



Analisis Penerapan Media *Powerpoint* Ditinjau dari Kompetensi Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang

Mila Erviana^{1✉}, Neneng Tasu'ah²

¹Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

²Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received July 27, 2023

Revised August 19, 2023

Accepted September 20, 2023

Available online October 30, 2023

Kata Kunci:

Guru, kompetensi, media, paud, powerpoint

Keywords:

Teacher, competency, media, early childhood education, powerpoint



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Copyright © 2023 by Author.
Published by Universitas Trunojoyo Madura.

ABSTRAK

Guru era *society* 5.0 adalah guru dengan pemenuhan 4 standar kompetensi dasar yang cakap dengan penggunaan teknologi. Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Indonesia tergolong memiliki kompetensi yang rendah terhadap penggunaan teknologi. Hasil pengamatan di TK Negeri Pembina Semarang memiliki permasalahan yang sama yaitu guru mengalami kesulitan saat menerapkan teknologi sebagai media pembelajaran karena kurangnya pengetahuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional Guru Kelompok A TK Negeri Pembina Semarang dengan menerapkan media *powerpoint* sebagai media teknologi sederhana. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif studi kasus. Informan penelitian berjumlah 4 orang Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan *powerpoint* sebagai media pembelajaran komputer, guru dapat meningkatkan kompetensi pedagogik dalam menyelenggarakan kegiatan mendidik menyenangkan sesuai karakteristik anak yaitu belajar sambil bermain dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu, meningkatkan kompetensi profesional dalam mengembangkan materi sesuai bidang keilmuan dan merancang kegiatan kreatif sesuai perkembangan anak. Kontribusi penelitian ini yaitu pendampingan penerapan *powerpoint*. Penelitian ini memberikan rekomendasi bahwa perlu adanya pendampingan lebih lanjut mengenai penerapan *powerpoint* sebagai rujukan dalam mengatasi berbagai permasalahan terkait kompetensi guru di Indonesia.

ABSTRACT

Teachers in the era of *society* 5.0 are teachers who fulfill 4 basic competency standards who are proficient with the use of technology. ECE teachers in Indonesia are classified as having low competence in the use of technology. The result of observations in TK Negeri Pembina Semarang have the same problem, namely the teacher has difficulty applying technology as a learning medium due to a lack of knowledge. The purpose of this study was to improve the pedagogical professional competence of Group A Teachers of TK Negeri Pembina Semarang by applying powerpoint media as a simple technology medium. The research method used was a qualitative case study. The research informants totaled 4 Group A Teachers at TK Negeri Pembina Semarang. Data collection techniques in the form of observation, documentation, and interviews. Data analysis was carried out by data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of the study show that through the application of powerpoint as a computer learning medium, teachers can improve their pedagogic competence in organizing fun educational activities according to the characteristics of children, namely learning while playing by utilizing technology. As well as, increasing professional competence in developing material according to scientific fields and designing creative activities according to children's development. The contribution of this research is assisting the application of powerpoint. The study provides a recommendation that there is a need for further assistance regarding the application of powerpoint as a reference in overcoming various problems related to teacher competence in Indonesia.

To cite: Erviana, M., & Tasuah, N. (2023). Analisis Penerapan Media Powerpoint Ditinjau dari Kompetensi Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 10(2), 98-110. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v10i2.21595>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman menuntut pendidikan berkualitas untuk bisa beradaptasi pada aspek manajemen, media, dan metode berbasis teknologi (Suwardana, 2018). Kualitas pendidikan ditentukan oleh salah satu faktor yaitu tenaga pendidik yang menjadi pusat dari pendidikan (Erdiyanti & Syukri, 2021). Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan bahwa Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) harus memenuhi 4 kompetensi dasar yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi profesional, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial (RI, 2014). Konsep pendidikan berbasis teknologi menuntut guru untuk bisa meningkatkan kompetensi kinerja dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Taib & Mahmud, 2022).

Arah pendidikan di Indonesia untuk menjawab tantangan masa depan adalah terciptanya SDM berkarakter unggul dan melek teknologi (Kemendikbud, 2022). Pentingnya teknologi dalam pendidikan yaitu untuk memenuhi kebutuhan ilmu, meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan keterampilan, dan menunjang program merdeka belajar (Isma et al., 2022). Teknologi menuntut beralihnya sistem pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital yang terbukti lebih efektif dan efisien (Siswanto, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan juga dirasakan oleh pendidik PAUD dalam membantu kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran (Damayanti et al., 2022).

Penguasaan guru terhadap teknologi memberikan dampak positif pada kemajuan pendidikan di Indonesia yaitu terciptanya kegiatan belajar mengajar kreatif dengan strategi pembelajaran menarik (Shofia & Ahsani, 2021). Serta, membantu pendidik menyampaikan ilmu yang lebih berkesan dan lebih bermakna (Ardiansah & Miftakhi, 2019). Sedangkan, guru yang tidak kompeten terhadap teknologi akan menimbulkan ketidakpercayaan siswa dalam pandangannya terhadap ilmu yang diberikan oleh guru (R. Nuraeni et al., 2022). Selain itu, guru dalam mendidik yang tidak sesuai perkembangan zaman akan memberikan hambatan terhadap perkembangan potensi siswa (Gazali & Pransisca, 2020).

Peran teknologi dalam pendidikan sangat dirasakan oleh TK Negeri Pembina Semarang yang berawal pada saat terdampak penyebaran covid-19 dengan diberlakukannya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Sependapat dengan (Heinich et al., 1990) bahwa teknologi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran berbasis teknologi di TK Negeri Pembina Semarang merupakan kebaruaran dari pembelajaran sebelumnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa TK Negeri Pembina Semarang sudah mengarah untuk adanya pembelajaran berbasis teknologi. Arah tersebut sesuai dengan (Kemendikbud, 2020) bahwa pendidikan di Indonesia yaitu teknologi akan dijadikan sebagai alat untuk mendorong motivasi siswa untuk belajar.

Pendidikan era *society* 5.0 memiliki pembelajaran yang berfokus pada pemanfaatan teknologi dengan adanya dukungan internet dan penerapan multimedia interaktif pada kegiatan belajar mengajar (Rumpoko & Diana, 2022). Pembelajaran berbasis teknologi erat hubungannya dengan media pembelajaran yang menjadi bagian penting dalam kegiatan belajar mengajar (Cahayanti & Ambara, 2021). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian pesan oleh pendidik kepada peserta didik (Lutfiana, 2021). Media pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses belajar siswa yaitu peningkatan penguasaan materi dan motivasi siswa untuk belajar (Cahyadi, 2019).

Pembelajaran di TK Negeri Pembina Semarang sudah mulai menerapkan *powerpoint* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. *Powerpoint* digunakan karena multimedia ini sudah familiar dan mudah digunakan oleh guru sebagai pengembangan kegiatan dan pengembangan diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran (Ardiansah & Miftakhi, 2019). Penerapan *powerpoint* di TK Negeri Pembina Semarang memiliki tampilan yang kurang menarik yang hanya menampilkan latar belakang putih dengan gambar dan tulisan sederhana.

Powerpoint sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan anak dalam memahami ilmu yang disampaikan dengan melihat langsung objek-objek yang divisualisasikan berupa gambar dalam *powerpoint* (Daryanto, n.d.). Pembelajaran dengan *powerpoint* dapat meningkatkan motivasi belajar anak usia dini dengan perasaan senang dan tidak jenuh karena *powerpoint* dilengkapi berbagai fitur menarik seperti tampilan, teks, dan gambar bergerak (Munasti & Suyadi, 2022). *Powerpoint* dapat meningkatkan keikutsertaan anak usia dini dalam pembelajaran (Rasmani et al., 2023). Sependapat dengan (Munawaroh et al., 2021) penerapan *powerpoint* memberikan peningkatan pembelajaran di kelas yaitu pada penguasaan materi oleh anak usia dini.

Penentuan keberhasilan pendidikan dapat dinilai dari peran guru melaksanakan proses pembelajaran (Zakiya & Nurhafizah, 2019). Peran guru ditentukan oleh kompetensi yang dimiliki oleh individu guru. Kompetensi Guru PAUD di Indonesia tergolong rendah. Seperti pada penelitian sebelumnya oleh (Sum & Taran, 2020) menunjukkan bahwa kompetensi Guru PAUD di Kabupaten Manggarai perlu ditingkatkan terkait kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional. Penelitian lain pada tahun berikutnya menjelaskan analisis data oleh Pusdatin (Kemendikbud, 2021) bahwa kualitas Guru PAUD belum optimal di Indonesia dipengaruhi oleh rendahnya kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional (Silalahi & Sahara, 2022).

Perkembangan zaman mengharuskan guru untuk beradaptasi dan menguasai teknologi yang dikenal dalam masyarakat sebagai tantangan dan peluang guru di era revolusi 4.0 (Purba et al., 2022). Tantangan guru di Indonesia adalah rendahnya kompetensi terhadap penggunaan teknologi. Penelitian (Witarsa & Alim, 2022) menjelaskan bahwa rendahnya kompetensi Guru PAUD dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi. Adapun penelitian (Winarti et al., 2022) menjelaskan rendahnya kompetensi Guru PAUD terlihat pada kurangnya pengetahuan pembuatan konten dan teknis pengoperasian teknologi. Guru di TK Negeri Pembina Semarang mengalami kesulitan yang sama saat menerapkan teknologi dalam pembelajaran karena kurangnya pengetahuan.

Berbagai penelitian di atas menunjukkan bahwa kompetensi Guru PAUD di Indonesia dipengaruhi oleh kurangnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam menerapkan teknologi pembelajaran. Tetapi, pemanfaatan teknologi itu sendiri dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan diri (Taib & Mahmud, 2022). Hal tersebut didukung oleh penelitian (Lestandy et al., 2022) menunjukkan bahwa Guru PAUD mampu mengikuti pelatihan media *powerpoint*. Selain itu, penelitian (Rahmawati & Suharyati, 2022) menunjukkan bahwa kemampuan guru menggunakan media teknologi mengalami peningkatan dari 0% menjadi 50%.

Selaras dengan permasalahan rendahnya kompetensi Guru PAUD terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan masih sedikitnya penelitian penggunaan *powerpoint* terhadap kompetensi Guru PAUD. Serta, hasil pengamatan di TK Negeri Pembina Semarang memiliki permasalahan yang sama yaitu guru mengalami kesulitan saat menggunakan teknologi karena kurangnya pengetahuan. Permasalahan tersebut digunakan peneliti sebagai rujukan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik dan kompetensi profesional Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang dalam menerapkan media *powerpoint* sebagai media teknologi sederhana.

2. METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Desain penelitian menggunakan jenis pendekatan studi kasus untuk menekankan pentingnya kondisi yang sebenarnya terjadi pada partisipan, lingkungan, dan tempatnya (Semiawan, 2010). Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret-Juni 2022 di TK Negeri Pembina Semarang yang merupakan TK percontohan bagi satuan PAUD di Jawa Tengah beralamat di Jalan

Kelud Raya No. 07, Kelurahan Petompon, Kecamatan Gajahmungkur, Kota Semarang. Data primer dalam penelitian ini adalah guru di lembaga PAUD yaitu 4 Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang yang telah menempuh pendidikan S1 dan memiliki perangkat komputer atau laptop. Data sekunder diperoleh dari sumber yang pernah ada yaitu dokumen, buku, jurnal, hasil statistik, dan foto (Nugrahani, 2014). Berikut instrumen observasi dan wawancara penerapan *powerpoint* ditinjau dari kompetensi guru dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Instrumen Penerapan *Powerpoint* Ditinjau dari Kompetensi Guru PAUD

No.	Aspek	Indikator
1.	Kompetensi Pedagogik	1. Mendidik dengan menyenangkan 2. Memahami prinsip belajar sambil bermain 3. Menggunakan media teknologi dalam KBM
2.	Kompetensi Profesional	1. Menelaah konsep keilmuan sesuai zaman 2. Mengorganisasikan kegiatan yang kreatif dan menarik 3. Pengembangan professional berkelanjutan sesuai perkembangan AUD
3.	Kompetensi Kepribadian	1. Bertindak sesuai norma. 2. Memiliki akhlak mulia 3. Menjunjung kode etik dengan berkomunikasi santun
4.	Kompetensi Sosial	1. Bersikap tidak diskriminatif 2. Beradaptasi dengan budaya

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan observasi, dokumentasi, dan wawancara yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk kata dan gambar (Abdussamad, 2021). Teknik analisis data merujuk pada teknik Miles and Huberman (Sugiyono, 2021) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Analisis data dimulai dari penyederhanaan catatan penting yang belum diolah yang kemudian disajikan ke dalam catatan lapangan berbentuk naratif. Proses analisis data dilakukan selama penelitian berlangsung menghasilkan temuan berupa kata, sikap, dan tindakan guru dalam menerapkan *powerpoint* yang memungkinkan untuk penarikan kesimpulan bagaimana penerapan *powerpoint* terhadap kompetensi Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

3.1.1 Penerapan *Powerpoint*

Penerapan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran sudah dilaksanakan di TK Negeri Pembina Semarang. Tujuan dari penerapan *powerpoint* di TK Negeri Pembina Semarang berawal saat pandemic Covid-19 yang membuktikan bahwa *powerpoint* membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Penerapan *powerpoint* masih sulit dijangkau oleh guru karena kurangnya pengetahuan dan pelatihan. Adapun hasil wawancara dengan guru, yaitu *“Sedikit bercerita terkait permasalahan yang terjadi di sekolah adalah adanya perubahan model pembelajaran sentra menjadi pembelajaran daring saat pandemic. Perubahan ini membuat guru menghadapi krisis teknologi, ada 6 dari 8 guru yang masih kebingungan saat menerapkan pembelajaran menggunakan teknologi khususnya powerpoint.”*

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru yang bisa menerapkan media *powerpoint* yaitu 1 dari 4 Guru Kelompok A. Penerapan *powerpoint* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi sudah dilaksanakan di TK Negeri Pembina Semarang yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Penerapan *Powerpoint*

3.1.2 Kompetensi Guru

3.1.2.1 Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik berkaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru yang menerapkan *powerpoint* masih belum optimal. Perencanaan pembelajaran terlihat dari isi konten *powerpoint* yang disajikan guru masih sangat sederhana berupa tampilan polos dilengkapi gambar dan tulisan sederhana. Tampilan *powerpoint* kurang menarik untuk dilihat oleh anak dan menjadikan anak merasa bosan. Sehingga, guru belum bisa menyelenggarakan kegiatan pengembangan mendidik menyenangkan. Berikut gambar tampilan awal *powerpoint* oleh guru :



Gambar 2. Tampilan Awal *Powerpoint*

Pelaksanaan pembelajaran oleh guru yang menyampaikan pesan dengan media *powerpoint* belum sesuai dengan prinsip belajar sambil bermain. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah yaitu penjelasan gambar yang ada di dalam *powerpoint* tanpa ada interaksi bermain dengan anak. Sehingga, suasana belajar di kelas yang terasa kurang interaktif menjadikan anak kurang aktif saat belajar di kelas. Perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran oleh guru yang sudah menerapkan *powerpoint* menunjukkan bahwa penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar memanfaatkan teknologi. Berikut gambar penyampaian materi oleh guru:



Gambar 3. Penyampaian Materi Oleh Guru

3.1.2.2 Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional berhubungan dengan kesiapan dan kecakapan guru dalam mengelola pembelajaran menggunakan *powerpoint* masih belum optimal. Pengembangan materi dengan menelaah bidang keilmuan sudah sesuai perkembangan zaman. Hal ini terlihat pada saat observasi menunjukkan bahwa guru membuat *powerpoint* dengan tema pakaian yaitu tidak hanya menjelaskan jenis pakaian formal tetapi ada jenis pakaian untuk pesta yang ditunjukkan pada Gambar 2. Tampilan Awal *Powerpoint*.

Kompetensi dalam merancang kegiatan kreatif yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam memilih kegiatan yang menarik saat merancang *powerpoint* belum optimal. Hasil *powerpoint* guru yang sederhana dikarenakan kurangnya pengetahuan dan keterampilan, sehingga fitur-fitur di dalam *powerpoint* belum dimanfaatkan dengan maksimal. Hasil observasi menunjukkan bahwa hanya ada 1 guru yang menguasai fitur-fitur *powerpoint* secara lengkap. Sedangkan, 3 guru hanya bisa membuat, membuka, dan menyimpan file, serta membuat tulisan, menambah bentuk, dan menyisipkan gambar. Adapun, sikap guru yang tampak dalam menerapkan *powerpoint* yaitu menyerah sebelum mencoba menunjukkan motivasi guru yang rendah terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Pengembangan kompetensi profesional oleh guru yang menerapkan *powerpoint* sesuai dengan perkembangan anak usia dini belum optimal. Isi konten *powerpoint* oleh guru yang sudah menerapkan sesuai dengan cara berpikir konkrit anak. Tetapi, pemilihan tampilan, gambar, dan tulisan yang sederhana belum sesuai perkembangan anak usia dini. Tampilan yang digunakan hanya putih polos, kurang berwarna, gambar dan tulisan yang digunakan seadanya, serta tidak menerapkan animasi bergerak yang ditunjukkan pada Gambar 2. Tampilan Awal *Powerpoint*.

3.1.2.3 Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian berkaitan dengan sikap dan perilaku guru yang menerapkan *powerpoint* sudah nampak. Hasil observasi menunjukkan bahwa kepribadian guru bertindak sesuai dengan norma terlihat pada saat guru membuka dan menutup penyampaian materi dengan berdoa yang menunjukkan tindakan guru sesuai dengan norma agama. Penampilan guru sebagai pribadi yang berakhlak mulia yaitu bertoleransi dan sabar sudah nampak saat guru menghargai perbedaan pendapat dalam penyampaian pembelajaran dengan *powerpoint*. Kompetensi kepribadian dalam menjunjung kode etik guru dengan berkomunikasi santun sudah dilaksanakan dengan baik. Hal tersebut terlihat pada isi konten dan penyampaian materi oleh guru menggunakan bahasa santun.

3.1.2.4 Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan bersikap tidak diskriminatif dan beradaptasi dengan sosial budaya oleh guru yang menerapkan *powerpoint* sudah nampak. Sikap guru yang tidak membedakan anak dan tidak menyinggung perbedaan di dalam isi *powerpoint* maupun penyampaian materi menunjukkan bahwa guru bersikap tidak diskriminatif. Penerapan *powerpoint* sebagai media pembelajaran teknologi menunjukkan guru dapat beradaptasi dengan sosial budaya di masyarakat yang saat ini familiar dengan teknologi. Selain itu, isi konten *powerpoint* oleh guru meliputi materi budaya lokal sudah menunjukkan guru dapat beradaptasi dengan budaya.

Berdasarkan hasil observasi di atas menunjukkan bahwa kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial dalam penerapan *powerpoint* sudah nampak. Sedangkan, kompetensi pedagogic dan kompetensi profesional dalam penerapan *powerpoint* belum optimal. Peneliti melakukan kontribusi yaitu memberikan pendampingan dalam penerapan *powerpoint*. Ada dua jenis pendampingan penerapan *powerpoint* oleh Guru Kelompok A di TK Negeri Pembina Semarang yaitu *powerpoint* sederhana dan *powerpoint* interaktif.

Pendampingan penerapan *powerpoint* sederhana dilaksanakan pada 28 Februari - 28 Maret 2022 yaitu dengan membantu guru mempersiapkan *powerpoint* dan menambah pengetahuan guru terhadap *powerpoint* dengan adanya pendampingan pelatihan pada 29 Maret 2022. Lima poin penting dalam pembuatan *powerpoint* sederhana pada kegiatan pendampingan, yaitu terkait pembuatan template, penyimpanan file, pembuatan tulisan, penyisipan gambar, dan pemberian animasi terhadap tulisan maupun gambar.

Selanjutnya, kegiatan yang sama juga dilakukan yaitu pendampingan penerapan *powerpoint* interaktif yang dilaksanakan pada 4 April – 27 Mei 2022 yaitu dengan membantu guru mempersiapkan *powerpoint* interaktif dan menambah pengetahuan guru terhadap *powerpoint* dengan adanya pendampingan pelatihan pada 31 Mei 2022. Lima poin penting dalam pembuatan *powerpoint* interaktif adalah penguasaan *powerpoint* sederhana, pembuatan flowchart, cara mengunduh gambar, penambahan *hyperlink*, dan cara mematikan tombol. Keterbatasan penelitian ini adalah pendampingan hanya dilakukan selama 4 bulan dan tidak ada pendampingan lebih lanjut pada semester berikutnya. Adapun pendampingan tambahan dengan pelatihan hanya dilakukan 2 kali.

3.2 Pembahasan

3.2.1 Penerapan *Powerpoint*

Adanya pendampingan dalam penerapan *powerpoint* menunjukkan bahwa guru kelompok A dapat mengikuti langkah-langkah dalam pembuatan *powerpoint* dengan rincian yaitu 3 guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menerapkan *powerpoint* sederhana yaitu dengan memanfaatkan fitur *file*, *home*, *insert*, *design*, *transitions*, *animations*, dan *slide show*. Akan tetapi ada beberapa hal yang belum dikuasai guru yaitu cara mencetak file, menghubungkan akses halaman, menyisipkan audio dan video, dan mengatur waktu animasi berjalan. Sedangkan 1 dari 4 guru sudah menguasai *powerpoint* sederhana dan *powerpoint* interaktif. Berikut gambar pelaksanaan pendampingan penerapan *powerpoint* dengan pelatihan dan pendampingan individu :



Gambar 4. Pendampingan Pelatihan



Gambar 5. Pendampingan Individu

3.2.2 Kompetensi Guru

3.2.2.1 Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik berkaitan dengan guru sebagai pemimpin dalam pembelajaran (Abidin et al., 2023). Guru dalam mengelola pembelajaran meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran guru dirancang sesuai dengan pemahaman karakteristik anak usia dini dan penguasaan teknologi sebagai alat untuk belajar dengan baik sehingga perkembangan anak usia dini dapat tercapai optimal (RI, 2014).

Pendampingan penerapan *powerpoint* meningkatkan penyelenggaraan kegiatan pengembangan mendidik menyenangkan oleh guru. Isi konten yang disajikan guru sudah memiliki tampilan menarik berupa gambar bervariasi, tampilan berwarna, dan penggunaan animasi bergerak yang ditunjukkan pada Gambar 6. Isi Konten *Powerpoint*. Tampilan *powerpoint* menarik perhatian anak yaitu terlihat saat guru mendapatkan umpan balik berupa

antusias anak saat memberikan pendapat dan mengajukan pertanyaan. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara oleh guru, yaitu *“Anak-anak senang sekali belajar dengan bu guru dan kakak-kakak menggunakan powerpoint sampai mengangkat tangan semua ingin menjawab dan memberi pertanyaan.”* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa *powerpoint* bermanfaat dalam pembelajaran yaitu menjadikan anak senang belajar dengan berkurangnya rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang lebih antusias (Munasti & Suyadi, 2022).

Penyampaian pesan pembelajaran oleh guru dengan prinsip belajar sambil bermain juga meningkat. Guru menyampaikan materi *powerpoint* dengan interaksi berupa pemberian kuis tebak-tebakan saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara oleh guru, yaitu *“Saya mengajukan kuis kak dengan bertanya apakah gambar ini benar sesuai dengan ciri-ciri yang bu guru bilang.”* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penyampaian pembelajaran oleh guru sudah disesuaikan karakteristik anak yaitu prinsip belajar sambil bermain (Loukatari et al., 2019).

Penerapan *powerpoint* oleh Guru Kelompok A menunjukkan bahwa guru sudah menyelenggaraan kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi. Guru mampu mengikuti langkah-langkah penerapan *powerpoint* (Lestandy et al., 2022). Hasil observasi menunjukkan bahwa guru berusaha menerapkan *powerpoint* dengan mengikuti langkah-langkah dalam panduan, bertanya dengan teman, dan video youtube. Hal tersebut membuktikan bahwa guru dapat meningkatkan kompetensi kinerja dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Taib & Mahmud, 2022). Adanya penerapan media *powerpoint* dapat menambah wawasan dan penguasaan teknologi oleh guru (Ardiansah & Miftakhi, 2019).

3.2.2.2 Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional berkaitan erat dengan kesiapan dan kecakapan guru dalam menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam mengelola pembelajaran (Abidin et al., 2023). Penguasaan tersebut digunakan guru sebagai pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran, perencanaan kegiatan kreatif, dan pengembangan profesional guru sesuai perkembangan anak usia dini. Pengembangan materi merupakan wujud dari penyesuaian bidang keilmuan dengan perkembangan zaman. Sedangkan, perencanaan kegiatan kreatif dan pengembangan profesional guru merupakan pemilihan kegiatan dengan menganalisis tujuan kegiatan sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini (RI, 2014).

Pengembangan materi dengan menelaah bidang keilmuan sudah sesuai perkembangan zaman. Isi konten *powerpoint* menunjukkan bahwa guru memilih dan menyajikan gambar sesuai dengan apa yang sebenarnya terjadi di lingkungan. Hal tersebut sesuai dengan salah satu isi konten yang menunjukkan bahwa kehidupan kota dijelaskan dengan kemacetan yang ada di jalan raya. Berikut gambar isi konten *powerpoint* :



Gambar 6. Isi Konten *Powerpoint*

Kompetensi guru dalam merancang kegiatan kreatif yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam memilih kegiatan yang menarik saat merancang *powerpoint* meningkat. Ketertarikan *powerpoint* sebagai media belajar dikarenakan multimedia ini dirancang sederhana dan mudah untuk diterapkan (Soemantri, 2019). Kesederhanaan tersebut dapat membantu guru kelompok A dalam mengikuti langkah-langkah pembuatan *powerpoint*.

Berdasarkan hasil observasi, pengetahuan dan keterampilan guru kelompok A meningkat dalam menerapkan *powerpoint* dengan 4 bulan pendampingan yaitu 3 guru dapat menerapkan *powerpoint* sederhana dengan memanfaatkan fitur *file, home, insert, design, transitions, animations, dan slide show*. Beberapa hal yang belum dikuasai guru yaitu cara mencetak file, menghubungkan akses halaman, menyisipkan audio dan video, dan mengatur waktu animasi berjalan. Sedangkan, 1 dari 4 guru sudah menguasai *powerpoint* sederhana dan *powerpoint* interaktif. Hal tersebut membuktikan bahwa *powerpoint* dapat dibuat dengan waktu singkat yang dilengkapi berbagai fitur menarik seperti teks, gambar, dan animasi (Munasti & Suyadi, 2022).

Sikap guru juga sudah menunjukkan bahwa ada antusias untuk belajar *powerpoint* setiap hari. Bahkan ada sikap yang menunjukkan bahwa guru ingin belajar menerapkan *powerpoint* dalam aplikasi yang berbeda. Pernyataan tersebut ditunjukkan pada hasil wawancara oleh guru, yaitu "*Insyallah sudah dek, saya sudah bisa membuat powerpoint interaktif, selanjutnya tolong saya diajari powerpoint menggunakan canva.*" Sikap antusias guru belajar *powerpoint* bertolak dengan penelitian (Taib & Mahmud, 2022) yang menunjukkan kurangnya motivasi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Tetapi, sikap tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya (Galatea et al., 2022) yang menunjukkan adanya antusiasme guru dalam belajar menerapkan *powerpoint*. Sikap antusias belajar *powerpoint* menjadikan guru mampu merancang tampilan, tulisan, dan animasi dalam pembuatan *powerpoint* kreatif.

Pengembangan kompetensi profesional berkelanjutan dalam menerapkan *powerpoint* sesuai perkembangan anak usia dini meningkat. Hasil observasi menunjukkan bahwa *powerpoint* yang disajikan guru sudah memiliki tampilan menarik berupa gambar bervariasi, tampilan berwarna, dan penggunaan animasi bergerak. Isi konten *powerpoint* berupa penggambaran keadaan sebenarnya sudah sesuai tingkat perkembangan anak usia dini yaitu berpikir konkrit dengan bantuan panca indera. Hal tersebut membuktikan bahwa *powerpoint* sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman terhadap objek atau peristiwa bermakna secara langsung dengan melihat, mendengar, dan merasakan (Cahyadi, 2019).

3.2.2.3 Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian adalah sikap dan perilaku yang harus dimiliki oleh seorang guru (Abidin et al., 2023). Kompetensi kepribadian guru merupakan sikap dan perilaku guru dalam menunjukkan pribadi yang dapat diteladani oleh anak (RI, 2014). Kepribadian guru bertindak sesuai dengan norma dalam menerapkan *powerpoint* sudah terlihat pada saat guru membuka dan menutup penyampaian materi dengan berdoa yang menunjukkan tindakan guru sesuai dengan norma agama. Hal tersebut sesuai dengan (Damanik, 2019) bahwa guru harus memiliki perilaku teladan terhadap norma yang ada.

Penampilan guru sebagai pribadi yang berakhlak mulia yaitu bertoleransi dan sabar sudah nampak saat guru menghargai perbedaan pendapat dalam penyampaian pembelajaran dengan *powerpoint*. Guru harus memiliki sikap sabar yang tinggi dalam menghadapi sikap anak (Hamidah et al., 2019). Hasil observasi menunjukkan sikap sabar guru dalam pembelajaran menggunakan *powerpoint* adalah ketika guru menghadapi ketidakpahaman anak dan mempersilakan anak apabila ingin mengulangi materi sebelumnya. Selanjutnya, guru dengan senang hati menjelaskan kembali materi yang sudah disampaikan dan menjawab berbagai pertanyaan anak-anak secara bergantian. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara

oleh guru, yaitu “Menghargai berbagai tingkat kepehaman anak akan materi dengan sabar. Kemudian, saya menjelaskan kembali materi yang belum dipahami oleh anak.”

Kompetensi kepribadian dalam menjunjung kode etik guru dengan berkomunikasi santun sudah dilaksanakan dengan baik. Pernyataan (Hadiyanto, 2004) mengemukakan bahwa salah satu peran guru di Indonesia adalah memiliki sikap santun. Guru kelompok A dalam merancang isi konten dan menyampaikan ilmu dengan *powerpoint* terlihat sudah menggunakan bahasa yang santun. Pembelajaran dengan *powerpoint* menjadikan guru dan anak saling memberi dan menjawab pertanyaan secara bergantian. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil wawancara oleh guru, yaitu “Saling memberikan respon antara anak dengan saya saat saling memberi dan menjawab pertanyaan.” Sependapat dengan (Wulandari, 2020) pembelajaran tersebut termasuk dalam pengajaran guru responsif yaitu adanya pengamatan, komentar, pertanyaan, contoh, dan permainan. Selain responsif, membuktikan bahwa *powerpoint* dapat menciptakan suasana belajar menarik dan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar (Kurniasih & Rahimah, 2021).

3.2.2.4 Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial berkaitan dengan kemampuan guru dalam bersikap tidak diskriminatif dan beradaptasi dengan sosial budaya (Abidin et al., 2023). Sikap sosial guru tidak diskriminatif dalam menerapkan *powerpoint* terlihat pada isi konten dan pemaparan materi guru dengan menggunakan *powerpoint* tidak menyinggung apapun dan memperlakukan semua anak didik dengan adil. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil wawancara oleh guru, yaitu “Sama seperti tadi, saya berusaha menjawab semua pertanyaan anak secara bergantian dengan adil.” Sejalan dengan (L. Nuraeni et al., 2019) bahwa guru harus memiliki sikap saling menghargai dan objektif kepada siswa dalam pembelajaran.

Sikap guru beradaptasi sosial dan budaya dalam menerapkan *powerpoint* terlihat pada isi konten yang sudah meliputi adanya budaya lokal. Hasil observasi menunjukkan bahwa *powerpoint* dengan tema suku bangsa memiliki isi konten meliputi makanan tradisional, pakaian adat, dan permainan daerah. Hal tersebut menjawab rekomendasi penelitian (Anggreni et al., 2022) bahwa guru harus melakukan pengembangan aktivitas dalam pembelajaran dengan unsur kearifan lokal.

4. SIMPULAN

Kompetensi diri guru Pendidikan Anak Usia Dini dapat meningkat dengan penyusunan *powerpoint* yang kreatif dan menarik. Sehingga *powerpoint* ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran pada anak usia dini era society 5.0. Penelitian ini memberikan rekomendasi bahwa perlu adanya pendampingan lebih lanjut mengenai penerapan *powerpoint* yang digunakan sebagai rujukan dalam mengatasi berbagai permasalahan terkait kompetensi Guru PAUD sebagai kesiapan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas menuju pembangunan nasional.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna (ed.); I). Syakir Media Press.
- Abidin, J., Hamidah, & Nureshara, S. H. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Pendidikan Anak Usia Dini di TK Bina Hasanah Cimidi. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–64. <https://doi.org/10.36456/incrementapedia.vol5.no1.a6341>
- Anggreni, M. A., Sumantri, S., Dhieni, N., & Karnadi, K. (2022). Kompetensi Guru dalam Penerapan Budaya pada Lembaga PAUD di Indonesia. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3160–3168. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1585>

- 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. <https://doi.org/10.33019/jpu.v6i1.1423>
- Cahayanti, N. K. A., & Ambara, D. P. (2021). Media Domino Berbasis Multimedia Interaktif pada Aspek Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 132-140. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35383>
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar* (M. I. A. Syauqi (ed.); 1st ed.). Penerbit Laksita Indonesia.
- Damanik, R. (2019). Hubungan Kompetensi Guru Dengan Kinerja Guru. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 8(2), 1-8. <https://doi.org/10.37755/jsap.v8i2.170>
- Damayanti, A., Priyanti, N., Iswan, I., & Rahmawati, L. (2022). Persepsi Guru Mengenai Pentingnya TIK dalam Pembelajaran di Taman Kanak-kanak Kota Pontianak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2404–2410. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1855>
- Daryanto. (n.d.). *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. AV Publisher.
- Erdiyanti, E., & Syukri, S. (2021). Peningkatan Kompetensi Guru PAUD Non PG-PAUD Melalui Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Di Kecamatan Konda. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 68–79. <https://doi.org/10.37985/murhum.v2i1.34>
- Galatea, C. K., Oktarini, W., Priantari, I., & Agsutina, K. H. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif untuk Peningkatan Keterampilan Guru Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 6(2), 373–376. <https://doi.org/10.30595/jppm.v6i2.10347>
- Gazali, M., & Pransisca, M. A. (2020). Pentingnya Penguasaan Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menyiapkan Siswa Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 2(1), 87–95. <https://doi.org/10.55681/jige.v2i1.76>
- Hadiyanto. (2004). *Mencari Sosok Desentralisasi Manajemen Pendidikan di Indonesia*. Rineka Cipta.
- Hamidah, L., Siregar, S., & Nuraini, N. (2019). Kepribadian Guru Pendidikan Agama Islam Menurut Buya Hamka. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2), 135-146. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.v8i2.2668>
- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1990). *Instructional Media and The New Technologies of Instruction* (3rd ed.). Macmillan.
- Isma, C. N., Rina Rahmi, & Hanifuddin Jamin. (2022). Urgensi Digitalisasi Pendidikan Sekolah. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 129–141. <https://doi.org/10.47498/tadib.v14i2.1317>
- Kurniasih, S., & Rahimah, R. (2021). Penggunaan Power Point Interaktif Dalam Kegiatan Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 233–249. <https://doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.10028>
- Lestandy, M., Syafaah, L., & Faruq, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru TK ABA 16 Malang Melalui Pelatihan dan Pendampingan di Bidang TIK (Teknologi Informasi dan Komputer). *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1338–1344. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7543>
- Loukatari, P., Matsouka, O., Papadimitriou, K., Nani, S., & Grammatikopoulos, V. (2019). The Effect of a Structured Playfulness Program on Social Skills in Kindergarten Children. *International Journal of Instruction*, 12(3), 237–252. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12315a>

- Lutfiana, R. F. (2021). Analisis Kompetensi Profesional Guru Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information Technology. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v7i1.15739>
- Munasti, K., & Suyadi, S. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Munawaroh, H., Widiyani, A. Y. E., & Muntaqo, R. (2021). 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>
- Nugrahani, F. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Nuraeni, L., Andrisyah, A., & Nurunnisa, R. (2019). Efektivitas Program Sekolah Ramah Anak dalam Meningkatkan Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 20-29. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.204>
- Nuraeni, R., Pattiasina, P. J., & Ulfah, A. (2022). Peran Literasi Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 659-666. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1045>
- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutauruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., & Grace, E. (2022). Improving Teacher' Competence Trough The Implementation of The 21th Century Competencies in A Post Covid 19 Pandemic. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1486-1497. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Rahmawati, Y., & Suharyati, H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembuatan Bahan Ajar Multimedia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 977–984. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.977-984.2022>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumi atmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- RI, P. P. (2014). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. Sekretariat Negara.
- Rumpoko, A. U. T., & Diana, D. (2022). Kesiapan Kompetensi Guru PAUD dalam Menyongsong Pendidikan AUD di Era Society 5.0. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6641–6650. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3023>
- Semiawan, C. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif* (Arita (ed.)). Grasindo.
- Shofia, N. A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Pengaruh Penguasaan IT Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran di Masa Pandemi. *Forum Paedagogik*, 12(2), 201–215. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3901>
- Silalahi, R. Y. B., & Sahara, S. (2022). Upaya Pengembangan SDM Guru PAUD Berbasis Kompetensi Profesional. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6478–6491. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2691>
- Siswanto, R. (2022). *Transformasi Digital dalam Pemulihan Pendidikan Pasca Pandemi*. Kemendikbud.Go.Id. <https://gurudikdas.kemdikbud.go.id/news/transformasi-digital-dalam-pemulihan-pendidikan-pasca-pandemi>
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Digital. *AKSIOLOGIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64-69. <https://doi.org/10.30651/aks.v3i1.2372>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitaatif dan RnD* (Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.
- Sum, T. A., & Taran, E. G. M. (2020). Kompetensi Pedagogik Guru PAUD dalam Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak*

- Usia Dini*, 4(2), 543-550. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.287>
- Suwardana, H. (2018). Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental. *JATI UNIK : Jurnal Ilmiah Teknik Dan Manajemen Industri*, 1(2), 109–118. <https://doi.org/10.30737/jatiunik.v1i2.117>
- Taib, B., & Mahmud, N. (2022). Analisis Kompetensi Guru PAUD dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1799–1810. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1842>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5621–5629. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3111>
- Witarsa, R., & Alim, M. L. (2022). Kompetensi Profesional Guru pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5799–5807. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3258>
- Wulandari, C. (2020). *Penerapan Pendekatan Santifik Pada Pembelajaran Sains Anak Usia Dini* [Universitas Negeri Semarang]. <https://lib.unnes.ac.id/35094/>
- Zakiya, & Nurhafizah. (2019). Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 356–365. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.196>