

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWERPOINT UNTUK MENGEMBANGKAN MOTIVASI BELAJAR ANAK USIA DINI

Putri Dwi Salsabila¹, Martina Ayu Wulandari², Sawaliyah³, Silva Sahira⁴, Nur
Fadilah⁵, Nur Anisah⁶

putridwisalsabila2005@gmail.com¹, martina.wulandari@stain-madina.ac.id²,
sawaliyalubis@gmail.com³, silvasahira110@gmail.com⁴, nurfdlh2004@gmail.com⁵,
na7385858@gmail.com⁶

STAIN Mandailing Natal

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pendidikan telah mendorong guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Salah satu media yang banyak digunakan adalah Microsoft PowerPoint interaktif karena mudah dirancang, fleksibel, dan mampu menggabungkan unsur gambar, animasi, suara, serta permainan sederhana dalam satu tampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint dalam mengembangkan motivasi belajar anak usia dini. Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan yang bersumber dari berbagai jurnal nasional, buku, dan hasil penelitian yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, keterlibatan, serta antusiasme anak selama proses pembelajaran berlangsung. Tampilan visual yang menarik dan adanya interaksi langsung dengan materi membuat anak lebih fokus dan bersemangat mengikuti kegiatan belajar. Penggunaan media ini juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Microsoft Powerpoint, Motivasi Belajar, Anak Usia Dini.

ABSTRACT

The development of educational technology has encouraged teachers to utilize more engaging learning media that are appropriate to the characteristics of early childhood. One widely used medium is interactive Microsoft PowerPoint because it is easy to design, flexible, and able to combine elements of images, animation, sound, and simple games in a single display. This study aims to describe the use of interactive learning media based on Microsoft PowerPoint in developing learning motivation in early childhood. This article uses a qualitative approach with a literature study method sourced from various national journals, books, and relevant research results. The results of the study indicate that interactive PowerPoint media can increase children's attention, curiosity, involvement, and enthusiasm during the learning process. The attractive visual display and direct interaction with the material make children more focused and enthusiastic in participating in learning activities. The use of this media also helps teachers create a pleasant learning atmosphere so that learning objectives can be achieved more optimally.

Keywords: Interactive Learning Media, Microsoft Powerpoint, Learning Motivation, Early Childhood.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membentuk perkembangan kognitif, sosial, emosional, bahasa, dan motorik anak. Masa usia dini sering disebut sebagai masa emas karena pada periode ini anak mengalami perkembangan yang sangat pesat dan membutuhkan stimulasi yang tepat. Proses pembelajaran yang diterapkan harus mampu menyesuaikan karakteristik anak yang cenderung menyukai aktivitas bermain, eksplorasi, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif agar anak tidak mudah bosan selama mengikuti kegiatan belajar. Kehadiran teknologi pendidikan memberikan peluang besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang

lebih menarik dan bermakna. Salah satu teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah media interaktif berbasis Microsoft PowerPoint (Suyanto, 2005).

Motivasi belajar menjadi salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan pembelajaran pada anak usia dini. Anak yang memiliki motivasi belajar tinggi akan menunjukkan ketertarikan, rasa ingin tahu, perhatian, dan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan anak kurang fokus, mudah bosan, dan tidak antusias mengikuti pembelajaran. Guru perlu menciptakan lingkungan belajar yang mampu merangsang motivasi intrinsik maupun ekstrinsik anak melalui penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka. Media pembelajaran interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses belajar. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi belajar sejak usia dini (Waruwu, 2026).

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu perangkat lunak yang mudah digunakan oleh guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Program ini memungkinkan guru menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan hyperlink dalam satu media pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan aktivitas belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Anak usia dini cenderung tertarik pada tampilan visual yang berwarna, bergerak, dan disertai suara yang menyenangkan. Kondisi tersebut menjadikan PowerPoint sebagai media yang potensial untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Penggunaan media interaktif berbasis PowerPoint juga relatif mudah diterapkan dalam berbagai tema pembelajaran di PAUD (Nur, 2022).

METODE PENELITIAN

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan atau library research. Data diperoleh dari berbagai sumber ilmiah berupa jurnal nasional terakreditasi, artikel penelitian, buku, dan dokumen akademik yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif, Microsoft PowerPoint, motivasi belajar, serta pendidikan anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan melalui identifikasi, seleksi, dan analisis berbagai literatur yang relevan dengan tema penelitian. Seluruh data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis isi untuk menemukan pola, konsep, dan temuan yang berkaitan dengan penggunaan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang dikaji. Hasil analisis kemudian disusun secara sistematis dalam bentuk deskriptif naratif (Sugiyono, 2013).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Anak-anak pada dasarnya lebih mudah tertarik pada materi yang disajikan melalui warna-warna cerah, gambar menarik, animasi bergerak, dan suara yang menyenangkan. Tampilan visual yang kaya stimulus mampu membangkitkan rasa ingin tahu anak sejak awal kegiatan pembelajaran dimulai. Ketertarikan tersebut menjadi pintu masuk yang penting untuk menumbuhkan motivasi belajar karena anak merasa bahwa kegiatan belajar merupakan aktivitas yang menyenangkan. Penelitian menunjukkan bahwa media PowerPoint interaktif mampu meningkatkan minat belajar anak karena penyajiannya lebih menarik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Anak terlihat lebih antusias dan menunjukkan respons positif ketika berinteraksi dengan media yang mengandung unsur visual dan animasi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Sambella et al., 2023).

Karakteristik anak usia dini yang menyukai permainan dan eksplorasi menjadikan media PowerPoint interaktif sebagai sarana pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan mereka. Anak tidak hanya melihat materi yang ditampilkan, tetapi juga dapat mendengar suara, mengamati gerakan animasi, dan mengikuti berbagai aktivitas yang telah dirancang guru. Pengalaman belajar yang melibatkan lebih dari satu indera mampu meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga anak lebih mudah terlibat dalam setiap kegiatan. Keterlibatan tersebut membantu membangun pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Suasana belajar yang menyenangkan akan mendorong anak untuk mengikuti pembelajaran tanpa adanya tekanan atau paksaan. Motivasi belajar yang tumbuh secara alami seperti ini menjadi modal penting dalam mendukung perkembangan kemampuan anak pada berbagai aspek perkembangan (Waruwu, 2026).

Kemampuan PowerPoint interaktif dalam mempertahankan fokus dan konsentrasi anak juga menjadi salah satu alasan mengapa media ini efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Rentang perhatian anak yang masih relatif pendek sering kali menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kehadiran animasi, efek transisi, permainan sederhana, dan variasi tampilan membuat perhatian anak tetap terarah pada kegiatan yang sedang berlangsung. Anak cenderung lebih lama memperhatikan materi ketika disajikan melalui media yang menarik dan tidak monoton. Kondisi tersebut membantu guru mengurangi kejenuhan yang sering muncul selama proses pembelajaran. Fokus yang terjaga dengan baik akan mempermudah anak dalam menerima dan memahami materi yang diberikan (Sopianti et al., 2023).

Peningkatan konsentrasi belajar melalui media interaktif berpengaruh langsung terhadap kualitas keterlibatan anak selama pembelajaran berlangsung. Anak menjadi lebih aktif mengamati, menjawab pertanyaan, serta mengikuti instruksi yang terdapat dalam media pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa anak tidak hanya hadir secara fisik dalam pembelajaran, tetapi juga terlibat secara mental dan emosional. Tingkat keterlibatan yang tinggi menjadi salah satu indikator adanya motivasi belajar yang baik. Penelitian mengenai media pembelajaran interaktif pada anak usia dini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang menarik mampu meningkatkan fokus perhatian dan partisipasi anak selama proses belajar. Keterlibatan yang konsisten akan membantu anak memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal dan bermakna (Miftahul Jannah et al., 2024).

Keunggulan lain dari PowerPoint interaktif terletak pada kemampuannya mendorong partisipasi aktif anak dalam kegiatan pembelajaran. Berbagai fitur seperti kuis sederhana, permainan edukatif, aktivitas memilih jawaban, maupun mencocokkan gambar memungkinkan anak terlibat secara langsung dalam proses belajar. Pembelajaran yang sebelumnya hanya berpusat pada guru berubah menjadi kegiatan yang melibatkan interaksi antara anak dan media pembelajaran. Kesempatan untuk berpartisipasi membuat anak merasa dihargai dan memiliki peran penting dalam kegiatan belajar. Rasa percaya diri yang muncul dari keberhasilan menyelesaikan aktivitas sederhana dapat meningkatkan semangat belajar anak. Pengalaman positif tersebut menjadi faktor yang memperkuat motivasi belajar dalam jangka panjang (Otoyo et al., 2024).

Aktivitas interaktif yang terdapat dalam PowerPoint juga mampu mengembangkan rasa ingin tahu anak terhadap materi yang dipelajari. Anak terdorong untuk mengeksplorasi berbagai menu, menjawab pertanyaan, dan mencoba menyelesaikan tantangan yang tersedia dalam media. Proses eksplorasi tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan guru. Anak memperoleh kesempatan untuk menemukan informasi melalui interaksi langsung sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih kuat. Situasi seperti ini sangat sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung. Motivasi belajar yang

muncul tidak hanya berasal dari faktor eksternal, tetapi juga tumbuh dari rasa ingin tahu yang berkembang selama proses pembelajaran (Irsandi et al., 2025).

Pemanfaatan PowerPoint interaktif juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan dunia anak. Materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk cerita bergambar, permainan edukatif, petualangan sederhana, maupun aktivitas yang menyerupai permainan digital. Pendekatan seperti ini membuat anak merasa sedang bermain meskipun sebenarnya mereka sedang belajar. Lingkungan belajar yang menyenangkan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam kegiatan pembelajaran. Guru memiliki kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan kreativitas dalam menyusun materi sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Pembelajaran yang kreatif dan kontekstual akan lebih mudah diterima oleh anak karena dekat dengan pengalaman sehari-hari mereka (Sianipar et al., 2025).

Keberhasilan penggunaan media PowerPoint interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan warna, gambar, ukuran huruf, animasi, dan suara perlu disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak agar tidak menimbulkan kebingungan atau distraksi. Guru juga perlu memastikan bahwa setiap unsur yang digunakan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Dukungan fasilitas teknologi yang memadai akan semakin membantu optimalisasi penggunaan media interaktif di lembaga PAUD. Kolaborasi antara kompetensi guru, kreativitas dalam desain media, dan pemanfaatan teknologi pendidikan akan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih efektif. Pembelajaran yang dirancang dengan baik pada akhirnya mampu menumbuhkan motivasi belajar yang kuat dan berkelanjutan pada anak usia dini.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft PowerPoint terbukti memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan motivasi belajar anak usia dini. Media ini mampu menarik perhatian anak melalui kombinasi gambar, warna, animasi, suara, dan berbagai bentuk interaksi yang menyenangkan. Motivasi belajar anak terlihat dari meningkatnya antusiasme, fokus, partisipasi aktif, serta rasa ingin tahu selama kegiatan pembelajaran berlangsung. PowerPoint interaktif juga membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Keberhasilan penggunaan media tersebut dipengaruhi oleh kualitas desain media, kompetensi guru, serta dukungan sarana pembelajaran yang memadai. Pemanfaatan Microsoft PowerPoint secara optimal dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menumbuhkan motivasi belajar anak sejak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaja, A. T., Niate, M., Zuliati, S. D., Avalentina, K. Z., Ismiati, N., Putri, R., Rahayu, R., Chintya, J., & Pradita, E. K. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif*. Tim NABA EDUKASI INDONESIA.
- Herwati, Arifin, M. M., Rahayu, T., Solang, A. W. D. J., Siti, Z., Haryanto, K. A. T., Putri, S. S., KristantoHerwati, B., Arifin, M. M., Rahayu, T., Solang, A. W. D. J., Zulaichoh, S., Haryanto, K. A. T., Putri, S. S., & Kristanto, B. (2023). *Motivasi Dalam Pendidikan: Konsep, Teori, Aplikasi*. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Irsandi, D., Windarsih, C. A., & Wulansuci, G. (2025). *Powerpoint Interaktif: Aplikasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis Anak Usia Dini*. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 8(2), 173–184.
- Ismad, Mahliatussikah, H., Pamangin, W. W., Husin, F., Meirani, W., Suroso, & Ardiansyah, W. (2023). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Miftahul Jannah, Sulfasyah, & Rukli. (2024). *Praktikalitas Media Interaktif Pembelajaran Membaca*

- Permulaan Berbantuan Powerpoint Berbasis Pendekatan Balanced Literacy Approach. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Munasti, K., & Suyadi, S. (2021). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1567>
- Nur, Y. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Powerpoint pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6190–6196. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Nuzulia, D. A., & Tasu'ah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Microsoft Power Point pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK N Pembina Semarang. *Syntax Literate ; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 16078–16088. <https://doi.org/10.36418/syntax-literate.v7i9.13792>
- Otoyo, S., Sianturi, G. R., Taqwa, R., & Widiyawati, P. D. I. L. (2024). Pkb Guru Paud Karya Inovasi : Penggunaan Game Interaktif Berbasis Powerpoint Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Literasi Dan Numerasi Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Al-Kaffah Batam. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 331–340.
- Permatasai, D. M., & Nuraeni, L. (2026). Power Point : Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini. 9(1), 23–33.
- Rahmat, P. S. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Bumi Aksara.
- Sambella, M., Hendrawan, A., & Hariyadi, R. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Anak Usia Dini. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(05), 414–422.
- Sianipar, W. M., Lutfiyah, N., Azzahra, B., Sapitri, E., Afrita, S. N., Harianja, S. I., & Rosyadi, A. F. (2025). Penerapan Teknologi Berbasis Literasi Digital untuk Anak Usia Dini: Aktivitas Storytelling dan Permainan Interaktif Menggunakan PowerPoint. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 3(10), 5789–5800. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v3i10.3607>
- Sopianti, Y., Poppyariyana, A. A., & Sukabumi, U. M. (2023). Perkembangan Moral Sosial Pada Anak Usia Dini. 3(2), 147–164.
- Sugiyono. (2013). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Alfabeta.
- Suyanto, S. (2005). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Hikayat Publishing.
- Tarmoko, A. H., Sutrisno, A., & Purnomo, J. (2016). Pemanfaatan Aplikasi MS PowerPoint dan Multimedia. In Core.Ac.Uk. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Matematika, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. <https://core.ac.uk/download/pdf/232217536.pdf>
- Waruwu, P. K. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini (0-6) Tahun. *Journal of Golden Generation Education*, 2(1), 390–394.