

## ***MICROSOFT POWERPOINT: IMPLEMENTASI BAHAN AJAR TERHADAP RASA PERCAYA DIRI ANAK USIA DINI MELALUI BERCERITA***

**Fitriyanti Fatimah<sup>1✉</sup>, Ifat Fatimah Zahro<sup>2</sup>, Ghina Wulansuci<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat, Indonesia.

<sup>1</sup> [fitriyantifatim@gmail.com](mailto:fitriyantifatim@gmail.com), <sup>2</sup> [ifat.fatimah@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ifat.fatimah@ikipsiliwangi.ac.id) <sup>3</sup> [ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id](mailto:ghinawulansuci@ikipsiliwangi.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kurangnya rasa percaya diri membuat anak kesulitan untuk melakukan aktivitas dan bersosialisasi dengan teman sebaya atau masyarakat sekitar. Rasa percaya diri penting bagi anak karena dapat membantu anak untuk melangkah ke jenjang selanjutnya, oleh karena itu perlu adanya stimulus peningkatan rasa percaya diri dengan menggunakan bahan ajar bercerita. Bercerita menjadi salah satu bahan ajar yang banyak digunakan untuk mengasah dan menstimulasi berbagai kemampuan termasuk peningkatan rasa percaya diri anak, dengan cara penyampaian bahan ajar yang memanfaatkan teknologi *Microsoft PowerPoint*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui implementasi dan respon dari bahan ajar bercerita dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk meningkatkan rasa percaya diri. Metode penelitian menggunakan deksriptif kualitatif. Subjek dalam penelitian ini yaitu 9 orang anak berusia 4-5 tahun. Teknik pengumpulan data dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian, pada pengimplementasian dan proses anak mulai berani dan beratusias karena memiliki rasa tertarik yang sangat tinggi, lebih memberikan kesan karna pengimplementasian yang menarik, cerita lebih mudah dipahami dengan animasi, suara, dan video.

Kata Kunci: *Microsoft PowerPoint*; Bahan Ajar; Rasa Percaya Diri; Bercerita

### **ABSTRACT**

The lack of self-confidence makes it difficult for children to carry out activities and socialize with peers or the surrounding community. Self-confidence is important for children because it can help children to move to the next level, therefore there is a need for a stimulus to increase self-confidence by using storytelling teaching materials. Storytelling is one of the teaching materials that are widely used to hone and stimulate various abilities including increasing children's self-confidence, by delivering teaching materials that utilize *Microsoft PowerPoint* technology. The purpose of this study is to determine the implementation and response of storytelling teaching materials using *Microsoft PowerPoint* to increase self-confidence. The research method uses qualitative description. The subjects in this study were nine children aged 4-5 years. Data collection techniques include conducting observations, interviews, and documentation studies. Data analysis is carried out through data reduction, data presentation, and concluding. The results of the study, in the implementation and process of children starting to be brave and mature, because they have a very high sense of interest, give the impression that because of the implementation of interesting, the story is easier to understand with animation, sound, and video.

Keywords: *Microsoft PowerPoint*; Teaching Materials; Self-Confidence; Story Telling

**PENDAHULUAN**

Pembelajaran bagi anak usia dini menjadi sangat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, berbagai macam cara pun dilakukan oleh para pendidik maupun pemerintah untuk terus memajukan Pendidikan anak usia dini, terutama di Indonesia. Pendidikan anak usia dini pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu pendidikan adalah sebuah upaya dasar terencana untuk menguji suasana belajar dan proses belajar sehingga peserta didik akan secara aktif mengembangkan potensi mereka untuk memiliki kekuatan spiritual, harga diri, kepribadian, kecerdasan karakter mulia dan keterampilan yang dibutuhkan oleh diri mereka sendiri (Wiyani, 2016).

Dalam Pendidikan anak usia dini, terdapat capai perkembangan, seperti perkembangan fisik motorik, bahasa, seni, kognitif, moral agama, sosial emosional. Perkembangan sosial emosional, seperti rasa percaya diri menjadi salah satu perkembangan yang penting bagi jenjang Pendidikan anak usia dini. Kemampuan interaksi sosial akan terbentuk sejak dini jika anak usia dini di stimulus dengan baik oleh guru ataupun orang tua. Dengan semakin intensnya interaksi sosial membuat rasa percaya diri anak mulai meningkat (Agustiyani, Rohaety & Westhisi, 2019). Dengan memiliki rasa percaya diri merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan setiap anak agar dapat menjalani kehidupan sehari-hari dengan menyenangkan, rasa percaya diri pada anak di jenjang pendidikan anak usia dini masih dianggap sebagai permasalahan yang sepele, dikarenakan orangtua yang berpikiran bahwa kepercayaan diri akan tumbuh dengan sendirinya.

Namun kepercayaan diri itu ternyata perlu di asah dan di stimulus baik oleh orangtua terutama guru sebagai pendidik. Kepercayaan diri yang kurang membuat anak tidak berani untuk memulai dan melakukan sesuatu, baik yang anak bisa ataupun yang anak tidak bisa. Pada sekolah yang di observasi oleh peneliti, sebagian dari peserta didik lebih banyak berdiam diri saat diberikan pertanyaan. Bahkan ada yang lebih memilih diam dan enggan berbicara kepada temannya dikarenakan merasa malu dan takut ketika berbicara. Dengan itu peneliti melakukan pengimpelementasian bahan ajar bercerita dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai upaya untuk stimulasi rasa percaya diri pada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman, tentunya pendidik sebagai pengajar melakukan berbagai inovasi pembelajaran bagi anak, pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu cara guru sangat penting untuk menarik perhatian anak. Banyak sekali cara dan berbagai metode dilakukan untuk menciptakan berbagai inovasi pembelajaran yang kreatif bagi anak agar tidak membosankan, pembelajaran bagi anak usia dini yang kreatif, inovatif dan menarik perhatian anak mejadi salah satu keberhasilan penerapan pembelajaran pada anak. Dengan hadirnya teknologi pada saat pembelajaran berlangsung dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk menjadi bahan ajar bercerita oleh pendidik agar memberikan kesan menarik dan lebih mudah dipahami oleh anak.

Oleh karena itu, penggunaan teknologi bisa digunakan sebagai media untuk bercerita, karna bercerita merupakan salah satu yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, bercerita yaitu cara untuk menyampaikan baik suatu pesan, ataupun informasi yang disampaikan kepada anak secara menarik dengan berbagai dongeng yang disampaikan secara lisan baik tulisan juga gambar, bercerita juga biasa menggunakan alat peraga maupun hanya suara, juga video. Oleh karena itu bercerita bisa dijadikan bahan ajar yang interaktif untuk menyampaikan berbagai pesan dan informasi yang dibutuhkan oleh anak.

Dengan adanya cerita berbasis teknologi, bahan ajar cerita bisa menjadi bahan ajar yang interaktif menurut peneliti, menjadi suatu hal yang penting bagi bahan ajar yang

akan digunakan untuk anak. Dikarenakan anak selalu memiliki ketertarikan terhadap banyak hal, terutama hal-hal yang baru ia lihat. Hasil dari beberapa penelitian terkait pembelajaran melalui media interaktif mengenalkan angka 1-10 dan huruf A-Z untuk anak usia dini, menunjukkan dampak sangat baik dengan hasil 81% untuk daya tarik materi yang disuguhkan (Putra dan Ishartiwi, 2015). Dengan bahan ajar yang interaktif membuat anak memiliki rasa penasaran yang tinggi dan menarik perhatian peserta didik.

Hal yang menarik bagi anak itulah yang peneliti ambil untuk memberikan kesan kepada anak. Dari kesan yang baik dan pengalaman yang baru dengan pembelajaran interaktif inilah yang membuat anak mudah mengingat apa yang sudah dilihatnya. Ketertarikan bahan ajar yang interaktif membuat anak merasa ingin mencoba dan ingin tau apa yang sedang ia lihat dan ia dengar. Selain itu pembelajaran interaktif juga menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi anak.

Berdasarkan pada observasi lapangan, dalam pelaksanaan pembelajaran untuk Anak usia dini, anak sangat senang sekali beraktivitas dan berinteraksi dengan teman sebayanya maupun orang-orang baru disekitarnya. Bahkan dengan rasa penasarannya yang tinggi, interaksi itu penting bagi anak usia dini. Interaksi merupakan suatu hal atau peristiwa yang dimana terjadinya komunikasi antara dua orang atau lebih. Selama anak berhasil melakukan interaksi tetapi tidak jarang anakpun memiliki kesulitan saat ingin berinteraksi. Dan pada saat itulah rasa percaya diri itu penting bagi anak. Kepercayaan diri merupakan keyakinan atas kemampuan diri sendiri yang dimiliki seseorang.

Percaya diri atau yang biasa disebut dengan *self confidence* merupakan keyakinan pada kemampuan pada diri sendiri dalam melakukan berbagai hal, untuk menentukan apa keputusan maupun pendapatnya. Rasa percaya diri merupakan suatu keyakinan terhadap segala aspek kelebihan yang dimiliki oleh seseorang dan keyakinan tersebut membuat ia merasa mampu untuk bisa mencapai tujuan hidupnya (Hakim, 2004). Rasa percaya diri perlu dikembangkan sedini mungkin agar anak mampu melakukan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Dikatakan anak yang dapat bersosialisasi dan berinteraksi yang baik adalah anak yang memiliki kepercayaan diri yang baik juga, (Amini, 2015).

Permasalahan rasa percaya diri yang ada pada anak usia dini yaitu merupakan permasalahan yang cukup penting bagi tumbuh kembang anak, dikarenakan jika anak memiliki rasa percaya diri yang cukup. Anak akan mudah berinteraksi sosial, dan mudah melakukan hal hal lainnya. Terutama untuk persiapan di jenjang selanjutnya kelak. Yang akan menjadi sebuah karakter bagi anak yaitu dengan rasa percaya diri yang ia miliki. Ketika anak memiliki kemampuan rasa percaya diri, membuat anak lebih mudah berinteraksi dengan lawan bicaranya, dan dapat mendorong potensi serta mengetahui apa kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirinya.

Oleh karena itu, rasa percaya diri perlu distimulus oleh para pendidik. Dengan adanya stimulus dari pendidik. Dengan tujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri anak, rasa berani, dan inisiatif anak untuk berani menjawab pertanyaan yang diajukan, berani menceritakan kembali apa yang dilihatnya. Merupakan sebuah upaya untuk mengasah dan mengembangkan rasa percaya diri anak. Dengan berbagai fasilitas yang tersedia dan pesatnya perkembangan teknologi, yang membuat pengajar semakin mudah untuk melaksanakan perkembangan pembelajaran sesuai dengan *goals* apa yang akan dituju atau dicapai.

Dengan terus berkembangnya teknologi dan zaman semakin canggih dan menarik. Oleh karena itu pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Begitupun pada dunia pendidikan, penggunaan teknologi juga sangat bermanfaat bagi pembelajaran. Banyak terjadinya perkembangan teknologi saat pembelajaran, yang membuat interaksi antara guru dengan peserta didik semakin interaktif. Salah satunya yaitu dengan penggunaan software, yaitu *Microsoft PowerPoint*. Dengan adanya pemanfaatan

teknologi tersebut bisa memudahkan pendidik untuk terus mengembangkan berbagai inovasi untuk pembelajaran. Melalui penggunaan teknologi, guru juga dapat membuat media yang menyenangkan dan tidak membuat anak merasa seperti belajar, melainkan bermain. Sehingga membuat anak usia dini lebih termotivasi belajar. Hal ini tentu sesuai dengan karakteristik AUD, yang masih pada usia bermain, memiliki kecenderungan belajar sambil bermain (Niswati dan Mustika, 2020).

*Microsoft Office PowerPoint* yaitu program yang ada pada komputer digunakan untuk melakukan presentasi *Microsoft PowerPoint* merupakan software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan. Program *PowerPoint* juga relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat penyimpanan data. *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi berbasis multimedia, yang artinya media presentasi dengan menggunakan teks, audio, dan visual sekaligus. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui implementasi bahan ajar bercerita dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok A.

## **METODOLOGI**

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode deskriptif kualitatif yang dimana menurut Sudjana dan Ibrahim, (2004) penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”. Penelitian kualitatif yaitu mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel, diajukan untuk memahami fenomena-fenomena social dari sudut pandang partisipan.

Subjek pada penelitian yaitu anak usia dini kelas A yang berusia rata-rata 4-5 tahun di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ilmu, Pada tahun ajaran 2021-2022. Yang berjumlah 3 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Observasi yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran dengan melakukan pendekatan juga pengulangan pada bahan ajar dan respon peserta didik terhadap rasa percaya dirinya. Wawancara dilakukan kepada guru yang menggunakan bahan ajar bercerita untuk mengetahui strategi guru dalam penggunaan bahan ajar. Teknik studi dokumentasi berupa foto saat pelaksanaan pembelajaran. Analisis data dalam penelitian ini melalui reduksi data yakni pemilahan data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

Berdasarkan pada hasil penelitian di lapangan, beberapa anak memang masih ada yang belum menunjukkan rasa percaya dirinya, tetapi ada anak yang sangat percaya diri dalam menjawab pertanyaan. Walaupun pertanyaan atau pernyataan anak tersebut kurang tepat. Namun menurut Mansur (2019) Anak usia prasekolah memiliki periode yang optimal untuk mulai menunjukkan minat dalam kesehatan serta menunjukkan interaksi. Dari mulai interaksi itulah yang di lihat oleh peneliti. Apakah anak mampu menunjukkan rasa percaya dirinya dengan berani bertanya, ataupun menjawab pertanyaan yang diberikan. Namun pada kenyataan di lapangan masih ada beberapa anak yang masih merasa takut saat bertanya atau mengungkapkan perasaannya.

Dikarenakan pada usia rata-rata 4-5 tahun masih dalam tahap perkembangan psikososial inisiatif vs rasa bersalah. terhadap lingkungan sosial yang dimana peneliti lihat anak yang masih ragu dalam mengungkapkan rasa percaya dirinya. Namun dari bercerita melalui *Microsoft PowerPoint* menjadi nilai plus bagi anak kelas A di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ilmu, karena suatu hal yang baru, yang baru mereka

lihat dan merasakan sensasi bercerita dalam suatu layar yang dimana mereka bisa berinteraksi melalui proyektor. Animasi visual yang bisa mereka lihat, suara yang bisa mereka dengar. Membuat bahan ajar ini sangat menarik dimata mereka. Dengan adanya *Microsoft power point* merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar, 2017).

Melalui bercerita juga menjadi salah satu alternatif bagi pendidik yang dimana untuk menyampaikan pesan ataupun informasi secara menarik pada anak. Bercerita juga selain mengaah berbagai aspekperkembangan. Bercerita bisa mengasah rasa percaya diri pada anak. Mulai dari membacakan cerita secara lantang, ataupun menceritakan cerita yang telah ia baca kepada temannya. Dengan itu pengembangan bahan ajar melalui bercerita dengan menggunakan *microsoft powerpoint* untuk meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok A. berhasil mengasah rasa percaya diri anak dengan berbagai tahapan proses dan pengulangan oleh pendidik. Dikarenakan anak dengan mudah mengingat cerita dengan visual yang anak lihat, dan audio yang anak dengarkan. Dan anak berhasil menceritakan yang sudah ia lihat dan ia dengar.

Berikut adalah tahapan proses bahan ajar melalu bercerita, gambar ini dalam *Microsoft PowerPoint* berisi

1. Cover sampul depan

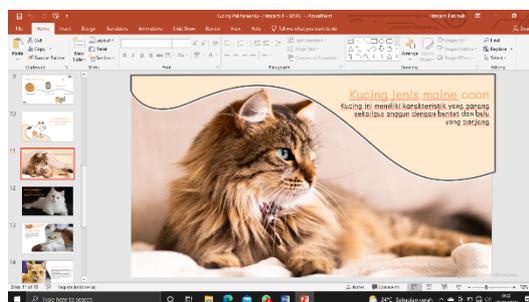
Cover sampul depan terdiri dari gambar, tulisan judul berdasarkan isi dan kesesuaian tema yang akan di sampaikan. Pada penelitian kali ini tema yang diangkat yaitu tema hewan, sub hewan peliharaan, sub-sub kucing, tampak dalam gambar 1



Gambar 1 Cover Sampul Depan

2. Tema yang akan disampaikan

Tema cerita diangkat sesuai dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung disekolah seperti pada gambar 2

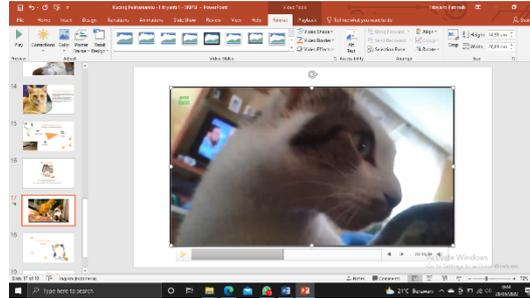


Gambar 2 kesesuaian isi dengan tema

3. Isi cerita yang berupa visual audio video

Visual audio video dapat memberikan kesan yang menarik bagi anak, dengan pengalaman melihat dan mendengar secara langsung, anak lebih mudah menyerap

informasi yang disampaikan seperti yang tampak pada gambar berikut (gambar 3) karena pada slide ini anak melihat video aktivitas kucing dan suara kucing.



Gambar 3 Isi yang berupa visual audio video

4. Pertanyaan yang akan diajukan kepada anak  
Pertanyaan yang di ajukan merupakan pertanyaan yang mengandung unsur *High Order Thinking Skills* (HOTS) untuk meningkatkan rasa percaya diri berdasarkan pada capaian indikator yang akan di teliti.



Gambar 4 Pertanyaan yang akan diajukan kepada anak

Pada gambar 4 terdapat beberapa pertanyaan terkait kucing seperti, jika bertemu dengan kucing, apa yang akan kita lakukan? apakah akan memberikanku makan? Mengajaknya bermain? Membawanya kerumah? Pada pertanyaan ini respon anak akan memunculkan rasa percaya dirinya dengan beragam jawaban yang anak lihat, anak rasakan, dan dengan pengalaman yang pernah dialami anak dari video tersebut.

Pada hasil meningkatkan rasa percaya diri dengan pengimplementasian bahan ajar dengan *setting* lingkungan anak yang duduk dibawah, alat yang disediakan yaitu laptop dan proyektor speaker. Dengan tujuan agar bisa menirukan gerakan kucing seperti yang ada di layar video. Melalui Bercerita Dengan Menggunakan *Microsoft PowerPoint* Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Anak Kelompok A dan hasil dari respon anak yaitu anak sangat berantusias, karna menggunakan media proyektor. Dengan dibantu oleh visual yang menarik, yang dimana membuat anak lebih mudah memahami isi cerita dengan gambar yang nyata dan menarik, adanya audio yang mendukung dan menjadi suatu hal bercerita yang baru bagi anak membuat anak tertarik dan memberikan kesan yang nyata pada anak- anak di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ilmu. Dan proses peningkatan rasa percaya diri anak mulai terlihat setelah penelitian pada hari ke 3, anak mulai berani dan berantusias untuk menceritakan kembali apa yang sudah dilihat dan dipelajari. Bahkan anak mampu menunjukkan rasa percaya dirinya saat diajukannya

beberapa pertanyaan yang terkait dengan bahan ajar bercerita. Dengan adanya pencapaian yang akan dituju indikator percaya diri menurut Anggraeni (2017) yaitu Percaya akan kemampuan sendiri, anak mampu melakukan sesuatu tanpa rasa ragu dan berani, anak mampu bersikap tenang mengendalikan emosi di berbagai situasi, Pantang menyerah, kemampuan untuk terus maju sampai tujuan diraih.

Berikut tabel indikator dari hasil peningkatan rasa percaya diri anak

Tabel 1 Hasil Proses Peningkatan Rasa Peraya Diri

No	Indikator	Penilaian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan kegiatan secara positif	-	1	1	7
2	Anak mampu melakukan sesuatu tanpa rasa ragu dan berani	1	4	3	1
3	Anak mampu percaya akan kemampuan sendiri	1	3	4	1
4	Anak mampu bersikap tenang mengendalikan emosi di berbagai situasi	1	4	2	2
5	Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	-	5	4	-

Keterangan :

BB : Belum Berkmbang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

### **Pembahasan**

Bercerita, dilakukan dengan berbagai cara. Mulai dari buku cerita yang berupa kertas, dengan boneka tangan, dan melalui video. Pada umumnya bercerita pendidik menggunakan buku sebagai media bercerita. Menurut Ratnasari & Zubaidah (dalam Masrurah, & Ramiati, 2022) buku cerita berbentuk buku terdapat gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat mewakili cerita yang ditampilkan oleh gambarnya Dengan perkembangan teknologi dan zaman bercerita bisa dikemas menjadi lebih menarik dengan adanya bahan ajar bercerita melalui *microsoft powerpoint*.

Hasil analisis selama proses perkembangan implementasi bahan ajar melalui bercerita dengan menggunakan *microsoft powerpoint* untuk meningkatkan rasa percaya diri anak kelompok A bisa dibilang memiliki perkembangan yang cukup baik, karena dengan media yang digunakan dan cara penyampaian dan pendekatan yang tepat oleh peneliti yang dibantu juga oleh para pendidik di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ilmu dan dengan berbagai bantuan yang dilakukan oleh para pendidik di Kelompok Bermain (KB) Mutiara Ilmu, selama proses penelitian berlangsung dan beberapa revisi yang dibuat. Yang sesuai dengan kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik, membuat semakin mudah saat proses penelitian tersebut. Dan hasil dari mengembangkan rasa peraya diri anak mengikat seiring adanya stimulus secara terus menerus dan dengan adanya indikator sebagai *goals* dari apa yang dicapai oleh anak.

Dengan kelayakan yang baik dan respon peserta didik yang sangat menarik sehingga peningkatan rasa percaya diri anak meningkat karna stimulus yang ada dalam cerita yang dimana cerita tersebut berisikan *High Order Thinking Skils* (HOTS) yang mampu membuat anak semakin percaya diri untuk mengungkapkan perasaannya. Pada proses peningkatan rasa percaya diri membutuhkan waktu yang cukup untuk beberapa anak yang dimana rasa percaya dirinya sangat kurang, tetapi dengan waktu yang sangat cukup peserta didik sudah mulai berani mengungkapkan apa yang sudah anak pelajari dengan bahan ajar bercerita.

Adanya bahan ajar bercerita melalui *Microsoft PowerPoint*, selain memanfaatkan teknologi yang terus berkembang. Dan berbagai upaya pendidik untuk melakukan pembelajaran yang semakin menarik dan tidak membosankan terutama bagi anak. Selain anak memang harus mengenal buku, anakpun harus bisa mengikuti zaman yang semakin dan terus berkembang. Tidak hanya orang dewasa, namun tidak ada salahnya mengenalkan teknologi pada anak, agar anak bisa faham juga mengerti penggunaan teknologi.

Selain itu menurut hasil penelitian Muharoma, & Wulandari (2014) menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media powerpoint dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu banyak sekali kemudahan dan pemakaiannya yang bisa disebut mudah menciptakan keberhasilan bagi pembelajaran di bidang manapun. Pada bahan ajar *Microsoft PowerPoint* ini berbeda dengan bahan ajar yang sebelumnya, yang telah dikembangkan oleh peneliti. Bahan ajar pada sebelumnya yaitu dengan menggunakan buku cerita yang berbentuk sebuah buku dari kertas saja. Namun pada kali ini peneliti menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai bahan ajar yang lebih baru dan menggunakan teknologi yang ada lalu dimanfaatkan. Bahan ajar ini merupakan sebuah cerita yang menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang diilustrasikan juga oleh animasi bergambar berbentuk GIF yang dapat bergerak. Bahan ajar ini nantinya akan di tampilkan dengan adanya proyektor agar anak dapat berinteraksi secara langsung dengan cerita yang sudah dibuat.

## **KESIMPULAN**

Dengan adanya pengimplementasian bahan ajar untuk mengembangkan rasa percaya bagi anak membuat anak bisa berinteraksi dengan teman sebayanya ataupun masyarakat lain. Anak mampu menyelesaikan suatu permasalahan, mengungkapkan apa yang dirasakannya, dan bisa menjadi suatu karakter anak yang hebat dan memiliki rasa percaya diri yang ada pada diri anak. Implementasi pada pembelajaran ini memiliki efek yang cukup baik pada anak, selain anak dapat mengungkapkan apa yang dilihatnya. Anak berani menceritakan apa yang dilihatnya kepada teman temannya. Walaupun pada pengimplemetasian masih ada anak yang memiliki rasa percaya diri yang kurang, pengajar terus melakukan upaya dengan membuat media yang menarik agar anak terpancing untuk berani berbicara dan mengungkapkan perasaannya. Pada prosesnya dibutuhkannya waktu yang cukup untuk peningkatan rasa percaya diri karenanya, beberapa anak memiliki rasa percaya diri yang sangat kurang, tetapi seiring dengan waktu yang cukup peserta didik sudah mulai berani mengungkapkan apa yang sudah anak pelajari dengan bahan ajar bercerita.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustiyani, S., Rohaety, E. E., & Westhisi, S. M. (2019). PENERAPAN METODE JIGSAW DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN INTERAKSI SOSIAL ANAK USIA DINI PADA KELOMPOK B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 2(4), 154-165. <https://doi.org/10.22460/ceria.v2i4.p154-165>
- Anggraeni, A. D. (2017). Kompetensi kepribadian guru membentuk kemandirian anak usia dini (Studi kasus di TK Mutiara, Tapos Depok). *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 28-47. [10.24235/awlad.v3i2.1529](https://doi.org/10.24235/awlad.v3i2.1529)
- Amini, S. (2015). *Hubungan antara interaksi sosial dengan kepercayaan diri dalam public speaking*(Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta). <https://eprints.ums.ac.id/34917/>
- Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point pada sistem Koordinat Kartesius. *Sarwah: Journal of Islamic*

Djaman, S., & dan Aan K., (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.

Hakim. T. (2004) *Mengatasi Rasa Tidak Percaya Diri*, edisi kedua Jakarta: Puspa Swara

Masruroh, F., & Ramiati, E. (2022). PEMBENTUKAN KARAKTER GEMAR

MEMBACA PADA ANAK USIA DINI MELALUI MEDIA BUKU CERITA

BERGAMBAR. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 2(6),

576-585. <https://doi.org/10.59689/incare.v2i6.353>

Muharoma, Y. P., & Wulandari, D. (2014). Penerapan model problem based learning

dengan media powerpoint untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ipa. *Joyful*

*Learning Journal*, 3(2). 33-40. [10.15294/JLJ.V3I2.5904](https://doi.org/10.15294/JLJ.V3I2.5904)

Mustika, F. A. (2020). Pembuatan dan Pelatihan Media Interaktif Mengenal Bentuk pada

TK Fatahillah. *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(4), 414-420.

<http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v3i4.5603>

Putra, L. D., & Ishartiwi, I. (2015). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif

mengenal angka dan huruf untuk anak usia dini. *Jurnal Inovasi Teknologi*

*Pendidikan*, 2(2), 169-178. [10.21831/tp.v2i2.7607](https://doi.org/10.21831/tp.v2i2.7607)

Sudjana, N & Ibrahim. (2004). *Penelitian dan Penilaian pendidikan*. Bandung: Sinar

Baru Algesindo

Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan

Nasional