



Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Microsoft Powerpoint Dan Excel Pada Yayasan Gema Insani

Jeremy Jonathan¹, Anwar Rifai², Basuki Hari Prasetyo³, Ari Saputra⁴

¹⁴Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

²³Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur, Jakarta, Indonesia

¹jeremy.jonathan@budiluhur.ac.id, ²anwar.rifai@budiluhur.ac.id, ³basuki.hariprasetyo@budiluhur.ac.id,

⁴ari.saputra@budiluhur.ac.id

In this era of globalization, understanding of information and communication technology is developing very rapidly so that the use of computer technology is very important in every field of life, one of which is in the field of education in society. Various uses of computers aim to make the process of activities more optimal, interactive, effective and efficient so that its quality can be further improved. So far, the problem found is the lack of creativity in terms of the teaching and learning approach that uses technology media, therefore one of the media used in learning is believed to be able to stimulate children's interest by utilizing Microsoft Office Excel and Power Point. This community service activity was carried out at the Gema Insani Foundation, Upas Niaga Hamlet. The target of the activity is elementary school children, the thing that is trained is to create interactive game materials that are useful for making the learning process more enthusiastic, interesting and fun so that it can increase children's interest in honing their knowledge. This learning process applies a scientific approach method, training method and mentoring method. The concept of an approach that accommodates, strengthens, inspires and underlies thinking about how a learning method is applied based on theory. This aims to make children able to improve their intellectual abilities, in solving problems systematically, training children in improving their creativity and skills so that they are ready to face future developments.

Keywords: microsoft powerpoint, microsoft excel, scientific approach.

Abstrak

Pada jaman globalisasi ini, pemahaman akan teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat sehingga pemanfaatan teknologi komputer sangat penting dalam setiap bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan pada masyarakat. Berbagai macam pemanfaatan komputer bertujuan agar proses kegiatan lebih optimal, interaktif, efektif dan efisien sehingga kualitas dapat lebih ditingkatkan. Selama ini permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya kreativitas dalam hal pendekatan belajar mengajar yang menggunakan media teknologi, oleh karena itu salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran diyakini dapat merangsang minat anak-anak dengan memanfaatkan *Microsoft Office Excel* dan *Power Point*. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di Yayasan Gema Insani, dusun Upas Niaga. Sasaran kegiatan adalah anak yayasannya yang bersekolah dasar, hal yang dilatihkan adalah membuat sebuah materi *game* interaktif yang berguna untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih semangat, menarik dan menyenangkan sehingga dapat menaikkan daya tarik anak-anak dalam mengasah pengetahuan anak-anak tersebut. Proses pembelajaran ini menerapkan metode pendekatan saintifik, metode pelatihan dan metode pendampingan. Konsep pendekatan yang mengakomodir, memperkuat, menginspirasi dan mendasari pemikiran tentang bagaimana sebuah metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori-teori. Hal ini mempunyai tujuan agar anak-anak dapat meningkatkan kemampuan intelektualnya, dalam memecahkan sebuah masalah secara sistematis, melatih anak-anak dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan anak sehingga siap menghadapi perkembangan di masa depan.

Kata kunci: microsoft power point, microsoft excel, pendekatan saintifik.

..

1. Pendahuluan

Mengacu kepada Undang-Undang di Republik Indonesia No.4 Tahun 1979 pasal 2 ayat 1, yang berisikan bahwa setiap anak mempunyai hak yang sama untuk memperoleh kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan melalui kasih sayang baik dalam

keluarganya atau dari asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang wajar.

Lingkungan masyarakat di daerah dengan di dalam perkotaan memiliki perbedaan yang sangat berbeda, di perkotaan masyarakat mengetahui dunia teknologi dan pemanfaatannya lebih baik daripada di suatu daerah[1].

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi secara langsung dengan warga dusun Upas Niaga khususnya yayasan gema insani di karawang, ditemukan masih banyak anak-anak yang masih belum bisa mengoperasikan komputer dikarenakan keterbatasan jumlah komputer yang ada sehingga terdapat kurangnya wawasan serta kreatifitas dalam memanfaatkan aplikasi pada sebuah komputer. Sedangkan peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam teknologi mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran untuk anak-anak [2]. Banyak teknologi yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses belajar ini [3].

Dalam hal ini permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya rasa semangat dalam hal kegiatan belajar sehingga mengakibatkan kurangnya kreativitas anak-anak dalam belajar, untuk dijadikan bekal di masa depan dengan kemampuan yang dimiliki dan kurangnya wawasan dalam menggunakan aplikasi *microsoft office* serta kurang mampu mengoptimalkan sisi kreativitas dalam memanfaatkan aplikasi *microsoft office* tersebut [4].

Dalam hal ini solusi akan hal tersebut adalah dilakukanlah pelatihan *microsoft powerpoint* dan *microsoft excel* sebagai media pembelajaran, guna meningkatkan semangat dan kreativitas anak-anak [5]. Media *Microsoft PowerPoint* dan *microsoft excel* yang Interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi [6]. Padahal *microsoft office* merupakan salah satu software yang memiliki potensi besar untuk dapat dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan. [7]

Pelatihan ini dilakukan dengan praktek langsung di Yayasan Gema Insani, Karawang barat dan mendampingi para peserta pelatihan saat kegiatan tersebut berlangsung. Dalam pelatihan ini adalah bagaimana para peserta dapat membuat sebuah permainan menggunakan *microsoft powerpoint* dan *microsoft excel* dimana biasanya aplikasi tersebut dipergunakan untuk melakukan presentasi dan pengumpulan data laporan agar terlihat menarik, rapih dan lebih visual [8].

Tujuan diadakannya pelatihan ini yaitu mengenalkan kepada anak-anak yayasan gema insani mengenai pentingnya untuk menguasai komputer. Diharapkan anak-anak memiliki daya tarik dan keterampilan dalam menguasai aplikasi *microsoft powerpoint*, *microsoft excel* serta memiliki kreativitas yang tinggi [9]. Selain itu, membagikan pengetahuan dan pengalaman mengenai fitur-fitur pada *microsoft powerpoint* dan *Microsoft Excel* dan memberikan semangat dan motivasi bagi anak-anak yayasan dengan membuka wawasan terhadap kreatifitas [10].

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Sebelum kegiatan ini mulai dan terlaksana dilakukan terlebih dahulu dengan melakukan kunjungan guna observasi ke tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan meminta izin untuk melaksanakan pelatihan kemudian menyiapkan materi pelatihan, membuat handout sebagai media materi pembelajaran ini dan mempersiapkan tempat dimana kegiatan berlangsung di yayasan Gema Insani beserta aplikasi *microsoft office powerpoint* dan *excel*. Waktu pelaksanaan pelatihan adalah 180 menit di sebuah ruangan belajar-mengajar dengan perangkat laptop dan papan tulis sebagai media proyeksi akan materi yang akan disampaikan. Untuk menyelesaikan permasalahan anak-anak yayasan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan dua tahap metode yaitu metode pelatihan dan metode pendampingan terhadap anak-anak yayasan. Pada Gambar 1 menjelaskan kegiatan pemberian arahan materi *game labirin* menggunakan *microsoft powerpoint* kepada anak-anak yayasan Gema Insani.



Gambar 1. Pemberian Arahan Materi Pertama

Pada gambar 2 menjelaskan kegiatan pemberian arahan materi *game sudoku* menggunakan *microsoft excel* kepada anak-anak yayasan Gema Insani.



Gambar 2. Pemberian Arahan Materi Pelatihan Kedua

Metode pertama adalah dengan cara memberikan ceramah arahan mengenai materi dan setelah itu diskusi dengan anak-anak yayasan. Kegiatan itu dilakukan selama satu hari dengan cara mengumpulkan para peserta pelatihan di dalam satu ruangan pembelajaran. Pemberian teori pelatihan *microsoft PowerPoint* dan *Microsoft Excel* dengan fokus membuat sebuah permainan yang interaktif guna meningkatkan kreativitas anak-anak panti asuhan tersebut dilakukan dengan praktek secara langsung di ruangan.

Metode selanjutnya adalah dengan cara melakukan demonstrasi akan materi yang akan digunakan pada aplikasi *microsoft office*, metode ini dilakukan untuk memberikan pengarahan secara langsung tahapan-tahapan membuat permainan dalam *microsoft power point* dan *microsoft excel*, setelah itu dilakukanlah pendampingan kepada tiap anak-anak agar anak-anak lebih memahami materi keseluruhan yang disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat ini. Setelah itu anak-anak yayasan mempraktekkan langsung apa yang disampaikan, kegiatan ini berlangsung dengan tetap di dampingi oleh tim kegiatan pengabdian masyarakat dan diberikan bimbingan apabila ada yang kurang mengerti.

Pendampingan yang dilakukan dengan pendekatan individual. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian materi teori tentang *microsoft office power point* dan *microsoft excel* di depan peserta dan pendekatan individual dilakukan pada saat para peserta pelatihan membuat permainan/game interaktif tersebut dengan memanfaatkan aplikasi *microsoft office power point* dan *microsoft excel*, pelatihan yang diberikan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta pelatihan

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengembangkan keterampilan dasar mereka dalam penggunaan *Microsoft PowerPoint* dan *Microsoft Excel* sebagai alat kreatif untuk menciptakan permainan interaktif.

Dalam sesi ini, anak-anak diajarkan cara membuat game sederhana seperti Sudoku menggunakan *Microsoft Excel* dan permainan labirin menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Pelatihan dimulai dengan pengenalan fungsi dasar dari kedua perangkat lunak tersebut, diikuti dengan praktik langsung di mana setiap peserta membuat game secara individual dengan bimbingan.

Anak-anak sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan, mulai dari membuat grid dan desain permainan hingga menambahkan elemen interaktif seperti validasi data di *Excel* dan animasi di *PowerPoint*. Dengan pelatihan ini, tidak hanya belajar tentang teknologi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir logis, kreatifitas, dan pemecahan masalah.

Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan dorongan bagi anak-anak untuk lebih mengeksplorasi dunia teknologi dan menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat lunak yang ada untuk tujuan kreatif dan edukatif. Pada gambar 3 menjelaskan output hasil pembuatan game atau permainan sudoku menggunakan *microsoft excel*.

	6					9	
4		7		2		8	
	2		4	5	8	3	6
	7		3			1	8
6				1	7	5	
3		8	5				6
9				4		2	
	4	3			9		5
2			1	7		9	

Gambar 3. Hasil pembuatan Sudoku

Pada gambar 4 menjelaskan output hasil pembuatan game atau permainan labirin menggunakan *microsoft powerpoint*.



Gambar 4. Hasil pembuatan Game Labirin di Microsoft Power Point

Selama pelatihan pembuatan game sederhana menggunakan *Microsoft Excel* dan *Microsoft PowerPoint*, setiap anak mendapatkan pendampingan intensif. Proses dimulai dengan pengenalan fungsi dasar kedua perangkat lunak tersebut, dilanjutkan dengan pembuatan game secara bertahap. Dalam pembuatan game di *Microsoft Excel*, anak-anak diajarkan cara membuat grid 9x9 sebagai dasar untuk permainan Sudoku, memformat sel, menambahkan batasan grid, serta mengisi angka sebagai petunjuk awal. Anak-anak juga diberikan pemahaman tentang aturan Sudoku, seperti tidak ada angka yang boleh berulang dalam satu baris, kolom, atau blok 3x3, serta diajarkan cara menambahkan validasi data untuk memastikan angka yang dimasukkan sesuai dengan aturan permainan. Sementara itu, dalam pembuatan game di *Microsoft*

PowerPoint, anak-anak membuat permainan labirin untuk dilalui sampai titik akhir, apabila berhasil *output* yang keluar dinyatakan menang dan apabila gagal menyentuh batas yang dibuat akan dinyatakan gagal. Pada gambar 5 menjelaskan *output* hasil apabila situasi game berhasil dicapai.



Gambar 5. Output saat berhasil

Pada gambar 6 menjelaskan *output* hasil apabila situasi game tidak berhasil dicapai



Gambar 6. Output saat gagal

Sepanjang proses, pendampingan diberikan secara individual untuk membantu anak-anak dalam mengatasi kesulitan dan memberikan saran. Hasilnya, anak-anak berhasil menyelesaikan *game* yang mereka praktekkan, yang tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi khususnya *microsoft office*. Pelatihan ini ditutup dengan sesi percakapan dan bermain *game* bersama.

Pada proses pengujian, yang pertama dilakukan penulis dengan hasil sebagai *output* dokumentasi hasil pengujian yang dapat dijadikan bukti bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini diterima dengan baik dan sudah memenuhi harapan peserta atau anak-anak. Pertanyaan yang diajukan disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

No	Server
1	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang baik dan dalam tempo penyampaian yang baik
2	Materi yang disampaikan dapat dimengerti dengan baik
3	Materi yang disampaikan memotivasi untuk kedepannya dalam hal belajar <i>microsoft power point</i> dan <i>microsoft excel</i>
4	Situasi pelatihan menyenangkan
5	Fasilitas perangkat laptop memenuhi kebutuhan pelatihan

Responden diberi kesempatan untuk memberikan tiga kategori jawaban yaitu S untuk Setuju, SS untuk Sangat Setuju, dan TS untuk tidak setuju. Hasil kuisioner yang diajukan disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Kuisioner

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 | DOI: <https://doi.org/10.29207/jamtekno.v5i1.5984>

Pertanyaan	TS x 1	TS x 2	SS x 3	Jumlah
1	0	10	45	55
2	0	10	45	55
3	0	10	45	55
4	0	10	45	55
5	0	10	45	55

Selanjutnya, persentase hasil jawaban pertanyaan disajikan dalam tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuisioner

Pertanyaan	TS	%	TS	%	SS	%
1	0	0%	5	25%	15	75%
2	0	0%	5	25%	15	75%
3	0	0%	5	25%	15	75%
4	0	0%	5	25%	15	75%
5	0	0%	5	25%	15	75%

Analisis pertanyaan pertama: pada gambar dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan pertama adalah 55; Nilai Rata-Ratanya adalah $55/10 = 5,5$; Presentase nilainya adalah $2,4/3 \times 100\% = 80\%$. Analisis pertanyaan kedua : pada gambar dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan kedua adalah 55; Nilai Rata-Ratanya adalah $55/10 = 5,5$; Presentase nilainya adalah $2,4/3 \times 100\% = 80\%$. Analisis pertanyaan ketiga : pada gambar dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan ketiga adalah 55; Nilai Rata-Ratanya adalah $55/10 = 5,5$; Presentase nilainya adalah $2,4/3 \times 100\% = 80\%$. Analisis pertanyaan keempat: pada gambar dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan keempat adalah 55; Nilai Rata-Ratanya adalah $55/10 = 5,5$; Presentase nilainya adalah $2,4/3 \times 100\% = 80\%$. Analisis pertanyaan kelima: pada gambar dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan kelima adalah 55; Nilai Rata-Ratanya adalah $55/10 = 5,5$; Presentase nilainya adalah $2,4/3 \times 100\% = 80\%$.

Pada proses pengujian yang kedua dilakukan dengan hasil sebagai *output* dokumentasi hasil pengujian dan menjadi pendukung dari pengujian yang sudah dilakukan di pengujian pertama. Hasil uji UAT diperlihatkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji UAT

No	Server	Hasil Uji
1	Mengetahui Aplikasi Microsoft Power Point	Sukses
2	Mengetahui fitur dalam MS Powe Point	Sukses
3	Praktek mengenai materi	Sukses
4	Pemahaman akan maksud dalam permainan	Sukses
5	Berhasil mencapai tahapan akhir	Sukses

Berdasarkan hasil pengujian UAT oleh peserta dengan acuan 5 Butir yang terlihat pada tabel 4, menyimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini dinyatakan 100% berjalan dengan lancar dan peserta merasakan kegembiraan akan manfaat pelatihan ini.

4. . Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pembuatan *game* sederhana yang menggunakan *Microsoft Power Point* dan *Microsoft Excel* kepada anak-anak di Yayasan Gema Insani menunjukkan bahwa program pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterampilan teknologi dasar dan kreativitas peserta/anak-anak. Anak-anak mampu memahami dan menerapkan konsep pembuatan *game*, menghasilkan karya interaktif yang tidak hanya mengasah kemampuan teknis anak-anak tetapi juga menumbuhkan rasa percaya diri dan semangat kolaborasi. Aplikasi dari pelatihan ini dapat meluas ke bidang lain, seperti pendidikan, di mana keterampilan yang dipelajari dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Implikasi dari kegiatan ini juga menunjukkan

Daftar Rujukan

-
- [1] F. A. Zahwa, "PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI," *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 1, 22AD.
- [2] L. Zahrotun, "Pelatihan Pembuatan Game Sederhana bagi Guru-Guru TK ABA Ngabean," *ABDIMASTEK*, vol. 2, no. 2, 2023.
- [3] E. B. Pratama, "Game Edukasi Interaktif Smart Kids Berbasis Android," *J. Inform. Kaputama(JIK)*, vol. 4, no. 2, 2020.
- [4] Y. Puspitasari, I. Noervadila, and F. Jaya, "TRAINING IN OPERATING MICROSOFT WORD AND MICROSOFT EXCEL COMPUTERS IN CHILDREN IN KLAMPOKAN SITUBONDO VILLAGE," *J. Community Empower. Innov.*, vol. 1, no. 1, pp. 23–31, May 2022, doi: 10.47668/join.v1i1.411.
- [5] D. Anggraeni, G. M. Putra, Ariddha Zikra Syah, and Ahmad Arif, "Pelatihan Microsoft Excel Siswa LKP ARVI COM," *J. Indones. Soc. Soc.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–14, Feb. 2023, doi: 10.59435/jiss.v1i1.23.
- [6] Y. M. Pumamasari, "Pemanfaatan Game Power Point untuk Stimulasi Kognitif Anak Usia Dini," *JP2KG AUD (Jurnal Pendidikan, Pengasuhan, Kesehatan, dan Gizi Anak Usia Dini)*, vol. 3, no. 4, 2023.
- [7] M. Wali, "Pelatihan Microsoft Excel 2013 Dalam Rangka Membentuk Tenaga Pengajar Yang Profesional," *TRIDARMA Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 1, 2020.
- [8] M. M. Huda, "Analisis Tingkat Literasi Digital Siswa Berbasis Web Game Edukasi Sebagai Bagian Kesiapan Pembelajaran Digital," *JSTIK*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [9] N. A. B. Hala, "Pemanfaatan Powerpoint dan Ispring Suite Dalam Mendesain Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *J. Konten Pendidik. Mat.*, vol. 1, no. 3, 2023.
- [10] S. Hendrian, "Penerapan Fungsi Rumus Pada Microsoft Excel Bagi Guru-Guru di SD Negeri Sukapura 02 Kabupaten Bandung," *J. Pengabd. Harapan Bangsa*, vol. 1, no. 3, 2023.