

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *POWERPOINT* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL WARNA PADA ANAK USIA DINI DI SPS RAMBUTAN 78

Siti Nur Liana¹, Gunawan², Mukhtar Zaini Dahlan³, Nurhafid Kurniawan⁴

Universitas PGRI Argopuro Jember^{1,2,3,4}

e-mail: lianalyanaaa7@gmail.com¹, gunawan_gs@ymail.com², mukhtarzaini@gmail.com³,
nurhafitkurniawan@gmail.com⁴

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya kemampuan mengenal warna sebagai bagian dari perkembangan kognitif anak usia dini, namun observasi awal di SPS Rambutan 78 menunjukkan banyak anak masih mengalami kesulitan. Rendahnya kemampuan ini diduga akibat kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik. Fokus penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan anak usia 5-6 tahun dalam mengenal warna melalui penerapan media pembelajaran berbasis PowerPoint. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 13 anak Kelompok A di SPS Rambutan 78. Data dikumpulkan melalui observasi dan lembar kerja anak, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan: rata-rata kemampuan mengenal warna meningkat dari 46,78% pada pra-siklus (Mulai Berkembang), menjadi 63,10% pada Siklus I (Berkembang Sesuai Harapan), dan mencapai 79,76% pada Siklus II (Berkembang Sangat Baik). Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media PowerPoint yang interaktif dan visual efektif dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna anak usia dini. Disimpulkan bahwa media PowerPoint merupakan alternatif media inovatif yang berhasil meningkatkan mutu pembelajaran di SPS Rambutan 78.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Powerpoint, Anak Usia Dini*

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of color recognition as part of early childhood cognitive development. However, initial observations at SPS Rambutan 78 indicate that many children still experience difficulties. This low ability is thought to be due to a lack of varied and engaging learning media. The focus of this research is to improve the ability of 5-6 year old children to recognize colors through the application of PowerPoint-based learning media. This study used the Classroom Action Research (CAR) method, implemented in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 13 children from Group A at SPS Rambutan 78. Data were collected through observations and child worksheets, then analyzed descriptively and quantitatively. The results showed a significant improvement: the average color recognition ability increased from 46.78% in the pre-cycle (Beginning to Develop), to 63.10% in Cycle I (Developing as Expected), and reached 79.76% in Cycle II (Developing Very Well). These findings demonstrate that the use of interactive and visual PowerPoint media is effective in improving early childhood color recognition abilities. It was concluded that PowerPoint media is an innovative alternative media that successfully improves the quality of learning at SPS Rambutan 78.

Keywords: *Learning Media, PowerPoint, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diakui secara luas sebagai fondasi paling penting dalam siklus kehidupan manusia, yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi anak secara holistik. Periode ini sering disebut sebagai masa emas (*golden age*), yaitu sebuah fase krusial di mana stimulasi yang diberikan akan memberikan dampak permanen terhadap masa depan anak. Pada tahap ini, seluruh potensi individu baik aspek kognitif, sosial, emosional, maupun fisik mulai terbentuk dan berkembang dengan pesat. Anak-anak dalam rentang usia ini memiliki karakteristik unik di mana daya konsentrasi dan kemampuan penerimaan informasi mereka masih relatif utuh dan murni, sehingga mereka sangat reseptif terhadap rangsangan dari lingkungan (Firman & Anhusadar, 2022; Saputra, 2018). Oleh karena itu, kualitas pengalaman pendidikan yang diterima pada tahun-tahun awal ini menjadi titik krusial yang secara fundamental akan membentuk dasar-dasar kepribadian, cara berpikir, dan jalur kehidupan individu tersebut di kemudian hari (Dahlan, 2023). Intervensi pendidikan pada masa ini bukanlah sekadar persiapan sekolah dasar, melainkan sebuah investasi fundamental dalam pembentukan manusia seutuhnya.

Kesadaran mendalam akan pentingnya pendidikan pada usia dini tersebut mendorong adanya kebutuhan mendesak untuk menyelenggarakan pengalaman belajar yang bermakna dan berkualitas. Lingkungan belajar yang dirancang secara positif, suportif, dan merangsang tidak hanya berfungsi untuk menumbuhkan rasa percaya diri anak dalam bereksplorasi dan mencoba hal baru. Lebih dari itu, lingkungan yang kondusif terbukti memberikan dampak jangka panjang yang signifikan terhadap pencapaian akademik mereka di jenjang selanjutnya serta kematangan keterampilan sosial mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Investasi dalam pendidikan anak usia dini, oleh karenanya, tidak boleh dipandang semata-mata sebagai urusan privat yang hanya bermanfaat bagi perkembangan pribadi anak dan keluarganya. Sebaliknya, ini adalah sebuah investasi sosial strategis yang memberikan kontribusi signifikan dan berkelanjutan terhadap kemajuan peradaban masyarakat secara luas di masa depan, dengan menciptakan warga negara yang lebih kompeten, adaptif, dan berkarakter.

Pada jenjang pendidikan awal ini, anak-anak akan mulai membangun fondasi esensial untuk berbagai kemampuan dasar, yang mencakup perkembangan kognitif, keterampilan motorik, serta kematangan sosial-emosional. Di antara berbagai aspek tersebut, kemampuan kognitif seringkali dianggap sebagai salah satu aspek paling fundamental dalam keseluruhan proses tumbuh kembang anak usia dini. Oleh karena itu, sistem pendidikan yang berfokus secara serius pada pengembangan kognitif seharusnya memperoleh perhatian yang jauh lebih besar dari para pendidik dan praktisi di lembaga PAUD (Estuti et al., 2024). Dalam proses berpikir kognitif itu sendiri, terdapat sejumlah keterampilan dasar yang wajib distimulasi dan dikembangkan secara sistematis sesuai dengan tahapan usia anak. Keterampilan ini antara lain mencakup kemampuan dasar untuk berkreasi, kapasitas untuk mengingat informasi, serta kemampuan untuk mengenali dan memahami lingkungan sekitar tempat mereka tumbuh dan belajar (Dina & Purnamasari, 2023). Stimulasi ini harus dilakukan secara terencana dan tidak bersifat untung-untungan.

Melalui proses eksplorasi yang aktif dan pengalaman langsung dengan dunia di sekitar mereka, anak-anak akan mulai belajar dan menginternalisasi berbagai konsep dasar (Salsabila et al., 2025). Konsep-konsep inilah yang nantinya akan menjadi dasar atau fondasi bagi pembelajaran yang lebih kompleks di jenjang selanjutnya. Salah satu kemampuan kognitif awal yang paling fundamental adalah kemampuan untuk mengenal warna. Pengenalan warna seringkali dianggap sepele, namun ia merupakan komponen yang sangat penting dalam perkembangan kognitif anak. Warna bukan hanya sekadar entitas visual yang menarik perhatian. Lebih dari itu, warna memainkan peran krusial dalam membantu anak memahami

dan mengkategorikan dunia di sekitar mereka. Kemampuan membedakan warna juga menjadi sarana dasar bagi anak untuk berkomunikasi, mengekspresikan diri secara kreatif, dan memahami instruksi. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pendekatan pedagogis yang tepat guna untuk membuat proses pengenalan warna menjadi kegiatan yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh anak usia dini.

Meskipun pengenalan warna sangat fundamental dan diperlukan bagi anak, realitas di lapangan menunjukkan *kesenjangan* yang signifikan. Masih sangat banyak temuan di berbagai lembaga PAUD yang mengindikasikan bahwa anak mengalami kesulitan dalam mengenal, mengidentifikasi, dan membedakan warna-warna dasar secara konsisten. Tidak diragukan lagi, kondisi ini disebabkan oleh sejumlah variabel yang saling terkait, namun salah satu faktor utamanya adalah kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif di dalam kelas. Metode pengajaran yang monoton dan hanya mengandalkan hafalan verbal terbukti tidak efektif. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sebuah inovasi baru dalam penggunaan media pembelajaran. Media yang dibutuhkan adalah media yang menarik secara visual dan terbukti efektif untuk dapat menarik perhatian anak serta memudahkan mereka dalam menginternalisasi konsep warna. Penggunaan media pembelajaran yang kaya menjadi salah satu strategi kunci yang dapat diterapkan untuk memperkaya proses belajar mengajar (Rosdiana et al., 2024).

Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat mengubah proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi, dinamis, dan mampu merangsang pola pikir siswa secara aktif. Melalui pemanfaatan media yang dirancang dengan baik, guru juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih efektif serta menyajikan pengalaman belajar yang lebih beragam (Febriyanto et al., 2025; Yuliawati et al., 2025; Rosdiana et al., 2024). Dalam konteks ini, *inovasi* yang paling relevan untuk menjawab tantangan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Di era teknologi dan informasi yang sangat pesat saat ini, perangkat lunak seperti *PowerPoint* bisa menjadi salah satu solusi paling praktis dan efektif. *PowerPoint* adalah perangkat lunak yang sudah tidak asing lagi bagi para pendidik. Namun, potensinya seringkali belum dimanfaatkan secara maksimal di lingkungan PAUD, padahal *PowerPoint* bukan hanya sekadar alat presentasi statis, melainkan sebuah *platform* kreasi yang menawarkan berbagai fitur yang sangat relevan untuk pembelajaran anak usia dini.

Keunggulan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di PAUD terletak pada fitur-fitur bawaannya yang kaya. Perangkat lunak ini memungkinkan guru untuk mengintegrasikan elemen animasi, gambar-gambar menarik, suara, dan bahkan klip video pendek. Kombinasi elemen multimedia ini mampu membuat sajian pembelajaran menjadi sangat menarik dan interaktif. Secara khusus untuk masalah pengenalan warna, *PowerPoint* sangat efektif digunakan untuk anak usia dini dikarenakan *platform* ini bisa diciptakan dan dimodifikasi dengan sangat mudah untuk menampilkan banyak perpaduan warna yang cerah dan kontras (Harahap, 2022). Lebih jauh lagi, *nilai kebaruan* dari penggunaannya adalah kemampuan guru untuk menambahkan komponen interaktif. Guru dapat merancang kuis sederhana atau permainan tebak warna yang dapat melibatkan anak secara aktif dalam proses belajar. Dengan cara ini, paradigma belajar berubah. Anak-anak tidak lagi hanya menjadi pendengar yang pasif, tetapi mereka dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas dan pemikiran kritis mereka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan desain Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan praktis di kelas dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Secara spesifik, penelitian ini difokuskan pada

Copyright (c) 2025 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

upaya meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Penelitian dilaksanakan secara kolaboratif, melibatkan peneliti, rekan kerja atau guru sejawat, dan pengelola lembaga. Desain penelitian ini bersifat siklis, direncanakan dalam beberapa siklus (minimal dua siklus) yang berkelanjutan, di mana setiap siklus mencakup empat tahapan esensial: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Hasil refleksi pada siklus pertama akan menjadi dasar untuk menentukan perbaikan dan perencanaan pada siklus berikutnya, atau menghentikan penelitian jika indikator keberhasilan telah tercapai. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelompok A di SPS Rambutan 78 Kabupaten Jember pada Tahun Ajaran 2024-2025.

Prosedur penelitian pada setiap siklus diawali dengan tahap perencanaan (planning) yang rinci. Pada fase ini, peneliti melakukan serangkaian persiapan krusial, meliputi: (1) penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang disesuaikan dengan tema/topik dan karakteristik anak Kelompok A; (2) menyiapkan media pembelajaran utama, yaitu merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint yang dirancang agar menarik secara visual dan relevan untuk menstimulasi kemampuan mengenal warna; (3) membuat instrumen pengumpulan data yang komprehensif, terdiri dari lembar pengamatan (observasi) aktivitas anak, lembar kerja siswa (worksheet) yang didesain khusus untuk menilai kemampuan mengenal warna, serta alat dokumentasi (kamera); dan (4) melakukan sosialisasi rencana tindakan kepada rekan kerja atau guru sejawat untuk memastikan kolaborasi berjalan lancar. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan tindakan (acting), di mana peneliti mengimplementasikan seluruh skenario pembelajaran yang telah dirancang dalam RPPH, bertindak sebagai fasilitator utama di kelas.

Selama tahap pelaksanaan tindakan berlangsung, proses pengamatan (observing) dilakukan secara simultan. Pada tahap ini, peneliti (dibantu oleh kolaborator) mengumpulkan data secara sistematis menggunakan instrumen yang telah disiapkan. Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: (1) observasi langsung menggunakan lembar pengamatan untuk merekam aktivitas dan respons anak terhadap media PowerPoint; (2) pengumpulan hasil lembar kerja siswa untuk mengukur capaian spesifik kemampuan mengenal warna; dan (3) dokumentasi visual berupa foto atau video selama proses pembelajaran. Tahap terakhir dari setiap siklus adalah refleksi (reflecting). Pada fase ini, peneliti menganalisis secara cermat seluruh data yang telah terkumpul. Hasil analisis digunakan untuk mengevaluasi keberhasilan, kelemahan, dan kelebihan dari tindakan yang telah diimplementasikan, serta untuk menentukan apakah indikator keberhasilan telah tercapai atau diperlukan perbaikan untuk siklus penelitian selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pra Siklus

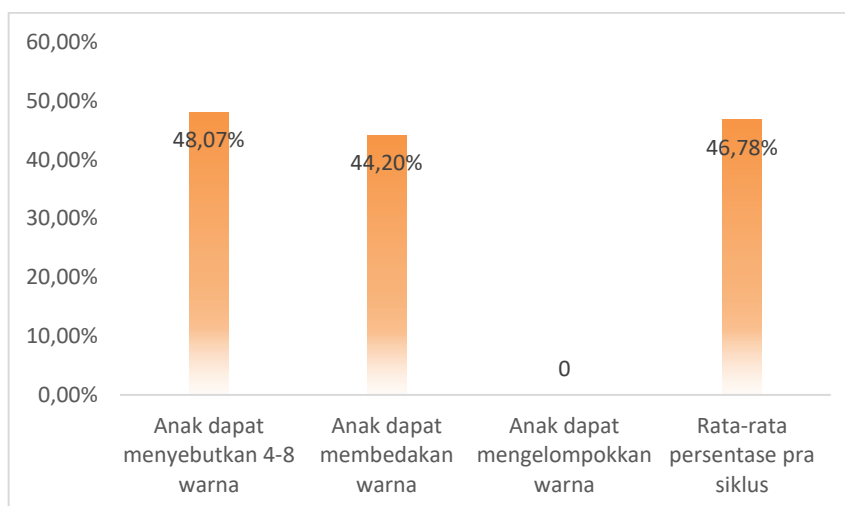
Sebelum penelitian, peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui seberapa baik kemampuan anak mengenal warna. Banyak media, seperti PowerPoint, dapat membantu anak mengenal warna. Peneliti memfokuskan pada 3 indikator saja, yaitu menyebutkan 4-8 warna, membedakan warna, dan mengelompokkan warna. Hasil kondisi awal dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Prasiklus

Indikator	Persentase Pra Siklus	Kriteria
Anak dapat menyebutkan 4-8 warna	48,07%	MB

Anak dapat membedakan warna	44,2%	MB
Anak dapat mengelompokkan warna	48.07%	MB
Rata-rata persentase pra siklus	46,78%	MB

Tabel 1 menyajikan data hasil observasi prasiklus mengenai kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Penilaian didasarkan pada tiga indikator utama. Hasil menunjukkan bahwa kemampuan anak masih berada pada kategori Mulai Berkembang (MB) di semua aspek. Kemampuan anak untuk menyebutkan 4-8 warna dan mengelompokkan warna sama-sama berada di angka 48,07%. Kemampuan untuk membedakan warna tercatat sedikit lebih rendah, yaitu 44,2%. Dengan demikian, rata-rata persentase kemampuan mengenal warna pada tahap prasiklus ini adalah 46,78%, yang secara keseluruhan masuk dalam kriteria Mulai Berkembang (MB).



Gambar 1. Kemampuan Mengenal Warna

Gambar 1 adalah diagram batang yang menyajikan persentase kemampuan mengenal warna pada tahap pra siklus. Grafik ini menampilkan data untuk beberapa indikator. Indikator "Anak dapat menyebutkan 4-8 warna" mencapai persentase 48,07%, sedangkan indikator "Anak dapat membedakan warna" berada di angka 44,20%. Terdapat anomali visual pada indikator "Anak dapat mengelompokkan warna" yang ditampilkan pada 0%. Meskipun demikian, "Rata-rata persentase pra siklus" secara keseluruhan tercatat pada 46,78%, yang mengindikasikan bahwa kemampuan rata-rata siswa masih berada di bawah 50%.

Siklus I

Hasil observasi pada pertemuan pertama dan kedua pada siklus I, menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna yang dilakukan oleh peneliti sedikit demi sedikit mulai meningkat. Berikut hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I selama dua kali pertemuan:

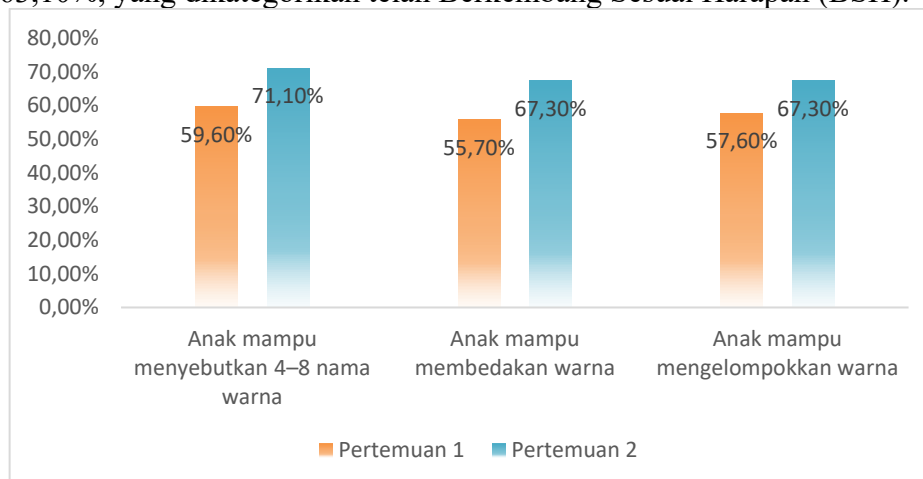
Tabel 2. Hasil Obeservasi Siklus I

Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata Persentase	Kriteria
Anak mampu menyebutkan 4–8 nama warna	59,60%	71,10%	65,35%	BSH
Anak mampu membedakan warna	55,70%	67,30%	61,50%	BSH
Anak mampu mengelompokkan warna	57,60%	67,30%	62,45%	BSH

Rata-rata persentase mengenal warna Siklus I

63,10% BSH

Tabel 2 menyajikan data hasil observasi Siklus I yang memantau kemampuan mengenal warna siswa selama dua pertemuan. Data menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten pada ketiga indikator. Kemampuan menyebutkan nama warna naik dari 59,60% di Pertemuan 1 menjadi 71,10% di Pertemuan 2. Begitu pula, kemampuan membedakan warna meningkat dari 55,70% menjadi 67,30%, dan kemampuan mengelompokkan warna naik dari 57,60% menjadi 67,30%. Secara keseluruhan, rata-rata persentase mengenal warna pada Siklus I ini mencapai 63,10%, yang dikategorikan telah Berkembang Sesuai Harapan (BSH).



Gambar 2. Kemampuan Mengenal Warna Siklus I

Gambar 2 menyajikan diagram batang yang membandingkan kemampuan mengenal warna siswa pada Siklus I antara Pertemuan 1 dan Pertemuan 2. Grafik ini menunjukkan peningkatan yang jelas di ketiga indikator. Kemampuan anak menyebutkan 4–8 nama warna meningkat signifikan dari 59,60% di Pertemuan 1 menjadi 71,10% di Pertemuan 2. Peningkatan serupa terjadi pada kemampuan membedakan warna, yang naik dari 55,70% menjadi 67,30%. Kemampuan mengelompokkan warna juga menunjukkan kemajuan positif, meningkat dari 57,60% di Pertemuan 1 menjadi 67,30% di Pertemuan 2.

Siklus II

Dari hasil penelitian pada kegiatan mengenal warna dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *powerpoint* siklus I mengindikasikan masih terdapat Beberapa anak tidak dapat menyebutkan warna, membedakan warna, atau mengelompokkan warna. Hal ini berdasarkan pada observasi yang dilakukan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran mengenal warna pada anak usia dini di SPS Rambutan 78 ini harus dilakukan lagi pada siklus II untuk memperbaiki dan memaksimalkan pada tahap perencanaan dan pelaksanaan. Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan secara bertahap pada kemampuan mengenal warna, yang disajikan dalam tabel berikut:

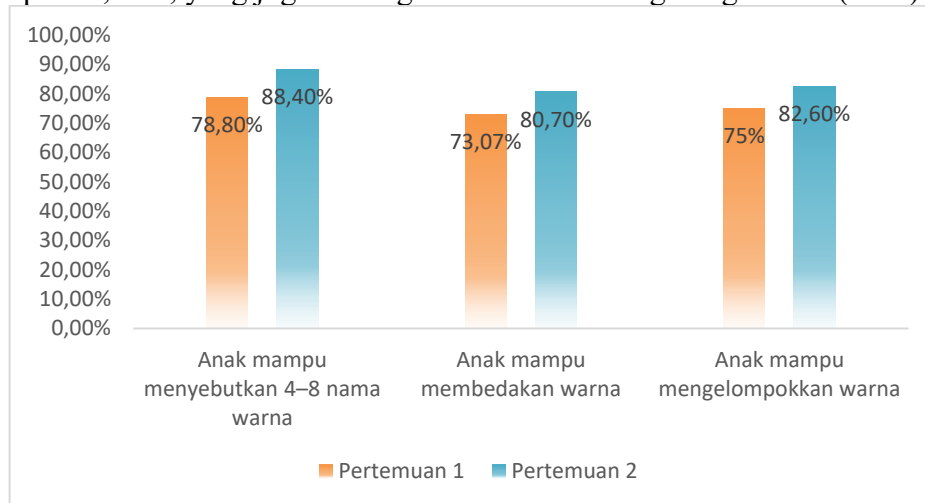
Tabel 3. Hasil Observasi Siklus II

Indikator	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata Persentase	Kriteria
Anak mampu menyebutkan 4–8 nama warna	78,80%	88,40%	83,60%	BSB
Anak mampu membedakan warna	73,07%	80,70%	76,88%	BSB
Anak mampu mengelompokkan warna	75%	82,60%	78,80%	BSB

Rata-rata persentase mengenal warna Siklus II

79,76% BSB

Tabel 3 menyajikan data hasil observasi Siklus II, yang menunjukkan peningkatan kemampuan mengenal warna secara signifikan selama dua pertemuan. Kemampuan menyebutkan nama warna naik dari 78,80% menjadi 88,40%. Kemampuan membedakan warna juga meningkat dari 73,07% menjadi 80,70%, dan kemampuan mengelompokkan warna naik dari 75% menjadi 82,60%. Ketiga indikator ini berhasil mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Secara keseluruhan, rata-rata persentase kemampuan mengenal warna pada Siklus II ini mencapai 79,76%, yang juga dikategorikan Berkembang Sangat Baik (BSB).



Gambar 3. Kemampuan Mengenal Warna Siklus II

Gambar 3 menyajikan diagram batang yang membandingkan kemampuan mengenal warna siswa pada Siklus II antara Pertemuan 1 dan Pertemuan 2. Terlihat peningkatan yang konsisten di semua indikator. Kemampuan anak menyebutkan 4-8 nama warna naik dari 78,80% menjadi 88,40%. Kemampuan anak membedakan warna meningkat dari 73,07% menjadi 80,70%. Demikian pula, kemampuan anak mengelompokkan warna juga mengalami kenaikan yang positif, yaitu dari 75% di Pertemuan 1 menjadi 82,60% di Pertemuan 2. Grafik ini menunjukkan kemajuan yang signifikan pada siklus ini.

Pembahasan

Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini

Istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medist* yang berarti “tengah” atau “perantara” (Wulandari et al., 2023). Secara umum, media dipahami sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, maupun gagasan. Dalam konteks teknologi informasi, media berfungsi sebagai alat untuk mengirim sekaligus menerima pesan. Apabila suatu teknologi mampu menyampaikan pesan dengan cepat dan memperlancar komunikasi, maka teknologi tersebut dapat dikategorikan sebagai media komunikasi (Saleh et al., 2023). Bentuk media sendiri beragam, mulai dari teks, gambar, suara, hingga video. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta berbagai sumber belajar yang ada di dalam lingkungan pendidikan (Wangi et al., 2022). Selain itu, pembelajaran juga dipahami sebagai bentuk bimbingan yang diberikan guru kepada siswa dengan tujuan membantu mereka dalam memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, membentuk perilaku, serta menumbuhkan sikap dan keyakinan yang positif. Media pembelajaran adalah media yang menyampaikan pesan atau informasi yang dimaksudkan untuk membantu siswa mempelajari sesuatu (Hasan et al., 2021). Media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan

untuk menyampaikan pelajaran. Ini termasuk buku, kaset, rekaman tape, kamera video, rekaman video, film, slide (gambar), foto, gambar, televisi, dan komputer (Irawan, 2022).

Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint*

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu aplikasi presentasi yang termasuk dalam paket program *Microsoft Office* dan banyak dimanfaatkan di dunia pendidikan (Muthoharoh, 2019). Aplikasi ini dianggap sebagai perangkat yang praktis untuk merancang media pembelajaran yang sederhana namun tetap menarik perhatian siswa (Sambella et al., 2023). Keunggulan *PowerPoint* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, hingga animasi, sehingga materi dapat disajikan secara lebih interaktif dan mudah dipahami (Anyan et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran, penggunaan *PowerPoint* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, memotivasi siswa, dan mempermudah guru dalam menyampaikan konsep yang kompleks agar lebih konkret. *Powerpoint* memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Menurut (Dinata et al., 2021) kelebihan *microsoft powerpoint*, antara lain : a) sangat mudah digunakan bahkan untuk orang yang baru mulai, b) Terdapat berbagai desain atau template yang menarik, c) dapat dibuat dalam berbagai bentuk data, d) Bisa mengubah foto secara langsung, e) Ada fitur pergerakan seperti transisi dan animasi yang disesuaikan, f) kemampuan untuk menambahkan konten dari aplikasi lain yang mendukung *Object Linking and Embedding (OLE)*. Meskipun memiliki banyak keunggulan, penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran juga tidak terlepas dari keterbatasan. Tidak semua jenis materi dapat disampaikan secara efektif melalui media ini. Selain itu, guru dituntut memiliki keterampilan khusus dalam merancang tampilan *PowerPoint* agar mampu menarik perhatian siswa. Pembuatan desain yang dilengkapi dengan animasi atau efek visual juga membutuhkan waktu serta persiapan yang lebih panjang, terutama jika ingin menampilkan hasil yang kompleks (Wulandari, 2022). Oleh karena itu, meskipun *PowerPoint* dapat menjadi media yang menarik, penggunaannya tetap memerlukan perencanaan yang matang agar benar-benar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Kemampuan Mengenali Warna Pada Anak Usia Dini

Salah satu unsur yang tidak dapat berdiri sendiri, warna adalah tampilan fisik pertama yang dilihat oleh orang untuk membedakan antara jenis benda hidup atau mati (Fitri, 2021). Mengetahui warna adalah aspek kognitif yang akan dialami setiap anak karena sangat diperlukan untuk perkembangan otak. Oleh karena itu, pembelajaran warna sejak dini dapat membantu perkembangan persepsi visual otak (Sari & syafi'i, 2021).

Menurut Sumarsih, Nurmalina & Astuti dalam (Ratna & watini, 2022) Warna memiliki beberapa fungsi:

1. Identitas. Kegunaan warna adalah untuk mempermudah identifikasi kelompok sosial, seperti warna seragam, logo organisasi atau perusahaan, dan bendera negara.
2. Psikologis. Warna dapat dikaitkan dengan karakter manusia. Contohnya, warna cerah atau panas lebih disukai oleh orang ekstrovert, sedangkan warna dingin dan gelap lebih disukai orang introvert.
3. Isyarat. Warna dapat menunjukkan fitur atau situasi tertentu, seperti bendera putih yang menunjukkan menyerah
4. Alami: Seperti halnya ketika anak-anak menggambar sehelai daun dan memberinya warna hijau, atau coklat untuk menggambar meja kayu Warna dapat dianggap sebagai sifat suatu benda atau gambaran sifat aslinya. Jadi ketika diwarnai, benda itu tampak lebih menarik daripada hanya diwarnai hitam atau putih karena tampak seperti benda nyata yang ada di dunia.

5. Menciptakan Keindahan. Dengan menggunakan warna, anak dapat lebih mudah menemukan dan mengenali suatu benda.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa *Microsoft PowerPoint* terbukti menjadi *media pembelajaran* yang sangat efektif dan praktis dalam meningkatkan kemampuan mengenal warna pada anak usia dini. Keunggulan utama *PowerPoint* terletak pada kemampuannya mengintegrasikan berbagai elemen *multimedia* seperti teks, gambar berwarna cerah, *audio*, dan *animasi* yang berhasil mentransformasi pembelajaran dari pasif menjadi interaktif. Hal ini sangat krusial untuk anak usia dini yang membutuhkan stimulasi *visual* dan auditori yang kuat. Kemampuan mengenal warna, yang merupakan aspek *kognitif* fundamental bagi perkembangan persepsi *visual* otak anak, dapat diajarkan secara lebih *konkret* dan menyenangkan melalui media ini. *PowerPoint* tidak hanya menyajikan warna sebagai konsep *abstrak*, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan fungsi-fungsi nyatanya, seperti fungsi *identitas* dan keindahan, sehingga materi menjadi lebih mudah dipahami dan relevan bagi siswa. Keberhasilan ini menegaskan bahwa media yang dirancang dengan baik dapat mempermudah guru dalam menyampaikan konsep yang kompleks.

Meskipun demikian, keberhasilan implementasi *media* ini sangat bergantung pada keterampilan *pedagogis* guru dalam merancang desain yang menarik, sebuah keterbatasan yang diakui dalam literatur. Pembuatan *slide* yang *interaktif* dan tidak *monoton* membutuhkan waktu dan persiapan yang matang. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk beralih dari sekadar menguji efektivitas *PowerPoint* secara umum, ke studi *komparatif* yang lebih spesifik. Perlu dilakukan penelitian yang membandingkan efektivitas desain *PowerPoint* yang *kompleks* (kaya *animasi* dan *audio*) dengan desain yang lebih sederhana, untuk melihat apakah ada perbedaan signifikan terhadap hasil belajar. Selain itu, studi *eksperimental* yang membandingkan *PowerPoint* dengan *media pembelajaran interaktif* lainnya, seperti aplikasi berbasis *tablet* atau *augmented reality*, sangat diperlukan untuk mengidentifikasi *platform* paling optimal dalam menstimulasi kemampuan *kognitif* anak usia dini, tidak hanya pada pengenalan warna tetapi juga pada aspek lain seperti mengenal bentuk dan angka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anyan et al. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *Jutech: Journal Education And Technology*, 1(1), 14–20. <http://repository.persadakhatulistiwa.ac.id/id/eprint/463/>
- Aulia et al. (2019). Contextual Teaching And Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aritmatika Sosial. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 5(2), 58. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v5i2.1753>
- Dahlan, M. Z. (2023). Pelibatan Peran Serta Orang Tua Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Anak Usia Dini Di Pos PAUD Teratai 23. *Education Journal: Journal Educational Research And Development*, 7(2), 209–219.
- Dina & Purnamasari (2023). Pengembangan Game Power Point Untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini. *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, Dan Gizi Anak Usia Dini)*, 4(1). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jt/article/view/23132>
- Dinata et al. (2021). Sosialisasi Pemanfaatan Microsoft Powerpoint Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Bahrul Ulum. *Jatimka: Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(2), 199–203. <https://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/view/14390/0>

- Estuti et al. (2024). Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Warna Melalui Media Clay Di Kelompok Cerdas Bkb Cerdas Ceria. *Literasi: Jurnal Pendidikan Guru Indonesia*, 3(3), 245–255. <http://ejournal.baleliterasi.org/index.php/literasi>
- Febriyanto et al. (2025). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Materi Perubahan Sosial Budaya. *Social Jurnal Inovasi Pendidikan Ips*, 5(3), 885. <https://doi.org/10.51878/social.v5i3.6537>
- Firman & Anhusadar (2022). Peran Guru Dalam Menstimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(2), 28–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i2.6721>
- Fitri, R. (2021). Peningkatan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Pada Anak Usai 5–6 Tahun (Kelompok B). 10(2), 95–106. <https://doi.org/10.58230/27454312.85>
- Fitri, Z. Z. (2023). Implementasi Media Powerpoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka Dan Huruf. *Indonesian Journal Of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 156–167. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.1981>
- Harahap, R. U. (2022). Power Point Sebagai Media Penanaman Moral Untuk Anak Usia Dini Di Era Society 5.0. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 99–109. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary>
- Hasan et al. (2021). Media Pembelajaran. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Herawati & Prahesti (2024). Keefektifan Powerpoint Pada Kemampuan Berhitung Dan Mengenalkan Geometri Anak Usia 5–6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(3), 107–116. <https://10.59141/japendi.v5i3.2723>
- Irawan, R. (2022). Konsep Media Dan Teknologi Pembelajaran. Eureka Media Aksara.
- Muthoharoh, M. (2019). Media Powerpoint Dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah Syariah Islamiyah*, 26(1), 21–32.
- Prihantoro & Hidayat (2019). Melakukan Penelitian Tindakan Kelas. *Ulu muddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. <https://doi.org/10.47200/ulumuddin.v9i1.283>
- Ratna & Watini (2022). Implementasi Model Asyik Dalam Pembelajaran Mengenal Konsep Warna Pada Anak Usia Dini. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 1737–1746. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara>
- Rosdiana et al. (2024). Peningkatan Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Melalui Media Powerpoint. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 213–227. <http://jurnal.rakeyansantang.ac.id/index.php/ths/article/view/245>
- Salsabila et al. (2025). Berpikir Induktif Sebagai Dasar Kompetensi Sikap Kritis Bagi Peserta Didik Generasi Millennial Abad 21. *Cendekia Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(1), 264. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i1.4465>
- Saleh et al. (2023). Media Pembelajaran. Eureka Media Aksara. <https://repository.penerbiteitureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sambella et al. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 9(5), 406–413.
- Saputra, A. (2018). Pendidikan Anak Pada Usia Dini. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192–209. <https://www.ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/tadib/article/view/176>
- Sari & Syafi'i (2021). Pengembangan Kemampuan Mengenal Warna Anak Usia Dini Melalui Media Water Beads. *Ya Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 28–33. <https://doi.org/10.24853/yby.5.1.28-33>

- Wangi et al. (2022). Model Pembelajaran. Academia Publication, Lamongan. <https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=LbVmEAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=apa+itu+pembelajaran+&ots=jHMgQkgUle&sig=cA6xKeWlbavcRF7AKwrFMURQCm8>
- Wibowo & Suyadi (2021). Penerapan Permainan Bahasa Guessing Games Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(1), 7–18. <https://doi.org/10.17509/cd.v12i1.31060>
- Wulandari et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Amelia. *Journal On Education*, 5(2), 3928–3936. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *Jupeis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1). <https://www.semanticscholar.org/paper/Pemanfaatan-Powerpoint-Interaktif-Sebagai-Media-Wulandari/c377bfe648839893b2cdaab7d3a4e48a7c2fdced>
- Yulawati et al. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Kuliah Immunologi Dan Serologi. *Science Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 4(4), 631. <https://doi.org/10.51878/science.v4i4.4168>