

STIMULASI ASPEK KOGNITIF ANAK USIA DINI DALAM BERPIKIR LOGIS MELALUI POWERPOINT INTERAKTIF DI TK LABSCHOOL UPI SERANG

Aisya Dinda Suci¹, Dhea Salsabila², Rika Helmalia³, Rosita⁴, Syifa Faujiah^{5*}, Lizza Suzanti⁶

PG-PAUD, Universitas Pendidikan Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fenomena kurangnya aktifitas dan semangat anak pada proses pembelajaran terutama kemampuan berfikir logis dalam memikirkan sebab akibat suatu peristiwa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis menggunakan melalui powerpoint interaktif. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data menggunakan alur kegiatan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Subjek penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Labschool UPI Serang. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran melalui *Powerpoint* interaktif dapat menstimulasi kemampuan kognitif berpikir logis dalam mengklasifikasikan pakaian berdasarkan kelompok yang sejenis, fungsi dan warna. anak dengan adanya slide interaktif yang terdapat materi pembelajaran seputar fungsi, jenis dan macam-macam pakaian.

Kata Kunci: Kognitif, Powerpoint Interaktif, Anak Usia Dini

Abstract

This research is motivated by the phenomenon of children's lack of activity and enthusiasm for the learning process, especially the ability to think logically in thinking about the causes and effects of an event. This research aims to improve the ability to think logically using interactive PowerPoint. The research method uses descriptive qualitative with data collection techniques through observation, interviews and documentation. The data collection technique uses a flow of activities, namely, data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research subjects were children aged 5-6 years at the UPI Serang Labschool Kindergarten. The research results show that the learning model through interactive Powerpoint can stimulate cognitive abilities to think logically in classifying clothes based on similar groups, function and color. children with interactive slides containing learning material about the function, types and types of clothing.

Keywords: Cognitive, Interactive Powerpoint, Early childhood

Copyright (c) 2022

□ Corresponding author :

Email Address : Syif.dhan1@gmail.com

Pendahuluan

Teori perkembangan kognitif memiliki pengaruh yang besar dalam memahami bagaimana peserta didik dapat memperoleh dan mengaplikasikan pengetahuannya. Kontribusi dari Jean Piaget telah memperluas pemahaman tentang perkembangan kognitif anak dan menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki tahapan perkembangan yang berbeda-beda. Pemahaman peserta didik dapat dibentuk berdasarkan tahapan-tahapan tersebut, dan tidak dapat dilakukan secara instan. Pemahaman akan terus berkembang seiring dengan pengalaman yang semakin luas dan pemahaman yang semakin mendalam tentang berbagai informasi baru. Peserta didik memiliki serangkaian tahapan perkembangan kognitif, dan pada setiap tahapannya, akan terlihat peningkatan nilai dan keahlian yang dimilikinya. Piaget (Istiqomah & Maemonah, 2021)

Perkembangan kognitif ini merupakan aspek perkembangan yang harus dikembangkan sejak dini pada anak, karena dengan berkembangnya kognitif pada anak maka akan memudahkan anak itu sendiri untuk tahapan perkembangan selanjutnya. Perlu di ingat bahwa perkembangan kognitif penting untuk dikembangkan secara efektif dan efisien. Piaget (Susanto, 2017) mengungkapkan bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada anak usia dini ini merupakan tahap praoperasional yang ditandai dengan berkembangnya kemampuan dalam merepresentasikan sesuatu dengan menggunakan tanda melalui gerak bahasa, kata-kata, benda dan gerak tubuh sehingga anak dapat berimajinasi dan membayangkan peristiwa yang baru terjadi.

Perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini sebagaimana diatur dalam Permendikbud STPPA No. 137 Tahun 2014 (Nurmazunita S et al., 2020) terdapat tiga aspek perkembangan kognitif yaitu: pertama, pemecahan masalah dalam pembelajaran yaitu mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari, mengenal berdasarkan fungsi, mengetahui konsep banyak dan sedikit, menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik, mengkreasikan sesuatu sesuai dengan ide dari dirinya sendiri yang terkait dengan segala bentuk pemecahan masalah, gejala rasa ingin tahunya dalam mengamati benda, mengenal pola suatu kegiatan dan menyadari pentingnya waktu, memahami kedudukan/posisi di dalam keluarga, ruang, dan lingkungan sosial. Kedua, berfikir logis yaitu mengelompokkan benda berdasarkan fungsi, bentuk, warna dan ukuran, mengenal dampak sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengelompokkan benda yang sejenis, atau yang sama atau yang berpasangan dengan 2 variasi, mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya, dan mengurutkan benda berdasarkan 4 variasi baik ukuran maupun warna. Ketiga, berfikir simbolik yaitu mengenal konsep bilangan, mengenal berbagai aspek anak berjalan secara holistik, membilang benda dari satu sampai sepuluh.

Pada proses tahapan perkembangan kognitif yang sudah dipaparkan terjadi tidak secara terpisah dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah semua aspek perkembangan pada anak, faktor eksternal contohnya yaitu, keluarga, guru, dan berbagai sumber belajar yang lainnya. Anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun merupakan sebuah pondasi awal bagi pertumbuhan dan perkembangan anak pada kelompok usia berikutnya. Pada usia ini, perkembangan fisik dan intelektual anak berkembang sangat baik. Meskipun Tuhan telah menganugerahi anak dengan potensi bawaan, lingkungan berperan besar dalam membentuk perkembangan sikap, kepribadian dan pembelajaran anak. Setiap anak yang lahir di dunia telah dianugerahi potensi yang berbeda-beda, karakteristik yang unik, serta memiliki kelebihan, bakat, dan minat masing-masing yang perlu dirangsang melalui proses pendidikan (Khadijah et al. 2020)

Kognitif memiliki kaitan kesepakatan berfikir yang didalamnya berisi keterampilan dalam, mengingat, mencerna, mengaplikasikan, menelaah dan mengevaluasi (Fauziddin & Mufarizuddin, 2018). Maka dari itu penting sebagai pendidik untuk selalu membuat inovasi dalam media pembelajaran dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata dan dapat membantu mencapai perkembangan anak sesuai tahapan perkembangannya. Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi perangkat pendukung kegiatan belajar anak yaitu melalui video pembelajaran interaktif sebagai media yang berperan sebagai pengantar informasi dari guru kepada anak.

Bagian dari kemampuan perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir logis menurut (Aisyah, 2016), kemampuan berpikir dan bernalar secara logis, dalam memecahkan masalah, menilai, melakukan tindakan atau respon terhadap suatu masalah atau kejadian, sangat diperlukan dalam setiap aspek kehidupan anak, dengan melakukan penalaran, berfikir secara logis adalah salah satu faktor keberhasilan suatu keputusan, reaksi atau respon terhadap suatu kejadian, tentu hal ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-

hari. Apalagi sasaran berpikir logis akan menjadi penentu tingkat kemampuan anak memiliki keberanian mengemukakan pendapat berdasarkan ide minatnya (Nainggolan et al., 2021) Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi di TK Labschool UPI Serang menunjukkan bahwa sebagian anak mengalami kesulitan dalam belajar terutama dalam memikirkan sebab akibat dari suatu fenomena maupun peristiwa. Dalam setiap rancangan materi pembelajaran, pendidik mengajukan pertanyaan tentang sebab dan akibat dari suatu fenomena yang berkorelasi dengan materi pembelajaran namun masih dalam lingkup sekitar anak, dalam kelas yang di observasi di TK tersebut diantaranya masih terdapat anak yang kesulitan untuk menjawab pertanyaan pertanyaan dari pendidik. Hal tersebut terlihat dari respon beberapa anak yang masih diam dan dalam proses berpikir di waktu yang lama. Biasanya anak hanya menerima informasi materi dari lisan dan komunikasi langsung sementara untuk evaluasi hanya menggunakan lembar kertas kerja. Fenomena tersebut menyebabkan kurangnya kemampuan berfikir logis anak karena kurangnya aktivitas dan semangat anak pada saat proses pembelajaran. Anak cenderung sibuk sendiri dan tidak fokus belajar terus menerus. Penggunaan media pembelajaran berbasis Powerpoint interaktif ini dapat membuat anak tertarik pada suatu kegiatan secara langsung melalui kegiatan percobaan. (Purnasari et al., 2020)

Saat pembelajaran dikelas, banyak pendidik yang kurang mengaplikasikan materi pelajaran dengan memanfaatkan media digital, sehingga siswa kurang tertarik dengan materi yang diajarkan. Lalu tidak semua materi ajar bisa dijelaskan melalui lisan maupun media konvensional. Seperti materi keindahan alam negeriku, pendidik merasa kesulitan dalam memberikan gambaran dan contoh yang berkorelasi dengan materi tersebut. Karena proses pembelajaran yang dilaksanakan pendidik masih bersifat konvensional dan mendominasi saat proses belajar mengajar, akibatnya kurang adanya interaksi dua arah antara pendidik dan siswa didalam kelas. Kualitas pembelajaran akan meningkat jika semua unsur perangkat pembelajaran diorganisir dengan strategi yang tepat (Aziz et al., 2022).

Video pembelajaran interaktif memiliki kelebihan yaitu adanya media audio visual yang dapat menarik perhatian anak dan memudahkan anak untuk memahami pembelajaran yang diberikan. Dengan adanya audio visual anak dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam media tersebut, hal ini mampu merangsang motivasi belajar anak (Darma Wisada et al., 2019) (Pradilasari et al., 2020) berpendapat kelebihan lain dari menggunakan audio visual dalam pembelajaran yakni pesan atau materi yang disampaikan mudah untuk dipahami, dipahami dan disimpan dalam ingatan sehingga akan berpengaruh nyata terhadap hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik anak, selain itu dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu, serta dapat diulang untuk meningkatkan pemahaman.

Media video pembelajaran juga penting untuk dikemas secara menarik menggunakan tampilan atau fitur dari multimedia interaktif yang telah dirancang semenarik mungkin agar tampilannya dapat memenuhi fungsinya yaitu dengan menginformasikan suatu pesan yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunaannya (anak). Video pembelajaran berbasis multimedia interaktif merupakan media yang bisa melibatkan pengalaman anak secara langsung dengan melibatkan semua indera. Seperti yang dikatakan Les Giblin (Maymunah & Watini, n.d.) yakni, anak belajar dalam kesehariannya 83% melalui penglihatan, 11% melalui pendengaran, 3,5% melalui penciuman, 1,5 % melalui sentuhan, dan 1% melalui rasa. Pemanfaatan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan (Ariyanti & Ambara, 2021) Sehingga peneliti tertarik untuk menulis penelitian ini dengan tujuan dan harapan dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung maupun pengalaman belajar nyata menggunakan tampilan media yang dikemas secara menarik namun tetap mengindahkan tujuan pembelajaran untuk mencapai perkembangan aspek kognitif anak usia dini.

Menurut (Septiana, 2019) banyak manfaat penggunaan PowerPoint diantaranya (1) meningkatkan kepercayaan diri, seperti yang mereka katakan, PowerPoint memiliki beberapa fitur yang membantu membuat presentasi menjadi lebih menarik dan membuat seseorang lebih percaya diri saat menjelaskan; (2) Membantu membuat slide lebih menarik; Power Point memberikan hasil terbaik dengan fungsi latar belakang, animasi dan tema dan bahkan dapat ditambahkan ke lagu, video atau foto; (3) Mendorong pendengar untuk lebih memperhatikan informasi yang disajikan. Power Point menunjukkan kata kunci atau poin dari setiap presentasi untuk membantu pendengar lebih fokus, meskipun informasi yang disampaikan dapat berupa gambar, video

atau audio. (Ariyanti, 2016) menjelaskan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam pembelajaran anak, antara lain (1) pembelajaran berpusat pada anak, artinya anak harus terlibat aktif dalam pembelajaran; (2) Anak dapat belajar melalui bermain; (3) lingkungan belajar yang mendukung; (4) Pembelajaran campuran tematik; (5) pembelajaran bertahap dan berulang; (6) Berbagai media dan sumber belajar; dan (7) Berdasarkan kecakapan hidup dan pembiasaan (Ariyanti, 2016) Mengenai prinsip pembelajaran anak usia dini pada poin 2 dan 8, anak usia dini menyukai hal-hal yang dapat menarik perhatiannya dan juga dapat mengajak anak bermain, serta pemanfaatan lingkungan belajar yang menarik dapat membangkitkan semangat belajar anak.

Media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk hasil yang lebih menarik adalah Power Point. Menurut Sianipar (2018), PowerPoint dapat meningkatkan presentasi secara luar biasa yang membantu memaksimalkan efek visual dan audio melalui opsi desain kustom. PowerPoint adalah bagian dari office suite. Office sendiri bukan hanya sekedar kombinasi dari program pengolah kata, spreadsheet atau presentasi, tetapi sistem yang lebih komprehensif yang berinteraksi dan bekerja sama dengan layanan berbasis web. Menurut Permana & Pratita, (2019), Microsoft Power Point atau biasa disebut PowerPoint adalah aplikasi presentasi yang membantu membuat slide presentasi lebih menarik dan profesional karena dilengkapi dengan berbagai efek, animasi dan suara. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam format power point dan dipermanis dengan gambar, efek animasi, musik dan masih banyak suara lainnya dapat menarik perhatian anak. Presentasi PowerPoint untuk anak-anak berbeda dengan presentasi PowerPoint untuk orang dewasa. Presentasi powerpoint untuk anak sebaiknya berisi berbagai gambar, suara, efek animasi, dan dibuat berwarna dan semenarik mungkin agar anak tetap tertarik dan antusias dalam belajar dan berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penelitian dari Philips Parette et al. (2008) menyatakan bahwa penggunaan Power Point dapat meningkatkan kemampuan literasi anak. Pada penelitian ini hanya menggunakan Power Point yang digabung dengan instruksi secara langsung, artinya saat tampilan pada Power Point ditunjukkan, guru langsung menjelaskan dan bertanya tentang isi di dalam Power Point tersebut. Sehingga power point hanya digunakan sebagai alat menampilkan. Pada penelitian (Sari et al., 2020) mengembangkan permainan digital berbasis Power Point bernama Mipon's Daily yang interaktif dengan mengangkat kegiatan anak sehari-hari yang berfokus pada pemahaman berhitung anak. Hal ini juga menjelaskan bahwa penggunaan Power Point dapat mengoptimalkan pembelajaran. Terkait hal tersebut peneliti ingin merancang sebuah pembelajaran menggunakan Power Point dan membahas tentang hewan di sekitar tempat tinggal anak. Isi di dalam Power Point memuat tentang jenis hewan, makanannya, tempat tinggalnya, bagian tubuh hewan dan mengenalkan tentang pentingnya mencintai lingkungan sekitar dan makhluk hidup di dalamnya. Tak lupa pula peneliti menambahkan games untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. peneliti menggunakan animasi, gambar, dan efek suara untuk membuat tampilan Power Point menjadi lebih menarik.

Untuk meningkatkan proses pembelajaran, diperlukan sumber daya yang menarik dalam konteks ini, yang menstimulasi perkembangan aspek kognitif anak usia dini. Salah satu cara untuk menstimulasi perkembangan tersebut adalah lingkungan pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point, yang membantu menggabungkan semua elemen media, seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi, sehingga menjadi pembelajaran yang menarik. Bagi para pengguna komputer, Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam kegiatan mereka terutama presentasi. Microsoft Power Point adalah perangkat lunak yang membantu menyiapkan presentasi yang efektif, profesional, dan juga sederhana. Microsoft Power Point membuat ide lebih menarik dan memiliki tujuan yang jelas dalam presentasi. Microsoft Power Point membantu menggabungkan semua elemen media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi menjadi lingkungan belajar yang menarik.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan, menguraikan dan menggambarkan bagaimana penilaian penerapan media powerpoint interaktif dalam stimulasi aspek kognitif anak usia dini di TK Labschool UPI Serang. Melalui metode tersebut, peneliti memberikan gambaran mengenai menstimulus kognitif anak usia dini melalui media *Powerpoint* dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan menelaah

anak dalam mengenalkan fungsi, jenis dan macam-macam pakaian yang dideskripsikan dalam bentuk narasi. Media powerpoint yang disajikan yakni berbentuk teks dan gambar yang saling berkaitan dan disesuaikan berdasarkan kemampuan anak usia dini. Subjek penelitian ini adalah anak usia dini di TK Labschool UPI Serang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung ke lapangan untuk menerapkan media *Powerpoint* interaktif kepada anak usia dini yang sebelumnya sudah divalidasi oleh ahli media dan materi. Selanjutnya, dilakukan analisis kualitatif dengan alur kegiatan yaitu, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Proses analisis data dilakukan melalui reduksi data untuk menetapkan yang dinilai, serta dapat focus pada hal terpenting. Reduksi data memiliki tujuan untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data selanjutnya dan memberikan gambaran yang jelas. Lalu tahap selanjutnya juga yaitu penyajian data dimana dilakukan dengan cara pengaturan data dan Menyusun pola hubungan. Sehingga dapat memudahkan peneliti untuk merencanakan tahap selanjutnya, selanjutnya yaitu tahap verifikasi atau penarikan kesimpulan yang di ambil dari data yang ada dilapangan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Presentasi telah menjadi bagian penting dari dunia pendidikan dan banyak bidang lainnya. Namun, presentasi yang standar seringkali membuat peserta menjadi bosan atau kurang tertarik. Untungnya, seiring kemajuan teknologi, kita dapat menggunakan alat seperti PowerPoint (PPT) untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Pada artikel ini, kita berbicara tentang PPT interaktif dan bagaimana Anda dapat menggunakannya untuk meningkatkan kualitas presentasi anda. PPT Interaktif adalah presentasi yang melibatkan peserta lebih aktif daripada presentasi tradisional. Dalam PPT interaktif, pengguna dapat menggunakan tombol navigasi, hyperlink, animasi, dan elemen interaktif lainnya untuk memperkaya. Didalam ppt interaktif memiliki 5 menu tampilan, antara lain tampilan intro, menu utama, menu bermain, menu petunjuk, dan menu materi.



Gambar 1. Tampilan menu intro



Gambar 2. Tampilan menu utama

Tampilan intro ini adalah tampilan pertama yang muncul pada saat memainkan PPT interaktif ini, dan didalam nya berisi Tema dan subtema. Tampilan yang kedua yaitu tampilan menu utama, disini ada beberapa pilihan yaitu Materi, Permainan, Petunjuk dan Finish apabila nanti salah satu kotak nya dipencet akan berubah ke slide berikutnya yang sudah ditentukan menggunakan hyperlink. Tampilan ketiga yaitu materi didalam menu ini terdapat beberapa materi yang mengenalkan macam macam pakaian dan juga fungsi dari masing-masing pakaian tersebut. Yang selanjutnya ada tampilan menu bermain didalam menu ini anak bisa memainkan beberapa kuis yang sudah disediakan apabila anak menjawab salah nanti akan ada emoticon salah dan apabila anak menjawab benar akan muncul emoticon benar. Yang terkahir ada tampilan menu petunjuk sebelum bermain sebenarnya kitab isa terlebih dahulu untuk memencet tombol petunjuk agar lebih mudah dan paham sebelum mengisi kuis kuis dalam permainan.



Gambar 3. Tampilan menu materi



Gambar 4. Tampilan menu bermain



Gambar 5. Tampilan menu petunjuk

Berikut adalah skor akhir yang diperoleh anak dalam memainkan kuis PPT Interaktif beserta dengan nilai berdasarkan rubrik penilaian:

Tabel 1. Rubik penilaian menggunakan PPT Interaktif.

Inisial Nama Anak	Skor Akhir	Keterangan
KI	90	Berkembang sangat Baik (BSB)
J	100	Berkembang sangat Baik (BSB)
KL	70	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Keterangan yang diberikan ditentukan berdasarkan rubrik penilaian yang dibuat oleh peneliti. Yaitu :

Tabel 2. Perolehan skor akhir anak dalam memainkan PPT Interaktif.

Skor Akhir Yang Diperoleh Anak	Keterangan
0 – 25	Belum Berkembang (BB)
26 – 50	Mulai Berkembang (MB)
51 – 75	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
76 – 100	Berkembang Sangat Baik (BSB)

Ananda KI tertarik tertarik untuk memainkan PPT Interaktif, tetapi ia merasa sudah mampu memahami materi yang ada dan tidak ingin mengikuti instruksi yang sudah diberikan di dalam PPT Interaktif. Ananda KI masih ingin bermain sendiri sehingga ia kurang fokus dan terburu-buru untuk menjawab soal. Ananda KI masuk pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB).

Ananda J tertarik untuk memainkan PPT Interaktif, ia fokus untuk menyimak materi yang ada pada video. Ketika menjawab soal yang ada pada PPT Interaktif Ananda J berhasil menjawab semua soal dan masuk pada kategori penilaian Berkembang sangat baik (BSB). ia mampu memahami instruksi dan menjawab soal yang ada pada PPT Interaktif.

Ananda KL tertarik untuk memainkan PPT Interaktif, namun ia kurang fokus untuk menyimak materi pada PPT Interaktif. Ketika menjawab soal yang ada pada PPT Interaktif Ananda KL berhasil menjawab 7 dari 10 soal dan masuk pada kategori penilaian Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan hasil penilaian rata-rata respon anak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media PPT Interaktif mendapatkan respon positif dari anak.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka mengembangkan kemampuan kognitif anak, terutama kemampuan klasifikasi tentunya membutuhkan media pembelajaran yang kreatif agar isi pembelajaran dapat disampaikan dengan lebih interaktif (Kurniawan, 2018) Kedua, ditinjau dari media pembelajaran, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam kategori baik menurut desain media yang akan dikembangkan dan kesesuaian materi dengan media yang akan dikembangkan, dengan gambar, suara, bentuk, kualitas warna. Didesain menarik dan sesuai dengan perkembangan anak, sehingga diharapkan adanya keinginan untuk belajar pada anak. Media pembelajaran ini dibuat untuk menstimulus dan melatih perkembangan otak anak dan melatih keterampilan berpikir anak.

Pada tahap awal peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi di TK Labschool Upi Serang. Berdasarkan observasi yang dilakukan di laboratorium TK Kelompok B Upi Serang, ditemukan bahwa kemampuan kognitif anak belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat ketika anak terlibat dalam kegiatan pembelajaran, karena guru cenderung menggunakan model tradisional yaitu pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara lisan dari seorang guru kepada sekelompok siswa. Guru lebih menitik beratkan pada materi buku teks sebagai sumber belajar saat melaksanakan proses pembelajaran, sehingga anak kesulitan memahami pelajaran karena pembelajaran tidak menarik perhatian anak. Selain itu, ditemukan lingkungan belajar yang terbatas dan masih monoton sehingga melemahkan kinerja dan motivasi belajar siswa.

Tahap kedua adalah desain. Melihat permasalahan dan fasilitas yang belum dimanfaatkan secara efektif dan efisien yang terdapat di sekolah, peneliti kemudian mengumpulkan informasi yang menunjang pengembangan Microsoft powerpoint berbasis multimedia interaktif. Pada tahap ini Peneliti merancang desain multimedia interaktif melalui Microsoft Powerpoint.

Tahap ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini proses yang dilakukan adalah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang meliputi pembuatan Microsoft Powerpoint sesuai rancangan yang telah direncanakan. Adapun tahapan-tahapan pengembangan meliputi penentuan materi, menentukan konsep dan mencari bahan objek materi dan kuis serta proses akhir yaitu editing.

Tahap keempat adalah Implementasi. Tahap implementasi yaitu melakukan penilaian oleh ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran dan tiga peserta didik Kelompok B TK Labschool UPI Serang. Dari tahap implementasi ini terdapat keterbatasan dalam pelaksanaannya dimana tidak dapat mengjangkau anak dalam jumlah yang banyak dalam proses penilaian produk. Validitas pengembangan video pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini dilakukan oleh para ahli diantaranya yaitu ahli isi pembelajaran, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran dan anak kelompok B pada uji coba perorangan.

Berdasarkan penilaian para ahli, diketahui bahwa media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan ini layak dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada masalah kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari banyak segi. Pertama, isi materi sebagai media pembelajaran

multimedia interaktif dan kesesuaian materi yang disajikan dari sudut pandang teks materi dengan keterampilan dasar, indikator dan tujuan pembelajaran, kebenaran konsep dan teori serta penggunaan metode yang tepat. Tata bahasa Penyajian materi lingkungan belajar berbasis multimedia interaktif, dikembangkan dengan menggunakan keterampilan dasar dan indikator sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat dicapai. Berdasarkan validasi ahli materi, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif lingkungan belajar yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran anak. Sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat dipercepat dan ditingkatkan (Pustpita et al., 2020) Media pembelajaran interaktif mampu mengasah daya pikir dan logika yang dapat memperkenalkan materi agar lebih menarik untuk diterima dan dipahami terutama oleh anak usia dini (Yulianto et al., 2018) Media pembelajaran interaktif ini dapat membantu anak mengembangkan potensi seluruh aspek kognitif anak. Multimedia interaktif, kombinasi teks, gambar, animasi, dan suara, membutuhkan partisipasi banyak indra dalam proses pembelajaran (Havizul, 2019; Mentari & Rosalina, 2018; Susanto, 2013).

Dengan adanya penelitian ini membantu mengenalkan PPT interaktif kepada guru untuk mempermudah proses pembelajaran dan evaluasi pada tingkat pendidikan anak usia dini. PPT ini memiliki keunggulan, seperti dapat digunakan di sekolah maupun di rumah. Namun dibalik kelebihan tersebut tentunya juga terdapat kekurangan yaitu untuk penggunaan PPT guru perlu memiliki pengetahuan tentang cara menggunakan PPT, yang membuat pembelajaran menjadi lebih mudah optimal di mana permainannya menarik dan infrastrukturnya harus memadai agar hasilnya maksimal. Implementasi PPT interaktif dilakukan di TK Labschool UPI Kampus Serang. Sebelum bermain kuis, peneliti menjelaskan materi tentang pakaian. Setelah selesai menjelaskan peneliti menginstruksikan anak-anak untuk memainkan kuis yang sudah dibuat oleh peneliti.

Simpulan

Dalam penerapannya, media *Powerpoint* interaktif sudah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi terlebih dahulu. Hasil validasi berbentuk lembar validasi kemudian dilakukan tahap observasi, wawancara, dokumentasi serta analisis respon anak yang berbentuk deskripsi. Subjek pada penelitian ini yakni anak usia 5-6 tahun. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk layak diuji cobakan dengan nilai persentasi cukup baik dan sesuai untuk anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Powerpoint* ialah media yang layak menjadi wadah untuk menstimulus kognitif anak usia 5-6 tahun. Didalam permainan ini terdapat informasi dan pengetahuan yang memudahkan anak dalam mengenalkan fungsi, jenis dan macam-macam pakaian. Selain pengetahuan anak dapat merefleksikan informasi yang sudah didapat melalui kuis interaktif. Jika anak tidak mengetahui gambar tersebut maka anak dapat membaca tulisan yang ada didalam gambar dan terdapat pengisi suara yang akan menjelaskan semua hal seputar mediana. Media ini dirancang untuk menstimulus aspek kognitif anak melalui PPT interaktif kepada anak usia dini di TK Labschool Upi serang. Selain itu media ini memberikan manfaat untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik sekaligus dapat menstimulus perkembangan kognitif anak.

Harapan peneliti dalam penelitian ini ialah agar para siswa mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan berfikir dan membantu anak untuk mengeksplor lingkungan sekitarnya. Peneliti berharap agar penelitian ini dapat disebarluaskan dengan lebih banyak subjek dan hasil penelitian ini bermanfaat untuk semua pembaca.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah nya penulis dapat menyelesaikan penulisan artikel ilmiah yang berjudul "Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini Dalam Mengklasifikasikan Warna, Fungsi Dan Jenis Pakaian Melalui PowerPoint Interaktif di TK Labschool UPI Serang" hingga selesai. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Selanjutnya penulis ingin berterima kasih kepada:

1. Ibu Lizza Suzanti selaku dosen mata kuliah praktik penilaian, atas bimbingannya dan dukungannya.
2. Rekan-Rekan peneliti artikel ilmiah yang sudah bekerjasama dalam pembuatan penelitian ini.

3. Penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu dan menjadi sumber informasi selama pengerjaan artikel ini sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah dan Susanti, H. (2016). Analisis Kemampuan Penalaran Logis Siswa yang Memiliki Gaya Berpikir Sekuensial Abstrak. Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY, 17-22
- Amelia, N. (2020). *ASESMEN PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN*. 3(1), 69–82. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-athfaal>
- Ariyanti, T. (n.d.-a). *PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT*.
- Ariyanti, T. (n.d.-b). *PENTINGNYA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI BAGI TUMBUH KEMBANG ANAK THE IMPORTANCE OF CHILDHOOD EDUCATION FOR CHILD DEVELOPMENT*.
- Aziz, A. C. K., Sugito, Kartono, G., Muslim, & Putri, S. R. (2022). Perkembangan Perangkat Pembelajaran. Media Sains Indonesia.
- Darma Wisada, P., Komang Sudarma, I., & Wayan Ilia Yuda S, A. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. In *Journal of Education Technology* (Vol. 3, Issue 3).
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin, M. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Havizul. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Menggunakan Model DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 283. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>.
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). KONSEP DASAR TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI MENURUT JEAN PIAGET. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Kurniawan, M. P. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*.
- Maymunah, S., & Watini, S. (n.d.). *Pemanfaatan Media Video Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19*.
- Nainggolan et al. (2021). *Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*.
- Nurmazunita S et al. (n.d.). *PENGARUH PERMAINAN DAKON BERBIJI TIGA BENTUK GEOMETRI TERHADAP KEMAMPUAN BERFIKIR LOGIS ANAK KELOMPOK B* Siti Nurmazunita.
- Pandapotan Sianipar. (2018). Bekerja Dengan Powerpoint 2016. PT. Elex Media Komputindo.
- Parette, HP, Hourcade, JJ, Boeckmann, NM, & Blum, C. (2008). Menggunakan Microsoft® PowerPoint™ untuk mendukung pengembangan keterampilan literasi darurat bagi anak-anak kecil yang berisiko atau penyandang disabilitas. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* , 36 , 233-239.

- Permana, P., & Pratita, G. B. (2019). *36 Jam Belajar Komputer Microsoft Powerpoint 2019*. Jakarta: PT Alex Komputindo.
- Pradilasari, L., Gani, A., & Khaldun, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 9–15. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v7i1.13293>
- Purnasari et al. (2020). *15275-39436-2-PB*.
- Pustpita et al. (2020). *Keefektifan Media Pembelajaran Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Septiana, N. (n.d.). *ICT DALAM PEMBELAJARAN MI/SD*.
- Susanto,Ahmad. (2017). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Bumi Aksara
- Yulianto, F., Utami, Y. T., & Ahmad, I. (2018). GAME EDUKASI PENGENALAN BUAH-BUAHAN BERVITAMIN C UNTUK ANAK USIA DINI. In *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika /* (Vol. 7, Issue 3).