

Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint bagi Guru TK di Kabupaten Karawang

¹Nina Puspitaloka, ²Mery Ardiyani, ³Meutia Farida Azis, ⁴Nina KurniaFani, ⁵Ii Aida Adyarana

^{1.2.3.4.5}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Singaperbangsa Karawang, Karawang

E-mail: ¹nina.puspitaloka@fkip.unsika.ac.id, ²2210631060027@student.unsika.ac.id, ³2210631060028@student.unsika.ac.id, ⁴2210631060035@student.unsika.ac.id, ⁵2210631060083@student.unsika.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pendidikan pra-sekolah, sebagai fondasi awal perkembangan anak, perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi untuk memberikan pengalaman belajar yang optimal. Masa kanak-kanak, sering disebut "Golden Age," adalah periode perkembangan kognitif yang signifikan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang efektif. Karena keterbatasan pengetahuan dan kompetensi yang dimiliki guru TK dalam membuat media pembelajaran menjadi menarik, Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Singaperbangsa Karawang mengadakan pelatihan pembuatan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint bagi guru TK di Kabupaten Karawang. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan terdiri dari 4 tahap: penyajian materi dan diskusi konsep dasar PowerPoint, penjelasan langkah-langkah pembuatan media interaktif, praktik pembuatan media PowerPoint oleh peserta, serta evaluasi hasil karya dan kegiatan pelatihan. Pelatihan ini diikuti oleh 22 guru dari RA/TK At-Taqwa, Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang pada tanggal 11 Mei 2024. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan PowerPoint untuk menciptakan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil angket kepuasan peserta, secara keseluruhan kegiatan pelatihan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan bagi guru-guru RA At Taqwa Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam pembuatan multimedia interaktif menggunakan microsoft Powerpoint. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi anak-anak, serta mempersiapkan mereka untuk jenjang pendidikan selanjutnya.

Kata kunci : Kompetensi Guru TK, Multimedia Interaktif, Pelatihan, PowerPoint

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has brought about major changes in various aspects of life, including education. Pre-school education, as the early foundation of child development, needs to adapt to technological advances to provide optimal learning experiences. Childhood, often called the "Golden Age," is a period of significant cognitive development, which requires effective learning media. Due to the limited knowledge and competence of kindergarten teachers in making learning media interesting, the Community Service Team of Singaperbangsa University of Karawang conducted training on making interactive multimedia using PowerPoint

for kindergarten teachers in Karawang Regency. The method used in the training activities consisted of 4 stages: presentation of material and discussion of the basic concepts of PowerPoint, explanation of the steps for making interactive media, practice of making PowerPoint media by participants, and evaluation of work results and training activities. The training was attended by 22 teachers from RA/TK At-Taqwa, Pakisjaya District, Karawang Regency on May 11, 2024. The results of the training showed an increase in teachers' knowledge and skills in using PowerPoint to create interactive learning media. Based on the results of the participant satisfaction questionnaire, overall this training activity succeeded in providing significant benefits for teachers of RA At Taqwa Pakisjaya District, Karawang Regency in improving their skills and knowledge in making interactive multimedia using Microsoft Powerpoint. This training is expected to improve the quality of learning, provide a more enjoyable learning experience for children, and prepare them for the next level of education.

Keywords : *Interactive Multimedia, Kindergarten Teacher Competency, PowerPoint, Training*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan prasekolah atau pendidikan anak usia dini (PAUD) berperan penting dalam perkembangan anak, khususnya di masa "Golden Age," di mana perkembangan kognitif anak sangat signifikan (Satria et al., 2023; Cahyati et al., 2018). Dalam konteks ini, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang efektif agar dapat memaksimalkan potensi anak (Anggara, 2019). Selain memberikan fondasi untuk pendidikan selanjutnya, pendidikan PAUD juga bertujuan untuk mempersiapkan anak melalui stimulasi yang tepat (Asmara, 2021; Ayu dan Manuaba, 2021). Di sini, peran media pembelajaran menjadi sangat penting untuk membuat anak terlibat secara aktif dan tertarik selama proses belajar (Kartini et al., 2020).

Kemampuan bahasa anak adalah salah satu aspek yang perlu dikembangkan sejak dini, karena bahasa berperan penting sebagai alat komunikasi utama dalam kehidupan sehari-hari (Kamayana dan Dewi, 2023). Namun, banyak anak usia dini yang masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Permasalahan ini menggarisbawahi perlunya peningkatan

upaya dalam pengembangan bahasa anak sejak awal (Lusiana et al., 2024). Pentingnya kemampuan bahasa ini tidak hanya terbatas pada komunikasi, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan keterampilan lain yang akan mereka pelajari di masa depan.

Namun, pendidikan di taman kanak-kanak (TK) sering kali belum terlaksana dengan maksimal. Metode pengajaran yang monoton dan cenderung berpusat pada tugas-tugas membuat anak kurang memahami materi pelajaran, sehingga mereka bisa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar (Sadikin dan Hamidah, 2020; Asmuni, 2020). Hal ini dapat menghambat perkembangan kognitif dan kemampuan bahasa anak, yang pada gilirannya memengaruhi prestasi belajar mereka di masa depan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat anak dan membuat mereka belajar lebih aktif (Zein et al., 2021; Permanik, 2022).

Media pembelajaran interaktif menggunakan berbagai alat dan teknologi, seperti Microsoft PowerPoint, dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menyenangkan (Ardiansah dan Miftakhi, 2019). PowerPoint memungkinkan guru untuk

menyajikan materi melalui kombinasi animasi, gambar, video, dan audio, yang dapat meningkatkan keterlibatan anak selama proses belajar. Dengan demikian, penggunaan media ini tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menarik dan membantu anak-anak memahami konsep dengan lebih baik (Syahroni et al., 2020).

Tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Singaperbangsa Karawang berupaya memberikan solusi terhadap permasalahan ini dengan menginisiasi pelatihan pembuatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint bagi guru TK di Kabupaten Karawang. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Dengan media yang lebih menarik, diharapkan anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar dan memahami materi dengan lebih mudah (Ardiansah dan Miftakhi, 2019; Daryanto, 2010).

Pelatihan ini memberikan banyak manfaat bagi para guru, anak-anak, sekolah, dan masyarakat. Bagi para guru, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat menyampaikan materi dengan lebih kreatif dan percaya diri. Bagi anak-anak, media yang lebih interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar mereka dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Di tingkat sekolah, pelatihan ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan, sedangkan bagi masyarakat, peningkatan kualitas pendidikan anak usia dini dapat membantu menciptakan sumber daya manusia yang lebih berkualitas di masa depan (Norita dan Hadiyanto, 2021).

2. PERMASALAHAN MITRA

Masyarakat saat ini menghadapi tantangan dalam bidang pendidikan anak usia dini, terutama dalam hal penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Di Kabupaten Karawang, banyak guru taman kanak-kanak (TK) masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang kurang memotivasi anak-anak. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan bahasa dan perkembangan kognitif anak, yang seharusnya bisa dioptimalkan selama "Golden Age" mereka.

Permasalahan utama adalah keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, seperti Microsoft PowerPoint, untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif. Kondisi ini menunjukkan kebutuhan mendesak akan pelatihan yang dapat membekali guru dengan kemampuan membuat dan menggunakan multimedia interaktif. Tanpa dukungan media pembelajaran yang menarik, proses belajar mengajar di TK bisa menjadi pasif dan membosankan, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan anak dan menurunkan kualitas pendidikan di masyarakat.

Pelatihan pembuatan multimedia interaktif berbasis PowerPoint menjadi solusi yang ditawarkan untuk mengatasi masalah ini. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar anak-anak. Dengan demikian, diharapkan kualitas pendidikan di Kabupaten Karawang dapat meningkat, yang akan berdampak positif pada perkembangan anak-anak di masa depan.

3. METODOLOGI

Sebelum memulai pelaksanaan pelatihan, tim PKM mencari informasi

tentang jumlah guru di RA/TK At-Taqwa, Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang. Setelah itu, tim PKM akan berkomunikasi dengan Kepala Sekolah untuk menentukan materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan para guru peserta serta meminta izin untuk menyelenggarakan pelatihan di sekolah tersebut. Pelatihan ini direncanakan akan dilaksanakan selama satu hari. Langkah-langkah kegiatan dalam pelatihan ini meliputi:

1. Penyajian materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint. Narasumber akan memulai kegiatan dengan menjelaskan konsep dasar PowerPoint, keuntungannya dan kekurangannya, serta penerapannya dalam pembelajaran. Selain penyampaian materi, tim PKM juga akan mengadakan sesi tanya jawab dan diskusi untuk mengukur pemahaman peserta dalam kegiatan ini.

2. Pemaparan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran. Dalam tahap ini, akan dijelaskan secara rinci tentang cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint. Peserta akan diberikan panduan mengenai penggunaan PowerPoint, fitur-fitur yang ada di dalamnya, serta diperlihatkan contoh-contoh media PowerPoint yang telah selesai dibuat. Selain itu, akan diberikan demonstrasi mengenai cara menggunakan animasi, merekam suara, serta menambahkan gambar/foto dalam presentasi. Selanjutnya, akan didemonstrasikan juga cara membuat bahan ajar interaktif dari powerpoint tersebut.

3. Pelatihan dan praktik pembuatan media PowerPoint. Peserta akan diajak dalam sesi pelatihan untuk membuat media PowerPoint yang merupakan inti dari kegiatan ini. Mereka akan langsung menggunakan komputer untuk mengikuti tutorial pembuatan multimedia interaktif materi pembelajaran dengan PowerPoint yang dipraktikkan langsung oleh

narasumber. Peserta akan membuat materi ajar untuk dipraktikkan langsung saat proses belajar mengajar di kelas. Evaluasi hasil kegiatan ini akan didasarkan pada bahan ajar yang dihasilkan dari pelatihan dan didasarkan pada pemahaman peserta yang mengikuti pelatihan.

4. Setelah peserta menyelesaikan multimedia interaktifnya, dilakukan evaluasi menyeluruh untuk menilai kelebihan dan kekurangan multimedia interaktif yang telah dibuat. Selain itu, peserta diberikan angket untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan. Hasil evaluasi digunakan untuk mengevaluasi kesuksesan pelatihan secara keseluruhan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2024 di RA At Taqwa, Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang yang dihadiri oleh 22 orang guru. Berikut ini adalah hasil workshop yang diselenggarakan oleh tim PKM. Penyampaian materi dapat dilihat pada gambar-gambar berikut.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pendidikan guru TK mengenai pembuatan materi pembelajaran interaktif berbasis aplikasi PowerPoint sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran diawali dengan mempersiapkan kebutuhan workshop meliputi proyektor, laptop, dan lain sebagainya. Sebelum memasuki pemaparan materi, para peserta mengisi daftar hadir yang telah disiapkan.



Gambar 1. Pendaftaran peserta

Dalam kegiatan ini akan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu di antaranya penyampaian materi, praktik,

dan evaluasi. Pada sesi pertama, yaitu penyampaian materi dimana tim PKM memberikan informasi, penjelasan, dan pembelajaran kepada peserta tentang cara membuat multimedia interaktif menggunakan powerpoint. Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft dan memiliki fungsi utama untuk membuat presentasi multimedia yang menarik dengan menggunakan slide, teks, gambar, grafik, video, dan suara (Inggihpangestu, 2022). PowerPoint memiliki berbagai kelebihan yang membuatnya populer sebagai alat presentasi. Salah satunya adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual yang menarik melalui penggunaan teks, gambar, grafik, dan animasi yang dapat memperkuat pesan. Selain itu, PowerPoint mudah digunakan berkat antarmuka yang intuitif dan fleksibel untuk berbagai jenis presentasi. Namun, PowerPoint juga memiliki beberapa kekurangan. Salah satunya adalah keterbatasan interaktivitas dibandingkan dengan alat presentasi modern lainnya. Selain itu, presentasi yang kompleks dapat membutuhkan perangkat keras yang lebih kuat untuk berjalan lancar. Risiko overload informasi juga ada jika terlalu banyak informasi dimasukkan dalam satu slide, yang dapat membingungkan audiens. Peserta dengan antusias dan fokus mendengarkan serta mencatat poin-poin penting yang disampaikan oleh pembicara. Tujuan dari sesi ini adalah untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik yang dibahas serta mempersiapkan peserta untuk sesi-sesi selanjutnya.



Gambar 2. Penyampaian materi

Sesi berikutnya adalah sesi praktik atau demonstrasi. Dalam bagian ini, peserta memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam aktivitas dan mencoba mempraktikkan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Tim PKM akan memberikan panduan langkah demi langkah tentang cara membuat bahan ajar multimedia interaktif menggunakan aplikasi PowerPoint. Peserta akan diberikan kesempatan untuk mencoba dan mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Tujuan dari sesi ini adalah untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta, memperkuat pemahaman mereka tentang konsep atau keterampilan yang diajarkan, serta meningkatkan keterampilan praktis mereka dalam membuat bahan ajar multimedia interaktif berbasis PowerPoint.

Pada sesi praktik ini, tim PKM menjelaskan langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint dengan tema mengenal kosakata Bahasa Inggris tentang nama-nama hewan dengan jelas, dimulai dari bagaimana langkah awal menggunakan blank presentation di PowerPoint, cara membuat slide menu, mengenal hewan, hingga *games*.

Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat multimedia interaktif menggunakan aplikasi PowerPoint.

1. Buka aplikasi PowerPoint dan pilih Blank Presentation. Langkah pertama, klik kanan pada slide utama, pilih Format Background, dan pilih efek yang diinginkan. Setelah itu, pilih File dan navigasi ke aset media yang sangat penting untuk mempermudah pencarian bahan-bahan yang dibutuhkan. Langkah selanjutnya adalah memilih menu Picture or texture fill, lalu pilih menu Insert dan From a file untuk gambar kumpulan binatang, kemudian ubah offset top dan bottom menjadi 0%. Klik Insert, pilih Text Box, ketikkan "GET TO KNOW ANIMALS", lalu klik Shape Format, gunakan Text Outline berwarna kuning, dan ratakan ke tengah. Selanjutnya, insert

gambar papan, kemudian salinalin bacaan yang sudah ada, edit menjadi PLAY, lalu jadikan bacaan PLAY dan papan tadi menjadi satu grup dengan memilih Shape Format dan Group. Klik kata PLAY, pilih Insert -> Action, atur Mouse Click dengan ceklis Play Sound dan pilih whoosh, serta atur hyperlink ke slide 2. Atur juga Mouse Over dengan ceklis Play Sound dan pilih whoosh. Klik kanan, pilih New Slide, ubah format foto menggunakan gambar dengan offset semua sisi menjadi 0%, kemudian masukkan gambar harimau dan gajah. Salin papan PLAY dari slide pertama, perpanjang dan ubah kata-katanya. Klik Insert -> Action, atur Mouse Click dan Mouse Over seperti sebelumnya. Atur Mouse Click pada Get to know dengan hyperlink ke slide 3 dan pada Game dengan hyperlink ke slide 6. Terakhir, insert ikon home, pilih Insert -> Action, atur Mouse Click dengan hyperlink ke slide 1, dan jangan lupa menerapkan sound pada Mouse Click dan Mouse Over.

2. Langkah kedua adalah mengubah background. Tekan touchpad bagian kiri pada halaman kosong lalu pilih format background. Pilih menu Picture or texture fill, kemudian pilih insert dan from a file untuk memasukkan background. Setelah memilih shapes, ubah warnanya sesuai keinginan. Pilih menu Text box untuk memasukkan teks dan ubah ukurannya. Selanjutnya, pilih text box, tekan bagian kiri pada touchpad, pilih copy dan kemudian paste untuk menduplikasi text box. Pilih menu insert, lalu picture, dan This device untuk memasukkan foto hewan dan elemen lainnya. Pilih menu insert, lalu animation dan animasi fly in untuk membuat objek bergerak. Setelah memilih animasi, ubah opsi On Click menjadi With Previous untuk semua elemen. Untuk memasukkan gambar hewan dan ikon lainnya, pilih insert, lalu pictures dan this device. Tekan text box giraffe, pilih insert, kemudian audio, dan pilih audio on my PC. Ubah animasi text box giraffe dengan memilih animation

dan animasi zoom, serta ubah opsi On Click menjadi With Previous. Pilih kembali animation, lalu animasi Grow/Shrink. Di menu animation, pilih Animation Pane dan opsi Timing. Ubah Repeat menjadi 10 dan size menjadi smaller dengan centang auto-reverse. Animasikan tombol next dengan memilih gambar, lalu animation dan zoom. Ubah tulisan picture menjadi click di selection pane. Pilih semua option di bawah click, lalu Timing dan triggers, pilih start effect on click dan click. Tambahkan efek suara pada gambar click dan next dengan memilih insert, action, mouse over, centang play sound, dan pilih whoosh. Hyperlink tombol next ke slide berikutnya dengan memilih insert, action, mouse click, centang hyperlink to dan pilih next slide. Terapkan langkah-langkah ini pada slide-slide berikutnya.

3. Langkah terakhir adalah mengubah format background menggunakan gambar seperti di contoh. Pertama, insert gambar bingkai, lalu rendahkan transparansi gambar dengan mengklik Picture format kemudian Transparency dan pilih transparansi ke-2. Setelah itu, insert gambar ular. Klik gambar bingkai dan terapkan animasi Float in, pilih start With Previous. Lakukan hal yang sama pada gambar ular. Selanjutnya, klik Insert, pilih Shapes dan pilih bentuk kotak dengan ujung yang bulat, tambahkan bentuk tersebut dengan menahan kursor pada slide. Ubah format bentuknya dengan mengklik Shape Format, pilih bentuk sesuai gambar. Kemudian klik kanan, pilih Edit Text, dan masukkan satu huruf apa saja. Ubah jenis font text menjadi Cooper Black dengan ukuran 44, lalu terapkan Shape Outline dengan memilih Weight 3. Salin huruf yang sudah jadi sebanyak 8 buah di kanan dan kiri serta 5 buah di bagian bawah gambar. Agar huruf di kanan kiri sejajar, duplikat semua huruf di kiri dengan menahan tombol CTRL. Untuk huruf di kanan kiri gambar, buat huruf secara acak tetapi harus ada huruf dalam kata SNAKE

yang dihilangkan. Di bagian bawah gambar, susun huruf hingga membentuk kata SNAKE. Selanjutnya, hilangkan huruf N dan K. Blok huruf N dan terapkan animasi Zoom dan start With Previous, begitu pula untuk huruf K. Selanjutnya, insert audio, pilih dari My PC, kemudian masukkan audio wrong answer (karena huruf pertamanya salah) dan letakkan di ujung kiri PPT. Duplikat audio dan sesuaikan dengan semua huruf yang ada. Gunakan audio correct answer untuk huruf N dan K. Untuk menyesuaikan suara dengan huruf yang akan diklik, tekan audio, buka Animation Pane, klik panah ke bawah, pilih Triggers, Start Effect, dan cari huruf yang sesuai. Terapkan hal ini pada semua huruf. Pindahkan huruf N dan K ke bawah suara masing-masing correct answer dalam animation pane agar muncul ketika diklik huruf tersebut. Terapkan hal ini ke game selanjutnya (duck and monkey). Ubah format background dengan gambar berikut, tambahkan text box "HAPPY LEARNING!", ubah font (contoh: Cooper Black), dan terapkan animasi Fly in.

Peserta menunjukkan antusiasme yang cukup baik selama kegiatan berlangsung. Sikap atau reaksi positif yang mereka tunjukkan mempengaruhi tingkat minat, semangat, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pengabdian ini.



Gambar 3. Langkah-langkah pembuatan multimedia interaktif

Sesi berikutnya adalah kesempatan bagi peserta untuk merefleksikan dan memberikan umpan balik mengenai pengalaman mereka dalam pembuatan multimedia interaktif menggunakan aplikasi PowerPoint yang telah dijelaskan

sebelumnya. Dalam sesi evaluasi ini, moderator mengajukan pertanyaan terbuka untuk merangsang refleksi dan umpan balik, memoderasi interaksi antar peserta, dan memastikan semua peserta merasa nyaman untuk berpartisipasi. Peserta didorong untuk secara aktif memberikan masukan, mendengarkan dengan seksama, dan bertanya jika ada hal yang belum mereka pahami. Evaluasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta serta menyempurnakan metode pembelajaran di masa mendatang.

Kegiatan pelatihan ini meningkatkan pengetahuan serta referensi bagi para guru TK dalam menciptakan kelas yang interaktif dan inovatif. Penggunaan aplikasi PowerPoint membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan disukai oleh siswa. Hal ini terbukti dari hasil evaluasi kegiatan yang berupa angket kepuasan dengan presentase sebagai berikut.

1. Untuk pernyataan "Materi pelatihan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint relevan dengan kebutuhan peserta", sebanyak 13,3% peserta menyatakan sangat setuju, 60% peserta menyatakan setuju, dan 26,7% peserta menyatakan netral.
2. Untuk pernyataan "Cara penyajian materi pelatihan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint oleh narasumber menarik", sebanyak 20% peserta menyatakan sangat setuju, sebanyak 66,7% peserta menyatakan setuju, dan sebanyak 13,3% peserta menyatakan netral.
3. Untuk pernyataan "Materi pelatihan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami", sebanyak 13,3% peserta menyatakan sangat setuju, 66,7% peserta menyatakan

- setuju, dan 20% peserta menyatakan netral.
4. Untuk pernyataan “Materi pelatihan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint memberikan pengetahuan baru peserta”, sebanyak 26,7% peserta menyatakan sangat setuju, 60% peserta setuju, dan 13,3% peserta menyatakan netral.
 5. Untuk pernyataan “Media yang digunakan untuk pelatihan interaktif”, sebanyak 13,3% peserta menyatakan sangat setuju, 73,3% peserta setuju, dan 13,3% peserta menyatakan netral.
 6. Untuk pernyataan “Materi pelatihan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint meningkatkan pengetahuan teknologi dan informasi peserta”, sebanyak 20% peserta menyatakan sangat setuju, 66,7% peserta setuju, dan 13,3% peserta menyatakan netral.
 7. Untuk pernyataan “Materi pelatihan multimedia interaktif menggunakan PowerPoint meningkatkan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran yang baik”, sebanyak 20% peserta menyatakan sangat setuju, 20% peserta menyatakan setuju, dan 20% peserta menyatakan netral.

Dari hasil analisis di atas, peserta kegiatan PKM ini menyatakan setuju bahwa materi pelatihan ini bermanfaat dan efektif untuk mereka. Hal ini dibuktikan dengan persentase setuju dan sangat setuju yang mencapai angka 73,3%. Sementara itu, dalam hasil angket kepuasan peserta terhadap kegiatan PKM ini seluruh peserta menyatakan 0% yang tidak setuju ataupun sangat tidak setuju terhadap keefektifan kegiatan PKM. Hal ini menunjukkan respons positif yang tinggi dari para peserta.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pembuatan multimedia interaktif menggunakan microsoft powerpoint sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar tanpa kendala, mendapatkan tanggapan dan respon positif dari seluruh peserta. Hal ini menunjukkan potensi peserta untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan dalam pelatihan pembuatan multimedia interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint. Dukungan penuh dari kepala RA At Taqwa Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang, serta antusiasme dan partisipasi aktif dari seluruh guru, menjadi faktor penting yang memastikan kelancaran dan keberhasilan berbagai kegiatan yang diadakan. Partisipasi aktif dan dukungan dari peserta serta tim Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai tenaga teknis juga berkontribusi besar dalam keberhasilan kegiatan ini. Guru-guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan fitur-fitur di Microsoft PowerPoint untuk mendesain bahan ajar yang menarik. Peningkatan pemahaman dan keahlian guru dalam menggunakan Microsoft PowerPoint terlihat dari hasil analisis data angket, di mana lebih dari 90% responden menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa pelatihan pembuatan multimedia interaktif menggunakan Microsoft PowerPoint yang dilakukan bermanfaat dan efektif.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan bagi guru-guru RA At Taqwa Kecamatan Pakisjaya, Kabupaten Karawang dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam pembuatan multimedia interaktif menggunakan microsoft Powerpoint. Para guru kini lebih mampu memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang ada di Microsoft PowerPoint untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif untuk peserta didik. Selain itu, pelatihan ini juga telah membangkitkan rasa percaya diri mereka dalam mengimplementasikan teknologi multimedia dalam proses pembelajaran sehari-hari.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada RA At-Taqwa Kecamatan Pakisjaya,

Kabupaten Karawang yang telah memberikan kesempatan untuk tim PKM dalam menjalankan program PKM yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint bagi Guru TK di Kabupaten Karawang" sehingga kegiatan tersebut dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat untuk masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf dan Angka dengan model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426-432. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205/2131>
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkalpinang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16-24.
- Asmara, B. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Sains pada Anak Usia Dini Meningkatkan Kreativitas Guru PAUD: Studi Kasus di TK Kreatif Cendekia Surabaya. *Journal of Early Childhood Education and Development*, 7(1), 50. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v7i1.6429>
- Asmuni, A. (2020). Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 281. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2941>
- Ayu, N. K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Pembelajaran Zoofabeth Menggunakan Multimedia Interaktif untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 5(2), 194-201. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35498>
- Cahyati, N., Syafdaningsih, & Rukiyah. (2018). Pengembangan Media Interaktif untuk Pengenalan Kata Bermakna pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Educational Technology and Applied Linguistics*, 9(10), 4. <https://doi.org/10.18592/jea.v9i2.9326>
- Kaffah, S. A. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Mengenai Pengenalan Nama Buah dalam Tiga Bahasa untuk Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 2(2), 95-102.
- Kamayana, I. G. N. P., & Dewi, P. C. (2023). Peningkatan Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Multimedia di TK Anugrah Denpasar. *Prosiding SINTESA*, 6. 10.54801/iba.v7i1.80
- Kartini., Degeng, I. N. S., Sitompul, N. C. (2020). Pengembangan multimedia interaktif tema binatang untuk siswa Taman Kanak-Kanak (TK). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 128-139. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.33879>
- Lusiana, L., Harmanto, B., & Muttaqin, M. A. (2024). Implementasi Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1-10. 10.31849/paud-lectura.v%vi%i.18684
- Muliasari, A. & Linda. (2021). Sikap dan respon anak PAUD dalam mengenal metamorfosis serangga

- melalui media animasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1083-1100.
- Norita, E. & Hadiyanto. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kognitif Berbasis Multimedia di TK Negeri Pembina Padang. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 561-570. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.783>
- Permanik, I. (2022). Penerapan Powerpoint Interaktif dalam Mengembangkan Kosakata Bahasa Inggris Anak. *Al-Ibanah (Jurnal Keislaman, kemasyarakatan, dan Pendidikan)*, 7(1), 1-20. [10.54801/iba.v7i1.80](https://doi.org/10.54801/iba.v7i1.80)
- Rulismi, D. & Kurniah, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Dan Kognitif. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 13(2), 352-361. <https://doi.org/10.33369/diadi.v13i2.31551>
- Sadikin & Hamidah. (2020). Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2), 214-224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Satria, A., Ramadhani, F., & Salamah. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook dalam Meningkatkan Kompetensi Guru TK Citra Indonesia. *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(5), 59-65. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v2i5.880>
- Susantini, N. L. P., & Kristiantari, M. G. R. (2021). Media Flashcard Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 439-448. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.37606>
- 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. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Wijayanti, A., & Santoso, B. (2021). Pengembangan Media Presentasi Cerita Alkitab Melalui Powerpoint untuk Meningkatkan Kognitif dan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 87-95. <http://dx.doi.org/10.38189/jtbh.v2i1.18>
- Yunitasari, K., Tegeh, I. M., & Asril, N. M. (2022). Pengembangan Media Permainan Kartu Kata Bergambar Berbasis Power Point untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(1), 58-66. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i1.40492>
- Zaini, B. & Saputri, M. P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Contextual Teaching and Learning (CTL) Untuk Siswa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) di PAUD SAHABAT. *Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 1(2). <https://doi.org/10.21009/pinter.1.2.2>
- Zein, D. M., Alacsel, S., & Farlina, B. F. (2021). Pembelajaran Multimedia Interaktif Pengenalan Bagian Tubuh Dalam Bahasa Inggris

Pada Taman Kanak Kanak. Jurnal
Responsive Teknik Informatika,

5(2),
10.36352/jr.v5i02.280

10-18.

