

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT BAGI TENAGA PENDIDIK PAUD HIMPAUDI KECAMATAN GABEK KOTA PANGKALPINANG

Feri Ardiansah¹, Diah Rina Miftakhi²

STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung

¹feri.ardiansah@stkipmbb.ac.id

²diah.rinamiftakhi@stkipmbb.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah hendaknya disertai dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling banyak berkembang pada saat ini yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis komputer yang paling sederhana dan mudah untuk dibuat guru adalah media pembelajaran berbasis *Powerpoint*. Aplikasi yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *microsoft powerpoint*. Target kegiatan ini adalah peserta dapat membuat media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* serta dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka akan menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Interaktif, Powerpoint*

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya berbagai cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk penyampaian materi kepada peserta didik, dengan harapan pengajaran yang disampaikan lebih berkesan dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik lebih bermakna. Belajar adalah sebuah

proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Menurut Dimiyati dan Moedjiono (2010 : 7) "Belajar merupakan tindakan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar."

Selain itu, Nasution (2006: 35) mengemukakan bahwa "belajar adalah suatu kegiatan yang membawa perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan, melainkan juga kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, penghargaan, minat, penyesuaian diri, atau mengenai segala aspek pribadi seseorang."Selanjutnya, senada dengan hal tersebut Muhibbin Syah (2010: 90) menyatakan "Belajar ialah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif" Selain pendapat diatas, Sugihartono (2007: 74) menyatakan juga bahwa "Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relatif

permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya"

Dari beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses/kegiatan yang bertahap berupa perubahan tingkahlaku dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas hidup manusia. Saat ini dalam proses belajar mengajar telah banyak menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi mulai dari Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai pada pendidikan tinggi. Seperti pemanfaatan media pembelajaran tradisional maupun media teknologi mutakhir.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (2013:25-27) media memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran dikelas yang diuraikan sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- b) Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih menarik.
- c) Pembelajaran dapat dilaksanakan dengan lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar serta prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- d) Dapat mempersingkat lamanya waktu pembelajaran, karena dengan penggunaan media akan dapat mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam waktu singkat dan lebih mudah untuk diserap peserta didik.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan jika perpaduan kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi secara baik,

spesifik, dan jelas.

- f) Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja terutama jika penggunaan media dapat dirancang untuk individu.
- g) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari sehingga proses kegiatan belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru menjadi lebih positif, beban guru untuk menjelaskan materi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan, sehingga dapat memusatkan perhatian pada aspek lain dalam proses kegiatan belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Selain manfaat yang telah di paparkan tersebut, media juga mempunyai fungsi menurut Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2007: 16-17), khususnya untuk media visual adalah sebagai berikut :

- 1) Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif, yaitu melihat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Dari gambar dan lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) Fungsi kognitif, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris, yaitu media visual memberikan konteks untuk memahami teks

membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Selain itu, beberapa fungsi media pengajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana (2002: 2) antara lain.

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik,
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran,
- 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dengan membuat dan memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dikelas diharapkan dapat memajukan mutu pendidikan seiring dengan kemajuan teknologi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam pasal 25 ayat 2 pada lampiran II Bagian Kompetensi Pedagogik pada poin E yaitu, mengamanatkan kepada pendidik PAUD bahwa pendidik PAUD harus memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan

kegiatan pengembangan yang mendidik. Guru PAUD harus meningkatkan kompetensinya pada penggunaan komputer dan internet di sekolah.

Proses pembelajaran di sekolah hendaknya disertai dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang paling banyak berkembang pada saat ini yaitu media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis komputer yang paling sederhana dan mudah untuk dibuat guru adalah media pembelajaran berbasis *Powerpoint*.

Hujair AH. Sanaky (2009:127-128) mengemukakan bahwa media power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

Selain itu, Mardi dkk (2007:69) mengatakan bahwa *powerpoint* adalah salah satu program aplikasi dari microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

Microsoft power point salah satu aplikasi milik microsoft, disamping microsoft word dan excel yang telah dikenal banyak orang. Microsoft power point menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan pada peserta didik. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi dengan menarik. Begitu juga dengan adanya fasilitas : front picture, sound, dan effect dapat dipakai untuk membuat suatu slide yang bagus. Bila produk slide ini

disajikan, maka pendengar dapat ditarik perhatiannya untuk menerima apa yang disampaikan kepada para peserta didik. Program ini disampaikan secara khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, maupun perorangan (Anang, 2015: 19).

Berkaitan dengan hal tersebut, powerpoint juga memiliki Keunggulan dan kelemahan dalam penggunaannya. Menurut Daryanto (2016:182), PPT memiliki berbagai kelebihan, diantaranya:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi.
- 2) Animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 3) Lebih merangsang anak untuk mengetahui informasi tentang bahan ajar .
- 4) Pesan informasi secara visual mudah untuk dipahami peserta didik .
- 5) Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 6) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang.
- 7) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD/ Disket/ Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Selanjutnya Hujair AH. Sanaky (2009: 135-136) mengungkapkan bahwa aplikasi power point mempunyai keunggulan, diantaranya:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memberikan kemungkinan pada penerima pesan untuk mencatat

- 4) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 5) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 6) Dapat dihentikan pada setiap sekuens belajar karena kontrol sepenuhnya pada komunikator.
- 7) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis dan OHP.

Kelemahan Power Point

a) Kelemahan

Menurut Hujair AH. Sanaky (2009:136) power point juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- a. Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- b. Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- c. Memerlukan persiapan yang matang.
- d. Diperlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- e. Menuntut ketrampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide yang baik pada desain program komputer power point sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan.
- f. Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.

Berkaitan dengan pendapat tersebut, Slamet Suyanto (2005:144) mengemukakan juga bahwa media pembelajaran untuk anak usia dini pada prinsipnya berguna untuk memudahkan peserta didik belajar memahami sesuatu yang mungkin sulit atau menyederhanakan sesuatu yang kompleks. Dengan begitu, dengan menggunakan media pembelajaran ini maka akan menarik perhatian siswa dan membuat proses

pembelajaran menjadi menyenangkan.

Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang disebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, yang disebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Senada dengan hal tersebut, Hamzah B.Uno juga berpendapat bahwa guru adalah orang dewasa yang secara sadar bertanggungjawab dalam mendidik, mengajar, dan membimbing peserta didik (Hamzah B.Uno, 2009: 15)

Masih menurut Hamzah B. Uno (2009: 28), ada beberapa kemampuan yang dituntut dari guru agar dapat menumbuhkan minat dalam proses pembelajaran, yaitu 1. Mampu menjabarkan bahan pembelajaran ke dalam berbagai bentuk cara penyampaian. 2. Mampu merumuskan tujuan pembelajaran kognitif tingkat tinggi, seperti analisis, sintesis, dan evaluasi. melalui tujuan tersebut maka kegiatan belajar peserta didik akan lebih aktif dan komprehensif. 3. Menguasai berbagai cara belajar yang efektif sesuai dengan tipe dan gaya belajar yang dimiliki oleh peserta didik secara individual. 4. Memiliki sikap positif terhadap tugas profesinya, sehingga selalu berupaya

untuk meningkatkan kemampuan dalam melaksanakan tugasnya sebagai guru. 5. Terampil dalam membuat alat peraga pembelajaran sederhana sesuai kebutuhan dengan tuntutan mata pelajaran yang dibinanya serta penggunaannya dalam proses pembelajaran. 6. Terampil dalam menggunakan berbagai model dan metode pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat sehingga hasil belajar optimal. 7. Terampil dalam melakukan interaksi dengan peserta didik dengan mempertimbangkan tujuan dan materi pelajaran, kondisi peserta didik, suasana belajar, jumlah peserta didik, waktu yang tersedia, dan faktor yang berkenaan dengan diri guru itu sendiri. 8. Memahami sifat dan karakter peserta didik, terutama kemampuan belajarnya dan kebiasaan belajar, minat terhadap pelajaran, motivasi untuk belajar, dan hasil belajar yang telah dicapai. 9. Terampil dan menggunakan sumber-sumber belajar yang ada sebagai bahan ataupun media belajar bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. 10. Terampil dalam mengelola kelas atau memimpin peserta didik dalam belajar sehingga belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Menurut Suryosubroto (2004: 45) untuk dapat mampu melaksanakan tugas mengajar dengan baik, guru harus memiliki kemampuan profesional, yaitu terpenuhinya sepuluh kompetensi guru yang meliputi: (a) menguasai bahan ajar, (b) mengelola program belajar, (c) mengelola kelas, (d) menggunakan media dan sumber, menguasai landasan-landasan pendidikan, (f) mengelola interaksi belajar mengajar, (g) menilai prestasi untuk pendidikan pengajaran, (h) mengenal fungsi dan program

pelayanan bimbingan dan penyuluhan, mengenal dan menyelenggarakan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran. Pendidik adalah salah satu komponen manusiawi dalam proses belajar-mengajar, yang ikut berperan dalam usaha pembentukan sumber daya manusia yang potensial dibidang pembangunan. (Slameto. 2003:123). Selain itu, guru juga dituntut untuk mengaplikasikan kompetensi tersebut pada pembelajaran di sekolah.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Gugus Pendidikan Anak Usia Dini Kecamatan Gabek permasalahan yang dihadapi oleh beberapa guru yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis *powerpoint* untuk kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang banyak muncul di sekolah-sekolah juga adalah tenaga pendidik PAUD yang ada di Kecamatan Gabek kota Pangkalpinang sudah memiliki komputer pribadi, tetapi guru tidak memanfaatkan komputer tersebut untuk membuat presentasi yang menarik sebagai media pembelajaran bagi siswa. Selain itu, tidak semua tenaga pendidik PAUD di kecamatan Gabek memahami IT. Disamping itu, Guna menghadapi Era Milenial, anak-anak diharapkan melek teknologi sejak dini.

Kecamatan Gabek merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kota Pangkalpinang Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Berdasarkan informasi dari ketua HIMPAUDI Kecamatan Gabek, kecamatan ini memiliki sekolah Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sebanyak 14 Lembaga. Lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Gabek memiliki latar belakang pendidikan

guru yang beragam dan jumlah guru yang cukup memadai. Lembaga-lembaga PAUD di Kecamatan Gabek mengharapkan semua guru yang ada di PAUD dapat mengenalkan IT kepada anak-anak dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan program/aplikasi Komputer. Sehingga melalui kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint ini diharapkan para tenaga pendidik PAUD di Kecamatan Gabek kota Pangkalpinang dapat memahami tentang Konsep dasar media pembelajaran dan dapat mempraktikkan/membuat media pembelajaran untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing nantinya.

METODE PELAKSANAAN

Teknis penyampaian materi pelatihan menggunakan metode presentasi, diskusi dan praktik secara langsung serta penugasan secara individu. Sementara bimbingan interaktif pada saat peserta mengalami kesulitan atau memberikan pertanyaan dalam menyelesaikan materi secara teknis dibantu oleh rekan yang lainnya. Peserta menggunakan PC/Laptop individu masing-masing dan jaringan internet yang sudah disediakan oleh pihak mitra. Pada saat salah satu anggota tim memberikan penjelasan, maka anggota lainnya mendampingi peserta untuk memberikan bimbingan atas kendala yang dihadapi selama pelatihan. Harapan tim pelaksana, agar pelatihan ini dapat menjadi motivasi dan mendorong semangat untuk mengoptimalkan kemampuan bagi tenaga pendidik PAUD di kecamatan Gabek kota Pangkalpinang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari, pada hari Jumat tanggal 8 Maret sampai dengan hari Sabtu tanggal 9 Maret 2019 dan bekerjasama dengan Himpunan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini Indonesia (HIMPAUDI) wilayah Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. Kegiatan ini bertempat di PAUD TAMASHA VALAQ Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang yang dihadiri oleh para peserta yang berjumlah 22 orang terdiri dari tenaga pendidik PAUD kecamatan Gabek kota Pangkalpinang, dimulai pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB yang dibagi menjadi 2 sesi. Materi disampaikan menjadi dua sesi, masing-masing materi disampaikan selama 90 menit. Materi pertama yang disampaikan konsep dasar media pembelajaran selanjutnya materi kedua mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint disampaikan selama 90 menit.

Selanjutnya hari kedua, dimulai pada pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 13.00 WIB yang dibagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama, peserta tenaga pendidik yang mengikuti pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4 orang perkelompok. Selanjutnya tim melakukan demosntrasi berupa praktik pembuatan media interaktif menggunakan powerpoint dan melakukan bimbingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint selama 90 menit. Praktik tersebut berupa pengenalan tool powerpoint dan teknik pembuatan media interaktif berdasarkan tema-tema pembelajaran yang ada pada pelajaran PAUD. Sesi

kedua, yaitu evaluasi hasil pembuatan/penugasan secara individu bagi peserta pelatihan selama 90 menit yaitu berupa presentasi hasil pembuatan media pembelajaran yang telah dipelajari. Media interaktif yang telah dibuat para peserta ditampilkan berdasarkan tema-tema yang telah ditentukan sebelumnya. Kemudian hasilnya dikumpulkan melalui E-Mail Tim pelaksana. Kegiatan pengabdian masyarakat yang diimplementasikan oleh beberapa dosen STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar direspon sangat baik oleh peserta kegiatan yaitu tenaga pendidik PAUD di kecamatan Gabek kota Pangkalpinang. Kurikulum yang dipakai di sekolah PAUD sudah menggunakan Kurikulum 2013. Sehingga dengan penerapan kurikulum 2013 tersebut memudahkan guru-guru PAUD untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tema-tema yang akan disampaikan kepada peserta didik di lembaganya masing-masing. Dengan adanya pengabdian masyarakat yang dilakukan ini maka banyak manfaat yang di peroleh oleh peserta pelatihan, yaitu: pertama seluruh peserta dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint yang menarik. Kedua, peserta juga dapat mengimplementasikan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran yang telah mereka buat di sekolah masing-masing. Ketiga, peserta dapat lebih meningkatkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sebagai media yang dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian pada masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk tenaga pendidik PAUD di Kecamatan Gabek kota Pangkalpinang dapat dilaksanakan dan direspon dengan baik oleh seluruh peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini sangat bermanfaat bagi tenaga pendidik dan institusi pelaksana karena dapat menambah pengetahuan dan penguasaan teknologi khususnya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint*

DAFTAR PUSTAKA

- Anang Nugroho. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Dengan Video Dan Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Pada Materi Perawatan Unit Kopling Siswa Kelas 2 Jurusan Teknik Kendaraan Ringan Smk Piri 1 Yogyakarta*. Yogyakarta : Skripsi UNY
- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dimiyati dan Moedjiono. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hujair AH. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press
- Mardi, dkk. (2007). *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas XI*. Bandung: Yudhistira
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remadja Rosdakarya
- Nasution.(2006) *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 *Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/.../Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf
- Slameto. 2003. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sudjana, Nana. (2002). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press
- Suryobroto, Agus S. (2004). *Diklat Sarana dan Prasarana*

Pendidikan Jasmani.
Yogyakarta: FIK UNY.
Undang-undang Republik Indonesia
No. 14 Tahun 2005. *Tentang*
Guru dan Dosen.
Uno, Hamzah,B.2009. Profesi
Kependidikan.Jakarta.Bumi
Aksara.