



Efektivitas Metode Pencampuran Warna Melalui Media Video Animasi Berbasis Powerpoint Terhadap Kemampuan Mengenal Warna Sekunder di TK Sirajuddin Pontianak Barat

Ainna Rahmawaty (1st); Diana (2nd); Yuniarti (3rd)

^{1,2,3} Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Pontianak, Indonesia

¹ainnarahmawaty@gmail.com, ²diana82@unmuhpnk.ac.id, ³yuniarti1406@gmail.com

Corresponding Author: Yuniarti - yuniarti1406@gmail.com

Submitted: 17 03 23 / Accepted: 02 05 23 / Published: 31 07 23

Abstract

This article is motivated by children who do not know how to get secondary colors because at school they have not carried out experimental activities about mixing colors. Therefore, the need for color mixing activities to get secondary colors. The problem of this study is the lack of children knowing how to get secondary colors at Sirajuddin Kindergarten. The purpose of this research is to introduce children to mixing primary colors with secondary colors in that they can recognize colors that are not yet known how to get them. This study uses a quantitative experimental research methodology. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The subjects in this study were class B children aged 5-6 years. Data analysis used statistical analysis Normality Test and Paired Sample T-test. The results of this study were carried out at Sirajuddin Effective Kindergarten by using the color mixing method through PowerPoint-based animated videos on the ability to recognize secondary colors.

Keywords: PowerPoint, Based Color Mixing, Video Animation Media

Abstrak

Tulisan ini dilatarbelakangi oleh anak yang belum mengetahui bagaimana cara untuk mendapatkan warna sekunder, karena di sekolah belum melakukan kegiatan eksperimen tentang pencampuran warna. Oleh karena itu, perlunya kegiatan pencampuran warna untuk mendapatkan warna sekunder. Adapun masalah dari penelitian ini yaitu kurangnya anak dalam mengetahui cara mendapatkan warna sekunder di TK Sirajuddin. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan anak dalam melakukan pencampuran warna primer menjadi warna sekunder yang mana mereka bisa mengenal warna yang belum diketahui cara mendapatkannya. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian penelitian kuantitatif eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini anak kelas B yang berusia 5-6 tahun. Analisis data yang digunakan secara analisis statistik Uji Normalitas dan Uji Paired Sample T-test. Hasil penelitian ini dilakukan di TK Sirajuddin efektif metode pencampuran warna melalui video animasi berbasis PowerPoint terhadap kemampuan mengenal warna sekunder, mendapatkan hasil yang efektif dan signifikan setelah diberikan *Treatment* atau perlakuan sebanyak 4 kali pertemuan.

Kata kunci: Pencampuran Warna ; Media Video Animasi; Berbasis PowerPoint

Pendahuluan

Kemampuan kognitif yaitu kemampuan yang mencakup segala bentuk pengenalan, kesadaran, pengertian yang bersifat mental pada diri individu yang digunakan dalam interaksinya antara kemampuan potensial dengan lingkungan (Novitasari, 2018). Kemampuan mengenal warna merupakan bagian dari suatu kemampuan kognitif. Hal ini sesuai dengan aspek perkembangan kognitif terdapat berbagai macam seperti mengenal huruf, angka, serta warna. Menurut Soewignjo (dalam Assyifa et al., 2020), warna dibagi menjadi dua yaitu secara subyektif (secara psikologis) dan secara objektif (secara fisik). Warna merupakan sebuah unsur keindahan dalam seni yang terlihat secara visual dan dapat memberikan kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda. Menurut Sulasmi (dalam Mulyana et al., 2017) Warna diartikan sebagai sebuah unsur keindahan dalam seni yang dapat dilihat secara visual dan dapat memberikan kesan perbedaan bentuk fisik dari suatu benda. Warna yang ditimbulkan memiliki beragam jenis. Ragam warna terbagi menjadi dua jenis yang meliputi warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna kuartener. Teori Brewster dalam mengelompokkan warna-warna yang ada menjadi 4 kelompok yaitu warna primer, sekunder, tersier dan warna kuartener. Pengelompokan warna ini sering ditampilkan dalam bentuk lingkaran dan sering disebut dengan lingkaran warna Brewster. Menurut teori Brewster warna primer adalah warna-warna dasar, yakni merah (seperti darah), biru (seperti laut dan langit), kuning (seperti telur). Warna sekunder adalah pencampuran warna primer, seperti merah dengan biru menjadi ungu, kuning dengan merah menjadi orange. Warna tersier adalah hasil dari pencampuran warna primer dan warna sekunder, seperti biru dengan ungu menjadi biru ungu. Warna kuartener merupakan hasil pencampuran warna dari pencampuran dua warna tersier, biru tersier dengan kuning tersier menjadi cokelat hijau (Nugraha dalam Hidayati et al., 2020). Artikel ini hanya menggunakan pencampuran warna primer menjadi warna sekunder. Sesuai dengan hasil observasi awal anak belum mengetahui bagaimana cara mendapatkan warna yang sesuai atau warna yang tepat. Selain itu, anak juga belum mampu menyesuaikan takaran pencampuran warna yang membuat hasil warnanya menjadi tidak tepat. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran dan arahan guru serta peneliti yang ada di depan kelas diharapkan dapat mengatasi kendala tersebut.

Media pembelajaran merupakan wadah atau tempat untuk menyampaikan informasi kepada anak-anak sehingga merangsang mereka untuk semakin giat dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan memotivasi anak untuk belajar (Panjaitan et al., 2020). Media pembelajaran yang menarik untuk anak, seperti media audio visual. Media audio visual merupakan komponen yang terbagi menjadi dua yaitu komponen suara atau audio dan komponen gambar atau visual. Contoh dari media audio visual seperti film dan program yang ada di televisi. Penggunaan media pembelajaran memiliki beragam manfaat. Manfaat media pembelajaran antara lain (a) dapat menjelaskan materi pembelajaran menjadi lebih sederhana; (b) meningkatkan keterkaitan peserta didik dalam proses pembelajaran; (c) memaksimalkan seluruh indera; (d) membimbing peserta didik menjadi lebih mandiri dalam meningkatkan wawasan; dan (e) memberikan informasi yang sama terhadap seluruh peserta didik (Daryanto, 2019). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media video animasi. Video animasi merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang mengoptimalkan suara dan adanya interaksi yang berkelanjutan (Luhulima et al., 2017). Video animasi menjadi salah satu

perpaduan yang inovatif antara pembelajaran dengan teknologi dan dibuat dengan visual yang menarik, sehingga menciptakan pembelajaran yang interaktif (Jaelani et.al.,2020). Penggunaan video animasi diharapkan membantu kegiatan pembelajaran. Video animasi dapat dibuat dengan menggunakan PowerPoint.

PowerPoint merupakan bagian dari microsoft office yang ada di laptop atau komputer. Fitur yang ditawarkan dalam PowerPoint memudahkan pengguna karena mampu mengintegrasikan elemen multimedia yang meliputi teks, grafik, animasi, dan video (Osman et al., 2022). Selain itu, PowerPoint merupakan aplikasi bawaan maka pengguna tanpa perlu menginstal aplikasi lain. Penggunaan PowerPoint dapat digunakan semua kalangan salah satunya bagi anak usia dini. PowerPoint yang disajikan untuk anak dikemas dengan semenarik mungkin dan disesuaikan dengan tema. Slide yang ditampilkan memuat berbagai gambar yang menarik atau gambar animasi yang bergerak dan memberikan latar yang didesain menarik agar anak menjadi tertarik dan mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini sejalan dengan menurut Sianipar (dalam Munasti & Suyadi, 2021), bahwa PowerPoint dapat menyempurnakan presentasi dengan cara yang mengagumkan yang dikustomisasi dengan pilihan desain yang membantu memaksimalkan efek visual dan audio. Pelajaran yang dikemas dalam visualisasi yang menarik dan memuat animasi, gambar, dan efek suara akan lebih mudah diterima dan dipahami anak saat proses pembelajaran (Sukiyasa & Sukoco, 2013).

Sesuai dengan hasil penelusuran penelitian terdahulu bahwa PowerPoint dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan interaktif (Munasti & Suyadi, 2021). Penggunaan PowerPoint pada penelitian sebelum untuk memberikan pembelajaran kepada anak tentang hewan. Materi yang diperkenalkan terkait berbagai jenis hewan dengan suara, makanannya, dan tempat tinggalnya, serta memberikan informasi melalui game tebak-tebakan, Tampilan PowerPoint di desain semenarik mungkin dengan warna-warna yang ceria supaya anak semakin senang melihatnya. Selain itu, juga menambahkan berbagai efek dan animasi yang dapat membantu setiap slide menjadi lebih menarik dan indah dilihat dan menambahkan berbagai efek suara untuk menampilkan kesan nyata pada PowerPoint. Merujuk pada penelitian sebelumnya, keterbaruan dari penelitian ini yaitu menggunakan PowerPoint untuk mengenalkan pencampuran warna. Isi dari PowerPoint yang ditampilkan terkait warna primer, pencampuran dua warna primer menjadi warna sekunder, dan video animasi yang menjelaskan tentang bagaimana cara mencampurkan warna primer menjadi warna sekunder serta kegiatan yang diberikan yaitu pencampuran warna menggunakan warna makanan dan mengelompokkan benda berdasarkan warna. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu menggunakan media video animasi berbasis PowerPoint dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menarik perhatian anak dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, juga memberikan tiga kegiatan yaitu anak melakukan pencampuran warna sesuai dengan ukuran menggunakan pipet ukur serta anak mengelompokkan benda berdasarkan warna menggunakan kancing dan balok warna.

Metode

Penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif Pre-Eksperimental. Penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme sebagai metode ilmiah atau saintifik karena telah memenuhi kaidah ilmiah secara konkrit atau empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis

(Sugiyono, 2017). Bentuk penelitian kuantitatif eksperimen dengan menggunakan *Pre-Experimental Designs (nondesigns)* yaitu *one group pretest-posttest*. Populasi pada penelitian adalah siswa di TK Sirajuddin Pontianak Barat. Sampel dalam penelitian ini merupakan siswa di TK Sirajuddin yang berusia 5-6 tahun di kelas B2 anak yang berumur 5-6 tahun berjumlah 31 orang. Sampel tersebut terdiri dari 15 orang perempuan dan 16 orang laki-laki. Tahapan pelaksanaan yang digunakan menggunakan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. *Pretest* merupakan tahapan awal anak untuk melihat kemampuan anak dalam melakukan kegiatan yang akan diberikan pada saat *treatment* berlangsung. *Treatment* merupakan perlakuan yang diberikan kepada anak dengan menampilkan media video animasi selama *Treatment* berlangsung pada penelitian ini anak diberikan *treatment* sebanyak 4 kali pertemuan yang masing-masing diberikan kegiatan. *Posttest* merupakan tahapan akhir setelah diberikan perlakuan untuk mengevaluasi perkembangan anak setelah diberikan *treatment*.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, teknik wawancara dan teknik dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji *paired sample T-Test*. Teknik penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample T-Test*. Menurut Ghazali (dalam Guritno & Prabowo, 2016) menyatakan, uji t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variabel dependen. Pengujian dilakukan dengan menggunakan significance level 0,05. ($\alpha = 5\%$) penerimaan atau penolakan hipotesis dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan $> 0,05$, maka hipotesis ditolak. Ini berarti bahwa variabel independen tersebut tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.
- b. Jika nilai signifikan $\leq 0,05$ maka hipotesis diterima berarti variabel tersebut mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel dependen.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Hasil Pre-test

Pre-test dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum diterapkan, metode pencampuran warna berbasis *PowerPoint* melalui video animasi dilakukan, jumlah hasil *pre-test* yang didapatkan dengan jumlah rata-rata 6,06%.

Tabel 1. Hasil Pre-test

Indikator	Jumlah Anak			Hasil Pre-test (Skor Rata-Rata)
	BB	MB	BSH	
1. Pengamatan menunjukkan Aktivitas Eksploratif dan Menyelidik	17		14	6,06
2. Pengamatan Mengenal Sebab-Akibat Tentang Lingkungannya	26	5		
3. Pengamatan mengelompokkan benda berdasarkan warna			31	

Sumber: Hasil penilaian selama penelitian

Berdasarkan hasil *pre-test*, data menunjukkan kemampuan anak mengenal warna sekunder sebelum diterapkan metode pencampuran warna melalui media video animasi berbasis *PowerPoint*.

Hasil *Treatment* 1 sampai 4 kali pertemuan

Treatment dilakukan dengan 2 kegiatan. Kegiatan tersebut dilakukan dengan meminta anak untuk duduk di barisnya masing-masing lalu dimulai dengan barisan pertama anak dipanggil satu persatu untuk maju ke depan dan barisan lain diminta untuk duduk menunggu giliran. Hal tersebut dilakukan selama *treatment* berlangsung yang mana tujuannya untuk mempermudah peneliti dalam memberikan penilaian kepada anak.

Tabel 2. Hasil *Treatment* 1 Sampai 4 Kali Pertemuan

<i>Treatment</i>	Indikator			Skor Rata-Rata
	1	2	3	
<i>Treatment 1</i>	9	-	27	5,77
<i>Treatment 2</i>	8	2	28	6,38
<i>Treatment 3</i>	10	20	29	7,58
<i>Treatment 4</i>	26	26	30	8,16

Sumber: Hasil penilaian selama penelitian

Keterangan:

Treatment 1, Indikator 1 anak yang mendapatkan nilai BB terdapat 9 orang, Ada 9 anak yang mendapatkan MB dan ada 9 anak yang mendapatkan BSH. Indikator 2, Terdapat 3 orang anak yang mendapatkan BB, Ada 24 anak yang mendapatkan MB. Indikator 3, Terdapat 27 anak yang mendapatkan BSH.

Treatment 2, Indikator 1 Terdapat 9 orang anak yang mendapatkan BB, Ada 11 orang anak yang mendapatkan MB, 8 orang anak yang mendapatkan BSH. Indikator 2, Terdapat 26 orang anak yang mendapatkan MB, 2 orang anak yang mendapatkan BSH. Indikator 3, terdapat 28 orang anak yang mendapatkan BSH.

Treatment 3, Indikator 1 terdapat 15 orang anak yang mendapatkan MB dan terdapat 14 orang anak yang mendapatkan BSH. Indikator 2, terdapat 9 orang anak yang mendapatkan MB dan terdapat 20 orang anak yang mendapatkan BSH. Indikator 3, terdapat 29 orang anak yang mendapatkan BSH.

Treatment 4, Indikator 1 terdapat 4 orang anak yang mendapatkan MB dan yang mendapatkan nilai BSH terdapat 26 anak. Indikator 2, terdapat 4 orang anak yang mendapatkan MB dan yang mendapatkan nilai BSH terdapat 26 anak. Indikator 3, terdapat 30 orang anak BSH.

Hasil *Post-test*

Post-test merupakan tahapan akhir. *Post-test* dilakukan untuk mengetahui mengetahui keberhasilan setelah dilakukannya *Treatment*/perlakuan, yang mana hasil yang didapat pada *pre-test* dapat dibandingkan dengan hasil dari *post-test*, supaya terlihat bahwa peneliti yang dilakukan efektif atau tidak.

Tabel 3. Hasil *Post-test*

Indikator	Jumlah Anak			Hasil <i>Post-test</i> (Skor Rata-Rata)
	BB	MB	BSH	
1. Pengamatan menunjukkan Aktivitas Eksploratif dan Menyelidik			31	8,74
2. Pengamatan Mengenal Sebab-Akibat Tentang Lingkungannya		8	23	

3. Pengamatan mengelompokkan benda berdasarkan warna			31	
--	--	--	----	--

Sumber: Hasil penilaian selama penelitian

Hasil pada tabel *pre-test*, *treatment* dan *post-test* diujikan menggunakan uji normalitas dan uji paired sample t-test, berikut hasil yang dijabarkan:

Uji Normalitas

Uji normalitas kolmogorov smirnov merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Dapat dilihat pada gambar yang ada, bahwa jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka tidak berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka nilai residual berdistribusi normal.

		Unstandardized Residual
N		31
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.16399022
Most Extreme Differences	Absolute	.136
	Positive	.116
	Negative	-.136
Test Statistic		.136
Asymp. Sig. (2-tailed)		.154 ^c

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.

Gambar 1. One Sample Kolmogorov-Smirnov Test (Sumber: SPSS 25)

Uji Paired Sample T-test

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1 PRE-TEST - POST-TEST		-2.677	1.194	.214	-3.115	-2.239	-12.484	30	.000

Gambar 2. Paired Sample Test (Sumber: SPSS 25)

Berdasarkan data *pre-test* dan *post-test* maka dilakukan uji t menggunakan program SPSS 25 dengan hasil t hitung 12.484, sedangkan tabel $df = (N-1) = (31-1) = 30$ sebesar 1.69726. Pada $\alpha=0,05$ dengan demikian nilai t hitung $> t$ tabel ($12.484 > 1.697$). Hasil tersebut terdapat keefektifan metode pencampuran warna melalui video animasi powerpoint terhadap kemampuan mengenal warna sekunder di TK Sirajuddin Pontianak Barat. Jadi, dapat diambil keputusan diketahui bahwa nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang nyata antara data *pre-test* dan *post-test*.

Pembahasan

Kemampuan mengenal warna adalah kemampuan pengetahuan anak tentang warna. Kemampuan mengenal warna anak meliputi cara menunjuk, menyebut, dan mengelompokkan warna sesuai instruksi guru dalam kegiatan pengenalan warna. Sesuai dengan teori Brewster pengenalan warna dapat dibagi menjadi empat golongan warna. Penggolongan warna ini terdiri dari warna primer, warna sekunder, warna tersier serta warna netral (Nugroho, 2008). Warna terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Warna primer meliputi warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder dibentuk dengan mencampur dua atau lebih warna primer (Suyanto dalam Shobary et al., 2014). Contohnya warna merah dan biru dicampurkan maka hasil yang didapatkan warna ungu, jika warna kuning dan merah dicampurkan hasil yang didapatkan jadi warna orange/warna jingga dan jika warna kuning dan biru maka hasil yang didapatkan warna hijau. Hal itu bisa terjadi karena pencampuran warna yang sesuai dengan takaran yang sudah ditentukan. Jika, warna yang didapatkan tidak sesuai maka terdapat kelebihan pada takaran saat pencampuran warna dilakukan.

Hasil *Treatment* 1 sampai 4 menunjukkan perbedaan yang signifikan karena pada saat *pre-test* anak tidak ada yang mendapatkan MB. Adanya *Treatment* pada anak, kemampuan mengenal warna anak bervariasi dari BB, MB dan BSH dengan jumlah yang masing-masingnya berbeda. *Treatment* yang diberikan yaitu pada kegiatan awal anak menonton video animasi berbasis *PowerPoint* yang sudah disiapkan. Kemudian, pada kegiatan inti anak mempraktekkan langsung pencampuran warna dengan takaran. Selama kegiatan ini anak diminta menyebutkan warna apa yang digunakan dan hasilnya, serta meminta anak untuk mengelompokkan benda berdasarkan warna menggunakan balok dan kancing warna. Mulyasa (dalam Suswanto 2020) menjelaskan bahwa penggunaan metode yang tepat akan turut menentukan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Selain itu, kelebihan dari penggunaan *PowerPoint* juga mendukung kemampuan anak dalam memahami materi. Hal ini dikarenakan *PowerPoint* ialah mampu menyajikan presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik karena dapat menampilkan gambar, animasi, dan suara secara bersamaan yang mampu membuat anak yang melihat menjadi senang dan tidak bosan (Munasti & Suyadi, 2021). Kegiatan mencampurkan warna yang dilakukan juga dapat mengembangkan kognitif anak. Anak dapat berpikir bagaimana caranya untuk mendapatkan warna yang tepat dengan menggunakan pipet ukur. Misalnya jika anak mengambil warna merah 1 ml dan warna biru 2 ml maka hasil warna yang didapat yaitu warna ungu yang muda. Selain itu, anak juga diminta untuk mengelompokkan berdasarkan warna. Sejalan dengan pendapat Khaeriyah et al., (2018) bahwa penggunaan metode eksperimen dapat mendorong proses pertumbuhan dan perkembangan pada anak. Menurut Fajriani pembelajaran mencampur warna dapat mengoptimalkan kreativitas, kognitif, dan motorik halus anak apalagi jika dilakukan secara terus menerus dan menjadi pembiasaan sesuai dengan konsep pembelajaran Montessori (Anjarsari et al., 2022). Kegiatan yang diberikan yaitu anak dapat bereksperimen dalam mencampurkan warna primer menjadi warna sekunder. Hal ini didukung juga dengan menggunakan media yang diberikan sebelum diberikannya kegiatan mencampur warna, kegiatan awal yang dilakukan yaitu dengan memutarakan anak video animasi yang menjelaskan tentang pencampuran warna. Di antara media hasil IPTEK adalah media *PowerPoint*, media *powerpoint* ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas pengguna (Nurhidayati et al., 2019).

Media pembelajaran video merupakan media elektronik yang bisa menyatukan teknologi visual dan audio dengan bersamaan dan bisa dihasilkan sebuah penayangan yang menarik dan dinamis (Nurwahidah et al., 2021). Media audio visual merupakan alat pembelajaran yang sangat *audible* artinya bisa didengarkan dan media yang *visibel* artinya bisa untuk dilihat. Kegunaan dari media audio visual adalah untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran terhadap peserta didik (Haq et al., 2022). Anak-anak antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi ini, karena sebelumnya anak belum dikenalkan bahkan diberikan video animasi di depan kelas. Sebelum penayangan animasi guru membuat perjanjian agar anak tidak asik sendiri ketika pembelajaran dimulai. Guru memberikan perjanjian jika ada anak yang tidak menyimak video yang diberikan maka video tersebut tidak jadi di putarkan dan guru juga meminta anak untuk melihat serta memahami video yang diberikan. Guru juga melakukan evaluasi di akhir penayangan terkait pemahaman materi yang telah diberikan kepada anak dengan memberikan beberapa pertanyaan.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terdapat peningkatan yang terjadi terhadap keefektifitasan. Efektif merupakan keberhasilan untuk mendapatkan keefektifan untuk mendapatkan hasil atau data yang sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam penggunaan data, sarana maupun waktunya Wicaksono Agus (dalam Sari & Nugroho, 2022). Hasil *pre-test* yang dilakukan dengan 31 orang jumlah rata-ratanya yaitu 6,06% sedangkan pada nilai *post-test* dengan jumlah rata-ratanya 8,74%. Merujuk pada hasil tersebut maka terjadi peningkatan sebesar 8,74%. Selain itu, data yang diuji secara statistic hasilnya menunjukkan t hitung $>$ t tabel maka H_0 "ditolak" dan H_a "diterima". Hipotesis dalam penelitian ini berarti ada keefektifitasan metode pencampuran warna melalui video animasi berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan mengenal warna sekunder di TK Sirajuddin Pontianak Barat setelah diberikannya *Treatment*.

Kendala-kendala yang terjadi selama proses kegiatan seperti anak yang kurang dalam mengambil air di dalam gelas dengan menggunakan pipet ukur. Kendala yang dialami disebabkan anak memerlukan beberapa gerakan yang membutuhkan koordinasi. Makmun Khairani (dalam Febriana & Kusumaningtyas, 2017) menyatakan bahwa perkembangan motorik halus adalah perkembangan otot-otot tangan pada anak untuk melakukan beberapa gerakan yang membutuhkan koordinasi seperti meremas kertas, memegang benda-benda tertentu, menulis, menyobek kertas atau kegiatan apapun yang memerlukan ketrampilan tangan. Melatih perkembangan motorik halus anak sangat penting, karena gerakan motorik halus inilah yang nantinya akan mempermudah setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak. Oleh sebab itu, anak memerlukan latihan yang berulang agar memperoleh keterampilan motorik (Fajarwati et al., 2022).

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran yang diberikan pada kegiatan pencampuran warna dalam mengenal warna sekunder dinyatakan berhasil karena dengan adanya penilaian yang diberikan dan hasil yang didapatkan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti ketika anak diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis *PowerPoint* terhadap kemampuan mengenal warna sekunder maka hasilnya yaitu efektif. Pada peneliti selanjutnya, bisa membuat video animasi yang disisipkan untuk *PowerPoint* menggunakan video yang dibuat sendiri supaya pembelajaran yang diberikan bisa lebih menarik perhatian anak, dan bisa membuat penilaian anak menjadi lebih baik lagi.

Referensi

- Anjarsari, I., Rahayu, S., Istiklaili, F., & Harlistyarintica, Y. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Menggunakan Metode Efektif, Kreatif, Aman, Rasional (MEKAR) dengan Media Batu Alam untuk Anak Usia 3-4 Tahun. *Sentra Cendekia*, 3(3), 121. <https://doi.org/10.31331/sencenivet.v3i3.2278>
- Assyifa, F. N., Rohita, & Nurfadilah. (2020). Pengaruh Video pembelajaran Interaktif Mengenal Warna terhadap kemampuan kognitif anak. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 15(2), 137-146. <https://doi.org/10.21009/JIV.1502.5>
- Febriana, A., & Kusumaningtyas, L. E. (2017). Meningkatkan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menganyam Pada Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak dan Media Informasi PAUD*, 2(2), 70-75. <https://doi.org/10.33061/ad.v2i2.1971>
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fajarwati, A., Setiawati, E., & Yusdiana, Y. (2022). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Melalui Kegiatan Seni Rupa Pada Anak Usia Dini. *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 8(1), 15-25. <https://dx.doi.org/10.18592/jea.v8i1.6552>
- Guritno, B., & Prabowo, H. (2016). Analisis pengaruh motivasi intrinsik terhadap kepuasan kerja yang berdampak pada kinerja karyawan di PT. Jhons GF Semarang. *BBM (Buletin Bisnis & Manajemen)*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.47686/bbm.v2i2.20>
- Haq, H., Purwantono, P., Irzal, I., & Rahim, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Fabrikasi. *Jurnal Vokasi Mekanika*, 4(1), 89-93. <https://doi.org/10.24036/vomek.v4i1.310>
- Hidayati, S., Robingatun, R., & Saugi, W. (2020). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Kegiatan Mencampur Warna di TK Kehidupan Elfhalyu Tenggara. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.24853/yby.4.1.23-37>
- Jaelani, A. F. (2020). Penggunaan Media Online Dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar PAI Di Masa Pandemi Covid-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online). *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 8(1), 12. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v8i1.579>
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan metode eksperimen dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102-119. <https://doi.org/10.24235/awlad.v4i2.3155>
- Mulyana, E. H., Nurzaman, I., & Fauziah, N. A. (2017). Upaya Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Mengenal Warna. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 76-91. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7170>
- Munasti, K., & Suyadi. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876-885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Novitasari, Y. (2018). Analisis Permasalahan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 82-90. <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v2i01.2007>
- Nugroho, A. (2008). *Pengembangan Sains Pada Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Danendra.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & W, D. M. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181-184. <http://dx.doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Nurwahidah, C. D., Zaharah, Z., & Sina, I. (2021). Media Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Mahasiswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1). <http://dx.doi.org/10.31000/rf.v17i1.4168>

- Osman, N., Noor, S. M., Rouyan, M. N., & Hat, N. C. (2022). The use of PowerPoint in developing multimedia-based teaching and learning materials for learning Arabic Language. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 18(1), 15-21. <https://doi.org/10.52462/jlls.163>
- Panjaitan, N. Q. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.404>
- Sari O. W., & Nugroho, S. (2022). Metode Latihan Terhadap Kemampuan Menulis Pada Anak Di Taman Kanak-Kanak Al-Mukaddimah Pontianak (Studi Kasus Anak Kidal). *Edukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1). <http://dx.doi.org/10.29406/jepaud.v10i1.3106>
- Shobary, M. N., Riana, D., & Sanjaya, R. (2014). Aplikasi Animasi Interaktif Pencampuran Tiga Warna Primer dan Pengenalan Bentuk Geometri pada PAUD Al-Muslimun. *Jurnal Informatika*, 1(2). <https://doi.org/10.31294/ji.v1i2.44>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126-137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Suswanto, A. (2020). Kemampuan-Kemampuan Mengelola Program Belajar Mengajar (Suatu Konsep Teoritis Dalam Pembentukan Guru Profesional). *Murabbi*, 3(1). <https://www.ejournal.stitalhikmah-tt.ac.id/index.php/murabbi/article/view/63>