revisi multimedia promosi

by Revisi Multimedia

Submission date: 07-Nov-2022 07:59PM (UTC+0700)
Submission ID: 1947086884
File name: REVISI_5_ARTIKEL_MULITIMEDIA_INTERAKTIF_turnitin.docx (82.68K)
Word count: 2394
Character count: 16558

Volume 6 Issue 6 (2022) Pages x-xx
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Guru PAUD

Upik Elok Endang Rasmani[1]✉, Siti Wahyuningsih[1], Novita Eka Nurjanah[1], Jumiatmoko[1], Yuanita Kristiani Wahyu Widiastuti[1], Putri Agustina[1]
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Sebelas Maret, Indonesia(1)
DOI:

Abstrak

Multimedia pembelajaran interaktif sebagai suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi media audio visual berupa gambar, suara dan animasi secara sinergis dengan perpaduan antara perangkat komputer maupun gawai untuk mencapai visi, misi, dan tujuan pembelajaran dikelas. Melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan menarik sehingga anak menjadi lebih luas dalam memahami, merasakan seperti kenyataan aslinya, menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas. Fakta di lapangan didapatkan kelemahan dalam menerapkan multimedia pembelajaran interaktif hal tersebut dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam penguasaan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan pada TK Gugus 2 Aster Jebres Surakarta melalui pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yakni data primer dan data sekunder. Partisipan yang terlibat sebanyak 15 orang yang dipilih dengan Teknik Purposive Sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat diperlukan bagi pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan kompetensi guru dan suasana nyaman, menyenangkan dikelas.

Kata Kunci: *multimedia interaktif; guru PAUD.*

Abstract

Interactive multimedia learning as a learning program that contains a combination of audio-visual media in the form of images, sounds and animations synergistically with a combination of computer devices and devices to achieve the vision, mission, and learning objectives in the classroom. Through interactive multimedia learning, the learning process in Early Childhood Education becomes more meaningful, fun and interesting so that children become more broad in understanding, feeling like the real thing, growing attention or enthusiasm for the learning material delivered by the teacher in class. Facts in the field found weaknesses in applying interactive multimedia learning, this was due to the lack of teacher ability in mastering technology in carrying out classroom learning. This research was conducted for 6 months at TK Cluster 2 Aster Jebres Surakarta through a qualitative descriptive research approach. Data collection techniques used are primary data and secondary data. The participants involved were 15 people who were selected using the Purposive Sampling Technique. The results showed that interactive multimedia was indispensable for early childhood education to develop teacher competence and a comfortable, fun atmosphere in the classroom.

Keywords: *interactive multimedia; ECE teacher*

Copyright (c) 2022 Upik Elok Endang Rasmani, et.al.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Corresponding author : upikelok@staff.uns.ac.id (Jl. Slamet Riyadi No.449, Pajang, Surakarta)
Received tanggal bulan tahun, Accepted tanggal bulan tahun, Published tanggal bulan tahun

Pendahuluan

Undang-Undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003 menyebutkan bahwasanya pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan karakter generasi suatu bangsa (DEPDIKNAS, 2003). Pemerintahan telah melakukan berbagai macam upaya dalam mewujudkan upaya dan cita-cita bangsa yaitu menjadi bangsa yang cerdas, baik dari segi akademik, segi spiritual maupun segi sosial. Berbagai macam model pendidikan telah di canangkan dan diterapkan oleh pemerintahan Indonesia agar dapat mencapai tergapainya tujuan pendidikan yaitu tidak lain agar dapat menjadikan manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif dan menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab (Syah, 2020).

Salah satu aspek yang dilakukan perubahan dalam rangka untuk mencapai tujuan pendidikan yakni model pembelajaran yang pada saat ini pemerintah menganjurkan kepada guru untuk mengajar disekolah dengan menggunakan model multimedia pembelajaran interaktif (Hapidin et al., 2018), tak terkecuali pada jenjang pendidikan anak usia dini (Komalasari, 2020). Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan perpaduan serta dilakukannya pengintegrasian beberapa pelajaran sehingga mampu memberikan pengalaman dan pengetaahuan yang sangat berharga dan berarti bagi peserta didik (Maesaroh & Mulyadiprana, 2020). Multimedia pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai suatu program pembelajaran yang berisi perpaduan media audio visual seperti gambar, suara dan animasi secara sinergis dan terpadu dengan menggunakan bantuan dukungan perangkat komputer maupun gawai guna mencapai tujuan pembelajaran dikelas. Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif adalah didapatkannya kemudahan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Para pakar pendidikan mendefinisikan multimedia pembelajaran interaktif sebagai temuan baru yang cocok untuk diterapkan di masa saat ini yaitu ketika perkembangan teknologi sudah semakin maju, sehingga diharapkan pendidikan dapat selaras mengikuti perkembangan teknologi. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat oleh guru dari berbagai tempat dan dengan situasi yang tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Hal ini dipengaruhi oleh adanya aplikasi yang sudah disediakan secara gratis dan dapat diunduh oleh guru melalui gawai maupun laptop. Melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran di PAUD menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami, lebih merasakan seperti pada situasi nyata, mampu menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap topik pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas. Selain itu multimedia pembelajaran interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak dapat sekaligus belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar. Contoh multimedia pembelajaran interaksi dapat menggunakan beberapa aplikasi seperti aplikasi *Canva, Google Classroom*, Aplikasi *Kinemaster*, Aplikasi *Prezi* dan Aplikasi *Scratch*.

Kelebihan multimedia pembelajaran interaktif adalah kemudahan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman (Mukhlis, 2016). Harapannya dengan diterapkannya multimedia pembelajaran interaktif siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran dikelas serta meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi (Oktaviani & Dimyati, 2021). Fakta dilapangan menunjukkan selama ini guru masih hanya menggunakan multimedia pembelajaran sederhana seperti *powerpoint*, media cetak, dan alat peraga edukatif sederhana. Usaha lain yang dilakukan oleh gugus adalah memberikan informasi terkat pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran namun hanya sedikit guru yang tertarik mengikuti kegiatan

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

tersebut. Dampaknya pelaksanaan pembelajaran dikelas oleh guru dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tergolong minim.

Tim penelitian mengidentifikasi permasalahan yang muncul di lapangan yaitu masih minimnya penerapan multimedia pembelajaran interaktif yang ada di sekolah dikarenakan hampir 50% guru masih kurang dalam penguasaan teknologi dalam melaksanakan pembelajaran dikelas. Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini agar dapat mendorong kemampuan paedagogik guru PAUD. Urgensi dari penelitian ini adalah diperlukannya penguatan kompetensi paedagogik bagi guru PAUD sehingga berdampak pada peningkatan pembelajaran dikelas dan memberikan dampak secara langsung bagi guru untuk menjadi guru yang baik, dapat mengoptimalkan kemampuan paedagogik dikelas dalam menyampaikan pembelajaran.

Metodologi

Penelitian yang dilakukan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Kegiatan penelitian dimulai dengan dilakukannya kajian literatur tentang multimedia pembelajaran interaktif terkait penerapan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD. Kajian literatur yang dilakukan yakni pengumpulan data baik yang berasal dari buku maupun artikel jurnal. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu enam bulan di TK Gugus 2 Kecamatan Jebres Surakarta. Sampel dipilih secara Purposive sebanyak 15 (lima belas) responden. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan data primer (data dari hasil penelitian) dan data sekunder (data dari jurnal maupun buku sebagai data tambahan dalam analisis data). Selanjutnya data setelah berhasil dikumpulkan dilakukan analisis data menggunakan analisis data interkatif Miles, Huberman, dan Saldana (2014).

Secara umum alur pelaksanaan penelitian ini dipaparkan dalam gambar 1.

Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Hasil dan Pembahasan

Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia didefinisikan sebagai perpaduan program komputer yang terdiri dari teks, grafik, suara dan gambar dan animasi. Berbagai jenis media dengan berbagai desain digabungkan antara satu dengan yang lain guna membantu untuk mencapai visi, misi, dan

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

tujuan dalam pembelajaran. Multimedia digunakan dalam lingkungan belajar sehingga akan mampu memberikan bantuan pada guru dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta kepercayaan diri dalam memanfaatkan multimedia selama kegiatan belajar mengajar. Itur interaktif dalam perangkat lunak multimedia juga akan mampu memberikan bantuan dan kemudahan bagi anak untuk belajar atau mencari kemudian memahami informasi dengan lebih baik. Orang belajar lebih cepat dan berkembang lebih efektif ketika berada pada lingkungan yang menerapkan atau menggunakan multimedia interaktif (Hamidi et al., 2011).

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu program pembelajaran yang berisi kombinasi media audio visual berupa gambar, suara dan animasi secara sinergis dan dipadukan dengan bantuan dukungan perangkat komputer maupun gawai untuk mencapai tujuan pembelajaran dikelas (Ariyanti et al., 2020). Disamping itu para pakar pendidikan mendefinisikan multimedia pembelajaran interaktif sebagai temuan baru yang cocok untuk diterapkan dimasa saat ini ketika perkembangan teknologi semakin maju, sehingga diharapkan pendidikan dapat selaras mengikuti perkembangan teknologi (Munawaroh et al., 2020).

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat oleh guru dari berbagai tempat dengan berbagai situasi yang tidak terbatas ruang dan waktu. Hal ini dipengaruhi oleh adanya aplikasi yang sudah disediakan secara gratis dan dapat diunduh oleh guru melalui gawai maupun laptop. Melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta anak menjadi lebih luas dalam memahami, lebih dapat secara nyata merakan, menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas (Pasya & saputro, 2018). Selain itu multimedia pembelajaran interaktif memiliki sisi manfaat yang positif bagi perkembangan anak, karena anak dapat sekaligus belajar dengan menggunakan indera pengelihatan dan pendengarannya, sehingga memudahkan dalam belajar (Wulandari et al., 2017).

Multimedia Pembelajaran Interaktif Bagi Guru PAUD

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan hasil dari modifikasi bentuk multimedia pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Hackbart (2021) memberikan penjelasannya terkait multimedia pembelajaran interaktif sebagai program pembelajaran yang mampu meliputi berbagai sumber yang dilakukan perpaduan dari berbagai elemen atau jenis media dalam program computer, selanjutnya Blackwell memberikan penekanan definisi multimedia interaktif pada segi pengguna atau konsumen (*user*). *Commonwealth Educational Media Center for Asia* (2013) juga memberikan penjelasannya bahwa interaktivitas merupakan fitur atau sarana yang memungkinkan pengguna untuk dapat mengatur *what, when, and how* (apa, kapan, dan bagaimana) pada kegiatan belajar yang dilakukannya. Sehingga, sebuah multimedia dapat dikatakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif apabila program tersebut mampu memberikan dukungan pada pengguna dengan adanya fitur control pengguna dan pemberian *feedback* dari program multimedia.

PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang Pendidikan dasar yang memiliki sasaran kelompok usia 0-6 tahun atau disebut sebagai masa emas perkembangan (Asilestari, 2016). Pada anak usia dini masih rentan dalam hal penanganan yang dirasa kurang tepat yang dapat memberikan kerugian pada anak tersebut. Oleh karena itu, lembaga penyelenggara Pendidikan Anak Usia Dini harus selalu memberikan perhatian yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Perkembangan anak usia dini bertujuan untuk membentuk anak yang memiliki kualitas unggul dengan dukungan pertumbuhan dan perkembangan yang sesuai dengan tingkatan usianya. Anak usia dini memiliki kemampuan dan daya ingat yang luar biasa hebat, pada usia tersebut anak belajar dengan semua panca indera yang dimilikinya.

DOI: 10.31004/obsesi.vxix.xxx

Multimedia pembelajaran interaktif dikembangkan atas dasar bahwa proses komunkasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga mampu untuk lebih menarik antusiasme anak serta dapat memberikan kemudahan baginya untuk mengenal perangkat teknologi. Fakta dilapangan pada saat peneliti melakukan observasi dan wawancara didapati bahwa, penguasaan teknologi multimedia pembelajaran interaktif guru PAUD yang sangat minim, kesulitan guru dalam melakukan persiapan pembelajaran dengan multimedia interaktif, kurangnya minat guru dalam mengimplementasikan multimedia pembelajaran interaktif, serta kurangnya informasi terkait pelatihan peningkatan kompetensi guru dibidang multimedia pembelajaran interaktif. Hal tersebut mempengaruhi penerapan multimedia pembelajaran interaktif dikelas. Fakta lain ditemukan oleh peneliti pada saat melakukan pengumpulan data terkait multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD didapati hasil bahwa kemampuan paedagogik guru masih kurang dalam mengoperasikan media pembelajaran interaktif dan tidak adanya niatan untuk belajar dan lebih nyaman menggunakan media pembelajaran manual. Fakta ini menunjukkan perlu adanya tindakan secara khusus berupa pelatihan maupun kesadaran dari masing-masing guru untuk menerapkan multimedia pembelajaran interaktif pada pendidikan anak usia dini

Untuk meningkatkan kemampuan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD, peneliti melalui kegiatan berupa diskusi maupun memberikan informasi terkait dengan webinar-webinar untuk meningkatkan kemampuan multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD. Selama kegiatan diskusi peneliti memaparkan hal-hal yang perlu ditingkatkan melalui kegiatan: 1) menyusun soal pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman guru tentang multimedia pembelajaran interaktif seperti *Canva, Prezi, Google Classroom, Kinemaster* maupun *Scratch*; 2) menyusun instrumen angket untuk mengukur minat guru dalam merancangkan multimedia pembelajaran interaktif; 3) menyusun instrumen observasi untuk mengukur minat minat guru terkait multimedia pembelajaran interaktif.

Peneliti juga memberikan arahan kepada guru berupa cara merencanakan dan menyusun multimedia pembelajaran interaktif bagi guru PAUD secara kelompok dengan pendampingan dari peneliti. Pendampingan dari peneliti berupa pelatihan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif melalui berbagai media seperti *Canva, Prezi, Google Classroom, Kinemaster* maupun *Scratch*. Hal ini mendorong guru untuk mengembangkan kemampuan yang dimilikiny Dimana guru memiliki komitmen dan tekad yang kuat dalam mengembangkan diri untuk pembelajaran pendidikan anak usia dini. Selain itu guru PAUD juga dituntut untuk mengembangkan pembuatan model multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Canva, Prezi, Google Classroom, Kinemaster* maupun *Scratch* secara individu. Indikator keberhasilan adalah guru secara kelompok dapat menyusun model multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Canva, Prezi, Google Classroom, Kinemaster* maupun *Scratch*.

Melalui kegiatan penelitian yang telah dilakukan di gugus TK di Kota Surakarta menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan kepada guru dan kepala sekolah berjalan dengan baik. Selain dapat mengembangkan, guru dan kepala sekolah juga mampu menerapkan pembelajaran dengan multimedia interaktif ketika di dalam kelas yang selama ini menjadi permasalahan yang disebabkan karena kurangnya melek teknologi dan minimnya informasi pelatihan teknologi pada guru dan kepala sekolah.

Profesionalisme guru sangat perlu dikembangkan sejalan dengan perkembangan zaman (IPTEK dan kebutuhan masyarakat), termasuk talenta yang berkualitas dan berdaya saing unggul, dibutuhkan dalam berbagai forum. Guru dikatakan "lurus ke depan" olehnya upaya atau ikhtiar untuk meningkatkan mutu pendidikan di tanah air. Demikian pula, guru merupakan salah satu penentu berhasil tidaknya inisiatif inovasi dan mutu pendidikan di tingkat sekolah. Guru profesional masa depan unggul dalam penguasaan materi dan metode melalui keahliannya, yang tercermin dalam pelaksanaan tugasnya sebagai pendidik yang baik. Guru yang profesional harus mampu mengambil tanggung jawab dan akuntabilitas sebagai guru kepada siswa, orang tua, dan masyarakat luas, negara, negara, dan agama.

DOI: 10.31004/obsesi.v6i6.xxx

Melalui multimedia pembelajaran interaktif proses pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan lebih menarik serta anak menjadi lebih luass dalam memahami, merasakan seperti keadaan nyata, menumbuhkan perhatian atau antusiasme terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikelas. Multimedia pembalajaran interakif dapat digunakan dalam lingkungan belajar yang ditujukan agar dapat membantu guru meningkatkan pemahaman, pengetahuan dan kepercayaan diri untuk menggunakan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar.

Simpulan

Multimedia pembelajaran interaktif sebagai temuan baru yang cocok untuk diterapkan dimasa saat ini dimana perkembangan teknologi semakin maju, sehingga diharapkan pendidikan dapat selaras mengikuti perkembangan teknologi. Multimedia pembelajaran interaktif dapat dibuat oleh guru dimana saja dan kapan saja serta tidak terdapat batasan ruang dan waktu. Pemanfaatan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna, menyenangkan, dan menarik sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan antusiasme anak-anak selama kegiatan pembelajaran yang dikemas melalui kegiatan belajar sambil bermain.

Ucapan Terima Kasih

Terimakasih kepada LPPM UNS dan segenap keluarga besar program studi PG PAUD UNS atas dukungan yang telah diberikan baik moral maupun material kepada tim penliti.

revisi multimedia promosi

ORIGINALITY REPORT

18%	16%	11%	3%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Dakia N Djou, Asna Ntelu. "Bahasa Gorontalo dan Bahasa Suwawa pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	1%
2	docplayer.info Internet Source	1%
3	ojs.unm.ac.id Internet Source	1%
4	www.jurnal.unsyiah.ac.id Internet Source	1%
5	id.scribd.com Internet Source	1%
6	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1%
7	text-id.123dok.com Internet Source	1%
8	Desni Yuniarni, Renny Puspita Sari, Ahmad Atiq. "Pengembangan Multimedia Interaktif	1%

	Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2019 Publication	
9	ejournal.unisba.ac.id Internet Source	1 %
10	jurnal.uinbanten.ac.id Internet Source	1 %
11	doaj.org Internet Source	1 %
12	digilib.iainkendari.ac.id Internet Source	1 %
13	eprints.umpo.ac.id Internet Source	1 %
14	Budi Rachman, Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto, Ali Formen. "Faktor Minat Laki-Laki Memilih Profesi Guru PAUD", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1 %
15	Riska Ayu Hapsari, Ruli Hafidah. "Perbandingan Pemahaman Seks Anak Usia 4-5 Tahun Ditinjau dari Penerapan Pendidikan Seks", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2021 Publication	<1 %
16	jurnal.akperkesdam-padang.ac.id Internet Source	

		<1%
17	jurnal.stitnualhikmah.ac.id Internet Source	<1%
18	repo.apmd.ac.id Internet Source	<1%
19	books.google.co.id Internet Source	<1%
20	Nur Tanfidiyah. "PERKEMBANGAN AGAMA DAN MORAL YANG TIDAK TERCAPAI PADA ANAK USIA DINI", AWLADY : Jurnal Pendidikan Anak, 2018 Publication	<1%
21	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	<1%
22	repository.upi.edu Internet Source	<1%
23	Mohammad Fadlillah. "Persepsi Mahasiswa PG-PAUD Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap PAUD di Kabupaten Ponorogo,", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2018 Publication	<1%
24	Rukiyati Rukiyati. "Upaya Meningkatkan Kreativitas Membentuk Balok Bangunan	<1%

Melalui Metode Praktik Langsung Pada Anak", Jurnal Pelita PAUD, 2019
Publication

25	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
26	Nurkolis Nurkolis, Muhdi Muhdi. "Keefektivan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020 Publication	<1 %
27	Sutarmanto Sutarmanto. "KOMPETENSI DAN PROFESIONALISME GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI", Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, 2012 Publication	<1 %
28	drpm.umsida.ac.id Internet Source	<1 %
29	eprints.unm.ac.id Internet Source	<1 %
30	es.scribd.com Internet Source	<1 %
31	journal.stieamkop.ac.id Internet Source	<1 %
32	ojs.mahadewa.ac.id Internet Source	<1 %

qdoc.tips

33	Internet Source	<1%
34	repository.poltekeskupang.ac.id Internet Source	<1%
35	Wiwin Winarti, Sri Nurhayati, Nandang Rukanda, Safuri Musa, Reny Jabar, Euis Eti Rohaeti. "Analisis Kompetensi Digital Guru PAUD dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2022 Publication	<1%

Exclude quotes	Off	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	Off		

revisi multimedia promosi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

/0

GENERAL COMMENTS

Instructor

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6