



Pemanfaatan PPT dalam Pembuatan Video Animasi Dongeng Sebagai Bentuk Kreativitas Guru

Lusy Novitasari¹, Cutiana Windri Astuti²

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Ponorogo, Indonesia

lucydheny77@gmail.com

cutiana84@gmail.com

Abstrak – Pada era teknologi yang berkembang sangat pesat, pendidik atau guru dituntut untuk mampu mengikutinya. Kemampuan memanfaatkan teknologi meskipun yang sangat sederhana, tetapi dapat menyuguhkannya dengan tepat maka akan membuat pembelajaran menjadi efektif dan tepat sasaran. Pemanfaatan program *Microsoft Office Power Point* dalam pembuatan video animasi dongeng untuk anak usia dini (AUD) menjadi salah satu bentuk kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, penanaman nilai karakter, dan pesan tanpa menggurui tapi dapat memberi inspirasi sekaligus memberikan media pembelajaran yang disukai anak. Tulisan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan program *Microsoft Office Power Point* dalam pembuatan video animasi dongeng yang bisa dipergunakan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang peka zaman dan diminati anak didik.

Kata kunci – *Power Point, Dongeng, Video, Animasi*

Abstract – *In the era of technology that is developing very rapidly educators or teachers are required to be able to keep up. The ability to utilize technology, even though it is very simple, but being able to present it properly will make learning effective and on target. Utilization of the Microsoft Office Power Point program in making animated fairy tale videos for early childhood (AUD) is a form of teacher creativity in conveying learning, instilling character values, and messages without being patronizing but can provide inspiration while providing learning media that children like. This paper aims to describe the use of the Microsoft Office Power Point program in making fairy tale animated videos that teachers can use to develop learning media that are time-sensitive and of interest to students.*

Keywords – *Power Point, Fairy Tales, Videos, Animations*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman tidak dapat dihindari dan dikesampingkan. Semakin berkembang dan majunya sebuah zaman maka berkorelasi positif dengan kemajuan teknologi yang kian mendominasi. Tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Pendidikan di era digital pada masa ini sangatlah laju dan berkembang sangat pesat. Kemajuan di ranah teknologi tidak hanya dapat dinikmati orang dewasa saja, melainkan siapapun, termasuk anak-anak dalam pendidikan usia dini. Hal ini menuntut para pendidik untuk terus peka dengan kemajuan zaman serta turut mengembangkan pengetahuan dan kompetensi dalam bidang teknologi. Salah satu alasannya ialah anak didik pada era modern

tidak mungkin tidak mengenal dan mengoperasikan teknologi yang berkembang pada era ini. Misalnya adalah *gadget* maupun komputer. Selaras dengan itu, pembelajaran kepada anak didikpun akhirnya harus berdekatan dengan teknologi. Maka dari itu teknologi juga digunakan sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran khususnya PAUD dengan ekspektasi untuk memantik kemauan dan motivasi anak didik agar terus belajar dan mengembangkan diri (lihat Novitasari & Wulandari, 2021; Nurjanah dkk., 2021).

Dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan terutama untuk hiburan, meskipun kenyataannya banyak dongeng yang menggambarkan kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau sindiran (lihat Rukiyah, 2018; Latifah dkk., 2021; Suprpto dkk., 2020). Pusat Bahasa (2003) menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau merupakan cerita bohong. Salah satu unsur intrinsik yang ada dan membangun dongeng adalah terdapatnya amanat atau pesan moral. Oleh karena itu, dongeng bisa dijadikan sebagai media untuk membentuk karakter anak karena memiliki nilai budi pekerti yang bisa dipelajari oleh anak (lihat Astuti, 2015; Sari, 2020; Arkam & Mulyono, 2020). Penanaman nilai karakter pada anak melalui dongengpun tidak terkesan menggurui karena dongeng bersifat menceritakan.

Pada zaman modern ini, aktivitas mendongeng sudah jarang bahkan memiliki presentase yang rendah dilakukan orang tua terhadap anak-anak mereka. Sebuah survei yang diadakan *Disney* di Inggris menunjukkan dan membuktikan bahwa hanya sepertiga orang tua di Inggris yang masih sempat membacakan cerita pada anak mereka sebelum tidur. Survei tersebut diikuti oleh 1.000 orang tua dan kakek-nenek yang memiliki anak atau cucu berusia di bawah enam tahun. Sementara di Indonesia sendiri, kebiasaan orang tua mendongeng untuk anak-anaknya tergolong rendah. Hal ini selaras dengan tingkat literasi warga negara Indonesia yang juga tergolong rendah (Herdiawan & Arifin, 2017). Sebagai dampaknya, anak akan beralih ke *gadget* untuk mencari informasi yang ia inginkan.

Pada pembelajaran di sekolah, anak cenderung bosan dengan metode dan teknik mendongeng dengan tradisi lisan saja (lihat Wardiani dkk., 2021; Subiani dkk., 2022; Setiowoti dkk., 2022). Kegiatan mendongeng sedikit demi sedikit terkikis oleh hiruk pikuk kemajuan teknologi. Hal ini dikarenakan adanya kenyataan bahwa anak usia dini yang sebagian besar sudah mengenal *gadget* dan tahu bagaimana mengoperasikan *gadget*. Anak akan merasa bosan dengan kegiatan yang kurang memiliki kemenarikan baik secara audio atau visual. Maka dari itu, diperlukan adanya rekonstruksi teknik serta media mendongeng agar lebih menarik dan terasa manfaatnya bagi anak didik (Lestari & Wulandari, 2021).

Penelitian Ramilda (2020) mengungkapkan bahwa stimulasi dongeng jenis fabel dapat mempengaruhi kecerdasan linguistik verbal anak usia dini. Pengembangan kualitas PAUD khususnya dalam pembelajaran mendongeng dapat dilaksanakan dengan memperkenalkan dan mengajarkan guru dalam membuat media dongeng. Salah satu program komputer yang dapat dimanfaatkan dan familiar adalah *PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah program komputer yang dipergunakan untuk presentasi yang dikembangkan oleh *Microsoft*. Program ini selain memudahkan pemakainya untuk presentasi tetapi juga dapat dipergunakan untuk membuat animasi dongeng.

Pemilihan program *PowerPoint* ini karena melihat banyaknya guru PAUD yang masih awam dengan animasi dan pembuatan animasi untuk mendongeng. Kemudahan dalam pengoperasian yang sederhana memudahkan guru untuk dapat membuat animasi dongeng mereka sendiri. Hal ini diperlukan guna mengembangkan kemampuan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai wujud kepekaan zaman dan memberikan media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi kepada anak didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian dan Manfaat Mendongeng

Rukiyah (2018) menjelaskan dongeng merupakan cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng diceritakan kepada pendengar khususnya untuk hiburan, meskipun pada kenyataannya banyak cerita dongeng yang melukiskan tentang kebenaran, mengandung pelajaran moral, atau bahkan sindiran. Lebih lanjut Pusat Bahasa (2003), menjelaskan bahwa dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi atau merupakan cerita bohong. Salah satu unsur intrinsik yang ada dan membangun dongeng adalah terdapatnya amanat atau pesan moral. Meskipun dongeng sering dikatakan sebagai kisah atau cerita rekaan namun tidak berarti dongeng itu tidak bermanfaat (Kusmiadi dkk, 2008).

Dongeng merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak. Melalui dongeng mereka dapat berimajinasi menjadi apa saja, bahkan melalui dongeng dapat membentuk karakter anak. Selain itu, dongeng dapat mengoptimalkan perkembangan karakter anak dalam mencapai kematangan berpikir. Hal ini dikarenakan dongeng tidak bersifat menggurui dan menekan bagi pembaca atau pendengar dongeng.

Selain memberikan manfaat sebagai sarana penanaman karakter dan pengembangan bahasa, dongeng ternyata merupakan salah satu cara yang efektif untuk mengembangkan aspek-aspek kognitif (pengetahuan), afektif (perasaan), sosial, dan aspek konatif (penghayatan) anak-anak (Asfandiyar, 2007). Terdapat banyak manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan, baik untuk anak-anak pada

umumnya maupun manfaat bagi para pendongeng. Berikut adalah manfaat yang bisa didapatkan dari kegiatan mendongeng.

1. Menumbuhkan sikap proaktif anak yang akan terus dikembangkan dalam hidupnya. Hal ini akan membantu perkembangan dan pertumbuhan baik jiwa maupun kreativitas anak.
2. Mempererat hubungan anak dengan orang tua. Melalui kata-kata, belaian, pelukan, pandangan penuh sayang, senyuman ekspresi, kepedulian, dan sebagainya akan mempererat hubungan antara pendongeng/orang tua dengan anak. Ikatan anak dan orang tua akan semakin dekat karena anak akan merasa diperhatikan, disayang dan merasa lebih dekat. Situasi tersebut membantu perkembangan fisik maupun psikis anak.
3. Menambah *knowledge* atau pengetahuan. Cerita-cerita yang terdapat dalam dongeng akan memberikan pengetahuan baru bagi anak dan menunjukkan hal baru pula pada anak.
4. Melatih fokus atau daya konsentrasi anak. Dongeng dapat melatih anak dalam memusatkan perhatian dan fokus untuk beberapa saat terhadap objek tertentu. Melalui media yang digunakan pendongeng dan berbagai jenis suara setiap karakter dongeng serta alur cerita dongeng akan memantik anak untuk memperhatikan. Fokus dan konsentrasi akan saat itu akan tertuju pada cerita dongeng. Kemampuan konsentrasi yang baik menstimulasi kemampuan yang lain.
5. Menambah perbendaharaan kata atau pengembangan bahasa anak. Terdapat kata-kata baru yang akan ditemui atau didapati anak dari kegiatan mendongeng. Melalui kegiatan mendongeng tersebut maka akan mengenalkan dan menambah kosa kata baru bagi anak.
6. Menumbuhkan minat baca. Jika kita mendongeng dengan menggunakan buku cerita, berarti kita telah mengenalkan benda bernama buku kepada anak. Jika anak tertarik berarti kita telah menanamkan rasa cinta kepada buku, rasa cinta pada buku akan menumbuhkan minat baca pada anak.
7. Memicu daya berpikir kritis anak. Seorang anak biasanya selalu bertanya tentang hal-hal baru yang belum pernah mereka temui. Ketika mendengarkan dongeng yang baru, mereka akan bertanya tentang hal baru tersebut. Hal ini akan melatih anak untuk mengungkapkan apa yang ada dalam pikirannya dan memicu anak untuk berpikir kritis.
8. Merangsang imajinasi, fantasi, dan kreativitas anak. Anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap sesuatu yang menarik. Rasa ingin tahu tersebut dapat menumbuhkan daya imajinasi, fantasi dan kreativitas anak. Dongeng-dongeng yang disajikan dalam konteks olah logika dapat membangkitkan kemampuan imajinasi, fantasi, serta kreativitas anak.

9. Memberi pelajaran tanpa terkesan menggurui. Pada saat mendengarkan dongeng anak dapat menikmati cerita dongeng yang disampaikan sekaligus memahami nilai-nilai yang terkandung dalam cerita dongeng tanpa diberitahu secara langsung oleh pendongeng.

Pemanfaatan Program *Power Point* sebagai Bentuk Kreativitas Guru

Media *Power Point*

Arsyad (2013) menjelaskan bahwa kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfilah memiliki makna 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dijelaskan dalam *Association of Education and Communication Technology* (AECT) bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Oleh karena itu bisa disimpulkan bahwa media sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada pihak lain.

Terdapat beberapa media yang dipakai untuk menyampaikan informasi kepada orang lain salah satunya adalah program yang diluncurkan oleh *Microsoft*, yakni *Power Point* (PPT). Isroi dalam Kurniawati (2011) menjelaskan bahwa *Microsoft Office Power Point* merupakan salah satu media untuk menyampaikan presentasi. *Power Point* merupakan bagian dari keseluruhan presentasi maupun menjadi satu-satunya sarana penyampaian informasi. Djamarah dalam Purnamasari (2013) "media *Power Point* adalah alat bantu guru guna mencapai tujuan pembelajaran dimana merupakan media visual yang menampilkan slide, gambar atau lukisan atau symbol." *Microsoft Office Power Point* yang pada dasarnya diperuntukkan guna kebutuhan kantor tetapi dapat juga dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Sejalan dengan Djamarah, Sianipar (2004) menyatakan bahwa *Power Point* mempunyai kemudahan untuk mengimpor file, gambar, suara dan *movie*, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Office Power Point* merupakan salah satu media yang sekaligus bisa digunakan untuk media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Kelebihan dan kemudahan pengoperasian *Power Point* maka dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat presentasi pembelajaran. Media ini sering digunakan oleh guru karena programnya yang mudah untuk dikelola, kemudahan dalam *editing* materi, dan bahasa pemrograman yang mudah dimengerti dan tidak rumit.

Mangkulo (2011) menyatakan dengan *Power Point*, para pengajar dapat mendesain aplikasi yang dapat membantu para pelajar untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, penggunaan atau pemanfaatan media *Power Point* khususnya dalam pembelajaran mendongeng ini juga dipilih untuk memudahkan para pendidik atau guru untuk membuat animasi dongeng untuk anak usia dini (AUD).

Pembuatan animasi dongeng dengan menggunakan media PPT cukup mudah untuk diikuti dan diterapkan oleh guru. Hasil animasi yang dibuat dapat disimpan dalam *file* berbentuk video sehingga sangat mudah ketika akan disajikan atau ditampilkan kepada anak didik.

Perancangan

Perancangan pemanfaatan media *Power Point* dalam pembuatan animasi dongeng diawali dengan mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan dalam pembuatan animasi. Hal ini berfungsi untuk memudahkan guru dalam membuat animasi dongeng. *Power Point* yang digunakan dapat menggunakan *Microsoft Office Power Point 2016* atau *2019*.

Setelah *Microsoft Office Power Point 2016* siap maka rancangan tahap selanjutnya yaitu membuat animasi dongeng, menyiapkan *background* yang sudah diunduh, memasukkan gambar yang sesuai dengan karakter isi dongeng atau cerita, membuat gerakan karakter dari program PPT yang tersedia, memasukkan suara (*audio record*) yang sudah direkam dengan karakter masing-masing sesuai dengan cerita, menambahkan suara musik yang bisa didapatkan dari *Youtube Media Library*. Musik di dalam video berfungsi sebagai *background* pada video animasi dongeng tersebut. Langkah terakhir yakni menyimpan *Power Point* dalam bentuk video atau mengkonversinya dalam bentuk mp4.

Pembuatan animasi dongeng diawali dengan membuka *slide* kosong atau biasa disebut dengan *blank presentation*. Langkah selanjutnya yakni menginput atau memasukkan *background* dari bahan-bahan yang sudah kita kumpulkan diawal dengan cara *insert* gambar atau *drag* gambar langsung ke *blank presentation* yang tersedia. Ukurannya disesuaikan dengan tampilan PPT. Selanjutnya adalah memasukkan gambar atau animasi gerak dari karakter dongeng yang sudah disiapkan sebelumnya dan disesuaikan ukurannya sesuai dengan *background*. Teks *bubble* karakter menggunakan fitur *shape tool*, *drag* pada *background* dan disesuaikan dengan karakter. Input teks dengan menggunakan *Insert* dan *Teks Box*. Masuk pada pembuatan animasi menggunakan fitur *animation*. Dalam ikon *animation* terdapat *animation pane* untuk mengatur waktu dan munculnya karakter dongeng. Selain itu, gerakan karakter maupun teks *bubble animasi* dengan menggunakan beberapa pilihan panel animasi yang tersedia pada ikon *animation* tadi. Untuk memasukkan audio atau suara karakter menggunakan *insert audio*. Akan muncul panel *record audio* langsung dari program PPT tersebut dan kita bisa merekam suara dari *record audio* tersebut untuk masing-masing karakter. Langkah terakhir adalah menyimpan *file* PPT tadi dalam bentuk video dengan memilih pilihan *file MP4* dalam menu *File Save*.

Hasil Pemanfaatan PPT dalam Pembuatan Video Animasi Dongeng

Hasil pemanfaatan *Microsoft Office Power Point* yang telah dilakukan adalah berupa video animasi dongeng untuk anak usia dini (AUD) sebagai bagian kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran mendongeng dan dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri. Video-video animasi tersebut merupakan capaian dari pembelajaran Praktik Seni Mendongeng di PG PAUD STKIP PGRI Ponorogo. Selain keberhasilan mahasiswa sekaligus guru dalam membuat animasi dongeng, mereka juga diwajibkan untuk mampu mendongeng secara langsung dengan menggunakan media dan panggung sederhana hasil karya mandiri. Capaian-capaian ini menjadi tujuan pembelajaran yang telah dituliskan dalam Silabus, Kontrak Kuliah, dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) pada mata kuliah Praktik Seni Mendongeng. Berikut ini deskripsi hasil video animasi dongeng yang pembuatannya memanfaatkan *Microsoft Office Power Point* dan *link video* untuk menonton video animasi dongeng.

1. Hasil Video Animasi Dongeng

Video Animasi dongeng ini dikembangkan dari dongeng yang ditulis mandiri oleh beberapa mahasiswa PG PAUD di STKIP PGRI Ponorogo berkolaborasi dengan beberapa guru PAUD di Kabupaten Ponorogo. Dongeng tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah video animasi dengan memanfaatkan media PPT. Penggunaan *background* latar, karakter, dan *audio record* semua disesuaikan dengan isi dongeng tersebut. Oleh karena itu, selain mengenalkan dan melatih para guru PAUD untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media dongeng di era digital tetapi juga melatih untuk dapat menulis dongeng mereka sendiri serta memberikan tontonan kepada anak usia dini yang sifatnya *edutainment*.



Gambar 1. Video Animasi Dongeng Ulil Si Ulat Bulu



Gambar 2. Video Animasi Dongeng Semut dan Kepompong



Gambar 3. Video Animasi Dongeng Nino Si Kecoa Pahlawan



Gambar 4. Video Animasi Dongeng Tipu Daya Monyet



Gambar 5. Video Animasi Dongeng Tak Takut Berbuat Jujur

2. Isi Cerita

Isi cerita dalam dongeng di atas beraneka ragam. Penulisan cerita dongeng yang terpenting adalah isi ceritanya mampu membawa memberikan muatan nilai positif bagi anak. Seperti yang terlihat pada beberapa gambar di atas, terlihat bahwa lebih memilih untuk membuat dongeng fabel. Hal ini dilakukan karena akan memantik minat dan motivasi anak untuk menonton dan menikmati isi cerita serta anak usia 3 tahun atau bawah lima tahun pada umumnya mereka senang mendengarkan dongeng tentang binatang. Diharapkan ketika anak menonton video animasi dongeng terdapat perubahan perilaku yang dilakukan, karena sebisa mungkin memilih dan menulis dongeng yang mengandung unsur teladan bagi anak. Puspitasari (2018) menjelaskan cerita dalam dongeng dapat berisi tentang kejujuran, kedisiplinan, keberanian, tolong-menolong, dan keteladanan. Isi dongeng juga disesuaikan dengan usia anak.

3. Durasi

Durasi waktu yang digunakan dalam video animasi dongeng pembelajaran ini maksimal waktu mencapai 10-11 menit. Pengaturan durasi waktu sangat penting karena apabila terlalu lama juga tidak akan begitu efektif. Hal ini dikarenakan apabila durasi yang digunakan terlalu cepat atau terlalu lambat maka hasil dari video animasi dengan muatan-muatan yang hendak disampaikan menjadi kurang maksimal. Berikut *link* yang bisa dibuka untuk menyaksikan video animasi dongeng untuk anak usia dini hasil kreativitas mahasiswa sekaligus guru PAUD di Kabupaten Ponorogo.

- ✓ <https://drive.google.com/drive/folders/1k7aKQ81Xx2ZZ53xUkbIaXksO2ATarsqN>
- ✓ <https://youtu.be/gLB5HiMwMls>
- ✓ <https://youtu.be/3Lu0DvwH1u8>
- ✓ <https://youtu.be/XzNwYSTDxJE>

SIMPULAN

Simpulan pada artikel ini adalah mendongeng dapat dijadikan salah satu metode ataupun sarana untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai karakter positif kepada anak. Melalui kemasan yang menarik dan atraktif dongeng bisa menjadi salah satu metode yang dirindukan anak. Media penyampai dongeng tidak hanya dapat diberikan dengan metode dongeng secara konvensional, akan tetapi dengan pemanfaatan teknologi juga harus bisa dimanfaatkan oleh guru. Kemajuan zaman yang sangat pesat menuntut pendidik atau guru untuk memanfaatkan teknologi yang tepat dalam pembelajaran.

Kelebihan dan kemudahan pengoperasian *power point* dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembuatan video animasi dongeng untuk menyediakan media yang peka zaman dan diminati anak didik. Programnya yang mudah untuk dikelola, kemudahan dalam *editing* materi, bahasa pemrograman yang mudah dimengerti dan tidak rumit memberikan kesempatan kepada guru yang masih awam dan kesulitan dalam membuat animasi menjadi lebih mudah.

REFERENSI

- Arkam, R. & Mulyono. 2020. Bentuk Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini Berbasis *Local Wisdom* di TK Muslimat NU 089 Kepatihan Ponorogo. *Jurnal Caksana*, 3(1), 1-6. Doi: <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v3i1.626>
- Asfandiyar, A. Y. 2007. Cara Pintar Mendongeng. Cetakan I. Bandung: Mizan Media Utama.
- Astuti, C. W. 2015. Pengembangan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 2(1), 15-22. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Arsyad, A 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herdiawan, R. D. & Arifin, A. 2017. *The Development of Students' Literacy Skills through Social Media as Popular Culture*. The 1st International Conference on Linguistics and English Teaching (ICLET), 1(1), 374-379. Unswagati Cirebon.
- Hidayat, A. (2015). Unsur-unsur Intrinsik dan Nilai-nilai Psikologis dalam Naskah Drama "Matahari di Sebuah Jalan Kecil" karya Arifin C Noor sebagai Alternatif Pemilihan Bahan Ajar Sastra di SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 1-6. Doi <https://doi.org/10.25134/fjpbsi.v5i2.183>.
- Hirata, A. (2020). *Guru Aini*. Yogyakarta, Indonesia: PT Benteng Perkasa.
- Kurniawati, A. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft Power Point Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Siswa*

Kelas VIII di SMP Negeri 2 Plupuh Sragen. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.

- Kusmiadi, A., Sriwahyuningsih, Nurfalah, Y. 2008. Strategi Pembelajaran Paud Melalui Metode Dongeng bagi Pendidik Paud. *Jurnal Ilmiah VISI PTK-PNF* - , 3(2), 198-203. <https://doi.org/10.21009/JIV.0302.11>
- Latifah, S. A., Sutejo, & Suprayitno, E. 2021. Nilai Pendidikan Karakter dan Pesan Edukatif dalam Dongeng Nusantara Bertutur. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 8(2), 127-136. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/JBS>
- Lestari, E. & Wulandari, R. S. 2021. Membangkitkan Rasa Ingin Tahu Anak Usia Dini Dengan Cinta dan Cerdik. *Qurroti*, 3(2), 104-114. Doi: <https://doi.org/10.36768/qurroti.v3i2.193>
- Mangkulo, H. A. 2011. *Aplikasi Belajar Interaktif dengan Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Novitasari, L. & Wulandari, R. S. 2021. Integrasi Nilai Karakter melalui Desain Bahan Ajar Bahasa Inggris untuk Usia Dini. *Konstruktivisme*, 13(1), 62-77. Doi: <https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i1.1254>
- Nurjanah, D. Y., Wulandari, R. S., & Novitasari, L. 2021. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus dalam Persiapan Menulis melalui Kegiatan Kolase. *Mentari*, 1(2), 69-78. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Purnamasari, I. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) Berbantuan Media Powerpoint, CD Interaktif, dan Macromedia Flash Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika di MAN 1 Semarang Tahun Ajaran 2012/2013*. Universitas IKIP PGRI Semarang, Semarang.
- Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Pelajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Ramilda, A. R. 2020. *Pengembangan Dongeng Jenis Fabel Berbasis Powerpoint Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Verbal Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Negeri Pembina I Kota Bengkulu*. Skripsi: IAIN Bengkulu.
- Sari, F. K. 2020. The Local Wisdom in Javanese Thinking Culture Within Hanacaraka Philosophy. *Diksi*, 28(1), 86-100. Doi: <http://dx.doi.org/10.21831/diksi.v28i1.31960>
- Setiowoti, L., Arkam, R., & Lestari, E. 2022. Peningkatan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Pembuatan Karya Berbahan Botol Bekas. *Jurnal Mentari*, 2(1), 11-17. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Sianipar, P. 2004. *Menggunakan Microsoft Office Power Point 2003*. Jakarta. Elex Media Komputindo

- Subiani, Wulandari, R. S., & Arkam, R. 2022. Peningkatan Hasil Pembelajaran Sains AUD melalui Metode Eksperimen. *Jurnal Mentari*, 2(1), 45-55. Diakses secara online dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Mentari>
- Suprpto, Widodo, S. T., Suwandi, S., & Wardani, N. E. 2020. The Wisdom of Kidungan: A Sound Representation and a Social Value of Javanese Society. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(6), 1282-1292. Diakses secara online dari <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/9262>
- Wardiani, R., Wulandari, R. S., Astuti, C. W. & Novitasari, L. 2021. Pembelajaran Alternatif Berbasis Proyek Kreatif Rumah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD*, 14(2), 144-152. Doi: <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.144-152>