dalam proses pembelajaran, fokus ada pada anak dari kebutuhan, perkembangan, dan proses yang sedang dijalannya. Pendidik merupakan fasilitator yang aktif dalam mendorong dan mengembangkan potensi yang ada pada diri anak. (2) Pendidikan harus aktif dan interaktif. Hal ini dalam proses pendidikan harus berlangsung dua arah.

Pengertian Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring)

Istilah daring merupakan akronim dari “dalam jaringan” yaitu suatu kegiatan yang dilaksanakan dengan sistem jaringan yang memanfaatkan internet. Menurut Bilfaqih & Qomarudin (2015; 1) pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas”. Thorne dalam Kuntarto (2017; 102) “pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, CD ROM, streaming video, pesan suara, email dan telepon konferensi, teks online animasi, dan video streaming online”. Sementara itu Rosenberg dalam Alimuddin, Tawany & Nadjib (2015; 338) menekankan bahwa e-learning merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Ghirardini dalam Kartika (2018; 27) “daring memberikan metode pembelajaran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya umpan balik terkait, menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri, personalisasi pembelajaran berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan menggunakan simulasi dan permainan”. Sementara itu menurut Permendikbud No.109/2013 pendidikan jarak jauh adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara jarak jauh melalui penggunaan berbagai media komunikasi. Selain itu Rusma dalam Herayanti, Fuadunnazmi, &

Habibi (2017;211) mengatakan bahwa karakteristik dalam pembelajaran e-learning antara lain: (1) Interactivity (interaktivitas), (2) Independency (kemandirian), (3) Accessibility (aksesibilitas), (4) Enrichment (pengayaan).

Berdasarkan penjelasan tentang karakteristik/ciri dari pembelajaran daring dapat disimpulkan bahwa karakteristik/ciri pembelajaran daring adalah pembelajaran media elektronik yang dilaksanakan menggunakan internet, pembelajaran dapat dilaksanakan kapanpun dan dimanapun serta pembelajaran daring bersifat terbuka. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa manfaat dari proses pembelajaran daring diantaranya yaitu adanya kemajuan dalam bidang teknologi yang mampu meningkatkan mutu pendidikan serta mampu meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan interaksi, mempermudah proses pembelajaran karena dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun selain itu mudahnya mengakses materi pembelajaran dan mampu menjangkau peserta didik dengan cakupan yang luas.

Berdasarkan penjelasan di atas maka kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring atau e-learning adalah mempermudah proses pembelajaran, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, mudahnya mengakses materi, melatih pembelajar lebih mandiri, serta pengumpulan tugas secara online. Tetapi ada juga kekurangan dari pembelajaran daring/e-learning yaitu tidak adanya pengawasan karena pembelajaran dilaksanakan secara face to face, jika peserta didik tidak mampu belajar mandiri dan motivasi belajarnya rendah, maka ia akan sulit mencapai tujuan pembelajaran serta kurangnya pemahaman terhadap materi.

Pengertian Aplikasi Ispring suite 8

Aplikasi Ispring suite 8 adalah aplikasi yang layak digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer dengan file yang dihasilkan berbentuk flash dalam format exe, selain itu ukuran file media yang dihasilkan mudah untuk dipublikasikan serta format yang dihasilkan dapat dipindahkan melalui flashdisk dan CD dengan penggunaan yang dapat dilakukan secara berulang sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik tanpa mengurangi atau menurunkan kualitas media tersebut (Rochma & Ibrahim, 2019; 312-319).

Aplikasi Ispring suite 8 adalah media yang dapat terintegrasi dengan powerpoint serta memiliki kemampuan untuk dapat mengubah format presentasi menjadi sebuah file dalam format flash serta dapat menyediakan tool untuk pembuatan soal dengan jenis yang bervariasi dan dapat mengolah nilai secara otomatis. Selain itu, media disertai pula dengan manajemen presentasi, record video, record audio, dan flash sehingga media interaktif yang dihasilkan dapat memiliki kualitas yang bersifat valid, praktis dan efektif (Kusuma, Mustami & Jumadi, 2018;1-7).

Aplikasi Ispring suite 8 adalah aplikasi yang dijalankan pada komputer untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran baik secara langsung, melalui pembelajaran online atau kombinasi keduanya. Hal ini karena aplikasi tersebut dapat mengubah file presentasi menjadi sebuah file dalam bentuk flash dan SCORM / AICC, sehingga sangat mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran secara e-learning melalui Learning Management System (LMS). Selain itu, software ini memiliki ekstensi swf yang membuat program dapat dengan mudah terhubung dengan internet. Aplikasi Ispring suite 8 dapat terintegrasi dengan berbagai bentuk media seperti slide presentation, video, animasi, quiz dan suara sehingga baik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran interaktif karena dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat berinteraksi baik dengan media ataupun dengan peserta didik lainnya (Budiharti & Waras, 2018; 1, Sari, Johari & Harlis, 2018; 4).

Menurut Budiharti & Waras (2018; 1) "Blended Learning supported media I-Spring Suite 8 is able to give the effect of changes in student behaviour on all dimensions of scientific attitude that is inquisitive, respect the data or fact, critical thinking, discovery and creativity, open minded and cooperation, and perseverance". Ispring Suite 8 mampu memberikan pengaruh perubahan perilaku peserta didik pada semua dimensi sikap ilmiah yaitu keingintahuan, menghargai data

atau fakta, berpikir kritis, penemuan dan kreativitas, berpikiran terbuka dan kooperatif, serta ketekunan.pulan tugas yang tidak terjadwalkan.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa Aplikasi Ispring suite 8 adalah software yang sangat mudah untuk guru kuasai bahkan dalam waktu yang singkat. Hal ini karena aplikasi tersebut dalam penggunaannya terintegrasi dengan microsoft powerpoint sehingga menu-menu dan bahasa pemrogramannya sangat sederhana dan tidak asing bagi pengguna baru yang tidak memiliki keahlian khusus dibidang teknologi. Media yang dihasilkan dapat dikonversikan dalam format flash (swf), dan HTML 5 serta dapat di publish dalam berbagai bentuk seperti web, iSpring cloud, CD, iSpring learn, LMA dan video yang nantinya media yang dihasilkan tersebut dapat diakses baik secara online maupun offline pada laptop, smartphome dan sejenisnya. Berdasarkan kualitas dan tampilan terbaik Aplikasi Ispring suite 8 dengan segala kelebihan dan kemudahan dalam penggunaannya maka software ini refresentatif untuk dijadikan sebagai alat dalam membuat multimedia pembelajaran interaktif.

Menurut Ariyanti, Mustaji & Harwanto (2020; 382) aplikasi Ispring suite 8 adalah software yang terhubung dengan microshoft powerpoint. Tampilan menu utama yang terdapat pada aplikasi Ispring suite 8 yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Menu Utama ispring suite 8

Manfaat aplikasi iSpring Suite 8 dalam sistem pembelajaran daring yaitu sangat membantu dalam membangun presentasi atau e-learning interaktif dengan dukungan beberapa objek media, termasuk quis, interaksi, karakter, simulasi, rekaman layar, video YouTube dan halaman web. Quis yang efektif dan menarik merupakan salah satu indikator bahwa elearning anda sukses. Aplikasi Ispring suite 8 dapat digunakan dengan mudah oleh pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan dalam konten e-learning, memiliki kompatibilitas yang tinggi karena dapat diakses pada perangkat modern apapun, memiliki ukuran file yang cukup kecil sehingga sangat ringan dalam membuat dan menggunakannya, bisa diakses secara online ataupun offline, memiliki fitur tangkap layar yang tidak dimiliki oleh pengembang lain, dapat membuat quiz atau soal-soal dengan mudah dan dengan bentuk soal yang beragam, serta keunggulan-keunggulan lainnya.

Data mengenai pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring) menggunakan aplikasi ispring suite 8 untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Tk Negeri Satap Kuranji Kecamatan Taktakan Kota Serang diperoleh berdasarkan catatan lapangan, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Terlihat pada saat mengenalkan media pembelajaran aplikasi ispring suite 8 yakni langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring) dalam indikator sebagai berikut :

Persiapan

Sebelum guru melakukan kegiatan pembelajaran hal utama yang dilakukan yaitu mempersiapkan rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan tema, indikator, tujuan, materi pembelajaran, media pembelajaran, serta alat dan bahan yang akan digunakan.

Indikator, tema, dan materi pembelajaran

Bu Amah dan bu memi mengatakan bahwa dalam pemilihan indikator dan tema, para guru terlebih dahulu mengadakan rapat yang biasanya dilakukan di awal tahun pelajaran. Sedangkan untuk materi pembelajaran dan kegiatan belajar apa yang akan diberikan kepada anak, para guru biasanya mengadakan rapat yang biasanya dilakukan pada setiap minggunya pada akhir pembelajaran setelah kegiatan belajar mengajar selesai (Wawancara daring, 11 Juni 2021). Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan bu Lilis Wakil Kepala TK Negeri Satap Kuranji dan juga guru kelas B, beliau menjelaskan bahwa setiap awal tahun, semua guru mengadakan rapat untuk menentukan dan menyusun STPPA, kurikulum, program kegiatan, tema dan indikator yang akan digunakan selama satu tahun pelajaran, Selain itu, setiap satu minggu guru juga mengadakan rapat pada hari terakhir pembelajaran untuk menyiapkan materi dan kegiatan belajar apa untuk minggu depan (Wawancara daring, 11 Juni 2021).

Media pembelajaran

Media yang digunakan dalam pelaksanaan metode bercerita menggunakan aplikasi ispring suite 8, yaitu APE merupakan salah satu media yang sering bahkan bisa dikatakan selalu digunakan dalam pelaksanaan metode tanya jawab yaitu pola gambar, spidol kecil, krayon. media lainnya (Observasi, 11 Juni 2021).

Laptop

Selain menggunakan APE, pembelajaran di kelas menggunakan LCD atau laptop karena pada saat seperti ini pembelajaran yang dilakukan saat ini di Tk Negeri Satap Kuranji melakukan pembelajaran daring jarak jauh dengan anak didik. Maka pembelajaran yang dilakukan dengan media laptop sangat bermanfaat untuk guru dan anak di rumah masing-masing mendalami penjelasan pembelajaran menggunakan aplikasi ispring suite 8 yang akan dilakukan. Dan media laptop ini digunakan menyimpan data-data penting untuk kebutuhan pembelajaran dan penelitian terhadap anak. (Observasi, 11 Juni 2021)

Via Whatsapp di Handphone

Selain menggunakan APE dan Laptop, pembelajaran di kelas daring juga menggunakan Via Whatsapp di handphone masing- masing anak di rumah dengan bimbingan orangtua. Penggunaan handphone pada penelitian ini sangatlah penting karena untuk mempermudah guru dan murid saling berkomunikasi dan menyampaikan pembelajaran yang akan dilakukan dan memantau perkembangan anak serta memonitoring kegiatan pembelajaran anak terhadap tugas yang diberikan guru kelas. (Wawancara daring, 11 Juni 2021).

Pelaksanaan pembelajaran

Setelah guru menyiapkan RPPH, maka kegiatan selanjutnya yaitu pelaksanaan dalam metode bercerita. Pembelajaran dengan menggunakan metode bercerita melatih dan mengajar siswa untuk belajar mengenal dan mengetahui sesuatu hal baru. Siswa belajar secara aktif dengan mengikuti langkah-langkah pelaksanaan metode bercerita:

Pembukaan

Pembukaan dilaksanakan sebelum kegiatan inti di mulai. Kegiatan awal pembelajaran di kelas. Pertama tama semua siswa dikumpulkan dalam forum group via whatsapp yang guru buat dalam penelitian, yang kemudian dilanjutkan dengan salam dan mengucapkan selamat pagi kepada pengajar, dan menyebutkan hari. Setelah itu semua anak masuk dalam group via whatsapp yang guru buat. Kegiatan selanjutnya adalah berdoa yang kemudian dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap tentang materi pada hari ini, lalu mengenalkan kegiatan dan aturan yang digunakan (Observasi, 11 Juni 2021)

Kegiatan main/Inti

Setelah pembukaan selesai, maka selanjutnya adalah kegiatan inti. Pada saat itu peneliti mengobservasi anak kelas TK B, saat kegiatan inti para siswa dipecah menjadi 3 kelompok yang dikelompokkan oleh guru kelas tersebut. pertemuan pertama kelompok satu terdiri dari 5 orang guru menghubungi anak lewat video call untuk melihat penjelasan guru bagaimana cara dan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh anak, sehingga anak paham apa saja yang akan disiapkan dan bagaimana langkah- langkah yang akan dilakukan. dilanjutkan dengan kelompok berikutnya sampai semua 15 anak dapat diberikan penjelasan oleh bu guru lewat video call. Selain video call guru juga sudah menyiapkan video pembelajaran yang bisa diulang-ulang diamati dan dilihat anak dirumah. Guru pendamping sesekali memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang apapun yang berkaitan dengan pembelajaran pada saat itu.(Observasi, 11 Juni 2021).

Pada tanggal 11 Juni 2021, ketika proses kegiatan belajar dengan materi pembelajaran dengan tema alam semesta, tahap-tahap dalam pelaksanaan metode bercerita yang digunakan bu amah antara lain: 1) Mengamati, dalam tahap mengamati ini, bu guru menunjukkan alat-alat dan bahan yang akan digunakan lalu bu guru menjelaskan kepada siswa tentang tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. 2) Menanya, Setelah mengamati tahap selanjutnya menanya, dalam tahap ini bu guru mendorong anak untuk bertanya dengan cara memberikan informasi. 3) Mengumpulkan informasi, pada tahap mengumpulkan informasi bu guru mengajak diskusi kepada siswa tentang apa warna matahari, bagaimana bentuk matahari, apa manfaat sinar matahari, siapa yang menciptakan matahari. 4) Menalar, bu guru mendemonstrasikan langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran, lalu anak mengamati alat, bahan dan juga langkah-langkah yang disampaikan oleh guru, kemudian anak diberi kesempatan untuk mencoba sendiri pembelajaran yang telah disampaikan guru dirumah masing-masing. 5) Mengomunikasikan, setelah anak mengamati dan mencoba sendiri di rumah, anak diminta untuk bercerita pengalaman yang sudah didapat tadi dalam kegiatan yang telah dilakukannya tersebut. (Observasi, 27 april 2020).

Langkah - langkah dalam pelaksanaan metode bercerita yaitu: 1) Guru memperlihatkan serta menjelaskan alat dan bahan, 2) Setelah dipertunjukkan oleh guru, anak dibagi kelompok, 3) Anak-anak mempraktekkan kegiatan yang sudah di praktikkan oleh guru, 4) Kemudian disimpulkan secara bersama-sama. Sistem dalam melakukan kegiatan pembelajaran yaitu bergantian dalam penjelasan yang dilakukan guru dalam via whatsapp dan dipraktekkan dirumah masing- masing setelah itu video pembelajaran anak dikirim di group whatsapp guru sehingga guru bisa melihat situasi dan kondisi anak dalam video tersebut dan menyimpulkan hasil data yang didapat dan direfleksikan kembali dengan video call dengan menanyakan apa yang dirasakan anak setelah melakukan kegiatan pembelajaran tersebut. (Observasi, 27 april 2020).

Penutup

Kegiatan ini kira-kira selesai pukul 13.00 WIB, yang kemudian dilanjutkan dengan penutupan. Kegiatan penutup dilakukan oleh guru. Saat penutupan, bu guru melakukan recalling, yaitu mengulang materi dari awal sampai akhir secara singkat dan menyeluruh (Observasi, 11 Juni 2021). Hal tersebut bertujuan untuk mempertajam ingatan siswa tentang materi pada saat itu. Dalam kegiatan recalling tersebut, bu guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menceritakan kegiatan apa saja yang mereka sudah lakukan pada saat pembelajaran tadi. Hal ini berkaitan dengan pemahaman konsep mengenal huruf dan kosa kata melalui menceritakan kembali pengalaman yang sudah berlalu (Wawancara daring , 11 Juni 2021).

Setelah recalling selesai, kegiatan selanjutnya yaitu guru menanyakan “bagaimana perasaan anak pada hari ini, senang atau tidak?” Lalu semua siswa menjawab “senang bu guru ”, “seru bu guru”. Lalu guru kembali bertanya alasan siswa senang. Kemudian ada siswa yang menjawab “hari ini kegiatannya seru bu guru, bisa main matahari”, anak lain lagi ada yang menjawab “iya bu guru aku senang bisa main warna dengan krayon ” beberapa anak ada yang bilang “bu guru besok lagi ya” kemudian semua anak berseru “iya bu guru yaaa”. (Observasi, 11 Juni 2021).

Penilaian Pembelajaran

Penilaian merupakan proses mengumpulkan dan menafsirkan berbagai informasi secara sistematis, terukur, berkelanjutan, menyeluruh tentang tumbuh kembang yang telah dicapai peserta didik selama kurun waktu tertentu. Penilaian mencakup seluruh lingkup perkembangan yang terkait dengan Kompetensi Dasar (KD) yang terdiri dari empat ranah yakni: kompetensi sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan usia dan tahap perkembangan anak. Penilaian dilakukan oleh guru dengan menggunakan pendekatan Otentik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Amah (Wawancara daring, 11 Juni 2021) dan diperkuat dengan pernyataan bu Memi (Wawancara daring, 11 Juni 2021), penilaian di TK Negeri Satap Kuranji dalam aspek proses adalah sebagai berikut:

Skala Capaian Perkembangan

Lembar penilaian ini berkaitan dengan tingkat capaian yang anak dapatkan saat mengikuti pembelajaran yang mengacu pada indikator pembelajaran. Dalam pembelajaran di kelas, skala capaian perkembangan anak dibedakan menjadi lima capaian, yaitu:

- 1 = BB = Belum Berkembang
- 2 = CB = Cukup Berkembang
- 3 = MB = Mulai berkembang
- 4 = BSH = Berkembang sesuai harapan
- 5 = BSB = Berkembang sangat baik

Catatan Observasi

Cara pengumpulan data/ informasi melalui pengamatan langsung terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan anak. Observasi dilakukan dari anak mulai melakukan kegiatan dan setelah melakukan kegiatan pembelajaran agar penilaian pada anak otentik. Aturan penulisan catatan observasi dalam kelas yaitu maksimal setiap pembelajaran 3 anak dan setiap anak paling tidak terdiri 3-5 catatan. Penilaian bisa setiap hari berganti anak, bisa juga 2 atau 3 hari hanya 3 anak yang sama, baru akhirnya bergilir anak yang lain. Bu Amah biasanya menulis catatan observasi pada saat anak baru mulai kegiatan dan setelah kegiatan, sedangkan bu Memi menulis catatan observasi pada saat pembelajaran berlangsung, yaitu saat semua siswa melakukan kegiatan inti. Bu guru menyiapkan buku kecil untuk mencatat anak yang diobservasi, lalu dipindahkan catatan tersebut pada lembar atau kolom penilaian yang sudah disediakan (Observasi, 11 Juni 2021).

Anecdotal Record

Anecdotal Record merupakan alat perekam observasi secara berkala terhadap suatu peristiwa atau kejadian khusus, yang diuraikan dalam bentuk pernyataan singkat dan obyektif. Dalam pembelajaran di kelas ini biasanya setiap hari akan dituliskan minimal satu anak dalam lembar tersebut. Sedangkan penilaian dalam aspek hasil adalah sebagai berikut:

Unjuk kerja

Penilaian unjuk kerja merupakan deskripsi dari hasil karya anak. Dalam penilaian ini, guru menceritakan peristiwa anak saat membuat suatu karya yang kemudian akan dianalisa kompetensi dasarnya dalam pembelajaran di kelas daring. Pada penilaian unjuk kerja dalam pelaksanaan metode bercerita, penilaian dilihat ketika anak mau melakukan kegiatan dengan berani sesuai permintaan guru. (Wawancara daring, 11 Juni 2021).

Hasil karya

Hasil karya adalah hasil kerja anak didik setelah melakukan suatu kegiatan dan dapat berupa pekerjaan tangan, karya seni atau hasil kegiatan anak lain. Dalam penilaian hasil karya di sentra

sains dikaitkan dengan kompetensi dasar dan indikator yang menyertainya serta dituliskan juga bagaimana pencapaian perkembangannya. (Wawancara daring, 11 Juni 2021).

Observasi yang dilakukan di TK Negeri Satap Kuranji pada tanggal 11 Juni 2021 sampai dengan 21 Juni 2021 dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik di kelas B sebanyak 15 anak dan guru sebanyak 2 orang, sehingga semua dalam kelas tersebut dijadikan objek dalam proses pengamatan yang dilakukan. Setelah mengetahui cara penggunaan media aplikasi ispring suite 8 dalam kegiatan pembelajaran anak usia dini, maka tahap selanjutnya akan dibahas mengenai kaitannya untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Berkaitan dengan ini, ibu Amah selaku guru kelas TK Negeri Satap Kuranji menjelaskan bahwa dalam merangsang perkembangan kognitif anak secara alamiah dengan kegiatan bercerita, maka pelaksanaan kegiatan tidak harus dilakukan di dalam ruangan tetapi juga bisa di luar ruangan untuk memberikan kesempatan pada anak mengalami secara langsung apa yang terjadi di alam sekitar.

Mengingat hal ini, karena anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi ketika mereka berada di alam sekitar sehingga dapat merangsang kognitif (daya pikirnya) untuk bereksplorasi, mengamati dan termotivasi tentang apa yang mereka temukan dari alam sekitar. Dalam hal ini, pengenalan media aplikasi ispring suite 8 dengan metode bercerita yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar anak yang lebih ditekankan pada proses dari pada hasil, artinya dengan bercerita untuk anak usia dini memungkinkan anak melakukan aktivitas terhadap berbagai benda, baik benda hidup atau benda tidak hidup. Bercerita juga dapat melatih anak untuk menggunakan anggota tubuh dan panca inderanya yakni melihat, meraba, merasakan, mendengar, mengucapkan, memegang dan lain sebagainya.

Mengenalkan media aplikasi ispring suite 8 pada anak berarti membantu anak melakukan percobaan sederhana sehingga dapat menghubungkan mengenai sebab akibat yang terjadi di lingkungannya. Pada penelitian ini, indikator pencapaian perkembangan motivasi belajar anak usia 5-6 tahun yang diamati yaitu: mengamati, menafsirkan, meramalkan/ memprediksi, mengajukan pertanyaan, berhipotesis, menggunakan alat dan bahan, menerapkan dan mengkomunikasikan proses kegiatan pembelajaran. Dalam permainan "menjelajah bumi" diketahui bahwa bumi merupakan salah satu benda planet ciptaan Tuhan Yang Maha Esa yang berbentuk bulat yang ada di alam semesta dan bumi memiliki bentuk bulat seperti lingkaran. Bumi juga bermanfaat bagi semua makhluk hidup yang ada di muka bumi yaitu: tumbuhan, hewan dan manusia. Bumi adalah tempat tinggal makhluk hidup dan makhluk tidak hidup. Bumi juga tidak hanya sebagai tempat tinggal manusia tapi juga tempat tinggal semua ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Kesimpulannya bahwa bumi adalah salah satu benda alam semesta berbentuk bulat yang diciptakan Tuhan sebagai tempat tinggal makhluk ciptaanNYA. Dalam kegiatan permainan menjelajah bumi di atas bahwa terdapat tiga indikator proses kegiatan anak yang dikembangkan yaitu: menafsirkan bentuk bumi dengan kehidupan sehari-hari disekitar anak, dapat memprediksi atau memperkirakan apa yang akan terjadi jika bumi tidak ada, anak mampu membuktikan hipotesisnya dalam kegiatan langsung alat dan bahan yang digunakan.

Kemudian, dalam permainan "menjelajah bulan". Pada prinsipnya permainan menjelajah bulan, anak dapat mengetahui bentuk bulan dan mengenal kata sederhana dengan menebalkan kata "bulan sabit". Selanjutnya anak dapat dan menyebutkan macam-macam bentuk bulan dan membedakan bentuk bulan dengan bentuk geometri lainnya, dengan demikian anak dapat mengetahui perbedaan dan persamaan bentuk geometri dan bulan. Kegiatan menjelajah bulan di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga indikator keterampilan proses kegiatan yang dapat dikembangkan yaitu: dapat menirukan tulisan atau kata sederhana, dapat membedakan suatu benda dalam kegiatan permainan tersebut, anak mampu menyebutkan nama macam-macam bulan dan bentuk-bentuk bulan dan juga anak dapat menyebutkan contoh perbedaan dan persamaan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran, anak mampu menerapkan konsep yang dipelajari dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya bermain mengenal benda langit “komet”, anak mencari benda-benda langit dan menentukan jumlah benda langit, menyusun kosa kata pada kotak kosong yang sesuai dengan gambar benda-benda langit, selanjutnya menyusun bentuk geometri yang didalamnya terdapat beberapa gambar “komet” sesuai dengan warna geometri tersebut. Kemudian kegiatan mengenal benda langit komet di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga indikator keterampilan proses kegiatan yang dapat dikembangkan yaitu: anak mampu menyebutkan benda yang dilihatnya dan menghitung jumlah benda langit yang dilihatnya, anak mampu mengenal dan mengetahui kosa kata baru pada kegiatan pembelajaran, anak juga mampu mengelompokkan benda sesuai pola atau warna yang dilihatnya. Disetiap akhir kegiatan analisis data secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa terkait kemampuan anak menggunakan aplikasi ispring suite 8 untuk meningkatkan motivasi belajar diperoleh hasil bahwa kemampuan anak berkembang dengan baik. Demikian penjelasan singkat kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar anak.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi ispring suite 8 untuk meningkatkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Taktakan Kota Serang dalam pelaksanaannya terdiri dari tiga tahap, yaitu:

1. Tahap pelaksanaan, guru mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses pembelajaran yaitu berupa RPPH, media dan berbagai bahan dan peralatan yang dibutuhkan dalam pembelajaran khususnya menggunakan aplikasi ispring suite 8.
2. Kendala dan solusi dalam pelaksanaan pembelajaran dalam jaringan (daring), yang terdiri dari tiga proses yaitu : (1) kegiatan pembuka, yang berupa pemberian motivasi dan semangat belajar kepada anak serta penjelasan tentang kegiatan belajar yang akan dilakukan. (2) Inti, dalam prosesnya guru bersama anak-anak melakukan penggunaan aplikasi ispring suite 8 bersama, lalu anak juga diberi kesempatan untuk mempraktekannya sendiri dirumah. (3) Penutup, dilaksanakan kegiatan yang berupa recalling setelah pijakan bermain.
3. Evaluasi pelaksanaan pembelajaran, yaitu penilaian proses berupa catatan observasi, anecdot record, dan skala capaian perkembangan. Selain itu juga menggunakan penilaian hasil berupa penilaian hasil karya dan unjuk kerja yang sudah sesuai dengan penilaian pembelajaran pada anak usia dini, yaitu pada pelaksanaannya lebih mengutamakan pada penilaian proses daripada hasil.

Dalam pelaksanaan menggunakan aplikasi ispring suite 8 untuk meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas anak yaitu :

1. Topik pembahasan pembelajaran yang dikenalkan melalui penggunaan aplikasi ispring suite 8 di Tk Negeri Satap Kuranji di Kecamatan Taktakan.
2. Alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan topik pembahasan pembelajaran yang akan dikenalkan kepada anak. Penyediaan alat dan bahan sehari-hari sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
3. Metode yang sesuai untuk mengenalkan cara menggunakan dan mengaplikasikan aplikasi ispring suite 8 adalah metode bercerita. Metode ini sangat menarik dan pelaksanaannya lebih mudah bagi guru dan juga anak.
4. Peran anak pada proses kegiatan pembelajaran adalah sebagai pelaku yang mengaplikasikan media pembelajaran aplikasi ispring suite 8.
5. Hasil belajar anak dalam kegiatan pembelajaran ada tiga hal yaitu mengenal, mengetahui dan mengaplikasikan langkah-langkah menggunakan aplikasi ispring suite 8 dalam aspek kognitif, menunjukkan kreativitas anak mampu mengkomunikasikan hasil kegiatan pembelajaran dengan bahasa yang baik dan sesuai pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

6. Proses pengenalan motivasi belajar dan kreativitas anak menggunakan aplikasi ispring suite 8 dilakukan dengan urutan kegiatan awal berupa memberikan contoh penggunaan dan mengenalkan pelaksanaan berupa anak melakukan kegiatan pembelajaran, dan evaluasi berupa recalling tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan

Berdasarkan simpulan yang diuraikan di atas, dapat dikemukakan saran sebagai berikut, Pendidik memiliki peran penting dalam proses kegiatan pembelajaran terutama sebagai pendidik anak usia dini. Maka dari itu, hendaknya pendidik dapat menjadi figur dan fasilitator yang baik untuk anak usia dini dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media aplikasi ispring suite 8 dan bagi para pembaca dimohon secara proaktif memberikan masukan dan membenahi apabila terjadi kesalahan terhadap karya tesis ini, sehingga diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis kepada dunia pendidikan maupun secara praktis kepada pemerintah dan pendidik yang berperan dalam implementasi pembelajaran dalam jaringan (daring) menggunakan aplikasi ispring suite 8 untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini.

REFERENSI

- Susanto A. (2014). *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Prenada Media Group)
- Akromah J. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam mengembangkan kognitif anak. *Golden Age Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Vol.4 No.1.
- Ardaningsih, Tri, *Upaya Meningkatkan Kreativitas Menggambar Melalui Metode Contextual Learning Kelompok B Roudhatul Athfal Muslimat NU Tegalrandu Srumbug Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2013/2014*.
- Asmawati, Luluk. (2018). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Balim, A. G. (2009). *The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills*. *Egitim Arastirmalari Eurasian Journal of Educational*. hh. 35: 1-20
- Bodrova, E., & D.J. Leong, (2012) , *Assessing and Scaffolding Make-Believe Play*, Upper Saddle River, NJ: Pearson Education/Merrill,
- Emzir, (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif& kualitatif*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Guilford, J.P, (2012) *Psychometric Methods dalam www.acintelligence.com diunduh tanggal 20 September 2012*
- Nuraini I. Utama. Narimo S. (2019), *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Ispring Suite Di Sekolah Dasar*.
- Isjoni. (2017). *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung : Alfabeta.CV
- Johnson, Elaine, B, (2007), *Contextual Teaching & Learning, Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna*, (Bandung: Mizan Learning Center (MLC),
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing.
- Latif, Muhtar. (2013). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Jakarta: kencana
- Latif Mukhtar, dkk, (2013), *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, (Jakarta: Kencana Preanada Media Group)
- Lexy J. Moleong. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung : Remaja Karya.

Susanto Ahmad, (2014), *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group)

Vasta Ross at al, (1999). *Pendidikan Anak Usia Dini: Stimulasi & Perkembangan Anak Usia Dini*.(Jakarta:Kencana).