



**JURNAL PENGABDIAN KEPADA
MASYARAKAT RADISI**
E-ISSN : 2798-9887

Tersedia Secara Online Pada Website : <https://jurnal.radisi.or.id/index.php/PKMRADISI>



**Pelatihan Power Point Sebagai Bahan Ajar Berbasis Game
Sederhana Bagi Anggota Gabungan Organisasi Penyelenggara
Taman Kanak-Kanak Indonesia (GOPTKI)
Kota Yogyakarta**

Amir Hamzah^{1*}

¹Fakultas Teknologi Informasi dan Bisnis
Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
amir@akprind.ac.id

KATA KUNCI

*Power Point,
Game Sederhana,
Bahan Ajar,*

RIWAYAT ARTIKEL

Diterima : 16/11/2022
Revisi : -
Disetujui : 02/12/2022
Dipublish : 15/12/2022

ABSTRAK

Kemampuan Guru TK untuk menguasai berbagai teknologi informasi bagi pembelajaran saat ini sangat diperlukan. Salah satu keterampilan yang penting adalah mengemas bahan ajar dalam bentuk game sederhana, karena anak-anak usia TK tentulah sangat menyukai game. Power Point adalah aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk merancang bahan ajar dalam bentuk game sederhana. Pelatihan ini diselenggarakan dengan peserta dari Gabungan Organisasi Penyelenggara Taman Kanak-kanak Indonesia (GOPTKI) di Kota Yogyakarta. Sasaran dari kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan Guru TK untuk mengemas bahan ajar yang menarik menggunakan aplikasi Power Point. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, demo pembuatan game sederhana dan praktek pembuatan game. Evaluasi dilakukan dengan kuesioner pasca pelatihan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat berguna bagi para guru dalam menyiapkan bahan ajar yang menarik. Peserta 86,4% merasa puas dan 89% menjawab bahwa pelatihan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

KEYWORD

*Power Point,
Simple Games,
Teaching Materials,*

ARTICLE HISTORY

Accepted : 16/11/2022
Revision : -
Approved : 02/12/2022
Published : 15/12/2022

ABSTRACT

Kindergarten teachers' ability to master various information technologies for learning today is required absolutely. One of the important skills is to package teaching materials in the form of simple games, because kindergarten-age children really like games. Power Point is an application from Microsoft that can be applied to design teaching materials in the form of simple games. Training to improve the ability of kindergarten teachers in this application area has been held. This training was held with participants from the Association of Indonesian Kindergarten Organizing Organizations (GOPTKI) in Yogyakarta City. The target of this activity is to improve the ability of kindergarten teachers to package interesting teaching materials using the Power Point application. The method used is the lecture method, a simple game-making demo and game-making practice. The evaluation was carried out using a post-training questionnaire. The results of the evaluation show that this activity is very useful for teachers in preparing interesting teaching materials. Participants 86.4% were satisfied and 89% answered that the training was in accordance with the needs of the community.



A. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dan internet saat ini telah menjadi kebutuhan vital berbagai pihak, termasuk para guru pada pendidikan anak usia dini (Nisa', 2020). Pelatihan teknologi informasi diperlukan bukan hanya untuk guru sekolah dasar atau sekolah menengah, tetapi bahkan untuk guru PAUD (Zubaedah, 2020). Di zaman teknologi di mana baik murid maupun guru sama-sama tidak dapat menghindari dari teknologi informasi, maka guru harus akrab dengan teknologi untuk memaksimalkan peran profesinya (Huba, 2018). Penguasaan teknologi informasi, utamanya aplikasi yang mendukung proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat mendesak bagi para guru jika ingin menyajikan materi di depan siswa dengan bahan dan metode yang uptodate (Singgih et al., 2022; Dedy, 2021). Pencarian bahan ajar baik berupa gambar, audio maupun video juga merupakan keterampilan yang sangat penting mengingat murid-murid saat ini sejak TK sudah sangat akrab dengan ponsel, internet dan berbagai aplikasi yang tersedia (Nuraeni, 2020).

Mengemas bahan ajar dalam bentuk game edukasi memiliki kelebihan dibandingkan dengan bahan ajar konvensional (Vitianingsih, 2016). Salah satu keunggulan metode game adalah adanya animasi yang dapat meningkatkan daya ingat sehingga anak dapat menyimpan materi pelajaran dalam waktu yang lebih lama daripada metode konvensional (Setyawan et al., 2019). Mengemas bahan ajar dengan penguasaan teknologi sederhana seperti aplikasi Microsoft Power Point untuk presentasi sangat menarik untuk dikembangkan.

Aplikasi power point memiliki kemampuan untuk digunakan menyusun bahan presentasi. Akan tetapi berbagai fasilitas yang ada dalam aplikasi tersebut dapat digunakan untuk menyusun materi pelajaran anak TK dengan kemasan mirip Game Puzzle. Dengan mencari bahan-bahan berupa foto, animasi dan video di internet kemudian mengemasnya ke dalam aplikasi power point akan dapat menghasilkan suatu bahan pembelajaran yang cocok untuk anak-anak TK.

Kekurangan pengetahuan dan keterampilan para guru TK yang tergabung dalam Organisasi Penyelenggara Taman Kanak-kanak Indonesia (GOPTKI) Cabang Kota Yogyakarta memerlukan sinergi dengan pihak luar. Di sisi lain keperluan dosen di Perguruan Tinggi untuk mengadakan pengabdian kepada masyarakat juga memerlukan

mitra. Dalam konteks saling membutuhkan dan saling melengkapi program ini diselenggarakan, dalam rangka memanfaatkan peluang yang ada. Untuk itu tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah meningkatkan kemampuan para guru TK yang tergabung dalam GOPTKI Cabang Kota Yogyakarta dalam mengemas bahan ajar yang menarik dalam bentuk game sederhana dalam bentuk power point.

Telah banyak upaya kegiatan masyarakat untuk meningkatkan kemampuan guru PAUD di bidang teknologi informasi, antara lain (Hayati & Sari, 2022) yang mengadakan kegiatan peningkatan pembelajaran secara daring bagi guru PAUD. (Kurnia et al., 2022) mengadakan pengabdian peningkatan kemampuan bercerita bagi guru PAUD dengan menggunakan teknologi mekatronik. Pendampingan guru PAUD untuk mengemas media pembelajaran berbasis Canva dilakukan oleh (Fajri et al., 2022). Sejauh penelusuran penulis belum ada pengabdian masyarakat untuk pengemasan bahan ajar dengan game menggunakan aplikasi Power Point.

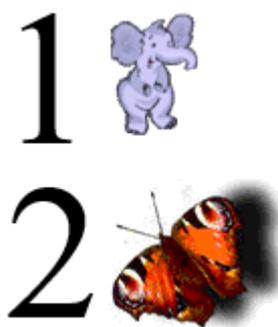
B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang ditempuh dalam pengabdian ini adalah training singkat yang terdiri dari teori dan demo pembuatan game sederhana dan praktek pembuatan game. Kegiatan ini diikuti oleh 50 lebih guru TK kota Yogyakarta yang dibagi dalam 3 shift dengan 15 sampai 20 orang tiap shift dan diselenggarakan pada 12, 19 dan 26 Maret 2022 bertempat di Laboratorium komputer IST AKPRIND Yogyakarta.

Adapun skema pengabdian secara rinci dapat disajikan dalam Gambar 1, dengan penjelasan tiap-tiap tahapan adalah sebagai berikut.

1. Tahapan analisis situasi dilakukan dengan mengadakan pertemuan pihak guru TK yang diwakili pengurus GOPTKI cabang kota Yogyakarta. Pembicaraan berisi kepentingan guru TK yang dapat dipenuhi oleh dosen pengabdian.
2. Tahapan perumusan masalah dilakukan berdasarkan hasil pembicaraan dosen pengabdian dengan pengurus guru TK. Masalah yang berhasil ditemukan adalah masih lemahnya pemahaman dan keterampilan guru TK akan penggunaan aplikasi power point untuk mengemas bahan ajar yang menarik dalam bentuk game sederhana.

3. Penyiapan materi dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan pembuatan game edukasi. Game edukasi dirancang 2 buah, yaitu game puzzle untuk mengenal angka dan game puzzle untuk mengenal huruf. Untuk game puzzle mengenal angka dirancang simbol angka 1 sampai 6 yang jika di klik akan memunculkan gambar sebanyak angka. Ide ini dari (Miller, 2015) yang menyatakan bahwa cara paling efektif mengenalkan angka pada anak adalah dengan mengasosiasikan angka dengan gambar seperti pada Gambar 2. Dengan mengingat gambar anak akan mudah untuk mengingat simbol angka.



Gambar 1

Angka Dan Gambar Binatang

Bahan-bahan yang diperlukan berupa gambar-gambar binatang dan animasi binatang yang diambil dari situs :

<https://www.gif.onl/id/gambar/hewan/>

Beberapa contoh bahan animasi adalah seperti pada gambar 3 berikut.



Gambar 2

Animasi Angsa Dan Dino

Perancangan game dengan memanipulasi animasi objek yang dalam power point dapat berupa objek geometris, teks, foto atau objek berbentuk animasi gif (Faraaz, 2021). Sebuah objek huruf akan diasosiasikan dengan nama binatang, misalnya A dengan animasi Angsa, B dengan animasi Babi, D dengan animasi Dinosaur dan seterusnya. Objek huruf ditampilkan terlebih dahulu dengan guru menyebut nama huruf dan murid menirukan, selanjutnya jika huruf tersebut di klik, maka animasi gambar akan dimainkan sesuai dengan huruf yang diklik.

4. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di Laboratorium Komputer IST AKPRIND Yogyakarta yang diikuti oleh 50 orang dalam 3 shift setiap hari Sabtu tanggal 12-26 Maret 2022.

5. Tahap evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan kuesioner evaluasi setelah ceramah dan pelatihan. Adapun topik yang dievaluasi menyangkut pemenuhan kebutuhan, harapan dan kepuasan. Item yang dievaluasi adalah pemberdayaan masyarakat, pemenuhan kebutuhan, pemenuhan keterampilan, peningkatan daya nalar dan manfaat kegiatan.



Gambar 3

Skema Kegiatan Pengabdian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan berupa sebuah bahan ajar berbentuk game puzzle sederhana, mengenal angka dan mengenal huruf.

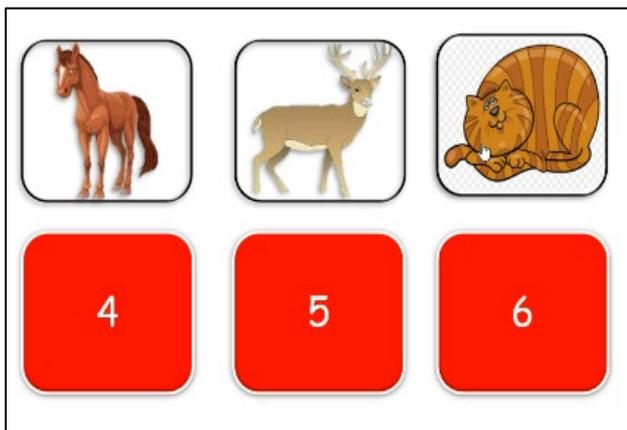
Game Puzzle Mengetahui Angka

Langkah pertama peserta menyaksikan demo dari nara sumber untuk merancang mendownload bahan-bahan gambar, audio dan gambar animasi. Untuk game mengenal angka dirancang angka 1-6 yang dihubungkan dengan gambar binatang untuk angka 1 sampai 3 dan nama binatangnya untuk angka 4 sampai 6. Halaman pertama rancangan adalah seperti gambar 4 berikut ini.



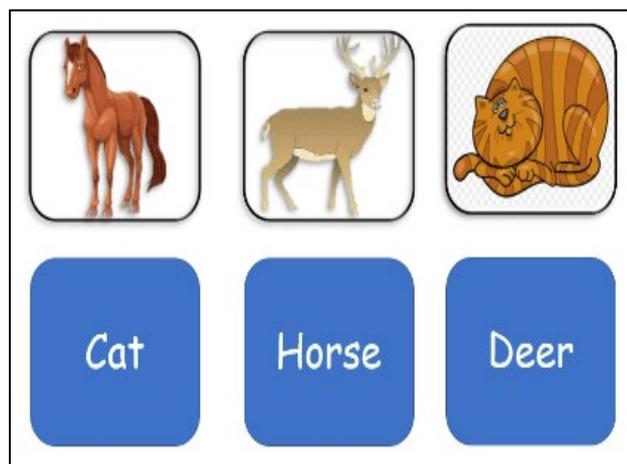
Gambar 4
Halaman Awal Game

Langkah berikutnya adalah merancang animasi pada gambar box 1,2, dan 3 yaitu jika diklik maka akan dimunculkan gambar kuda (*Horse*) untuk angka 1, gambar Rusa (*Deer*) untuk angka 2 dan gambar kucing (*Cat*) untuk angka 3 seperti pada Gambar 5.



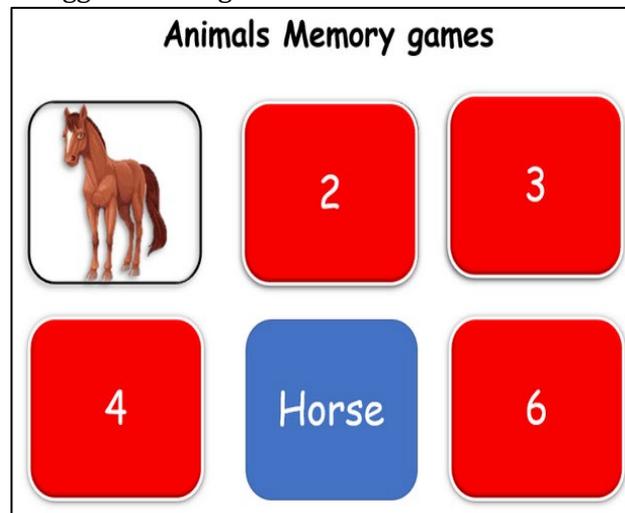
Gambar 5
Animasi Gambar Binatang

Selanjutnya untuk angka 4, 5 dan 6 dihubungkan animasinya dengan nama-nama binatang tersebut secara acak dalam bahasa Inggris seperti pada gambar 6.



Gambar 6
Animasi Nama Binatang

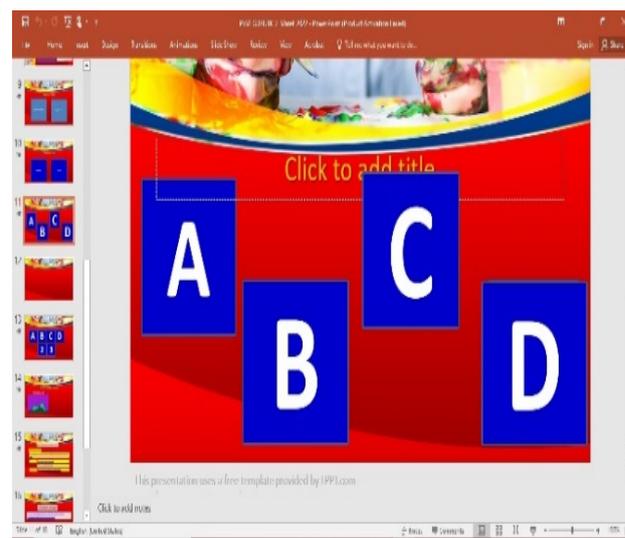
Setelah rancangan animasi siap maka game siap digunakan dibawah bimbingan guru yakni 1 (guru menyebut nama angka 1) sambil mengklik angka 1 sehingga gambar angka 1 akan berubah jadi gambar kuda. Selanjutnya pada baris kedua dipilih angka 5, yang terhubung dengan tulisan Horse yang akan menggantikan angka 5.



Gambar 7
Animasi Pencocokan Nama Dan Gambar Binatang

Game Puzzle Mengenal Huruf

Game puzzle yang kedua menggunakan algoritma yang hampir sama, yaitu memperkenalkan huruf dengan mengasosiasikan dengan animasi binatang dengan nama yang huruf awalnya adalah huruf awal nama binatang, misalnya A=Angsa, B=Babi, C=Capung dan D=Dinosaurus. Desain awal berupa 4 box dengan huruf A,B,C dan D seperti pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 8
Desain Awal Puzzle Huruf

Desain selanjutnya adalah merancang animasi jika huruf di-klik, yaitu menampilkan gambar sesuai dengan huruf yang di-klik (gambar 9)



Gambar 9

Desain Animasi Di Balik Huruf

Jika semua huruf di-klik, maka yang terlihat adalah gambar-gambar animasi yang menarik bagi anak-anak untuk mengingat nama-nama binatang dan huruf yang terkait seperti dalam gambar 10.



Gambar 10

Jika Semua Huruf Di-Klik

Bimbingan Pembuatan Game

Selanjutnya setelah para peserta menyaksikan demo pembuatan program maka mereka melakukan sendiri proses perancangan program dengan bimbingan dari pemateri seperti terlihat dalam gambar 11. Dalam melakukan perancangan program para peserta juga didampingi oleh para asisten laboratorium komputer seperti pada gambar 12.



Gambar 11

Penjelasan Dari Pemateri



Gambar 12

Bimbingan Peserta Oleh Asisten Lab Komputer

Kegiatan demo dan pembuatan program bahan ajar berbasis game puzzle sederhana dapat dilaksanakan dengan lancar dan para peserta mendapatkan pemahaman yang sangat bernilai untuk membantu para guru menyiapkan bahan ajar yang menarik bagi anak-anak usia TK. Akhir kegiatan diakhiri dengan foto bersama (gambar 13).



Gambar 13

Foto Pemateri Bersama Sebagian Peserta

Evaluasi Kegiatan

Pasca kegiatan dilakukan evaluasi dengan membagikan kuesioner kepada peserta. ada sebanyak 20 responden yang menjawab kuesioner yang dibagikan sebagai evaluasi. Terdapat 5 aspek yang ditanyakan kepada responden yang dilihat dari harapan dan kepuasan. Hasil rangkuman jawaban untuk variabel kepentingan ditunjukkan pada Tabel 1.

Dari tabel 1 terlihat bahwa secara keseluruhan responden menganggap bahwa pelatihan ini penting dengan prosentase 85,6% dan 14% bahkan menganggap penting sekali. Hanya 2,6% yang

menganggap cukup penting dan tidak ada yang menganggap kegiatan ini kurang penting

Tabel 1
Harapan Terhadap Aspek Yang Dinilai

Aspek yang dinilai	Harapan/Kepentingan (%)			
	Kurang Penting	Cukup Penting	Penting	Penting Sekali
Pelaksanaan PkM mampu memberdayakan masyarakat	0	0	85	15
Program PkM Sesuai kebutuhan masyarakat	0	0	86	14
Program PkM memberikan pengetahuan	0	6	85	09
Program PkM memberikan keterampilan	0	7	85	18
Diperoleh manfaat dan terbantuan pemecahan masalah	0	0	86	14
Rata-rata respon	0	2,6	85,6	14,0

Pada tingkat kepuasan peserta hasil pengolahan respon dari peserta disajikan dalam Tabel 2. Dari tabel 2 terlihat bahwa dari tingkat kepuasan responden, rata-rata untuk semua aspek yang dinilai, sebanyak 86,4% menjawab puas dan 12,6% menjawab sangat puas.

Pada detail aspek terlihat bahwa tingkat kepuasan rata-rata responden pada kelima aspek kelima yang dievaluasi berada di atas 84%. Sedangkan khusus untuk aspek kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat, 86% responden menjawab setuju dengan tingkat kepuasan yang paling tinggi, yaitu 89%. Sedangkan tingkat kepuasan yang kedua sebesar 88% ada pada aspek kegiatan ini bermanfaat bagi masyarakat.

Tabel 2
Kinerja/Tingkat Kepuasan Terhadap Aspek Yang dinilai

Aspek yang dinilai	Kinerja/Kepuasan (%)			
	Kurang puas	Cukup Puas	Puas	Sangat Puas
Pelaksanaan PkM mampu memberdayakan masyarakat	0	0	86	14

Program PkM Sesuai kebutuhan masyarakat	0	0	89	11
Program PkM memberikan pengetahuan	0	6	85	10
Program PkM memberikan keterampilan	0	5	84	16
Diperoleh manfaat dan terbantuan pemecahan masalah	0	0	88	12
Rata-rata respon	0	2,2	86,4	12,6

D. KESIMPULAN

Peningkatan kemampuan guru TK untuk mengemas bahan ajar yang menarik bagi anak-anak TK saat ini menggunakan pendekatan game sederhana sangat diperlukan. Dengan menggunakan aplikasi Microsoft power point dapat dibuat sebuah bahan ajar berupa game puzzle mengenal angka dan mengenal huruf yang dilengkapi dengan animasi gambar binatang yang menarik bagi anak-anak. Belajar dan bermain menggunakan alat peraga game sederhana diharapkan akan menjadikan proses interaksi belajar lebih intensif dan mengena.

Pelatihan yang diselenggarakan atas kerjasama Informatika IST AKPRIND dengan Gabungan Organisasi Penyelenggara Taman Kanak-kanak Indonesia (GOPTKI) Kota Yogyakarta telah memberikan tambahan pengetahuan dan keterampilan bagi para guru untuk menyiapkan bahan ajar yang menarik. Hasil evaluasi yang dilakukan pasca pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini sangat berguna bagi para guru dalam menyiapkan bahan ajar yang baik. Tingkat kepuasan rata-rata pada seluruh aspek yang dinilai sebesar 86,4% dan 12,6% menjawab sangat puas. Sedangkan pada aspek kesesuaian dengan kebutuhan masyarakat memiliki tingkat kepuasan tertinggi, yaitu sebesar 89%, disusul aspek manfaat pelatihan bagi peserta memiliki tingkat kepuasan yang kedua yaitu 88%.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM IST AKPRIND Yogyakarta yang telah memberikan tugas kepada penulis untuk melaksanakan program pengabdian ini. Terimakasih juga diucapkan kepada pihak GOPTKI Cabang Kota Yogyakarta yang telah mengirimkan para guru TK untuk mengikuti

program pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis game.

DAFTAR PUSTAKA

- Dedy. (2021). Guru Harus Kuasai Teknologi dalam Mengajar. UNIY Page. <https://www.uny.ac.id/id/berita/guru-harus-kuasai-teknologi-dalam-mengajar>
- Fajri, Z., Febriliana, I., Riza, D., Azizah, H., Sofiana, Y., Andila, A., & Pembelajaran, M. (2022). Pendampingan Guru Paud Al Muhaimin Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. Dimastek(Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi), 2(2), 19–31.
- Faraaz. (2021). Cara Membuat Game Sederhana Menggunakan Power Point. Inwepo.Co. <https://inwepo.co/cara-membuat-game-sederhana-menggunakan-power-point/>
- Hayati, R., & Sari, D. N. (2022). Pkm pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran daring untuk anak usia dini. Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2022, 382–384.
- Huba. (2018). Guru Harus Akrab dengan Teknologi. Pasundan ekspres.Co. <https://www.pasundanekspres.co/jabar/suban/g/guru-harus-akrab-dengan-teknologi/>
- Kurnia, R., Solfiah, Y., Pernantah, P. S., & Rusandi, M. A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Bercerita Guru PAUD Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Mekatronik Improving the Storytelling Ability of PAUD Teachers Through Mechatronic Technology-Based Learning Media. Journal of Community Engagement Research for Sustainability, 2(4), 170–175.
- Miller, S. A. (2015). 20 Cara Seru Mengenalkan Angka pada Anak. Www.Ayahbunda.Co.Id. <https://www.ayahbunda.co.id/balita-tips/20-cara-seru-mengenalkan-angka-pada-anak>
- Nisa', L. (2020). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan Anak Usia Dini. ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal, 8(1), 001. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i1.6283>
- Nuraeni, M. H. L. F. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Sumber Belajar bagi Guru PAUD.
- Setyawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. Jinotep (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran), 1(1), 39–44.
- Singgih, K., Sukiyanto, S., Irfan, M., Amalia, A. F., Pusporini, W., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 17–34. <https://doi.org/10.31943/abdi.v4i1.50>
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Inform, 1(1), 1–8.
- Zubaedah, N. (2020). Guru PAUD Perlu Pelatihan Teknologi Infomasi. SindoNews.Com. <https://metro.sindonews.com/read/45709/171/guru-paud-perlu-pelatihan-informasi-teknologi-1590411910>