

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Power Point Pada Guru Paud Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini

¹⁾Wira Apriani, ²⁾Nuraisana, ³⁾Yuda Perwira, ⁴⁾Yuni Endah Kurniati, ⁵⁾Fiqri Irhami

^{1,2,3)}Teknik Informatika, STMIK Pelita Nusantara, Indonesia

Email: ¹⁾wiraapriani@gmail.com*, ²⁾nuraisana14@gmail.com, ³⁾nuraisana14@gmail.com,,
⁴⁾yuniendahkurniati@gmail.com, ⁵⁾irhamifiqri@gmail.com,

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pelatihan
Media Pembelajaran
Guru PAUD
PAUD
Microsoft powerpoint

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk usaha orang tua terhadap anak usia 0-8 tahun untuk bermain dan belajar. Anak cenderung melakukan, melihat dan menilai dari sudut pandang mereka sendiri. Penilaian, moral dan subjektifitas masih sangat kental menguasai emosi mereka. Metode belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan sikap antusias anak terhadap objek yang dipelajari. Video pembelajaran merupakan salah satu Media Pembelajaran yang dapat mengembangkan minat dan bakat anak terhadap suatu yang dipelajari. Tujuan dari PKM ini adalah pelatihan yang diperuntukan guru-guru PAUD Kecamatan Galang untuk merancang dan membuat video animasi belajar yang interaktif sebagai media pembelajaran yang diminati oleh anak usia dini pada peserta didik PAUD kecamatan Galang, sehingga proses belajar mengajar dan transfer ilmu dapat dilaksanakan lebih baik dan menyenangkan, metode pelaksanaan pada pengabdian ini adalah observasi ke lapangan dan mengidentifikasi permasalahan, kemudian melaksanakan pelatihan pada guru-guru paud dengan ceramah dan praktik adapun teknik dan indikator penilaian adalah dengan melaksanakan pre test dan post test kemudian project pembuatan media pembelajaran sesuai dengan pelatihan dan modul yang diberikan, adapun hasil dari pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan guru-guru PAUD tentang teknologi informasi, perkembangan media pembelajaran dan pembuatan media pembelajaran dengan power point yang interaktif dan menarik

ABSTRACT

Keywords:

Training
Instructional Media
PAUD teacher
PAUD
Microsoft powerpoint

Early childhood education is a form of parental effort for children aged 0-8 years to play and learn. Children tend to do, see and judge from their own point of view. Judgment, morality, and subjectivity are still very strong in controlling their emotions. Fun learning methods can increase children's enthusiastic attitude towards the object being studied. Learning videos are one of the learning media that can develop children's interests and talents for something being studied. The purpose of this PKM is a training aimed at PAUD teachers in Galang Regency to design and create interactive learning animation videos as learning media that are of interest to PAUD students in Galang Regency so that the teaching and learning process and transfer of knowledge can be carried out better and more enjoyable. the implementation method in this service is field observation and problem identification, then carrying out training for PAUD teachers with lectures and practice as for the technique and assessment indicator is to carry out pre-test and post-test media creation projects in accordance with the training and modules provided, as for the results from this service is the increasing knowledge of PAUD teachers about information technology, developing learning media and making learning media with interactive and interesting power points.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Saat ini teknologi merupakan salah satu hal yang diminati dan dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat diantaranya sebagai media pembelajaran, terutama pada masa covid -19 yang saat ini mewabah dikalangan masyarakat, dan kegiatan belajar mengajarpun terhambat dan banyak belajar dari rumah ataupun daring. Pada hakikatnya belajar merupakan proses interaksi terhadap semua situasi yang ada lingkungan pribadi siswa. Belajar juga merupakan komponen ilmu pendidikan yang berhubungan dengan tujuan dan bahan acuan interaksi, baik bersifat eksplisit ataupun. Metode yang salah dalam melakukan pembelajaran menyebabkan seorang anak cenderung malas belajar dan pada anak usia dini dengan rentang usia 0-8 tahun menjadi bosan bahkan trauma terhadap belajar akan tetapi sedikit sekali guru-guru PAUD yang mahir dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi ataupun komputer untuk itu perlu dilaksanakan pelatihan kepada guru-guru PAUD terlebih guru-guru PAUD di daerah karena, Salah satu cara agar membuat siswa PAUD antusias dalam belajar adalah dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif (Noviant 2019).

Peran orang dewasa dan guru sangat berpengaruh terhadap minat dan bakat anak dalam belajar. Video animasi yang menarik merupakan salah satu metode yang dapat diterapkan untuk meningkatkan minat bakat anak terhadap belajar terutama di zaman yang serba modern sebagaimana nasihat Ali r.a “Didiklah anakmu, sesungguhnya mereka disiapkan untuk suatu zaman yang bukan zamanmu”. Dengan demikian di zaman teknologi seperti saat ini seorang anak akan selalu merasa tertarik jika belajar menggunakan teknologi. Namun tidak semua guru pada sekolah Taman Kanak-kanak (TK) ataupun PAUD mampu menciptakan video animasi sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya. Untuk itu penulis melakukan PKM berupa pelatihan pembuatan video animasi pembelajaran yang menyenangkan dengan tujuan untuk menimbulkan minat anak dalam belajar.

Pelatihan sejenis pernah dilakukan oleh (Mashud Syahroni 2018) dengan Tema Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh, adapun latar belakang diakan pelatihan tersebut adalah karena kurangnya kemampuan guru SMP dalam membuat media pembelajaran serta sarana prasarana

pada guru kurang memadai dan Tujuan dari Pelatihan adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan internet.

Pengabdian lain juga dilakukan oleh (Nanang Rahmad 2020) dengan Tema Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp adapun hasil dari penelitian tersebut peserta merasa sangat puas dan merasakan manfaat dari pelatihan tersebut karena guru-guru tersebut dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis web blog sendiri sebagai media penyampai pesan pembelajaran, karena media ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran *hybrid* yaitu bisa digunakan untuk pembelajaran daring atau tatap muka.

Pengabdian lain yang relevan adalah pengabdian yang dilakukan oleh (Habib Ratu Perwira Negara, 2019) dengan tema Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Android Menggunakan Mit App Inventor adapun hasil dari pengabdian ini adalah Tim pengabdian telah mengembangkan 36 media pembelajaran berbasis android, dan Nilai kemampuan siswa kelas VII dalam menjawab soal quis pada aplikasi adalah 87, atau "sangat baik", sedangkan siswa kelas VIII memperoleh nilai 83 yang berarti "sangat baik". Dari hasil disimpulkan bahwa siswa dapat belajar dengan aplikasi tersebut dan mendapat nilai baik karena antusias mereka menggunakan aplikasi pembelajaran dan meningkatkan minat belajar.

Dari permasalahan dan *state of the art* diatas penulis tertarik melaksanakan pengabdian Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Power Point Pada Guru Paud Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini, adapun alasan kenapa menggunakan *power point* karena *power point* adalah aplikasi sederhana dan ringan yang hampir terinstal pada seluruh komputer ataupun *notebook* dan mudah untuk dimengerti, dan tujuan akhir dari pengabdian ini adalah memberikan keterampilan bagi guru-guru PAUD untuk dapat membuat media pembelajaranyang interaktif dan menarik dengan menggunakan *microsoft power point*.

II. MASALAH

Adapun permasalahan mitra adalah sebagai berikut :

1. Media belajar pada PAUD masih bersifat konvensional bagi anak usia dini pada sekolah PAUD
2. Belum tersedianya guru yang ahli dalam pembuatan video pembelajaran bagi Anak Usia Dini (PAUD)

Solusi dan Target Luaran

Sesuai analisis situasi pada bab sebelumnya penulis memberikan solusi untuk membuat pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *microsoft power point* bagi guru-guru paud yang ada di kecamatan galang yang menarik dan interaktif sehingga transfer pengetahuan menjadi efektif dan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan

Target dan luaran dari pengabdian ini adalah guru-guru paud yang ada di kecamatan galang mampu membuat media pembelajaran sendiri sehingga menjadi guru PAUD yang produktif dan cakap teknologi sehingga mampu mendidik anak usia dini lebih efektif.

III. METODE.

Berikut adalah tahapan pelaksanaan kegiatan

1. Persiapan Awal

- a. Ketua tim melakukan koordinasi kepada anggota mengenai tugas dan pemahaman terhadap isi dari proposal.
- b. Membuat kelengkapan data administrasi
- c. Mengumpulkan data primer dan sekunder
- d. Mengumpulkan literature

- e. Mempersiapkan peralatan yang akan digunakan untuk observasi dan penelitian di lapangan

2. Prosedur Kerja dan realisasi IPTEK

A. Pekerjaan Orientasi Lapangan Pada tahap orientasi lapangan pekerjaan yang dilakukan antara lain sebagai berikut.

- 1) Ketua tim dan anggota melakukan pengamatan umum / observasi awal dilapangan
- 2) Ketua tim dan anggota melakukan pendekatan/interaksi dengan masyarakat sekitar

B. Kajian Awal

- 1) Ketua tim dan anggota membuat kajian terhadap situasi kondisi dilapangan.
- 2) Membuat implementasi detail kerja dari rencana kerja induk.
- 3) Membuat Target Kerja dari masing – masing bidang keahlian.

C. Laporan dan Presentasi Pendahuluan

- 1) Membuat draft laporan pendahuluan yang terdiri resume dari observasi/ pengamatan umum di lapangan.
- 2) Membuat laporan yang berisi tentang latar belakang, tujuan, hasil dari pengamatan umum, rencana kerja induk, metodologi.
- 3) Melakukan presentasi laporan pendahuluan dan review

3. Pihak-pihak yang terlibat

Adapun para pihak yang terlibat adalah seluruh anggota tim dosen pengabdian kepada masyarakat STMIK Pelita Nusantara, Mahasiswa STMIK Pelita Nusantara, dan guru-guru PAUD serta tenaga pendidik yang ada di kecamatan galang adapun lokasi pada penelitian ini pada PAUD Tunas Mulia.

4. Partisipasi Mitra

Adapun partisipasi mitra pada kegiatan ini sangat perlu untuk mengetahui dengan jelas permasalahan yang ada, data-data yang dibutuhkan dan sehingga ditemukan solusi untuk memecahkan masalah, dan mitra sangat antusias membantu penulis dalam hal kelengkapan data dan menjawab pertanyaan-pertanyaan

5. Rancangan Evaluasi dan keberlanjutan Program

Setiap kegiatan yang telah dibagi kepada tim setiap minggu akan dievaluasi persentase dan rencana selanjutnya sehingga keberlanjutan program dapat terlaksana sampai selesai kegiatan dan tujuan sudah tercapai.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Hasil pengabdian terdiri dari hasil secara kuantitatif maupun kualitatif dari kegiatan yang dilaksanakan. Jika ada tabel/bagan/gambar berisi paparan hasil yang sudah bermakna dan mudah dipahami maknanya secara cepat. Tabel/bagan/gambar tidak berisi data mentah yang masih dapat atau harus diolah.

Para Narasumber membuka kegiatan secara resmi serta memperkenalkan diri dan STMIK Pelita Nusantara Kepada Para peserta pelatihan yaitu guru-guru PAUD, adapun Materi Pertama dibawa oleh Ketua Tim Ibu Wira Apriani, M.Kom tentang Perkembangan Teknologi Informasi dan peranan teknologi Informasi Pada Dunia Pendidikan, lalu selanjutnya pemaparan materi oleh ibu Nuraisana, M.Kom dengan tema Perkembangan Media Sosial, dan selanjutnya Praktik Pembuatan bahan ajar sebagai media pembelajaran dengan menggunakan microsoft power point oleh Yuda Perwira, M.Kom dan dibantu oleh seluruh tim, adapun kegiatan ini diikuti 20 peserta dari sejumlah guru PAUD yang ada di kecamatan galang.



Gambar 1 Diagram Peningkatan Kompetensi Peserta



Gambar 2 Diagram Peningkatan Kompetensi Peserta



Gambar 3 Diagram Peningkatan Kompetensi Peserta



Gambar 4 Diagram Peningkatan Kompetensi Peserta

4.2 Hasil Pelaksanaan

4.2.1 Penilaian Pelaksanaan Kegiatan

Selanjutnya sebagai tindak lanjut hasil pelaksanaan tim mengukur tingkat kepuasan mitra dan kompetensi yang dicapai setelah pemaparan materi.

Tabel 1 Penilaian Pelaksanaan Kegiatan

No	Uraian	Nilai (rata-Rata)	Nilai Akhir
1	Kesesuaian tema pelatihan dengan kebutuhan Bapak/Ibu Guru	3.23	3.48
2	Ketepatan waktu pelaksanaan pelatihan	3.40	
3	Kelengkapan materi pelatihan	3.60	
4	Kebermanfaatan materi pelatihan	3.70	

Keterangan :

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Pada tabel 2 dapat dilihat bahwa rata-rata kepuasan mitra sangat baik terhadap pemaparan materi dari narasumber dengan nilai rata rata baik yaitu 3.48 dan adapun nilai tertinggi yaitu pada uraian kebermanfaatan materi pelatihan dengan nilai 3.7.

4.2.2 Penilaian Pemateri Kegiatan

Selanjutnya dilakukan penilaian terhadap Pemateri Kegiatan seperti pada tabel berikut:

Tabel 2 Penilaian Pemateri Kegiatan

No	Uraian	Nilai (rata-Rata)	Nilai Akhir
1	Penguasaan Materi	3.8	3.75
2	Cara Penyajian	3.7	
3	Novelty Materi Yang disajikan	3.8	
4	Media yang digunakan Interaktif	3.8	

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Pada tabel diatas juga dapat dilihat kepuasan mitra terhadap pemateri kegiatan dengan nilai rata2 3.75.

4.2.3 Penilaian Fasilitas Pendukung Kegiatan

Selanjutnya Penilaian Fasilitas Pendukung dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Penilaian Fasilitas Pendukung Kegiatan

No	Uraian	Nilai (rata-Rata)	Nilai Akhir
1	Konsumsi	3.9	3.8
2	Suasana Pelatihan	3.7	
3	Pelayanan Panitia	3.8	
4	Peralatan	3.8	

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

4.2.4 Penilaian Peningkatan Kompetensi Peserta

Berikut adalah Indikator dari Kompetensi Peserta

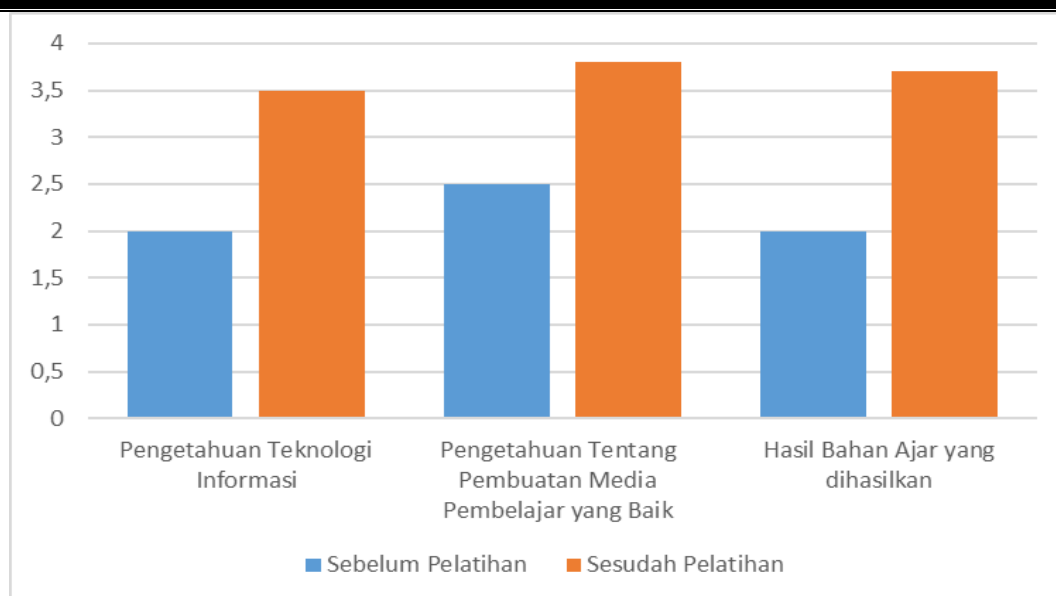
Tabel 4 Indikator dari Kompetensi Peserta

No	Uraian	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
1	Pengetahuan Teknologi Informasi	2	3.5
2	Pengetahuan Tentang Pembuatan Media Pembelajaran yang Baik	2.5	3.8
3	Hasil Bahan Ajar yang dihasilkan	2	3.7

Keterangan :

- 1 = Kurang
- 2 = Cukup
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Terdapat Peningkatan kompetenasi peserta yang setelah dilakukan evaluasi oleh tim dengan Metode Pre Test dan Post Test sehingga bisa dinilai sebelum dan sesudah pelatihan, untuk lebih jelas peningkatan kompetensi peserta dapat dilihat pada grafik dibawah ini



Gambar 5 Diagram Peningkatan Kompetensi Peserta

V. KESIMPULAN

Adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbukti meningkatkan kompetensi guru-guru TK yang ada di kecamatan galang tentang kemajuan teknologi dan perkembangan media pembelajaran untuk pembuatan media pembelajaran berbasis komputer yang menarik dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Yayasan Demokrat Cemerlang dan STMIK Pelita Nusantara yang telah memfasilitasi dan membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pada skema pengabdian kepada masyarakat dosen pemula

DAFTAR PUSTAKA

- Arindiono, R. J., & Ramadhani, N. (2013). perancangan media pembelajaran interaktif matematika untuk siswa kelas 5 SD. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 2(1), F28-F32.
- Hamzah N, 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. IAIN Pontianak Press, Cetakan pertama, Mei 2015.
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat pembelajaran yang efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85-99.
- Kurniawaty, L., et al, (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*. DOI: <http://dx.doi.org/10.30999/jpkm.v1i1.1295>.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis android menggunakan mit app inventor. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42-45.
- Nurlaili, 2018. Sumber Belajar dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Early Childhood Islamic Education*. Vol.2, No.1. DOI: <http://dx.doi.org/10.29300/alfitrah.v2i1.1518>
- Nofianti, R. (2019). Inovasi Media Pembelajaran Cerita Bergambar Dalam Upaya Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Di Paud Ummul Habibah Kelambir V Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 12(2), 112-118.
- Perwira, Y., Hasugian, P. M., & Marpaung, E. A. (2020). Pelatihan Tata Kelola Media Pembelajaran Multi Media Berbasis Cbi (Computer Based Intruction) Untuk

-
- Meningkatkan Kualitas Pengajaran Guru Di Smk Akp Galang. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4), 307-315.
- Rahman, N., Maemunah, M., Haifaturrahmah, H., Fujiaturahmah, S., & Sari, N. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru Smp. JCES (Journal of Character Education Society), 3(3), 621-630.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. Warta LPM, 20(1), 9-16.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. International Journal of Community Service Learning, 4(3), 170-178.
- Yazdi, M. (2012). E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. Jurnal ilmiah foristek, 2(1).
- Yuniati, N., Purnama, B. E., & Nugroho, G. K. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi, 3(4).