

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *MICROSOFTPOWERPOINT*  
TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN  
DI TAMAN KANAK-KANAK LABORATORIUM MODEL  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
PONTIANAK**

**Nuriani, Elin B Somantri, Sutrisno**  
**PG-PAUD FKIP Universitas Muhammadiyah Pontianak**  
Email: [nurianinini@gmail.com](mailto:nurianinini@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kemampuan kognitif anak kurang optimal. Hal ini dapat terlihat dari ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran anak masih belum bisa mengenal, menghubungkan dan mengelompokkan benda. Anak dalam mengenal benda maupun mengenal suatu kejadian harus selalu dibimbing oleh guru. Hal ini dikarenakan karena media yang digunakan hanya berupa media gambar dan buku paket saja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Bentuk penelitian adalah *Pre Experimental Design* menggunakan *one-group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengukuran, dan teknik dokumentasi. Selanjutnya untuk menganalisis keseluruhan data digunakan analisis uji t melalui program *SPSS 2*. Lokasi penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak kelas TK B yang berjumlah 20 anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif anak meningkat secara signifikan. Berdasarkan hasil data dengan perhitungan uji-t dengan hasil sebelum dan sesudah perlakuan adalah t-hitung sebesar 10,488 dengan tingkat sig. (2 tailed) = 0.000 maka nilai t-tabel = 2,120 pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berdasarkan hipotesis penelitian yang sudah dijelaskan bahwa t-hitung  $\geq$  t-tabel maka  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak. Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari nilai tersebut yaitu ada pengaruh penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap kemampuan kognitif anak.

**Kata Kunci** : Kemampuan Kognitif, *Microsoft PowerPoint*.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan. Pada Pendidikan Anak Usia Dini ini, anak melakukan berbagai pembelajaran sehingga terjadi perubahan dan perkembangan yang meliputi berbagai aspek diantaranya aspek kognitif, emosi, sosial, bahasa, motorik, moral dan sebagainya.

Kemampuan kognitif anak adalah kemampuan individu untuk berfikir atau menilai suatu peristiwa atau kejadian. Kemampuan kognitif ini sangat penting dalam proses perkembangan anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pada tahap usia 5- 6 tahun, anak akan mulai mampu menunjukkan proses berfikir yang lebih jelas dimana dengan kemampuan kognitif yang dimilikinya anak akan mampu menilai, menghubungkan, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Misalnya mengelompokkan, mengenal bilangan, mengenal bentuk geometri, mengenal ukuran, mengenal konsep ruang, mengenal konsep waktu, mengenal berbagai pola, dan lain-lain yang bisa diterapkan dalam kehidupannya. Kemampuan kognitif yang dimiliki akan mempengaruhi anak untuk memahami dirinya sendiri, dan lingkungannya. Kognitif anak ini dapat dikembangkan oleh guru sebagai fasilitator untuk kehidupan dimasa mendatang. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak dengan berbagai kegiatan pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangannya.

Rusman (2012: 162) menyatakan bahwa media sebagai alat bantu dalam

proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa sehingga inti materi pembelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa.

Kenyataannya, berdasarkan observasi yang dilakukantanggal 4 Februari 2015 di kelas B Taman Kanak- Kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak, dalam proses pembelajaran masih ditemukannya kemampuan kognitif anak kurang termunculkan dengan optimal. Hal ini dapat terlihat dari ketika anak melakukan kegiatan pembelajaran anak masih belum bisa mengenal, menghubungkan dan mengelompokkan benda. Anak dalam mengenal benda maupun mengenal suatu kejadian harus selalu dibimbing oleh guru.

Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan buku paket dan media gambar sebagai sumber pembelajaran, sehingga anak sulit menerima pelajaran. Adapun di kelas TK B guru berjumlah 2 orang dan anak berjumlah 20 orang, sehingga kegiatan pembelajaran kurang menarik perhatian anak. Dengan menggunakan media *PowerPoint* diharapkan mampu mengembangkan kemampuan kognitif anak, karena media *PowerPoint* dapat menampilkan berbagai macam gambar atau animasi maupun suara yang di senangi dan mudah diingat oleh anak, sehingga mampu menarik minat anak dalam mengikuti kegiatan belajar.

Bertolak dari beberapa alasan di atas yang dikaitkan dengan apa yang terjadi di lapangan, peneliti memberikan salah satu alternatif yang baru terhadap penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap kemampuan kognitif anak yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Untuk itu,

peneliti berkeinginan mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap kemampuan kognitif anak, sehingga peneliti mengangkat permasalahan ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Microsoft PowerPoint* Terhadap Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 5- 6 Tahun di Taman Kanak- Kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak”.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Hakikat Taman Kanak- Kanak**

#### **1. Pengertian Taman Kanak- Kanak**

Patmonodewo (2003: 58) mengatakan bahwa Taman Kanak–Kanak merupakan salah satu bentuk pendidikan pra sekolah yang ada di jalur pendidikan.

#### **2. Tujuan Taman Kanak- Kanak**

Patmonodewo ( 2003 : 58 –59 ) berpendapat bahwa tujuan Taman Kanak – Kanak terbagi menjadi dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus adapun tujuan umumnya adalah untuk membentuk manusia Pancasila sejati yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa yang cakap sehat terampil serta bertanggung jawab kepada Tuhan masyarakat dan negara.

### **B. Hakikat media pembelajaran**

#### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Hamzah (2008: 65) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta didik.

#### **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Hamalik (dalam Cecep Kustandi 2011: 21) mengemukakan bahwa

pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh- pengaruh psikologis terhadap siswa.

Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

#### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Rudy Brets (dalam Wina Sanjaya, 2008: 212) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh jenis, yaitu:

- a. Media audio visual gerak. Seperti: film suara, pita video, film tv.
- b. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara.
- c. Audio semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

#### **4. Pemilihan Media Pembelajaran**

Nana Sudjana (dalam Syaiful Bahri 2010: 132- 133) Sebelum memutuskan untuk memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran, hendaknya kita melakukan seleksi terhadap media pembelajaran yang akan digunakan.

Seleksi tersebut dapat dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa

hal yaitu: Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, dan sesuai dengan taraf berpikir siswa.

## 5. Karakteristik Media Pembelajaran

Arsyad (2002: 34) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

## 6. Penggunaan Media Pembelajaran

Daryanto (2013: 35) berpendapat bahwa prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- Media berfungsi sebagai alat bahan ajar.
- Hendaknya sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- Hendaknya mengenal/ menguasai dengan baik alat media yang digunakan.
- Jangan menggunakan media hanya sekedar sebagai selingan.
- Tidak satu pun alat bantu yang baik untuk semua tujuan karena tergantung dengan situasi dan kondisi.

## C. Microsoft PowerPoint

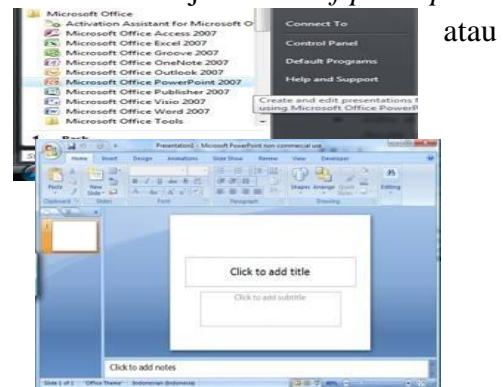
### 1. Pengertian Microsoft PowerPoint

Selanjutnya Atang Gumawang (2007: 14) *Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi untuk membuat atau mengolah data presentasi.

### 2. Cara Pembuatan PowerPoint

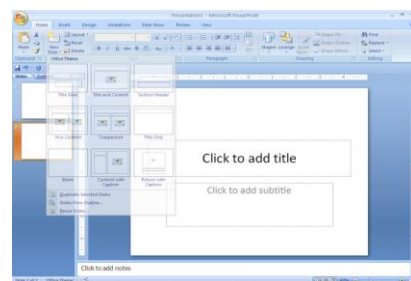
Pembukaan *Microsoft PowerPoint* ini bisa dilakukan dengan langkah berikut:

- Klik *Start*, pilih *All programs*, pilih *Microsoft office*, dan kemudian klik *Microsoft powerpoint*.
- Start All programs microsoft* → *PowerPoint*. Seperti gambar yang ada di bawah ini :
- Lembar kerja *Microsoft powerpoint*



yang biasa disebut *slide* seperti tampak dibawah ini.

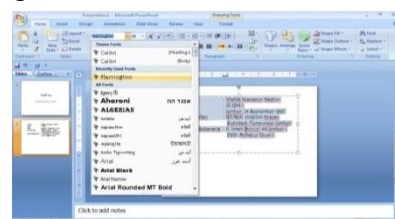
- Untuk menambahkan *slide* baru, klik tombol *New Slide* maka akan muncul *window Office Theme* yang berisi beberapa format *layout slide* yang dapat kita pilih. Seperti gambar dibawah ini.



### 3. Cara Membuat Slide

Berikut adalah langkah-langkah dalam membuat *slide*:

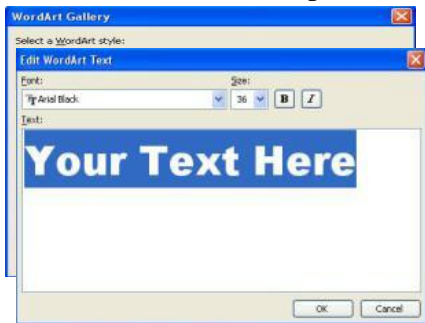
- Untuk mengganti model tulisan dengan cara memblok tulisan yang akan di ubah lalu ganti dan pilih font di menubar *Home*. Seperti gambar di bawah ini



- b. Bisa juga menggunakan *WordArt* agar tulisannya lebih besar dan dapat di atur sesuai keinginan. *WordArt* adalah salah satu fasilitas dalam powerpoint untuk menciptakan efek *visual* dari teks. Caranya klik “*insert*” lalu arahkan “*Word Art*” dan pilih efek *visual* yang anda kehendaki. Seperti gambar di bawah ini:



- c. Pilih salah satu *WordArt* yang anda inginkan seperti gambar di bawah:  
d. Maka muncul kotak seperti berikut:



- e. Hapus teks yang ada di atas dengan menekan tombol *delete* pada keyboard  
f. Ketik teks yang diinginkan, kemudian klik *OK*  
g. Untuk lebih menarik penampilan anda dapat menambahkan gambar, misalnya foto dengan cara klik *Insert*→*Picture*. Pilih *disk* tempat gambar berada. Klik gambar lalu klik *Insert* di sebelah kanan bawah kotak dialog. Lalu akan muncul kotak dialog seperti ini:  
h. Selanjutnya untuk menambah menarik penampilan ganti



*background* dengan gambar yang menarik. Klik

*Design*→*Background Styles*→*Format Background*.

- i. Langkah selanjutnya membuat efek gerak pada tulisan. Blok Tulisan, Pilih menu *bar Animation*→*Custom Animation*. Lalu akan muncul kotak dialog disebelah kanan *slide*. Klik panah bawah *Add Effect*→lalu pilih model.



#### 4. Fungsi Media *Microsoft PowerPoint* Syah A

Robbymenyataanbahwafungsi media *Microsoft PowerPoint* yaitu:

- Program pengolah kata,
- Program basis data,
- Sistem operasi,
- Program presentasi, dan
- Program pengolah gambar (diakses pada tanggal 6 Agustus 2015 pada jam 10.10).

#### 5. Kelebihan dan kelemahan *Microsoft PowerPoint*

Daryanto (2013: 164) yang menyatakan bahwa penggunaan *Microsoft PowerPoint* memiliki kelebihan sebagai berikut:

- Penyajiaannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik
- Animasi *teks*, animasi gambar atau foto.
- Lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh tentang bahan ajar yang tersaji.

- d. Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
- e. Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- f. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.

Sedangkan Benny dan Tita (dalam Rusman, 2012: 191) *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran berbasis komputer juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran.
- b. Pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) memelurkan biaya yang relatif tinggi.
- c. Perangkat lunak sebuah komputer sering kali tidak dapat digunakan pada komputer yang yang spesifikasinya tidak sama.
- d. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan keahlian khusus.

#### **6. Media *PowerPoint* Dalam Kemampuan Kognitif**

Media *PowerPoint* program aplikasi presentasi yang paling populer dan paling banyak digunakan saat ini. *PowerPoint* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *PowerPoint* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline slide*, presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang

semuanya itu mudah ditampilkan dilayar monitor komputer.

Dengan adanya program *PowerPoint* kita dapat mendesain, merancang dan membuat naskah presentasi dengan cepat dan mudah (Aminudin, 2009: 14).

#### **D. Kemampuan Kognitif**

##### **1. Pengertian Perkembangan Kognitif**

Wilhelm Wundt (dalam Suyono 2012: 73) menyatakan bahwa kognitif adalah sebuah proses aktif dan kreatif yang bertujuan membangun struktur melalui pengalaman- pengalaman. Wundt percaya bahwa pikiran adalah hasil kreasi para siswa yang aktif dan kreatif yang kemudian disimpan di dalam memori.

##### **2. Tahapan - tahapan perkembangan kognitif**

Piaget (dalam Suyono 2012: 83) Setiap anak mengembangkan kemampuan berpikirnya menurut tahapan yang teratur. Proses berpikir anak merupakan suatu aktivitas gradual, tahap demi tahap dari fungsi intelektual, dan konkret menuju abstrak.

##### **3. Ranah Kognitif**

Bloom (dalam Aunurrahman 2008: 37) mengemukakan ada enam jenis perilaku yaitu:

- a. Pengetahuan
- b. Pemahaman
- c. Penerapan
- d. Analisis
- e. Sintesis
- f. Evaluasi

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen, dan bentuk penelitian *Pre-Eksperimental One Group-Pretest-Posttest*. Penelitian yang

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Tempat pelaksanaan penelitian ini dikelompok B Taman Kanak-kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak. Tahun ajaran 2015-2016, dan penelitian ini dilaksanakan September 2015 sampai penyusunan skripsi selesai.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pengukuran dan dokumentasi. Alat Pengumpul data yang digunakan pedoman soal tes dan pedoman dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan statistic dengan menggunakan Analisis *Paired Sample T-Test* dengan bantuan program SPSS 21.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data perkembangan kognitif anak yang diperoleh disajikan dalam bentuk tabel, menghitung hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan menggunakan SPSS. Hasil rata-rata *pretest* yang didapat sebesar 55.06 dan rata-rata *posttest* sebesar 76.59. Dari penyajian hasil penelitian memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan hasil analisis uji statistic diperoleh  $-t$  hitung sebesar -10,448 dan dengan hasil pengujian signifikansi 5 % atau 0,05 hasil yang diperoleh  $-t$  tabel sebesar 2.120. Hasil pengujian hipotesis membandingkan nilai  $-t$  hitung dengan  $-t$  tabel dan probabilitas maka yang didapat nilai  $-t$  hitung <  $-t$  tabel (10,448 < 2,120) maka  $H_a$  yang terima  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu  $-t$  hitung  $H_1$  diterima artinya bahwa ada

pengaruh perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Peningkatan hasil *posttest* tersebut merupakan pengaruh yang terjadi karena pemberian perlakuan yang berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Microsoft PowerPoint* sebanyak 3 kali pertemuan. Dimana setiap pertemuannya materi yang disampaikan lebih menekankan pada kemampuan kognitif.

## KESIMPULAN DAN SARAN .

Berdasarkan hasil analisis uji statistik diperoleh  $-t$  hitung sebesar -10,448 dan dengan hasil pengujian signifikansi 5 % atau 0,05 hasil yang diperoleh  $-t$  tabel sebesar 2.120. Hasil pengujian hipotesis membandingkan nilai  $-t$  hitung dengan  $-t$  tabel dan probabilitas maka yang didapat nilai  $-t$  hitung <  $-t$  tabel (10,448 < 2,120) maka  $H_a$  yang terima  $H_0$  ditolak. Oleh karena itu  $-t$  hitung  $H_1$  diterima artinya bahwa ada pengaruh perkembangan kognitif anak sebelum dan sesudah perlakuan.

Jadi kesimpulan yang dapat diambil dari nilai tersebut yaitu ada pengaruh penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap kemampuan kognitif anak.

Berdasarkan rumusan hipotesis penelitian, di atas sudah jelaslah bahwa  $t$ -hitung lebih besar daripada  $t$ -tabel karena jika  $t$ -hitung >  $t$ -tabel maka  $H_a$  dapat "diterima" sedangkan  $H_0$  "ditolak", ini berarti ada pengaruh penggunaan media *Microsoft PowerPoint* terhadap kemampuan kognitif pada anak usia 5- 6 tahun di Taman Kanak - Kanak Laboratorium Model Universitas Muhammadiyah Pontianak.

Berdasarkan simpulan tersebut, saran yang ingin peneliti sampaikan adalah diharapkan guru maupun calon guru dapat

menerapkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya media *Microsoft Office PowerPoint* dalam kegiatan pembelajaran karena dapat memudahkan anak dalam menerima informasi, meningkatkan semangat, dan memotivasi anak dalam belajar, serta dapat menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan mampu menginspirasi anak.

Diharapkan guru maupun calon guru dapat menyediakan dan memfasilitasi media yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak.

Di harapkan bagi peneliti selanjutnya untuk mengadakan penelitian lanjutan mengenai kemampuan kognitif anak dalam pembelajaran yang lainnya yang akan diterapkan agar kemampuan kognitif anak berkembang secara optimal.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aminudin. (2009). **Mahir Menggunakan Microsoft PowerPoint**. Bandung: PT Puri Delco.
- Arsyad, A. 2002. **Media Pembelajaran**. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2008). **Belajar dan Pembelajaran Memadukan Teori- Teori Klasik dan Pandangan- Pandangan Kontemporer**. Bandung: Alfabeta CV.
- Bahri Djamarah, Syaiful. (2010). **Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Daryanto. (2013). **Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran**. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumawang, Atang. (2007). **Belajar Otodidax Word, Excel, PowerPoint XP**. Bandung: Informatika Bandung.
- Hamzah. (2008). **Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif**. Jakarta: Bumi Aksara
- Kustandi, Cecep. (2011). **Media Pembelajaran Manual dan Digital**. Bogor: Ghalai Indonesia.
- Robby A, Syah. **Fungsi Microsoft Power Point** (Online). (<http://syahsmith.blogspot.com> /diakses 8 Agustus 2015 jam 10.10)
- Rusman. (2012). **Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21**. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2008). **Perencanaan dan Desain Sistem Pelajaran**. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Soemiarti, Patmonodewo. (2003). **Pendidikan Anak Prasekolah**. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suyono. (2012). **Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar**. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.