


## Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Power Point bagi Siswa SDS YPPKS di Kota Cilegon

Muhammad Nur Hadi<sup>1\*</sup>, Frintis Septa Marpaung<sup>2</sup>, Desmira<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117, Indonesia.

E-mail: [mn.hadi@untirta.ac.id](mailto:mn.hadi@untirta.ac.id)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3494>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 20 October 2025

Revised: 25 October 2025

Accepted: 24 November 2025

#### Kata kunci:

gim edukasi, power pint interaktif, literasi

#### Keywords:

Education game, interactive power point, literacy



### ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah PowerPoint, yang tidak hanya digunakan sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai platform kreatif untuk membuat game edukasi interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan game edukasi berbasis PowerPoint kepada siswa SDS YPPKS IV di Kota Cilegon. Program ini dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2025 dengan peserta siswa kelas VI C dan VI D. Kegiatan ini melibatkan tiga dosen PVTE Universitas Sultan Ageng Tirtayasa serta lima mahasiswa sebagai pendamping pelatihan. Metode pelaksanaan terdiri dari pengenalan konsep, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya siswa. Materi difokuskan pada pembuatan **game kuis** interaktif berisi sepuluh soal wawasan umum dengan empat pilihan jawaban menggunakan hyperlink untuk navigasi antar-slide. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias, mampu memahami langkah-langkah pembuatan game dengan baik, dan menghasilkan produk interaktif yang menarik. Kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital, kemampuan berpikir logis, serta kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran..

The advancement of digital technology provides opportunities for education to develop more interactive and engaging learning experiences. One of the media that can be utilized effectively is PowerPoint, which can function not only as a presentation tool but also as a creative platform for developing interactive educational games. This community service program aimed to train at SDS YPPKS IV, Cilegon City, in creating educational games using PowerPoint. The activity was conducted on October 7th, 2025, involving Grade VI C and VI D students. The program was carried out by three lecturers from PVTE, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, assisted by five undergraduate students as facilitators. The training consisted of concept introduction, demonstration, hands-on practice, and product evaluation. The learning material focused on developing a quiz-based interactive game containing ten general knowledge questions with four answer choices linked through slide hyperlinks. The results showed high enthusiasm and engagement among students, who successfully created interactive educational game projects. This activity significantly enhanced students' digital literacy, logical thinking ability, and creativity in applying technology for learning purposes.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

**How to Cite:** Muhammad Nur Hadi, et al (2025). Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Power Point bagi Siswa SDS YPPKS di Kota Cilegon 4(2) 10804- 10808 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3494>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini memberikan peluang besar bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan model pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu pendekatan yang semakin populer adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, yang dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi (Sanjaya, 2022). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas menjadi kompetensi penting yang perlu dikembangkan melalui media pembelajaran inovatif (Trilling & Fadel, 2021).

Dalam dunia pendidikan dasar, PowerPoint interaktif menjadi media yang mudah diadaptasi dan ramah pengguna. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk membuat game edukatif sederhana tanpa memerlukan kemampuan pemrograman tingkat lanjut. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian bahwa PowerPoint interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dan pemahaman konsep melalui pembelajaran visual dan respons langsung terhadap pilihan jawaban (Kurniawan, 2023). Dengan demikian, media ini relevan digunakan sebagai sarana pengembangan kreativitas dan pemahaman logika dasar sejak dini.

Namun, hasil observasi awal di Sekolah Dasar Swasta (SDS) Yayasan Pendidikan Pegawai Krakatau Steel (YPPKS) IV Kota Cilegon menunjukkan bahwa siswa belum banyak terpapar pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Sebagian besar aktivitas belajar masih berfokus pada metode konvensional yang menekankan hafalan dan aktivitas membaca buku teks. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi penggunaan teknologi dan implementasinya dalam pembelajaran di sekolah dasar (Rahmawati & Mulyadi, 2021). Urgensi pelatihan muncul karena kurangnya pembimbingan langsung yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui praktik dan eksplorasi teknologi sederhana, khususnya pada aspek interaktivitas digital yang dapat mengasah kemampuan berpikir logis.

Alternatif solusi yang dapat dilakukan adalah memberikan pelatihan pembuatan game edukasi berbasis PowerPoint kepada siswa sekolah dasar. Alternatif lain seperti pelatihan penggunaan aplikasi coding sederhana (misalnya Scratch atau Tynker) memang dapat dilakukan, namun menuntut kesiapan perangkat dan koneksi internet yang stabil (Fitriani & Rosadi, 2022). Dalam konteks ini, PowerPoint menjadi solusi yang paling realistis dan efektif karena mudah diakses, telah tersedia di hampir semua perangkat komputer sekolah, dan dapat digunakan secara offline tanpa biaya tambahan. Berdasarkan pertimbangan tersebut, tim dari Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, memilih untuk melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan game edukasi menggunakan PowerPoint sebagai bentuk implementasi teknologi sederhana yang berdampak langsung pada peningkatan literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Melalui pelatihan ini diharapkan siswa dapat memahami prinsip logika percabangan, membuat media pembelajaran mandiri, serta menumbuhkan minat terhadap dunia teknologi sejak dini. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai transfer keterampilan, tetapi juga sebagai model penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan dasar (Astuti et al., 2024).

Tujuan kegiatan ini adalah untuk:

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan PowerPoint secara kreatif.
2. Menumbuhkan pemahaman tentang konsep logika interaktif melalui hyperlink dan percabangan.
3. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah melalui pembuatan game kuis edukatif.

## METODE

Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (service learning) dengan pendekatan pelatihan dan pembelajaran praktis (capacity building) yang diarahkan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan: Pelaksanaan: Selasa, 7 Oktober 2025. Lokasi: SDS YPPKS IV, Komplek PT Krakatau Steel, Kota Cilegon, Banten. Durasi: 2 jam (08.00–10.00 WIB). Sasaran dan Subjek: Sasaran kegiatan adalah siswa kelas VI A dan VI B SDS YPPKS IV. Jumlah peserta: 40 siswa.

Tim pelaksana terdiri dari 3 dosen (Frintis Septa Marpaung, Muhammad Nur Had, Desmira) dan 5 mahasiswa pendamping.

1. Peralatan dan Bahan
  - a. Laptop/PC untuk setiap kelompok atau minimal per dua siswa.
  - b. Projector dan layar LCD untuk demonstrasi.
  - c. File template PowerPoint berisi layout soal dan slide umpan balik.
  - d. Perangkat penyimpanan (USB drive) dan kertas kerja.
  - e. Koneksi listrik dan cadangan baterai jika diperlukan.
2. Prosedur Pelaksanaan (Rincian Langkah):
  - a. Tahap I (sebelum hari pelaksanaan):
    - 1) Koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jumlah peserta, ruangan, dan kelengkapan perangkat.
    - 2) Menyiapkan materi ajar, panduan langkah demi langkah, dan template PowerPoint (10 soal format multiple choice dengan 4 opsi). Menguji kelayakan file template pada versi Microsoft PowerPoint yang tersedia di sekolah.
    - 3) Menugaskan peran tim: pemateri utama, asisten teknis, dan fasilitator kelompok.
    - 4) Mempersiapkan lembar observasi dan kuesioner singkat untuk evaluasi (pre-post atau post-only).
  - b. Tahap II — Pembukaan (10–15 menit):
    - 1) Sambutan singkat dari pihak sekolah dan tim pengabdian.
    - 2) Pengantar tujuan kegiatan dan manfaat pembuatan game edukasi.
    - 3) Pembagian kelompok kerja (3–4 siswa per kelompok atau sesuai ketersediaan perangkat).
  - c. Tahap III — Demonstrasi dan Pengajaran Inti (20–30 menit):
    - 1) Pemaparan konsep dasar game kuis interaktif: logika percabangan, penggunaan hyperlink, penyusunan pertanyaan dan jawaban.
    - 2) Demonstrasi langsung: dosen menampilkan langkah pembuatan slide pertanyaan, cara membuat tombol pilihan, dan menghubungkannya menggunakan hyperlink ke slide 'Benar' atau 'Salah'.
    - 3) Menunjukkan cara menambahkan elemen pendukung: gambar, animasi sederhana, dan suara (opsional).
  - d. Tahap IV — Praktik Terstruktur (45–60 menit):
    - 1) Peserta membuat game edukasi berisi 10 soal dengan 4 pilihan jawaban per soal, menggunakan template yang telah disediakan.
    - 2) Mahasiswa pendamping berkeliling membantu setiap kelompok untuk memastikan hyperlink bekerja dengan baik dan logika percabangan konsisten.
    - 3) Dosen melakukan monitoring dan memberikan umpan balik teknis secara langsung.
    - 4) Setiap kelompok menyimpan hasil karya di USB atau cloud (jika tersedia) dan menyiapkan presentasi singkat (1–2 slide) untuk menunjukkan fitur utama game mereka.
  - e. Tahap V — Evaluasi dan Refleksi (10–15 menit):
    - 1) Demonstrasi hasil karya oleh beberapa kelompok terpilih.
    - 2) Observasi partisipasi dan catatan masalah teknis yang muncul.
    - 3) Pengisian kuesioner singkat oleh peserta mengenai tingkat pemahaman dan kepuasan.
    - 4) Diskusi singkat tentang aplikasi lanjutan game di pembelajaran dan rekomendasi bagi guru.
3. Teknik Pengumpulan Data: Data dikumpulkan melalui:
  - a. Observasi langsung aktivitas siswa selama pelatihan (lembar observasi).
  - b. Dokumentasi foto dan rekaman layar dari hasil PowerPoint.
  - c. Kuesioner singkat pasca-pelatihan (post-test atau kuesioner kepuasan).
  - d. Wawancara singkat dengan guru dan beberapa siswa sebagai informan kunci.
4. Instrumen Penilaian: Instrumen yang digunakan meliputi:
  - a. Lembar observasi partisipasi (skala likert untuk aktivitas, ketepatan langkah, dan kerja sama).
  - b. Rubrik penilaian hasil karya (kreativitas, fungsi hyperlink, kelengkapan 10 soal, kualitas visual).
  - c. Kuesioner persepsi peserta mengenai literasi digital dan minat belajar (pre/post atau post-only).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan game edukasi berbasis PowerPoint telah dilaksanakan pada Selasa, 7 Oktober 2025 di SDS YPPKS IV Kota Cilegon. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas VI C dan VI D yang berjumlah (jumlah siswa diisi), serta difasilitasi oleh tiga dosen dari Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro Universitas Sultan Ageng Tirtayasa bersama lima mahasiswa pendamping. Pelatihan berlangsung selama dua jam, meliputi sesi pengantar, demonstrasi, praktik langsung, serta presentasi hasil karya.



Gambar 1. Proses penyampaian materi oleh dosen kepada siswa kelas VI SDS YPPKS IV

Kegiatan dimulai dengan sesi pengantar oleh tim pengabdian yang memperkenalkan konsep dasar game edukasi interaktif. Siswa diberikan penjelasan mengenai logika percabangan, cara menggunakan hyperlink untuk berpindah antar-slide, dan prinsip dasar penyusunan soal berbentuk kuis. Pada tahap ini, suasana kelas tampak kondusif dan antusiasme siswa terlihat jelas melalui partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab. Materi disampaikan dengan metode demonstrasi langsung menggunakan proyektor agar seluruh peserta dapat mengikuti tahapan pembuatan dengan mudah.



Gambar 2. Pendampingan mahasiswa kepada siswa dalam praktik pembuatan game edukasi

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung. Setiap kelompok siswa dibimbing oleh mahasiswa pendamping untuk membuat game edukasi berisi 10 soal wawasan **umum** dengan empat pilihan jawaban. Para siswa tampak bersemangat dan menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fitur-fitur interaktif PowerPoint. Pendekatan kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan siswa terbukti efektif dalam menumbuhkan pemahaman teknologi dasar sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir logis. Aktivitas ini juga mengasah kemampuan komunikasi antaranggota kelompok dalam menyusun soal dan menyesuaikan tampilan visual game mereka.



Gambar 3. Antusiasme siswa laki-laki dalam menguji hasil pembuatan game edukasi

Pada tahap akhir, setiap kelompok diminta untuk menguji dan mempresentasikan hasil karyanya. Siswa mempraktikkan cara kerja hyperlink untuk berpindah dari pertanyaan ke jawaban benar atau salah sesuai dengan logika percabangan yang telah mereka buat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok berhasil menyusun game dengan struktur dan fungsi yang benar. Tingkat partisipasi siswa mencapai (persentase diisi)%, dengan (jumlah kelompok diisi) kelompok yang berhasil menyelesaikan game secara utuh. Aktivitas ini juga menumbuhkan rasa bangga dan percaya diri siswa terhadap kemampuan mereka menggunakan teknologi.

Secara umum, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung berbasis PowerPoint mampu meningkatkan kemampuan literasi digital dan berpikir logis siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga memahami struktur logika sederhana yang menjadi dasar pemrograman dan desain interaktif. Selain itu, kolaborasi antara dosen, mahasiswa, dan siswa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap dunia teknologi.

### **SIMPULAN**

Hasil evaluasi berdasarkan kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar siswa menilai pelatihan ini menarik, mudah dipahami, dan bermanfaat untuk pembelajaran di sekolah. Guru kelas VI menyampaikan bahwa kegiatan ini menjadi inspirasi untuk mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan belajar, khususnya dalam pembelajaran tematik. Sementara itu, mahasiswa pendamping mendapatkan pengalaman berharga dalam mengajar dan berinteraksi dengan siswa sekolah dasar, yang memperkuat kompetensi pedagogik mereka.

Kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap implementasi literasi digital di jenjang sekolah dasar, sejalan dengan upaya pemerintah dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21. Dengan penggunaan aplikasi PowerPoint sebagai media sederhana, kegiatan ini membuktikan bahwa pengembangan teknologi pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada perangkat atau software canggih, tetapi dapat dimulai dari alat yang familiar dan mudah diakses.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Yayasan Pendidikan Pegawai Krakatau Steel (YPPKS) IV Kota Cilegon, pihak sekolah SDS YPPKS IV, serta mahasiswa pendamping dari Pendidikan Vokasional Teknik Elektro Universitas Sultan Ageng Tirtayasa atas dukungan dan partisipasinya dalam kegiatan ini.

### **REFERENSI**

- Astuti, N., Putra, D., & Maulana, R. (2024). Implementasi Literasi Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Teknologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 55–67.
- Fitriani, S., & Rosadi, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Scratch sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(2), 112–120.
- Kurniawan, H. (2023). Pemanfaatan PowerPoint Interaktif dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 33–40.
- Rahmawati, D., & Mulyadi, E. (2021). Analisis Kesiapan Sekolah Dasar terhadap Implementasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(3), 201–210.
- Sanjaya, R. (2022). *Game-Based Learning untuk Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Deepublish.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2021). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.