

Pengembangan Video Pembelajaran Mengenal Kata Melalui Media *Power Point* untuk Anak Paud Usia 4-5 Tahun

Rizka Laila Rahmatiningtyas, Ngatmini, Arri Handayani

Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana. Universitas PGRI Semarang

Email: rizkarahma190193@gmail.com¹, ngatmini@upgris.ac.id², arrihandayani@upgris.ac.id³

Abstrak

Hasil penelitian adalah: 1) guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif melalui gambar dan suaranya. Hal itu mudah dipahami anak dan dapat memotivasi anak, 2) video *Power Point* ini dibagi menjadi tiga bagian. Pertama bagian awal terdiri dari video salam pembuka. kedua ini memuat pembelajaran kata dengan mencontohkan beberapa kata benda. dan ketiga adalah penutup. media video berbasis *power point* ini didesain dengan kombinasi warna dan gerak animasi yang menarik, hasil validator menyimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dapat digunakan dengan beberapa revisi untuk penyempurnaan.3) pembelajaran mengenal kata melalui media *power point* layak digunakan dalam pembelajaran anak dan hasilnya lebih baik, 4) pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media *power point* lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Berdasarkan uji *independen sampel t-test* pada *equal variance assumed* diperoleh nilai T_{hitung} sebesar $6,495 > T_{tabel}$ $2,04523$ dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. diperoleh nilai mean kemampuan mengenal kata pada anak dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media *power point* sebesar $85,4$ sedangkan kemampuan mengenal kata pada anak dengan metode konvensional sebesar $60,0$ ($85,4 > 60$).

Kata Kunci: *Media, Power Point, Video*

Abstract

The results of the research are: 1) Teachers need innovative learning media through pictures and sounds. It is easy for children to understand and can motivate children, 2) This *Power Point* video is divided into three parts. The first part consists of an opening greeting video. Both of these contain word learning by exemplifying some nouns. and the third is closing. This *power point*-based video media is designed with an attractive color combination and animated motion, the results of the validator conclude that the development of learning video media can be used with several revisions for improvement. 3) Learning to recognize words through *power point* media is suitable for use in children's learning and the results are better , 4) The development of video learning to recognize words through *power point* media is more effective in improving the ability to recognize words in children aged 4-5 years at RA Taufiqiyah compared to conventional learning methods. Based on the independent sample *t-test* test on equal variance assumed, the T_{count} value was $6.495 > T_{table}$ 2.04523 and the significance level was $0.000 < 0.05$. The mean value of the ability to recognize words in children using the development of video learning to recognize words through *power point* media is 85.4 while the ability to recognize words in children using conventional methods is 60.0 ($85.4 > 60$).

Keywords: *Media, PowerPoint, Videos*

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai salah satu faktor penting dalam menentukan kualitas suatu bangsa. Pendidikan sebagai salah satu bentuk upaya menumbuh kembangkan kepribadian seseorang yang akan berlangsung seumur hidup. Sesuai dengan pasal 1 UU RI No. 20 Tahun 2003 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, kecerdasan, akhlak, dan negara.

Pendidikan menjadi tanggung jawab berbagai pihak untuk membantu proses tumbuh kembang anak secara optimal sesuai dengan tahap perkembangannya. Sejalan dengan hak anak sebagaimana diatur dalam Undang Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak untuk hidup, tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai dengan harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapat perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Pendidikan bisa diberikan kepada anak sejak usia dini, baik pendidikan formal maupun informal. Dari kedua pendidikan tersebut anak dapat belajar berinteraksi melalui pendidikan informal dan belajar mengenal kata dan angka melalui pendidikan formal.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat dikenal juga sebagai suatu bentuk pelayanan sarana pemenuhan kebutuhan pendidikan. Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai golden age dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi "Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan 6 tahun dan bukan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar". Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 dikatakan secara lebih mendasar mengenai efek dari PAUD yaitu bahwa PAUD merupakan pendidikan yang fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya akan sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi bermakna yang diberikan sejak dini.

Hakikat belajar anak PAUD adalah belajar yang menyenangkan. Anak usia 4-5 tahun adalah termasuk anak usia dini yang 6 aspek kemampuan peserta didik perlu di stimulasi. Keenam aspek anak usia dini adalah nilai agama, kognitif, fisik motorik, sosial emosional, seni dan bahasa. Semua aspek perlu di stimulasi agar perkembangan anak tercapai secara optimal. Salah satu stimulasi yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini adalah pengenalan huruf. Di RA Taufiqiyah Tembalang Semarang dalam proses pembelajaran ada pengenalan kata, akan tetapi penyampaian kata masih menggunakan buku dan papan tulis. Hal ini terkadang membuat anak-anak merasa kurang menarik dan bosan dalam belajar, sehingga kemampuan anak dalam mengenal huruf masih belum berkembang secara maksimal. Lain halnya jika anak-anak dilihat dengan media pembelajaran yang belum pernah digunakan seperti media kartu kata atau video pembelajaran anak-anak lebih antusias dan semangat dalam belajar.

Dalam bidang pendidikan termasuk pendidikan anak usia dini (PAUD) diperlukan fasilitas penunjang komunikasi yang baik, sehingga peserta didik dapat memahami dan menerima informasi atau materi pembelajaran dengan baik. Kebutuhan pendidikan anak tidak hanya melalui buku dan papan tulis saja, tetapi bisa melalui informasi teknologi. Penggunaan teknologi di sekolah maupun di rumah saat belajar bisa diaplikasikan agar anak tidak mudah bosan mendengar materi pembelajaran yang diberikan. Kemajuan teknologi bisa dijadikan bahan pengembangan media pembelajaran. Mengingat perkembangan zaman yang semakin pesat dan kemajuan IT, guru dapat memanfaatkan teknologi yang modern sebagai media pembelajaran bagi perkembangan kemampuan peserta didik.

Pada era modern ini, setiap proses pembelajaran melibatkan pemilihan penyusunan dan

pengiriman informasi yang sesuai sehingga peserta didik dapat memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar yang salah satunya menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Gerlach & Ely (1971), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran. Mulyani Sumantri (2000: 125) media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta perangsang peserta didik untuk belajar, contoh: buku, film, kaset, Compact Disk.

Manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar peserta didik, alat bantu mengajar, sarana komunikasi dan interaksi pembelajaran, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan dapat menumbuhkan motivasi serta minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan aplikasi presentasi dari Microsoft yaitu Microsoft Power Point. Microsoft Power Point tidak hanya untuk presentasi saja, tetapi terdapat menu merekam suara dan jugadapat dikembangkan menjadi sebuah video pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi belajar kepada peserta didik. Video pembelajaran tidak hanya dilihat tetapi bisa didengarkan oleh peserta didik baik di sekolah maupun di rumah. Video pembelajaran bisa dimanfaatkan sebagai referensi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dan permasalahan yang dialami di RA Taufiqiyah yaitu metode dan media pembelajaran mengenal kata yang digunakan kurang menarik sehingga kemampuan peserta didik dalam mengenal huruf masih kurang, maka peneliti tertarik untuk membantu peserta didik dalam memahami dan mengenal kata dan melakukan penelitian dengan menggunakan “pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point untuk anak paud usia 4-5 tahun”.

METODE

Penelitian ini jenis penelitian pengembangan. Pengembangan yang dimaksud adalah metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R&D) yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009: 297). Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut.

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan desain pengembangan model ADDIE (Analysis-Design-Development-Implement-Evaluate). Fungsi model ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri (Rohman dan Amri, 2013: 210). Model pembelajaran ADDIE terdiri dari lima tahapan. Penelitian akan dilaksanakan di RA Taufiqiyah, jalan Fatmawati/Tegal Kangkung No. 188 Kedungmundu Tembalang Semarang. Penelitian ini dilakukan dalam kurun waktu 3 bulan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan uji Eksperimen dengan uji coba Pretest - Posttest Control Design.

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pengukuran	Perlakuan	Pengukuran
E	O ₁	X ₁	O ₂
K	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

E	=	Kelompok Eksperimen
K	=	Kelompok Kontrol
O ₁	=	Pretest kelompok eksperimen
O ₃	=	Pretest kelompok kontrol
X ₁	=	Penerapan video pembelajaran melalui media power point
X ₂	=	Proses pembelajaran menggunakan model konvensional
O ₂	=	Posttest kelompok eksperimen
O ₄	=	Posttest kelompok kontrol

Subjek uji coba atau penelitian dan pengembangan ini adalah kelompok A2 dengan jumlah total peserta didik 31 anak. Dibagi dua kelompok yaitu 16 anak sebagai kelompok eksperimen dan 15 anak sebagai kelompok kontrol. Media pengumpulan data adalah wawancara, kuesioner, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis validitas, analisis reliabilitas, analisis daya pembeda (uji t).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis kebutuhan guru dan anak pada media pembelajaran di RA Taufiqiyah Kedungmundu Tembalang Semarang.

Berdasarkan hasil pengamatan bahwa kegiatan belajar mengajar di RA Taufiqiyah Kedungmundu Tembalang Semarang diawali dengan guru menyapa anak, guru memancing partisipasi aktif anak dengan bertanya hari ini merupakan hari apa dan tanggal berapa, lalu guru mengulas kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Pembelajaran yang dipelajari pada hari itu adalah mendengarkan cerita tentang sejarah ketaman siswa. Pada saat bercerita, guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang dicetak menggunakan kertas HVS. Guru memanfaatkan gambar-gambar pendiri Taman Siswa untuk bercerita dan anak sangat antusias bertanya tentang kelanjutan cerita. Guru memfasilitasi media yang tercetak tanpa warna sebagai media untuk menarik perhatian anak, namun media tersebut kurang berpengaruh pada anak, karena anak sama sekali tidak mengikuti cerita yang disampaikan oleh guru. Hal ini ditunjukkan dari sikap atau perilaku anak selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa selama ini media pembelajaran yang digunakan untuk pengenalan kata di RA Taufiqiyah Kedungmundu sangat kurang sekali. Media yang digunakan hanya berupa poster, dan pembelajaran menjadi kurang maksimal, siswa menjadi tidak tertarik dalam belajar dan bosan di kelas pada akhirnya anak pada bergurau kejar kejaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semi terstruktur, yaitu peneliti menyusun beberapa pertanyaan yang diajukan untuk menuntun proses wawancara berlangsung. Berdasarkan wawancara bersama guru di RA Taufiqiyah Kedungmundu, Tembalang Semarang menjelaskan bahwa pengenalan kata selama ini berjalan kurang maksimal, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang lebih

inovatif. Media pembelajaran yang diharapkan adalah media pembelajaran yang bisa mengstimulasi anak berlatih kata dan mengenalnya. Hasil wawancara menjelaskan bahwa guru menghendaki media pembelajaran yang dikembangkan adalah media yang inovatif, berupa audio visual. sehingga gambar dan suaranya. mudah dipahami anak dan menjadikan anak lebih tertarik untuk belajar mengenal kata.

Melalui hasil pengisian kuesioner, dapat disimpulkan bahwa guru menginginkan media pembelajaran yang dapat mengstimulasi anak dalam belajar kata, Media yang dikembangkan terdiri dari audio visual, media yang dikembangkan mampu mengembangkan kreatifitas anak berlatih mengungkap kata menyusun huruf menjadi kata dan tidak membutuhkan biaya yang mahal.

Desain pengembangan media pembelajaran di RA Taufiqiyah Kedungmundu Tembalang Semarang

Pada tahap awal desain media pembelajaran Video Power Point ini dibagi menjadi tiga bagian. Pertama adalah bagian awal yang terdiri dari video salam pembuka. Kemudian bagian kedua ini memuat pembelajaran kata dengan mencontohkan beberapa kata benda. pada bagian ketiga adalah penutup. media video berbasis power point ini didesain dengan kombinasi warna dan gerak animasi yang menarik untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal kata. kombinasi warna lebih didominasi pada warna hijau, kemudian ada gambar gambar buah yang di sajikan sebagai contoh mengenal kata

Validator membimbing peneliti dalam memperbaiki media pembelajaran, mulai dari kombinasi warna. Kata yang lebih umum dalam keseharian anak. selain itu juga banyak memaparkan teori dan kurang transparan pada cara penggunaan media. Hal ini beberapa perubahan pada video powerpoint, Ahli media juga memberikan saran pada cara penggunaan media, beliau mengatakan bahwa tujuan yang anak capai pada setiap kegiatan yang ada hendaknya dibuat pada satu tujuan yang jelas dan tidak membingungkan. Validator menambahkan, hendaknya pada bagian presentasi ini guru dimudahkan dalam mengajarkan media kepada anak dengan kata-kata yang sederhana. Peneliti mencatat semua saran yang menjadi catatan penting untuk melakukan revisi desain produk.

Total skor yang diperoleh dari validasi ahli media adalah skor 45 dengan rata-rata nilai akhir yaitu 2.64. Berdasarkan pedoman untuk pengklasifikasikan hasil nilai akhir, diketahui bahwa media video pembelajaran dikembangkan termasuk kategori cukup (B). Validator menyimpulkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dapat digunakan dengan beberapa revisi untuk penyempurnaan.

Analisis Kelayakan Pengembangan Media Permainan Buy And Sell Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.

Untuk mengetahui kelayakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point untuk anak paud usia 4-5 tahun ini dengan membentuk kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen adalah kelas dikenai tindakan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point. Adapun kelas kontrol dengan melaksanakan pembelajaran dengan metode konvensional. Uji kelayakan dapat diketahui dari peningkatan kemampuan anak dalam mengenal kata sebagai tujuan dari pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power poin ini akan dicari melalui dua aspek yaitu 1) kemampuan anak mengenal kata secara individu, 2) kemampuan mengenal kata anak pada tiap indikator.

Diketahui bahwa hasil pretest pencapaian kemampuan anak dalam mengenal kata secara individu pada kelompok eksperimen dari 16 anak terdapat 8 (50%) anak yang termasuk kedalam kriteria belum berkembang, terdapat 8 (50%) anak yang termasuk dalam kriteria mulai berkembang

dan tidak terdapat (0%) anak yang termasuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik. Sedangkan kemampuan anak dalam mengenal kata setelah menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point (posttest) diketahui bahwa tidak terdapat (0%) anak yang termasuk kedalam kriteria belum berkembang, terdapat 1 (6,2%) anak yang termasuk dalam kriteria mulai berkembang, terdapat 7 (43,8%) anak yang termasuk kriteria berkembang sesuai harapan dan terdapat 8 (50%) anak yang termasuk dalam kriteria berkembang sangat baik. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kemampuan anak dalam mengenal kata secara individu yang lebih baik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point.

Adapun hasil kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah tiap indikatornya diketahui hasil posttest kelas eksperimen (menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point) pada indikator mengenal huruf-huruf abjad memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,6 masuk dalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), indikator dapat mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5 termasuk kedalam kriteria berkembang sangat baik (BSB), pada indikator menghubungkan gambar atau benda dengan huruf yang memiliki awalan sama memperoleh nilai skor rata-rata sebesar 77,1 termasuk kedalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), indikator menirukan menulis huruf yang dicontohkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 87,5 termasuk kedalam kriteria berkembang sangat baik (BSB). Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa keseluruhan nilai posttest kemampuan mengenal kata anak kelompok eksperimen sebesar 85,4 termasuk dalam kategori berkembang sangat baik (BSB).

Sedangkan hasil posttest pada kelas control (metode konvensional) pada indikator mengenal huruf-huruf abjad memperoleh nilai rata-rata sebesar 68,9 masuk dalam kriteria berkembang sesuai harapan (BSH), indikator dapat mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,2 termasuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB), pada indikator menghubungkan gambar atau benda dengan huruf yang memiliki awalan sama memperoleh nilai skor rata-rata sebesar 53,3 termasuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB), indikator menirukan menulis huruf yang dicontohkan memperoleh nilai rata-rata sebesar 55,6 termasuk kedalam kriteria mulai berkembang (MB). Berdasarkan hasil tersebut, diketahui bahwa keseluruhan nilai posttest kemampuan mengenal kata anak kelompok control sebesar 60,0 termasuk dalam kategori mulai berkembang (MB).

Hasil tersebut diatas, memperlihatkan bahwa pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kemampuan mengenal pada anak perindikator kelas eksperimen yang lebih baik dibandingkan dengan kelas control yang melakukan pembelajaran dengan metode konvensional.

Analisis Keefektifan Pengembangan Media Permainan Buy And Sell Berbasis Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini.

Berdasarkan uji independen sampel t-test pada equal variance assumed diperoleh nilai Thitung sebesar $6,495 > T_{tabel} 2,04523$ dan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah yang diberi pembelajaran dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point dengan pembelajaran konvensional.

berdasarkan hasil tabel group statistik, diperoleh nilai mean kemampuan mengenal kata pada anak dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point sebesar 85,4 sedangkan kemampuan mengenal kata pada anak dengan metode konvensional sebesar 60,0. Hasil tersebut berarti rata-rata kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point lebih baik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional ($85,4 > 60,0$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Hasil perhitungan indeks gain efektifitas pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point untuk anak PAUD usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah, dari 16 anak terdapat 13 (81,3%) anak pada kategori efektif, pada kategori cukup efektif terdapat 3 (18,7%) anak dan tidak terdapat (0%) anak pada kategori kurang efektif. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain pada kelas eksperimen mayoritas pada kategori efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point untuk anak PAUD usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah pada kategori efektif.

Sedangkan perhitungan indeks gain efektifitas metode konvensional pada pembelajaran mengenal kata untuk anak PAUD usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah, dari 15 anak tidak terdapat (0%) pada kategori efektif, terdapat 8 (53,3%) anak pada kategori cukup efektif dan terdapat 7 (46,7%) anak pada kategori kurang efektif. Hasil tersebut menjelaskan bahwa nilai indeks gain pada kelas kontrol mayoritas pada kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode konvensional pada pembelajaran mengenal kata untuk anak PAUD usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah pada kategori cukup efektif. Hasil tersebut diatas, menjelaskan bahwa pada pembelajaran mengenal kata anak usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah dengan video pembelajaran mengenal kata melalui media power point lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran video *PowerPoint* ini dibagi menjadi tiga bagian. Pertama adalah bagian awal yang terdiri dari video salam pembuka. Kemudian bagian kedua ini memuat pembelajaran kata dengan mencontohkan beberapa kata benda. Pada bagian ketiga adalah penutup. Media video berbasis *PowerPoint* ini didesain dengan kombinasi warna dan gerak animasi yang menarik untuk meningkatkan pemahaman anak dalam mengenal kata. Kombinasi warna lebih didominasi pada warna hijau, kemudian ada gambar gambar buah yang di sajikan sebagai contoh mengenal kata. Berdasarkan uji validitor dan uji coba lapangan bahwa video pembelajaran layak digunakan.

Video pembelajaran mengenal kata melalui media *PowerPoint* layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut terlihat dari kemampuan mengenal pada anak baik secara individu maupun perindikator yaitu mengenal huruf-huruf abjad, mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya, menghubungkan gambar atau benda dengan huruf yang memiliki awalan sama dan menulis huruf yang dicontohkan. Semua indikator tersebut menjadi lebih baik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media *PowerPoint*.

Video pembelajaran pengenalan kata melalui media *PowerPoint* efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal kata pada anak usia 4-5 tahun di RA Taufiqiyah. Berdasarkan uji *independent sample t-test* pada *equal variance assumed* diperoleh nilai T_{hitung} sebesar 6,495 > T_{tabel} 2,04523 dan taraf

signifikansi $0,000 < 0,05$. Diperoleh nilai mean kemampuan mengenal kata pada anak dengan menggunakan pengembangan video pembelajaran mengenal kata melalui media *PowerPoint* sebesar 85,4 sedangkan kemampuan mengenal kata pada anak dengan metode konvensional sebesar 60,0 ($85,4 > 60$).

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, A. J. (2019). "Pengembangan Media Video Untuk Mengenalkan Huruf Hijaiyah Pada Anak Usia Dini Di PAUD AISYIYAH 05 Pati" dalam *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 169-173.
- Arikunto, S. 2007. *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asyhar, R. 2012. *Krearif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130-144.
- Berlian, D. (2020). Pengembangan Media Apron Audio untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Vokal pada Anak Usia Dini Kelompok A di TK Dharma Wanita IV Katerban. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 10(29).
- Chandra, R. D. A. (2016). Pengembangan Media Audio Visual Untuk Mengenalkan Huruf Dan Bilangan Pada Anak Usia Dini Di Tk. Bhakti Mandala Jember TA. 2015/2016. *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, 4(1), 24-41.
- Faris, A., & Lestari, A. F. (2016). Rancangan Animasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Pada Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Teknik Komputer*, 2(1), 59-67.
- Mursid. 2017. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Novelia, S., & Hazizah, N. (2020). Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1037-1048.
- Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Dan Huruf Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(2), 169-178.
- Rohman, M., dan S. Amri. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya.
- Saputra, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Untuk Anak Taman Kanak-kanak (TK). *PROSIDING SEMANTIK*, 2(1), 94-12.
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito Bandung.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Dadan. 2019. *Stimulasi & Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryani, dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tresnawati, D., & Hidayat, E. (2017). "Pengembangan Aplikasi Pengenalan Huruf, Angka Dan Warna Untuk Anak Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma*, 14(2), 400-409.
- Yamin, M., dan Jamilah Sabri Sanan. 2013. *Panduan PAUD Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.
- Yulianti, L., Jumadi, J., & Zulita, L. N. (2013). "Implementasi Multimedia Dalam Pembelajaran Pengenalan Huruf Abjad Untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)" dalam *Jurnal Media Infotama*, 9(1).