



## PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN *MICROSOFT OFFICE POWER POINT* DI TK PERTIWI SALEPPA MAJENE

Article history

Received: 10/08/2023

Revised: 14/08/2023

Accepted: 21/09/ 2023

DOI: [10.35329/sipissangngi.v3i3.4734](https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i3.4734)

<sup>1\*</sup>Asdar, <sup>2</sup>Abdul Latif, <sup>3</sup>Ayu Rahayu.

<sup>1</sup>Universitas Terbuka, <sup>2</sup>Universitas Al Asyariah Mandar, <sup>3</sup> Universitas Negeri Makassar

\*Corresponding author

[ayurahayu\\_makmur@mail.unasman.ac.id](mailto:ayurahayu_makmur@mail.unasman.ac.id)

### Abstrak

Pendidikan Taman Kanak-kanak merupakan bentuk pendidikan prasekolah yang memberikan program pendidikan dini untuk mempersiapkan anak memasuki pendidikan Sekolah Dasar. Salah cara yang dapat diterapkan adalah memberikan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Untuk itu dibutuhkan keterampilan khusus bagi para guru TK untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif dan menarik seperti media *Power Point*. Sekolah Tingkat Kanak-kanak yang menjadi mitra dalam pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah TK Pertiwi Saleppa Majene. TK ini memiliki guru berstatus PNS sebanyak 6 orang dan non-PNS sebanyak 2 orang. Dengan demikian, jumlah peserta pada saat workshop paling sedikit 8 orang. TK ini berlokasi di Kecamatan Banggae, Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Metode yang akan digunakan dalam PkM ini adalah *Forum Group Discussion* (FGD) ceramah, pelatihan dan pendampingan. Tahap pelaksanaan PkM meliputi (1) koordinasi dan analisis kebutuhan usulan, (2) membuat media power point, (3) pelatihan penggunaan media power point, (4) pendampingan di kelas penggunaan media power point, (5) evaluasi dan (6) pelaporan pelaksanaan kegiatan.

**Kata kunci:** *Media Power Point*, Anak Usia Dini, TK Pertiwi Saleppa Majene



Gambar 1. Foto Bersama Mitra dan Pelaksana Setelah Pelatihan

## 1. PENDAHULUAN

Pada masa sekarang ini teknologi merupakan salah satu hal yang diminati dan dimanfaatkan sebgai besar masyarakat diantaranya sebagai media pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat sehinggah menuntut kreativitas dan dorongan untuk selalu melakukan pembaruan dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru dituntut mampu berbasis atau mengoperasikan alat yang tersedia di sekolah dan mendorong upaya-upaya kreatif dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran. Disamping mampu berbasis alat-alat yang tersedia, guru dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya untuk mengajar. Untuk itu, dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Arsyad 2017: 2; Basri, 2023).

Media pembelajaran tentunya membawa peran seorang guru untuk lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi yang disampaikan kepada siswa di kelas. Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar sebuah pesan yang diberikan kepada penerima pesan agar individu tersebut dapat melakukan kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima secara baik oleh anak (Wardaya dan Sumartini, 2016). Sejalan dengan pendapat Karwati dan Priansa (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan kepada pihak lain atau peserta didik. Beberapa penjelasan diatas menjelaskan bahwa pemahaman tentang media pembelajaran yaitu alat atau segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada peserta didik.

Peran orang dewasa dan guru sangat berpengaruh terhadap minat dan bakat anak dalam belajar. Untuk itu, guru wajib memiliki kemampuan untuk memilih media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan para siswa. Media pembelajaran yang interaktif 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 membuat media pembelajaran yang interaktif sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didiknya.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa yang terjadi secara dua arah melalui komunikasi aktif antar keduanya (Gunawan & Wendra, 2017; Lisa et al., 2019; Malik, 2014; Ropiani, 2018). Proses interaksi berjalan dengan baik membutuhkan sebuah bantuan alat atau perantara yang dikenal sebagai media. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Jauhari, 2018; Nomleni & Manu, 2018; Tafonao, 2018). Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan berdampak pada proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Syaribuddin et al., 2016). Oleh karena itu, media pembelajaran yang menarik dan interaktif diperlukan agar proses pembelajaran berlangsung secara optimal karena dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa.

Adapun, salah satu *software* yang dapat digunakan oleh guru ialah *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* adalah *software* atau perangkat lunak untuk membuat animasi yang menarik dalam waktu singkat. *Microsoft Power Point*, bukanlah suatu program yang asing bagi guru, karena guru sering menggunakan program tersebut untuk melakukan presentasi pada kegiatankegiatan tertentu. Meskipun demikian, guru belum pernah menggunakan program tersebut untuk membuat media pembelajaran interaktif. Padahal, *Power Point* memiliki banyak fitur untuk mengolah teks, warna, gambar, dan animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas. Penggunaan *Power Point* sebagai media

pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa sehingga akan berimbas pada hasil belajar yang efektif.

Berdasarkan permasalahan mitra yang dihadapi maka tujuan kegiatan program kemitraan kemasyarakatan ini, yakni sebagai berikut:

- Peningkatan pemahaman dan pengetahuan guru dalam mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi (IT)
- Peningkatan kreativitas dan keterampilan tenaga pengajar pada TK Pertiwi Majene menggunakan Media *Power Point* sebagai media pembelajaran.
- Peningkatan motivasi tenaga pengajar pada TK Pertiwi Majene dalam melaksanakan inovasi pembelajaran.
- Penguatan literasi baca dan literasi numerasi peserta didik melalui media *Power Point*.

Berdasarkan uraian di atas, maka diperlukan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran anak usia dini terutama pada literasi baca dan literasi numerasi.

## 2. METODE

No.	Permasalahan	Solusi	Indikator Capaian
1.	Kurangnya pemahaman dan pengetahuan guru dalam mendesain dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi (IT)	Memberi pengetahuan awal terkait pemanfaatan media <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran interaktif	Mitra mengetahui gambaran tentang pemanfaatan media <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran interaktif
2.	Kurangnya kreativitas dan keterampilan tenaga pengajar pada TK Pertiwi Majene menggunakan Media <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran.	1. Memberikan penjelasan cara pembuatan media <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran 2. Menyusun dan memvalidasi modul media <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran.	1. Mitra mengetahui cara pembuatan <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran. 2. Membagikan modul media <i>Power Point</i> sebagai media pembelajaran.
3.	Kurangnya motivasi guru pada TK Pertiwi Majene dalam melaksanakan inovasi pembelajaran.	Pelatihan penggunaan media <i>Power Point</i> dalam pembelajaran	Mitra terampil menggunakan media <i>Power Point</i> dalam pembelajaran.
4.	Kurang optimalnya penguatan literasi baca dan literasi numerasi siswa karena hanya terbatas pada pemberian worksheet dan video tutorial.	Pendampingan penggunaan media <i>Power Point</i> dalam pembelajaran	Mitra terampil menggunakan media <i>Power Point</i> dalam pembelajaran dalam penguatan literasi dan numerasi

Tahapan pelaksanaan program Program Kemitraan Masyarakat kepada mitra dalam hal ini TK Pertiwi Saleppa Majene pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan PkM

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut dokumentasi koordinasi sesama tim pelaksana dan koordinasi tim pelaksana dengan mitra PkM.



Gambar 3. Kordniasi Tim Pelaksana dan Mitra PkM

Hasil kordinasi tim pelaksana PkM dengan mitra yakni guru-guru pada TK Pertiwi Saleppa Majena belum pernah menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. Bahkan hanya beberapa dari mereka yang mengenal perangkat lunak tersebut. Hal ini disebabkan karena pada umumnya guru-guru di sekolah tersebut sudah berusia sehingga kebanyakan dari mereka gagap terhadap teknologi. Untuk itu, kami selaku tim pelaksana memutuskan memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan media *power point* sebagai media pembelajaran dengan tujuan media tersebut mampu meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik, yakni pengenalan huruf dan angka menggunakan metode pembelajran kontekstual. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan.

#### 1. Pembukaan Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan didahului dengan pembukaan oleh Mitra dalam hal ini diwakili oleh Kepala Sekolah TK Pertiwi Saleppa Majene. Harapan dari mitra, kegiatan seperti ini akan terus dilaksanakan setiap tahunnya guna membentuk pendidik yang kreatif dan inovatif sebagai bentuk usaha adaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan.



Gambar 4. Pembukaan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

#### 2. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan materi pengenalan berbagai media pembelajaran interaktif, kemudian dilanjutkan dengan materi pengenalan *Ms. Power Point* dan *tools* yang paling sering digunakan pada *Ms. Power Point*. Setelah itu dilanjutkan dengan materi pembuatan media pembelajaran yakni pengenalan huruf dan angka dengan memanfaatkan media *Ms. Power Point*. Pada tahap pertama, peserta diminta membuat slide pembuka terkait materi pengenalan angka, misalnya angka 8 maka terdapat sebuah gambar bintang yang diperbanyak sejumlah 8. Seperti pada tampilan Gambar 4. Selanjutnya, pelatihan pembuatan slide pengenalan huruf sebagaimana tampil pada Gambar 5. Selain itu, peserta juga diberikan pengetahuan terkait pembuatan slide penjumlahan dan pengurangan oleh narasumber. Pembuatan slide ini tentunya juga memanfaatkan menu yang mempunyai peranan paling penting yakni menu *insert*, *animation* dan *transitions* pada *Ms. Office power point*. Adapun narasumber pada kegiatan ini adalah Herlina Ahmad, S.Pd., M.Pd. dan Febryanti, S.Pd., M.Si. dan didampingi oleh tim pelaksana serta mahasiswa Universitas Terbuka yang dilibatkan pada kegiatan ini.



Gambar 5. Contoh Tampilan Slide Pengenalan Angka



Gambar 6. Contoh Tampilan Slide Pengenalan Huruf

Gambar 7. Pelaksanaan Pelatihan Media *Power Point*



Gambar 8. Pendampingan peserta pada saat pelaksanaan

### 3. Pendampingan

Setelah dilakukan pelatihan, selanjutnya dilakukan pendampingan terhadap guru-guru TK Pertiwi Saleppa Majene dalam penggunaan Media Pembelajaran *Ms. Office Power Point* di dalam kelas. Pada gambar berikut terlihat seorang guru mengajarkan atau mengenalkan huruf dan angka kepada peserta didik.



2023.06.15 09:00



Gambar 9. Pendampingan Penggunaan Media *Power Point* di Kelas

Selama pelaksanaan kegiatan terlihat antusiasme para peserta pelatihan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena kurangnya pelatihan-pelatihan berbasis teknologi guna meningkatkan keterampilan guru-guru untuk menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan kuisisioner yang dibagikan sebelum dan setelah pelatihan diperoleh data bahwa 95% peserta memberikan respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan baik dari segi materi, narasumber, dan fasilitas. Sebanyak 60% peserta pelatihan menganggap sedikit kesulitan menggunakan media power point hal ini disebabkan karena sebagian besar dari mereka gagap teknologi. Setelah kegiatan ini peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru terkait pemanfaat *Ms.Office Power Point* sebagai media pembelajaran interaktif.

#### 4. SIMPULAN

PkM pelatihan dan pendampingan guru-guru TK Pertiwi Saleppa Majene dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan media *Power Point* merupakan salah satu bentuk kerjasama Universitas Terbuka dan Univeristas Al Asyariah Mandar dalam salah satu darma perguruan tinggi, yakni PkM. Dengan adanya pelaksanaan kegiatan ini, keterampilan guru-guru TK Pertiwi Saleppa Majene dalam penggunaan media interaktif mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini didasarkan pada hasil analisis *post test* dan *pretest* kinerja pelatihan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode Role Playing Berbantu Media Audio Visual Pendidikan dalam Meningkatkan Belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46.
- Basri, B., Rahayu, A., Rahmadani, F. S., Wulandari, E., Yasmun, A. N., & Akbar, A. (2023). Peningkatan Literasi, Numerasi Dan Adaptasi Teknologi Pada Program Kampus Mengajar Di Smp Negeri 6 Polewali. *SipissangngI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 94-103.
- Dini, P. I. A. U. (2022). Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876-885.
- Gunawan, K. G. W. I. P., & Wendra, I. W. (2017). Komunikasi Interpersonal Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Teks Ulasan di Kelas VIII 10 SMP Negeri 2 Singaraja.

Jurnal Keterampilan Fisik, 2(2), 1689–1699

- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Karwati, E dan Priansa, D. (2014). *Manajemen kelas*. Bandung: Alfabeta
- Lisa, J. L., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Analisis Interaksi Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Vii Smp Negeri 15 Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 2(3), 270–282. <https://doi.org/10.33369/jik.v2i3.6782>
- Malik, A. (2014). Fungsi Komunikasi Antara Guru dan Siswa dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan (Studi Kasus Proses Belajar Mengajar pada SMP Negeri 3 Sindue). *INTERAKSI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 168–173
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan Media Audio Visual dan Alat Peraga dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Pemecahan Masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 219–230. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p219-230>
- Ropiani, M. (2018). Komunikasi Interpersonal Tenaga Pendidik Terhadap Keberhasilan Belajar Siswa Pada Mis Assalam Martapura Dan Min Sungai Sipai Kabupaten Banjar. *NALAR: Jurnal Peradaban Dan Pemikiran Islam*, 1(2), 110. <https://doi.org/10.23971/njppi.v1i2.907>
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2021). *Ragam media pembelajaran*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Syaribuddin, S., Khaldun, I., & Musri, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Audio Visual Pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep Dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 4(2), 96–105.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardaya, Cep Unang & Sumartini, Tini. (2016). *Media dan sumber belajar di TK*. Bandung: PPKK TK dan PLB.