

**PEMANFAATAN SOFTWARE MICROSOFT POWERPOINT DALAM  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF  
UNTUK ANAK: PERSPEKTIF GURU**

*(Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri  
Kabupaten Bandung Barat)*

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh:

Elka Fiselfia

NIM 1706007

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
DEPARTEMEN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**2021**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PEMANFAATAN SOFTWARE MICROSOFT POWERPOINT DALAM**  
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF**  
**UNTUK ANAK: PERSPEKTIF GURU**

*(Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri  
Kabupaten Bandung Barat)*

**Oleh**  
**Elka Fiselfia**  
**1706007**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Elka Fiselfia  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak  
ulang, difotokopi, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

i

Elka Fiselfia, 2021

*Pemanfaatan Software Microsoft PowerPoint Dalam Pengembangan Media Pembelajaran  
Game Edukatif Untuk Anak: Perspektif Guru*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Elka Fiselfia**

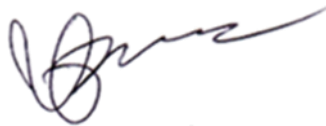
**1706007**

**PEMANFAATAN SOFTWARE MICROSOFT POWERPOINT DALAM  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF  
UNTUK ANAK: PERSPEKTIF GURU**

*(Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri  
Kabupaten Bandung Barat)*

**Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:**

**Pembimbing I**



**Dr. Badru Zaman, M.Pd**

**NIP. 19748062001121002**

**Pembimbing II**



**Dr. Rita Mariyana, M.Pd**

**NIP. 197803082001122001**

**Mengetahui,**

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



**Dr. Heny Djoehaeni, M.Si**

**NIP. 197007241998022001**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**Elka Fiselfia**

**1706007**

**PEMANFAATAN SOFTWARE MICROSOFT POWERPOINT DALAM  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF  
UNTUK ANAK: PERSPEKTIF GURU**

*(Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri  
Kabupaten Bandung Barat)*

**Disetujui dan disahkan oleh penguji:**

**Penguji I**



**Dr. Euis Kurniati, M.Pd**  
NIP. 197706112001122002

**Penguji II**



**Dr. Aan Listiana, M.Pd**  
NIP. 197208032001122001

**Penguji III**



**Winti Ananthia, M.Ed**  
NIP. 197906062005022015

**Mengetahui,**

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



**Dr. Heny Djochaeni, M.Si**  
NIP. 197007241998022001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pemanfaatan Software Microsoft Powerpoint dalam Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak: Perspektif Guru (Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat)”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang Membuat Pernyataan



Elka Fiselfia

1706007

## KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint (Penelitian Studi Kasus Pada Guru Taman Kanak-kanak Di TKIT Daarul Fikri Kabupaten Bandung Barat). Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para keluarganya, para sahabatnya serta sampai kepada seluruh umatnya yang istiqomah.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan, karena keterbatasan kemampuan serta pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran serta masukan bahkan kritik yang membangun dari berbagai pihak, sebagai penyempurnaan skripsi serta demi kemajuan penulis di masa mendatang.

Semoga dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis, umumnya bagi pembaca dalam memberikan informasi mengenai media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft Powerpoint.

Bandung, Agustus 2021

Elka Fiselfia

NIM 1706007

## ABSTRAK

### PEMANFAATAN SOFTWARE MICROSOFT POWERPOINT DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF UNTUK ANAK: PERSPEKTIF GURU

*(Penelitian Studi Kasus pada Guru Taman Kanak-Kanak di TKIT Daarul Fikri  
Kabupaten Bandung Barat)*

Elka Fiselfia  
1706007

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya penelitian mengenai upaya yang dilakukan oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint. Pihak guru memiliki peranan yang sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran kepada anak termasuk mengembangkan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pandangan guru TKIT Daarul Fikri tentang media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint, mengetahui upaya, dan hambatan guru di TKIT Daarul Fikri dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif untuk anak melalui software Microsoft PowerPoint. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus melalui wawancara semiterstruktur dan studi dokumentasi kepada 3 orang guru di TKIT Daarul Fikri. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) guru TKIT Daarul Fikri mengembangkan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint dilatar belakangi oleh keadaan pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara daring, guru juga mengungkapkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran game edukatif melalui Microsoft PowerPoint ini memiliki banyak manfaat dan keunggulan yang dirasakan dalam proses pembelajaran; 2) upaya yang dilakukan guru dalam mengembangkan media pembelajaran game edukatif ini yaitu dengan membuat perencanaan, pembuatan, penilaian, dan penerapan media pembelajaran tersebut; 3) guru mengalami hambatan dalam mengembangkan media pembelajaran ini yaitu untuk memperoleh ide serta hambatan sarana yaitu laptop.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Game Edukatif, Microsoft PowerPoint, Guru, Anak Usia Dini

## ABSTRACT

### UTILIZATION OF MICROSOFT POWERPOINT SOFTWARE IN THE DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA FOR CHILDREN: TEACHER'S PERSPECTIVE

(Case Study Research on Kindergarten Teachers at Daarul Fikri Kindergarten, West Bandung Regency)

Elka Fiselfia

170607

This research is motivated by the absence of research on the efforts made by teachers in developing media learning educational games for children through Microsoft PowerPoint software. The teacher has a very important role in facilitating learning to children, including developing learning media. This study aims to determine the views of TKIT Daarul Fikri's teacher about educational game learning media for children through Microsoft PowerPoint software, knowing the effort, and barriers of TKIT Daarul Fikri teachers in developing instructional media educational games for children through software Microsoft PowerPoint. This research uses a qualitative approach with a case study method through semi-structured interviews and documentation studies to 3 teachers at TKIT Daarul Fikri. The data obtained were then analyzed using thematic analysis techniques. The results showed that: 1) teachers at TKIT Daarul Fikri developed educational game learning media through Microsoft PowerPoint against the backdrop of a pandemic that required online learning to be carried out, the teacher also revealed that using educational game learning media through Microsoft PowerPoint has many benefits and benefits. perceived excellence in the learning process; 2) the efforts made by the teacher in developing this educational game learning media, namely by planning, making, assessing, and implementing the learning media; 3) teachers experience obstacles in developing this learning media, namely to get ideas and obstacles to facilities, namely laptops.

**Keywords:** Educational Game Learning Media, Microsoft PowerPoint, Teachers, Early Childhood



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	7
<b>BAB 2 KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Hakikat Media Pembelajaran Anak Usia Dini .....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.1.4 Pemilihan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini .....	11
2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini.....	12
2.2 Konsep Game Edukatif .....	15

2.2.1 Pengertian Game Edukatif.....	15
2.2.2 Manfaat Game Edukatif dalam Pembelajaran.....	16
2.2.3 Kriteria Dalam Game Edukatif.....	17
2.3 Pengembangan Game Edukatif dengan Aplikasi Microsoft PowerPoint .....	18
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Desain Penelitian .....	21
3.2 Partisipan Dan Tempat Penelitian.....	22
3.2.1 Partisipan .....	22
3.2.2 Tempat Penelitian .....	22
3.3 Penjelasan Istilah .....	22
3.3.1 Pengembangan.....	23
3.3.2 Media Pembelajaran .....	23
3.3.3 Game Edukatif.....	23
3.3.4 Software Microsoft PowerPoint .....	23
3.4 Prosedur Penelitian .....	24
3.4.1 Tahap Pra-Lapangan.....	24
3.4.2 Tahap Pekerjaan Lapangan.....	24
3.4.3 Tahap Analisis Data.....	25
3.4.4 Tahap Penulisan Laporan .....	25
3.5 Pengumpulan Data .....	25
3.5.1 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.5.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	26
3.6 Analisis Data.....	32
3.6.1 Pengumpulan Data ( <i>Data Collection</i> ). .....	32
3.6.2 Reduksi Data ( <i>Data Reduction</i> ).....	32
3.6.3 Penyajian Data ( <i>Data Display</i> ).....	36

3.6.4 Penarikan Kesimpulan ( <i>Conslusion Drawing/Verification</i> ).....	36
3.7 Validitas .....	36
3.7.1 <i>Membercheck</i> .....	37
<b>BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Pandangan Guru Tentang Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	38
4.1.1 Latar Belakang Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	38
4.1.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint.....	41
4.1.3 Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint.....	42
4.1.4 Keunggulan Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	45
4.2 Upaya Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint.....	47
4.2.1 Peningkatan Kompetensi Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	47
4.2.2 Perencanaan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	50
4.2.3 Pembuatan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	53
4.2.4 Penilaian Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	61
4.2.5 Penerapan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint .....	69
4.3 Hambatan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Game Edukatif Untuk Anak Melalui Software Microsoft PowerPoint.....	74

4.3.1 Ide .....	74
4.3.2 Sarana .....	76
<b>BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>79</b>
5.1 Simpulan .....	79
5.2 Implikasi .....	80
5.3 Rekomendasi .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>
<b>BIODATA DIRI .....</b>	<b>209</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Partisipan Penelitian .....	22
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen.....	27
Tabel 3.3 Pedoman Wawancara.....	29
Tabel 3.4 Contoh Tahap <i>Open Coding</i> .....	33
Tabel 3.5 Contoh Tahap <i>Selective Coding</i> .....	35
Tabel 3.6 Contoh Tahap <i>Focus Coding</i> .....	35

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Guru Mengikuti Pelatihan yang Ada di Sekolah.....	50
Gambar 4.2 Tampilan Menu Media Pembelajaran Game Edukatif Melalui Microsoft Powerpoint (Aplikasi PowerPoint).....	56
Gambar 4.3 Kegiatan Bermain Kelas TK A .....	59
Gambar 4.4 Kegiatan Bermain Kelas TK B.....	59
Gambar 4.5 Kegiatan Guru Mempresentasikan Media Pembelajaran Game edukatif (APK) Melalui Microsoft PowerPoint yang Sudah Dibuat .....	62
Gambar 4.6 Angket Kepuasan Orang Tua .....	66
Gambar 4.7 Kegiatan Meet Pagi Dengan Anak.....	73

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Keputusan (SK) Dosen Pembimbing .....	87
Lampiran 1.2 Jadwal Bimbingan Skripsi .....	89
Lampiran 1.3 Surat Izin Penelitian Fakultas .....	90
Lampiran 1.4 Surat Pernyataan <i>Membercheck</i> .....	91
Lampiran 1.5 Surat Balasan Dari Sekolah TKIT Daarul Fikri .....	94
Lampiran 2.1 Hasil Catatan Wawancara.....	96
Lampiran 2.2 Daftar Kode .....	190
Lampiran 2.3 Keterkaitan Tema .....	193
Lampiran 2.4 Perencanaan .....	198
Lampiran 2.5 Media Pembelajaran Game Edukatif Melalui Microsoft PowerPoint yang Sudah Dibuat .....	203
Lampiran 2.6 Penilaian Portofolio dan Angket .....	204

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Fundamentals of Game Design*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Alwasilah, A. C. (2015). *Pokoknya Studi Kasus, Pendekatan Kualitatif*. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16–24.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asmariyani. (2016). Konsep Media Pembelajaran Paud. *Jurnal Al-Afkar*, 5.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Broun, V., & Clarke, V. (2006). Using Thematic Analysis In Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., Bachtiar, I., & Nana S., A. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran. *Ethos (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*.  
<https://doi.org/10.29313/ethos.v0i0.1693>
- Delima, R., Kurnia, A. N., & Pramudyawardani, B. (2016). Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi Untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. *Informatika*, 12(1).
- Departemen Pendidikan Nasional. (2014). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Depdiknas. (2014). *Permendikbud No. 137 Tahun 2014*. Jakarta.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer. *E-Indonesia Initiative*.



- Heriyanto. (2018). Thematic Analysis sebagai Metode Menganalisa Data untuk Penelitian Kualitatif. *Anuva*, 2(3), 317. <https://doi.org/10.14710/anuva.2.3.317-324>
- Hurd, D., & Jenuings, E. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. London: Longman.
- Isroqom, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang.*, 1317–1336.
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Masitoh. (2014). Hakikat Pendidikan dan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak. In Buasim (Ed.), *Strategi Pembelajaran TK* (p. 360). Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Moleong, L. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Revisi). Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133–142. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v17i1.110>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Tema Alam Semesta pada Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1164–1172. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.619>
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. In *Alfabeta*. Bandung: Alfabeta. Retrieved from [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI\\_ILMU\\_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%2520Digital.pdf&ved=2ahUKEwj-oITXwpbpAhWf7HMBHYxmDaIQFjAAegQIARAB&usg=AOvVaw3FGMSFjUjBN9Rjdvb5NBzI&cshid)
- Rahardjo, S. dan G. (2011). *Pemahaman Individu Teknik Non Tes*. Kudus: Nora Media Enterprise.

- Rodliyah, S., Sholihah, U., & Kustiawan, U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Edupoint (Education Power Point) Tema Alat Transportasi Untuk Anak Usia 5-6. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 11–17.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Sumatera Utara: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rosalina, L. (2018). *Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk Power Point Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. (Skripsi). Universitas Sriwijaya.
- Rusman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2006). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Said, A. (2017). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8(2). Retrieved from [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:mXLmlgJgxwYJ:scholar.google.com/+kendala+yang+dialami+oleh+guru+dalam+mengembangkan+media+pembelajaran+untuk+anak+ide+waktu+dan+sarana&hl=id&as\\_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:mXLmlgJgxwYJ:scholar.google.com/+kendala+yang+dialami+oleh+guru+dalam+mengembangkan+media+pembelajaran+untuk+anak+ide+waktu+dan+sarana&hl=id&as_sdt=0,5)
- Sanaky, H. A. H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santoso, B. (2019). Peningkatan Keterampilan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Office Powerpoint, Photoshop Dan Corel Draw Untuk Guru Tk (IGTKI) Ngemplak Sleman. *Universitas Amikom Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, (November), 91–96.
- Satori, D., & Komariah, A. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rodakarya.
- Siko, J. P., & Barbour, M. (2013). Game Design and Homemade Powerpoint Games: An Examination of the Justifications and a Review of the Research. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 22(1), 81–108. Retrieved from <http://www.editlib.org/p/40658>
- Silalahi, U. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, Kualitataif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima. Retrieved from [https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=hakikat+sumber+belajar+Anak+usia+dini+media+dan+sumber+belajar+terbuka&ots=EjWjWwns55&sig=J1H8LmcPWwpzH0Esx9nEOMuGrFI&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=hakikat+sumber+belajar+Anak+usia+dini+media+dan+sumber+belajar+terbuka&ots=EjWjWwns55&sig=J1H8LmcPWwpzH0Esx9nEOMuGrFI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
- Tijaniyah, Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK / PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon dan Microsoft Office Powerpoint. *Journal of Community Engagement*, 2(1), 105–112. <https://doi.org/10.33650/guyub.v2i1.2068>
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Yafie, E., Iriyanto, T., Gonadi, L., & Wahyuni, S. (2018). Worksop Pembuatan Media Education Berbasis PPT Anak Usia Dini untuk Guru Se-Kota Malang dan Alumni PGPAUD Universitas Negeri Malang. *Jurnal Karinov*.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zaman, B. (2014). Esensi Sumber Belajar dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. In *Media Dan Sumber Belajar TK* (pp. 1–39). Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zaman, B., & Eliyawati, C. (2010). *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.