



Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Adi Putra Anggara
Universitas Negeri Surabaya
adiputraanggara@gmail.com

Abstract: *Learning media that are used to improve students' abilities, increase children's cognitive abilities to gain and build their knowledge through finding their own knowledge and discussing with peers in their own language style. The research aims to develop and utilize technology using powerpoint media that is feasible and effective in the learning process as well as how the effectiveness of powerpoint media improves cognitive development and social abilities of early childhood. Learning media products form powerpoints, usage manuals, and teacher handbooks. The effectiveness of Powerpoint learning media can be known from the analysis using the formula t. Calculation of experimental results using pre test and posttest one group design. From the calculation obtained $t = 41.17\% > 88.23\%$ to achieve the completeness criteria. Research can improve the cognitive development of children in learning, as the beginning of the child's ability to socialize, new methods of teaching that are not monotonous in children catching faster, and also in terms of behavior, learn to play roles and develop social attitudes that deserve to be accepted by others.*

Keywords: *cognitive development; early childhood; instructional media; powerpoint; social development*

Abstrak: Media belajar yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, meningkatkan kemampuan kognitif anak untuk memperoleh dan membangun pengetahuan mereka melalui cara menemukan sendiri pengetahuan dan berdiskusi bersama teman sebaya dengan gaya bahasa mereka sendiri. Penelitian bertujuan mengembangkan maupun memanfaatkan teknologi penggunaan media powerpoint yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran serta bagaimana keefektifan media powerpoint meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak usia dini. Produk media belajar bentuk powerpoint, buku pedoman penggunaan, dan buku pegangan guru. Keefektifan media pembelajaran Powerpoint dapat diketahui dari analisis dengan menggunakan rumus t. Perhitungan hasil eksperimen menggunakan pre test dan posttest one group design. Dari perhitungan diperoleh $t = 41,17\% > 88,23\%$ untuk mencapai kriteria ketuntasan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perkembangan kognitif anak dalam belajar, sebagai awal kemampuan anak dalam bersosialisasi, metode baru pengajaran yang tidak monoton anak lebih cepat menangkap, dan juga dalam hal tingkah laku, belajar memainkan peran dan mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

Kata kunci: anak usia dini; media pengembangan; powerpoint; perkembangan kognitif; perkembangan sosial

PENDAHULUAN

Sedemikian pentingnya masa ini sehingga usia dini yaitu usia 0-6 tahun sering disebut sebagai *The Golden Age* (usia emas). Berbagai hasil penelitian menyimpulkan bahwa perkembangan yang diperoleh pada usia dini sangat mempengaruhi perkembangan anak pada tahap berikutnya dan meningkatkan produktivitas kerja, mampu mengembangkan secara pesat potensi kecerdasan anak hingga 80% serta meningkatkan kebugaran dan ketahanan fisik di masa dewasanya kelak.¹

Potensi anak yang penting untuk dikembangkan meliputi kognitif, bahasa, sosioemosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya.² Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan aspek yang sangatlah penting untuk dikembangkan. Dimana dengan kemampuan kognitif, anak akan mampu mengeksplorasi keadaan sekitarnya melalui pancaindera sehingga dengan pengetahuan yang telah diterima akan membantu anak untuk melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia utuh di masa mendatang.³

Dengan kemampuan kognitif yang dimiliki oleh anak, anak akan mampu mengenal, membedakan, membandingkan serta merasakan dengan baik apa-apa yang telah dilihatnya, apa-apa yang ada disekitarnya dan apa-apa yang ada di lingkungannya. Saputra menyatakan bahwa perilaku emosional anak sangat dipengaruhi oleh reaksi sosial terhadap perilaku emosional anak, cara mengembangkan sosial anak yaitu dengan memberikan rangsangan, rangsangan tersebut antara lain rangsangan pendengaran, rangsangan perabaan, rangsangan sosial, rangsangan penglihatan.⁴

Kristiani mengemukakan bahwa guru yang profesional melaksanakan pengajaran dengan persiapan yang cukup matang, termasuk di dalamnya guru telah mencanangkan sebuah tujuan yang akan dicapai setelah pengajaran itu berlangsung, dan hal ini dicontohkan orang Yesus sebagai Guru Agung.⁵ Penggunaan media pembelajaran sejalan dengan prinsip-prinsip konstruktivitis seperti yang dikemukakan oleh Suparno yaitu (1) pengetahuan dibangun oleh siswa sendiri, baik secara individu maupun sosial, (2) pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa, kecuali hanya dengan keaktifan siswa sendiri untuk menalar, (3) anak aktif mengkonstruksi terus menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep menuju ke konsep yang lebih rinci, lengkap serta sesuai dengan konsep ilmiah, (4) guru sekedar menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi berjalan mulus.⁶

Miller menyatakan bahwa terdapat cara untuk mendukung perkembangan bahasa anak dengan menggunakan tiga jenis teknologi, salah satu teknologi tersebut adalah

¹Habibi, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini: Buku Ajar S1 PAUD* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), 3

²Ramli, *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K 2005), 50

³Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 48

⁴Yudha M. Saputra, *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK* (Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K 2005), 145

⁵Dina Kristiani, "Implementasi Model Teaching Learning Tuhan Yesus Menurut Injil Matius Terhadap Guru-Guru Pendidikan Agama Kristen Di Kota Surakarta" *Regula Fidei* 3 No. 1, 2018

⁶Paul Suparno, *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan* (Yogyakarta: Kanisius, 1997), 37

menggunakan komputer. Dengan demikian menunjukkan bahwa komputer memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas. Karena dibandingkan buku teks, komputer merupakan media yang lebih efektif dalam proses pembelajaran.⁷

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti yang telah diuraikan di atas maka peneliti berkolaborasi dengan pengajar untuk meningkatkan kemampuan potensi kognitif dan sosial pada anak usia dini 4-6 tahun di sekolah Minggu GKJW Probolinggo dengan menggunakan media yang dapat menarik perhatian anak. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media powerpoint.

Media powerpoint yang digunakan berisi beberapa slide. Slide pada powerpoint masih sederhana yaitu berisi gambar anak yang sedang melakukan kegiatan dan teks, setiap teks dalam satu slide hanya ada satu topik bahasan atau berisi point-point penting untuk menjelaskan gambar yang ada. Jarak antara gambar dan teks disesuaikan dengan slide agar isinya lebih menarik. Isi slide mudah dipahami karena media ini alat bantu mengajar di sekolah Minggu maka teks dari slide dibacakan oleh pengajar dan kemudian dijelaskan pada siswa.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengembangkan potensi kognitif dan sosial langkah yang ditempuh antara lain dengan memperbaiki kegiatan pembelajaran yang selama ini berlangsung dengan menciptakan kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif⁸ dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint. Penelitian bertujuan mengembangkan maupun memanfaatkan teknologi penggunaan media powerpoint yang layak dan efektif dalam proses pembelajaran serta bagaimana keefektifan media powerpoint meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial anak usia dini.

METODE PENELITIAN

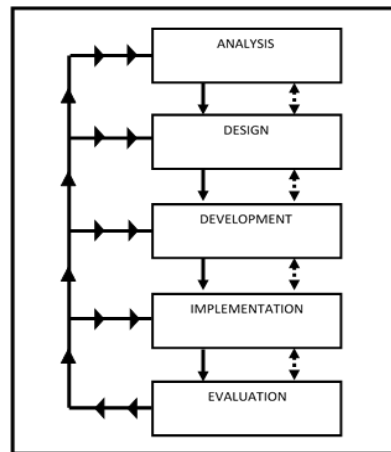
Model Pengembangan

Pengembangan media powerpoint menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Pada model ini pengembangan media powerpoint melalui 5 tahapan yaitu: Tahap Analyze (Menganalisa): yaitu menganalisa permasalahan belajar di sekolah untuk menentukan rancangan media yang akan dibuat; Tahap Design (Merancang): yaitu menentukan struktur program dan detail isi (*flowchart, storyboard*); Tahap Develop (Mengembangkan): yaitu mengumpulkan dan membuat media, menulis, meninjau dan menjalankan media; Tahap Implement (Menerapkan): yaitu uji validasi media ini untuk mendapatkan informasi apakah sudah efektif; Tahap Evaluation (Evaluasi), evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui media ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak.

Berikut merupakan gambar desain dan pengembangan media powerpoint yang akan dikembangkan.

⁷Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Terj. (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), 79

⁸Johanes Waldes Hasugian, "Menjadi Guru Pendidikan Agama Kristen yang Berhasil", *Jurnal Teologi Didaskin*, Vol 4, No 2, November 2016 (1-18)



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE⁹

Pendekatan Penelitian

Pengembangan media powerpoint menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate. Pada model ini pengembangan media powerpoint melalui 5 tahapan yaitu Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang diperoleh hasil wawancara dari ahli materi, ahli media dan uji coba kelompok kecil mengenai media yang dikembangkan yaitu media presentasi. Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang dilakukan kepada subjek uji coba.¹⁰

Subyek penelitian ini adalah anak-anak sekolah Minggu dan para ahli materi maupun ahli media. Subyek uji coba pengguna produk pengembangan, yaitu peserta didik. Sasaran peserta didik adalah murid sekolah Minggu GKJW Probolinggo. Khususnya jenjang Indria atau usia dini dengan umur 2-6 tahun. Uji coba kelompok kecil berjumlah 5 anak dan 15 anak uji coba kelompok besar. Penetapan ahli atau materi didasarkan pada pertimbangan sebagai berikut:Memiliki latar belakang pembelajaran dalam bidang Teologi Kristen, Menguasai yang berkaitan dengan keilmuan dibidang mata pelajaran agama Kristen. Penetapan ahli media latar belakang pembelajaran dalam bidang Teknologi Pembelajaran, memiliki keahlian tentang perencanaan media pembelajaran dan memahami perencanaan pembelajaran diberbagai lembagapembelajaran.

Cara Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data yang akan diangkat sebagai rumusan masalah dan sekaligus meliah langsung kemampuan sosial anak, Teknik wawancara digunakan memperoleh data validasi dari ahli materi, media, dan pembelajar,

⁹Januszewski dan Molenda, *Educational Technology* (New York: Lawrence Erlbaum Associates, 2008), 108

¹⁰Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (2009), 53-54.

Teknik angket siswa digunakan untuk memperoleh kelayakan media, Teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar kognitif siswa.

Dalam penelitian ini digunakan konvers Usman, Persentase data dari angket diperoleh berdasarkan penghitungan skala Gutman dengan menentukan beberapa kriteria penilaian: Pada pelaksanaan tindakan dilakukan pengamatan dan evaluasi pada anak didik yaitu pemberian *checklist* pada simbol: BSB = ★★★★★ (berkembang sangat baik) jika anak menampakkan perkembangan kognitif dan sosial melalui media presentasi cerita Alkitab melebihi indikator yang diharapkan, BSH = ★★★ (berkembang sesuai harapan), jika anak menampakkan perkembangan kognitif dan sosialnya sesuai indikator tanpa dibimbing. MB = ★★ (mulai berkembang), jika anak menampakkan kreatifitasnya dengan dibimbing/diarahkan, dan BB = ★ (belum berkembang) jika anak dalam menampakkan perkembangan kognitif dan sosial melalui media presentasi cerita alkitab harus selalu dibimbing oleh guru dari awal pembelajaran sampai akhir, jadi beberapa bentuk penilaian tersebut di atas, hal ini berdasarkan pada beberapa indikator sebagai acuan penilaian.

Peneliti menjumlahkan atau menghitung beberapa anak yang memperoleh nilai pada simbol bintang 1, 2, 3, dan 4 selama mengikuti kegiatan. Setelah diketahui jumlah secara keseluruhan maka diberi bobot/skor untuk masing-masing simbol bintang tersebut. Adapun bobot/nilai BSB = skor 4, nilai BSH = skor 3, Nilai MB = skor 2 dan BB = skor 1. Dilakukan perhitungan konversi bobot nilai berdasarkan jumlah perolehan nilai bintang 1, 2, 3 dan 4 yang telah dicapai masing-masing anak pada menggunakan formulasi perhitungan sebagai berikut :

$$\text{Prosentase Nilai Keberhasilan Anak} = \frac{(\text{JN BSB} \times 4) + (\text{JN BSH} \times 3) + (\text{JN MB} \times 2) + (\text{JN BB} \times 1)}{\text{Jumlah Nilai Ideal (Jumlah Seluruh Indikator)}}$$

Selanjutnya dari formulasi nilai tersebut, maka dikonversikan kembali ke nilai kualitatif, dan hal ini merupakan nilai akhir yang akan diperoleh masing-masing anak untuk setiap akhir pelaksanaan dalam pembelajaran dengan media powerpoint cerita Alkitab untuk meningkatkan meningkatkan motivasi belajar anak.

Berikut formulasi perhitungan yang digunakan dalam pengkonversian tersebut:

Nilai BSB : jika hasil hitungan akhir antara 3,50-4,00

Nilai BSH : jika hasil hitungan akhir antara 2,50-3,49

Nilai MB : jika hasil hitungan akhir antara 1,50-2,49

Nilai BB : jika hasil hitungan akhir antara 0,01-1,49¹¹

Untuk mengetahui ketercapaian perkembangan kemampuan anak dalam penggunaan media powerpoint cerita Alkitab yaitu dengan menghitung banyaknya anak didik yang memperoleh nilai konversi 2,50 dan 4,00, atau jumlah anak didik yang memperoleh nilai akhir BSB (berkembang sangat baik) dan BSH (berkembang sesuai harapan), hal ini dilakukan sebagai acuan apakah penelitian sudah dikatakan selesai dan tercapai atau masih

¹¹Usman, *Menjadi Guru Profesional*. Edisi Ke-2 (Bandung: PT. Rosdakarya, 2003), 75

akan dilanjutkan ketahapan uji coba berikutnya, yakni dengan menggunakan formulasi hitungan sebagai berikut:

$$\text{Prosentase Ketercapaian Anak Didik} = \frac{\text{Nilai "BSB (4) + BSH (3)"} }{\text{Jumlah seluruh anak (sampel)}} \times 100\%$$

Dalam penelitian menggunakan dua uji coba kelompok kecil dan kelompok besar, dengan menggunakan desain penelitian one group pretest-posttest untuk menguji keefektifan media. Uji kelompok kecil sebagai evaluasi adanya revisi dari para ahli sebelum melakukan uji kelompok besar.

PEMBAHASAN

Rangkaian pembuatan media pembelajaran powerpoint dilaksanakan sesuai dengan pengembangan ADDIE yang pengujianya menggunakan ujicoba Moch. Usman. Lima tahap ADDIE yakni Analize, Design, Develop, Implement and Evaluate. Pembahasan yang dilakukan berfokus pada pemberian jawaban terhadap masalah yang ada melalui tahapan penelitian dan analisis data yang dilakukan.

Rumusan masalah pertama berkaitan dengan proses pengembangan powerpoint apakah media powerpoint layak digunakan, apakah media powerpoint efektif. Pada bagian Analize, merupakan proses untuk menganalisa tentang permasalahan yang ada di sekolah sehingga dapat dipecahkan menggunakan bantuan media pembelajaran.

Tahap kedua yakni Design, setelah melakukan tahap menentukan tujuan lalu melanjutkan ke tahap desain. Dalam hal ini desain membuat desain visual menggambarkan urutan dan struktur dari program media powerpoint Selanjutnya membuat naskah storyboard yang disesuaikan desain media dan desain materi.

Tahap ketiga yakni Develop, berkaitan dengan kelayakan media powerpoint. Tahap ini media powerpoint disusun untuk mencapai kelayakan dan dapat diuji coba. Tahap pengembangan media ini meliputi produksi komponen media seperti penggabungan media animasi, grafik, video, dan audio. Tahap produksi media powerpoint cerita alkitab ini dengan menggunakan software Microsoft powerpoint, Adobe photoshop untuk mendesai atau mengolah gambar dan Sony vegas untuk mengolah video.

Tahap keempat yakni Implement untuk mengetahui kelayakan media tahap uji coba ini menggunakan uji coba one group pretest-posttest dengan perhitungan Sugiyono hasil review kepada ahli materi dengan presentase 44% pada pretest dan mengalami kenaikan menjadi 75% pada posttest, review pada ahli media untuk kelayakan dan validasi media.

Tahap kelima yakni Evaluate dilakukan uji coba kelompok besar dengan one group pretest-posttest dengan perhitungan konversi Moch. Usman, dilaksanakan tanya jawab untuk melihat perubahan yang terjadi pada tingkat pengetahuan anak tentang cerita alkitab. Pencapaian hasil pembelajaran pada awal tanpa penggunaan media powerpoint memperoleh nilai kriteria tuntas (BSB) yakni sebanyak 2 orang anak didik atau 11,76%, dan nilai kriteria ketuntasan (BSH) sebanyak 5 orang anak didik atau 29,41%, sedangkan nilai kriteria belum tuntas (MB) sebanyak 7 orang anak didik atau 35,29% dan kriteria

belum berkembang (BB) 3 orang anak didik 17,64%. Tindakan awal belum memenuhi indikator kinerja yakni 75%, karena baru mencapai 41,17%.

Kemudian pada tindakan ujicoba posttest dengan penggunaan powerpoint, hasil perolehan meningkat dengan nilai kriteria ketuntasan (BSB) sebanyak 5 orang anak didik atau 29,41%, dan nilai kriteria ketuntasan (BSH) sebanyak 10 orang anak atau 58,82%. Sedangkan yang memperoleh nilai kriteria belum tuntas (MB) sebanyak 2 orang anak atau sebesar 11,76% dan nilai kriteria belum tuntas (BB) tidak ada atau 0%. Sehingga kegiatan anak mencapai 88,23% indikator keberhasilan kinerja penelitian tindakan bahwa inti kegiatan yang terkandung dalam media presentasi cerita alkitab sangat cocok bila diterapkan untuk meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial, khususnya untuk meyakinkan anak dalam penerapan konsep yang telah dipelajarinya.

Tabel 1: Rangkuman Perolehan Nilai Ketuntasan Secara Klasikal Penggunaan Media Presentasi Cerita Alkitab untuk Meningkatkan kognitif dan kemampuan sosial Anak Usia dini di Sekolah Minggu Gereja Kristen Jawi Wetan Probolinggo. Berdasarkan Hasil Evaluasi Awal tanpa powerpoint, dan Evaluasi Penggunaan Powerpoint

Deskripsi Rangkuman Data Ketuntasan Hasil Evaluasi	Hasil Evaluasi Awal Tidak Menggunakan Powerpoint		Hasil Evaluasi Menggunakan Powerpoint	
	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
Jumlah anak didik yang memperoleh nilai ketuntasan secara klasikal dengan predikat BSB (Berkembang Sangat Baik)	2	11,76%	5	29,41%
Jumlah anak didik yang memperoleh nilai ketuntasan secara klasikal dengan predikat BSH (Berkembang Sesuai Harapan)	5	29,41%	10	58,82%
Jumlah anak didik yang memperoleh nilai ketuntasan secara klasikal dengan predikat MB (Mulai Berkembang)	7	41,17%	2	11,76%
Jumlah anak didik yang memperoleh nilai ketuntasan secara klasikal dengan predikat BB (Belum Berkembang)	3	17,64%	-	0%
Jumlah seluruh anak didik sekolah minggu kelas pratama Gereja Kristen Jawi Wetan (Subjek dalam penelitian)	17	100%	17	100%
Perolehan Secara Klasikal (<i>pretest</i> dan <i>posttest</i>)	7	41,17%	15	88,23%

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media presentasi. pengembangan media ini, terdapat tiga komponen utama didalamnya, yaitu cerita alkitab dalam bentuk gambar, tutorial ketrampilan dan komponen video untuk bernyanyi bersama. Dilengkapi dengan buku petunjuk bagi guru agar mudah untuk melakukan penambahan gambar, isi

materi maupun videomedia ini dikembangkan pada pengajaran di Sekolah Minggu Gereja Kristen Jawi Wetan Probolinggo.

Produk pengembangan pada kajian ini berupa media presentasi cerita Alkitab untuk siswa sekolah Minggu yang telah dikembangkan menggunakan software Microsoft Powerpoint yang dikemas dalam bentuk USB Flasdisk berkapasitas 4 Gigabite yang bisa di update materinya dan dilengkapi dengan buku petunjuk dan tutorial bagi guru.

Pengembangan media presentasi ini bertujuan untuk membantu pengajar meningkatkan perkembangan kognitif dan kemampuan sosial siswa, sehingga memudahkan dalam menangkap pesan yang akan disampaikan dalam tujuan pembelajaran dengan dilengkapi video sehingga mampu membantu siswa belajar menirukan syair lagu untuk bernyayi. Dan yang terpenting adalah apakah anak-anak dapat ditingkatkan kognitif dan kemampuan sosialnya. Selain itu penggunaan karakter disesuaikan dengan gaya kartun yang mudah dipahami anak-anak yang termasuk pada jenjang televisi, film, radio/audio dan gambar diam, simbol visual, simbol verbal pada kerucut Edgar Dale.¹² Dengan kata lain siswa sekolah Minggu tertarik dengan penggunaan gambar-gambar, baik simbol audio maupun visual.

Pengembangan produk ini merupakan salah satu strategi penyampaian pesan untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pembelajaran dan sebagai bentuk aplikasi dari teknologi pendidikan itu sendiri. Selain itu multimedia presentasi yang telah dikembangkan telah sesuai dengan fungsi media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar, adanya audio visual memberikan pengalaman kongkrit pada siswa, adanya komunikasi antara guru dan murid¹³. Karena guru dengan mudah menyampaikan cerita mengenai cerita alkitab dan siswa mampu memahami maksud cerita karena anak usia dini sangat tertarik dengan adanya visual dan pengalaman baru.

KESIMPULAN

Produk yang dihasilkan merupakan media belajar dengan adanya komponen gambar, suara dan video dalam bentuk powerpoint, dan buku pedoman penggunaan, serta buku pegangan guru. Keefektifan media pembelajaran powerpoint dapat diketahui dari analisis dengan menggunakan rumus t. Perhitungan hasil eksperimen menggunakan pre test dan posttest one group design. Dari perhitungan diperoleh $t = 41,17\% > 88,23\%$ untuk mencapai kriteria ketuntasan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media pembelajaran powerpoint meningkatkan perkembangan kognitif anak untuk belajar, sebagai awal kemampuan anak dalam bersosialisasi, memahami metode baru pengajaran yang tidak monoton anak lebih cepat menangkap, dan juga dalam hal tingkah laku, belajar memainkan peran sosial, serta mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain.

¹²Mangal, *Advanced Educational Psychology*. 2nd Edition. (New Delhi: PrenticeHall of India, 2009), 378-380.

¹³Soeharto, *Teknologi Pembelajaran: Pendekatan Sistem, Konsep dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media* (Surabaya: Surabaya Intellectual Club, 2003), 106.

REFERENSI

- Habibi, Muazar, *Analisis Kebutuhan Anak Usia Dini: Buku Ajar S1 PAUD*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Hasugian, Johannes Waldes. "Menjadi Guru Pendidikan Agama Kristen yang Berhasil", *Jurnal Teologi Didaskein*, Vol 4, No 2, November 2016 (1-18)
- Januszewski, A. & Molenda, M. *Educational Technology*. New York : Lawrence Erlbaum Associates. 2008
- Kristiani, Dina. "Implementasi Model Teaching Learning Tuhan Yesus Menurut Injil Matius Terhadap Guru-Guru Pendidikan Agama Kristen Di Kota Surakarta" *Regula Fidei* 3 No. 1, 2018
- Mangal, S.K. *Advanced Educational Psychology*. 2nd Edition. New Delhi: PrenticeHall of India. 2007.
- Ramli. *Pendampingan Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K. 2005.
- Santrock, John.W. *Psikologi Pendidikan* (Terjemahan). Jakarta : Salemba Humanika. 2009.
- Saputra, Yudha M. *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Keterampilan Anak TK*. Jakarta : Dirjen Dikti PPLPTK Departemen P dan K. 2005.
- Soeharto, Karti dkk. *Teknologi Pembelajaran: Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar Media*. Surabaya: Surabaya Intellectual Club. 2003.
- Suparno, Paul. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius. 1997.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011.
- Usman, Moh. Uzer. *Menjadi Guru Profesional*. Edisi Ke-2, Bandung: PT. Rosdakarya. 2003.