

**Keefektifan PowerPoint pada Kemampuan Berhitung dan Mengenalkan Geometri Anak Usia 5-6 tahun**Novi Herawati^{1*}, Swantyka Ilham Prahesti²

Universitas Ngudi Waluyo, Indonesia

herawatianastacia24@gmail.com, swantykailham@unw.ac.id

INFO PENELITIAN	ABSTRAK
<p>Kata kunci: Media pembelajaran; <i>Power point</i>; kemampuan berhitung; mengenalkan bentuk geometri pada anak.</p>	<p>Keterampilan berhitung dan mengenal bentuk geometri merupakan bidang studi yang memfokuskan pada angka, bentuk, dan konsep-konsep dari yang nyata hingga yang abstrak. Studi ini bertujuan untuk merangsang kemampuan berpikir anak usia dini, memungkinkan mereka mengatasi masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berhitung dan mengenal geometri anak juga bisa mengenal literasi angka dasar untuk mempersiapkan anak ke jenjang yang berikutnya. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk; menganalisis sejauh mana efektivitas penerapan media pembelajaran berupa presentasi <i>Power point</i> terhadap perkembangan kemampuan berhitung dan memperkenalkan konsep geometri kepada anak. Hasil penelitian ini mengalami peningkatan kemampuan mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri pada anak. Anak-anak kini dapat mengingat kembali pelajaran yang diberikan guru dengan mengungkapkan ide-ide kreatif melalui aktivitas bermain game. Bagi Peneliti Berikutnya, Temuan penelitian ini diinginkan dapat berfungsi sebagai motivasi untuk peneliti berikutnya agar melakukan kajian mendalam terhadap materi pembelajaran berbasis <i>Power point</i> yang menjawab permasalahan tantangan dalam kerangka pendidikan bagi anak-anak usia dini.</p>
<p>Keywords: <i>Learning media; Power points; counting skills; introducing geometric shapes to children.</i></p>	<p>ABSTRACT <i>Numeracy skills and recognizing geometric shapes is a field of study that focuses on numbers, shapes, and concepts from real to abstract. The study aims to stimulate early childhood thinking skills, enabling them to cope with problems in everyday life. By counting and knowing geometry, children can also get to know basic number literacy to prepare children for the next level. Specifically this research aims to; analyze the extent of the effectiveness of the application of learning media in the form of Power point presentations on the development of numeracy skills and introduce geometry concepts to children. The results of this research have increased the ability to introduce the concept of counting and geometric shapes to children. Children can now recall lessons given by teachers by expressing creative ideas through playing games. For the Next Researcher, the findings of this study are expected to serve as a motivation for the next researcher to conduct an in-depth study of Power point-based learning materials that answer the challenges in the framework of education for early childhood.</i></p>

Pendahuluan

Terminologi “*golden age*” sering dipakai untuk menguraikan anak berusia dini, menurut (Zulianingsih et al., 2020) hampir semua potensi anak-anak melewati masa sensitif sepanjang masa ini untuk tumbuh dan berkembang. Anak-anak pada usia ini menunjukkan aktivitas yang konstan, kreativitas, antusiasme, dan semangat penasaran yang tinggi terhadap segala hal yang mereka lihat atau dengar, bertindak seolah-olah mereka adalah pembelajar seumur hidup (Pella, 2020).

Menurut (Suradika et al., 2020) salah satu dampak kemajuan dari waktu ke waktu adalah penggunaan media pembelajaran yang beragam, hal ini tidak dapat dihindari. Media yang digunakan selalu mengikuti perkembangan terkini (Suarsini et al., 2020). Untuk memastikan siswa memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran, media pembelajaran harus digunakan oleh instruktur dan pendidik lainnya (Lince, 2022). Karena teknologi berkembang begitu cepat, para pendidik perlu lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang akan membantu siswa dalam memahami apa yang mereka pelajari (Naufal, 2021). Guru dapat menggunakan materi pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan pembelajaran siswanya karena materi tersebut menarik, menarik secara visual, dan interaktif (Mamase, 2019).

Guru dapat fokus pada prinsip-prinsip pembelajaran selama proses pembelajaran berbantuan komputer (Iksan, 2018). Untuk membangkitkan minat belajar anak-anak, berbagai item digunakan dalam sistem pembelajaran *PowerPoint* (Muazzomi, 2017). Hal ini disebabkan karena isinya berbeda-beda tergantung tahap perkembangan anak. Dalam penelitian ini media yang mendukung pengajar dalam prosesnya adalah sarana *PowerPoint*. Sarana *Power point* memiliki sejumlah karakteristik yang dirancang untuk memikat minat kanak-kanak. Materi yang ini berisi beragam teks, ilustrasi, bentuk, warna, dan bahkan animasi yang dapat merangsang aktivitas otak. Untuk menggugah rasa ingin tahu anak dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan sarana *Power point* merupakan media yang memikat dan bermanfaat (Wulandari, 2022).

Jika digunakan secara efektif, pembelajaran *PowerPoint* akan memberi anak-anak semangat tingkat tinggi dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Karena berbagai aspek yang menarik minat anak-anak. Pertumbuhan anak tidak hanya mempengaruhi kemampuan kognitifnya tetapi juga kemampuan sosial, keagamaan, kreatif, linguistik, serta motorik kasar dan halus (Nurwati, 2019). Bagi anak-anak, ini berarti belajar sambil bermain. Oleh karena itu, hasil belajar anak-anak secara bertahap akan berubah.

Anak-anak juga didorong untuk mencari informasi tambahan ketika mereka menggunakan *Power point* sebagai media pembelajaran. Anak-anak dapat memahami pesan informasi visual dengan lebih mudah karena adanya unsur-unsur yang terdapat dalam slide *Power point*. Agar anak-anak dapat mengingat informasi yang diajarkan guru dengan lebih cepat. Pembelajaran dengan *PowerPoint* yang banyaknya ilustrasi

atau grafiknya itu menghibur bisa membantu kemampuan berpikir anak khususnya dalam tahap awal pembelajaran Matematika.

Penelitian terdahulu oleh (Mawar, 2019) melaporkan bahwa Permainan balok berbentuk geometri efektif dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 3-4 tahun di PPT Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya (Susanti et al., 2022) ditemukan bahwa perkembangan aspek kognitif anak dalam mengenal bentuk geometri di kelompok Play Group Santo Yoseph II Kediri dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran GameGeometri Digital, yang terbukti meningkatkan persentase perkembangan kognitif dari 40% sebelumnya. Selanjutnya penelitian oleh (Utami, 2024) penggunaan media kereta angka berbasis PowerPoint memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap kemampuan berhitung anak usia dini 5-6 tahun di TK Negeri Pembina Kec. Kampar Kiri.

Dari hasil penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa berbagai metode pembelajaran, seperti permainan balok geometri, pembelajaran GameGeometri Digital, dan penggunaan media kereta angka berbasis PowerPoint, telah memberikan dampak positif pada perkembangan kognitif anak usia dini. Meskipun demikian, penelitian ini memberikan kebaruan dalam pemahaman tentang penggunaan media PowerPoint khususnya dalam pembelajaran konsep berhitung dan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun, namun masih diperlukan penelitian lanjutan yang membandingkan berbagai metode pembelajaran untuk mengoptimalkan pembelajaran anak usia dini.

Tujuan penelitian tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap kemampuan berhitung dan mengenalkan bentuk geometri pada anak usia 5-6 tahun adalah untuk mengetahui sejauh mana media tersebut dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan minat belajar anak, memperkuat pemahaman konsep matematika, serta memperkenalkan bentuk geometri secara interaktif. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki apakah penggunaan PowerPoint efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut, dengan memperhatikan tingkat partisipasi dan pemahaman anak dalam proses pembelajaran.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif. Metode studi dengan pendekatan kuantitatif dicirikan oleh spesifikasi penelitian yang metodis, direncanakan, dan terstruktur yang terlihat mulai dari permulaan hingga perancangan penelitian dibuat. Pendekatan eksperimental, khususnya Studi Pra-Eksperimental Designs jenis satu kelompok pra-uji-narasumber-ujian-narasumber, merupakan metodologi penelitian yang digunakan.

Desain Penelitian

Tabel 1. Desain Penelitian

Tes Awal (Pretest)	Perlakuan	Tes Akhir (Posttest)
O ₁	X	O ₂

Penjelasan:

O1 = *Pre-test* (Evaluasi awal implementasi sarana presentasi *power point*)

O2 = *Post-test* (Evaluasi sesudah penerapan sarana presentasi *power point*)

X = Perlakuan

Rancangan ini melibatkan melakukan pengujian dua kali: sekali awal serta sekali sesudah perlakuan eksperimental. Pre-test adalah pemeriksaan yang dilakukan sebelum memulai pengobatan. Kelas eksperimen (O1) diberikan pre-test. Setelah pre-test, penulis memberikan perlakuan kepada kelas dengan mengajak mereka belajar menggunakan presentasi *Power point* (X). Terakhir, peneliti melaksanakan ujian pasca-penelitian (O2).

Populasi dan Sampel

Studi ini melibatkan 30 anak di TK Santa Anna, Bergas, yang menjadi fokus penelitian. penelitian ini juga mengevaluasi efisiensi penggunaan sarana presentasi *Power point* dalam membantu anak-anak berusia 5 sampai 6 tahun dalam memahami konsep berhitung dan bentuk geometri.

Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu variabel independen dan dependen.

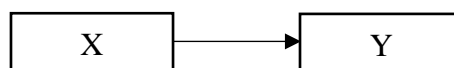
1. Variabel Independen (X)

Variabel yang berdiri sendiri dalam penelitian ini ialah penggunaan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint.

2. Variabel Dependen (Y)

variabel yang bergantung dalam fokus penelitian ini adalah tingkat keterampilan matematika awal kepada anak yang berusia 5 sampai 6 tahun.

Pola pengaruh variabel independen serta variabel dependen:



Hubungan variabel X serta Y

Penjelasan:

X = Penggunaan media bantu pengajaran dengan dasar presentasi PowerPoint.

Y = Peningkatan keterampilan matematika pada anak yang usianya 5 sampai 6 tahun.

Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan pendekatan penugasan dengan memberikan lembar aktivitas kepada anak-anak sebagai metode pengumpulan data. Para siswa bertindak sebagai responden yang akan menyelesaikan lembar kerja (LK) yang dirancang untuk mengukur pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan menggunakan presentasi media *Power point* oleh peneliti. Berbagai jenis data dikumpulkan, termasuk Data Primer yang dihimpun secara langsung dari sumbernya melalui observasi langsung dan ujian pra-penelitian serta pasca-penelitian. Observasi

terfokus pada interaksi antara guru dan siswa selama proses pendidikan berkelanjutan, sedangkan ujian pra-penelitian digunakan sebagai dasar sebelum eksperimen, dan ujian pasca-penelitian sebagai penilaian akhir. Data Sekunder mengenai peningkatan kemampuan mengingat pada anak selama proses belajar diperoleh dari berbagai sumber, seperti rapor dan arsip. Pendekatan ini diharapkan memberikan gambaran komprehensif terkait pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

Teknik Analisis Data

Penulis menerapkan uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel untuk menilai perbedaan sebelum dan setelah pemberian perlakuan menggunakan Media pembelajaran berupa presentasi menggunakan *Power point*. Persamaan yang dipakai untuk evaluasi efektivitas adalah evaluasi statistik dua arah seperti berikut:

$D_{max} = \text{dapat dihitung sebagai nilai maksimum dari } [F(t) - G(t)]$

$j = \text{berkisar dari 1 hingga } n.$

Hasil Dan Pembahasan

Hasil

Uji Persyaratan

Uji persyaratan yang dilakukan meliputi lima uji yaitu, Uji normalitas, uji homogenitas, uji independent sample t-test, uji regresi linier, uji paired sample test.

Uji Normalitas

Uji Kolmogorov Smirnov/ Uji normalitas dalam analisis data diatas maksud dari evaluasi normalitas merupakan untuk menilai apakah data yang telah dikumpulkan dalam studi mempunyai distribusi normal atau tidak sama. Tahapan-tahapan untuk melaksanakan evaluasi tingkat normalitas adalah melalui penerapan SPSS. Persyaratan untuk melakukan uji normalitas yaitu dengan memeriksa nilai signifikansi kolmogrov-smirnov $> 0,05$ diberi kesimpulan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal. Setelah peneliti memasukkan data pada SPSS dengan mengacu pada nilai signifikansi kolmogrov-smirnov, menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,095. Maka, dengan hasil tersebut data yang diperoleh peneliti adalah populasi dalam kelompok disebabkan oleh nilai yang bersifat biasa signifikansi sebesar $0,095 > 0.05$.

Uji Homogenitas

Tabel 2. Uji Homogenitas

ANOVA					
<i>Posttest</i>	<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
<i>Between Groups</i>	144.583	3	48.194	1.042	.390
<i>Within Groups</i>	1.202.083	26	46.234		
<i>Total</i>	1.346.667	29			

Dari data di atas telah dimasukkan peneliti ke dalam SPSS, pengujian homogenitas mendapatkan angka signifikansi sekitar 0,390. Maka karena itu, data yang

diambil peneliti dapat disimpulkan homogen karena angka signifikansi sekitar 0,390 tidak lebih dari 0,05.

Uji Independent Sample T-test

Berikut ini penjelasan dasar-dasar mengambil keputusan Uji-T Sampel Independen:

1. Hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05.
2. Hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis alternatif (Ha) ditolak jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05.

Untuk menyusun kembali, hipotesis dalam contoh penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (Ho): Hasil pretest dan posttest tidak berbeda jauh.
2. Hipotesis Alternatif (Ha): Nilai pretest dan posttest berbeda secara signifikan satu sama lain.

Dari hasil pengujian pada SPSS mencapai nilai signifikansi sebesar 0,000, yang menunjukkan jika angka tingkat signifikansi (sig.) kurang pada 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest serta posttest.

Uji Regresi Linier

Tabel 3. Uji Regresi Linier

		<i>Coefficients^a</i>				
<i>Model</i>		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
		<i>B</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Beta</i>		
1	(Constant)	78.176	11.761		6.647	.000
	Pretest	.206	.140	.267	1.467	.154

a. Dependent Variable: Posttest

Dari hasil evaluasi regresi linier sederhana dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS menghasilkan nilai-nilai signifikansi sekitar 0,000. Maka, menurut ketentuan dengan menggunakan nilai probabilitas signifikan kesimpulannya adalah terdapat pengaruh keefektifan media *Power point* untuk memperkenalkan konsep berhitung serta bentuk geometris kepada anak yang berusia 5-6 tahun.

Tabel 4. Uji Paired Sample Test

		<i>Paired Samples Test</i>							
		<i>Paired Differences</i>			<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		<i>t</i>	<i>d f</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>				
<i>Pair 1</i>	-								
<i>Pretest-Posttest</i>	12.000	9,613	1,755	-15,59	-8,410	6,837	29		.000

Karena nilai signifikansinya kurang pada 0,05 sejalan dengan pedoman ini menjadi landasan pengambilan keputusan, maka hasil uji t sampel berpasangan dengan

menggunakan SPSS menghasilkan nilai signifikansi adalah 0,000, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest serta posttest.

Keefektifan media *Power point* dalam mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri anak berusia 5-6 tahun. Untuk menilai efektivitas dari penggunaan media presentasi PowerPoint dalam mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri anak usia pada tahap awal untuk anak usia 5-6 tahun, diperlukan dilakukan analisis hipotesis seperti berikut:

H₀ = tidak ada efektivitas pada pemanfaatan sarana presentasi PowerPoint dalam mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri anak.

H_a = terdapat keefektifan media *power point* dalam mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri anak.

Temuan dari penelitian ini memberikan dukungan terhadap hipotesis yang diusulkan, di mana Hipotesis nol (H₀) diterima sementara hipotesis alternatif (H_a) tidak diterima pada tingkat yang telah ditentukan signifikansi yang menunjukkan efektivitas media presentasi PowerPoint dalam mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri anak setelah dan sebelum menerima intervensi. Fakta ini diuji menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan hasil nilai signifikansi sebesar 0,095. Maka, dengan hasil tersebut data yang diperoleh peneliti adalah populasi dalam kelompok bersifat secara data terdistribusi secara normal karena nilai kebermaknaannya adalah 0,095, yang menunjukkan angka lebih dari 0,05.

Anak mampu dengan lancar memahami berbagai konsep, termasuk angka dan bentuk geometris, yang merupakan penekanan dalam pengajaran matematika anak usia dini. Hal ini menunjukkan bahwa media PowerPoint efektif dalam menyajikan konsep berhitung dan bentuk geometris. Anak dapat menggunakan kemampuannya dalam mengidentifikasi, menggali, menunjuk, mengelompokkan, dan memahami konsep-konsep mulai dari yang konkrit hingga yang abstrak dalam kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan

Simpulan berikut dapat ditarik berdasarkan analisis data dan pembahasan yang dilakukan oleh para peneliti pada tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas dari media *Power point* dalam mengenalkan konsep berhitung dan dalam mengkaji geometri pada anak usia 5-6 tahun, penelitian ini menggunakan data uji awal dan uji akhir. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 30 murid di Taman Kanak-kanak B. Berdasarkan analisis hipotesis menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan dengan dukungan SPSS 16.00, dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri pada anak sesudah dan sebelum diberikan perlakuan. Hipotesis yang nilai signifikansinya sebesar 0,095 dapat mendukung hal tersebut. Jadi berdasarkan temuan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa populasi kelompok tersebut normal karena nilai tengah sebelum dan setelah tindakan adalah 83 serta nilai signifikansi $0,095 > 0,05$.

Maknanya dengan adanya pemanfaatan sarana ini Keefektifan media *Power point* dalam mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri anak mengalami

peningkatan. Mengikuti treatment dari kegiatan pembelajaran yang pada awalnya terbatas pada metode ceramah dan sedikit pengenalan permainan di *Power point* dengan menggunakan media laptop, terjadi peningkatan kemampuan mengenalkan konsep berhitung dan bentuk geometri pada anak.

Anak-anak kini dapat mengingat kembali pelajaran yang diberikan guru dengan mengungkapkan ide-ide kreatif melalui aktivitas bermain game. Anak-anak tampak lebih bersemangat dan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar berkelanjutan sepanjang latihan ini. Bakat anak mengalami peningkatan melalui kegiatan, dengan nilai tengah yang umum 93 dan nilai tengah 83 sebelum penggunaan media. Karenanya, dapat disimpulkan bahwa ketrampilan guru TK Santa Anna Kecamatan Bergas dalam mengajarkan konsep berhitung dan bangun ruang pada anak usia lima dan enam tahun dipengaruhi oleh materi pembelajaran *power point*.

Bibliografi

- Iksan, M. (2018). Pelatihan Pembelajaran Berbasis E-Learning. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 2(2), 128–133.
- Lince, L. (2022). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1, 38–49.
- Mamase, R. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88–94.
- Mawar, P. P. T. (2019). *Peningkatan Perkembangan Kognitif Melalui Permainan Balok Geometri Pada Anak Usia 3-4 Tahun Di Ppt Mawar 01 Ar-Rachman Surabaya*.
- Muazzomi, N. (2017). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pendidikan Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Microsoft Powerpoint. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1), 133–142.
- Naufal, H. (2021). Model pembelajaran konstruktivisme pada matematika untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa di era merdeka belajar. *ProSANDIKA UNIKAL (Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Pekalongan)*, 2, 143–152.
- Nurwati, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Sentra dalam Mengembangkan Kecerdasan Jamak di Taman Kanak-Kanak Kota Samarinda. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 2(1), 15–32.
- Pella, D. A. (2020). *All About Gen Y: Mitos, Realitas, Dan Pengelolaan Antar Generasi*. Infiniti.
- Suarsini, N. W. D., Wesnawa, I. G. A., & Kertih, I. W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Media Sosial Instagram untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 72–81.
- Suradika, A., Gunadi, A. A., & Jaya, S. A. (2020). Penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran jarak jauh pada kelas III sekolah dasar islam An-Nizomiyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020.
- Susanti, B. I., Wijaya, I. P., & Khan, R. I. (2022). Game Geometri Digital (Gaged) untuk Pengembangan Kemampuan Kognitif pada Anak Usia 3-4 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 11–23.
- Utami, N. A. (2024). Pengaruh Media Kereta Angka Berbasis Powerpoint Terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia 5-6 Tahun di TK Negeri Pembina Kec. Kampar Kiri Kab. Kampar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 10411–10422.

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.

Zulianingsih, L., Khan, R. I., & Yulianto, D. (2020). Media putaran kata untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 6(2), 115–122.



© 2024 by the authors. It was submitted for possible open-access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).