



Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis *Power Point* Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelompok B Di Tk Telkom 2 Palembang Tahun 2023

Alfina Khusnul Khotimah¹, Mardiana Sari², Syarwani Ahmad³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang

Abstract

Received: 23 Oktober 2023

Revised: 30 Oktober 2023

Accepted: 06 Oktober 2023

This study aims to find out whether educational games based on power point can affect the reading ability of group B children in Kindergarten Telkom 2 Palembang. Research using a quantitative approach to the experimental method. The type of design used is the One-Group Pretest-Posttest Design which was carried out for 8 meetings, 1 time pretest, 6 times treatment, 1 time posttest. The subjects in this study were the children of group B TK Telkom 2 Palembang, totaling 10 children. The results of the study after being given treatment using educational games based on power point showed that the average score during the pretest was 21.50 and the posttest was 38.70, meaning that the average posttest score was greater. Based on data analysis using the SPSS version 26 program with paired samples t-test, the result is a significant value of $0.000 < 0.05$ so that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that educational games based on power point affect the reading ability of group B children at TK Telkom 2 Palembang.

Keywords: *reading skills, power point based, educational games*

(*) Corresponding Author: syafriahmad95@yahoo.co.id

How to Cite: Khotimah, A. K., Sari, M., & Ahmad, S. (2023). Pengaruh Permainan Edukatif Berbasis Power Point Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Kelompok B Di Tk Telkom 2 Palembang Tahun 2023. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10081371>.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu proses pembinaan yang ditujukan kepada anak usia dini dengan memberikan stimulus positif serta menyeimbangkan seluruh aspek perkembangan, untuk mengoptimalkan berbagai potensi yang dimiliki setiap anak sehingga anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikannya. Persiapan yang harus dimiliki dalam pendidikan anak usia dini dengan mengembangkan beberapa aspek, yaitu salah satunya adalah bahasa. Menurut (Setiawati & Ulfah, 2018), dalam tahap perkembangan kehidupan anak banyak hal perkembangan yang diperlukan oleh anak untuk mengoptimalkan berbagai kemampuan yang dimiliki anak, salah satunya adalah perkembangan bahasa karena anak membutuhkan bahasa dalam berkomunikasi dengan orang lain.

Kemampuan berbahasa memiliki peran yang sangat penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk pendidikan selanjutnya. Hal ini disebabkan kemampuan berbahasa merupakan alat utama untuk anak usia dini dalam berkomunikasi. Kemampuan berbahasa terdiri dari kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat kemampuan berbahasa tersebut harus dilatih oleh pendidik maupun orang tua agar anak usia dini dapat berkomunikasi dengan baik. Semakin sering anak berlatih, maka semakin baik komunikasinya, dan keterampilan berbahasa anak semakin terasah atau mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di TK Telkom

2 Palembang, ditemukan bahwa kemampuan berbahasa anak, khususnya dalam membaca, belum mengalami perkembangan yang memadai. Contohnya, anak belum mampu mengenal simbol huruf, melafalkan kata, dan memahami makna tulisan. Beberapa penyebab masalah ini antara lain kurangnya stimulasi yang diberikan oleh media pembelajaran yang digunakan, serta kecenderungan anak-anak untuk merasa bosan selama kegiatan belajar membaca. Dari permasalahan tersebut, peneliti ingin memberikan perlakuan terhadap kemampuan membaca anak kelompok B di TK Telkom 2 Palembang dengan menggunakan permainan edukatif berbasis *power point*.

Permainan edukatif berbasis *power point* adalah permainan yang menggunakan komputer yang didesain dari program *Microsoft Power Point*. Beragam fitur-fitur menarik yang dimiliki *Microsoft Power Point* yang bisa menarik perhatian dan minat anak untuk belajar. Permainan ini bersifat edukasi yang disisipkan materi pembelajaran sesuai anak usia dini. Ketika anak dapat menjawab pertanyaan dengan benar, terdapat animasi gerak dan efek suara “kamu benar” sehingga memacu semangat anak untuk terus mencoba permainan ini dan materi pembelajaran pada permainan edukatif berbasis *power point* mampu menstimulasi perkembangan otak anak usia dini.

Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Yunitasari, Teguh, & Asri, 2022) yang berjudul “Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis *Power Point* Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini”, berkesimpulan bahwa media permainan kartu kata bergambar berbasis *power point* sangat tepat digunakan sebagai media keterampilan membaca anak usia dini. Hampir serupa penelitian yang dilakukan oleh (Sofiana, Asmawati, & Fahmi, 2022) yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukatif Mengenal Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di TK Islam Annur”, berkesimpulan bahwa terdapat pengaruh *game* edukatif mengenal huruf terhadap kemampuan membaca permulaan.

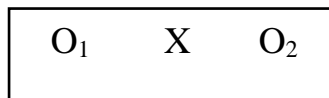
Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan edukatif berbasis *power point* terhadap kemampuan membaca anak-anak kelompok B di TK Telkom 2 Palembang pada tahun 2023.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Menurut (Priadana & Sunarsi, 2021), metode eksperimen adalah suatu pendekatan penelitian yang dilakukan secara sengaja oleh peneliti dengan memberikan *treatment* tertentu kepada subjek penelitian. dengan tujuan untuk memunculkan suatu kejadian yang akan dinilai pengaruhnya.

Rancangan *pre-eksperimental* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Jenis eksperimen ini bertujuan untuk meneliti dan membuktikan adanya pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Dalam konteks ini, penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji apakah penggunaan permainan edukatif berbasis *power point* dapat meningkatkan kemampuan membaca pada anak usia dini.

Rumus *One Group Pretest-Posttest Design*:



Keterangan:

O_1 = Nilai *Pretest* (sebelum diberikan perlakuan) X = Perlakuan yang diberikan

O_2 = Nilai *Posttest* (setelah diberikan perlakuan) Pengaruh perlakuan = $(O_2 - O_1)$

Menurut Sugiyono (2019:455) fase terpenting dalam penelitian adalah strategi pengumpulan data, karena pengumpulan data adalah tujuan utama penelitian. Teknik pengumpulan data penelitian yang digunakan yaitu:

1) **Observasi**

Observasi ini dilakukan dengan cara secara langsung mengamati objek penelitian di lapangan, dan peneliti mencatat semua kejadian dan peristiwa yang terjadi selama proses penelitian.

2) **Tes**

Tes merupakan cara peneliti untuk menilai sejauh mana pemahaman anak tentang kemampuan membaca. Tes yang diberikan yaitu kegiatan kemampuan membaca dengan metode pemberian tugas. Hal ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh kemampuan membaca mereka berkembang.

3) **Dokumentasi**

Peneliti menggunakan dokumentasi berupa foto untuk mengambil bukti nyata atau menggambarkan kondisi sebenarnya yang terjadi selama pembelajaran berlangsung.

Setelah data terkumpul, peneliti melanjutkan dengan melakukan analisis data menggunakan metode statistik parametrik. Dalam penelitian ini, statistik yang digunakan untuk analisis data meliputi:

Uji Normalitas data

Langkah awal dalam menguji analisis data, yaitu dengan menguji normalitas data. Menurut Ghazali (2018:111), uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan terikat dalam model regresi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data yang digunakan yaitu *shapiro wilk test* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Peneliti menggunakan *shapiro wilk test* karena sampel yang akan dipakai tidak mencapai hingga 30 sampel.

Uji Homogenitas

Setelah data berdistribusi normal, langkah selanjutnya adalah menguji homogenitas. Menurut (Sianturi, 2022), uji homogenitas digunakan untuk mengevaluasi apakah dua variasi populasi memiliki sebaran data yang sama atau berbeda. Metode ini melibatkan perbandingan kedua varian tersebut untuk menentukan apakah sebaran data homogen atau tidak. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan dengan metode uji *Levene* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26.

Kriteria Pengujian Hipotesis

Langkah akhir dalam pengujian dilakukan setelah uji normalitas dan homogenitas terpenuhi yaitu pengujian hipotesis. Menurut Ghazali (2018:152), uji-t digunakan untuk menguji pengaruh setiap variabel independen terhadap variabel dependen. Jika tingkat signifikansi $< \alpha = 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Dalam

penelitian ini, hipotesis diuji menggunakan metode uji *paired samples T-test* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26. Adapun hipotesis analisis korelasi sebagai berikut:

H₀ :Permainan edukatif berbasis *power point* tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca

H_a :Permainan edukatif berbasis *power point* berpengaruh terhadap kemampuan membaca

Penelitian ini dilakukan di TK Telkom 2 Palembang terletak di Jalan Jenderal Sudirman No. 559 A, Kecamatan Ilir Timur I, Kota Palembang. Sekolah ini merupakan tempat peneliti melakukan penelitian yang dilaksanakan selama dua bulan yaitu pada semester II tahun ajaran 2022/2023.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat).

Variabel Independen (X)

Variabel independen dalam penelitian ini adalah permainan edukatif berbasis *power point*.

Variabel dependen (Y)

Variabel dependen dalam penelitian adalah kemampuan membaca.

Definisi Operasional Variabel

Menurut (Nurdin & Hartati, 2019) Definisi operasional adalah proses mendefinisikan variabel dengan cara yang memungkinkan pengamatan atau pengukuran terperinci dari suatu objek atau fenomena.

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini mencakup hal-hal berikut:

1. Permainan edukatif berbasis *power point* adalah permainan kreatif dan menyenangkan yang mengandung unsur pendidikan dengan menggunakan *software microsoft power point* agar materi pembelajaran pada permainan ini lebih jelas, praktis dan menarik.
2. Kemampuan membaca adalah kemampuan suatu proses pengenalan simbol huruf, melafalkan kata, dan dapat memahami makna dari tulisan yang dibaca sehingga pesan yang disampaikan oleh penulis dapat dipahami.

Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi

Pendapatnya (Sugiyono, 2019:126) menyatakan bahwa “populasi merujuk pada suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau individu dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk diinvestigasi dengan tujuan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas”. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh peserta didik dari kelompok B pada semester genap di TK Telkom 2 Palembang dengan memiliki 2 kelas terdiri dari B1 dan B2, yang berjumlah 22 anak.

Sampel Penelitian

Pendapatnya Sugiyono (2019: 127) menyatakan bahwa “sampel adalah sebagian dari keseluruhan populasi yang memiliki jumlah dan karakteristik yang representatif”. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih sampel. Menurut Sugiyono (2019:133) teknik *purposive*

sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan beberapa hal untuk dipertimbangkan. Adapun yang menjadi sampel peneliti adalah dikelas B2 dengan jumlah siswa 10 orang anak di TK Telkom 2 Palembang. peneliti memilih kelas B2 yaitu masih adanya anak kemampuan membacanya belum berkembang secara optimal.

Rancangan Perlakuan

Rancangan perlakuan dalam peneitian ini untuk mengetahui ada atautidaknya pengaruh permainan edukatif berbasis *power point* terhadap kemampuan membaca anak. Dalam penelitian ini, hanya satu kelas atau kelompok eksperimen yang digunakan. Peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu dan kemudian membandingkan hasil *posttest* setelah memberikan perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan apakah terdapat pengaruh dari *treatment* yang diberikan atau tidak. Adapun Rancangan perlakuan pada penelitian ini sebagaiberikut:

1. Melakukan *pretest*, yaitu memberikan kegiatan kemampuan membaca dengan metode pemberian tugas kepada kelompok eksperimen
2. Melakukan *treatment*, kegiatan yang dilakukan saat memberikan *treatment* adalah mengajak anak menggunakan permainan edukatif berbasis *power point* kepada kelompok eksperimen.
3. Memberikan *posttest*, yaitu memberikan kegiatan kemampuan membaca dengan metode pemberian tugas kemudian membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest*. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah *treatment* permainan edukatif berbasis *power point* berpengaruh terhadap kemampuan membaca anak.

Hasil Uji Coba Instrumen

Untuk mempelajari lebih lanjut tentang kualitas instrumen dan apakah memenuhi standar yang digunakan, peneliti melakukan uji coba *instrumen*.

Tabel Kisi-kisi Instrumen Kemampuan Membaca

Variabel	Aspek Penilaian	Indikator	No Butir	Jumlah
Kemampuan Membaca	Pengenalan simbol huruf	1. Pengenalan simbol huruf vokal dan konsonan.	1,7	2
		2. Pengenalan huruf awal dari nama benda-benda.	2, 8	2
	Melafalkan kata	3. Melafalkan bunyi huruf vokal dan konsonan.	3, 9	2
		4. Melafalkan suku kata berpola.	4, 10	2
	Memahami makna tulisan	5. Membaca huruf.	5, 11	2
		6. Membaca kalimat.	6, 12	2

Tabel Instrumen Penelitian Kemampuan Membaca

	Jumlah	12
--	--------	----

No.	Aspek/Butir Pengamatan	Penilaian			
		BSB 4	BSH 3	MB 2	BB 1
1.	Anak mampu mengenal simbol huruf vokal dan huruf konsonan.				
2.	Anak mampu mengenal huruf awal dari nama-nama benda.				
3.	Anak mampu melafalkan bunyi huruf vokal.				
4.	Anak mampu melafalkan suku kata berpola “KV” (konsonan dan vokal).				
5.	Anak mampu membaca 4 huruf.				
6.	Anak mampu membaca kalimat sederhana.				
7.	Anak mampu membedakan simbol huruf vokal dan huruf konsonan.				
8..	Anak mampu mengelompokkan gambar dengan huruf awal yang sama.				
9.	Anak mampu melafalkan bunyi huruf konsonan.				
10	Anak mampu melafalkan suku kata berpola “VKV” (vokal, konsonan dan vokal).				
11.	Anak mampu membaca 5 huruf.				
12.	Anak mampu membaca kalimat cerita.				

Tabel Kriteria Penilaian Kisi-Kisi Instrumen

No.	Standar	Interpretensi
1.	4	BSB (Berkembang Sangat Baik)
2.	3	BSH (Berkembang Sesuai Harapan)
3.	2	MB (Mulai Berkembang)
4.	1	BB (Belum Berkembang)

Uji Validasi Instrumen

Menurut (Yusuf & Daris, 2018) Uji validitas merupakan upaya untuk menjamin derajat valid atau tidaknya suatu instrumen penelitian. Instrumen

dikatakan sah jika penelitian dapat mengukur dan mengungkapkan data secara akurat dari variabel yang diteliti.

Uji validitas dapat dibagi menjadi dua, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal berkaitan dengan sejauh mana kriteria yang terdapat dalam kuesioner secara logis (teoritis) mencerminkan apa yang diukur oleh instrumen tersebut. Maka instrumen yang peneliti buat dikatakan valid jika dapat mengukur kemampuan membaca. Jika validator menyatakan kesesuaian dengan kriteria yang telah ditetapkan, instrumen dianggap valid.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan penelitian berlangsung selama 8 hari dalam 3 minggu dimulai pada tanggal 02 Mei 2023 sampai dengan 17 Mei 2023. Penelitian ini dilaksanakan di TK Telkom 2 Palembang yang beralamat Jl. Jenderal Sudirman No. 55A Kecamatan ilir timur I Kota Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah permainan edukatif berbasis *power point* berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 10 anak dari kelas B2. Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disetujui oleh validator. Data kemampuan membaca pada kelompok eksperimen diambil melalui *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian kelompok eksperimen:

Deskripsi Pelaksanaan Pretest

Pelaksanaan penelitian pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 02 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan sub-sub tema kucing dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu tes awal atau *pretest*. Saat *pretest* menggunakan lembar observasi dengan anak melakukan kegiatan mengerjakan tes. Tes berupa lembar kerja anak, tes yang diberikan yaitu anak melingkari huruf vokal, menulis apa saja huruf konsonan, melingkari huruf awal dari gambar, mengelompokkan gambar dengan menempel gambar sesuai huruf awal, dan membaca kalimat cerita pendek. Anak mengerjakan tes tersebut maju ke depan satu persatu. Kegiatan *pretest* tanpa ada arahan pada anak. Adapun data yang diperoleh dari hasil pretest kemampuan membaca anak tergambar pada tabel dibawah ini:

Tabel Data *Pretest* Kemampuan Membaca

No	Kode Anak	Item Pengamatan												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	HPS	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	19
2	IMS	2	2	3	3	3	2	1	2	2	2	2	2	26
3	JSL	2	1	2	2	1	1	1	2	1	1	1	1	16
4	KMS	2	2	3	3	1	1	1	2	1	2	1	1	20

5	GBR	2	2	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	21
6	MGA	2	2	3	3	2	2	1	1	1	2	2	1	22
7	MKI	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	2	29
8	SNT	2	2	3	3	2	1	1	1	1	2	2	1	21
9	STR	2	2	2	3	2	1	1	2	1	2	1	1	20
10	SHK	2	2	3	3	2	1	1	2	1	2	1	1	21
Total		20	20	27	28	20	14	11	16	11	20	16	12	215
Rata-rata													21,5	

Deskripsi Pelaksanaan Treatment

a. Pelaksanaan penelitian kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 03 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan sub-sub tema burung dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu *treatment* ke-1, anak bermain dilaptop permainan *power point*. Anak mengklik item “belajar” dan item ”huruf vokal dan konsonan” kemudian anak menonton video belajar mengenal huruf vokal dan konsonan. Dalam video belajar tersebut, huruf vokal yaitu a, i, u, e, o dan huruf konsonan yaitu b, c, d, f, g, h, j, k, l, m, n, p, q, r, s, t, v, w, x, y, z. Selanjutnya anak bermain menebak huruf vokal dan konsonan, berikut tampilan permainannya:



Gambar Permainan Menebak Huruf Vokal



Gambar Permainan Menebak Huruf Konsonan

- b. Pelaksanaan penelitian ketiga dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 05 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang peliharaan sub-sub tema ikan dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu *treatment* ke-2, anak bermain dilaptop permainan *power point*. Anak mengklik item “belajar” dan item ”huruf awal” kemudian anak menonton video belajar hurufawal dari nama-nama benda. Dalam video belajar tersebut, contoh huruf awal dari nama benda yaitu huruf a: api, anting, huruf b: buku, bola dan seterusnya sampai huruf z. Selanjutnya anak bermain menebak gambar sesuai huruf awaldan mengelompokkan gambar sesuai huruf awal, berikut tampilan permainannya:



Gambar Permainan Menebak Gambar Sesuai Huruf Awal



Gambar Permainan Mengelompokkan Gambar Sesuai Huruf Awal

- c. Pelaksanaan penelitian keempat dilaksanakan pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang ternak sub-sub tema sapi dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu *treatment* ke-3, anak bermain dilaptop permainan *power point* Anak mengklik item “belajar” dan item “huruf vokal dan konsonan” kemudian anak menonton video belajar huruf-huruf vokal dan konsonan. Selanjutnya anak bermain dengan melafalkan huruf vokal dan konsonan, berikut tampilan permainannya:



Gambar Permainan Dengan Melafalkan Huruf Vokal dan Konsonan

d. Pelaksanaan penelitian kelima dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 10 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang ternak sub-sub tema ayam dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu yaitu *treatment* ke-4, anak bermain dilaptop permainan *power point* Anak mengklik item “belajar” dan item “suku kata” kemudian anak menonton video belajar suku kata KV (konsonan dan vokal) dan VKV (vokal, konsonan dan vokal). Dalam video belajar tersebut, contoh suku kata KV yaitu ba, bi, bu, be, bo dan suku kata VKV yaituaku, umi, eja dan lainnya. Selanjutnya anak bermain dengan melafalkan suku kata KV dan VKV, berikut tampilan permainannya:



Gambar Permainan Dengan Melafalkan Suku Kata KV



Gambar Permainan Dengan Melafalkan Suku Kata VKV

e. Pelaksanaan penelitian keenam dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 11 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang ternak sub-sub tema domba dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu yaitu *treatment* ke-5, anak bermain dilaptop permainan *power point*. Anak mengklik item “belajar> baca huruf > 4 huruf dan 5 huruf” kemudian anak

menonton video belajar membaca 4 huruf dan 5 huruf. Dalam video belajar tersebut, contoh membaca 4 huruf yaitu baju, mata, sate dan contoh membaca 5 huruf yaitu badan, hadir, wajah dan lainnya. Selanjutnya anak bermain dengan membaca 4 huruf dan 5 huruf, berikut tampilan permainannya:



Gambar Permainan Dengan Membaca 4 Huruf



Gambar Permainan Dengan Membaca 5 Huruf

- f. Pelaksanaan penelitian ketujuh dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 16 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang buas sub-sub tema harimau dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu *treatment* ke-6, anak bermain dilaptop permainan *power point* Anak mengklik item “belajar > baca huruf > kalimat” kemudian anak menonton video belajar membacakalimat. Dalam video belajar tersebut, contoh kalimat sederhana yaitu dina buka kado, ini dagu dino, tini baca buku dan lainnya. Selanjutnya anak bermain dengan membaca kalimat sederhana dan kalimat cerita, berikut tampilan permainannya:



Gambar Permainan Dengan Membaca Kalimat Sederhana



Gambar Permainan Dengan Membaca Kalimat Cerita Pendek

Deskripsi Pelaksanaan *Posttest*

Pelaksanaan penelitian kedelapan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2023. Adapun tema pembelajaran ini dengan tema binatang sub tema binatang buas sub-sub tema ular dengan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan yaitu tes akhir atau *posttest*. *Posttest* yang diberikan sama dengan tes awal atau *pretest*. Adapun data yang diperoleh dari hasil *posttest* kemampuan membaca anak tergambar pada tabel 4.2 dibawah ini:

Tabel Data *Posttest* Kemampuan Membaca

No	Kode Anak	Item Pengamatan												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	HPS	2	3	3	4	3	3	2	2	2	3	2	2	31
2	IMS	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	44
3	JSL	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	30
4	KMS	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	37
5	GBR	3	3	4	4	4	3	2	3	2	4	3	3	38
6	MGA	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	42
7	MKI	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	46
8	SNT	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	4	39
9	STR	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	3	2	40
10	SHK	3	3	4	4	4	4	2	3	2	4	3	4	40
Total		31	35	38	39	37	35	26	30	23	35	29	29	387
Rata-rata													38,7	

Hasil Penelitian

Deskripsi Data hasil penelitian

Data penelitian ini dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* pada setiap pertemuan. *Pretest* diberikan untuk mengukur kemampuan membaca anak sebelum treatment dilakukan, sedangkan *posttest* digunakan untuk menilai pengaruh kemampuan membaca anak setelah dilakukan treatment dalam bentuk kegiatan permainan edukatif berbasis power point. Setelah diperoleh hasil kemampuan membaca anak selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26.

Tabel Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Nama anak	Pretest	Posttest
1	HPS	19	31
2	IMS	26	44
3	JSL	16	30
4	KMS	20	37
5	GBR	21	38
6	MGA	22	42
7	MKI	29	46
8	SNT	21	39
9	STR	20	40
10	SHK	21	40
Jumlah		215	387
Rata-rata		21,5	38,7

Dari tabel terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 21,5 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 38,7. Terdapat peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Informasi lebih lanjut mengenai data nilai rata-rata statistik SPSS 26 untuk *pretest* dan *posttest* dapat ditemukan pada tabel sebagai berikut:

Tabel Hasil Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	10	16	29	21.50	3.629
Posttest	10	30	46	38.70	5.100

Valid N (listwise)	10			
--------------------	----	--	--	--

Berdasarkan tabel terlihat bahwa rata-rata dan standar deviasi kemampuan membaca anak *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan kegiatan *pretest*. Dari data yang telah disajikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan membaca anak-anak di TK Telkom 2 Palembang setelah di berikan *treatment* permainan edukatif berbasis *power point* dapat dikatakan meningkat.

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengevaluasi apakah data pada setiap variabel memiliki distribusi yang normal atau tidak. Kriteria berikut menjadi dasar kesimpulan uji normalitas:

- a. Jika nilai signifikansi $< \alpha = 0.05$, maka data berdistribusi tidak normal.
- b. Jika nilai signifikansi $< \alpha = 0.05$, maka data berdistribusi normal.

Tabel berikut menampilkan hasil uji normalitas dengan menggunakan *software* pengolah data statistik SPSS versi 26 :

Tabel Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.255	10	.065	.897	10	.205
Posttest	.169	10	.200*	.937	10	.524

* This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil dari tabel menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*, terlihat bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,065 < 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* sebesar $0,200 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Selanjutnya, berdasarkan uji *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi *pretest* sebesar $0,205 < 0,05$ dan nilai signifikansi *posttest* sebesar $0,524 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan kesamaan varians dimana sampel yang diambil berasal dari populasi yang varians homogen. Kriteria berikut menjadi dasar kesimpulan uji normalitas:

- a. Jika nilai signifikansi $< \alpha = 0.05$, maka data tidak homogen.
- b. Jika nilai signifikansi $> \alpha = 0.05$ maka data homogen.

Pengujian uji homogenitas menggunakan progam SPSS versi 26 yaitu dengan uji *Levene Statistic*. Adapun perhitungan homogenitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.961	1	18	.340

belajar	Based on Median	1.027	1	18	.324
	Based on Median and withadjusted df	1.027	1	17.262	.325
	Based on trimmed mean	.982	1	18	.335

Dari hasil tabel, terlihat bahwa nilai signifikansi sebesar $0,340 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians dari kelas tersebut adalah sama atau homogen. Kriteria uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi, sehingga pengujian hipotesis dapat dilanjutkan.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah variabel independen secara signifikan memengaruhi variabel dependen, dilakukan pengujian hipotesis. Jika signifikansinya $> \alpha = 0,05$ maka hipotesis ditolak dan jika signifikansinya $< \alpha = 0,05$ maka hipotesis diterima.. Adapun hipotesis analisis korelasi sebagai berikut:

H_0 :Permainan edukatif berbasis *power point* tidak berpengaruh terhadap kemampuan membaca

H_a :Permainan edukatif berbasis *power point* berpengaruh terhadap kemampuan membaca

Pengujian uji hipotesis menggunakan program SPSS versi 26 yaitu dengan uji *paired samples t-test*. Hasil dari pengujian *paired samples test* dapat disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel Hasil Uji Hipotesis

Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair pretest – 1 posttest	-2.530 17.20 0	.800		-19.010	-15.390	- 21.50 0	9.000	

Paired Samples T-test

Berdasarkan pada tabel terlihat bahwa nilai signifikan kurang dari 0,05 yaitu Sig (0,000) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, sedangkan H_a disetujui. sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan edukatif berbasis *power point* terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Telkom 2 Palembang.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dari tanggal 02 Mei 2023 sampai tanggal 17 Mei 2023, dengan jumlah sampel 10 anak sebagai kelompok eksperimen. Peneliti melakukan penelitian dengan 8 kali pertemuan yaitu satu kali *pretest*, enam kali *treatment* dan satu kali *posttest*. Berdasarkan data penelitian, terlihat bahwa setelah diberikan *treatment* menggunakan permainan edukatif berbasis *power point*, rata-

rata hasil *posttest* kelompok B2 adalah 38,70, yang lebih besar dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* sebesar 21,50 sebelum *treatment* diberikan.

Perbedaan ini juga diperkuat dengan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikannya yaitu $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima sehingga disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan edukatif berbasis *power point* terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Telkom 2 Palembang. Adapun hasil penelitian tersebut, ketika kegiatan bermain anak-anak lebih antusias dalam menerima materi pembelajaran. Hal ini karena dunia anak usia dini adalah dunia bermain.

Dengan menggunakan permainan edukatif berbasis *power point* melalui penggunaan laptop, anak-anak menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak lagi menjadi pasif. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat bersenang-senang dan mengeksplor dirinya. Anak-anak cenderung tidak bosan ketika belajar menggunakan media yang menarik. Bahkan mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran keesokan harinya. Hal ini terlihat jelas dari semangat dan antusias anak-anak untuk terus bermain permainan edukatif berbasis *power point* dalam mengikuti pembelajaran.

Hal ini senada dengan teori (Karlina, Kurniah, & Ardina, 2018) yang menyatakan bahwa permainan berbasis *power point* memiliki sejumlah keunggulan, termasuk kemampuannya untuk menyajikan materi secara menarik yang dapat memikat minat anak-anak. Hal ini dicapai melalui penggunaan kombinasi huruf, warna, dan animasi yang unik, yang membantu anak-anak dalam memahami materi selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, penerapan permainan berbasis *power point* juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satunya adalah perlunya tenaga pendidik yang terampil dalam mengembangkan *power point* yang dapat memberikan *output* yang menarik dan efektif. Selain itu, penting juga untuk memiliki fasilitas dan infrastruktur yang memadai guna mendukung penggunaan permainan berbasis *power point* dalam konteks pembelajaran.

Hasil yang diperoleh ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Sofiana, Asmawati, & Fahmi, 2022) yang berjudul “Pengaruh *Game* Edukatif Mengenal Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan di TK Islam Annur” Berdasarkan hasil penelitian, rata-rata kemampuan membaca pada kelompok eksperimen sebelum mendapatkan perlakuan (*pretest*) adalah 48,47, sedangkan setelah mendapatkan perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 51,80. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukatif pengenalan huruf memiliki pengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak usia 5-6 tahun.

KESIMPULAN

Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian *one-group pretest* dan *posttest* dengan satu kelas sebagai kelompok eksperimen, yang terdiri dari 10 anak dalam kelas B2. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa nilai rata-rata kemampuan membaca kelompok eksperimen pada saat *pretest* adalah 21,50, sedangkan pada saat *posttest* meningkat menjadi 38,70. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata pada *posttest*. Melalui analisis data menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan metode uji *paired samples t-test*, diperoleh hasil signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif berbasis

power point berpengaruh terhadap kemampuan membaca pada anak kelompok B di TK Telkom 2 Palembang.

REFERENSI

- Anggraini, L V., & Tirtayani, L. A., & Sujana, W. (2019). *Pengaruh Stimulasi Wicara dalam Pembelajaran terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Tunarungu usia Dini di TK Tunarungu Sushrusa. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol 7(2): 131-139.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi. (2018). *Asyiknya Belajar Sambi Bermain*. Guepedia. . Bogor.
- Dewi, I P., & Sofya, R., & Huda, A. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. UNP Press. Padang.
- Easter, F., & Palilingan, V R., & Djamen, A C. (2022). *Pengembangan Game Edukasi Bahasa Inggris Berbasis Mobile Untuk Siswa PAUD. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Vol 2(2).
- Edikom, T. (2019). *Persentasi dengan Microsoft Power Point*. Loka Aksara. Tangerang.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate SPSS 25 (9th ed)*. Universitas Diponegoro. Semarang.
- Hardani, A N H., & Andriani, H., & Fardani, R A., & Ustiawaty, J., & Utami, E F., & Istiqomah, R R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu. Yogyakarta.
- Harianto, E. (2020). *Keterampilan Membaca dalam Pembeajaran Bahasa. Jurnal Didaktika*. Vol 9(1).
- Herlina, E S. (2019). *Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. Jurnal Pionir LPPM Univesitas Asahan*. Vol 5(4): 336.
- Kadaruddin. (2018). *Mahir Desain Slide Presentasi dan Multimedia Pembelajaran Berbasis Power Point*. Deepublish. Yogyakarta.
- Karlina, I., & Kurniah, N., & Ardina, M. (2018). *Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) dalam Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini. Jurnal Ilmiah Potensia*. Vol 3(2): 25.
- Kurnia, R. (2019). *Bahasa Anak Usia Dini*. Deepublish. Yogyakarta.
- Misbahudin, D. (2018). *Penggunaan Power Point sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol 3(1): 43-48.
- Mulyani, N. (2022). *Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Muri'ah, S., & Wardan, K. (2020). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Literasi Nusantara.
- Nurdin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi Penelitian Sosial*. Media Sahabat Cendekia. Surabaya.
- Pebria, A. (2019). *How maximizing child potential*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Pradita, L E., & Jayanti, R., & Mardiyah, A A., & Suwandana, E. (2021). *Berbahasa Produktif melalui Keterampilan Berbicara*. PT. Nasya Expanding Management. Pekalongan.

- Pratiwi, E R., & Siswanto, M E. (2020). *Game Edukasi Power Point Berbasis Visual Basic untuk Pelajaran PKn*. CV. AA. RIZKY. Banten.
- Priadana, M S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books. Tangerang.
- Purnama, S., Hiriyani, Y S., & Heldanita. (2018). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya . Bandung.
- Ratnasari, E M., & Zubaidah, E. (2019). *Pengaruh penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*. Vol 9(3): 267-275.
- Setiawati, E., & Ulfah, A. (2018). *Meningkatkan Perkembangan Berbicara Anak Melalui Bercerita Menggunakan Flannel Boards*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 9.
- Sianturi. (2022). *Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis*. 8(1).
- Sinaga, E S., & Dhieni, N., & Sumadi, T. (2022). *Pengaruh Lingkungan Literasi di Kelas terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak*. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Vol 6(1): 297-287.
- Sofiana, L., & Asmawati, L., & Fahmi. (2022). *Pengaruh Game Edukatif Mengenal Huruf terhadap Kemampuan Membaca Permulaan*. *Journal Golden Age Universitas Hamzanwadi*. Vol 6(1): 112-127.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Tantawi, I. (2019). *Terampil Berbahasa Indonesia*. Kencana. Jakarta.
- Ulviani, M. (2022). *Bahan Ajar Teori Belajar dan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia*. PT Insan Cendekia Mandiri. Padang.
- Warmansyah, J. (2019). *Efektivitas Game Power Point dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan di TK Asyofa Padang*. *Jurnal Ta'dib*. Vol 22(2).
- Yanti, P G., & Puspitasari, N A., & Hidayati, D W. (2022). *Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Media Sains Indonesia. Bandung.
- Yunita, S. (2020). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis TIK*. Ahlimedia Press. Malang.
- Yunitasari, K., & Teguh, M., & Asri, N M. (2022). *Media Permainan Kartu Bergambar Berbasis Power Point Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. Vol 10(1): 58-66.
- Yusuf, M., & Daris, L. (2018). *Analisis Data Penelitian*. IPB Press. Bogor.