

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point “Game Open the Door”

Vika Putri Zamanina¹, Maryono², Mukhtar Sofwan Hidayat³

Email: [1vikazamanina@gmail.com](mailto:vikazamanina@gmail.com), [2maryono@unsig.ac.id](mailto:maryono@unsig.ac.id), [3mukhtarsh@unsig.ac.id](mailto:mukhtarsh@unsig.ac.id)
a,b,cUniversitas Sains Al Qur'an

Abstrak

Seiring perkembangan zaman yang terus terjadi dengan pesat mengakibatkan berbagai aspek kehidupan juga ikut berkembang salah satunya perkembangan dalam pelaksanaan pendidikan. Media pembelajaran salah satu yang paling banyak berkembang pada saat ini yaitu media berbasis teknologi. Salah satu contoh media yang berkembang yaitu pembelajaran berbasis Power Point. Dalam bidang pendidikan media menjadi daya Tarik serta berfungsi sebagai alat bantu serta sebagai alat penyalur pesan pendidikan. Maka dari itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Power Point “Game Open the Door” di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan berifat deskriptif. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi keseneng Wonosobo. Subjek penelitian ini adalah kepala sekolah dan tenaga pendidik TK Pertiwi Keseneng Wonosobo serta anak didik kelompok A. Dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian meunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran saat menggunakan media Power Point “Game Open the Door”. Mampu menyajikan presentasi pembelajaran menjadi lebih menarik, menjadikan anak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, lebih semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar dan memahami materi yang diajarkan serta meningkatkan berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Penerapan media pembelajaran berbasis Power Point “Game Open the Door” dapat berkembang sesuai harapan (BHS) dengan mampu meningkatkan perkembangan motorik kasar dan halus anak bahkan dapat meningkatkan aspek-aspek perkembangan lainnya.

Kata Kunci: media berbasis power point, pembelajaran, perkembangan motorik kasar dan halus anak.

Abstract

Along with the rapid development of the era, various aspects of life have also developed, one of which is the development in the implementation of education. One of the most widely developed learning media at this time is technology-based media. One example of a developing media is Power Point-based learning. In the field of education, media becomes an attraction and functions as an aid and as a means of conveying educational messages. Therefore, the purpose of this study was to determine the use of Power Point-based learning media "Game Open the Door" at Pertiwi Keseneng Wonosobo Kindergarten. This study uses a qualitative and descriptive approach. This research was conducted at Pertiwi Keseneng Wonosobo Kindergarten. The subjects of this study were the principal and educators of Pertiwi Keseneng Wonosobo Kindergarten and group A students. In collecting data, this study used observation, interviews, and documentation. The results of the study showed that there was an improvement in the learning process when using the Power Point "Game Open the Door" media. Able to present learning presentations to be more interesting, make children actively involved in the learning process, more enthusiastic in following the teaching and learning process and

understanding the material taught and improving various aspects of early childhood development.

Keywords: power point-based media, learning, development of children's gross and fine motor skills.

Article History

Submitted: 18th April 2025

Accepted: 25th September 2025

Published: 28th September 2025

PENDAHULUAN

Seiring perkembangan zaman yang terus terjadi dengan pesat telah menyebabkan Kembangan berbagai aspek kehidupan lainnya, salah satunya perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi sesuai dengan kebutuhan zaman, kini semakin maju dan canggih dibandingkan sebelumnya. Teknologi yang digunakan adalah penemuan terbaru atau perubahan teknologi yang sudah ada saat ini. Salah satunya pada penyelenggaraan pendidikan yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan memanfaatkan sejumlah teknologi baru yang dirancang serta dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Seperti halnya pada penyelenggaraan pendidikan yang semakin meningkat seiring perkembangan zaman dan memanfaatkan sejumlah teknologi baru yang diciptakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan efektivitas dan efisiensi, serta menyesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan yang dibawa oleh ilmu pengetahuan dan teknologi.

Guru saat ini harus mampu menggunakan beragam platform beserta teknologi digital yang terus berkembang untuk menyajikan informasi baru mereka. Kemampuan untuk memahami dan kompeten menggunakan media yang beragam sebagai bagian dari proses pembelajaran merupakan suatu hal yang perlu dimiliki oleh pendidik akan menarik minat anak dalam hal belajar. Guru harus mempertimbangkan pilihan media pembelajaran yang akan digunakan mereka karena semakin berkembangnya teknologi. Untuk membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran yang efektif diperlukan agar proses pembelajaran berhasil mencapai tujuannya. Media pembelajaran merupakan alat peraga yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan-pesan pada bidang pendidikan. Selain berfungsi sebagai alat bantu peraga, yang mampu digunakan untuk mengkomunikasikan pembelajaran. Media sangat berperan di bidang komunikasi dan pendidikan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian sejak lahir sehingga usia enam tahun (Hasbi, 2021). Salah satu tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak usia dini. Anak usia ini berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental. Seorang anak perlu dibimbing untuk memahami dan melakukan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan potensi tersebut (Ulfah, 2019). Salah satu potensi yang perlu dikembangkan adalah fisik motorik yang dibagi menjadi 2, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar merupakan gerakan yang melibatkan otot besar yaitu mendendang bola, menangkap bola. Sedangkan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan otot-otot kecil, seperti meremas, mengecap, menulis, menggunting dan sebagainya (Musyadad, 2021).

Anak memiliki banyak potensi yang harus kita gali, potensi yang dimaksud meliputi aspek moral dan nilai-nilai agama, social, emosional dan kemandirian, kemampuan berbahasa, kognitif, fisik/motorik dan seni (Ulfah, 2022). Pendidikan anak usia dini diberikan pada awal kehidupan anak untuk dapat berkembang secara optimal. Mengembangkan potensi yang dimiliki anak harus sesuai dengan perkembangan dan pertumbuhan anak, oleh karena itu seyogyanya pendidikan memahami konsep tentang pendidikan anak usia dini. Menurut (Ferdansyah, 2022) bahwa pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Dari beberapa perkembangan anak usia dini yang tidak kalah penting untuk dikembangkan adalah perkembangan motorik, dalam perkembangan motorik terbagi menjadi dua yaitu motorik kasar dan halus. Motorik kasar kegiatan yang melibatkan otot-otot besar adapun perkembangan motorik halus anak usia dini adalah koordinasi mata dengan tangan. Perkembangan motorik anak dapat terkoordinasi dengan baik, sesuai dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang. Gerakan-gerakannya sudah selaras dengan

kebutuhan dan minatnya, bahkan sering kelebihan gerak atau *over activity*. Oleh karena itu anak usia dini merupakan masa kritis bagi perkembangan motoric, seperti menulis, menggambar, melukis (Mulyasa, 2017).

Kemampuan motoric pada anak usia dini akan sangat mempengaruhi perkembangan lainnya (Risaldy, 2014). Beberapa contoh anak yang mempunyai kemampuan motoric kasar dengan baik adalah berdiri dengan satu kaki, mampu melempar dan menangkap bola, mampu berjalan, berlari dan lain sebagainya. Sedangkan anak mempunyai kemampuan motoric halus dengan baik adalah anak yang mampu membuat garis, membuat garis tegak, membuat lingkaran, mampu menempel, menggunting, melipat sesuai dengan pola dan lain sebagainya. Namun, banyak dari anak mengeluh bosan ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu kurang kreativitas guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Sehingga hal ini menyebabkan anak merasa bosan dan kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru sangat penting (Jannah, 2009).

Guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif dengan memanfaatkan media untuk pembelajaran. Peran media sangat menentukan supaya kegiatan pembelajaran berhasil serta mencapai tujuan pembelajaran. Pemanfaatan media sebagai sumber belajar sangat strategis karena berfungsi sebagai penyalur informasi yang akan diberikan oleh guru kepada anak. Media pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap aktivitas belajar mengajar. Manfaat kegiatan belajar mengajar akan semakin nyata dengan berkembangnya media. Diharapkan pemanfaatan media terutama pada pendidikan anak usia dini akan memberikan efek yang baik, karena masih berada pada masa berfikir konkret perkembangan anak pada saat itu. Selain itu munculnya lingkungan belajar yang makin mendukung serta terjadinya umpan balik dalam memaksimalkan kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang efektif dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar, melalui pengelihatian dan pendengaran kedua indera tersebut pembelajaran akan dipandang efektif. Media yang tepat harus dipilih untuk mendorong pemahaman anak, guru harus mempertimbangkan

perkembangan kognitif anak untuk memilih media berdasarkan materi pelajaran yang akan diajarkan.

Media pembelajaran merupakan salah satu teknologi yang digunakan dalam pengajaran. Sehingga informasi mampu diterima atau diserap secara memadai oleh anak usia dini, informasi tersebut harus disajikan kepada mereka dengan menggunakan media. Hal ini diharapkan akan menimbulkan perubahan sifat anak berupa kemampuan dalam hal pengetahuan, sikap serta ketrampilan. Salah satu factor yang menjadi alasan pemilihan media yang beragam berdasarkan platform yang akan digunakan menjadi pertimbangan sekolah dan pendidik dalam menentukan media yang akan digunakan. Oleh karena itu, perangkat pembelajaran yang digunakan untuk menarik anak untuk terlibat dalam pembelajaran yang tepat. Salah satunya berupa media pembelajaran interaktif, merupakan materi pembelajaran berbasis teks interaktif yang berisikan materi. Dalam upaya menjadi proses belajar mengajar lebih beragam, pemanfaatan media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai paya untuk pengembangan proses belajar mengajar dan menjadikannya lebih variative untuk merangsang cara pandang anak. Anak-anak akan dihadapkan pada imajinasi, gambar, dan audiovisual melalui media ini, yang akan membantu konsentrasi mereka pada pelajaran dan memrikan kepercayaan diri guru saat menyampaikan materi. Menurut Hujair tujuan alat media pembelajaran yaitu menjadi sarana untuk mempercepat proses pembelajaran, meningkatkan kedayagunaan system pembelajaran, mendukung konsentrasi anak selama kegiatan belajar.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berbasis teknologi sangat tepat digunakan untuk membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif serta, kreatif membantu anak menjadi lebih terlibat serta tertarik dalam mengikuti dan memperhatikan proses belajar mengajar. Multimedia bisa menciptakan media pembelajaran yang interaktif serta menarik sehingga menyulut anak-anak lebih terpicat dan tidak bosan. Media pembelajaran berbasis computer saat ini menjadi alat pembelajaran yang pada saat ini paling banyak berkembang. Terdapat tiga kategori media yaitu visual, audio, serta audio-visual. Seperti Namanya, media audio visual menggambarkan perpaduan dari media visual dan media audio, yaitu media yang memiliki komponen gambar beserta audio suara.

Media visual didefinisikan sebagai media yang menjadikan gambar maupun tulisan yang bisa muncul di layar, sementara media audio yaitu pesan berbentuk auditif (hanya bisa didengar). Salah satu contoh pembelajaran berbasis media *Power Point* adalah salah satu sumber pengajaran berbasis computer paling sederhana dan langsung yang dapat dirancang maupun dibuat oleh guru. Mardi (2007) menyebutkan bahwa salah satu program aplikasi *Microsoft* bernama *Power Point* adalah program yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat, perencanaan kegiatan lain, dan bahkan digunakan sebagai media pengajaran di sekolah. Selain itu menjelaskan bahwa *microfosoft Power Point* merupakan perangkat aplikasi buat menghasilkan maupun pengelolaan data untuk presentasi. Data presentasi yang mudah dihasilkan bisa berbentuk teks, tabel, grafik, gambar, bagan organisasi, serta sebagainya.

Seperti halnya pada penelitian yang dilakukan mengenai pengembang media berbasis multimedia yang dibuat secara menarik dapat menumbuhkan motivasi beserta rangsangan kegiatan belajar peserta didik, membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan mendorong kreativitas belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, dalam penggunaan media *Power Point* menghasilkan peningkatan hasil belajar peserta didik, membantu peserta didik lebih memahami materi pembelajaran dan mendorong kreativitas belajar, sehingga berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik (Muharika dan Agus). Dalam penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *Power Point* pencapaian belajarnya juga menjadi lebih baik setelah menggunakannya (Lionida, 2020).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan bersifat deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang mampu menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, serta perilaku dari subjek yang diamati. Jenis penelitian ini adalah kualitatif yang mendeskripsikan bagaimana penggunaan media *Power Point*.

Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo. Dalam penelitian ini subjek adalah kepala sekolah dan tenaga pendidik serta Anak

kelompok B. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui pengamatan, keikutsertaan serta kecukupan referensi yang memadai, keabsahan data dilakukan pengecekan. Penyajian data yang sudah di reduksi disusun sesuai informasi yang kemungkinan akan menjadi suatu kesimpulan. Setelah penelitian berlangsung, sumber data yang diperoleh dilakukan analisis dat.

Metode observasi merupakan proses mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada lokasi penelitian. Saat mengumpulkan data metode pengajaran yang digunakan dilihat dan diamati peneliti secara langsung pada kelompok B TK Pertiwi Keseneng Wonosobo. Selain itu teknik wawancara juga digunakan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Power Point*. Adapun sumber wawancara adalah kepala sekolah dan tenaga pendidik sekolah. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dokumetasi foto dan video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian kelompok B di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo menenukan kebutuhan di lapangan akan penggunaan media pembelajaran. Diperoleh tema penelitian sebagai berikut implementasi penggunaan media pembelajaran berbasis *power point "game open the door"* di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo.

Dalam proses kegiatan pembelajaran, guru, metode, dan media merupakan unsur yang penting. Media pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah segala sesuatu yang bisa 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 anak sehingga media yang digunakan dapat memotivasi dan memberikan kemudahan akan pemahaman dari anak, media pembelajaran yang dirancang juga harus menarik perhatian dan memotivasi minat anak. Anak sering menemukan materi selama proses belajar mengajar yang berada di luar pengalaman dan pengetahuan mereka. Pembelajaran visualisasi telah berkembang secara signifikan di era teknologi informasi saat ini dalam bentuk presentasi audiovisual yang melibatkan penggunaan program computer.

Pemanfaatan media merupakan pemakaian secara terstruktur dari sumber belajar, cara penggunaan media merupakan cara spesifikai desain pembelajaran berfungsi sebagai dasar untuk pengambilan keputusan juga dikaitkan dengan kekhususan anak. Untuk itu media pembelajaran yang digunakan ialah pembelajaran dengan memanfaatkan media *power point* interaktif. Diharapkan dengan menggunakan media ini, materi guru dapat tersampaikan dengan baik kepada anak. Penggunaan media power point tidak lepas dari tujuan yang harus dicapao agar proses pembelajaran berhasil untuk anak kelompok B TK Pertiwi Keseneng Wonosobo. Untuk menunjang keberhasilan pembelajaran yang efektif, media *power point* merupakan salah satu aspek pendukung pembelajaran serta memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menggunakannya. 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 *power point* "game open the door" di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo dilaksanakan dengan merencanakan media sesuai topik yang akan diajarkan. Kegiatan perencanaan belajar pelur tertata serta diaplikasikan dengan tepat supaya mampu mendukung anak-anak memahami pengetahuan, ketrampilan, konsep, serta kepribadian khusus. Diawal kegaitan pembelajaran media *power point* "game open the door" digunakan dan dioperasionalkan oleh guru. Pembelajaran menggunakan media *power point* "game open the door" disiapkan guru dengan menentukan topik pembelajara terlebih dahulu, dilanjutkan membuat peta konsep, mencari materi baik gambar maupun video melalui internet dengan memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah. Penggunaan media *power point* "game open the door" lebi banyak menampilkan gambar atau visualisasi berupa kartun maupun nyata. Dalam hal ini anak lebih focus dan tertarik terhadap apa yang disampaikan. Tampilan power point dibuat dengan berbagai warna agar semenarik mungkin supaya anak semakin senang melihatnya. Terhadap banyak animasi dan efek yang dapat digunakan untuk membantu dalam membuat setiap slide menarik dan indah dilihat. Menurut Sukiyasa dan Sukoco menerangkan jika pembelajaran 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 *power point* "game open the door", membantu penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (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 anak, sehingga dapat meningkatkan prestasi pelajarnya.

Tidak hanya itu, anak menerima pelajaran dapat tercapai secara maksimal. Sejalan dengan (Ariyanti, 2014) dalam penelitiannya memaparkan jika dengan memakai media pembelajaran dapat membantu meningkatkan ketrampilan kognitif anak. Penelitian (Wulandari) juga menjelaskan jika media *power point* terbukti telah mampu sebagai media pembelajaran amat berguna serta efisien untuk meningkatkan keikutsertaan dan aktivitas anak didalam proses pembelajaran. Penelitian yang lain juga menyebutkan jika media pembelajaran *power point* terbukti bisa meningkatkan ketertarikan beserta motivasi untuk belajar anak, membangkitkan rasa keingintahuan anak terhadap pembelajaran, yang dapat meningkatkan hasil belajar (Hikmah, 2020)

Penggunaan menggunakan media *power point* untuk perkembangan motoric kasar dan halus anak kelompok B TK Pertiwi Keseneng Wonosobo terdapat kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari media ini yaitu adanya fasilitas serta sarana yang memadai. Menurut (Suharti, 2018) fasilitas serta infastruktur yang mempunyai peran sangat penting dalam kemajuan sebuah sekolah sehingga dapat memberikan kenyamanan untuk anak dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran media *power point* "game open the door" di TK Pertiwi Keseneng telah mendukung, diantaranya terdapat fasilitas yang memadai seperti proyektor, LCD dan speaker atau pengeras suara disetiap ruang kelas. Selain itu terdapat kemampuan guru untuk menggunakannya dalam pembelajaran. Selain itu dalam penggunaan media *power point* "game open the door" terdapat kekurangannya diantaranya kurangnya motivasi serta kreativitas guru dalam membuat media *power point* yang lebih menarik, dibutuhkan waktu yang lama daam membuatnya. Hal tersebut sama dengan penelitian (Wulandari, 2022) kekurangannya adalah tidak seluruh materi mampu disampaikan melalui meida ini, dan diperlukan kemmpuan spesifik buat menentukan desain presentasi *power point* yang

mampu memikat perhatian anak, namun perlu memerlukan waktu lebih banyak serta melakukan monitoring kelas-kelas terkait penggunaan media *power point*. Serta memastikan fasilitas LCD maupun proyektor dapat digunakan dalam penayangan media *power point*. Selain itu memerlukan evaluasi dengan guru terkait media yang dibuat maupun saat penggunaanya.

Berdasarkan penjelasan mengenai penggunaan media *power point* "game open the door" di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo sebagai media pembelajaran, didapatkan bahwa guru dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, tidak hanya di perkembangan motoric kasar dan halus anak namun di beberapa aspek perkembangan anak lainnya karena anak merasa tertarik terhadap media tersebut. Keterlibatan media pembelajaran sebagai media bantu dalam memperkenalkan konsep nyata kepada anak usia dini. Hal ini sesuai dengan media pembelajaran *power point* memuat beberapa gambar yang nyata selain itu membantu pemahaman anak terhadap materi yang disajikan dalam media pembelajaran. Salah satu hasil postif dari pembelajaran berbasis media digital yaitu mampu memberi kesempatan baru kepada anak untuk mendapat ikut terlibat serta berpartisipasi didalam pembelajaran, yang bisa membantu meningkatkan perhatian serta konsentrasi, dan membantu membangun dan meningkatkan ketrampilan anak. Seperti kemampuan perkembangan fisik motoric, kognitif, bahasa serta social emosional anak. Selain itu penggunaan media *power point* lebih terjangkau, karena hanya membutuhkan laptop dan proyektor LCD yang ada untuk mendukungnya. Tidak hanya itu, dengan kemajuan teknologi saat media *power point* dalam kegiatan pembelajaran menjadi hal yang perlu diperhatikan. Untuk itu pembelajaran menggunakan media teknologi *power point* pada anak untuk dikenalkan, mengingat pada masa anak usia dini merupakan salah satu usia yang ideal untuk mengenalkannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran sebagai sumber belajar yang memiliki arti penting dalam proses pembelajaran. Di era perkembangan teknologi dapat memanfaatkan media sebagai sarana pembelajaran dengan banyak fitur yang dapat menawarkan cara berbeda untuk menyusun dan menyajikan materi

dengan cara yang menarik. Aplikasi *Power Point* merupakan media untuk digunakan pada kegiatan belajar anak di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo. Dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran terjadi perbaikan menggunakan media *power point*. Perbaikan tersebut berupa penggunaan media yang diaplikasikan untuk alat kegiatan belajar mengajar di TK Pertiwi Keseneng Wonosobo. Selama kegiatan pembelajaran anak lebih aktif serta lebih cepat mengingat karena adanya media *Power Point "Game Open the Door"*. Guru cukup bisa membuat media yang kreatif dan inovatif karena mampu melibatkan anak pada kegiatan pembelajaran secara berlangsung. Karena pembelajaran menggunakan media *Power Point "Game Open the Door"* memiliki tampilan yang menarik dan beragam juga meningkatkan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifudin, & Opan. (2021). *Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Ardiansah, Feri, & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Intearktif Berbasis Power POint bagi Tenaga Pendidik PAUD Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 16-24.
- Astiti, Atik, N. K., & Rini Kristiantari, M. G. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Discoverry Learning Dengan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Jurnal of Education Action Research*, 409-415.
- Dewi, & Muharika. (2019). Kebutuhan Pengembangan Modul Bimbingan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terintegrasi Literasi Baru Era Revolusi iNDUSTRI 4.0. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia YPTK Padang*, 80-86.
- Effendi, & Junius, M. (2021). Pengemabngan Media Pembelajaran Interaktif pada PAUD TK Bunaya. *Jurnal Informatika*, 30-38.
- Hikmah, Nurul, S., & Maskar, S. (2020). Utilization of Microsof Powerpoint Applications in Class VII Middle School Students in Cartesian Coordinate Learning. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 15-19.

- Insani, A. (2021). Pemanfaatan Power Point dalam Membuat Presentasi Menarik Secara Daring Pada Guru PAUD. *Kanigara*, 73-76.
- Mulyasa. (2017). *Strategi Pembelajaran PAUD*. Bandung: Rosda.
- Musyadad. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Indonesia Di Kelas Iii SDN Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 85-96.
- Ulfah. (2019). Peran Koselor dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 92-100.
- Ulfah. (2020). Implementasi Bimbingan Konseling di Sekolah dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 138-146.
- Ulfah. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Erda Disrupsi. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 153-161.
- Wulandari, & Eka. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 26-32.
- Wulandari, & Eka. (n.d.). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning.