

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *POWERPOINT*  
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN  
MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK B DI TK  
DHARMA SANTI II, SESANDAN, TABANAN,  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

Oleh

**Gusti Ayu Putu Meli Handayani, NIM 2011061006**

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B Di TK Dharama Santi II Sesandan, Tabanan (2) mengetahui kelayakan *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B Di TK Dharama Santi II Sesandan, Tabanan (3) mengetahui efektivitas *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B Di TK Dharama Santi II Sesandan, Tabanan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu: metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan teknik (uji-t) *sample dependent*. Banyak subjek pada penelitian ini adalah 24 orang anak kelompok B TK Dharma Santi II Sesandan, Tabanan. Hasil penelitian adalah: (1) Rancang bangun berdasarkan penilaian ahli rancang bangun 90%, (2) Uji kelayakan multimedia *powerpoint* interaktif berdasarkan penilaian ahli isi pembelajaran 91,6%, ahli desain instruksional 96,87%, ahli media pembelajaran 93,75%, uji coba perorangan 93,33%, dan uji coba kelompok kecil 92,70%, (3) Efektivitas multimedia *powerpoint* interaktif diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 13,948 dan diperoleh hasil  $t_{tabel}$  sebesar 2,069, maka dari hasil analisis tersebut dapat dibandingkan bahwa  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$ . Maka  $t_{hitung} = 13,948 > t_{tabel} = 2,069$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai *post-nontest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-nontest*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan multimedia *powerpoint* interaktif untuk meningkatkan kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok B Di TK Dharma Santi II, Sesandan, Tabanan.

**Kata kunci:** Multimedia, *Powerpoint* Interaktif, Mengenal Huruf

## ABSTRACT

*This research aims to (1) describe the design of an interactive powerpoint to improve the ability to recognize letters in group B children at Dharama Santi II Kindergarten Sesandan, Tabanan (2) determine the feasibility of interactive powerpoint to improve the ability to recognize letters in group B children at Dharama Santi II Kindergarten Sesandan, Tabanan (3) knows the effectiveness of interactive PowerPoint to improve the ability to recognize letters in group B children at Dharama Santi II Kindergarten Sesandan, Tabanan. This research is development research. The development model used is the ADDIE model. The data collection methods used were: observation, interviews and questionnaires. Data analysis uses quantitative analysis and dependent sample techniques (t-test). Many of the subjects in this research were 24 children from group B at Dharma Santi II Sesandan Kindergarten, Tabanan. The results of the research are: (1) Design based on the assessment of design experts 90%, (2) Feasibility test of interactive PowerPoint multimedia based on the assessment of learning content experts 91.6%, instructional design experts 96.87%, learning media experts 93.75% , individual trials 93.33%, and small group trials 92.70%, (3) The effectiveness of interactive multimedia powerpoint obtained tcount of 13.948 and ttable results obtained of 2.069, so from the results of this analysis it can be compared that tcount is greater than ttable . So tcount = 13.948 > ttable = 2.069 so that H0 is rejected and H1 is accepted because the post-nontest score is higher than the pre-nontest score. Thus, it can be concluded that using interactive PowerPoint multimedia can improve the ability to recognize letters in group B children at Dharma Santi II Kindergarten, Sesandan, Tabanan.*

**Keywords:** *Multimedia, Interactive Powerpoint, Recognizing Letters*

