

Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*: Upaya Peningkatan Kapasitas Guru PAUD dalam Membuat *Games* Baca Tulis Hitung

Rohita^{1*}, Nurfadilah¹, Suwardi¹, Niken Ariasih Damayanti¹

¹Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Al Azhar Indonesia, Jakarta, Indonesia
Jl Sisingamangaraja, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan. Alamat, 12110
Email Penulis Korespondensi: rohita@uai.ac.id

Abstract

Every educator is expected to master technology and integrate it into learning processes, including technology for introducing children to reading, writing, and arithmetic (literacy and numeracy). However, this capability has yet to be realized by early childhood education (PAUD) teachers in Gunung Subdistrict, South Jakarta. Limited knowledge and skills among educators, along with insufficient training on technology utilization, are factors behind the absence of technology-based learning media to enhance these skills. To address this issue, a community empowerment initiative was focused on enhancing the capacity of PAUD teachers by utilizing microsoft powerpoint to create literacy and numeracy learning media for preschool children. The methods employed included socialization, training, assignments, mentoring, presentations, evaluation, and sustainability, with training materials provided on the stages of utilizing microsoft powerpoint features. The activity was conducted through planning, implementation, and reporting stages. Partners were involved in the preparation and execution of the activities. Analysis of the five games created by 11 teachers organized into five groups revealed that the resulting works met assessment criteria, including the alignment of content with reading, writing, and arithmetic skills, as well as the effective use of microsoft powerpoint features to develop the games. In conclusion, Microsoft powerpoint has proven to be an effective tool for enhancing the capacity of PAUD teachers to creating literacy and numeracy games.

Keywords: *Arithmetic, Teacher Capacity, Reading, Writing, Games Educatif.*

Abstrak

Setiap pendidik dituntut untuk dapat menguasai teknologi dan dapat menghadirkannya dalam pembelajaran, termasuk teknologi untuk mengenalkan anak dengan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Akan tetapi kemampuan tersebut belum dapat dihadirkan oleh guru-guru PAUD yang berada di Kelurahan Gunung, Jakarta Selatan. Adanya keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari pendidik serta kurangnya pelatihan pemanfaatan teknologi, menjadi faktor ketidakhadiran media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan tersebut. Untuk itu, kegiatan pemberdayaan masyarakat akan difokuskan pada upaya untuk meningkatkan kapasitas guru PAUD melalui pemanfaatan microsoft powerpoint dalam membuat media pembelajaran calistung untuk anak usia prasekolah. Metode yang digunakan adalah sosialisasi, pelatihan, penugasan, pendampingan, presentasi dan evaluasi, serta keberlanjutan yang dilakukan dengan menyediakan materi mengenai tahapan penggunaan fitur-fitur dalam microsoft powerpoint. Kegiatan dilaksanakan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporan. Mitra terlibat dalam penyusunan perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil analisis dari lima games yang dihasilkan oleh 11 guru dalam 5 kelompok terlihat bahwa hasil karya tersebut telah memenuhi unsur-unsur penilaian yaitu kesesuaian konten terkait kemampuan membaca, menulis, dan berhitung serta terkait penggunaan fitur-fitur di dalam microsoft powerpoint untuk membuat games. Sehingga dapat disimpulkan bahwa microsoft powerpoint dapat meningkatkan kapasitas guru PAUD dalam membuat games calistung.

Kata Kunci: *Berhitung, Kapasitas Guru, Membaca, Menulis, Permainan Edukatif.*

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung) masih menjadi keinginan bagi sebagian besar orang tua ketika anak-anak mereka selesai dalam pendidikan prasekolahnya. Hal ini ditujukan agar anak dapat lebih mudah untuk beradaptasi ketika mereka berada di jenjang pendidikan dasar. Keinginan orang tua tersebut tidak dapat dihindari oleh banyak kepala satuan pendidikan. Berbagai upaya telah dilakukan, mulai dari merencanakan kegiatan yang menarik, menggunakan media yang bervariasi, menggunakan metode bermain, hingga memahami orang tua akan pembelajaran yang tepat untuk kemampuan calistung tersebut pada anak.

Di sisi lain, tidak sedikit guru PAUD yang berupaya memenuhi keinginan orang tua tersebut dengan menggunakan media yang seadanya dan metode yang lebih banyak pada penugasan. Papan tulis, spidol, dan lembar kerja anak masih menjadi media yang dominan digunakan untuk menstimulasi kemampuan calistung. Untuk kegiatan, guru lebih banyak memberikan dalam bentuk anak menghitung benda, menghitung dengan jari, menyebutkan angka atau huruf di papan tulis, ataupun dengan menulis di lembar kerja atau buku tulis anak. Hal ini tentu berlawanan dengan prinsip pembelajaran anak usia dini. Masalah dalam upaya menanamkan kemampuan calistung pada anak dengan praktek-praktek pembelajaran yang kurang tepat terjadi pula di sebagian besar satuan pendidikan anak usia dini di beberapa wilayah (Rachman, 2019; Rohita, Fitria, & Haryadi, 2018; Wulandari, Azizah, Indonesia, & Barat, 2023). Kondisi ini terjadi di banyak satuan pendidikan wilayah Jati Padang, Jakarta Selatan.

Kelurahan Jati Padang terletak di kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Dengan penduduk sebanyak 5.161 KK (kepala keluarga) dan luas 2,50 km². Kelurahan ini berbatasan dengan Pejaten Barat di sebelah utara, Cilandak Timur dan Ragunan di sebelah barat, Pasar Minggu di sebelah timur, dan Ragunan di sebelah selatan. Dalam struktur Kelurahan Jati Padang, PAUD menjadi bagian Program Kerja POKJA II di bawah Tim Penggerak PKK. Kelurahan Jati Padang membawahi 11 PAUD di 9 Rukun Warga (RW) dari total 10 RW. Sembilan (9) PAUD bagian dari RW atau Bina Keluarga Balita (BKB), satu (1) PAUD Mandiri,

dan satu (1) PAUD Negeri. Total jumlah guru PAUD di Kelurahan Jati Padang terdapat 50 guru, dimana masing-masing PAUD terdapat 4-6 guru, dengan latar belakang pendidikan 62% SMA, 30% Diploma dan S1 non pendidikan, dan 8% S1 PAUD. Kurikulum Pembelajaran yang diterapkan sebagian besar PAUD di wilayah Jati Padang masih menerapkan kurikulum 2013 meskipun beberapa sekolah mencoba mengintegrasikan dengan kurikulum merdeka.

PAUD Al Fajri merupakan salah satu PAUD di Kelurahan Jati Padang yang berlokasi di Jl. AUP Barat I Rt 001 Rw 06 Kelurahan Jati Padang Kecamatan Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Lembaga ini didirikan tahun 2014 dan pada tahun ajaran 2023/2024 memiliki 44 peserta didik dengan 4 orang tenaga pendidik dan 2 tenaga kependidikan. Dengan latar belakang pendidikan guru: 16 % pendidikan SMA, 33% pendidikan D1 non Pendidikan, 16% D2 pendidikan Sekolah dasar, dan 33% menempuh Pendidikan S1 non Pendidikan. Kegiatan pembelajaran dilakukan mulai jam 08.00 – 10.30 wib untuk anak usia 3-6 tahun dengan muatan lokal pembiasaan kegiatan keagamaan.

Layanan pendidikan yang diberikan di PAUD Al Fajri menggunakan model pembelajaran sentra. Terdapat 5 sentra yaitu sentra imtaq, sentra persiapan, sentra bahan alam, sentra main peran dan sentra motorik. Namun dari kelima sentra tersebut, kegiatan lebih banyak dilakukan di sentra imtaq dan sentra persiapan termasuk kegiatan untuk menstimulasi kemampuan membaca, menulis, dan berhitung (calistung). Pemberian stimulasi untuk kemampuan tersebut dilakukan atas kebijakan pimpinan lembaga yang didasarkan pada adanya tuntutan orang tua agar anak-anaknya siap memasuki sekolah dasar, dimana indikatornya adalah memiliki kemampuan calistung (Lestari, 2023; Zainah, 2019).

Adapun media yang digunakan untuk menstimulasi kemampuan calistung anak lebih banyak menggunakan media lepasan yang sudah jadi seperti manik-manik, dadu huruf/ angka, puzzle atau media lepasan dari barang bekas/ alam seperti batu, kayu, botol bekas minuman, dan lain sebagainya. Beberapa kegiatan calistung yang pernah diberikan beserta dengan medianya adalah mengenalkan konsep penjumlahan menggunakan stik es cream serta menyusun kosakata menggunakan kartu huruf. Guru di PAUD Al Fajri juga telah berupaya menghadirkan media berbasis teknologi berupa

pemutar video menggunakan youtube, salah satunya pada pengenalan tema tata surya. Anak diajak menonton video tentang tata surya, menghitung jumlah planet yang ada pada video, menuliskan nama-nama planet, menggambar, menceritakan isi cerita dalam video, serta menyanyikan lagu sesuai dengan tema yang dikenalkan. Kegiatan berupa permainan jarang sekali diberikan kepada anak.

Situasi ini tidak berbeda jauh dengan guru-guru PAUD di Kelurahan Jati Padang. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, diketahui bahwa selain media lepasan, guru lebih banyak menggunakan lembar kerja berupa buku paket sedangkan untuk penggunaan media teknologi tidak hanya terbatasnya sarana tetapi juga adanya “ketakutan” guru untuk menggunakan alat elektronik dengan alasan gaktek, takut kalau pakai nanti rusak gantinya mahal (Rohita, 2020). Pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, belum pernah diikuti oleh guru-guru PAUD di Kelurahan Jati Padang, termasuk guru di PAUD Al Fajri.

Berdasarkan analisa situasi yang telah dipaparkan, maka terlihat adanya permasalahan yang dihadapi guru-guru PAUD di Kelurahan Jati Padang, khususnya di PAUD Al Fajri. Beberapa masalah tersebut 1) Rendahnya pemahaman guru mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, yang diantaranya dapat disebabkan oleh latar belakang pendidikan yang ditempuh, 2) Belum tersedianya media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak, 3) Belum tersedianya *games* edukatif digital untuk mendukung kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak, dan 4) Kurangnya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi pendidikan, sehingga akan berdampak pada tidak hadirnya teknologi dalam pembelajaran yang lebih jauh akan mengakibatkan anak dan guru buta teknologi.

Berdasarkan keempat masalah yang dapat teridentifikasi, maka dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat ini, masalah akan diatasi melalui peningkatan kapasitas guru PAUD dalam pemanfaatan teknologi *microsoft powerpoint* agar dapat membuat media pembelajaran berupa *games* edukatif untuk mendukung kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak usia prasekolah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan dilakukannya kegiatan adalah 1) Meningkatkan

kemampuan guru PAUD memanfaatkan teknologi pembelajaran, dan 2) Meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam menstimulasi kemampuan membaca, menulis, dan berhitung.

2. METODE

Metode

Peserta pelatihan adalah guru-guru Pos PAUD yang berada di Kelurahan Jati Padang, Jagakarsa, Jakarta Selatan dengan jumlah sebanyak 10 orang guru. Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan menggunakan beberapa metode sehingga mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan. Metode tersebut terbagi menjadi beberapa tahapan.

Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan dalam bentuk pemaparan materi mengenai: (a). Manajemen pendidikan; (b). Pembelajaran calistung dan prinsip-prinsip pembelajaran untuk anak usia dini dalam Kurikulum Merdeka; (c). Media pembelajaran berbasis teknologi; dan, (d). *games* edukatif dan *powerpoint*.

Pelatihan

Pelatihan diberikan dalam beberapa tahap, yaitu: analisis kurikulum, pemilihan materi calistung, penggunaan konten dalam *powerpoint*, pembuatan *games* calistung berbasis *powerpoint*.

Penugasan dan Pendampingan

Penugasan dan pendampingan diberikan kepada peserta sebanyak 2 kali, yaitu pada saat pelatihan yang dilakukan secara tatap muka dengan didampingi secara langsung oleh mahasiswa. Penugasan kedua diberikan sebagai bentuk pengayaan kepada peserta dengan konten yang berbeda dari penugasan yang dilakukan secara tatap muka. Penyelesaian penugasan tetap didampingi oleh mahasiswa. *whatsapp* grup digunakan untuk memudahkan komunikasi dalam penyelesaian tugas yang diberikan.

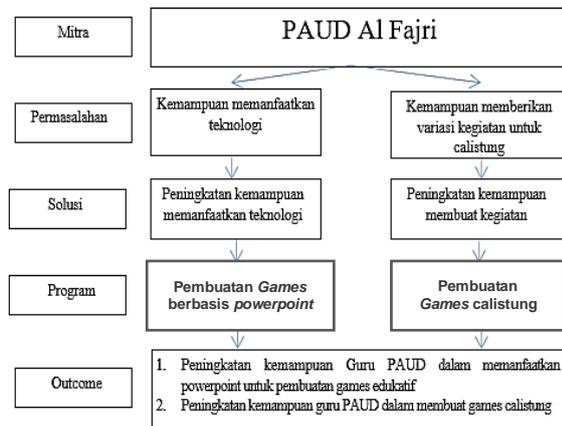
Presentasi dan Evaluasi

Presentasi dilakukan oleh peserta untuk menunjukkan hasil karyanya kemudian dilakukan evaluasi atas hasil karya tersebut. Evaluasi dilakukan menggunakan indikator yang telah ditentukan terkait dengan konten

calistung maupun terkait dengan fitur-fitur yang ada pada *powerpoint*.

Keberlanjutan

Keberlanjutan dilakukan dengan menyediakan materi mengenai cara dan tahapan menggunakan fitur dalam *microsoft powerpoint* untuk membuat *games* edukatif. agar peserta tetap dapat membuat *games* edukatif dengan konten yang berbeda berdasarkan aspek perkembangan anak.



Gambar 1. Mitra, Permasalahan, Solusi dan Luaran

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

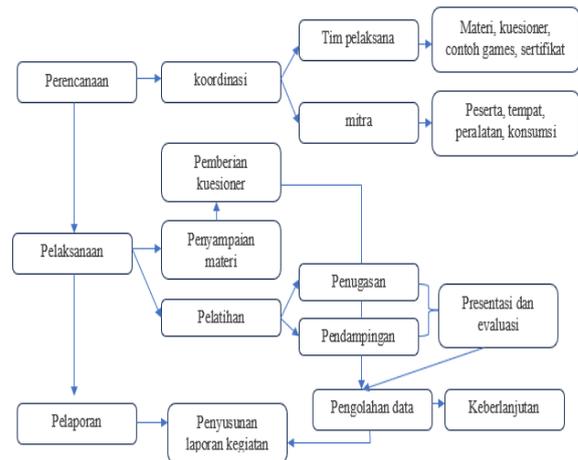
Kegiatan dilaksanakan di Pos PAUD Al Fajri Kelurahan Jati Padang, Pasar Minggu, Jakarta Selatan. Kegiatan yang melibatkan 10 orang guru PAUD di Kelurahan tersebut dilaksanakan sebanyak 3 pertemuan dimana pertemuan pertama adalah kegiatan pembukaan, pemberian materi, dan pelatihan; pertemuan kedua adalah penugasan dan pendampingan yang dilakukan oleh mahasiswa; dan pertemuan terakhir adalah presentasi dan evaluasi. Di dalam proses penyelesaian tugas, peserta juga mendapatkan pendampingan dari mahasiswa dalam bentuk komunikasi menggunakan *whatsapp group*.

Alat dan Bahan

Alat yang digunakan adalah laptop, meja, proyektor, kipas angin, dan kabel roll. Sementara bahan yang digunakan adalah materi mengenai pendidik profesional, kemampuan membaca menulis dan berhitung serta stimulasi yang dapat diberikan, media dan teknologi dalam pembelajaran, serta materi mengenai *microsoft powerpoint* mencakup fitur dan pemanfaatannya, yang disajikan dalam bentuk presentasi.

Langkah Pelaksanaan

Adapun langkah pelaksanaan kegiatan disajikan dalam bentuk bagan berikut.



Gambar 2. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Untuk mengetahui ketercapaian tujuan dari kegiatan yang dilakukan maka ditentukan indikator keberhasilan, seperti yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Indikator Keberhasilan Kegiatan

No.	Indikator	Sebelum	Sesudah
1	Kemampuan guru PAUD memanfaatkan <i>powerpoint</i> untuk pembuatan <i>games</i> edukatif	10%	100%
2	Kemampuan guru PAUD dalam membuat <i>games</i> calistung	20%	100%

Keberhasilan kegiatan juga akan diukur dengan penyebaran kuesioner yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan selesai dilakukan pada 11 orang guru PAUD di Kelurahan Jati Padang. Pertanyaan yang diajukan ditampilkan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 2. Pertanyaan Dalam Kuesioner

No.	Pertanyaan
1.	Apa saja pelatihan berbasis teknologi komputer yang pernah diikuti
2.	Apa yang dimaksud dengan media digital?
3.	Apa saja jenis media digital yang dapat digunakan dalam pendidikan anak usia dini?
4.	Media pembelajaran yang sering anda gunakan untuk mengenalkan calistung pada anak

No.	Pertanyaan
5.	Pernahkah memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran untuk mengenalkan calistung pada anak?
6.	Apa yang anda ketahui tentang <i>microsoft powerpoint</i> ?
7.	Fitur apa saja yang anda ketahui ada dalam <i>powerpoint</i> ?
8.	Pernahkah menggunakan <i>powerpoint</i> untuk membuat media pembelajaran calistung?

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pemberdayaan masyarakat dilakukan dalam waktu 3 pertemuan, menyesuaikan pada agenda kegiatan yang telah disusun bersama dengan mitra.

Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi dan pelatihan

Pembukaan pelaksanaan kegiatan pemberdayaan masyarakat dilakukan pada pertemuan pertama, Sabtu 27 Juli 2024. Kegiatan dihadiri oleh mitra yaitu ketua yayasan PAUD Al Fajri, perwakilan pengurus HIMPAUDI Kelurahan Jati Padang, Jakarta Selatan, serta guru perwakilan dari 13 lembaga di Kelurahan Jati Padang. Setelah kegiatan pembukaan selesai, peserta diberi kuesioner untuk mendapatkan informasi pengetahuan awal mengenai *games*, calistung, dan juga *microsoft powerpoint*. Kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi yang disampaikan oleh dosen PGPAUD UAI dan juga mahasiswa semester akhir, terkait dengan profesional guru, media pembelajaran dan teknologi, calistung untuk anak usia dini, serta pemanfaatan *powerpoint* untuk pembuatan.

Transfer iptek dilakukan pada kegiatan pelatihan. Peserta dikenalkan dengan berbagai fitur yang terdapat di dalamnya serta mengajarkan bagaimana fitur-fitur tersebut dapat digunakan, diantaranya untuk membuat *games*. Fitur yang dikenalkan adalah insert gambar, suara, video, link; serta fitur transisi.

Kegiatan selanjutnya adalah memberi kesempatan peserta untuk mengeksplor *microsoft powerpoint* dan mencoba menggunakan fitur-fitur untuk membuat *games* calistung. Peserta juga diminta untuk mengingat batas kemampuan calistung yang harus dikuasai anak sesuai dengan tahapan usianya. Tugas awal yang diberikan kepada peserta dapat dilanjutkan

di rumah atau sekolah masing-masing agar dapat diselesaikan.



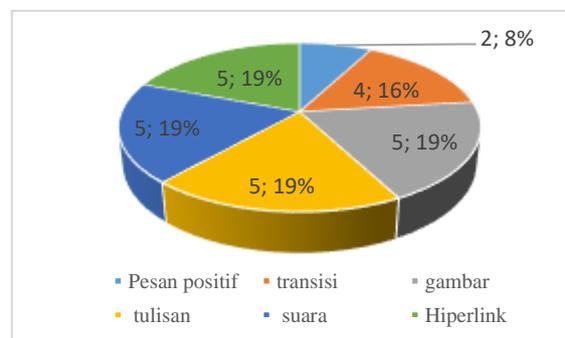
Gambar 3. Pemaparan Materi dan Tanya Jawab



Gambar 4. Pelatihan Pembuatan *Games*

Penugasan dan Pendampingan

Penyelesaian tugas membuat *games* calistung dilanjutkan dengan pendampingan dari mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pemberdayaan masyarakat. Beberapa poin penilaian menjadi panduan dalam merevisi hasil karya peserta. Hasil analisis tersebut disampaikan mahasiswa pendamping kepada peserta yang didampingi. Berikut adalah penilaian awal dari *games* calistung peserta.



Gambar 5. Hasil Analisis Karya Awal Peserta

Presentasi dan Evaluasi

Pada pertemuan ketiga, peserta diminta untuk mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat dan dipraktekkan kepada anak didik di kelasnya masing-masing. Pada pertemuan berikutnya, peserta mempresentasikan hasil

karya yang sudah mereka buat. Setelah dikenalkan, peserta diberi tugas untuk mengeksplorasi fitur dalam *microsoft office* sesuai dengan materi yang disampaikan. Mahasiswa yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan bertugas untuk mendampingi peserta yang telah dibagi ke dalam beberapa kelompok kerja.

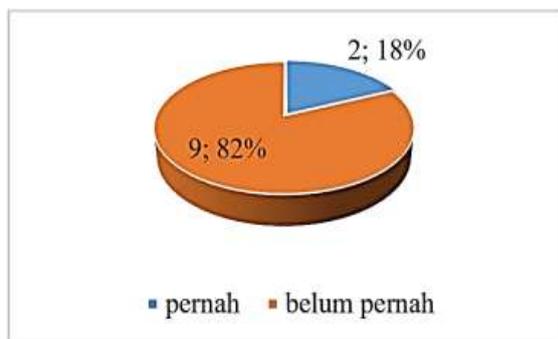


Gambar 6. Presentasi Hasil Karya Peserta

Hasil Kegiatan

Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner diperoleh informasi yang disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



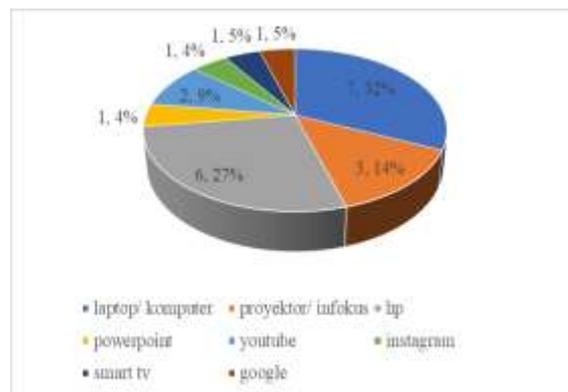
Gambar 7. Ikut Serta dalam Pelatihan Berbasis Teknologi

Gambar 7 menunjukkan bahwa 82% peserta belum pernah mengikuti pelatihan berbasis teknologi. Hal ini tentu akan berdampak pada kemampuan guru tersebut dalam pemanfaatan teknologi untuk berbagai kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Dampak lain yang dirasakan guru ketika memiliki pengetahuan teknologi yang rendah adalah adanya rasa cemas sehingga tidak memiliki rasa percaya diri untuk menggunakannya dalam pengajaran mereka (Balanskat dalam Hatos, Lacrimioara, & Clipa, 2022). Terutama ketika harus berhadapan dengan anak-anak didik yang mungkin lebih melek digital (Becta, 2004).

Mengikuti pelatihan menjadi salah satu investasi guru dalam bidang teknologi untuk

dapat menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan efektif. Evans (2021) menuliskan bahwa teknologi bukanlah solusi untuk krisis pembelajaran. Namun, teknologi dapat menjadi solusi untuk masalah mikro tertentu dalam sistem pendidikan. Dan, investasi dalam teknologi dilakukan melalui salah satunya adalah pelatihan agar teknologi tersebut dapat berfungsi.

Terdapat berbagai macam teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, termasuk pembelajaran. Diantaranya adalah media digital.



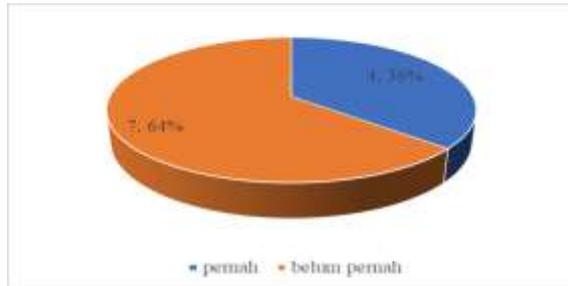
Gambar 8. Media Digital Yang Digunakan dalam Pembelajaran

Hasil penyebaran kuesioner kepada guru PAUD, diperoleh informasi yang disajikan pada gambar 8, dimana 27% guru menyatakan menggunakan hp sebagai media digital yang digunakan dalam pembelajaran; 32% menggunakan laptop/ komputer; dan 14% menyatakan menggunakan proyektor. Selebihnya menjawab media digital yang digunakan dalam pembelajaran adalah youtube, instagram, *powerpoint*, *smart tv*, dan google.

Berdasarkan jawaban yang diberikan tersebut terlihat bahwa ada perbedaan persepsi mengenai media digital dan teknologi digital. HP atau smartphone, tablet, dan laptop termasuk dalam kelompok teknologi digital sementara media digital merupakan media yang memungkinkan berbagi informasi di berbagai format, seperti teks, foto, video, dan audio (Nurjanah & Mukarromah, 2021).

Berdasarkan gambar 9 terlihat bahwa 64% peserta menyatakan belum pernah memanfaatkan teknologi dalam pengenalan calistung. Dari informasi yang diperoleh sebelumnya, diketahui bahwa peserta lebih banyak menggunakan kartu angka dan loose part untuk kegiatan berhitung dan menulis

permulaan serta kartu kata untuk membaca permulaan. Sementara 36% lainnya menyatakan pernah memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran untuk mengenalkan calistung pada anak.



Gambar 9. Pemanfaatan Teknologi dalam Pengenalan Calistung Pada Anak



Gambar 10. Penggunaan *Powerpoint* Sebagai Media Pembelajaran untuk Pengenalan Calistung

Adapun penggunaan *microsoft powerpoint* dalam mengenalkan calistung pada anak, belum pernah dilakukan. Hal ini terlihat dari jawaban 100% peserta seperti pada gambar 10. Namun meskipun demikian, peserta bukan tidak mengetahui sama sekali mengenai *microsoft powerpoint*.

Tabel 3 menunjukkan pengetahuan yang dimiliki peserta terkait *microsoft powerpoint*. Informasi ini didapatkan dari jawaban peserta dalam kuesioner yang diberikan pada saat awal pelaksanaan kegiatan. Dari 11 peserta, 4 orang diantaranya menyatakan bahwa *microsoft powerpoint* dapat digunakan dalam membuat gambar dan slide presentasi. Sementara 4 orang menyatakan belum tahu, sementara 3 lainnya menjawab sekedar tahu, dapat mengolah data, dan sebagai aplikasi data. Namun jika dilihat dari pengetahuan akhir yang dimiliki peserta setelah mengikuti kegiatan, diperoleh informasi bahwa 91% peserta dapat menyebutkan manfaat dari *powerpoint*, yaitu untuk membuat presentasi, membuat bahan ajar, memasukkan video, membuat *games* dengan menggunakan gambar, video, dan suara.

Tabel 3. Pengetahuan Peserta Mengenai *Powerpoint*

No.	Pengetahuan awal	Pengetahuan akhir
1	Sekedar tahu saja	Sebuah program komputer untuk membuat presentasi
2	Dapat membuat gambar	Sangat membantu dalam membuat bahan ajar
3	Belum tahu	perangkat lunak komputer pengolah presentasi untuk dokumen maupun sebuah karya dalam slide
4	Aplikasi yang digunakan untuk presentasi dan berupa slide	Aplikasi yang berisi tentang video
5	Tidak tahu	Untuk membuat media pembelajaran seperti <i>powerpoint</i>
6	Perangkat lunak komputer	untuk membuat <i>games</i> / kuis
7	Pengolahan data	Untuk membuat <i>games</i> , kuis
8	Perangkat lunak komputer pengolah presentasi untuk dokumen maupun sebuah karya dalam bentuk slide	membuat PPT
9	aplikasi data	Program komputer yang digunakan untuk presentasi
10	Belum tahu	program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh <i>Microsoft</i>
11	Belum tahu	Sebuah perangkat untuk membuat presentasi multimedia yang menarik dengan menggunakan gambar, video, dan suara

Tabel 4. Pengetahuan Peserta Mengenai Fitur dalam *Microsoft Powerpoint*

No	Pengetahuan awal	Pengetahuan akhir
1	Belum tahu	<i>Insert, Design, Transisi, PlayBack, Hyperlink</i>
2	Fitur yang ada di laptop saja	<i>Insert picture,</i>
3	Belum tahu	Gambar bergerak , narasi, desain otomatis
4	Tema	Canva
5	Belum	Gambar bergerak
6	Gambar bergerak	rekaman gambar bergerak,narasi dan desain sistematis
7	Desain otomatis, gambarnya bergerak, rekaman dengan narasi	Dapat bergerak gambarnya, ada rekaman dgn narasi
8	Rekaman gambar, gambar bergerak, desain otomatis	Canva, <i>convert</i>
9	Rekaman gambar	Insert, desain, audio
10	Belum tahu	Insert, design, Animation/ transitions, <i>playback, hyperlink</i>
11	Belum tahu	<i>Home, insert, design, layout,</i> transisi dan animasi, <i>playback, hyperlink</i>

Adanya penambahan pengetahuan tersebut, tentu akan memberikan dampak terhadap kemampuan peserta dalam menggunakan *microsoft powerpoint* tersebut. Terutama terkait dengan berbagai fitur yang dapat digunakan khususnya untuk membuat *games* dengan konten kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Peningkatan pengetahuan mengenai fitur dari *microsoft powerpoint* terdapat pada tabel 4. Menunjukkan pengetahuan peserta mengenai fitur yang tersedia dalam *microsoft powerpoint* dan dapat digunakan untuk membuat *games* calistung. Sebelum penyampaian materi, terdapat 27.3% peserta yang dapat memberikan jawaban, yaitu bahwa fitur yang ada adalah desain otomatis, gambar bergerak, dan rekaman gambar. Meskipun jawaban tersebut tidak sepenuhnya tepat, namun hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta akan hal tersebut masih terbatas. Sementara 72.7% lainnya, menyatakan bahwa mereka belum mengetahui, atau pun jika ada yang memberikan jawaban, seperti “tema”, belum menunjukkan informasi yang cukup akan pengetahuan mereka mengenai fitur dalam *microsoft powerpoint*.

Peningkatan pengetahuan terlihat setelah tim pelaksana menjelaskan fitur-fitur yang ada dan dapat digunakan dalam membuat *games* calistung. Berdasarkan tabel 4, terlihat 82% telah dapat menyebutkan fitur yang dimaksud,

yaitu *insert, design, transisi, playback, hyperlink*, dan narasi untuk menuliskan kata atau kalimat. Bahkan 20% peserta telah mampu menggunakan aplikasi canva untuk mencari desain template dan gambar untuk kemudian digunakan dalam *microsoft powerpoint*.

Analisis Hasil Karya

Salah satu keberhasilan dari kegiatan yang dilakukan dapat diketahui dari hasil karya peserta, seperti yang tersaji pada tabel 5. Terlihat bahwa terdapat 5 judul *games* yang dihasilkan oleh 5 kelompok peserta terdiri dari 2 dan 3 orang, dapat menggunakan lima fitur yang ditentukan. Kelima fitur tersebut adalah *hyperlink*, transisi gambar ataupun *slide, insert* gambar, insert tulisan, dan *insert* suara.

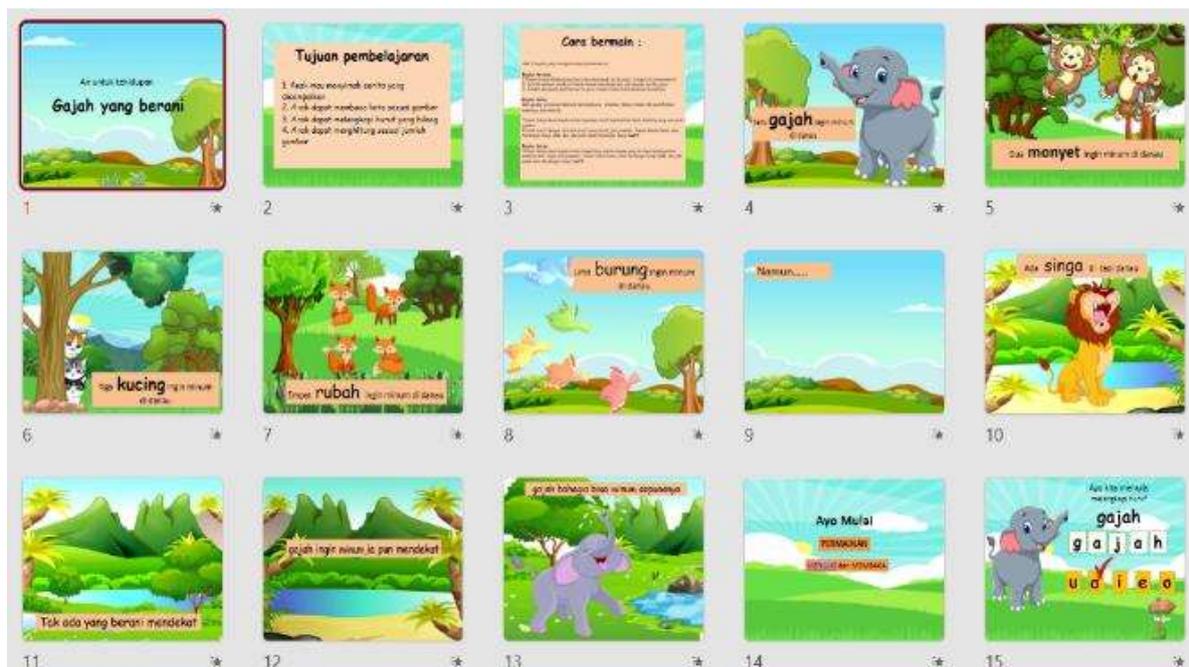
Terkait dengan konten calistung, terlihat pada tabel 6 bahwa kelima *games* yang dihasilkan peserta telah sesuai dengan ketentuan yang diberikan, yaitu adanya tujuan, cara bermain, pengenalan membaca permulaan, menulis permulaan, dan berhitung permulaan. Untuk kemampuan menulis permulaan, di dalam *games* diubah menjadi melengkapi huruf. Dari kegiatan melengkapi huruf, peserta dapat menambahkan kegiatan meniru huruf yang dipilih dalam *games*, dengan berbagai media, baik cat air, manik-manik, ataupun plastisin.

Tabel 5. Analisis Penggunaan Fitur dalam Games Peserta

Judul Games	Hyperlink	Transisi	Gambar	Tulisan	Suara
Mengenal identitas jenis kelamin	V	V	V	V	V
Mengenal bagian tubuhku	V	V	V	V	V
Mengenal diriku	V	V	V	V	V
Transjakarta	V	V	V	V	V
Gajah yang berani	V	V	V	V	V

Tabel 6. Analisis Konten Calistung dalam Games Peserta

Judul Games	Tujuan	Cara Bermain	Membaca	Melengkapi Huruf	Berhitung
Mengenal identitas jenis kelamin	V	V	-	V	V
Mengenal bagian tubuhku	V	V	V	V	V
Mengenal diriku	V	V	V	V	V
Transjakarta	V	V	V	V	V
Gajah yang berani	V	V	V	V	V



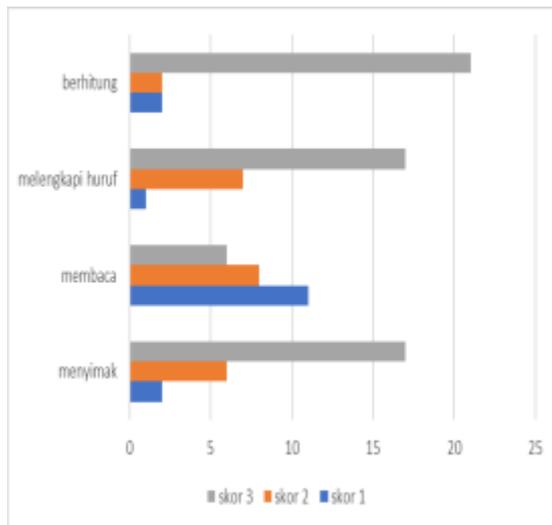
Gambar 11. Hasil Karya Peserta – Games Gajah yang Berani

Contoh Hasil Karya Peserta

Gambar 11 merupakan salah satu hasil *games* yang dihasilkan oleh peserta dengan judul *games* “Gajah yang Berani”. *Games* tersebut berisi tentang tujuan pembelajaran, cara bermain, dan cerita tentang gajah di hutan yang berani mendekati air danau untuk menghilangkan rasa hausnya. Terkait dengan konten berhitung, ditampilkan jumlah binatang, seperti “tiga kucing”, “empat rubah”, dan “lima burung”. Untuk konten membaca dan menulis permulaan, tersedia *slide* berisi tentang kata “gajah” dan pilihan huruf vokal untuk melengkapi kata gajah.

Kemampuan Calistung Anak

Berdasarkan gambar 12, diketahui bahwa sebagian besar anak-anak memiliki kemampuan berhitung, melengkapi huruf, membaca, dan menyimak berada pada skor 3. Hal ini menunjukkan bahwa *games* yang dibuat peserta dan digunakan untuk bermain anak, memberi dampak positif pada peningkatan kemampuan tersebut. Manfaat bermain *games* berbasis *powerpoint* ini juga sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan Fitri (2023). Di dalam penelitiannya dikatakan bahwa penggunaan media *powerpoint* untuk pengenalan angka dan huruf pada anak kelompok A1 berhasil mendukung perkembangan kognitif mereka.



Gambar 12. Kemampuan Calistung Anak Setelah Praktek Bermain Games Calistung

Permainan yang dibuat menggunakan *microsoft powerpoint* merupakan permainan interaktif dimana ketika anak memberikan jawaban yang tepat maka akan mendapat respon, baik berupa simbol “tanda ceklist (v)”, atau berupa suara “kamu hebat”. Hal ini diharapkan akan memberikan semangat dan motivasi pada anak untuk mau menyelesaikan tugas yang ada dalam permainan berbasis *powerpoint* tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemberian motivasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar anak usia dini dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,693 (Nisa’ & Suhermanto, 2014).

Clegg dalam Angger (2021) menuliskan bahwa permainan interaktif merupakan jenis permainan yang melibatkan partisipasi aktif dari anak-anak dalam prosesnya. Melalui interaksi yang terjadi, permainan ini mampu mendukung perkembangan anak secara maksimal dengan mengasah kemampuan motorik sekaligus melatih berbagai keterampilan lainnya. Termasuk kemampuan calistung anak.

Kegiatan bermain *games* bagi anak tentunya bukanlah hal yang dilarang. Hasil survei Common Sense Media (Media, 2017) terhadap anak-anak AS berusia 0–8 tahun menemukan bahwa, rata-rata, anak-anak berusia 2–4 tahun bermain game selama sekitar 21 menit, dan anak-anak berusia 5–8 tahun bermain selama sekitar 42 menit. Sehingga permainan *games* berbasis *powerpoint* dapat dimanfaatkan guru untuk meningkatkan kemampuan anak terutama pada kognitifnya, yaitu kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini dikarenakan

pada dasarnya anak-anak senang dan terbiasa bermain *games*. Namun, perlu diperhatikan bahwa permainan yang dilakukan akan memberi dampak positif atau negatif bergantung pada konten yang terdapat di dalamnya (Blumberg et al., 2019).



Gambar 13. Praktek Bermain Games Calistung

Berdasarkan tulisan tersebut dapat dikatakan bahwa *games* edukatif yang dibuat guru dapat digunakan oleh anak-anak dan dapat meningkatkan kemampuan kognitifnya terutama dalam kemampuan calistung, dikarenakan konten yang terdapat dalam *games* tersebut. Dari kelima *games* yang berhasil dibuat oleh peserta, kelimanya sesuai dengan tema-tema yang diajarkan di sekolah, diantaranya adalah tema transportasi, tema binatang, dan tema panca inderaku. Kata-kata yang dikenalkan merupakan kata-kata sederhana yang mudah diikuti anak untuk membaca dan mudah dilakukan anak ketika tugas melengkapi huruf. Demikian pula dengan kemampuan berhitung, dimana dalam gambar yang disediakan terdapat sejumlah gambar sesuai dengan tema yang dikenalkan. Anak-anak diberi kesempatan untuk menghitung gambar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kuesioner dan hasil karya peserta dalam bentuk *games* calistung berbasis *powerpoint*, dapat disimpulkan bahwa, terjadi peningkatan sebesar 100% pada pengetahuan peserta mengenai *powerpoint* yang berdampak pada peningkatan kemampuan peserta dalam

memanfaatkan *powerpoint*, dan terjadi peningkatan sebesar 100% pada kemampuan peserta dalam membuat *games* calistung yang disebabkan adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam memanfaatkan *powerpoint*. Peningkatan tersebut dapat dicapai karena metode pelaksanaan pemberdayaan masyarakat yang digunakan. Peserta tidak hanya mendapatkan materi dan pelatihan, tetapi juga adanya pendampingan dan evaluasi dari hasil karya awal peserta terhadap penggunaan fitur-fitur maupun terhadap konten calistung yang dimasukkan dalam *games*.

Adanya peningkatan pada guru PAUD tersebut tentu akan dapat memberikan dampak positif pada kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi. Guru PAUD tidak hanya mampu mengoperasikan *microsoft powerpoint* tetapi juga mengetahui bagaimana menggunakannya untuk membuat *games*, khususnya *games* calistung.

Keterbatasan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah karena ketersediaan laptop di masing-masing sekolah sehingga peserta harus membawa sendiri laptop untuk berlatih membuat *games* calistung. Keterbatasan lainnya adalah pembuatan *games* baru dapat menyentuh kemampuan literasi dan numerasi sederhana bagi anak. Sehingga direkomendasikan agar pada kegiatan pemberdayaan masyarakat selanjutnya, guru dapat berlatih untuk membuat *games* yang mendukung aspek kemampuan lain seperti kemampuan sosial emosional, kognitif pemecahan masalah, ataupun nilai agama dan moral anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian, Inovasi, dan Pemberdayaan Masyarakat UAI atas pendanaan yang diberikan pada skema *Competitive Public Service Grant* tahun 2024. Terimakasih disampaikan pula pada PAUD Al Fajri selaku mitra pelaksana kegiatan pemberdayaan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Becta. A Review Of The Research Literature On Barriers To The Uptake of ICT by Teachers. , <https://www.becta.org.uk/> § (2004).

- Blumberg, F. C., Deater-Deckard, K., Calvert, S. L., Flynn, R. M., Green, C. S., Arnold, D., & Brooks, P. J. (2019). Digital Games as a Context for Children's Cognitive Development: Research Recommendations and Policy Considerations. *Social Policy Report*, 32(1), 1–33. <https://doi.org/10.1002/sop2.3>
- Evans, D. K. (2021). Education Technology for Effective Teachers. *Education Technology for Effective Teachers*, (February). <https://doi.org/10.1596/35079>
- Fitri, Z. Z. (2023). Implementasi Media PowerPoint dalam Mengembangkan Kemampuan Mengenal Angka dan Huruf. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5(1), 156–167. <https://doi.org/10.35473/ijec.v5i1.1981>
- Hatos, A., Lacrimioara, C. M., & Clipa, O. (2022). *The importance of teacher training from the digital skills 'perspective*.
- Lestari, D. P. (2023). Miskonsepsi Baca Tulis Hitung (Calistung) pada Jenjang PAUD (Misconceptions of Reading, Writing and Counting (Calistung) at the Early Childhood Education Level). *Journal Of Early Childhood Education And Research*, 4(1), 1.
- Media, C. S. (2017). The Common Sense Census: Media Use By Kids Age Zero to Eight. In *Common Sense*. San Fransisco. https://doi.org/10.1163/9789004250901_013
- Nisa', T. F., & Suhermanto, F. (2014). Pengaruh Pemberian Motivasi Terhadap Prestasi Belajar AUD Dalam Education Golden Garden For Children. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 76–146.
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Rachman, Y. A. (2019). Mengkaji Ulang Kebijakan Calistung Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Dan Pengembangan Umat*, 2(1), 14–22.
- Rohita, Fitria, N., & Haryadi, D. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Penyusunan Perencanaan Pembelajaran (AP3) dalam Penyusunan Perencanaan Pembelajaran bagi Guru Taman Kanak-kanak di Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 644–654. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10168>

- Rohita, R. (2020). The Ability of Ece Teachers to Use ICT in The Industrial Revolution 4.0. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 502. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.339>
- Widhiasih, A. P., & Yunita, S. (2021). Pengembangan Permainan Interaktif Berbasis Teknologi Untuk Anak Usia Dini. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.4831>
- Wulandari, H., Azizah, H. A., Indonesia, U. P., & Barat, J. (2023). Penerapan calistung di paud. *Journal of Early Childhood and Inclusive Education*, 7(1), 11–21.
- Zainah, I. R. (2019). “Efektifitas Metode Funcalistung Dalam Menumbuhkan Minat dan Kegemaran Mengenal Huruf Dan Angka (Studi Kualitatif Di Kelompok B TK Cahaya Indonesia Cimahi)”. *Idea: Jurnal Humaniora*, 204–217. <https://doi.org/10.29313/idea.v0i0.4979>