

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	8

Indonesian Journal of Cultural and Community Development

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Editorial Team

Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) (["Silk Road" International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

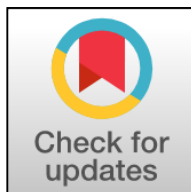
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Exploring the Use of Microsoft PowerPoint for Early Childhood Education: A Community Engagement Program

Mengeksplorasi Penggunaan Microsoft PowerPoint untuk Pendidikan Anak Usia Dini: Program Pengabdian Masyarakat

Leni Yuliana, leniyuliana@uwks.ac.id, (1)

Program Studi PGSD, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

Mukhtar Adinugroho, adi.msei2018@unusa.ac.id, (0)

Program Studi Manajemen, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Firman Yudianto, firman_yudianto@unusa.ac.id, (0)

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Teguh Herlambang, teguh@unusa.ac.id, (0)

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Fajar Annas Susanto, fajar@unusa.ac.id, (0)

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

Jauharotur Rihlah, teguh@unusa.ac.id, (0)

Program Studi PG Paud, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

In traditional early childhood education, teachers often rely on paper-based materials for teaching letters and numbers recognition, which can quickly bore young children. This study aimed to explore the use of Microsoft PowerPoint as an interactive learning media for early childhood education. Using a qualitative approach, the study involved a community engagement program in Harapan Bangsa PAUD, East Java, Indonesia, to introduce the use of Microsoft PowerPoint to teachers. Interviews, observations, and event documentation provided data for descriptive analysis. The program improved teachers' ability to experiment with new and interactive educational material, according to the findings. Community involvement programs improve early childhood education and promote the Tri Dharma Perguruan Tinggi, according to participants and the PAUD Harapan Bangsa. This study highlights the potential of using technology, specifically Microsoft PowerPoint, in early childhood education, and the importance of community engagement in promoting innovation and improving education quality.

Highlights:

- Microsoft PowerPoint as a learning medium for preschool children
- Community engagement programs to explore innovative learning media
- ICT incorporation in early childhood education

Keywords: Early childhood education, Information and Communication Technology (ICT), Learning Media, Microsoft PowerPoint, Community Engagement.

Pendahuluan

Pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini menjadi penting dalam membantu mereka mempersiapkan diri untuk belajar lebih lanjut di masa depan. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perubahan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini adalah Microsoft PowerPoint. Beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan untuk menerapkan media ini dalam pembelajaran [1][2][3]. Selain itu, terdapat juga kegiatan pengabdian masyarakat yang berhasil dilaksanakan dengan mengoptimalkan media PowerPoint dalam membantu pengenalan huruf dan angka [4][5]. Melalui kegiatan-kegiatan tersebut, dapat dihasilkan manfaat bagi pengembangan potensi anak usia dini dan peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat PAUD.

Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini juga dapat membantu guru-guru PAUD dalam eksplorasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif [6], kegiatan pengabdian masyarakat juga dapat dilakukan dalam berbagai bidang lainnya untuk membantu masyarakat dalam mengoptimalkan teknologi dan meningkatkan kualitas hidup [7][8]. Dalam konteks ini, kegiatan pengabdian masyarakat dapat menjadi upaya yang efektif dalam membantu masyarakat menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) atau taman kanak-kanak (TK) sangat penting bagi perkembangan anak. Guru PAUD dan TK harus mengajar dan memantau pertumbuhan dan prestasi akademik murid-muridnya [9]. Oleh karena itu, guru harus memahami proses pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan lingkungan. Media pembelajaran sangatlah penting. Metode pembelajaran saat ini sebagian besar masih bersifat tradisional, meskipun media tersebut dapat ditingkatkan [10].

Namun, metode pengajaran konvensional memiliki kelemahan, terutama untuk anak-anak yang mudah bosan dan kehilangan minat pada apa yang mereka pelajari. Mempelajari huruf dan angka pertama mereka dari teks tercetak di atas kertas mungkin melelahkan bagi anak kecil [11]. Oleh karena itu, para pendidik harus menyediakan materi pembelajaran yang interaktif. Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi menyarankan untuk menggunakan berbagai bentuk TIK di seluruh sekolah [12].

Anak-anak belajar dengan cara yang berbeda dari orang dewasa. Guru harus memahami pertumbuhan pendidikan anak-anak untuk membantu mereka belajar [13]. Memahami bahwa anak-anak adalah pembelajar aktif, bagaimana kematangan mempengaruhi pembelajaran mereka, bagaimana lingkungan mempengaruhi mereka, dan bagaimana mereka belajar melalui bermain adalah landasan pendidikan anak-anak [14]. Oleh karena itu, menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengajar anak-anak dapat meningkatkan perkembangan otak mereka.

PAUD Harapan Bangsa yang berlokasi di Desa Bulak, Sidoarjo, Jawa Timur, belum menggunakan teknologi informasi dan komputer dalam proses belajar mengajar. Hasil dari pencarian masalah menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih berbasis kertas. Guru PAUD dan TK harus menggunakan teknologi dan komputer untuk membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis. Hal ini akan meningkatkan minat dan antusiasme anak dalam belajar.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendeskripsikan permasalahan dan fokus penelitian. Metode kualitatif dalam penelitian sosial bertujuan untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata dan gambar [15]. Pendekatan kualitatif merupakan suatu prosedur penelitian yang tidak menggunakan dasar kerja statistik, tetapi didasarkan pada bukti-bukti kualitatif. Dalam hal ini, pendekatan kualitatif digunakan untuk memperoleh bukti-bukti lapangan serta pengalaman responden guna mencari rujukan teorinya [16] [17].

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitik yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang metode pembelajaran di PAUD Harapan Bangsa. Tujuan dari penelitian deskriptif analitik adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Penelitian ini mengumpulkan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi yang kemudian dianalisis secara kualitatif.

Hasil analisis data disajikan dalam bentuk paparan deskriptif naratif untuk menjawab permasalahan penelitian dengan objektif dan akurat. Kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dengan tema "Pengenalan Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini melalui Media Microsoft Powerpoint" dilaksanakan dalam waktu dua bulan dimulai September- November 2019. Adapun rincian jadwal kegiatan di PAUD Harapan Bangsa adalah pada Gambar 1.

No	Rencana Kegiatan	Jadwal Kegiatan
1	Observasi Masyarakat dan Lingkungan	1 September 2019
2	Identifikasi Masalah dan Penentuan Solusi	9 September 2019
3	Pendekatan kepada Masyarakat dan Pencarian Informasi terkait kegiatan Masyarakat sekitar serta proses perizinan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat.	18 September 2019
4	Pembuatan dan Penyerahan Proposal	24 September 2019
4	Sosialisasi penerapan dan pembuatan Microsoft Powerpoint	30 September 2019
7	Pembuatan Laporan Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat tentang penerapan dan pembuatan video pembelajaran	Oktober 2019
8	Seminar hasil	November 2019

Figure 1. Rincian Materi dan Jadwal Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Peserta kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari guru-guru di PAUD Harapan Bangsa Kelurahan Bulak Kecamatan Kenjeran Surabaya. Adapun jadwal kegiatan disajikan dalam tabel 1.

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan
30 September 2019	09.00-11.30 WIB. 12.30-14.00 WIB.	Pengenalan Huruf pada Anak Usia Dini melalui Media Microsoft Powerpoint Pengenalan Angka pada Anak Usia Dini melalui Media Microsoft Powerpoint

Table 1. Jadwal kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Pengenalan huruf dan angka sangat penting bagi anak usia dini dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat, pengenalan huruf dan angka dilakukan melalui media Microsoft Powerpoint sebagai wadah bagi para guru PAUD untuk mengoptimalkan potensi pembelajaran anak usia dini. Pengenalan huruf dan angka yang dilakukan dengan cara bermain dapat membantu anak lebih memahami materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik. Oleh karenanya dilakukan pelatihan untuk guru menggunakan media Microsoft Power Point untuk pengenalan huruf dan angka. (Gambar 2).



Figure 2. *Pelatihan untuk guru menggunakan media Microsoft Power Point untuk pengenalan huruf dan angka*

Penggunaan media Microsoft Powerpoint sebagai pendamping media pembelajaran video yang biasa digunakan memberikan banyak manfaat dalam pembelajaran anak usia dini. Dengan Powerpoint, anak dapat lebih interaktif dalam belajar mengenal huruf dan angka karena media ini memungkinkan penggunaannya untuk mengubah dan mengatur angka dan huruf secara langsung. Hal ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak [18].

Metode pengenalan huruf dan angka melalui media Microsoft Powerpoint yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak positif bagi pembelajaran anak usia dini [19]. Media ini memungkinkan anak untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar anak. Selain itu, media ini juga membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, sehingga memudahkan proses pengenalan huruf dan angka pada anak usia dini.

Pada proses pembelajaran anak usia dini, guru PAUD memiliki peran yang sangat penting. Penggunaan media Microsoft Powerpoint sebagai media pembelajaran huruf dan angka memungkinkan guru untuk mengoptimalkan potensi belajar anak usia dini dengan cara yang lebih inovatif. Melalui media ini, guru dapat mendesain pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga dapat membantu anak dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Salah satu metode yang paling sukses untuk mengajarkan anak usia dini huruf dan angka adalah dengan menggunakan Microsoft Powerpoint [20]. Media ini membantu pengajar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan keinginan anak untuk belajar. Metode ini juga membuat belajar menjadi menyenangkan dan mudah bagi anak-anak.

Simpulan

Berdasarkan laporan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada guru-guru PAUD Harapan Bangsa, kegiatan Pengenalan Huruf dan Angka pada Anak Usia Dini melalui Media Microsoft Powerpoint dapat dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif. Kegiatan ini berhasil menambah wawasan guru-guru PAUD dalam eksplorasi media pembelajaran, sehingga dapat merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan kebutuhan anak. Selain itu, kegiatan ini juga mendapat respon positif dari peserta dan diapresiasi oleh pihak PAUD Harapan Bangsa, yang menunjukkan manfaat dari kegiatan pengabdian masyarakat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD serta memperkuat pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh civitas akademik PAUD Harapan Bangsa, Kenjeran, atas partisipasi dan kerjasama yang telah diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kami juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Rektor, Dekan Fakultas Ekonomi Bisnis dan Teknologi Digital, Kaprodi Sistem Informasi, Wakil Dekan Fakultas Ekonomi Bisnis dan Teknologi Digital Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya serta pihak-pihak lainnya yang turut membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Kami sangat mengapresiasi kerjasama yang baik dari semua pihak yang terlibat dalam kegiatan ini. Dukungan dan partisipasi yang diberikan oleh seluruh civitas akademik PAUD Harapan Bangsa, telah memungkinkan kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik dan sukses. Terima kasih atas kerjasama yang telah terjalin antara Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya dan PAUD Harapan Bangsa, serta kami berharap kerjasama ini dapat terus terjalin dan ditingkatkan dalam berbagai kegiatan di masa depan.

References

1. F. A. Susanto. (2020). F. Yudianto, T. D. Wulan, and T. Herlambang, "Sosialisasi Pembelajaran Hybrid Di SMK PGRI Sukodadi Lamongan," *Semanggi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 1-7, Oct.
2. F. Yudianto, T. Herlambang, M. Y. Anshori, M. Adinugroho, and A. Rulyansah. (2023). "Sosialisasi Perhitungan Numerik Terkait Forecasting Pengunjung Hotel (Studi di Hotel Primebiz Surabaya)," *Journal of Community Engagement*, vol. 4, no. 3, pp. 1-5, Apr.
3. T. Herlambang and F. Yudianto. (2018). "Pelatihan E-Marketing di pondok pesantren Mukmin Mandiri Sidoarjo," *Community Development Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 1-7.
4. M. M. Parenreng. (2018). "Perancangan desain karakter film animasi sebagai media pengenalan angka pada Taman Kanak-Kanak (TK)," *Seminar Nasional Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat (SNP2M)*, vol. 2, no. 1, pp. 1-7.
5. E. Erdiyanti and S. Syukri. (2021). "Peningkatan kompetensi guru PAUD Non PG-PAUD melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran Di Kecamatan Konda," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 68-79.
6. F. A. Susanto. (2022). T. Herlambang, and F. Yudianto, "Digital Marketing Implementation in CV. Nurani Medika Lestari," *AIP Conf. Proc.*, vol. 2679, pp. 1-7, Oct.
7. F. A. Susanto, M. Bayu, F. Yudianto, and T. Herlambang. (2022). "Sistem Informasi Penjualan Pewangi Pakaian berbasis Website di Toko Parfum Rika Utami Bangil," *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 109-119, Aug.
8. Y. M. Fitri and F. Mayar. (2019). "Eksistensi Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di TK," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 3, no. 3, pp. 1227-1233.
9. I. Indriani. (2020). "Pembelajaran Kooperatif Bamboo Dancing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Fisika Materi Pokok Besaran dan Satuan," *Diksi: Jurnal Kajian Pendidikan dan Sosial*, vol. 1, no. 1, pp. 1-11.
10. S. Novelia and N. Hazizah. (2020). "Penggunaan Video Animasi dalam Mengenal dan Membaca Huruf Hijaiyah," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 4, no. 2, pp. 1037-1048.
11. T. Herlambang, F. Yudianto, and M. Y. Anshori. (2023). "Sosialisasi Penggunaan Software Sistem Navigasi dan Panduan Pesawat Tanpa Awak di SMK Sukodadi Lamongan," *Jurnal KedayMas: Kemitraan dan Pemberdayaan Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 51-57.
12. S. Yenti, S. Syukri, and F. Mayar. (2019). "Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini (AUD): Studi Literatur," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 9814-9819.
13. L. Yunita and D. Eliza. (2021). "Perkembangan Personality dan Sosial Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 5, no. 3, pp. 9671-9678.
14. F. Yudianto, T. Herlambang, M. Adinugroho, and D. B. Magfira. (2023). "Perancangan sistem informasi peminjaman ruangan pada PT. Multi Aneka Pangan Nusantara," *Journal of Community Engagement*, vol. 4, no. 3, pp. 1-5, Apr.
15. F. Yudianto, T. Herlambang, and S. D. Anggoro. (2022). "Pelatihan Desain Pembuatan Website di PT Abisakti Surya Megakon," *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas*

- Nahdlatul Ulama Surabaya.
16. F. Yudianto, M. A. Firdaus, F. A. Susanto, and T. Herlambang. (2022). "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Toko Online Galeri Nada Berbasis Website," *Remik: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 6, no. 3, pp. 1-6, Aug.
 17. R. Jundu et al. (2020). "Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Berbasis Kontekstual Di Manggarai Untuk Belajar Siswa Pada Masa Pandemic Covid-19," *Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, vol. 10, no. 2, pp. 63-73.
 18. R. Ardiana. (2023). "Implementasi Media Berbasis TIK untuk Pembelajaran Anak Usia Dini," *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 103-111.
 19. R. Abdillah et al. (2022). "Pemanfaatan aplikasi kahoot! dan quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi," *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, vol. 2, no. 1, pp. 92-102.