

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *POWERPOINT* PADA GURU TAMAN KANAK-KANAK

Nurhayati\*<sup>1</sup>, Andi Azizah<sup>2</sup>, Rusli<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Komputer, FKIP, Universitas Musamus

\*e-mail: [nurhayati\\_fkip@unmus.ac.id](mailto:nurhayati_fkip@unmus.ac.id)

### **Abstract**

*Training on making learning media for kindergarten teachers in Merauke district as a means that can support kindergarten teachers in the learning process in the classroom. To support the success of this service, a module was created containing the steps for creating learning media using Microsoft PowerPoint. The service activities were carried out for three days and took place at the Waninggap Sai village hall, Tanah Miring District. This activity was attended by 40 Kindergarten teachers. The training activity begins with an introduction to the menus in PowerPoint, then creating animations, inserting teaching materials in the form of images, text and sound, and creating countdown animations so that the presentation is more interesting. The results of the training were that kindergarten teachers' ability to create learning media using Microsoft Powerpoint became better, compared to those who initially did not master it. For example, teaching materials/materials in making learning media are animal recognition, number recognition and shape recognition for Kindergarten students. Apart from the material above, teachers can develop other material according to the theme or needs of each school.*

**Keywords:** *Training, Media, Learning, Powerpoint*

### **Abstrak**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran pada guru taman kanak-kanak di kabupaten Merauke sebagai sarana yang dapat menunjang guru Taman Kanak-Kanak dalam proses pembelajaran di kelas. Penunjang keberhasilan pengabdian ini maka dibuat modul yang berisikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Kegiatan pengabdian dilaksanakan sebanyak tiga hari dan bertempat di balai kampung Waninggap Sai Distrik Tanah Miring. Kegiatan ini diikuti sebanyak 40 orang guru Taman Kanak-Kanak. Kegiatan pelatihan diawali dengan pengenalan menu-menu yang ada di *powerpoint*, kemudian pembuatan animasi, memasukkan materi/bahan ajar berupa gambar, teks dan suara, dan membuat animasi hitung mundur sehingga presentasi lebih menarik. Hasil pelatihan berupa kemampuan guru taman Kanak-Kanak dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Microsoft Powerpoint* menjadi lebih baik, dari yang awalnya tidak menguasainya. Sebagai contoh materi/bahan ajar dalam pembuatan media pembelajaran adalah materi pengenalan binatang, pengenalan angka dan pengenalan bentuk untuk siswa Taman Kanak-Kanak. Selain materi di atas, guru dapat mengembangkan untuk materi yang lain sesuai dengan tema atau kebutuhan di setiap sekolah.

**Kata kunci:** *Pelatihan, Media, Pembelajaran, Powerpoint*

## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di dalam kelas perlu adanya media atau alat bantu dalam penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang membantu guru dalam menyampaikan atau mengatarkan pesan-pesan pengajaran kepada siswa (Putri Saylendara & Susanto, 2023). Di era digital saat ini, media pembelajaran juga dapat dikemas dalam bentuk digital yang tampilannya lebih menarik. Salah satu program aplikasi dalam membuat media pembelajaran adalah *Microsoft Office PowerPoint*. Guru dapat menggunakan perangkat lunak presentasi populer untuk membuat materi pembelajaran berbasis multimedia. *Software* ini dapat digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran dalam bentuk teks yang dapat dipadukan dengan gambar, audio, bahkan video (Lestari et al., 2023).

Seorang pendidik perlu meningkatkan profesionalisme dalam memanfaatkan teknologi yang dapat diterapkan pada proses belajar mengajar di kelas, namun hal ini masih banyak kendala. Menurut (Khulaimi et al., 2023) salah satu kendala pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran interaktif dengan komputer kurang optimal (Sonhaji et al., 2023). Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar pembelajaran yang disampaikan dapat dirasakan manfaatnya oleh peserta didik. Kurang optimalnya pengetahuan guru dalam menggunakan teknologi membuat guru menjadi kurang kreatif dan efektif dalam merancang kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif (Fauzi et al., 2023).

Siswa Taman Kanak-Kanak dengan karakteristik pembelajaran melalui kegiatan bermain memberikan tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Siswa dapat belajar dengan melihat dan mendengar langsung sehingga mampu memberikan pengetahuan baru dalam kehidupannya sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dikemas dengan tampilan visual dan konten animasi (Angkarini et al., 2024). Kemudahan yang ditawarkan dalam pemanfaatan teknologi dapat membawa perubahan yang signifikan ke arah yang lebih baik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Komunikasi yang tercipta antara guru dan siswa merupakan proses pembelajaran yang tidak boleh terjadi kegagalan karena dapat berakibat tidak berhasilnya pembelajaran yang diterima oleh siswa, sehingga untuk menghindari kegagalan tersebut, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar (Simbolon et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan kepala sekolah di Taman Kanak-Kanak Pertiwi Kota Merauke diperoleh informasi bahwa hampir sebagian besar guru belum menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Guru hanya menggunakan alat peraga manual misalnya buku, boneka, balok-balok dan sebagainya dimana alat peraga tersebut sering digunakan secara berulang-ulang sehingga siswa cenderung bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Terutama dalam pembelajaran mengenal suara binatang, terkadang guru kesulitan menirukan suara binatang. Hal ini berdampak pada siswa yang juga mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini diperlukan adanya terobosan baru berupa penerapan media pembelajaran. Menurut (Saripuddin et al., 2023) visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Hal tersebut di atas menjadi dasar bahwa perlu diadakannya suatu kegiatan pelatihan kepada guru Taman Kanak-Kanak agar dapat memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan pembuatan media pembelajaran ini menggunakan *Microsoft Office PowerPoint* karena fiturnya yang mudah diaplikasikan dan tidak berbayar.

## 2. METODE

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini yaitu metode demonstrasi dan diskusi. Pemateri menyampaikan materi dengan mempraktekkan pembuatan media pembelajaran secara langsung dihadapan peserta pelatihan dan peserta mengikutinya dengan menggunakan perangkat komputer masing-masing kemudian dilanjutkan dengan diskusi terkait materi pelatihan. Metode yang dilakukan didukung dengan modul pelatihan yang telah disusun sebagai media bantu bagi peserta dalam mengikuti pelatihan dengan mudah dan dapat digunakan secara mandiri di rumah.

Pengabdian ini diharapkan dapat memberikan solusi diantaranya : (1) Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, sehingga siswa lebih tertarik mengikutinya. (2) Memberikan informasi dan pengetahuan tentang manfaat penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat dimanfaatkan dengan semaksimal mungkin guna peningkatan potensi minat siswa. Pembuatan media pembelajaran bertujuan untuk menjadikan proses belajar yang berlangsung menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Khususnya di Taman Kanak-Kanak, guru memerlukan kreativitas dalam mengajar karena tingkat respon atau ketertarikan siswa terhadap kegiatan belajar sangat sulit didapat. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya media pembelajaran siswa lebih tertarik mengikuti kegiatan belajar dengan baik (Wahab et al., 2023).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan diawali dengan pengisian angket oleh peserta pelatihan untuk mengetahui kemampuan peserta terkait perangkat teknologi dan informasi. Di akhir kegiatan pelatihan semua peserta wajib mengisi angket untuk mengetahui adanya perubahan kemampuan penggunaan *Microsoft Office Powerpoint* dalam membuat media pembelajaran.

Adapun hasil pengisian angket sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil angket kemampuan menggunakan perangkat TIK

No	Pernyataan	Respon			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya pernah mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi	0	2%	89 %	0
2	Saya memiliki kemampuan dalam mengoperasikan TIK	0	5 %	95 %	0
3	Saya memiliki kemampuan dalam menggunakan TIK secara <i>online</i>	0	55%	45%	0
4	Saya dapat menggunakan <i>Microsot Office Powerpoint</i> dengan baik	0	3%	97%	0
5	Saya tidak tertarik menggunakan TIK dalam pembelajaran	0	0	35%	65%
6	Saya pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi	0	3%	97%	0

Hasil angket di atas menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil guru yang pernah mengajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu menggunakan video pembelajaran yang diperoleh melalui aplikasi youtube. Demikian pula dengan kemampuan mengoperasikan TIK bahwa guru hanya dapat menggunakan *Microsoft Office Word* dalam membuat soal dan administrasi kelas lainnya sedangkan untuk penggunaan *microsoft powerpoint* belum dapat digunakan dengan baik. Memanfaatkan fasilitas internet yang ada responden yang menjawab cukup banyak namun hanya sekedar untuk menggunakan media sosial. Selain itu diperoleh respon guru yang tidak tertarik menggunakan TIK dalam pembelajaran memiliki respon yang positif, sedangkan hanya sebagian kecil yang pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK karena kondisi lokasi kegiatan yang cukup jauh.

Adapun hasil angket untuk mengukur kemampuan mengoperasikan microsoft powerpoint adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil angket kemampuan menggunakan *powerpoint* untuk membuat media pembelajaran

No	Pernyataan	Respon			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Pembelajaran dengan powerpoint sangat membantu dalam menyampaikan materi dengan menarik	75%	15%	0	0
2	Membuat animasi (teks berjalan) sangat mudah	45%	55%	0	0
3	Memasukkan gambar pada slide powerpoint mudah dilakukan	18%	82%	0	0
4	Memasukan suara pada slide powerpoint mudah dilakukan	0	100%	0	0
5	Membuat background yang menarik mudah dilakukan	100%	0	0	0
6	Membuat animasi hitungan mundur untuk memulai presentasi mudah dilakukan	0	57%	43%	0

Hasil pengisian angket diperoleh bahwa peserta sudah mampu menggunakan *powerpoint* dengan baik, namun masih terdapat kendala yaitu perbedaan versi powerpoint yang dimiliki peserta pelatihan sehingga perlu usaha dan waktu yang lebih dalam mempraktekan materi pelatihan.

Materi pelatihan ini adalah membuat media pembelajaran mengenal binatang yang dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga siswa tertarik mengikuti pembelajaran, mengenal angka satu sampai sepuluh dan bentuk-bentuk seperti segiempat, segitiga, lingkaran dan lain-lain.



**Gambar 1.** Hasil Media Pembelajaran Mengetahui Binatang



**Gambar 2.** Kegiatan Pembukaan Pelatihan



**Gambar 3.** Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran

Guru sudah menyadari pentingnya penguasaan teknologi, sehingga guru berusaha untuk memperbaharui pengetahuan dan keterampilan tentang perkembangan teknologi khususnya yang dapat diterapkan di dunia pendidikan. Keinginan untuk berkembang terkadang tidak didukung oleh sarana prasarana di sekolah misalkan pengadaan proyektor, tidak semua sekolah mempunyai proyektor sebagai sarana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga guru kesulitan dalam menerapkannya. Penerapan teknologi dalam pembelajaran di kelas perlu adanya sarana pendukung akses internet yang memadai (Kaswar et al., 2023). sarana pendukung memberikan semangat bagi guru dalam meningkatkan kemampuan pedagogi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* yang telah dilakukan pada guru taman kanak-kanak memberikan respon yang positif diantara:

- a. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan baik.
- b. Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan ini karena menganggap mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam mendukung tugas sebagai seorang pendidik.

- c. Guru sudah mahir dalam menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif.
- d. Pelatihan yang serupa masih sangat dibutuhkan oleh guru untuk dapat meningkatkan profesionalitas dalam penerapan teknologi pada kegiatan pembelajaran di kelas yang berkelanjutan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angkarini, T., Adelina Tanamal, N., & Mardiyati, S. (2024). Pelatihan Membuat Animasi Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Bagi Para Guru Sekolah Dasar Sadahayu, Majeneng, Jawa Tengah. *AMPOEN: Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*, 2(1), 09–19.
- Fauzi, M., Utomo, B. T., Wiranata, R., & Likasari, G. A. (2023). Peningkatan Profesionalisme Guru SD Melalui Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 11479–11484.
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Praktis dan Interaktif untuk Guru SMP Kabupaten Bone. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4530>
- Khulaimi, M., Nukman, N., & Zuhri Rosyidi, A. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PROGRAM POWERPOINT BAGI GURU SMP ISLAM TERPADU NW TEKO. *INSANTA: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(1), 15–21.
- Lestari, D., Erwanto, E., Devana, T., & Darwadi, D. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Bagi Guru SD. *Wahana Dedikasi*, 6(1), 70–74.
- Putri Saylendara, N., & Susanto, E. (2023). Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian (KNPP) Ke-3 Universitas Buana Perjuangan Karawang E-ISSN : 2798-2580. *Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian KNPP) Ke-3 Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 2246–2251.
- Saripuddin, Oktarina, H., Radjab, M., & Asfar. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint Bagi Guru-Guru SDN Mattoangin I Makassar. *Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(9), 167–172.
- Simbolon, M. H., Lismardiana, Dumariani Silalahi, D., & Banjarnahor, S. M. T. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif TK Kana Nasional dengan pemanfaatan Multimedia. *ULINA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.58918/ulina.v1i1.181>
- Sonhaji, S., Hartati, S., Wahyu Ningsih, N., Dimas R I, T., Adi P, F., & Amelia, N. (2023). Optimalisasi Penggunaan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran pada SMK ANNUR Slawi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 16–23.
- Wahab, A., Sudarmono, M. A., Zainal, A. Q., Azhar, M., & Junaedi. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Guru Pondok Tahfidz Ahlul Jannah Paddinging Sanrobone. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(10), 1293–1301.