

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA *EDUCATION* BERBASIS PPT ANAK USIA DINI UNTUK GURU SE-KOTA MALANG DAN ALUMNI PGPAUD UNIVERSITAS NEGERI MALANG

Evania Yafie, Tomas Iriyanto, Leni Gonadi, Sri Wahyuni
Pogram Studi PG PAUD Jurusan KSDP Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Malang; Alamat: Jalan Semarang 5, Malang 65145, Telp/fax: 0341-551312
Email: evania.yafie.fip@um.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini, yaitu: memberikan wawasan skill baru terkait pembuatan Media Education for Early Childhood berbasis PPT untuk alumni PGPAUD dan guru TK se-Kota Malang. Metode pengabdian yang digunakan berupa sosialisasi dan latihan kerja (workshop) pembuatan media edukatif berbasis PPT. Hasil yang dicapai pada pelaksanaan pengabdian masyarakat workshop pembuatan media education berbasis PPT AUD untuk guru Se-kota Malang adalah guru dan alumni dapat memahami berbagai macam media IT salah PPT, mengetahui langkahp-langkah pembuatan media berbasis PPT, mengetahui jenis dan ciri media yang sesuai untuk anak, mengetahui kompoen-komponen di PPT dan cara memfungsikannya atau mengaplikasikannya, serta menghasilkan produk media.

Kata Kunci: *Media Education, PPT, Guru, Anak Usia Dini*

1. PENDAHULUAN

Peran Universitas saat ini sangat mempengaruhi pola pikir generasi muda ke depan. Universitas diharapkan dapat memberikan *skill* terhadap para alumninya agar dapat *survive* dengan kehidupan yang dijalaninya. Alumni harusnya memiliki kemampuan lebih untuk membekalinya dengan tantangan kehidupan sekarang ini. Walaupun banyak pengetahuan yang telah diperoleh saat di bangku perkuliahan, namun keterampilan tambahan juga diperlukan untuk melatih kreativitas dan pemenuhan keprofesionalan saat di lingkungan kerja. Begitu pula jika mereka menjadi guru Pendidikan Anak Usia Dini. Kolaborasi antara generasi muda dengan guru-guru senior harus saling melengkapi. Guru senior telah memiliki pengalaman dalam mengajar dengan waktu yang lama, sedangkan

generasi muda dapat menguasai teknologi terbaru. Sehingga hubungan keduanya akan memberikan dampak yang positif.

Perkembangan teknologi saat ini telah mengambil alih bagian dalam kehidupan manusia. Perkembangan tersebut dapat bersifat positif dan ada pula yang berdampak negatif pada lingkungan mereka. Teknologi berpengaruh positif jika diterapkan sesuai kebutuhan, misalnya internet yang digunakan untuk mencari sumber pembelajaran, atau menjadi sumber media pembelajaran dan berkomunikasi dengan teman yang memiliki ikatan yang positif juga. Sedangkan dampak negatifnya akan muncul jika alumni menyalahgunakan kemampuan dalam menerapkan teknologi misalnya menggunakan internet untuk menonton film yang berbau SARA atau pornografi, dan menggunakan HP

untuk *media* tanpa mengenal waktu. Generasi muda hendaknya memahami pentingnya *skill* yang dimiliki dalam menggunakan teknologi dapat menghasilkan karya. Harapannya karya yang dibuat mampu diaplikasikan untuk masyarakat maupun Negeri ini.

Universitas Negeri Malang yang berbasis pendidikan memiliki Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PGPAUD). Program Studi ini mewadahi alumni yang ingin mempelajari tentang ilmu perkembangan anak usia dini. Lulusan dari alumni ini banyak yang menjadi Guru PAUD/TK dan adapula yang melanjutkan studi maupun terlibat dalam profesi lainnya.

Lulusan maupun alumni pada program studi PGPAUD diberikan *skill* yang cukup untuk mengembangkan karirnya salah satunya dengan mata kuliah animasi pembelajaran. Mata kuliah ini berisi tentang media animasi untuk anak usia dini. Produk yang dihasilkan dalam mata kuliah ini adalah media interaktif yang dapat digunakan oleh anak. Dalam proses pembuatannya produk ini disesuaikan dengan karakter dan perkembangan anak usia dini.

Menurut Khadijah, (2016:124 menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan menurut Dhine, 2012:205 menyatakan bahwa media adalah berasal dari kata jamak *medium*, yang berarti perantara. Selain itu media juga diartikan sebagai sesuatu yang terletak ditengah-tengah. Maksudnya disini adalah suatu perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkan terjadinya suatu hubungan, dan membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Sedangkan

menurut *association for education and communication technology (AECT) dalam Dhini dkk, 2007* media didefinisikan sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. *Education association (NEA) dalam Dhini dkk, 2007* mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dibaca dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan baik dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat mempengaruhi efektivitas program instruksional. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan. Dari beberapa teori di atas dapat kita ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran itu sangatlah penting, sebagaimana menurut Harjonto (2010:43) Media pengajaran dibagi dua bagian yaitu media dalam arti sempit dan media dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat-alat sederhana seperti slide, fotogarfi, diagram dan bagan buatan guru. Media yang biasa digunakan pada pendidikan anak usia dini adalah media yang dibuat sendiri oleh guru atau media imitasi yang dibeli namun harus sesuai dengan tema yang ada pada rancangan kegiatan mingguan (RKM) dan rancangan kegiatan harian (RKH) hari itu.

Menurut Asnawir, 2002:19-25 media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar yang akan dilakukan di sekolah. Oleh karena itu harus diperhatikan beberapa prinsip-prinsip dalam penggunaannya antara lain: (1) Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang

sebagai bagian penting yang harus ada dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu (2) Media pengajaran harus dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar karena dalam proses belajar mengajar guru benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan. Namun juga seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran, misalnya tidak membuat media pembelajaran yang berbahan dasar terlalu mahal jika hanya bisa dipakai dalam satu kali kegiatan belajar karna akan membutuhkan dana yang banyak sedangkan media pembelajaran itu prinsipnya yang mudah dijangkau atau tidak terlalu mahal. (3) Dalam penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya, dimana pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus benar-benar merancang perencanaan kegiatan dari rumah dan menerapkannya pada saat pembelajaran, anak tinggal mengikuti instruktur dari guru. (4) Guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses belajarmengajar dan juga dapat merangsang anak aktif dalam belajar jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media pembelajaran. Media pembelajaran untuk anak usia dini itu luas, bukan hanya media yang sengaja dirancang dan di desain oleh guru saja akan tetapi benda apapun bisa dijadikan media pembelajaran selagi benda itu memiliki nilai edukasi. Dalam pembuatan media pembelajaran ini menurut Mansur (2008:53) ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pembuatan media 1. Media pembelajaran yang dibuat hendaknya dapat

digunakan untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran secara berulang dengan tema dan sub tema yang berbeda. 2. Bahan mudah didapat di lingkungan sekitar lembaga PAUD dan murah atau bisa dibuat dari bahan bekas/sisa. Membuat media pembelajaran sebenarnya tidak harus selalu dengan biaya yang mahal. Banyak sekali bahan-bahan disekitar kita yang dapat digunakan untuk membuatnya.

Keuntungan dengan menggunakan bahan-bahan bekas selain bahan tersebut tidak kita buang, ada nilai pendidikan yang kita tanamkan kepada anak yang anak dilatih untuk bersikap hidup sederhana dan kreatif. 3. Tidak menggunakan bahan yang berbahaya bagi anak. Aspek keselamatan anak merupakan salah satu hal yang harus menjadi perhatian guru sebagai pembuat media pembelajaran . Bahan-bahan tertentu yang mengandung bahan kimia yang berbahaya perlu dihindari oleh guru. Misalnya penggunaan jenis cat yang digunakan untuk mewarnai alat permainan tertentu sebaiknya yang tidak membahayakan mengandung bahan kimia yang berbahaya bagi anak. 4. Dapat menimbulkan kreativitas, dapat dimainkan sehingga menambah kesenangan bagi anak, menimbulkan daya khayal dan daya imajinasi serta dapat digunakan untuk bereksperimen dan bereksplorasi. 5. Sesuai dengan tujuan dan fungsi sarana. Tiap media pembelajaran itu sudah memiliki fungsi yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Guru harus menjadikan tujuan dan fungsi sarana ini sebagai bagian yang penting untuk diperhatikan 6. Dapat digunakan secara individual, kelompok, dan klasikal. Media pembelajaran yang dirancang harus memungkinkan anak untuk menggunakannya baik secara individual, digunakan dalam kelompok atau secara klasikal. 7. Dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tingkat perkembangan anak

yang berbeda berpengaruh terhadap jenis permainan yang akan dibuat oleh guru.

Secara umum manfaat media pembelajaran menurut Hamalik (2005:26) adalah memperlancar interaksi antara guru dengan anak sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran adalah: (1) Dalam penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif karena dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah, (3) Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, (4) Meningkatkan kualitas hasil belajar anak, (5) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (6) Media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar, (7) Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Peran guru dalam memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan anak usia dini. Kesalahan dalam memilih media mampu membuat anak tidak konsentrasi, tidak tertarik bahkan merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh kare itu dalam memilih media pembelajaran anak usia dini hal yang utama perlu dikaji dan diketahui adalah tahapan perkembangan anak karena anak dengan tahap perkembangan yang berbeda harus menerima pembelajaran dengan menggunakan media yang berbeda pula. Dalam memilih media pembelajaran memerlukan beberapa perencanaan dan pertimbangan, antara lain: guru merasa sudah akrab dengan media pembelajaran sehingga memilih media tersebut, guru merasa media pembelajarannya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya,

media dapat menarik minat dan perhatian siswa (Azhar, 2014:67).

Media pembelajaran adalah media atau alat yang menjadi perantara dalam menyampaikan pembelajaran pada anak usia dini karena anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran namun perinsipnya alat yang digunakan sebagai media pembelajaran tersebut harus mampu menstimulasi semua aspek perkembangan anak dan mampu mengatasi rasa bosan pada anak sehingga pembelajaran berjalan dengan efektif. Berikut ini adalah jenis media dalam kegiatan bermain sambil belajar pada anak Taman Kanak-kanak, menurut (Thoiruf, 2008:20) antara lain: a. Media audio biasa disebut dengan media dengar yang dapat menyampaikan pesan melalui suara dan bunyi seperti suara bahasa, musik, dan *sound effect* dapat dikombinasikan untuk menguatkan isi pesan. b. Media visual yaitu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi melalui penglihatan yang berbentuk simbol-simbol visual. c. Media audio visual adalah media yang dapat menyampaikan pesan melalui suara, gambar, dan tulisan. Media audio visual di bagi menjadi dua macam, yaitu media televisi dan film d. Media lingkungan Menurut Mariyana Lingkungan adalah suatu tempat atau suasana (keadaan) yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini. Dalam kata lain, Yaumi (2013:214) menyatakan bahwa media lingkungan adalah lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran anak usia dini dimana anak-anak dikenalkan atau dibawa kesuatu tempat yang dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. sedangkan lingkungan yang dimaksud dapat berupa perkebunan, taman-taman sekolah, dan museum maupun ketempat wisata yang mempunyai nilai pendidikan lainnya. Dengan kata lain, media

lingkungan dapat diartikan sebagai sebuah sarana yang dapat digunakan anak dapat mencurahkan pikirannya dalam berkreasi, termasuk melakukan berbagai manipulasi hingga mereka mendapatkan sejumlah perilaku baru dari kegiatan itu. Dengan kata lain, menurut Yaumi (2013:214) lingkungan belajar dapat diartikan sebagai laboratorium anak usia dini atau tempat bagi anak usia dini untuk bereksplorasi, bereksperimen dan mengekspresikan diri untuk mendapatkan konsep dan informasi baru sebagai wujud dari hasil belajar.

Kegiatan yang kami berikan berupa “Workshop Pembuatan media *Education* berbasis PPT Anak Usia Dini untuk Guru Sekota Malang dan alumni PGPAUD Universitas Negeri Malang” Sasaran dari kegiatan ini yaitu alumni UM program studi PGPAUD dengan alumni. Workshop ini merupakan hal yang belum pernah dilakukan pada guru TK maupun alumni di Kota Malang. Kegiatan dari workshop ini akan menghasilkan produk yang akan kami kelola sehingga dapat digunakan untuk pengembangan pembelajaran di TK.

Power point adalah salah satu *softwer* yang ada dalam komputer, yang bisa tampil dengan *slide show* dan menggunakan animasi yang bisa bergerak-gerak. Menurut Yung (2011:1) *power point* merupakan program untuk membuat dan mengolah presentasi interaktif yang menawarkan kemudahan dan banyak digunakan saat ini. Dengan *power point* anda dapat membuat lembar kerja persentasi mulai dari membuat *slide*, menformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek *audio-video*, mengolah transasi *slide* hingga menggunakan animasi. Jadi media *power point* merupakan salah satu alat dalam proses pembelajaran, yang disampaikan kepada peserta didik berbentuk tampilan *slide* dengan berbagai animasi yang membuat anak senang dalam belajar sehingga tujuan dapat tercapai.

Produk yang akan kami hasilkan berupa *game* animasi memang bukan hal yang benar-benar baru. Namun di pasaran produk tersebut di jual dengan harga mahal dan belum tentu sesuai dengan perkembangan anak. Sedangkan produk yang kami buat sesuai dengan kurikulum dan tahap perkembangan anak. Produk yang dihasilkan dan sesuai dengan perkembangan anak akan memberikan dampak positif bagi masyarakat Indonesia, melalui produk ini anak dapat bermain seraya belajar dengan tema yang bervariasi. Serta dapat menstimulus anak dengan bergerak secara interaktif, disajikan secara menarik dengan gambar dan warna yang bervariasi.

Produk dari workshop ini akan kami *burning* ke dalam DVD yang dilengkapi dengan sampul yang cantik. Produk berisi kegiatan *game* dari masing-masing tema. Selain itu produk bisa langsung diaplikasikan tanpa harus *download* terlebih dahulu, karena aplikasi PPT sudah dapat diakses di masing-masing laptop.

Target luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di guru PAUD dan alumni PAUD ini adalah pada akhir kegiatan diharapkan semua Guru PAUD dan alumni PGPAUD peserta workshop memiliki kemampuan menciptakan produk barang berupa media *education* dengan cara memanfaatkan *software* aplikasi *power point*, juga memiliki pengetahuan dan keterampilan mempublikasi produk yang dibuatnya

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini, yaitu: Memberikan wawasan skill baru terkait pembuatan Media *Education for Early Childhood* berbasis PPT untuk alumni PGPAUD dan guru TK se-Kota Malang; Membantu menciptakan peluang kerja bagi guru TK se-Kota Malang; Mempercepat proses pengembangan budaya kewirausahaan di lingkup perguruan tinggi; Membina kerjasama dengan *sector* swasta yang bekerja dalam bidang IT; dan

Mendorong pemanfaatan hasil riset bagi guru TK dan masyarakat se-Kota Malang.

2. METODE

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tempat Pelaksanaan pelatihan adalah di Aula Dinas Pendidikan Kota Malang Jalan Veteran No 19 Ketawanggede, Kec Lowokwaru, Kota Malang. Pelatihan dilaksanakan selama satu Minggu dengan 2 tahapan, yaitu pada tanggal 24 April 2018 jam 12.30-17.00 dan tanggal 02 Mei 2018 jam 07.00- 13.00. Pada tahap pertama peserta diberikan Pekerjaan Rumah yang harus diselesaikan dalam waktu 1 minggu dan dikumpulkan pada tahap ke-2.

Pelatihan tahapan pertama pada tanggal 24 April 2018 menyajikan materi tentang; 1) pengertian tentang materi media edukatif; 2) pengertian media edukatif berbasis PPT; 3) pemaparan materi tentang tema “Malang” untuk dijadikan media pembelajaran; 4) langkah langkah teknik pembuatan media berbasis PPT; 5) pembagian kelompok menjadi 5 subtema “Malang” yaitu tanah airku, rekreasi, binatang, tumbuhan, dan lingkungan; 6) peserta praktik dengan pendampingan panitia materi pembuatan background, membuat shape, dan memasukkan icon

Pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 02 Mei 2018 menyajikan materi tentang 1) praktik pembuatan PPT dengan pelatihan memasukkan gambar, hiperlink, memasukkan video, memasukkan audio, dan membuat animasi; 2) latihan praktik dan evaluasi produk yang di buat

Tahapan dan Metode Pelaksanaan

Adapun rencana usaha kegiatan dengan membagi menjadi komponen sebagai berikut. Pertama, sebelum melakukan pelatihan pelaksana pengabdian akan melakukan analisis kegiatan. Dimulai dari survey terhadap peserta yang akan di undang, dan kebutuhan untuk media pembelajaran

anak usia dini. Sehingga produk yang dibuat nantinya akan dapat berguna bagi pendidikan khususnya untuk TK.

Kedua, setelah melakukan analisis kebutuhan pelaksana program pengabdian ini akan membuat rancangan produk yang akan dihasilkan sesuai dengan alur produksi. Tidak lupa pelaksana harus menentukan tujuan dan tema-tema yang akan dikembangkan pada produk. Tujuan dari perencanaan ini agar persiapan dalam kegiatan pengabdian ini matang sehingga produk yang dihasilkan juga maksimal.

Ketiga, setelah membuat tujuan maka pelaksana program akan membuat materi dan rundown acara. Tujuan pembuatan materi agar peserta lebih mudah memahami sehingga siap dalam melakukan workshop. Bahan-bahan sudah disiapkan dari pelaksana program sehingga peserta cukup merancang saja. Rundown acara berfungsi untuk memberikan sistematika acara supaya pengetahuan yang masuk dapat tercapai.

Keempat, mengadakan workshop pada guru dan alumni. Pelaksanaan workshop dilakukan dua pertemuan. Dalam pelaksanaannya pemateri akan memberikan paparan pengetahuan tentang software PPT yang akan digunakan, kemudian pengenalan fungsi-fungsi tombol. Selanjutnya peserta melakukan workshop (praktik pembuatan media).

Kelima, peserta dengan pelaksana program melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Selanjutnya peserta juga akan diberikan pemaparan tentang kewirausahaan terkait produk yang akan dipasarkan. Peserta dan pembuat program mendiskusikan untuk program berikutnya.

Keenam, mengumpulkan semua produk. Setelah itu melakukan review produk. Selanjutnya produk dijadikan satu untuk dapat di produksi. Produk harus benar-benar diteliti supaya tidak terjadi

kesalahan saat publikasi. Produk yang sudah final dikonsultasikan dengan ahli.

Ketujuh, memproduksi produk yang sudah final dan melakukan pengemasan. Setelah melakukan pengemasan produk siap di pasarkan dan disebarluaskan. Produk dapat digunakan untuk individu dan kelompok karena bersifat interaktif.

Metode yang akan digunakan dalam pelatihan adalah sebagai berikut: 1) Orientasi pada pengenalan bahan dan alat yang akan digunakan, menggunakan metode ceramah, pengamatan, dan tanya jawab; 2) Penjelasan cara pengolahan bahan dan cara penggunaan alat, menggunakan metode demonstrasi, tanya jawab, dan praktik; 3) Proses pembuatan media edukatif berbasis ppt bertemakan “Malang” menggunakan metode demonstrasi, tanya jawab, dan tugas latihan; 4) Pengenalan produk ke pasar, menggunakan metode pemasaran awal lewat anggota IGTK dan guru guru yang mengikutipelatihan di sekitar kota Malang Raya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang sarannya guru TK Sekota Malang dan Alumni PGPAUD UM yaitu: (1) Hasil Non-Fisik yaitu 9 orang dari 50 peserta sudah mampu mengikuti kegiatan dalam mengaplikasin PPT, namun mereka masih harus dipandu. Sedangkan 41 orang peserta lalannya sudah lancar tanpa dipandu dan sudah mampu mengeksplor media tanpa bantuan. Berarti 82% peserta dikatakan telah memahami pengetahuan dan keterampilan tentang proses pembuatan media edukatif berbasis PPT yang dapat dilihat dari hasil pembuatan media selama kegiatan. Dari hasil evaluasi terhadap proses dan hasil secara non-fisik setelah pelatihan ini dimungkinkan peserta mampu mengembangkan dan menularkan pengetahuan dan keterampilan kepada

guru dan alumni lain; (2) Hasil fisik yaitu: yaitu: Produk berupa media edukatif berbasis PPT bertemakan Malang Raya. Berdasarkan hasil yang dicapai selama proses pelatihan dan setelah pelatihan yang meliputi keaktifan, antusiasme, dan kreativitas peserta dalam menghasilkan media berbasis PPT maka dapat dinyatakan bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilakukan berhasil. Bila dibandingkan antara kondisi sebelum dan sesudah kegiatan pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel Perbandingan Sebelum dan Sesudah Pelatihan

No.	Sebelum Pelatihan	Selama Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1.	Belum memiliki pengetahuan media edukatif berbasis PPT	Diberi wawasan tentang media edukatif berbasis PPT	95% peserta memahami tentang media edukatif berbasis PPT
2.	Belum memiliki ketrampilan teknik pembuatan media edukatif berbasis PPT	Diberi ketrampilan teknik pembuatan media edukatif berbasis PPT	82% peserta telah memiliki ketrampilan teknik pembuatan media edukatif berbasis PPT

Hasil survei yang dilakukan setelah pelatihan, yaitu banyaknya antusias dari guru untuk diadakannya pelatihan lebih mendalam tentang media berbasis IT untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran di PAUD. Sebagai faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini selain motivasi dan keaktifan peserta pelatihan, juga adanya tempat

pelatihan yaitu Aula Dinas Pendidikan Kota Malang, Ketua IGTK kota Malang dan Dekan FIP yang memberi ijin dan merestui kegiatan pelatihan ini. Adapun faktor penghambat yang sedikit mengganggu pelaksanaan pelatihan adalah juga kesulitan mencari kesepakatan waktu antara tim sagtas dan guru TK sekota Malang dan Alumni PGPAUD UM yang terbentur dengan padatnya kegiatan.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang workshop pembuatan media education berbasis PPT anak usia dini untuk guru sekota Malang dapat menambah pengetahuan guru tentang pembuatan media edukatif untuk mendukung sarana pembelajaran untuk anak. Keterampilan guru TK Sekota Malang meningkat dengan adanya pengabdian masyarakat ini, dalam hal pembuatan media edukatif untuk mendukung proses pembelajaran anak yang menarik dan menyenangkan yang dapat dibuat secara mandiri oleh guru guru sesuai dengan kebutuhan mengajar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dianggap berhasil karena pada akhir kegiatan semua peserta pelatihan memiliki pengetahuan dan keterampilan praktis membuat media edukatif berbasis PPT tema "Malang Raya" dengan peserta perwakilan guru TK Se-Kota Malang dan Alumni PGPAUD UM

Berdasarkan kesimpulan di atas dapat disampaikan saran - saran sebagai berikut : 1) Pendalaman materi tentang pembuatan media edukatif dan keterbatasan waktu perlu ada tindak lanjut dari pelatihan media pembelajaran edukatif berbasis PPT ; 2) Bagi guru TK Sekota Malang dan

alumni PG PAUD FIP UM yang telah mengikuti pelatihan diharapkan dapat menyebarluaskan pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki kepada mahasiswa dan alumni lain; 3) adanya pelatihan lanjutan untuk menambah wawasan guru tentang dunia PAUD

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad Azhar, 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2] Asnawir, Basyiruddin. Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat.
- [3] Bahri dkk. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*,. Jakarta; Rineka Cipta.
- [4] Departemen Agama RI. 2005. *Al-Quran Dan Terjemahan*. Bandung: Jart.
- [5] Dhine, Nurbiana, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- [6] Hamalik. 2005. *Keterampilan Dasar Mengajar*. Malang: Fakultas Tarbiyah.
- [7] Harjanto. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- [8] Hasnidah, 2015. *Media Pembelajaran Kreatif*. Jakarta: Luxima Metro Media.
- [9] Khadijah, 2015. *Media Pembelajaran AUD*. Medan: Perdana Publishin.
- [10] Khadijah, 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- [11] Muhammad Fadlillah, 2012. *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta: Al Ruzz Media
- [12] Nurbiana Dhine dkk, 2007. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta:
- [13] Rohani Ahmad, 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- [14] Sogeng, Sabtoso. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan
- [15] Universitas Terbuka.
- [16] Yung, Kok. 2011. *350 Profesional & Easy Steps Power Point*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo