

TM2

Pembuatan games edukatif berbasis ppt utk pengembangan kemampuan kognitif anak TK

Rohita

Universitas Al Azhar Indonesia

rohita@uai.ac.id

Ringkasan

Revolusi industry 4.0, era digitalisasi, serta adanya pandemic Covid-19 memberikan banyak perubahan dalam dunia pendidikan, tidak terkecuali pendidikan untuk anak usia dini, termasuk pendidikan taman kanak-kanak. Berbagai penyesuaian perlu dilakukan agar proses pembelajaran dapat tetap terlaksana sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak usia dini dengan tetap memperhatikan situasi dan kondisi saat ini. Pandemi Covid-19 seolah mendukung dan memaksa pendidik untuk berusaha lebih ekstra dalam meningkatkan berbagai kemampuannya, terutama dalam penguasaan IT. Program pembelajaran jarak jauh yang dilakukan secara dalam jaringan membutuhkan kemampuan guru untuk dapat menyajikan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang ada. Di sisi lain dunia anak yang dikenal dengan dunia bermain tidak bisa juga diabaikan. Perlu ada upaya untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak untuk dapat belajar dalam system pembelajaran saat ini namun memperoleh pencapaian kemampuan sesuai dengan yang diharapkan. Khususnya pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak. Solusi untuk mengatasi kondisi tersebut diantaranya dilakukan dengan meningkatkan kemampuan guru menciptakan permainan atau games edukatif dengan menggunakan powerpoint, salah satu program Microsoft yang tentunya tidak asing bagi guru-guru TK. Dipilihnya solusi tersebut didasarkan pemikiran bahwa komputer serta program microsoft bukan hal yang baru, sudah sering digunakan untuk berbagai keperluan, dapat digunakan berulang kali, dapat digunakan sesuai dengan tema pembelajaran, serta tidak memerlukan biaya yang banyak. Artinya siapapun dapat membuat games edukatif dengan menggunakan powerpoint sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dalam kurun waktu 8 bulan yang diawali dengan kegiatan menyusun kuesioner, membuat materi, membuat contoh games edukatif, membuat buku panduan, penentuan jadwal kegiatan, pelaksanaan kegiatan, hingga melakukan evaluasi hasil kegiatan, dan penyusunan laporan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh peserta dapat membuat games edukatif menggunakan fitur-fitur power point berupa foto, suara, serta hyperlink serta membuat games yang sesuai dengan komponen aspek kognitif anak, mencakup kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolis sesuai KI-KD, tema/ sub tema, indikator, serta tujuan pembelajaran.

Kata kunci: *games edukatif, Microsoft power point, kemampuan kognitif, guru taman kanak-kanak*