

Pengembangan dan Pengujian Validitas serta Reliabilitas Aplikasi Soundnest sebagai Media Penyampaian Informasi bagi Guru Taman Kanak-Kanak

Cholasih Ryan Maulana
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

cholasihryan@student.telkomuniversity.ac.id

Anggunmeka Luhur Prasasti
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

anggunmeka@telkomuniversity.ac.id

Rifqi Muhammad Fikri
Fakultas Teknik Elektro
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia

rifqimff@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Proses penyampaian informasi di Taman Kanak-Kanak (TK) umumnya masih dilakukan secara manual, sehingga kurang efisien dan belum optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan aplikasi Soundnest berbasis Android yang berfungsi mempermudah guru dalam menyampaikan informasi secara digital. Aplikasi ini dilengkapi fitur seperti pembunyian bel, pemutaran musik dan murattal, penyampaian informasi, pengaturan volume, serta penjadwalan otomatis sesuai kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan menguji validitas dan reliabilitas kuesioner yang digunakan dalam mengukur pengalaman pengguna terhadap aplikasi Soundnest. Metode penelitian meliputi penyebaran kuesioner kepada responden, kemudian dianalisis menggunakan uji validitas Pearson Product Moment dan uji reliabilitas Cronbach's Alpha dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Hasil analisis menunjukkan bahwa 11 dari 12 butir pertanyaan dinyatakan valid dengan nilai $r_{hitung} > 0,576$, serta nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947 yang menandakan kuesioner memiliki tingkat reliabilitas sangat tinggi. Berdasarkan temuan ini, aplikasi Soundnest dinilai layak dan efektif untuk membantu mengoptimalkan proses penyampaian informasi di TK.

Kata kunci— Android, aplikasi Soundnest, reliabilitas, SPSS, Taman Kanak-Kanak, Validitas

I. PENDAHULUAN

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) pada jalur formal yang diperuntukkan bagi anak berusia 4 hingga 6 tahun. Pada jenjang ini, pengembangan anak mencakup berbagai aspek, antara lain nilai agama dan moral, kemampuan kognitif, keterampilan fisik motorik, sosial emosional, seni, serta bahasa [1]. Keberhasilan proses pembelajaran di TK dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang diterapkan guru, salah satunya melalui pemilihan media pembelajaran yang

sesuai dengan kebutuhan. Media tersebut dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana pendukung [2].

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi saat ini tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, selain membantu siswa dalam belajar juga memiliki peran yang cukup berpengaruh bagi guru terutama dalam pemanfaatan fasilitas untuk memperkaya kemampuan mengajarnya [3]. Terbatasnya penggunaan media pembelajaran maupun media informasi di sekolah umumnya disebabkan oleh minimnya ketersediaan sarana dan prasarana, serta rendahnya literasi teknologi di kalangan guru. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya penyampaian materi dan informasi kepada peserta didik [4].

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada 8 Oktober 2024 di TKIT Little Moslem, sekolah telah menyediakan fasilitas Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Namun, pemanfaatannya belum optimal, seperti keterbatasan jumlah speaker yang berfungsi sebagai media pembelajaran maupun bel sebagai sarana komunikasi. Pemanfaatan TIK yang tepat dan selaras dengan kebutuhan perkembangan anak berpotensi membentuk karakter positif [5]. Meskipun speaker tergolong perangkat TIK sederhana, keberadaannya memiliki kontribusi signifikan terhadap perkembangan anak.

Sebagai solusi pada permasalahan yang ada, dikembangkanlah aplikasi Soundnest. Aplikasi ini berbasis Android yang dirancang untuk optimalisasi penyampaian informasi di TK IT Little Moslem. Aplikasi ini dapat menunjang penyampaian informasi dengan efisien dan optimal, dengan fitur yang tersedia seperti membunyikan bel, memutar musik dan murattal, fitur pemberitahuan, pengaturan volume serta penjadwalan [6]. Dengan adanya aplikasi ini, pengujian juga perlu dilakukan untuk memastikan aplikasi ini layak digunakan dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada uji validitas dan reliabilitas kuisisioner

penggunaan aplikasi Soundnest oleh guru-guru TK IT Little Moslem.

II. KAJIAN TEORI

A. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui ketepatan butir-butir soal dalam instrumen penelitian dan mengukur kejelasan kerangka dalam sebuah penelitian. Instrumen yang dipakai dalam penelitian harus dinyatakan valid dan reliabel [7]. Suatu kuisioner dinyatakan valid ketika butir-butir pertanyaannya mampu mengungkap secara tepat variabel yang hendak diukur oleh instrumen tersebut [8]. Pengujian validitas perlu dilakukan agar tim pengembang aplikasi mengetahui sejauh mana aplikasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Untuk menilai validitas setiap butir pertanyaan, digunakan metode korelasi antara skor tiap butir soal dengan total skor responden yang didapatkan. Korelasi dihitung dengan rumus *Product Moment Pearson* sebagai berikut;

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Pada rumus tersebut, nilai r sebagai koefisien korelasi pearson, n melambangkann jumlah data yang didapatkan, x merupakan skor total yang diperoleh dari seluruh variabel x dan y merupakan skor total dari seluruh variabel y yang didapatkan.

B. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan sebuah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya serta diandalkan. Sehingga pengujian reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur [8]. Suatu pengujian atau tes dikatakan reliabel ketika menghasilkan hasil yang sama jika dilakukan pengketesan ulang pada kelompok yang sama maupun kesempatan yang berbeda [9]. Pengujian reliabilitas juga penting untuk dilakukan oleh tim pengembang, bertujuan untuk mengetahui sejauh mana konsistensi dari setiap butir pertanyaan yang disebarkan kepada pengguna aplikasi Soundnest. Dengan melakukan pengujian reliabilitas, tim pengembang juga dapat melakukan evaluasi terhadap aplikasi maupun kuisioner yang telah dibuat sebelumnya [4]. Pengujian reliabilitas kali ini menggunakan rumus Cronbach's Alpa:

$$r = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \left[\left(\frac{\sum x}{n} \right)^2 \right]}{n}$$

dengan nilai k merupakan banyaknya butir pertanyaan, $\sum \sigma$ merupakan jumlah total butir pertanyaan, σt^2 adalah total varian dan n merupakan jumlah responden yang memberikan jawaban terhadap kuisioner tersebut.

III. METODE

A. Skenario Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan aplikasi Soundnest dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan guru di TK IT Little

Moslem dan dapat memenuhi aspek kualitas perangkat lunak. Skenario pengujian meliputi:

1. Pengujian Fungsionalitas

Menguji fitur bel, penyampaian informasi, pemutaran lagu dan murattal, pengaturan volume, dan penjadwalan

2. Pengujian Antarmuka Pengguna

Menilai kemudahan navigasi menu, kejelasan tampilan, dan kemudahan memahami setiap fitur.

3. Pengujian Performa Sistem

Mengukur responsivitas, kestabilan dan minimnya error pada saat digunakan.

4. Pengujian Validitas dan Reliabilitas

Menguji kuisioner yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap aplikasi Soundnest.

B. Refrensi Dasar Pengujian

Pengujian validitas instrumen dilakukan menggunakan metode Pearson Product Moment untuk mengukur tingkat ketepatan butir-butir pertanyaan kuisioner dalam merepresentasikan variabel yang diukur [7]. Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan metode Cronbach's Alpha guna menilai konsistensi internal antarbutir pertanyaan dalam kuisioner, sehingga instrumen yang digunakan dapat dipastikan memiliki tingkat keandalan yang memadai [9].

C. Alur Pengujian

Tahapan pelaksanaan pengujian aplikasi dilakukan melalui beberapa langkah terstruktur. Tahap pertama adalah persiapan, yang mencakup penentuan skenario pengujian, penyiapan perangkat uji, serta penyusunan instrumen kuisioner.

Tahap kedua adalah pelaksanaan uji coba, di mana guru TK IT Little Moslem menggunakan seluruh fitur aplikasi sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Selanjutnya dilakukan penyebaran kuisioner kepada para guru untuk diisi berdasarkan pengalaman penggunaan aplikasi. Berikut merupakan pertanyaan yang terdapat pada kuisioner yang disebarkan:

Tabel 1. Pertanyaan Kuisioner

No	Pertanyaan
1	Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi Soundnest mudah dimengerti
2	Apakah tampilan menu pada aplikasi mudah dipahami dan dimengerti?
3	Apakah suara bel terdengar cukup jelas dan sesuai kebutuhan?
4	Seberapa mudah antarmuka pada menu volume dipahami?
5	Seberapa mudah antarmuka penjadwalan dipahami dan digunakan?
6	Apakah pemilihan antarmuka murattal dan musik mudah digunakan?
7	Seberapa responsif fitur mic-to-speaker saat digunakan oleh pengguna?
8	Apakah terdapat eror pada saat aplikasi digunakan?
9	Seberapa cepat aplikasi merespon?

10	Apakah pemilihan murottal & musik mudah digunakan? apakah kualitas audio sesuai harapan pengguna?
11	Seberapa cepat aplikasi merespon dan menjalankan semua fitur yang ada?
12	Seberapa puas Anda dalam menggunakan aplikasi ini

Tahap berikutnya adalah pengolahan data, yaitu memasukkan data kuisioner ke dalam perangkat lunak SPSS untuk dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil pengolahan kemudian dianalisis pada tahap analisis hasil, dengan menilai nilai korelasi Pearson dan Cronbach's Alpha berdasarkan kriteria yang berlaku.

Setiap pertanyaan pada tabel diatas diberikan kepada guru-guru yang ada pada TK IT Little Moslem. Setiap guru akan menjawab semua pertanyaan diatas dengan skala 1 sampai 5. Keseluruhan jawaban yang telah diberikan oleh guru-guru akan diolah untuk mendapatkan hasil akhir dari pengujian validitas dan reliabilitas.

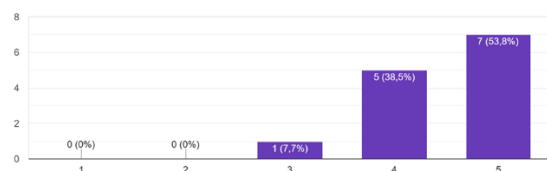
Pengukuran validitas dan reliabilitas pada penelitian kali ini, dibantu dengan *software* yaitu SPSS untuk melakukan pengujian korelasi pearson dan Cronbach's Alpa. SPSS merupakan kepanjangan dari Statistical for Social Science. SPSS dapat membaca berbagai jenis atau melakukan impor data secara langsung ke dalam editor data SPSS[11]. Dalam melakukan pengujian validitas dan pengujian reliabilitas, digunakan SPSS untuk mengetahui keakuratan dan konsistensi data yang telah diperoleh [12]. Aplikasi SPSS ini dapat membantu peneliti untuk melakukan analisis data penelitian yang diperoleh[13]. SPSS dinilai sangat membantu peneliti dalam menyelesaikan pengolahan data karena pada SPSS dapat memberikan hasil akhir dari data yang akan peneliti kelola [14].

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan, yang digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan aplikasi Soundnest sebagai media penyampaian informasi di lingkungan TK IT Little Moslem.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyebaran kuisioner dilakukan bersamaan dengan sosialisasi aplikasi Soundnest. Guru-guru TK IT Little Moslem terlebih mencoba aplikasi yang telah dikembangkan oleh tim. Setelah menggunakan aplikasi dengan cara mencoba semua fitur yang tersedia, guru-guru diminta mengisi kuisioner yang terdiri dari 12 pertanyaan. Berikut merupakan hasil kuisioner dari guru-guru TK IT Little Moslem:

Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi Soundnest mudah dimengerti
13 jawaban



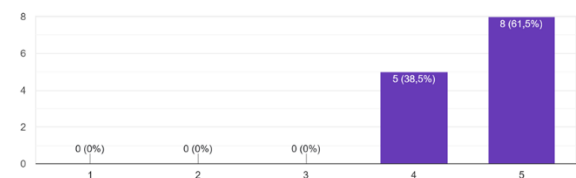
GAMBAR 1

Jawaban Pertanyaan ke-1 Kuisioner

Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan ke-1 sebanyak 7 dari 13 responden (53,8%) memberikan nilai 5, yang menunjukkan bahwa mayoritas guru sangat setuju bahwa informasi dalam aplikasi mudah dipahami. Sebanyak 5 responden (38,5%) memberikan nilai 4, yang juga

menunjukkan persepsi positif terhadap kejelasan informasi. Hanya 1 responden (7,7%) yang memberikan nilai 3, dan tidak ada responden yang memberikan nilai 1 atau 2. Data ini menunjukkan bahwa 92,3% pengguna memberikan penilaian baik hingga sangat baik terhadap kemudahan pemahaman informasi yang disediakan oleh aplikasi Soundnest, sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi Soundnest telah berhasil menyajikan informasi dengan jelas dan mudah dipahami oleh pengguna.

Apakah tampilan menu pada aplikasi mudah dipahami dan dimengerti?
13 jawaban

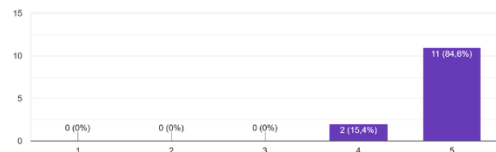


GAMBAR 2

Jawaban Pertanyaan ke-2 Kuisioner

Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan ke-2, seluruh responden memberikan skor tinggi terhadap kemudahan memahami tampilan menu pada aplikasi Soundnest, dengan 61,5% memberikan nilai 5 dan 38,5% memberikan nilai 4. Tidak ada responden yang memberikan nilai di bawah 4, dengan hal ini menunjukkan bahwa antarmuka aplikasi Soundnest dinilai sangat intuitif dan mudah digunakan.

Apakah suara bel terdengar cukup jelas dan sesuai kebutuhan?
13 jawaban

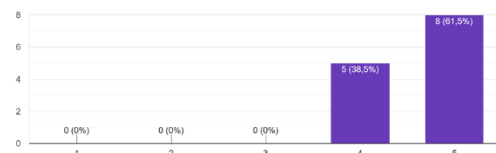


GAMBAR 3

Jawaban Pertanyaan ke-3 Kuisioner

Berdasarkan hasil kuesioner pertanyaan ke-3 menunjukkan bahwa 84,6% responden memberikan nilai 5 dan 15,4% memberikan nilai 4 terhadap kejernihan suara bel pada aplikasi Soundnest. Seluruh responden sepakat bahwa suara bel terdengar jelas dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan hasil ini mengindikasikan bahwa fitur audio pada aplikasi telah berfungsi dengan optimal.

Seberapa mudah antarmuka pada menu volume dipahami?
13 jawaban

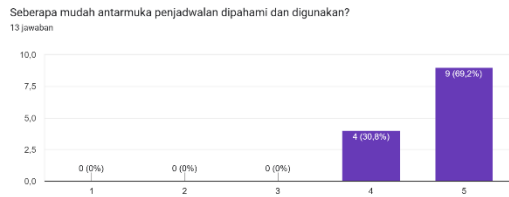


GAMBAR 4

Jawaban Pertanyaan ke-4 Kuisioner

Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan ke-4, 61,5% responden memberikan skor 5 dan 38,5% memberikan skor 4 terhadap kemudahan memahami antarmuka pada menu volume. Tidak ada responden yang memberikan nilai di bawah 4, hal ini menunjukkan bahwa seluruh pengguna merasa menu volume mudah dipahami. Ini mencerminkan keberhasilan desain antarmuka dalam memberikan

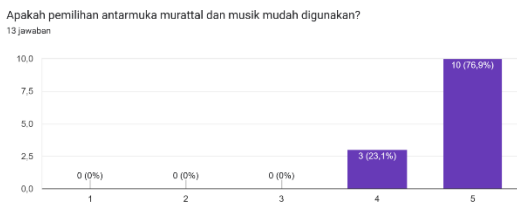
pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah dioperasikan oleh pengguna.



GAMBAR 5

Jawaban Pertanyaan ke-5 Kuisisioner

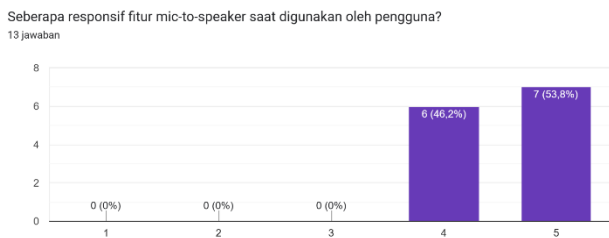
Berdasarkan hasil kuesioner pertanyaan ke-5 menunjukkan bahwa 69,2% responden memberikan nilai 5 dan 30,8% memberikan nilai 4 terhadap kemudahan memahami dan menggunakan antarmuka penjadwalan pada aplikasi Soundnest. Seluruh responden memberikan penilaian tinggi, tanpa ada skor yang di bawah 4. Hal ini menunjukkan bahwa fitur penjadwalan yang telah dirancang dengan baik dan mudah dioperasikan oleh pengguna.



GAMBAR 6

Jawaban Pertanyaan ke-6 Kuisisioner

Berdasarkan hasil kuisisioner pertanyaan ke-6, 76,9% responden memberikan nilai 5 dan 23,1% memberikan nilai 4 terhadap kemudahan penggunaan antarmuka pemilihan murattal dan musik. Seluruh responden menilai fitur ini mudah digunakan, tanpa adanya skor di bawah 4. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka pemilihan audio pada aplikasi Soundnest telah dirancang secara praktis dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.



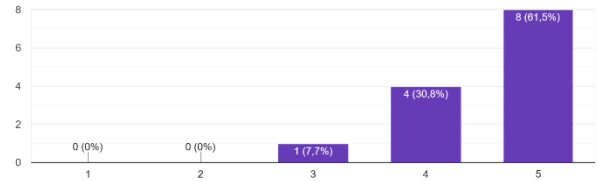
GAMBAR 7

Jawaban Pertanyaan ke-7 Kuisisioner

Berdasarkan hasil kuesioner pertanyaan ke-7 menunjukkan bahwa 53,8% responden memberikan nilai 5 dan 46,2% memberikan nilai 4 terhadap responsivitas fitur *mic-to-speaker* pada saat akan digunakan. Seluruh responden memberikan penilaian positif tanpa skor di bawah 4. Hal ini mengindikasikan bahwa fitur tersebut berjalan dengan baik dan mampu merespons input pengguna secara optimal.

Apakah terdapat eror pada saat aplikasi digunakan?

13 jawaban



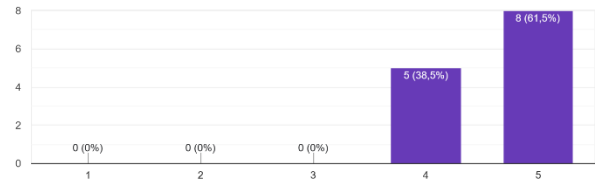
GAMBAR 8

Jawaban Pertanyaan ke-8 Kuisisioner

Berdasarkan hasil kuisisioner pertanyaan ke-8, 61,5% responden memberikan nilai 5 dan 30,8% memberikan nilai 4 terhadap pernyataan mengenai tidak ditemukannya eror saat aplikasi digunakan, sementara hanya 7,7% yang memberikan nilai 3. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas pengguna tidak mengalami kendala teknis selama penggunaan aplikasi Soundnest. Dengan hal tersebut, aplikasi Soundnest dapat dinilai stabil dan andal dalam operasionalnya.

Seberapa cepat aplikasi merespon?

13 jawaban



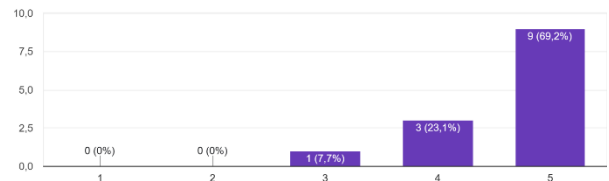
GAMBAR 9

Jawaban Pertanyaan ke-9 Kuisisioner

Hasil kuesioner pertanyaan ke-9 menunjukkan bahwa 61,5% responden memberikan nilai 5 dan 38,5% memberikan nilai 4 terhadap kecepatan respon aplikasi Soundnest. Tidak ada responden yang memberikan nilai di bawah 4, menandakan kepuasan tinggi terhadap performa aplikasi Soundnest. Hal ini membuktikan bahwa aplikasi mampu merespon perintah dengan cepat dan efisien selama digunakan oleh pengguna.

Apakah pemilihan murottal & musik mudah digunakan? apakah kualitas audio sesuai harapan pengguna?

13 jawaban

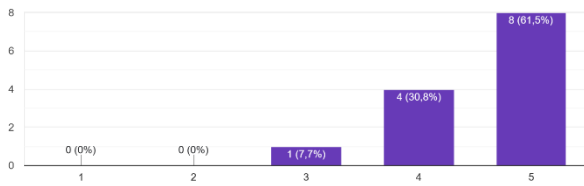


GAMBAR 10

Jawaban Pertanyaan ke-10 Kuisisioner

Berdasarkan hasil kuesioner pertanyaan ke-10, 69,2% responden memberikan nilai 5 dan 23,1% memberikan nilai 4 terhadap kemudahan pemilihan murottal & musik serta kualitas audio yang dihasilkan. Hanya 1 responden (7,7%) yang memberikan nilai 3, dan tidak ada yang memberikan nilai di bawahnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa puas terhadap kemudahan penggunaan dan kualitas audio dalam fitur tersebut.

Seberapa cepat aplikasi merespon dan menjalankan semua fitur yang ada?
13 jawaban

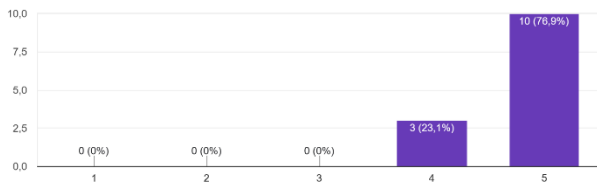


GAMBAR 11

Jawaban Pertanyaan ke-11 Kuisioner

Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan ke-11, sebanyak 61,5% (8 responden) menilai aplikasi dengan skor 5, dan 30,8% (4 responden) memberikan skor 4. Hanya 1 responden (7,7%) yang memberikan skor 3, sementara itu, tidak ada responden yang memberikan skor 1 atau 2. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi mampu merespon dengan cepat dan menjalankan fitur dengan baik, sehingga dapat dikatakan memiliki performa yang responsif dan memuaskan bagi pengguna.

Seberapa puas Anda dalam menggunakan aplikasi ini
13 jawaban



GAMBAR 12

Jawaban Pertanyaan ke-12 Kuisioner

Berdasarkan hasil kuisioner pertanyaan ke-12, sebanyak 76,9% (10 dari 13 responden) memberikan skor kepuasan tertinggi yaitu 5, dan sisanya sebesar 23,1% (3 responden) memberikan skor 4. Tidak terdapat satupun responden yang memberikan nilai di bawah 4. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi telah berhasil memberikan pengalaman penggunaan yang baik dan memenuhi harapan pengguna.

Setelah mendapatkan respon dari guru-guru TK IT Little Moslem, langkah berikutnya menentukan nilai koefisien korelasi Pearson untuk mengetahui tingkat hubungan antara masing-masing butir soal dengan menggunakan *software* SPSS dan menghasilkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Korelasi

Butir Soal	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
S1	0,874	0,576	Valid
S2	0,891	0,576	Valid
S3	0,667	0,576	Valid
S4	0,791	0,576	Valid
S5	0,950	0,576	Valid
S6	0,747	0,576	Valid
S7	0,891	0,576	Valid
S8	0,540	0,576	Tidak Valid
S9	0,891	0,576	Valid
S10	0,894	0,576	Valid
S11	0,874	0,576	Valid
S12	0,667	0,576	Valid

Nilai r_{hitung} didapat dengan menggunakan aplikasi SPSS sedangkan r_{tabel} didapatkan dengan menggunakan tabel korelasi *product moment* dengan taraf signifikan 5% dan df (n-2) [15]. Butir soal dapat dikatakan valid jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} . Maka berdasarkan Tabel 2. Nilai Korelasi, terdapat 11 butir soal yang dinyatakan valid dan 1 butir soal yang dinyatakan tidak valid dan tidak dibenarkan untuk menjadikannya instrumen dalam sebuah penelitian.

Tabel 3. Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	12	100
	Excluded	0	0
	Total	12	100

Tabel 3. *Case Processing Summary* diatas menunjukkan total jumlah dari responden sebanyak 12 orang yang telah mengisi semua butir-butir soal kuisioner.

Tabel 4. Statistik Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
,947	12

Tabel 4. Statistik Reliabilitas, merupakan nilai Cronbach's Alpha yang memberikan nilai akhir dalam pengujian reliabilitas. Hasil akhir nilai Cronbach's Alpha dengan r_{tabel} :

- Jika nilai Cronbach's Alpha $> r_{tabel}$ maka kuisioner dinyatakan reliabel
- Jika nilai Cronbach's Alpha $< r_{tabel}$ maka kuisioner dinyatakan reliabel

Berdasarkan hasil akhir pada tabel 4 diketahui nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,947. Jika dibandingkan dengan r_{tabel} dimana df (n-2) dengan nilai taraf signifikan sebesar 5% didapat hasil r_{tabel} sebesar 0,576. Dengan hasil ini maka nilai Cronbach's Alpha lebih besar dibandingkan r_{tabel} , maka sebanyak 11 soal dinilai valid dan dapat dinyatakan reliabel.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Soundnest ini secara garis besar mendapatkan respon yang sangat positif dari pada guru TK IT Little Moslem. Dari 12 butir pertanyaan yang dilakukan pengujian, 11 pertanyaan dinyatakan valid dengan nilai korelasi Pearson lebih besar daripada nilai r_{tabel} (0,576), sedangkan satu butir soal dinyatakan tidak valid dengan nilai r_{hitung} 0,540. Nilai tersebut berada dibawah nilai r_{tabel} yang telah ditetapkan yaitu 0,576. Hasil pengujian reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha menunjukkan nilai akhir sebesar 0,947, yang menandakan bahwasannya kuisioner ini memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi serta dapat dijadikan sebagai instrumen penelitian. Responden banyak memberikan penilaian yang tinggi terhadap aplikasi Soundnest ini. Penilaian dari beberapa aspek seperti fitur yang mudah dipahami, kemudahan informasi yang diterima serta kecepatan respon aplikasi Soundnest. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwasannya aplikasi Soundnest layak untuk digunakan sebagai media penyampaian informasi pada lingkungan Taman Kanak-Kanak dan telah memenuhi aspek validitas serta reliabilitas dari sisi pengguna.

REFERENSI

- [1] Umah, K. K., & Rakimahwati, R. (2021). Perkembangan kreativitas anak melalui permainan pasir ajaib di taman kanak-kanak. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(1), 28-36. <https://aulad.org/index.php/aulad>.
- [2] Melisa. (2024). Analisis kesiapan guru dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran kurikulum merdeka. *Mijose: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1). <https://doi.org/10.56436/mijose.v3i1.304>
- [3] Ardila, M., & Sudrajat, A. (2020). Pengembangan media interaktif iSpring Presenter pada materi kesetimbangan kimia. *Prosiding Seminar Nasional Kimia dan Pendidikan Kimia, Jurusan Kimia FMIPA UNIMED, Gedung Prof. Dr. Syawal Gultom, MPd, FMIPA Universitas Negeri Medan, Medan, 12 Desember*.
- [4] Meliyani, A. R., Mentari, D., Syabani, G. P., & Zuhri, N. Z. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran digital bagi guru agar tercipta kegiatan pembelajaran yang efektif dan siswa aktif. *Jendela Pendidikan*, 2(2).
- [5] Nurhaeti, A. Y., & Romadona, N. F. (2024). Implementasi teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan karakter pada pendidikan anak usia dini. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 39-50
- [6] Lubis, S. Q., Khair, U., & Sembiring, A. (2022). Jam Bel Sekolah Dengan Menghidupkan Speaker Otomatis. *SNASTIKOM*, 9, 246. ISSN: 2964-1950
- [7] A. Meivira, "Uji validitas dan reliabilitas kuesioner penggunaan dan penyimpanan antibiotika di Kecamatan Ampenan: Validity and reliability test of questionnaire use and storage antibiotics drugs in Ampenan," *Arch. Pharm.*, vol. 4, no. Januari, pp. 10–18, 2022.
- [8] N. M. Janna dan H. Herianto, "Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS," 22-Jan-2021.
- [9] M. F. Ramadhan, R. A. Siroj, dan M. W. Afgani, "Validitas and reliabilitas," *Journal on Education*, vol. 6, no. 2, pp. 10967–10975, Jan.–Feb. 2024.
- [10] H. Puspasari and W. Puspita, "Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19," *J. Kesehat.*, vol. 13, no. 1, p. 65, 2022, doi: 10.26630/jk.v13i1.2814.
- [11] S. N. R. Syafiq, J. L. Alwi, dan I. A. Zuhriah, "Teknik analisis validitas tes menggunakan SPSS dalam mengukur kemampuan hasil belajar materi SKI kelas XI SMA," *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, vol. 5, no. 6, 2024.
- [12] [1] L. Wildani, P. Yolanda, S. A. Laksana, and E. Supriyadi, "Implementasi masalah matematika melalui SPSS," *Papanda J. Math. Sci. Res.*, vol. 1, no. 2, pp. xx–xx, Dec. 2022, e-ISSN: 2580-9709.
- [13] G. Erwin and L. Jingga, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Spss dalam Mengelola Data Penelitian pada Mahasiswa Inisma Jambi", *jipm-nalanda*, vol. 2, no. 3, pp. 140–147, Aug. 2024.
- [14] A. S. S. Ariyanto, D. N. Triwibowo, R. B. B. Sumantri, and R. C. S. Haryono, "Pelatihan penggunaan aplikasi SPSS untuk menunjang tugas akhir mahasiswa," *J. Pengabd. Pada Masy. METHABDI*, vol. 3, no. 2, p. 195, Dec. 2023, ISSN: 2809-0616.
- [15] [1] T. Oktomaini, Supriadi, S. Zakir, and L. Efriyanti, "Pengaruh pemanfaatan Edmodo terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Biologi di SMAN 1 Lareh Sago Halaban," *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 3, no. 1, 2022.