

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK  
MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK BANGUN  
DATAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian *Design and Development* Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

**Ellyta Iman Della**

**2007549**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA KAMPUS CIBIRU**

**BANDUNG**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK  
MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK BANGUN  
DATAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh  
Ellyta Iman Della

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia  
Dini

© Ellyta Iman Della 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
April 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian,  
Dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

ELLYTA IMAN DELLA

2007549

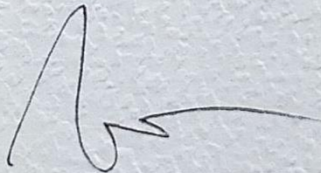
**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK  
MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK BANGUN  
DATAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian *Design and Development* Terhadap Media *Powerpoint* Interaktif)

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH:

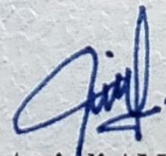
Pembimbing I

Pembimbing II



**Moh. Helmi Ismail, S.Sn., M.Pd.**

NIP. 98012212006041005

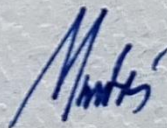


**Muh. Asriadi AM., M.Pd.**

NIP. 920230219970119101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGPAUD UPI Kampus di Cibiru



**Mirawati, M.Pd.**

NIP.198912242019032023

**PENGEMBANGAN MEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF UNTUK  
MENSTIMULUS KEMAMPUAN MENGENAL BENTUK BANGUN DATAR  
PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Penelitian *Design and Development* Terhadap Media *powerpoint* Interaktif)

**ELLYTA IMAN DELLA  
2007549**

**ABSTRAK**

Perkembangan kognitif dan motorik merupakan aspek yang harus dimiliki anak pra-sekolah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan dan ketidakproporsionalan penggunaan media pembelajaran, Anak-anak cenderung kurang dapat menggali pengetahuan lebih dalam dengan bentuk-bentuk bangun datar, sehingga konsep pengenalan bentuk bangun datar belum sepenuhnya dipahami oleh mereka. Hal ini ditandai dengan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan hanya menggunakan media bergambar saja. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan sebuah produk dengan tujuan meningkatkan minat belajar anak dan memperkaya variasi media pembelajaran. Peneliti memutuskan untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif karena media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dianggap sangat mendukung proses pembelajaran karena memungkinkan penggabungan berbagai unsur media seperti teks, gambar, suara, dan bahkan video serta animasi. Hal ini membuatnya menjadi suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif. Peneliti menggunakan metode Design and Development (D&D) dan dalam membuat atau mengembangkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE. Hasil Uji validasi media *powerpoint* interaktif dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 3,6 dengan kategori "Sangat Layak", sementara ahli media memberikan persentase 3,9 dengan kategori "Sangat Layak", dan ahli bahasa memberikan skor 3,3 dengan kategori "Layak". Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis *powerpoint* interaktif dinilai sangat layak dan telah memenuhi standar yang ditetapkan. Hasil Observasi anak menunjukkan nilai N-Gain 0,8 dengan kategori "Tinggi" dengan perolehan tafsiran efektivitas N-Gain 84,6 termasuk kategori "Efektif". Hasil Uji respon menunjukkan nilai rata-rata dari rekapitulasi respon Guru 1 dan Guru 2 menunjukkan nilai 3,8, Berdasarkan hasil ini, dapat disimpulkan bahwa kriteria penilaian kelayakan media pada media yang dikembangkan masuk dalam kategori "Terlaksana Sepenuhnya". Dengan demikian, media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini memenuhi kriteria praktis dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Powerpoint* Interaktif, dan Bentuk Bangun Datar



**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE POWERPOINT MEDIA TO STIMULUS THE ABILITY TO RECOGNIZE FLAT SHAPE IN CHILDREN AGED 5-6 YEARS**

*(Design and Development Research on Interactive Powerpoint Media)*

**ELLYTA IMAN DELLA**

**2007549**

**ABSTRACT**

*Cognitive and motor development are aspects that pre-school children must have. This research is motivated by the limitations and disproportionate use of learning media. Children tend to be less able to explore deeper knowledge of flat shapes, so that the concept of introducing flat shapes is not fully understood by them. This is characterized by the problems found in learning that still uses the lecture method and only uses pictorial media. Therefore, researchers developed a product with the aim of increasing children's interest in learning and enriching the variety of learning media. Researchers decided to develop interactive powerpoint media because powerpoint-based interactive learning media is considered to really support the learning process because it allows combining various media elements such as text, images, sound, and even video and animation. This makes it an interesting and effective learning medium. Researchers use the Design and Development (D&D) method and in creating or developing products, researchers use the ADDIE model. The interactive powerpoint media validation test results from material experts showed a score of 3.6 in the "Very Eligible" category, while media experts gave a percentage of 3.9 in the "Very Eligible" category, and language experts gave a score of 3.3 in the "Very Eligible" category. ". Therefore, interactive powerpoint-based learning media is considered very feasible and meets the established standards. The results of the child's observations showed an N-Gain value of 0.8 in the "High" category with an N-Gain effectiveness interpretation of 84.6, including the "Effective" category. The results of the response test show that the average value of the recapitulation of responses from Teacher 1 and Teacher 2 shows a value of 3.8. Based on these results, it can be concluded that the media feasibility assessment criteria for the media being developed are in the "Fully Implemented" category. Thus, this interactive powerpoint learning media meets the practical and effective criteria for use in learning activities.*

**Keywords: Learning Media, Interactive Powerpoint, and Flat Shapes**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	iii
<b>ABSTRACT</b> .....	iv
<b>DAFTAR ISI</b> .....	v
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>BAB I</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PENDAHULUAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
1.1    Latar Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2    Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3    Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4    Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5    Struktur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB II</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>KAJIAN PUSTAKA</b> .....	Error! Bookmark not defined.
2.1    Perkembangan Kognitif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2    Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3    Fungsi Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4    Manfaat Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5    Pengembangan Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6    Powerpoint Interaktif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7    Bentuk Bangun Datar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8    Peneliti Relevan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9    Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10   Pertanyaan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
3.1    Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2    Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.1   Analisis (Analysis).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.2   Perancangan (Design).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.3   Pengembangan (Development).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.4   Implementasi (Implementation).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2.5   Evaluasi (Evaluation).....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Definisi Operasional Variable .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6	Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.1	Pedoman Wawancara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.2	Lembar Validasi Ahli Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.3	Lembar Validasi Ahli Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.4	Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.5	Lembar Angket Respon Guru .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.6	Lembar Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.1	Wawancara .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.2	Angket .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.3	Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8	Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Temuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1	<i>Analysis</i> (analisis) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2	<i>Design</i> (Desain) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3	<i>Development</i> (Pengembangan) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4	<i>Implementation</i> (Implementasi) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1	Pengembangan Media <i>powerpoint</i> Interaktif	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2	Hasil Uji Validitas Media <i>powerpoint</i> Interaktif	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3	Kepraktisan Media <i>powerpoint</i> Interaktif	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4	Keefektifan Media <i>powerpoint</i> Interaktif	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1	Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2	Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

5.3	Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>ix</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data dan Teknik yang Dilakukan dalam Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Angket Respon Guru ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Lembar Observasi Anak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.8 Rumus N-Gain Score .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 9 Pembagian Skor N- Gain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 10 Kategori perolehan tafsiran Efektivitas N Gain persen (%) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.11 Tabel Kategori Skor Skala Likert .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3.13 kriteria Penilaian Kepraktisan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Garis Besar Program Media (GBPM) ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Storyboard Media Pembelajaran <i>powerpoint</i> Interaktif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Identitas Validator Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Revisi Media Berdasarkan Saran Ahli Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 7 Revisi Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 9 Revisi Bahasa Berdasarkan Saran Ahli Bahasa ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 10 Hasil Nilai Pre-test .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 11 Hasil Nilai Post-test .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 12 Uji Efektivitas “Paried Sampel Test” ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 13 Identitas Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 3. 1 Siklus Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 1 Flowchart.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 2 Halaman Utama <i>powerpoint</i> Interaktif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 3 Petunjuk Tombol .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 4 Halaman Menu .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 5 Video Bernyanyi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 6 Materi Bangun Datar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 7 Video Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 8 Halaman Utama Quiz .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 9 Halaman Quiz "Cari Aku" .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 10 Quiz Cari Aku disekolah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 11 Quiz Cari Aku dirumah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 12 Quiz Siapakah aku? .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 13 Tombol Keluar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 14 Halaman Terakhir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 15 Grafik Hasil Uji Respon Guru.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XVI(1), 98–107.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs pekauman di bondowoso dengan model addie mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi “multimedia indonesian culture” (MIC) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136.
- Anggara, A. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran powerpoint untuk meningkatkan kognitif dan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2(1), 11–19.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*.
- Asriadi, M., Syahrudin, & Rafiqah. (2018). Pengembangan modul fisika dasar 1 terintegrasi Al-Qur'an pada jurusan pendidikan fisika fakultas tarbiyah dan keguruan UIN alauddin Makassar. *Makassar: UIN Alauddin Makassa*.
- Atik, K. M. (2019). Pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran pada guru di ppt Nur Insani Surabaya. *Journal Community Development and Society*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.25139/cds.v1i2.1810>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Buto, Z. A. (2010). Implikasi Teori Pembelajaran Jerome Bruner Dalam Nuansa Pendidikan Modern. *Millah, ed(khus)*, 55–69. <https://doi.org/10.20885/millah.ed.khus.art3>
- Effendi, H., & Yeka Hendriyani. (2019). *Pengembangan model Blended*

*Learning interaktif dengan prosedur Borg and Gall. October 2018.*  
<https://doi.org/10.31227/osf.io/zfajx>

Fajari, U. N. (2020). Analisis miskonsepsi siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 113–122.  
<https://doi.org/10.31629/kiprah.v8i2.2071>

Gejard, G., & Melander, H. (2018). Mathematizing in preschool: children's participation in geometrical discourse. *European Early Childhood Education Research Journal*, 26(4), 495–511.  
<https://doi.org/10.1080/1350293X.2018.1487143>

Gusmaniarti, Afifah, N., & Retnasari, H. (2023). Pengaruh penerapan power point interaktif terhadap perkembangan kognitif anak kelompok B TK Aisyah 52. *Pedagogik: Jurnal Anak Usia Dini 2023*, 9(1), 1–9.

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. *Unpublished.[Online]*  
*URL: Http://Www. Physics. Indiana. Edu/~ Sdi/AnalyzingChange-Gain. Pdf,16(7),* 1073–1080.  
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22025883>  
<http://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:ANALYZING+CHANGE/GAIN+SCORES#0%5Cnhttp://scholar.google.com/scholar?hl=en&btnG=Search&q=intitle:Analyzing+change/gain+scores#0>

Hanum, S. (2017). Pemanfaatan aplikasi penggambar diagram alir (Flowchart) sebagai bahanajar untuk mata kuliah sistem akuntansi di fakultas ekonomi pada perguruan tinggi swasta di Kota Medan. *KITABAH*, 1(1).

Hidayati, K. (2012). Pembelajaran matematika usia sd/mi menurut teori belajar piaget. *Jurusan Tarbiyah STAIN Ponorogo Abstract.*, 10 (2), 291–308.  
<https://jurnal.iainponorogo.ac.id/index.php/cendekia/article/view/417>

Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi II. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250–263.  
<https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pnfi/article/view/1537/1338>

- Jediu, M., Sennen, E., & Ameli, C. V. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sd selama pandemi covid-19. *Jurnal Literasi Pendidikan Dasar*, 2(2), 1–5.
- Johari, A., Hasan, S., & Rakhman, M. (2016). Penerapan media video dan animasi pada materi memvakum dan mengisi refrigeran terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.17509/jmee.v1i1.3731>
- Khulsum, U., Hudiyono, Y., Pendidikan, M., Indonesia, B., & Mulawarman, U. (2018). Pengembangan bahan ajar menulis cerpen dengan media Storyboard pada siswa kelas X SMA. *DILGOSA*, 1(1), 1–12.
- Kurniawati, N. (2020). Pengembangan mengenal bentuk geometri melalui media bahan alam kardus bekas di PAUD. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(Vol 3, No 1 (2020): Volume 3 Nomor 1, Januari 2020), 28–33. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/3453>
- Kusumastuti, A. (2020). *Metode penelitian kuantitatif*.
- L.N, S. Y., & Sugandhi, N. M. (2011). *Perkembangan peserta didik*.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran menggunakan powtoon untuk pembelajaran tematik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, III No. II(Iii)*, 33–43.
- Margono. (2004). *Metodologi penelitian pendidikan*.
- Matrinis, Y. (2010). *Panduan pendidikan anak usia dini*.
- Muharoma, Y. P., & Wulandari. (2014). Penerapan model problem based learning dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA. *Joyful Learning Journal*, 3(2), 33–40. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj%0APENERAPAN>
- Mumayyazah. (2019). Mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui

- metode eksperimen di taman kanak-kanak Kemala Sukarame Bandar Lampung. In *Duke Law Journal* (Vol. 1, Issue 1). <http://repository.radenintan.ac.id/8286/1/SKRIPSI MUMAYIZAH.pdf>
- Munasti, K. (2022). *Respon penggunaan media power point berbasis interaktif untuk anak usia dini di era pandemi*. 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan media pembelajaran berbasis powerpoint dan pemanfaatan aplikasi android untuk guru bahasa arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Paramita, V. D. (2017). *Jatuh hati pada montessori: Seni mengasuh anak usia dini*.
- Piaget, J. (1983). *Piaget theory of cognitive development* (4th ed., Vol. 1). In P. Mussen (ed). *Handbook of Child Psychology*.
- Putri, H. P., & Nurafni. (2021). Pengaruh media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar ips siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Volume*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: methods, strategies, and issues* (Routledge (ed.); 4th ed.).
- Rusby, Z., Hayati, N., & Cahyadi, I. (2017). Upaya guru mengembangkan media visual dalam proses pembelajaran fiqih di MAN Kuok Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(1), 18–37. [https://repository.uir.ac.id/17970/1/Upaya Guru Mengembangkan Media Visual.pdf](https://repository.uir.ac.id/17970/1/Upaya%20Guru%20Mengembangkan%20Media%20Visual.pdf)
- Rusdi. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan : konsep, prosedur dan sintesis pengetahuan baru* (1st ed.).
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan model addie dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda.



*JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60.

- Sari, F. N. I., Darma, Y., & Dafrita, I. E. (2018). Pengembangan media pembelajaran powerpoint integrasi geogebra untuk meningkatkan kemampuan representasi matematis dalam materi refleksi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 281. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v16i2.1026>
- Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin, H. (2020). Pengembangan media permainan mipun's daily untuk meningkatkan kemampuan berhitung anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>
- Savitri, D., & Karim, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ANDROID DI KELAS 4 SEKOLAH DASAR*. 1(2), 63–75.
- Savitri, D., & Zaman, B. (2021). Media pembelajaran berbasis powerpoint untuk memfasilitasi perilaku keselamatan anak usia 5-6 tahun. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 120. <https://doi.org/10.24235/awladly.v7i1.7043>
- Sholikhah, M. (2013). Improving students' vocabulary by using flash cards at the fifth grade students of SDN Singajaya II. In *Tarbiyah Faculty Syekh Nurjati State Institute for Islamic Studies Cirebon* (Issue 59430546).
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, 2(1), 58–67.
- Suci, A. D., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujiah, S., Suzanti, L., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Indonesia, U. P., Interaktif, P., & Dini, A. U. (2023). Stimulasi aspek kognitif anak usia dini dalam Berpikir logis melalui powerpoint interaktif di TK Labschool UPI Serang. *Jurnal Tunas Siliwangi*, 9(2), 92–101.
- Sudirman, A., & Asriadi, M. (2018). Developing fundamental physics module

integrated with Al- Quran in Physics Education Department , Faculty of Education and Teacher Training , Alauddin State Islamic University of Makassar. *Urusan Fisika FMIPA UNESA*, 55–65.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian dan pengembangan untuk bidang pendidikan, manajemen, sosial, teknik : Research and development* (3rd ed.).

Talango, S. R. (2020). Konsep perkembangan anak usia dini. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 1(1), 92–105. <https://doi.org/10.54045/ecie.v1i1.35>

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pundjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan* (2014th ed.). Graha Ilmu.

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Wardana, M. A. (2020). Pengembanbangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada tema tanah airku untuk anak usia 5-6 tahun. *Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan Dan Gizi Anak Usia Dini*, 1(November), 159–168.

Wijayanti, W., & Relmasira, S. C. (2019). Pengembangan media powerPoint IPA untuk siswa kelas IV SD Negeri Samirono. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17381>

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp%0AVol>.

Yanuarsi, & Mayar, F. (2022). Pengembangan video pembelajaran berbagai bentuk geometri untuk meningkatkan kemampuan kreativitas. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3629–3647.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1715>