



---

---

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI MEDIA  
POWERPOINT**

**<sup>1</sup>ETI PRATIWI HS**

<sup>1</sup> TK Kusuma Mekar I, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta  
<sup>1</sup>pratiwihseti@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui media powerpoint kelompok B TK Kusuma Mekar I. Kemampuan kognitif dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam mengingat, memahami, mencipta. Subyek penelitian Subyek penelitian ini adalah kelompok B di TK Kusuma Mekar I dengan jumlah 20 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan presentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dapat ditingkatkan melalui media powerpoint. Hal ini dibuktikan dari hasil yang dicapai pada tindakan siklus 1, kemampuan kognitif dengan dengan capaian BB rata-rata mencapai 2 anak (10%), MB rata-rata mencapai 11 anak (55%), BSH rata-rata mencapai 3 anak (15%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 4 anak (20%). Pada tindakan siklus 2, kemampuan motorik kasar dengan capaian BB rata-rata mencapai 0 anak (0%), MB rata-rata mencapai 0 anak (0%), BSH rata-rata mencapai 4 anak (20%), dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (80%).

**Kata Kunci :** *Media, Powerpoint, Kognitif*

**1. LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi digital menciptakan kegiatan yang semakin cepat, tidak terbatas dan mudah untuk mengakses informasi. Kemajuan teknologi sudah berkembang semakin pesat. Hal ini tentunya bermanfaat bagi seluruh penggunanya, tetapi dengan kemajuan teknologi tersebut harus disikapi dengan bijak dan efisien. Pemanfatan salah satu teknologi digital adalah media powerpoint. Anak usia dini membutuhkan stimulus dari orang dewasa yang bisa membantu perkembangan anak sesuai dengan era digital saat ini, agar beberapa aspek yang dimiliki oleh anak mampu untuk digunakan sebagai pondasi awal dalam menempuh tahapan selanjutnya. Saat ini anak-anak mulai bosan dengan pembelajaran yang terpaku dari lembar kerja, majalah dan sebagainya, hasil belajar dalam aspek perkembangan kognitif belum mendapatkan hasil yang maksimal, guru harus mampu menyesuaikan pembelajaran yang dikemas secara modern untuk menumbuhkan semangat belajar pada anak. Melihat fenomena



anak-anak lebih tertarik melihat video youtube dan bisa menampilkan audio visual memberikan manfaat yang bagus sehingga pesan informasi yang disampaikan mudah diingat dan dipahami. Kemampuan kognitif anak usia dini memiliki beberapa poin penting antara lain yaitu menyelesaikan masalah di dalam kehidupan sehari-hari, menyajikan karya dengan lingkungan alam, mengenal benda-benda di sekitarnya dan lain-lain. Menyajikan berbagai karya yang berhubungan dengan lingkungan alam dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi dan gerak tubuh sesuai tema yang disajikan menjadi salah satu upaya meningkatkan kognitif anak yang bertujuan agar anak-anak mampu menerima informasi atau materi yang di sampaikan oleh guru dengan jelas, nyata dan bermakna.

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### *2.1 Sumber Belajar*

Learning resources atau sumber belajar adalah komponen dan peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pendidik yang terampil menggunakan learning resources akan terlihat percaya diri di depan peserta didik, karena mampu mengupgrade menjadi pendidik yang beradaptasi dengan situasi yang baru. Materi dan perangkat pembelajaran dijadikan sebagai bagian dari sumber belajar, agar bermanfaat bagi peserta didik dengan rasa puas dan bangga yang dihasilkan dari kualitas pendidik dan pembelajaran (Asmani, 2011)

Hakikat sumber belajar adalah segala sesuatu yang berbentuk benda, ide, data, fakta, orang, dan lain sebagainya yang bisa menimbulkan proses belajar. Contohnya buku paket, modul, LKS (lembar kerja siswa), realia, model, market, bank, museum, kebun binatang, dan pasar (Prastowo, 2015). Senada dengan AECT (Association for Education and Communication Technology), sumber belajar yang meliputi seluruh data, orang dan barang yang digunakan peserta didik secara mandiri atau dalam bentuk gabungan, situasi informal dan memberikan kemudahan belajar. Pesan yang diteruskan merupakan komponen dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai dan data (AECT, 1994).

Dari berbagai pendapat diatas disimpulkan bahwa sumber belajar berupa bentuk ide, data, orang dan barang yang dapat digunakan peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri atau berkelompok (Samsinar, 2019).



## *2.2 Media*

Di era digital, pendidik tidak hanya mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Media pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka, dengan mengambil perspektif jangka panjang tentang pembelajaran. Media pembelajaran dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Media pembelajaran yang tepat akan menghasilkan output yang memuaskan termasuk perubahan tingkah laku peserta didik dan memberikan hasil yang baik. Tentunya menjadi pendidik harus berinovasi dan kreatif dalam penyampaian pesan materi kepada peserta didik, agar mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran dikelas (Muhammad hasan, melawati, 2021)

Menurut (Surayya, 2012) menyatakan bahwa alat yang mampu membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Sri Anitah dalam kutipan Indrawan menyatakan bahwa media merupakan setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang membuat agar siswa menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap, yang meliputi sebagai perantara, sarana, alat dan saluran komunikasi.

## *2.3 Powerpoint*

Di dalam pembelajaran media berfungsi untuk menarik minat peserta didik agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik, karena melalui media pembelajaran dapat merangsang pola pembelajaran peserta didik sehingga tujuan dari proses belajar mengajar dapat tercapai atau mencapai hasil yang diharapkan. Sebagai guru media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan karena media merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan dan sarana komunikasi. Salah satu media yang ada belum dimanfaatkan dengan maksimal seperti PowerPoint. Melalui PowerPoint guru dapat menampilkan video atau gambar yang dapat



menunjang penyampaian materi atau bahan ajar. Pemanfaatan PowerPoint bisa dilakukan pada pendidikan anak usia dini dan penggunaan media ini tentu menjadi bagian menarik dalam proses belajar.

Seperti pada tema binatang sub tema binatang buas guru dapat menampilkan binatang-binatang buas melalui video atau gambar dan ini bisa menjadi salah satu pengalaman yang baru dan menyenangkan bagi anak, mereka akan menyaksikan tayangan video layaknya nonton di bioskop bersama teman-teman dan dari pengalaman menyaksikan video maupun gambar mereka dapat menceritakan apa telah mereka saksikan. Melalui kegiatan tersebut dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan bahasa anak. Contoh seperti tampilan di bawah ini, pemanfaatan media PowerPoint pada tema binatang sub tema binatang buas dan sub-sub tema beruang. Berikut ini adalah tampilan dari PowerPoint dengan menggunakan gambar 3D (Kurniaty, n.d.)

Microsoft Office Power Point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013: 297).

### *2.3 Kognitif*

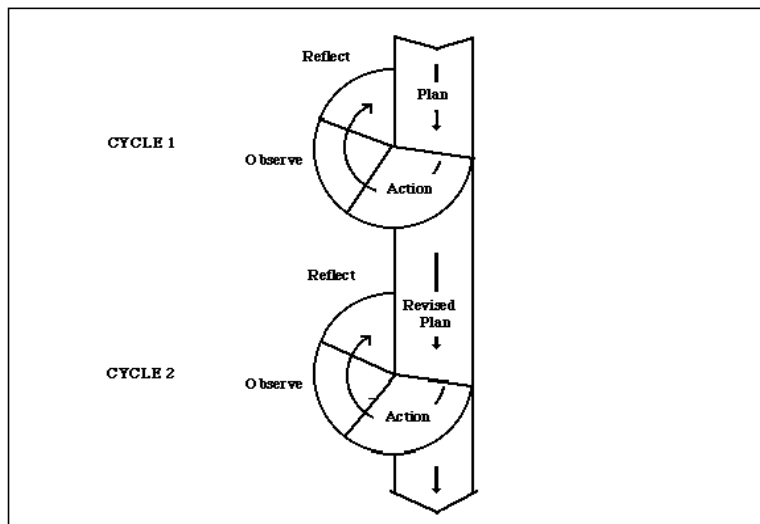
Perkembangan kognitif mengacu pada perkembangan anak dalam berpikir dan kemampuan untuk memberikan alasan. Secara umum, pengertian dari perkembangan kognitif adalah perubahan dalam pemikiran, kecerdasan, dan bahasa anak. Proses perkembangan kognitif membuat anak mampu mengingat, membayangkan bagaimana cara memecahkan soal, menyusun strategi kreatif atau menghubungkan kalimat menjadi pembicaraan yang bermakna (meaningfull). (Sujiono, n.d.). Malkus, Feldman, dan Gardner dalam Sujiono (2009) memaparkan perkembangan kognitif sebagai ".kapasitas untuk tumbuh, menyampaikan, dan menghargai maksud dalam penggunaan beberapa sistem simbol yang secara kebetulan ditonjolkan dalam suatu bentuk setting" sistem simbol ini meliputi kata, gambar, isyarat, dan angka.

2.4 Saida Ulfa, Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini, penelitian yang relevan ini sebagai acuan peneliti untuk mengembangkan penelitian dengan media yang berbeda. Kesamaan dari jurnal Saida ulfa, untuk meneliti perkembangan kognitif pada anak dengan media handphone.

Namun perbedaannya adalah penerapan media pembelajaran peneliti menggunakan media powerpoint. Dengan pemanfaatan teknologi ini, memudahkan pendidik dan orang tua untuk memperkenalkan sesuatu, baik itu pengenalan literasi dan numerasi kepada anak (Saida, n.d.).

### 3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan dari kemampuan kognitif anak melalui media powerpoint. Subyek penelitian ini adalah kelompok B di TK Kusuma Mekar I dengan jumlah 20 peserta didik, yang terdiri 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif dan analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang telah terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan presentase.



Gambar : Penelitian Tindakan Kelas ( Kemmis, 1983 )

Proses pelaksanaan PTK bertujuan untuk menghasilkan perbaikan atau perubahan proses belajar. Proses tersebut digambarkan oleh Kemmis : melalui dari empat tahap besar PTK yaitu: **perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi** menunjukkan bahwa PTK tidak sekali jalan namun menunjukkan adanya siklus atau pengulangan (Sarkim, n.d.).



#### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kemampuan kognitif sebelum tindakan pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dapat dideskripsikan bahwa pada indikator kemampuan kognitif sebagian besar anak belum berkembang sesuai harapan. Berdasarkan hasil yang dicapai pada pengamatan sebelum tindakan, dapat ditegaskan bahwa anak yang memenuhi indikator kemampuan kognitif yaitu mengingat, memahami, mencipta, rata-rata kemampuan anak baru mencapai skor 1 dengan jumlah anak mencapai 5 anak (25%) dan skor 2 mencapai 10 anak (50%).

Penelitian untuk meningkatkan kemampuan kognitif pada penelitian ini terdiri dua siklus yaitu Siklus I dan Siklus II. Pada setiap siklus diuraikan sesuai pada empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan tindakan, observasi, serta refleksi. Pada tindakan siklus 1, dapat ditegaskan bahwa kemampuan kognitif dengan capaian BSB rata-rata mencapai 4 anak (20%). Dalam aktivitas belajar anak pada tindakan siklus 1, anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 4 anak (20%). Serta peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 1 adalah jumlah "Ya" pada setiap aspek-aspek yang diamati rata-rata mencapai 28 jawaban "Ya" atau 74% dan masuk kriteria "Cukup".

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus II dan kemampuan motorik kasar dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (80%). Dalam aktivitas belajar anak pada tindakan siklus II, anak dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (80%). peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 2 adalah mencapai 34 jawaban "Ya" atau 89% dan masuk kriteria "BAIK".

Peningkatan kemampuan kognitif melalui media powerpoint pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I sudah tidak perlu dilanjutkan lagi karena peningkatan keberhasilan tindakan adalah 80% dari jumlah keseluruhan anak (20 anak), sudah mencapai kriteria mengingat, memahami dan mencipta dan hasil penelitian pada akhir tindakan mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) (Skor 4). Selanjutnya dari hasil yang dicapai dalam aktivitas belajar anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dengan kriteria mengelompokkan, mengikuti aturan permainan pada tindakan siklus 2 menunjukkan bahwa jumlah anak dengan capaian Berkembang Sangat Baik (Skor 4) ada 16 anak atau mencapai 80%. Hal serupa juga terlihat dari peningkatan aktivitas mengajar guru kelompok B pada tindakan siklus 2 rata-rata mencapai 34 jawaban "Ya" atau 89% dan masuk kriteria "BAIK".

#### **5. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak kelompok B TK Kusuma Mekar I yang memenuhi indikator



kemampuan kognitif mengingat, memahami, mencipta belum berkembang sesuai harapan. Langkah-langkah penerapan pembelajaran melalui media powerpoint yang efektif untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok B TK Kusuma Mekar I adalah : 1) Membuat materi pembelajaran sesuai tema dengan slide powerpoint yang menarik serta dilengkapi audio, 2) Guru mengubah teknik pelaksanaan dari klasikal menjadi kelompok. Hal ini dimaksudkan agar guru bisa lebih optimal dalam memperhatikan anak, sehingga anak lebih bersemangat dan percaya diri, 3) Untuk memacu semangat dan rasa percaya diri anak, maka guru memberikan reward untuk anak yang mampu menyelesaikan tugas dengan baik. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri dari empat tahapan kegiatan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi dengan instrumen penilaian berupa lembar hasil penilaian untuk mengukur kemampuan motorik kasar anak. Berdasarkan hasil penilaian akhir pada pelaksanaan siklus II yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan kognitif pada anak kelompok B TK Kusuma Mekar I dapat ditingkatkan melalui media powerpoint. Hal ini ditunjukkan dengan hasil aktivitas belajar yang dicapai pada akhir tindakan siklus 2 kemampuan kognitif dengan capaian BB mencapai 0 anak (0%), MB mencapai 0 anak (0%), BSH mencapai 4 anak (15%), dan kemampuan motorik kasar dengan kriteria indikator mengingat, memahami, mencipta dengan capaian BSB rata-rata mencapai 16 anak (80%). Maka dapat disimpulkan bahwa ada 16 anak yang mencapai skor 4 atau 80% sehingga telah mencapai prosentase yang diharapkan. Dengan demikian maka hasil belajar siswa dalam pengembangan kemampuan kognitif dapat ditingkatkan pembelajarannya melalui media powerpoint.

## **6. DAFTAR PUSTAKA**

- Kurniaty, E. (n.d.). *Pemanfaatan Media PowerPoint Sebagai Media Pembelajaran*. 2020.  
<https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/pemanfaatan-media-powerpoint-sebagai-media-pembelajaran/>
- Muhammad hasan, melawati, D. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati (ed.)).
- Saida, U. (n.d.). *Pemanfaatan Teknologi Bergerak Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak*.
- Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources ( Sumber Belajar ). *Jurnal Kependidikan*, 13, 194–205.
- Sarkim, R. (n.d.). *Penelitian Tindakan Kelas*.



## **Dewantara Seminar Nasional Pendidikan**

Pascasarjana Pendidikan UST Desember 2022

*“Transformasi Pendidikan di Era Society 5.0”*

---

---

Sujiono, Y. N. (n.d.). *Pengembangan Kognitif.*