

PENINGKATAN PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA POWERPOINT

Ade Rosdiana^{1*}, Ana Lestari², Mimin Halimah³, Ninik Sri Sutarti⁴, Sutanti⁵, Rini Novianti Yusuf⁶

^{1,2,3,4,5,6}Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Rakeyan Santang Karawang, Indonesia
mamahraflia2014@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya peran teknologi dalam kehidupan anak-anak, maka dibutuhkan suatu keterampilan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam pelaksanaan pendidikan. Salah satu media pembelajaran yang banyak berkembang pada saat ini yaitu media berbasis komputer. Salah satu contohnya yaitu pembelajaran berbasis powerpoint atau PPT. Dalam bidang pendidikan powerpoint menjadi daya tarik serta berfungsi sebagai alat bantu serta sebagai alat penyalur pesan pendidikan. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pendidikan anak usia dini akan menggunakan media pembelajaran powerpoint interaktif untuk anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan di Paud Nurul Falah Karawang. Subjek dalam penelitian ini adalah murid dan guru. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi perbaikan proses pembelajaran saat penggunaan media PPT interaktif. Guru dapat memanfaatkan powerpoint sebagai sarana pembelajaran digital yang imajinatif dan menarik bagi siswa sehingga dirasakan manfaatnya dalam menimbulkan semangat tinggi siswa mengikuti proses pembelajaran pembelajaran di kelas.

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

Abstract: This research is motivated by the increasing role of technology in children's lives, so skills are needed to adapt to technological developments in the implementation of education. One of the learning media that is currently being developed is computer-based media. One example is PowerPoint or PPT based learning. In the field of education, PowerPoint has become an attraction and functions as a tool and as a means of conveying educational messages. Therefore, the aim of this research is to find out how early childhood education will use interactive PowerPoint learning media for children aged 4-5 years. This research uses a qualitative approach and is descriptive in nature. This research was conducted at Paud Nurul Falah Karawang. The subjects in this research were students and teachers. The instruments used are observation, interviews, and documentation. The research results show that there is an improvement in the learning process when using interactive PPT media. Teachers can use PowerPoint as a digital learning tool that is imaginative and interesting for students so that they feel the benefits in generating high enthusiasm for students following the learning process in class.

Keywords: Learning, Powerpoint Media, Early Childhood.

Article History:

Received: 28-02-2024

Revised : 27-03-2024

Accepted: 30-04-2024

Online : 30-05-2024

A. LATAR BELAKANG

Pengembangan media pembelajaran pada pendidikan anak usia dini dapat dilakukan dengan pemanfaatan teknologi digital, dimana hal ini merupakan salah satu usaha untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswa pada zaman yang terus berkembang. Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting karena sebagai pondasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Maka guru harus bisa membuat dan

menyajikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, agar tujuan Pendidikan Anak Usia Dini tetap dapat tercapai dengan baik. Inovasi pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu ide, gagasan, atau upaya melakukan upaya pembaharuan dalam pembelajaran di kelas. Inovasi dalam dunia pendidikan biasanya muncul dari adanya keresahan-keresahan pihak tertentu tentang penyelenggaraan pendidikan. Selain atas dasar tersebut, inovasi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting karena bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan efektifitas dan efisiensi, menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Maswati dkk, 2023).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menurut Everet M. Roger dalam (Budiyo, 2020) telah memasuki era 4.0 atau komunikasi interaktif, sebelumnya era telekomunikasi (3.0), cetak (2.0) dan yang paling lawas era tulisan (1.0). Perkembangan pesat tersebut memunculkan perubahan secara signifikan bagi seluruh sektor kehidupan tak terkecuali media pembelajaran. Salah satu yang paling nampak adalah tersedianya akses internet, kini setiap saat dapat diakses dengan mudah. Dibalik kemudahan tersebut berdampak pada sejumlah problem baru khususnya kesiapan kompetensi sumber daya manusia, dalam pendidikan guru harus mampu mengimbangi sebuah perkembangan zaman.

Suryani dkk sebagaimana dikutip (Nasser, 2021) bahwa istilah media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti perantara atau pengantar. Smaldino, dkk dalam (Kartika, 2020) mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Wati sebagaimana dikutip (Mayasari, 2021) bahwa media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi sehingga tujuan yang diinginkan tercapai.

Sedangkan menurut Wati sebagaimana dikutip (Kartika, 2018) mengemukakan bahwa kata media dalam “media pembelajaran” secara harfiah berarti perantara atau pengantar, sedangkan kata pembelajaran diartikan sebagai suatu kondisi yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan sesuatu belajar. Jadi media pembelajaran diartikan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan siswa. Menurut Arsyad dalam (Fitria, 2023) bahwa kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*) komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*) pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educational technology*), alat peraga dan media penjas.

Menurut Sanaky dalam (Ningsih, 2024) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Munadi dikutip (Arif, 2024) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Mayasari, 2023).

Menurut Suryani, dkk dalam (Hoerudin, 2023) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk mengantarkan pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, media dapat disebut media pembelajaran sebagai perantara sumber pesan (guru) dengan penerima pesan (siswa) yang berisikan bahan atau isi pelajaran dengan materi tertentu. Penggunaan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, membuat bahan pelajaran lebih jelas, metode lebih bervariasi, serta siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar (tidak hanya mendengarkan guru saja).

Tujuan pendidikan tersebut tidak dapat berjalan optimal tanpa adanya suatu usaha dari guru untuk turut andil dalam pemanfaatan teknologi digital serta guru harus dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Dalam hal tersebut, Guru harus mampu menggunakan beragam teknologi digital untuk dapat menyajikan informasi kepada siswa. Kemampuan untuk memahami dan kompeten menggunakan media yang beragam sebagai bagian dari proses pembelajaran merupakan suatu hal yang perlu dipunyai oleh Guru agar dapat menarik minat siswa dalam belajar. Guru juga harus mampu memilah dan mempertimbangkan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan dan harus sesuai dengan anak usia dini. Diharapkan pemanfaatan media akan memberikan efek yang baik, karena masih berada pada masa berfikir konkrit perkembangan anak pada saat itu.

Dalam Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak siap memasuki pendidikan lebih lanjut. Periode antara usia 0 dan 8 tahun dikenal sebagai "era emas". Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan unik. Proses pembelajaran pada anak usia dini hendaknya dilakukan dengan tujuan memberikan konsep-konsep dasar yang memiliki kebermaknaan bagi anak melalui pengalaman nyata yang memungkinkan anak untuk menunjukkan aktivitas dan rasa ingin tahu (*curiosity*) secara optimal (Yusuf, 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang digunakan dalam pengajaran. Sehingga informasi mampu diterima atau diserap dengan baik oleh anak usia dini, informasi tersebut harus disajikan kepada mereka dengan menggunakan media dan animasi yang sesuai dan menarik anak usia dini. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan perubahan positif kepada anak berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap serta keterampilan. Salah satu faktor yang harus diperhatikan yaitu dalam pemilihan media yang beragam berdasarkan platform yang akan digunakan. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menarik siswa untuk terlibat dalam pembelajaran yang tepat. Salah satunya berupa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif merupakan materi pembelajaran berbasis teks interaktif yang berisikan materi dan elemen-elemen di setiap tampilannya. Dalam upaya menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan beragam, pemanfaatan media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai

strategi untuk pengembangan proses belajar mengajar dan menjadikannya lebih variatif untuk merangsang cara pandang siswa. Anak-anak akan dihadapkan pada animasi, gambar, dan suara melalui media powerpoint, yang akan membantu konsentrasi mereka pada pelajaran dan memberikan kepercayaan diri siswa dan guru saat menyampaikan materi dan melakukan diskusi.

Arsyad dikutip (Mayasari, 2022) menjelaskan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky dalam (Nurbaeti, 2022) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu:

- 1) Meningkatkan motivasi belajar;
- 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar;
- 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri;
- 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar;
- 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis;
- 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan;
- 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran.

Sedangkan menurut Daryanto dalam (Hanafiah, 2022) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Fungsi dan manfaat media pembelajaran berdasarkan beberapa pendapat tersebut adalah untuk memperjelas penyajian, mempermudah pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, membangkitkan motivasi belajar, mengatasi sikap pasif peserta didik, meningkatkan pemahaman terhadap materi.

Menurut Rusman dikutip (MF AK, 2021) bahwa *microsoft office powerpoint* telah menyediakan berbagai fasilitas slide sebagai penampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan tersedianya fasilitas tersebut, maka slide akan terlihat lebih menarik karena dimodifikasi dengan animasi. Begitu pula dengan adanya fasilitas: front picture, sound, dan juga effect yang dapat dipakai untuk membuat dan menciptakan slide yang bagus. Sehingga, program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, audit maupun kinestetik (Rahmawati & Destiana., 2024).

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi sangat tepat digunakan untuk pendidikan anak usia dini, media teknologi membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif serta kreatif, dapat membantu siswa menjadi lebih terlibat serta tertarik dalam mengikuti dan memperhatikan ketika guru menyampaikan materi. Multimedia bisa menciptakan media pembelajaran yang interaktif serta menarik sehingga dapat memacu anak-anak lebih terpicu dan tidak bosan.

Media pembelajaran berbasis komputer saat ini menjadi alat pembelajaran yang pada saat ini paling banyak berkembang.

Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat dari tampilan media yang disajikan. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula (VF Musyadad, 2022). Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Wati dalam (Sulaeman, 2022) mengemukakan pada proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu diketahui.

Menurut Arsyad dalam (Supriani, 2020) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu:

- 1) Media hasil teknologi cetak,
- 2) Media hasil teknologi audiovisual,
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Leshin, Pollock & Reigeluth dalam (Ulfah, 2021) mengklasifikasi media pembelajaran ke dalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field trip*);
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide);
- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide);
- 4) Media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan terdapat berbagai jenis media pembelajaran meliputi media berbasis manusia, media cetak, media visual, media audio-visual, media komputer, media internet, dan media teknologi gabungan atau multimedia. Pada kesempatan kali ini, media yang dikembangkan oleh peneliti adalah multimedia berbasis adobe flash dimana media tersebut termasuk dalam jenis media teknologi gabungan atau multimedia yang dapat menampilkan teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di Paud Nurul Falah, peneliti melihat bahwasanya perkembangan kognitif pada sebagian anak di kelompok A mengalami keterlambatan, hal ini dapat dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan menarik, Guru banyak menggunakan pembelajaran melalui metode ceramah serta menggunakan bahan ajar buku bergambar. Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang disajikan secara menarik oleh guru dapat menumbuhkan dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar, dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan dan mendorong kreativitas belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Penelitian serupa yang sudah dilakukan, media teknologi mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan model

powerpoint mengalami peningkatan mencapai 81,25%. Dari pemaparan di atas terlihat bahwasanya telah banyak peneliti yang melaksanakan penelitian terhadap media pembelajaran berupa powerpoint, namun perlu untuk diteliti lebih lanjut terhadap penggunaan powerpoint pada pembelajaran anak usia dini.

Untuk itu peneliti ingin mengkaji lebih lanjut terkait media pembelajaran powerpoint di Paud Nurul Falah Karawang. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media pembelajaran powerpoint serta mengamati guru melakukan inovasi pembelajaran untuk anak usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah Karawang.

METODE PENELITIAN

Menurut (Saepudin, 2021) bahwa metode penelitian adalah sebuah upaya dalam mencari dan mengumpulkan data atau informasi penelitian yang digunakan oleh peneliti. Penelitian ini berusaha untuk menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan pembelajaran pada anak usia dini melalui media powerpoint. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah berupa metode deskriptif analisis. Menurut (Haris, 2023) bahwa studi kasus dapat diartikan sebagai suatu teknik mempelajari seseorang individu secara mendalam untuk membantunya memperoleh penyesuaian diri yang baik.

Menurut Lincoln dan Guba dalam (Arifudin, 2023) bahwa penggunaan studi kasus sebagai suatu metode penelitian kualitatif memiliki beberapa keuntungan, yaitu: 1) Studi kasus dapat menyajikan pandangan dari subjek yang diteliti, 2) Studi kasus menyajikan uraian yang menyeluruh yang mirip dengan apa yang dialami pembaca kehidupan sehari-hari, 3) Studi kasus merupakan sarana efektif untuk menunjukkan hubungan antara peneliti dan responden, serta 4) Studi kasus dapat memberikan uraian yang mendalam yang diperlukan bagi penilaian atau transferabilitas.

Metode penelitian yang peneliti gunakan dalam beberapa tahapan penelitian yaitu diantaranya, jenis penelitian, teknik pengumpulan data, sumber data serta analisis data. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif.

Dalam perihal ini, Lexy J Moleong sebagaimana dikutip (Arifudin, 2024) menjelaskan tentang penelitian kualitatif itu sebagai prosedur/jalan tempuh penelitian yang dapat menghasilkan sebuah data deskriptif berupa kata-kata yang tertulis atau lisan atau perilaku dari orang-orang yang sudah diamati.

Dalam bentuk menemukan sebuah jawaban terhadap penelitian terkait peningkatan pembelajaran pada anak usia dini melalui media powerpoint, metode penelitian yang kami gunakan ialah metode penelitian lapangan atau istilah lainnya field research dapat menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif seperti penjabaran yang dideskripsikan. Penelitian ini dilaksanakan berupa bentuk telaah dalam memecahkan permasalahan yang mana pada dasarnya berpijak kepada penelaahan (menelaah) yang bersifat kritis serta dapat lebih mendalami kepada kepustakaan yang lebih relevan (Saepudin, 2022). Penelitian secara kualitatif ini dapat berupaya mendapatkan data dengan terperinci dari sebuah kasus tertentu, dan dengan tujuan untuk mendapatkan dari sebuah kejadian dan bagaimana terjadinya (Surya, 2023).

Tujuan utama riset kualitatif ini ialah untuk membuat sebuah fakta atau realita yang mana dapat dipahami, dan tidak terlalu ditekankan kepada kesimpulannya, ataupun tidak ditekankan kepada perkiraan dari berbagai permasalahan yang telah ditemukan (Surya, 2021).

Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor dalam (Kartika, 2024) menyatakan pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut (Chadijah, 2024) bahwa caranya dengan mentranskripsikan data, kemudian pengkodean pada catatan-catatan yang ada di lapangan dan diinterpretasikan data tersebut untuk memperoleh kesimpulan.

Penentuan teknik pengumpulan data yang tepat sangat menentukan kebenaran ilmiah suatu penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.

Observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Chadijah, 2023). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian (Tanjung, 2023). Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang peningkatan pembelajaran pada anak usia dini melalui media powerpoint.

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara yang dilakukan dengan menggunakan berbagai pedoman baku yang telah ditetapkan, pertanyaan disusun sesuai dengan kebutuhan informasi dan setiap pertanyaan yang diperlukan dalam mengungkap setiap data-data empiris (Chadijah, 2022).

Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Chadijah, 2017). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan harian. Menurut Moleong dalam (Saepudin, 2020) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu peningkatan pembelajaran pada anak usia dini melalui media powerpoint.

Menurut Muhadjir dalam (Saepudin, 2019) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya.

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian pada kelompok A usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah Karawang menemukan kebutuhan di lapangan akan penggunaan media pembelajaran. Diperoleh tema penelitian sebagai berikut. Dalam proses kegiatan pembelajaran, siswa, guru, metode dan media merupakan unsur yang penting dan harus diperhatikan agar dapat terlaksana dengan baik. Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini ialah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan sebagai saluran penyampaian pesan dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, serta perhatian anak. Sehingga cara belajar terjadi kemudian media yang digunakan perlu sesuai dengan

karakteristik lingkungan dan peserta didik. Sehingga media yang digunakan dapat lebih efektif serta meningkatkan memotivasi belajar serta memberikan kemudahan akan pemahaman dari peserta didik, media pembelajaran yang dirancang juga harus menarik perhatian dan memotivasi minat peserta didik.

Siswa sering menemukan materi selama proses belajar mengajar yang berada di luar pengalaman dan pengetahuan mereka serta masih belum optimalnya peran guru dalam mencari inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan yang ada. Pembelajaran visualisasi sudah semakin berkembang di era teknologi informasi saat ini dalam bentuk presentasi audio visual yang melibatkan penggunaan program komputer. Pemanfaatan media digital merupakan pemakaian secara terstruktur dari sumber belajar, cara penggunaan media digital merupakan cara spesifikasi desain pembelajaran berfungsi sebagai dasar untuk pengambilan keputusan juga dikaitkan dengan kekhususan siswa.

Untuk meningkatkan pembelajaran di kelas maka pembaharuan yang digunakan adalah pembelajaran dengan memanfaatkan media powerpoint interaktif. Diharapkan dengan menggunakan media ini, materi guru dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa (Kartika, 2021). Penggunaan media powerpoint tidak lepas dari tujuan yang harus dicapai agar meningkatnya pembelajaran di kelas untuk anak kelompok A di Paud Nurul Falah. Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yang efektif, microsoft powerpoint merupakan salah satu media pendukung pembelajaran serta berbasis teknologi yang memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menggunakannya dan menarik bagi peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, peran guru pada proses kegiatan belajar mengajar dapat terbantu sehingga pusat pembelajaran yang berfokus pada guru dapat dikurangi. Pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif untuk kelompok A usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah dilaksanakan dengan merencanakan media sesuai topik yang akan diajarkan kepada siswa.

Suyitno dalam (Ulfah, 2022) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan mampu mengurangi hambatan yang sering dialami guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan pembelajaran mandiri. Sedangkan menurut Daryanto dalam (Arifudin, 2021) menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran dengan multimedia interaktif yang sesuai akan memberi manfaat yang besar bagi guru maupun peserta didik. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Sedangkan menurut Sanjaya dalam (Hasbi, 2021) bahwa terdapat beberapa keuntungan atau manfaat dari penggunaan multimedia interaktif di antaranya: 1) Multimedia interaktif lebih bersifat dinamis sehingga tidak membosankan, 2) Multimedia interaktif memberikan pilihan menu yang lebih beragam sehingga siswa sebagai pengguna memiliki kesempatan untuk memilih menu pilihan yang lebih disukainya, 3) Kajian materi pelajaran yang lebih lengkap memungkinkan multimedia interaktif lebih memiliki keanekaragaman materi yang dapat dipahami siswa, serta 4) Umpan balik dapat diberikan secara beragam sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Munir dalam (Arifin, 2024), keuntungan dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan pengembangan multimedia yaitu kemampuan dalam mengintegrasikan berupa teks, grafik, gambar animasi dan video. Hal ini menyebabkan

kemampuan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi. Kemudian dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar dengan penggunaan waktu dan biaya yang relatif kecil.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat multimedia interaktif yaitu dapat mengurangi hambatan guru maupun siswa pada saat pembelajaran, diantaranya dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, dapat meningkatkan minat belajar siswa dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kegiatan perencanaan belajar perlu tertata serta diaplikasikan dengan tepat agar mampu meningkatkan rasa percaya diri siswa, mendukung siswa untuk memahami pengetahuan, keterampilan, konsep, serta kepribadian khusus. Di awal kegiatan pembelajaran media powerpoint digunakan dan dioperasikan oleh guru dan dikenalkan dari mulai nama alat yang akan digunakan seperti, laptop, screen, infocus dan soundsystem. Pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif disiapkan guru dengan menentukan topik pembelajaran terlebih dahulu, dilanjutkan membuat peta konsep, mencari materi baik gambar, animasi, suara maupun video melalui internet dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah. Penggunaan media powerpoint interaktif untuk kelompok A usia 4-5 tahun lebih menampilkan gambar atau visualisasi berupa bentuk kartun maupun nyata. Dalam hal ini anak lebih fokus dan tertarik terhadap gambar, suara dan animasi yang disampaikan melalui slide powerpoint.

Tampilan powerpoint dibuat dengan berbagai warna agar menarik perhatian anak serta agar siswa semakin senang melihat tampilan yang disampaikan. Terdapat banyak animasi dan efek yang dapat digunakan untuk membantu dalam membuat setiap slide menarik dan indah untuk dilihat. Menurut Sukiyasa dan Sukoco dalam (Kartika, 2022) menerangkan jika pelajaran yang dikemas dalam visualisasi yang memukau serta menggunakan animasi, gambar, serta efek suara akan lebih mudah memahami serta diterima anak saat kegiatan pembelajaran. Dengan digunakannya media powerpoint interaktif, membantu penyampaian pesan agar lebih efektif dan tidak bersifat verbal (dalam bentuk lisan yang diucapkan atau kata-kata tertulis) melebihi batasan waktu, ruang, dan indera. Pada akhirnya pelajaran yang disampaikan menjadi lebih jelas, dan metode pengajaran menjadi menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Tidak hanya itu, para siswa diharapkan dapat menerima pembelajaran secara maksimal. Sejalan dalam penelitian (Wulandari, 2022) menjelaskan jika media powerpoint interaktif terbukti telah mampu sebagai media pembelajaran yang efisien untuk meningkatkan keikutsertaan dan aktivitas siswa didalam proses pembelajaran. Penelitian yang lain juga menyebutkan jika media pembelajaran powerpoint terbukti bisa meningkatkan ketertarikan beserta motivasi untuk belajar siswa, membangkitkan rasa keingintahuan siswa terhadap pembelajaran, untuk selanjutnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelompok A, pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif mempunyai kegunaan dan pengalaman berharga untuk anak, di antaranya melakukan refleksi dan membuat inovasi melalui presentasi pembelajaran yang lebih menarik sebab mampu menyajikan animasi, gambar, video serta suara sekaligus, yang bisa menjadikan anak yang menyaksikan menjadi senang dan lebih fokus. Pada saat pemakaian media pembelajaran powerpoint anak mengetahui kegiatan apa yang akan dilaksanakan melalui video dan gambar yang ditampilkan. Anak-anak terlihat antusias dan mereka lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam

proses belajar mengajar di kelas. Serta lebih tertarik di dalam kegiatan pembelajaran, lebih memahami atau mengetahui materi yang diajarkan. Sejalan dengan pendapat (Sugiyarto dkk, 2020) media pembelajaran dengan berbasis powerpoint interaktif ini mampu menarik minat belajar, mudah memahami dan menyenangkan dalam pembelajaran. Selain itu sewaktu pembelajaran anak lebih aktif dan lebih mudah mengingat huruf - huruf karena adanya gambar yang mewakili setiap huruf.

Seperti halnya penelitian yang sudah dilakukan mengenai pemanfaatan media powerpoint interaktif ini dapat meningkatkan motivasi belajar, cukup menarik, serta sangat membantu peserta didik dalam proses memahami materi pembelajaran. Sebagaimana Arif Sadiman dalam (Kartika, 2023) menyampaikan, bahwa penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik antara lain menimbulkan semangat belajar, memungkinkan belajar interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan media powerpoint interaktif untuk kelompok A usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah Karawang terdapat faktor yang mendukung dan menghambat pembelajaran berbasis digital. Menurut Kurniawati dikutip (Arifudin, 2022) bahwa fasilitas serta infrastruktur yang baik mempunyai peran sangat penting dalam kemajuan sebuah sekolah sehingga dapat memberikan kenyamanan untuk anak dalam pembelajaran di kelas.

Dalam pelaksanaan pembelajaran powerpoint yang interaktif untuk kelompok A usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah cukup mendukung, di antaranya terdapat fasilitas yang memadai seperti laptop dan speaker atau pengeras suara di ruang kelas. Selain itu terdapat kemampuan guru untuk menggunakannya powerpoint dalam penyampaian pembelajaran. Selain itu dalam penggunaan media powerpoint terdapat kelemahan. Faktor penghambat diantaranya kurangnya motivasi serta kreativitas guru dalam membuat media powerpoint yang menarik dan sesuai, dibutuhkan waktu yang lama ketika membuat konten pembelajaran. Hal tersebut sama dengan penelitian (Wulandari, 2022) kekurangannya adalah tidak seluruh materi mampu disampaikan melalui media ini, dan diperlukan kemampuan spesifik buat menentukan desain presentasi powerpoint yang mampu memikat perhatian siswa, namun perlu memerlukan waktu lebih banyak serta perencanaan untuk menyajikan animasi-animasi yang bersifat makin sukar. Pengawasan yang dilakukan kepala sekolah diantaranya menunggu guru dalam pembuatan media serta melakukan monitoring ke kelas terkait penggunaan media powerpoint. Serta memastikan fasilitas elektronik dapat digunakan dalam penayangan media powerpoint. Selain itu melakukan evaluasi dengan guru terkait media yang dibuat maupun saat penggunaannya.

Berdasarkan penjelasan mengenai penggunaan media powerpoint interaktif untuk kelompok A usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah sebagai media pembelajaran, didapatkan bahwa guru dapat mengembangkan kemampuan anak, karena anak merasa tertarik terhadap media yang digunakan tersebut. Keterlibatan media pembelajaran sebagai media bantu dalam memperkenalkan konsep nyata pada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan media pembelajaran powerpoint memuat gambar yang nyata selain itu membantu pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis digital.

Salah satu hasil positif dari pembelajaran berbasis media digital yaitu mampu memberi kesempatan baru kepada anak untuk dapat ikut terlibat serta berpartisipasi didalam pembelajaran interaktif di kelas, yang bisa membantu meningkatkan perhatian serta

konsentrasi, dan membantu anak untuk membangun dan meningkatkan keterampilan dalam berbahasa maupun kognitif. Selain itu penggunaan media powerpoint interaktif lebih terjangkau, jika belum ada infocus dapat menggunakan laptop dan pengeras suara yang ada untuk mendukungnya. Tidak hanya itu, dengan kemajuan teknologi saat ini media powerpoint interaktif dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan. Untuk itu pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi penting untuk dikenalkan kepada anak, mengingat pada masa anak usia dini merupakan salah satu usia yang ideal untuk mengenalkan media pembelajaran microsoft powerpoint.



Gambar 1. Proses Pembelajaran dengan Media Powerpoint

C. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan pada penelitian ini bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas sebagai sumber belajar yang memiliki arti penting dalam proses pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Di era perkembangan teknologi dapat memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran dengan banyak fitur yang dapat menawarkan strategi pembelajaran yang berbeda untuk menyusun dan menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. powerpoint merupakan media untuk digunakan pada anak usia 4-5 tahun di Paud Nurul Falah Karawang. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran terjadi peningkatan setelah menggunakan media powerpoint. Pembaharuan tersebut berupa penggunaan media berbasis digital yang diaplikasikan pada anak kelompok A Paud Nurul Falah.

Selama kegiatan pembelajaran anak lebih aktif serta lebih cepat mengingat karena adanya media powerpoint interaktif. Guru sebaiknya dapat berpikir kreatif serta inovatif agar bisa membuat sebuah desain menarik pada materi yang akan disampaikan melalui media powerpoint, agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran secara langsung. Sehingga pembelajaran powerpoint memiliki tampilan yang menarik dan beragam juga meningkatkan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT atas nikmat hidayah-Nya terhadap peneliti sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal penelitian ini. Teriring salam tak lupa peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat yang telah mana berjuang membawa agama Islam yang memberikan nilai spiritual bagi peneliti dalam segala aspek kehidupan termasuk didalamnya dalam menyelesaikan usulan penelitian ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan usulan penelitian ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Hendar, SE., S.AP., M.M.,M.H. Ketua STIT Rakeyan Santang, yang telah mendanai kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
2. Dr. Rahman Tanjung, SE., M.M Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) STIT Rakeyan Santang yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
3. Devi Sulaeman, M.Pd Ketua Program Studi yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.
4. Rini Novianti Yusuf, M.Pd selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah yang telah memberikan yang telah mengizinkan kegiatan penelitian ini sehingga terlaksana dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kalimat sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan untuk penulisan selanjutnya. Dengan segala harapan dan do'a semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca. Semoga Allah senantiasa memberikan kita pemahaman ilmu yang bermanfaat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arif, M. (2024). Tantangan dan Peluang dalam Inovasi Pembelajaran Islam di Era Digital. *Global Education Journal*, 2(1), 73–80.
- Arifin, B. (2024). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 13547–13555.
- Arifudin, O. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Arifudin, O. (2022). *Perkembangan Peserta Didik (Tinjauan Teori-Teori Dan Praktis)*. Bandung: CV Widina Media Utama.
- Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Submit Jurnal Ilmiah Pada Open Journal System. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 1(1), 50–58.
- Arifudin, O. (2024). Utilization of artificial intelligence in scientific writing. *Journal of Technology Global*, 1(2), 131–140.
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran.*, 6(2), 300-312.
- Chadijah, S. (2017). Kebanggaan Terhadap Bahasa Indonesia (Language Pride) di

- Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indo*, 11, 121.
- Chadijah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(2), 158–169.
- Chadijah, S. (2023). Upaya Guru Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Melalui Penerapan Metode Role Playing Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 161–174.
- Chadijah, S. (2024). Strategi Meningkatkan Keterampilan Membaca Menggunakan Media Buku Cerita Bergambar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 188–198.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Hanafiah, H. (2022). Penanggulangan Dampak Learning Loss dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1816–1823.
- Haris, I. (2023). Pengenalan Teknis Penggunaan Software Turnitin Dan Mendeley Dekstop Untuk Meningkatkan Kualitas Karya Ilmiah Mahasiswa Baru. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(2), 172–178.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Hoerudin, C. W. (2023). E-Learning as A Learning Media Innovation Islamic Education. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(1), 579–594.
- Kartika, I. (2018). The Relationship Between Jigsaw Cooperative Learning Method And Parents Attention With English Learning Achievement Student In Public Junior High School 4 Bogor. 2 *Nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*., 2(2), 313–320.
- Kartika, I. (2020). Peran Guru Dalam Proses Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 31–39.
- Kartika, I. (2021). Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Model Berbasis Aktivitas Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 36–46.
- Kartika, I. (2022). Manajemen Kurikulum Sebagai Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 81–94.
- Kartika, I. (2023). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 147–160.
- Kartika, I. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 5(2), 171–187.
- Maswati dkk. (2023). Inovasi Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 5(2), 84–94.

- Mayasari, A. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179.
- Mayasari, A. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175.
- Mayasari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Nilai Melalui Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Karakter Siswa. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 47–59.
- MF AK. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Nasser, A. A. (2021). Sistem Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web Dalam Meningkatkan Mutu Siswa Di Era Pandemi. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(1), 100–109.
- Ningsih, I. W. (2024). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Tahsinia*, 5(1), 23–37.
- Nurbaeti, N. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Literasi Anak Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 98–106.
- Rahmawati & Destiana. (2024). Peningkatan Kemampuan Membaca Anak di KB Amanah Melalui Media PowerPoint Interaktif. *Journal of Technology and System Information*, 1(2), 16–26.
- Saepudin, S. (2019). The Effect of Work Ethic on The Professional Competences of University Lecturers at Jakarta of Indonesia. *First International Conference on Administration Science (ICAS 2019)*, 327–332.
- Saepudin, S. (2020). Manajemen kompetensi dosen berbasis Islam dalam mewujudkan perguruan tinggi bermutu. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 089–101.
- Saepudin, S. (2021). Improving the Ability to Understand the Quran Reading through the Application of the Mind Map Method during the Covid 19 Pandemic in Al-Qur'an Education Institutions Qurrota A'yun at Kutaraja Village, Maleber District, Kuningan Regency. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 4(4), 14331–14338.
- Saepudin, S. (2022). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Dan Budaya Organisasi Terhadap Etos Kerja Dosen Perguruan Tinggi Islam Di LLDIKTI Wilayah IV Jawa Barat Indonesia. *Jurnal Fakultas Ilmu Keislaman Unisa Kuningan*, 3(3), 255–273.
- Sugiyarto dkk. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sulaeman, D. (2022). Implementasi Media Peraga dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 71–77.
- Supriani, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 1(1), 1–10.
- Surya, C. M. (2021). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Dasar Pada Anak Kelompok A Melalui Metode Tebak Gambar. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 78–89.
- Surya, C. M. (2023). Kegiatan Pembelajaran Untuk Mengembangkan Fisik Dan Motorik Anak Usia Dini. *Plamboyan Edu*, 1(1), 75–82.
- Tanjung, R. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1),

42–52.

- Ulfah, U. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Ulfah, U. (2022). Peran Guru Dalam Upaya Pengembangan Bakat Dan Minat Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(1), 9–16.
- VF Musyadad. (2022). Supervisi Akademik untuk Meningkatkan Motivasi Kerja Guru dalam Membuat Perangkat Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1936–1941.
- Wulandari. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial.*, 1(2), 26–32.
- Yusuf, R. N. (2023). Urgensi Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Plamboyan Edu (JPE)*, 1(1), 37–44.