

## PELATIHAN MEDIA POWERPOINT UNTUK MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN KREATIF DI TAMAN KANAK KANAK

Hayani Wulandari<sup>1\*</sup>, Hanny Anisa Amalia<sup>2</sup>, Abdillah Fata Shohabi<sup>3</sup>, Indri Hendriani<sup>4</sup>, Nayna Nurul Anmbia<sup>5</sup>, Ovie Nurkholizah Saputri<sup>6</sup>, Sari Riani<sup>7</sup>

1,2,3,4,5,6,7 Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

\*Penulis Korespondensi, email: [hayaniwulandari@upi.edu](mailto:hayaniwulandari@upi.edu)

Received: 02/04/2022

Revised: 09/04/2022

Accepted: 29/05/2022

**Abstract.** *Technological developments make education in Indonesia have to accept today's technological learning change. However, in technological progress, there are still many educators who are still unfamiliar with technology that can be used for learning media in schools, such as the lack of adequate technology development training in classroom learning to develop teacher abilities that can be used in learning activities. The purpose of the activity is to develop the ability of teacher to create creative learning media in school using power point. The implementation method is the planning stage, the preparation stage, and the evaluation stage. Based on observation during the training, the teacher showed an enthusiastic attitude because this PowerPoint media was a new thing in learning at Kindergarten Plus Tunas Rimba. Teachers got new knowledge about using PowerPoint as an effective technology – based learning media that is interesting and fun for children. This activity is a form of training for teacher in carrying out learning activities and teaching supporting media for children's online learning.*

**Keywords:** *Creative Learning, Powepoint, Kindergarten*

**Abstrak.** Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat pendidikan di Indonesia harus menerima perubahan pembelajaran teknologi masa kini. Namun didalam kemajuan teknologi masih banyak pendidik yang masih awam mengenai teknologi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran di sekolah, seperti masih kurangnya pelatihan pengembangan teknologi dalam pembelajaran di kelas yang memadai untuk mengembangkan kemampuan guru yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan kegiatan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran kreatif di sekolah menggunakan power point. Metode pelaksanaan yakni tahap perencanaan, tahap persiapan, dan tahap evaluasi. Berdasarkan hasil observasi pada saat pelatihan dilakukan, guru menunjukkan sikap antusias karena media PowerPoint ini merupakan hal yang baru dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Plus Tunas Rimba. Guru mendapatkan pengetahuan baru mengenai pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran efektif berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk pelatihan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan mengajarkan media pendukung untuk belajar anak secara daring.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kreatif, Powerpoint, Taman kanak-kanak

**How to Cite:** Wulandari, H., Amalia, H. A., Shohabi, A. F., Hendriani, I., Anmbia, N. N., Saputri, O. N., & Riani, S. (2022). Pelatihan Media Powerpoint untuk Mengembangkan Pembelajaran Kreatif di Taman Kanak Kanak. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89-98. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v3i2.1768>

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat pendidikan di Indonesia harus menerima perubahan pembelajaran teknologi masa kini. Pembelajaran di tingkat taman kanak-kanak harus kreatif dan unik agar dapat menarik anak untuk belajar. Secara formal belajar dilakukan di sekolah ataupun tempat pembelajaran lainnya. Menurut Kline (2016) yang menyatakan bahwa *learning is most effective when it's fun* yang artinya belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang, dengan begitu dapat dikatakan bahwa pembelajaran harus dikemas dengan menarik agar anak mudah memahami dan tertarik pada kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan dasar yang dijalankan oleh anak usia 0-8 tahun, pembelajaran dilakukan secara menyenangkan, efektif dan kreatif agar dapat menstimulasi aspek-aspek perkembangan anak.

Di masa sekarang masih banyak pendidik yang masih belum memahami teknologi yang dapat digunakan untuk media pembelajaran di sekolah, seperti kurangnya pelatihan-pelatihan yang memadai untuk mengembangkan kemampuan guru yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu hambatan kegiatan pembelajaran yaitu terbatasnya fasilitas yang dimiliki



dan akses terhadap ilmu pengetahuan yang terus berkembang, antara lain keterampilan dalam penggunaan teknologi seperti Microsoft PowerPoint yang terkait dengan proses belajar mengajar (Rusli et al., 2020). Pada saat ini pembelajaran di sekolah tidak hanya dilakukan di sekolah, tetapi bisa juga menggunakan media teknologi digital *online*. Namun, pendidik juga harus waspada akan efek negatif dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menyikapi hal tersebut, guru harus lebih cerdas dan pintar dibandingkan anak-anak mengenai perkembangan teknologi yang semakin pesat. Melihat pada saat ini anak-anak lebih akrab dengan dunia teknologi sehingga guru harus benar-benar memahami teknologi, karena guru yang gptek (gagap teknologi) akan menurunkan reputasinya di hadapan anak-anak. Ini merupakan fenomena yang sering terjadi di lingkungan kita. Oleh karena itu, guru harus selalu berupaya memotivasi dirinya dalam dunia teknologi seperti tidak malas mengakses informasi dan teknologi (Astini, 2019).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini dalam pasal 25 ayat 2 pada lampiran II bagian kompetensi pedagogik poin E yaitu, mengamanatkan kepada pendidik PAUD bahwa harus memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan pengembangan yang mendidik. Guru PAUD harus meningkatkan kompetensinya pada penggunaan komputer dan internet. Berdasarkan peraturan tersebut jelas bahwa pentingnya seorang pendidik memahami penggunaan teknologi untuk mengasah kompetensi pendidik.

Berdasarkan berita dari Medkom.id yang ditulis oleh Putra (2021) menyatakan bahwa masih adanya 60 % guru yang penguasaan TIK-nya masih kurang. Keterbatasan guru dalam bidang TIK akan berakibat fatal dimasa sekarang yang pendidikan banyak menggunakan teknologi. Guru yang tidak bisa memberikan konten pembelajaran menyebabkan kesejangan kebutuhan konten belajar terlebih pada jejang PAUD yang membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik. Selanjutnya masih banyak guru yang belum benar-benar memahami teknologi secara tepat khususnya untuk mengakses informasi melalui internet. Guru masih banyak menggunakan cara yang monoton seperti calistung sebagai sumber belajar anak. Proses pembelajaran berperan penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan jika memberikan manfaat yang tepat bagi peserta didik. Kebermanfaatan pembelajaran dilakukan dengan memberikan konten belajar yang menarik.

Penelitian terdahulu yang diungkapkan oleh Ardiansah (2019) dari hasil penelitian ini permasalahan yang dihadapi beberapa guru yaitu guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis PowerPoint untuk pembelajaran. Selain itu guru tidak memanfaatkan komputer milik pribadi untuk membuat presentasi yang menarik sebagai media pembelajaran bagi siswa, tidak semua tenaga pendidik di daerah tersebut memahami teknologi. Selain menjadi guru yang melek teknologi, seorang guru juga dituntut untuk kreatif, kerna ketika terdapat 100 masalah maka akan ada 1000 cara bagi guru yang kreatif.

Menurut Semiawan dalam (Hawadi et al., 2001) menyatakan alasan mengapa pentingnya belajar kreatif seperti: 1) kegiatan belajar kreatif membantu anak untuk berhasil apabila tidak mendapatkan bimbingan dari guru maupun orang tua, 2) melalui belajar kreatif memungkinkan seseorang dapat memecahkan masalah, 3) belajar kreatif dapat menimbulkan menyebabkan perubahan pada seseorang, 4) dengan belajar kreatif dapat memunculkan kepuasan dan kesenangan. Pada era digital orang dapat belajar dengan berbagai cara dan kesempatan, oleh karena itu guru harus memiliki strategi dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah. Semakin berkembangnya zaman perubahan teknologi harus dikuasai oleh pendidik agar anak atau siswa dapat menjadi kreatif. Sedangkan menurut Edel Jarboe (Hajaroh, 2019) orang yang kreatif adalah orang yang memunculkan ide-ide barunya, solusi-solusi, dan penemuan baru.

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi yang banyak sekali digunakan untuk keperluan dalam belajar seperti untuk presentasi dan sebagainya. Aplikasi ini digunakan karena memiliki fasilitas dan kelebihan yang dapat memberikan kemudahan dalam membuat suatu

presentasi yang efektif, profesional dan menarik (Saputra 2018). Pada umumnya aplikasi *Microsoft PowerPoint* digunakan untuk keperluan seperti promosi, *training* dan *meeting*, seminar. Hal ini berarti suatu presentasi harus disertai dengan visualisasi agar lebih tepat sasaran. Di dalam *PowerPoint* terdapat komponen-komponen seperti menyimpan presentasi, mengganti layar slide, mengatur warna, menyisip objek gambar dan lain-lain

Menurut Prasetyo & Astuti (2021) *Microsoft PowerPoint* menampilkan alat-alat penyuntingan seperti transisi, animasi, gambar, video, audio, *hyperlink*, diagram, tabel, grafik, dan lain sebagainya. *Microsoft PowerPoint* menyediakan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada anak-anak. Dengan fasilitas animasi, suatu slide dapat dimodifikasi semenarik mungkin. Begitu juga terdapat fasilitas *front picture*, *sound*, dan *effect* dapat dipakai untuk membuat slide yang menarik. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* adalah aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *Micrsoft Office*, oleh karena itu media *PowerPoint* sangat bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Zaman sekarang banyak yang sudah mengenal dan mengetahui tentang game atau permainan yang sangat digemari oleh anak-anak. Game adalah suatu bentuk karya seni, peserta disebut sebagai pemain yang memainkan game demi mencapai suatu tujuan. Game atau permainan adalah suatu hal yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang adapun yang kalah, biasanya permainan yang biasa dalam konteks tidak serius itu dengan tujuan *refreshing*. Bermain game sudah dikatakan sebagai *lifestyle* masyarakat pada masa kini. Dimulai dari anak usia dini hingga orang dewasa juga menyukai game atau permainan. Selain untuk kesenangan game juga dapat mengedukasi. Pada saat ini pembelajaran haruslah kreatif agar tidak membosankan maka dari itu banyak sekali game edukasi yang dibuat untuk penunjang pembelajaran. Menurut Rahman (2016), game edukasi adalah suatu game yang dibuat untuk suatu kegiatan yang lebih spesifik seperti sebagai alat pendidikan, mengenal huruf, mengenal warna untuk para balita, dan juga sebagai alat untuk belajar bahasa asing. Biasanya para perusahaan yang membuatnya, harus mempertimbangkan game tersebut agar benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan yang memainkan game tersebut.

Menjadi guru yang mendalami teknologi bukanlah sesuatu yang mudah, perlu diberikan pembekalan berupa pelatihan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pelatihan merupakan serangkaian aktivitas dalam rangka memberikan pengetahuan dan keterampilan sesuai kebutuhan. Menurut Harding, dkk (2018) kegiatan pelatihan adalah usaha dalam bentuk peningkatan keterampilan dan pengetahuan, serta sikap dan perilaku yang disesuaikan dengan kebutuhan pekerjaan dan berkaitan dengan teknologi baru. Sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menyenangkan sesuai dengan kaidah pendidikan anak usia dini dan mengembalikan esensi pendidikan melalui inovasi media pembelajaran berbasis teknologi.

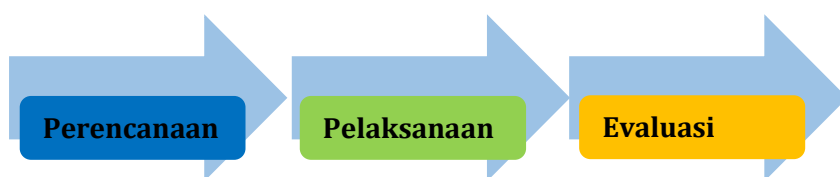
Permainan edukasi dilakukan pada penelitian ini menggunakan *PowerPoint* atau yang biasa disebut *PowerPoint game*. Game ini adalah permainan yang dimodifikasi dan dibuat oleh guru maupun murid, game ini sepenuhnya terkandung dalam *Microsoft PowerPoint file*. Menurut Oktaviani, dkk (2017) metode pembelajaran kreatif memiliki dua makna yakni pembelajaran kreatif dan membelajarkan kreatif. Pembelajaran kreatif lebih melibatkan kepada peranan guru dalam proses pembelajaran di sekolah (*teacher center*), selanjutnya membelajarkan kreatif lebih mengarahkan pada anak untuk mengeluarkan ide kreatif dan memberi kesempatan untuk merealisasikan ide yang dimiliki (*student center*). Sedangkan menurut Hamdayama (2014), pembelajaran kreatif memiliki karakter penting yaitu: 1) berpusat pada anak atau siswa (*student center*), 2) memberikan pengalaman pada anak (*direct experience*), 3) Pemisahan mata pelajaran, 4) bersifat luwes (*flexible*), 5) menyajikan konsep dari beberapa pelajaran. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat dan kebutuhan anak, khususnya untuk

anak usia dini perlunya mengembangkan kemampuan kreatif agar anak dapat memecahkan masalahnya sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut dilaksanakan pengabdian yang berupa kegiatan “Pelatihan Media PowerPoint untuk Mengembangkan Pembelajaran yang Kreatif Di Taman Kanak-Kanak” Kegiatan ini dilaksanakan dan di peruntukan di salah satu Taman Kanak-Kanak dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran kreatif di sekolah menggunakan power point. Hasil luaran dari kegiatan ini adalah artikel mengenai “Pelatihan Media PowerPoint untuk Mengembangkan Pembelajaran yang Kreatif Di Taman Kanak-Kanak”.

### **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan secara langsung di salah satu Taman Kanak-Kanak, kegiatan pengabdian dilaksanakan berupa “Pelatihan Pembelajaran Kreatif Dengan Menggunakan Media PowerPoint Di Taman Kanak-Kanak” yang diselenggarakan oleh mahaanak praktikan PPLSP PGPAUD UPI Kampus Purwakarta. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2022 di Taman Kanak-Kanak Plus Tunas Rimba. Secara garis besar kegiatan ini dilakukan melalui beberapa tahap seperti gambar berikut:



**Gambar 1** Tahap Pelaksanaan Kegiatan

**Persiapan**, pada tahapan ini mempersiapkan hal pendukung dalam pelaksanaan pelatihan ini yaitu: 1) pembentukan panitia, 2) berkoordinasi dengan pihak sekolah, 3) menentukan tanggal pelaksanaan, 4) mempersiapkan media pendukung seperti laptop, proyektor, dan konsumsi.

**Pelaksanaan**, kegiatan pelatihan dilakukan secara langsung di sekolah dengan peserta yaitu guru yang berjumlah 6 orang. Selanjutnya seluruh peserta dibentuk menjadi 3 kelompok yang terdiri dari masing-masing 2 guru 1 tutor. Kemudian, melakukan kegiatan pelatihan dengan menggunakan power point game sesuai dengan tema (*sea animals, animals zoo, dan galaxy game*) dari masing-masing kelompok. Lalu, peserta pelatihan melakukan tanya jawab pada tutor mengenai cara pembuatan power point game tersebut sampai terlaksananya presentasi berkelompok.

**Evaluasi**, kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui respon yang diberikan oleh peserta yaitu guru-guru terhadap kegiatan pelatihan “Pelatihan Media PowerPoint untuk Mengembangkan Pembelajaran yang Kreatif Di Taman Kanak-Kanak”. Kegiatan tersebut memberikan hasil seperti yang diharapkan oleh panitia yaitu untuk mengembangkan kemampuan guru dalam membuat media berupa power point game. Kemudian terdapat catatan lainnya yaitu lebih memperhatikan perihal waktu dalam pelaksanaannya agar lebih efektif.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam proses belajar mengajar, penggunaan media memiliki peran yang sangat penting karena media dapat membangkitkan minat baru, menambah motivasi dan rangsangan kegiatan belajar membawa pengaruh psikologis terhadap anak. Pelatihan pembelajaran media kreatif dengan menggunakan PowerPoint dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, media PowerPoint dapat digunakan oleh guru dalam menstimulus anak dalam mengoptimalkan perkembangannya, selain itu penggunaan PowerPoint game ini dapat meningkatkan literasi dasar, digital, dan minat belajar anak. Penggunaan media harus berkembang sesuai dengan zamannya, agar anak dapat tertarik

melakukan pembelajaran, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini diperlukannya media yang unik agar anak mau semangat dalam belajar. Dengan menggunakan media PowerPoint yang didalamnya berisikan gambar yang menarik dan penuh dengan animasi membuat anak menjadi antusias. Untuk itu guru perlu diberikan pelatihan agar guru mampu mendesain permainan yang sesuai dengan tema yang diambil.

Secara umum kegiatan pelatihan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan media PowerPoint ini berjalan dengan baik dan lancar. Berdasarkan hasil observasi pada saat pelatihan dilakukan, guru menunjukkan sikap antusias. Guru menunjukkan semangatnya dalam kegiatan pelatihan dengan banyak bertanya, mengeluarkan ide untuk pembuatan PowerPoint games, karena media PowerPoint ini merupakan hal yang baru dalam pembelajaran di Taman Kanak-kanak Plus Tunas Rimba. Pelatihan dilakukan dengan kegiatan pembukaan oleh ketua panitia yang memaparkan definisi serta manfaat dari media PowerPoint. Setelah itu, panitia mendemonstrasikan cara penggunaan dan langkah-langkah yang harus diikuti oleh guru dalam membuat PowerPoint game. Langkah awal yang dilakukan untuk membuat PowerPoint game yaitu meminta guru untuk menentukan tema atau konsep game yang akan digunakan dalam PowerPoint game. Kemudian panitia mengarahkan guru untuk mencari gambar-gambar penunjang sesuai tema yang akan digunakan, seperti gambar planet, hewan laut, hewan-hewan di kebun binatang, dll. Selanjutnya, guru membuka aplikasi PowerPoint di laptop yang telah disediakan oleh panitia dengan mengganti *background*, membuat judul sesuai tema, dan membuat tombol mulai atau *start* (Gambar 2).



Gambar 2 Pencarian gambar penunjang

Setelah menjelaskan mengenai tampilan awal PowerPoint game yang dibuat, pada Gambar 3 merupakan slide untuk membuat pilihan menu dalam PowerPoint game diantaranya pilihan untuk “belajar” atau “bermain. Selanjutnya panitia mengarahkan guru dalam mengisi materi yang akan diambil dalam pilihan menu, misalnya dalam pilihan menu “belajar” guru akan memilih materi abjad atau angka (Gambar 4). Dan pada gambar 5 merupakan langkah yang terpenting dalam membuat PowerPoint game yaitu menerapkan penggunaan *hyperlink* di setiap pilihan menu berdasarkan slide yang akan dipilih, misalnya dalam menu “bermain” akan diarahkan pada *slide* ketiga, maka menu “bermain” akan menggunakan *hyperlink* yang terdapat di *Insert* PowerPoint dengan memilih “*Place In This Document*”, kemudian memilih *slide* ketiga.



Gambar 3 Membuat pilihan menu PowerPoint Game



Gambar 4 Mengisi materi PowerPoint game



Gambar 5 Penggunaan Hyperlink PowerPoint game

Langkah selanjutnya yaitu guru membuat slide selanjutnya untuk mengisi pilihan menu “bermain” sesuai dengan konsep permainan yang akan dibuat, panitia memberikan kebebasan pada guru dalam pembuatan konsep permainan, misalnya guru akan memilih konsep permainan menghitung jumlah binatang, menebak nama hewan, membuat *maze game*, dan lain sebagainya (Gambar 6).



Gambar 6 Konsep PowerPoint Game

Selain itu, agar PowerPoint game lebih menarik, guru juga membuat beberapa pilihan jawaban yang benar dan yang salah, kemudian guru akan diarahkan untuk membuat slide lainnya yang akan menunjukkan bahwa jawaban tersebut benar atau salah sesuai gambar 7 dan 8. Setelah semua slide selesai dibuat, guru akan diarahkan kembali oleh panitia untuk menyesuaikan penggunaan *hyperlink* pada slide yang tepat, seperti ketika jawaban salah maka akan dipasangkan dengan slide yang menunjukkan bahwa jawaban tersebut salah.

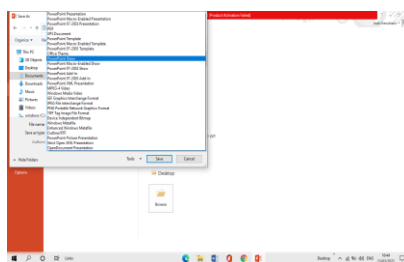


Gambar 7 Pilihan jawaban pada game



Gambar 8 Pilihan jawaban pada game

Jika semua tahapan sudah dilakukan dan tidak ada lagi hal yang perlu diubah dalam PowerPoint game tersebut, maka tahap selanjutnya yaitu menyimpan file sesuai arahan panitia dengan format PowerPoint Show atau .ppsx (gambar 9)



Gambar 9 Format penyimpanan file

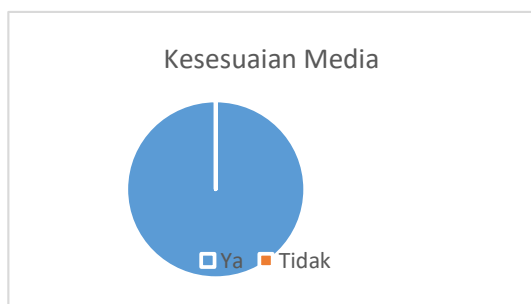
Secara garis besar, seluruh rangkaian kegiatan pelatihan telah tersampaikan dengan baik. Adapun ketercapaian dalam kegiatan pelatihan ini adalah guru mendapatkan pengetahuan baru mengenai pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran efektif berbasis teknologi yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal ini dapat dikuatkan melalui pemaparan yang diungkapkan oleh (Rusman 2008) berdasarkan hasil penelitian *British Assosiation for Vedic Astrology* (BAVA) diketahui bahwa jika seorang guru atau pendidik mengajar hanya menggunakan simbol verbal atau ceramah anak akan menyerap materi pembelajaran sebanyak 13% saja dan tidak bertahan lama. Namun, apabila materi disampaikan melalui multimedia 64-84% anak dapat menyerap materi dan bertahan lebih lama. Dengan demikian pemanfaatan media TIK sangatlah efektif sebagai pelengkap dari proses pembelajaran. Diperkuat lagi dengan (*Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tentang Guru, 2008*) salah satu unsur kompetensi pedagogik adalah kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada hasil survey evaluasi yang dilakukan oleh panitia kepada guru-guru yang mengikuti kegiatan pelatihan sebanyak 6 orang guru. Hasil survey evaluasi tersebut disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel1. Tanggapan guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan

No.	Indikator
1	Kesesuaian media yang digunakan dengan kebutuhan belajar anak usia dini
2	PowerPoint sebagai inovasi media pembelajaran bagi guru
3	Penerapan PowerPoint game sebagai media pembelajaran di sekolah
4	Keefektifan kegiatan pelatihan media pembelajaran PowerPoint game

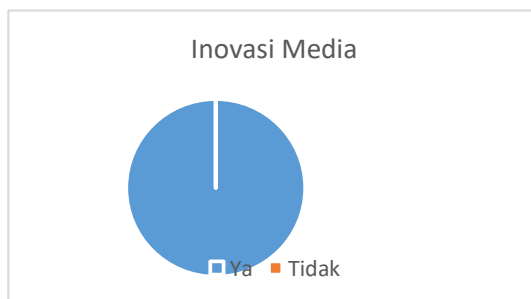
Gambar 10 menunjukkan indikator kesesuaian media dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Semua guru yang mengikuti pelatihan menyetujui bahwa kegiatan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan kebutuhan dan harapan para guru yang mengharuskan untuk

memanfaatkan teknologi sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Sebagaimana disebutkan dalam Zaini & Dewi (2017) media sangatlah penting dalam pembelajaran anak usia dini karena dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh anak. Media pembelajaran menjadi jalan untuk guru dalam menstimulasi semua aspek perkembangan anak usia dini. Beriringan dengan berjalannya waktu media pembelajaran juga harus memenuhi tuntutan sesuai kebutuhan zaman, yaitu media pembelajaran yang berbasis teknologi. Berdasarkan pendapat Pratiwi & Al-washliyah (2021) bahwa media pembelajaran teknologi sangat membantu perkembangan psikologi anak dalam hal belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik menjadi hal efektif di zaman sekarang sehingga bisa disesuaikan dengan kebutuhan belajar anak usia dini. Hal ini terkait dengan pemaparan Zeldra (Hermanto, 2018) menyatakan bahwa teknologi informasi merupakan sebuah pembelajaran yang menggunakan alat elektronik berupa komputer dapat digunakan untuk menyimpan, menganalisa, mendistribusikan informasi termasuk kata-kata. Ameliola & Nugraha (2013) mengatakan bahwa usaha guru dalam memenuhi kebutuhan anak melalui media pembelajaran berbasis informasi dan teknologi disekolah bertujuan untuk meminimalisasi anak yang gagap teknologi di era globalisasi saat ini yang semakin canggih.



**Gambar 10** Hasil survey kesesuaian media dengan kebutuhan belajar AUD

Selain sesuai dengan harapan dan kebutuhan para guru, media yang disosialisasikan dalam kegiatan pelatihan merupakan media yang terbilang baru digunakan sebagai media pembelajaran. Karena umumnya PowerPoint digunakan untuk mempresentasikan atau menyajikan data. PowerPoint digunakan sebagai media pembelajaran yang diinovasikan oleh generasi muda untuk memenuhi tantangan abad 21.



**Gambar 11** Hasil survey inovasi media

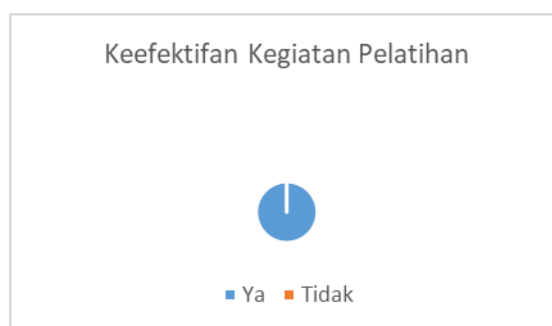
Menurut pendapat para guru yang mengikuti pelatihan, media powerpoint ini dapat diterapkan pada pembelajaran anak usia dini. Karena materinya mudah disesuaikan dengan tahap perkembangan anak, selain itu tampilan media powerpoint ini dapat menarik perhatian anak.





**Gambar 12** Hasil survey penerapan media PowerPoint game

Selama kegiatan pelatihan berlangsung dapat berjalan efektif dan antusias. Karena para guru begitu antusias dalam mengoperasikan media power point dan mendapatkan pilihan baru sebagai media pembelajaran yang kreatif pada kegiatan pelatihan.



**Gambar 13** Hasil survey Keefektifan kegiatan pelatihan

## SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Kegiatan pengabdian yang dilakukan mahaanak PPLSP UPI Purwakarta ini yaitu sosialisasi tentang penggunaan membuat media menggunakan PowerPoint. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk pelatihan bagi guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan media pendukung untuk belajar anak secara daring. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 11 maret 2022, pelaksanaan sosialisasi diikuti 6 guru secara langsung atau luring, yang bertempat di salah satu TK di Kabupaten Purwakarta. Kegiatan pelatihan pembelajaran kreatif menggunakan media PowerPoint di taman kanak kanak mendapatkan respon yang baik dari guru dan pihak sekolah serta mendukung penuh kegiatan ini. Hasil yang didapatkan setelah guru-guru mengikuti pelatihan yaitu guru dapat menggunakan teknologi dengan baik dan membuat PowerPoint Game secara beragam dan bervariasi sehingga bisa menerapkannya pada pembelajaran di sekolah. Kemudian hasil dari survey kepada guru-guru memberikan respon yang positif terhadap kegiatan pelatihan PowerPoint Game.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih penulis kepada Dosen pembimbing Lapangan PPLSP UPI Kampus Purwakarta yang telah membimbing tim pengabdian. Ucapan terima kasih juga kepada TK Plus Tunas Rimba di Kabupaten Purwakarta yang terdiri dari guru-guru yang telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada tim Pengabdian Mahasiswa Praktikan PPLSP yang telah merancang dan mempersiapkan kegiatan dengan baik dan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

Ameliola, S., & Nugraha, H. D. (2013). Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. *In Prosiding In International Conference On Indonesian Studies" Ethnicity And Globalization.*, 362–371.

- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis PowerPoit bagi Tenaga Pendidik PAUD HIMPAUDI Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 16–24.
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar untuk Menyiapkan Generasi Milenial. *Dharma Acarya*, 114–115.
- Hajaroh, M. (2019, April). Menjadi Guru yang Kreatif. *Staff Uny*, 11.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Harding, D., Kadiyono, A., L., Hidayat, Y., & Yuniarti, N. (2018). Human Resource Training and Development Answer Toaec Challenge. *Jurnal Psikologi Sains Dan Profesi*, 2(2), 185–192.
- Hawadi, Akbar, R., & Wihardjo, R. S. D. (2001). *Kreativitas*. Jakarta: Raja Grasindo.
- Hermanto, Marsudi, Edy Subali, E. H. (2018). EFEKTIFITAS TIK UNTUK PENINGKATAN PROSES BELAJAR. *Semateksos*, 77–84.
- Kline, P. (2016). *The Everyday Genius*. Buku Sungai Besar.
- Oktaviani, S., Santoso, B., & Hiltrimartin, C. (2017). Penggunaan PowerPoint Game pada Pembelajaran Lingkaran di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tanjung Raja. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 29–43.
- Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tentang Guru*. (2008). Depdiknas.
- Peraturan Pemeritahan Republik Indonesia Nomor 137 Tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 25 Ayat 2*. (2014). Depdiknas.
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). Pengembangn Media Pembelajaran “ORMAS” (Organ Tubuh Manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft PowerPoint Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1198–1209.
- Pratiwi, D., & Al-washliyah, U. M. N. (2021). *Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Powerpoint Pada Materi Perkalian Di Kelas III Madrasah Ibtidaiah*. 1(2), 65–72.
- Putra, I. P. (2021). *60 Persen Guru Masih Gagap TIK*. Medkom.Id. <https://www.medkom.id/pendidikan/cerita-guru/DkqlEr4b-60-persen-guru-masih-gagap-tik>
- Rahman, R. A. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pngenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam Tiga Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 184–190.
- Rusli, M., Winarso, E., & Putri, D. (2020). Pelatihan Microsoft PowerPoint Dasar Bagi Guru-guru Paud Kabupaten Bekasi. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 12–15.
- Rusman, M. K., & Guru, M. P. (2008). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Sekolah Pascasarjana UPI.
- Saputra, H. G., & Zinnurrahin. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Ms PowerPoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jural Teknologi Pendidikan*, 3(1), 11–19.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.