
Peningkatan Kemampuan Membuat PPT Interaktif Melalui Pelatihan Canva AI kepada Guru PAUD Desa Badak

M. Fikri Amrullah¹, Nur Hanisah^{2*}, Alviansyah Jaya Putra³
^{1,2,3} Universitas Negeri Semarang

* E-mail: nhanisah723@students.unnes.ac.id

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 18 Agustus 2024
Disetujui : 11 Desember 2024
Dipublikasikan : 15 Desember 2024

Kata kunci: Diklat, Canva AI, PPT Interaktif

Peningkatan mutu pendidikan di tingkat PAUD memerlukan dukungan teknologi untuk memfasilitasi dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar secara efektif. Salah satu aspek penting adalah kemampuan guru dalam membuat presentasi yang menarik dan interaktif. Adapun pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD di Desa Badak dalam membuat presentasi *Power Point* (PPT) interaktif melalui pelatihan menggunakan Canva AI. Metode yang digunakan melibatkan pelatihan langsung dengan beberapa tahapan, yaitu pemberian materi, demonstrasi pembuatan PPT interaktif dan praktik mandiri oleh peserta. Peserta pelatihan adalah guru-guru PAUD di Desa Badak. Adapun hasil pelatihan yang diperoleh adalah berupa meningkatnya kemampuan guru PAUD dalam membuat PPT, baik dari pembuatan PPT sederhana hingga PPT interaktif berbasis AI.

Abstract

Keywords: Training, Canva AI, Interactive PPT

Improving the quality of education at the early childhood education (PAUD) level requires technological support to facilitate and enhance the quality of teaching and learning processes effectively. In relation to the improvement, one important aspect is teachers' ability to create engaging and interactive presentations. This training aimed to improve the ability of PAUD teachers in Badak Village to create interactive PowerPoint (PPT) presentations through training in using Canva AI. The method employed involved direct training with several stages, including delivery of materials, demonstration of interactive PPT creation, and independent practice by participants. The training participants were PAUD teachers in Badak Village. The results of the training show an improvement in PAUD teachers' ability to create PPT, from creating simple PPT to AI-based interactive PPT.

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 atau yang saat ini sedang menuju era *Society* 5.0 menjadikan teknologi sebagai landasan dalam membantu masyarakat menjalani kehidupannya (Hakim, 2021). Teknologi sebagai salah satu dari tujuh unsur kebudayaan juga mempunyai interaksi dan timbal balik dengan manusia. Keduanya terikat dan terhubung, baik di dunia nyata maupun di dunia maya. Bahkan di era global ini, teknologi menjadi pilar pembangunan nasional yang diharapkan dapat menjadi solusi permasalahan seperti ketidaktahuan, keterbelakangan informasi, terbatasnya akses untuk meningkatkan kemampuan, dan lain sebagainya (Zein, 2019).

Adapun sebagai pilar pembangunan nasional, pemanfaatan teknologi senantiasa didorong untuk merambah ke seluruh aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan. Oleh karena itu, tenaga pendidik dituntut untuk memiliki keterampilan yang memenuhi kriteria pendidikan abad 21 dengan teknologi yang menjadi pusat pengembangan keterampilan tersebut (Lewin & McNicol, 2015; Puspa dkk., 2023). Pada tahun 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai respons atas tuntutan pendidikan abad 21. Hal ini menjadikan tiap satuan jenjang pendidikan mulai mengenalkan teknologi sebagai media baru penunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar di sekolah (Nirmala dkk., 2024).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang pesat, termasuk pada jenjang pendidikan terkecil, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Teknologi yang digunakan juga tidak hanya mencakup penggunaan teknologi dalam proses administrasi dan pendataan, tetapi juga teknologi yang digunakan dalam aspek perencanaan pembelajaran, inovasi media pembelajaran interaktif, dan penerapan teknologi pembelajaran lainnya (Pusdatin Kemendikbud, 2022). Dalam Nurhayati dkk., (2023) diketahui bahwa penggunaan gadget dapat dijadikan sebagai media pembelajaran anak PAUD. Begitu pula pada Insani dkk. (2021) yang mulai memanfaatkan *Power Point* (PPT) untuk menyajikan materi pembelajaran online terkait respons pandemi. Pada tahap selanjutnya, guru PAUD juga telah menggunakan media kolaboratif seperti *Powtoon* yang merupakan gabungan antara '*Power Point*' dan '*Cartoon*' sebagai media pembelajaran interaktif (Tijaniyah dkk., 2021).

Namun, nyatanya pemanfaatan teknologi di jenjang PAUD masih menjadi persoalan utama di beberapa wilayah pedesaan di Indonesia. Di mana keinovatifan guru PAUD masih tergolong rendah dan belum optimal dalam menggunakan media digital sebagai media pembelajaran (Primayana, 2019). Data terakhir pada tahun 2018, Kapustekkom Kemendikbud, Gogot Suharwoto, menyatakan bahwa dari total keseluruhan guru yang ada di Indonesia, termasuk guru PAUD, baru ada 40 persen yang melek teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Adapun selebihnya, yakni 60 persen di antaranya masih gagap dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai penunjang pembelajaran (GTK Kemendikbud, 2018).

Desa Badak merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Belik dengan kode pos 52356. Secara administratif desa ini termasuk ke daerah Kecamatan Belik, Kabupaten Pemalang, Provinsi Jawa Tengah. Lokasi Desa Badak berada di bagian Selatan Pemalang dengan luas sebesar 1.131,335 Ha dengan 4 dusun di dalamnya, 9 RW dan 40 RT. Dusun yang terdapat di Desa Badak di antaranya yaitu Dusun Krajan, Dusun Jurang Jero, Dusun Situmpeng, dan Dusun Simadu. Selain itu, Desa Badak juga memiliki 14 jenjang sekolah, yakni 9 jenjang PAUD/TK/TA/KB, 4 Jenjang SD, dan 1 Jenjang SMP.

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa sekolah dengan jumlah terbanyak di Desa Badak adalah sekolah dengan jenjang PAUD/TK/RA/KB. Akan tetapi, yang menjadi persoalan adalah pemanfaatan teknologi di kalangan guru jenjang PAUD/TK/RA/KB di Desa Badak

justru belum mencapai tingkatan yang kompleks. Hal ini dapat dibuktikan dari penggunaan teknologi dan media digital oleh guru yang belum menyentuh ranah sebagai penunjang pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Oleh karena itu, studi ini bertujuan untuk melaksanakan sebuah upaya konkret yang dilakukan guna meningkatkan keterampilan guru PAUD dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif. Adapun upaya tersebut dilakukan melalui pelatihan pembuatan PPT interaktif menggunakan Canva AI yang disasarkan kepada para guru dijenjang PAUD/TK/RA/KB di Desa Badak. Di mana pelatihan ini juga merupakan jawaban dari kebutuhan para guru akan keinginannya untuk meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi digital di bidang pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Diklat Canva AI 4 Jam Pelajaran (JP) merupakan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD di Desa Badak dalam membuat presentasi PowerPoint (PPT) interaktif melalui pelatihan menggunakan Canva AI. Dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2024 pukul 09.00-11.30 WIB, pelatihan ini dirancang untuk mengukur efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat peningkatan keterampilan guru.

Desain pelatihan yang digunakan adalah metode eksperimental melalui pelatihan dengan tujuan dapat meningkatkan kemampuan peserta diklat selama pelatihan berlangsung. Peserta pelatihan pada kegiatan diklat sebanyak 12 guru tingkatan PAUD dari lembaga PAUD/TK/RA/KB di Desa Badak yang dipilih secara *purposive sampling*. Para guru ini dipilih berdasarkan kebutuhan mereka akan peningkatan keterampilan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran.

Pelatihan dibagi menjadi tiga tahapan utama: pemberian materi, demonstrasi, dan praktik mandiri. Pada tahap pemberian materi, peserta diklat diberikan pengenalan mengenai pentingnya presentasi interaktif dan fitur-fitur inti pada aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat PPT yang menarik. Tahap demonstrasi melibatkan pemateri dan koordinator yang memperlihatkan cara penggunaan Canva AI secara langsung, mulai dari pembuatan *slide* dasar hingga fitur interaktif seperti animasi dan *hyperlink*. Tahap terakhir, praktik mandiri, di mana pada tahap ini peserta diklat diberi kesempatan untuk membuat presentasi secara mandiri dengan bimbingan dan umpan balik dari pemateri dan koordinator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diklat Canva AI 4JP merupakan pelatihan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan membuat *Power Point* (PPT) interaktif dengan Canva AI bagi Guru PAUD di Desa Badak, Kecamatan Belik, Kabupaten Pematang Jaya. Dilaksanakan pada tanggal 20 Juli 2024, Diklat Canva AI 4JP diikuti sebanyak 12 peserta dari berbagai dusun yang ada di Desa Badak,

yakni guru-guru jajarannya PAUD/TK/KB/RA dari Dusun Krajan, Simadu, Situmpeng, dan Jurang Jero. Selain itu, Diklat Canva AI 4JP juga menjadi jenis pelatihan yang berbasis luring (*offline*). Di mana lokasi pelaksanaan diklat diselenggarakan di SDN 01 Badak. Adapun melalui rangkaian pelaksanaan diklat, Siti Zhahratul Ulya sebagai pemateri membaginya menjadi tiga sesi dari tingkatan dasar hingga kompleks dalam memanfaatkan Canva sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran digital melalui PPT interaktif.

1. Sesi Pertama: Pemaparan Materi



Gambar 1. Pemaparan materi terkait tuntutan pendidikan abad 21 dan realisasinya melalui capaian dalam Kurikulum Merdeka

Pada sesi pertama, kegiatan pelatihan terdiri atas pemaparan materi selama 40 menit dan dilanjutkan sesi tanya jawab selama 15 menit. Pada sesi ini, pemateri menyampaikan materi terkait prinsip dan tujuan Kurikulum Merdeka yang pada dasarnya dibentuk atas prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*) dengan tujuan tercapainya pembelajaran yang melekat pemanfaatan teknologi (Kemendikbud, 2023). Sebagai respons atas tuntutan pendidikan abad 21, pemaparan materi diarahkan pada pengenalan aplikasi atau platform edukasi sebagai penunjang pembelajaran berbasis teknologi, termasuk salah satunya adalah penggunaan Canva. Canva merupakan aplikasi online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran visual berbasis digital (Adawiyah, Hasanah, & Munsir, 2019). Hal ini dikarenakan Canva menyediakan berbagai fitur yang dapat mendukung penggunaannya untuk membuat berbagai desain, seperti presentasi, poster, infografis, dan desain lainnya dengan tampilan yang mudah digunakan bagi pemula. Selain itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop dan *mobile* dengan fasilitas gratis maupun berbayar (Maulia, 2023). Oleh karena itu, sebagaimana yang disampaikan oleh Triningsih (dalam Maulia, 2023), Canva memudahkan guru maupun siswa dalam melakukan proses pembelajaran yang berbasis pada teknologi, keterampilan, dan kreativitas.

Kegiatan pemaparan materi berlangsung dua arah, baik antara pemateri maupun peserta diklat. Di mana di akhir sesi ini dapat dianalisis adanya beberapa kondisi guru-guru PAUD, yaitu (1) belum mengetahui dan mengunduh aplikasi Canva; (2) sudah mengunduh, tetapi belum pernah

menggunakan Canva; serta (3) sudah mengunduh dan menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran, tetapi belum pernah menggunakan Canva AI.

2. Sesi Kedua: Pelatihan Pembuatan PPT Dasar dengan Canva

Kegiatan Diklat Canva AI 4JP berlanjut pada sesi pelatihan 1, yakni memberikan arahan kepada guru-guru PAUD terkait tata cara membuat PPT dasar melalui aplikasi Canva. Mahasiswa KKN UNNES Giat 9 Desa Badak selaku panitia juga telah berkoordinasi dengan pemateri untuk memberikan bantuan pelatihan kepada peserta diklat. Kegiatan pelatihan 1 ini dimulai dari pengenalan fitur menu pada aplikasi Canva yang nantinya akan digunakan dalam membuat PPT. Adapun fitur-fitur tersebut seperti fitur buat desain, *templete*, elemen, teks, unggahan, gambar, dan fitur inti lainnya pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pelatihan pembuatan PPT dasar dengan menggunakan aplikasi Canva

Pada tahap selanjutnya, guru-guru PAUD mulai diarahkan untuk mencoba langsung membuat PPT dasar di Canva. Alasan penggunaan PPT sebagai media pembelajaran interaktif dalam pelatihan ini karena PPT merupakan media gabungan yang dapat menampilkan visual dan audio sehingga materi dapat ditampilkan menjadi lebih efisien, profesional, dan juga menarik bagi anak-anak jenjang PAUD/TK/RA/KB (Pusdiklat, 2022). Sistem pelatihan pada tahap 1 ini masih diberikan pendampingan intens, yakni berupa mencontoh dan meniru. Di mana pemateri/koordinator memberikan contoh pembuatan desain pada setiap *slide* dan peserta diklat menyalin desain yang telah dibuat.



Gambar 3. Pelatihan pembuatan PPT dasar dengan menggunakan aplikasi Canva

Adapun melalui pelatihan 1 yang telah diberikan, terdapat beberapa capaian hasil yang dapat diidentifikasi, yaitu (1) peserta diklat dapat memahami fungsi fitur-fitur inti pada menu Canva; dan (2) peserta diklat dapat membuat PPT dasar di Canva sebagai media pembelajaran PAUD berbasis teknologi digital.

3. Sesi Ketiga: Pelatihan Pembuatan PPT Interaktif Menggunakan Canva AI

Pelatihan pada sesi ketiga merupakan kegiatan utama dari Diklat Canva AI 4JP. Di mana pada sesi ini, guru-guru PAUD mulai melakukan pelatihan 2, yakni pelatihan pembuatan *hyperlink* di PPT dengan menggunakan Canva AI. Pelatihan berlangsung melalui arahan pemateri.

Namun, sebelum memulai pelatihan 2, pemateri melakukan beberapa upaya pengenalan kepada guru-guru PAUD akan kegunaan akun belajar.id yang dimiliki guru satuan pendidikan. Adapun pengenalan ini akhirnya dapat memberikan pemahaman bagi guru-guru PAUD terkait penggunaan Canva premium melalui akan belajar.id secara gratis. Tujuannya adalah agar guru-guru PAUD dapat memaksimalkan fasilitas yang diberikan oleh Kemendikbud, salah satunya adalah menikmati fasilitas Canva AI sebagai cara baru dalam membuat animasi dan *hyperlink* di PPT secara cepat dan instan.



Gambar 4. Pemberian arahan oleh pemateri terkait penggunaan akun belajar.id pada Canva

Pelatihan 2 diawali dengan pemateri yang memberikan contoh penggunaan Canva AI dengan fitur '*quick action*'. Pada fitur ini pemateri menjelaskan kepada peserta diklat bahwa fitur '*quick action*' dapat membantu guru-guru PAUD dalam membuat PPT interaktif berbasis AI. Namun permasalahan yang terjadi adalah tidak semua peserta pelatihan memiliki akun belajar.id. Hal ini terjadi karena 6 dari 12 peserta belum memperoleh gelar sarjana sebagai guru PAUD. Oleh karena itu, pelatihan 2 juga diarahkan untuk menggunakan Google Bar sebagai pendukung pembuatan PPT interaktif berbasis AI di Canva. Adapun tujuan penggunaan AI ini diarahkan agar guru-guru dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengajaran dengan mudah dan cepat.

Pelatihan pada sesi tiga berlangsung selama 20 menit, dengan hasil dinyatakan bahwa guru-guru PAUD dapat membuat PPT interaktif berbasis AI. Berikut adalah salah satu contoh hasil pembuatan PPT interaktif dari peserta Diklat Canva AI 4JP.



Gambar 5. PPT interaktif hasil Diklat Canva AI 4JP oleh peserta diklat, Siti Amanah, S. Pd.

PENUTUP

“Peningkatan Kemampuan Membuat PPT Interaktif Melalui Pelatihan Canva AI kepada Guru PAUD Desa Badak” mencerminkan upaya untuk memperkuat kompetensi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam menggunakan teknologi presentasi modern. Pelatihan ini menekankan penggunaan Canva AI, sebuah alat desain yang intuitif dan didukung oleh kecerdasan buatan, untuk membantu guru-guru menciptakan presentasi yang menarik dan interaktif. Peningkatan kemampuan ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang lebih efektif dan kreatif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas PAUD.

Adapun pada Kegiatan Diklat AI 4JP ini terdiri dari tiga sesi, sesi yang pertama yaitu pemaparan materi.

1. Pada sesi pertama, kegiatan pelatihan terdiri atas pemaparan materi selama 40 menit dan dilanjutkan sesi tanya jawab selama 15 menit. Di mana di akhir sesi ini dapat dianalisis adanya beberapa kondisi guru-guru PAUD, yaitu (1) belum mengetahui dan mengunduh aplikasi Canva; (2) sudah mengunduh, tetapi belum pernah menggunakan Canva; serta (3) sudah mengunduh dan menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran, tetapi belum pernah menggunakan Canva.
2. Sesi kedua yaitu pelatihan pembuatan ppt dasar dengan canva kegiatan pelatihan 1 ini dimulai dari pengenalan fitur menu pada aplikasi Canva yang nantinya akan digunakan dalam membuat PPT. Adapun fitur-fitur tersebut seperti fitur buat desain, templete, elemen, teks, unggahan, gambar, dan fitur inti lainnya. Adapun melalui pelatihan 1 yang telah diberikan, terdapat beberapa capaian hasil yang dapat diidentifikasi, yaitu (1) peserta diklat dapat memahami fungsi fitur-fitur inti pada menu Canva; dan (2) peserta diklat dapat membuat PPT dasar di Canva sebagai media pembelajaran PAUD berbasis digital.
3. Sesi ketiga yaitu pelatihan pembuatan ppt interaktif menggunakan Canva AI. Pelatihan pada sesi ketiga merupakan kegiatan utama dari Diklat Canva AI 4JP. Di mana pada sesi ini, guru-guru PAUD mulai melakukan pelatihan 2, yakni pelatihan pembuatan *hyperlink* di PPT dengan menggunakan Canva AI. Pelatihan 2 diawali dengan pemateri yang memberikan contoh penggunaan Canva AI dengan fitur '*quick action*' dan Google Bar sebagai pendukung pembuatan PPT interaktif berbasis AI di Canva. Pelatihan pada sesi tiga berlangsung selama 20 menit, dengan hasil dinyatakan bahwa guru-guru PAUD dapat membuat PPT interaktif berbasis AI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan Diklat Canva AI 4JP.

Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada para guru dari berbagai lembaga PAUD/RA/KB di Desa Badak yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Komitmen dan semangat untuk meningkatkan keterampilan dalam membuat presentasi interaktif melalui Canva AI sangat menginspirasi. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pemateri dan koordinator yang telah membimbing dan memberikan bimbingan berharga selama pelatihan berlangsung.

Semoga ilmu dan keterampilan yang telah didapatkan dalam pelatihan ini dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi perkembangan pendidikan di Desa Badak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsir, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Universitas Suryakencana*, 183-187.
- GTK Kemendikbud. (2018). 40 Persen Guru yang Siap dengan Teknologi. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. [https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/40-persen-guru-yang-siap-dengan-teknologi#:~:text=GTK%20%2D%20Pusat%20Teknologi%20Informasi%20dan,TIK\)%20yang%20siap%20dengan%20teknologi](https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/40-persen-guru-yang-siap-dengan-teknologi#:~:text=GTK%20%2D%20Pusat%20Teknologi%20Informasi%20dan,TIK)%20yang%20siap%20dengan%20teknologi).
- Hakim, L. (2021). Transformasi Pendidikan Agama Islam: Strategi dan Adaptasi pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 760-766.
- Insani, A., Listiyowati, A., Kurniawan, A., & Fachrurrazi, A. (2021). Pemanfaatan *Power Point* dalam Membuat Presentasi Menarik Secara Daring pada Guru PAUD. *Kanigara*, 1(1), 73-76. <https://doi.org/10.36456/kanigara.v1i1.3160>.
- Kemendikbud. (2023). Kurikulum Merdeka Dorong Pembelajaran yang Berpusat Pada Siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/05/kurikulum-merdeka-dorong-pembelajaran-yang-berpusat-pada-siswa>.
- Lewin, C., & McNicol, S. (2015). Supporting The Development of 21st Century Skills Through ICT. *KEYCIT 2014-Key Competencies in Informatics and ICT*, (7), 181-198.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, dan Diseminasi*, 1(1), 83-87.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182-187. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.746>.
- Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *JIP: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 485-500.
- Primayana, K. H. (2020). Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Dharma Acarya*, 1(3), 321-328.
- Priyanti, E., & Haryanto, H. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Menunjang Pembelajaran di PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4585-4598. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4124>.
- Pusdatin Kemendikbud. (2022). Teknologi Pembelajaran untuk Guru PAUD. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/teknologi-pembelajaran-untuk-guru-paud/>.
- Pusdiklat. (2021). Microsoft PowerPoint Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran Interaktif. Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/78/microsoft-powerpoint-sebagai-salah-satu-media-pembelajaran-interaktif>
- Puspa, C. I. S., Rahayu, D. N. O., & Parhan, M. (2023). Transformasi Pendidikan Abad 21 dalam Merealisasikan Sumber Daya Manusia Unggul Menuju Indonesia Emas 2045. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3309-3321. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5030>.
- Tijaniyah, T., Febriyanto, F., & Dinillah, F. (2021). Pendampingan Guru TK PAUD dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powtoon* dan *Microsoft Office Power*

Point. GUYUB: Journal of Community Engagement, 2(1), 105-112.
[10.33650/guyub.v2i1.2068](https://doi.org/10.33650/guyub.v2i1.2068).

Zein, M. F. (2019). *Anak dan Keluarga dalam Teknologi Informasi*. Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT).