

PRAKTIK PEMBUATAN CERITA DIGITAL MENGGUNAKAN POWERPOINT UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN STEAM DI TK

**Suci Utami Putri¹, Sarah Nur Fauziah², Syanindita Sifa Syahrani³,
Fajar Surya Somantri^{4*}, Siti Rosidah⁵**

^{1,2,3,4}Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

⁵TK Kartika XIX-34, Purwakarta, Indonesia

*E-Mail: fajarsurya07@upi.edu

ABSTRAK

Perkembangan pendidikan modern menuntut para pendidik untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan para peserta didik. Namun, sebagian guru masih mengalami kendala dalam memanfaatkan media digital karena keterbatasan pengetahuan, pendidik menganggap bahwa penggunaannya sulit, serta kebiasaan menggunakan metode konvensional. Permasalahan ini mendorong pelaksanaan *workshop* yang bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis cerita digital melalui penggunaan PowerPoint yang dapat diakses dengan mudah dan menawarkan berbagai fitur visual, audio, serta animasi. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan kualitatif dengan tahapan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengenali kebutuhan guru serta menyusun materi yang tepat. Pelaksanaan *workshop* berlangsung dalam beberapa sesi berupa penyampaian materi, penayangan contoh cerita digital, serta praktik langsung pembuatan cerita digital oleh para peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memperoleh pengetahuan baru mengenai pemanfaatan fitur PowerPoint dan mampu menghasilkan cerita digital yang mendukung penerapan pembelajaran yang mengintegrasikan sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika. Kegiatan ini memberikan dampak positif berupa meningkatnya motivasi guru dalam menggunakan media digital serta kesiapan mereka menerapkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

Kata Kunci: Cerita Digital; Media Digital; Pembelajaran Interaktif; Pengembangan Guru; PowerPoint.

ABSTRACT

The development of modern education demands that educators deliver engaging, interactive learning that meets the needs of students. However, some teachers still face challenges in utilizing digital media due to limited knowledge, perceived difficulty, and a habit of using conventional methods. These challenges prompted a workshop aimed at improving teachers' skills in creating digital story-based learning media using PowerPoint, which is easily accessible and offers a variety of visual, audio, and

animation features. The workshop employed a qualitative approach, including observation, interviews, and documentation to identify teacher needs and develop appropriate materials. The workshop consisted of several sessions, including material presentations, presentations of digital story examples, and hands-on practice with participants. The results showed that teachers gained new knowledge about utilizing PowerPoint features and were able to produce digital stories that support learning that integrates science, technology, engineering, art, and mathematics. This activity had a positive impact, increasing teachers' motivation to use digital media and their readiness to implement more creative and innovative learning.

Keywords: Digital Media; Digital Stories; Interactive Learning; PowerPoint; Teacher Development.

Article History:

Diterima	: 30-10-2025
Disetujui	: 09-12-2025
Diterbitkan Online	: 30-12-2025

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pada saat ini pendidikan di suatu negara menjadi faktor paling penting agar dapat memajukan kehidupan di masa yang akan datang. Di abad ke-21 ini pengintegrasian teknologi selalu dihadirkan dalam proses pendidikan, selain itu pada perkembangan zaman guru dituntut untuk selalu memberikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif serta kontekstual dalam proses belajar mengajar di sekolah (Rosyidi et al., 2024). Beberapa alat media digital sangat diperlukan untuk era digitalisasi saat ini, media yang sering dipakai untuk pembuatan media pembelajaran digital salah satunya menggunakan PowerPoint.

PowerPoint dapat dijadikan media digital yang interaktif dan sebagai alat dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dengan menyuguhkan beberapa fitur teks, suara, animasi-animasi menarik, video dan lainnya, sehingga hal ini dapat membuat proses belajar mengajar tidak cepat membosankan serta dapat memaksimalkan belajar dengan efektif, menarik dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan PowerPoint sebagai media yang dapat diakses memudahkan bagi peserta didik dan guru dapat meningkatkan prestasi belajar dan memotivasi para peserta didik. Selain adanya media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar, pendekatan pembelajaran yang sesuai untuk anak juga perlu untuk di perhatikan agar pembelajaran semakin maksimal untuk dilaksanakan (Ramadhani, 2024).

Pendekatan yang merangsang anak dan dapat meningkatkan perkembangan anak dengan berbagai disiplin ilmu di masa sekarang ini dapat dilakukan dengan pendekatan STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics*), pendekatan yang menyeluruh ini dapat membuat anak mengenal konsep ilmiah, teknologi, seni, rekayasa dan matematika yang terikat melalui lingkungan sekitar kita sehari-hari. STEAM dapat membuat siswa mengembangkan pemikiran kritis, inovatif, serta kreatif yang berguna untuk menghadapi kendala dimasa yang akan datang (Huda, Mulyana, & Rahman, 2024).

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Untuk mengetahui permasalahan mitra, maka Tim pada tahap awal perancangan *workshop*, melakukan pengumpulan data berupa informasi yang didapat melalui instrumen wawancara dan observasi yang dilakukan kepada para guru dan selama pembelajaran di kelas berlangsung. Informasi yang didapat menjadi data yang digunakan untuk menentukan tema *workshop* yang akan diangkat. Berdasarkan data yang terkumpul, didapatkan kesimpulan bahwa sebagian daripada guru yang ada di sekolah tidak banyak mengetahui mengenai penggunaan PowerPoint lebih daripada untuk membuat presentasi, dan kurang memahami cara menggunakan fitur-fitur pada PowerPoint untuk mendesain cerita digital. Selain itu, penggunaan metode digital masih terbilang jarang dilakukan sehingga lebih sering menggunakan pembelajaran menggunakan lembar kerja berbasis kertas.

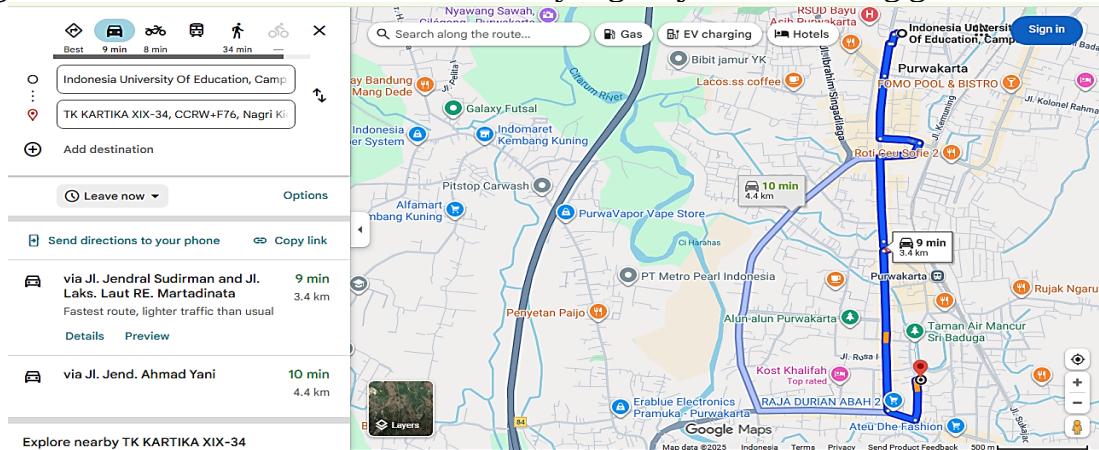
Salah satu faktor yang membuat pendidik masih jarang menggunakan media digital adalah tingkat kesulitan untuk membuat media digital cukup tinggi bagi guru, media yang digunakan canggih dan mahal, tidak tersedia fitur gratis, dan sudah nyaman dengan pendekatan pembelajaran lama (Muthoharoh, 2019).

Berdasarkan rincian permasalahan di atas, Tim PKM menawarkan solusi berupa pelaksanaan *workshop* penggunaan media digital PowerPoint untuk mendesain cerita digital. Kegiatan ini bertujuan agar pendidik dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif mengingat PowerPoint dapat digunakan secara luring maupun daring. PowerPoint menyediakan banyak fitur yang dapat menyajikan konten pembelajaran yang menyenangkan seperti video animasi, *game*, teks lucu, lembar kerja, komik, dan lain lain. Akses PowerPoint juga tidak memerlukan biaya yang mahal karena banyak fitur gratis yang disajikan. Solusi ini diharapkan dapat memudahkan guru TK untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggabungkan pendekatan STEAM melalui pembuatan cerita digital PowerPoint (Asri, Indrianti, & Perdanasaki, 2018; Fortinasari et al., 2022; Novelina & Vebrianto, 2023).

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Workshop ini dilaksanakan pada hari Kamis, 06 November 2025, pukul 13.00 WIB bertempat di aula TK Kartika XIX-34 Purwakarta diikuti oleh para guru di TK Kartika XIX-34 Purwakarta yang berjumlah 8 orang guru.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PKM di TK Kartika XIX-34 Purwakarta.

Adapun jarak kampus Universitas Pendidikan Indonesia menuju lokasi PKM di TK Kartika XIX-34 Purwakarta sekitar 3.4 Km dengan waktu tempuh selama 9 menit berkendara.

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen wawancara dalam penelitian ini digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, dan tantangan yang dihadapi guru dalam proses pembuatan cerita digital menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran berbasis STEAM di tingkat TK. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur sehingga peneliti dapat mengeksplorasi informasi secara mendalam terkait penerapan teknologi, kreativitas desain media, serta dampaknya terhadap pembelajaran anak. Selain wawancara, digunakan pula instrumen rubrik penilaian untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam membuat cerita digital. Rubrik ini memuat tujuh indikator utama, meliputi perencanaan dan storyboard, desain visual, penggunaan animasi dan transisi, integrasi audio atau voice over, penerapan unsur STEAM, keterpaduan cerita dengan tujuan pembelajaran, dan kemandirian dalam mengoperasikan PowerPoint. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert 4, yaitu 4 (Sangat Mampu), 3 (Mampu), 2 (Cukup Mampu), dan 1 (Tidak Mampu), sehingga memungkinkan penilaian objektif terhadap kualitas karya digital yang dihasilkan guru.

3. Tahapan Kegiatan

Kegiatan *workshop* berlangsung dengan beberapa sesi, sesi pertama penyampaian materi yang disampaikan menggunakan PowerPoint yang berisikan penjelasan PowerPoint, pembelajaran STEAM, kelebihan dan kekurangan penggunaan PowerPoint dalam pembuatan cerita digital, lalu sesi kedua dilanjut dengan penayangan cerita digital yang sudah dibuat sebagai contoh cerita digital yang dibuat menggunakan PowerPoint dan tutorial pembuatan dan dilanjutkan pada sesi ketiga atau sesi terakhir yaitu praktik pembuatan cerita digital menggunakan PowerPoint langsung oleh para guru dan penyelesaian *workshop* dilakukan dengan evaluasi melalui hasil cerita digital yang dibuat oleh para guru dan dibuat pelaporan kegiatan.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan praktik pembuatan cerita digital menggunakan PowerPoint ini dilakukan dengan mengadakan kegiatan *workshop* yang mengusung judul “PowerPoint Storylab: Strategi Praktis Membuat Cerita Digital Interaktif Untuk Pembelajaran STEAM”, penerapan ini digunakan untuk menambah pengalaman dan juga wawasan yang lebih luas untuk para guru dalam penggunaan PowerPoint dan penerapan digitalisasi dalam pembelajaran di abad ke-21.

1. Tahap Penyampaian Materi

Pada penyampaian materi, pemateri menyampaikan beberapa poin penting mengenai PowerPoint yang merupakan alat digital yang memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan dalam presentasi berupa *slide*, teks, gambar grafik, audio, transisi, efek visual dan poin pentingnya yaitu pembuatan animasi yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran digital dan salah satunya pembuatan cerita digital dalam menunjang pembelajaran STEAM di PAUD/TK.



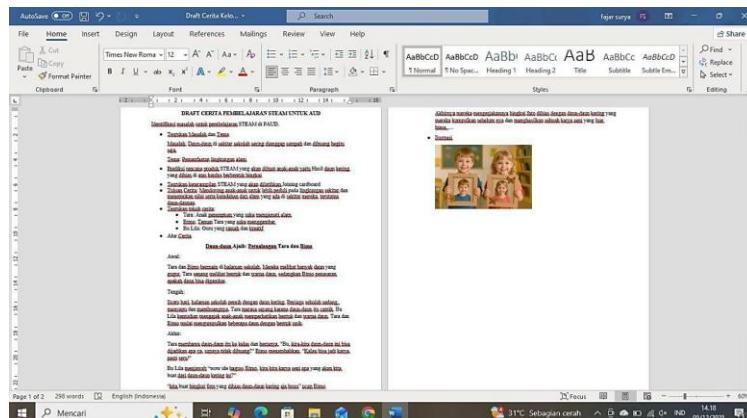
Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Tim PKM.

2. Tahap Tutorial Pembuatan Cerita Digital

Tahapan yang kedua yaitu menampilkan contoh cerita digital yang sudah dibuat, dilanjutkan dengan tutorial pembuatan cerita digital dengan cara demonstrasi untuk gambar-gambar yang digunakan bisa langsung mengambil dari PowerPoint ataupun dari internet, adapun tahapan-tahapannya sebagai berikut.

a. Membuat Storyline

Langkah pertama adalah membuat *storyline* yang berisi tema, permasalahan, tokoh, solusi, dan naskah cerita pada halaman Microsoft Word.



Gambar 3. Membuat Draf Storyline pada Word.

b. Membuka Aplikasi PowerPoint untuk Memasukkan Background dan Tokoh Animasi yang Sesuai

Langkah selanjutnya adalah membuka aplikasi PowerPoint pada Windows dan membuka halaman kerja baru. Kemudian, siapkan *background* dan wujud tokoh yang akan digunakan dan sesuai dengan cerita, dapat diambil dari PowerPoint langsung ataupun dari internet, lalu tambahkan dengan fitur *Insert* dan *Animations* (lihat Gambar 4).

c. Menambahkan Teks

Langkah selanjutnya adalah menambahkan teks berupa narasi ataupun kolom percakapan yang akan digunakan dengan menggunakan fitur *Insert => Text Box* (lihat Gambar 5).

d. Menambahkan Suara

Langkah selanjutnya adalah menambahkan suara dengan fitur *Recording* dan audio, dapat diambil melalui rekaman suara ataupun merekam langsung (lihat Gambar 6).

e. Menambahkan Efek Animasi

Langkah berikutnya adalah menambahkan fitur animasi agar tokoh bisa bergerak sesuai dengan cerita dan lebih nyata (lihat Gambar 7).

f. Membuat Salindia Sesuai dengan Cerita

Setelah itu, membuat beberapa *slide* selanjutnya sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat (lihat Gambar 8).

Berikut gambar-gambar langkah-langkah pembuatan cerita digital menggunakan PowerPoint.



Gambar 4. Memasukkan *Background* dan Tokoh Animasi yang Sesuai.



Gambar 5. Menambahkan Teks dengan Fitur *Text Box*.



Gambar 6. Menambahkan Suara.



Gambar 7. Menambahkan Efek Animasi.



Gambar 8. Membuat Slide Sesuai dengan Cerita.

3. Tahap Praktik Pembuatan Cerita Digital oleh Peserta

Tahap terakhir adalah tim meminta para peserta untuk mempraktikkan pembuatan cerita digital menggunakan PowerPoint sesuai dengan tutorial yang telah diberikan.



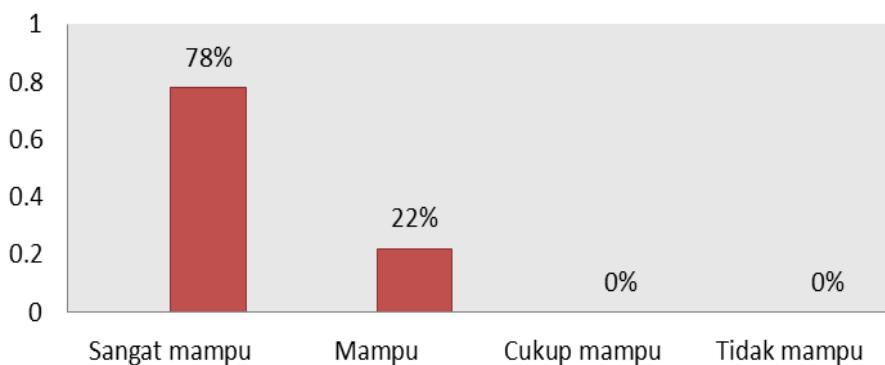
Gambar 9. Praktik Pembuatan Cerita Digital oleh Peserta.

Kegiatan praktik ini dilakukan secara individu, sehingga setiap peserta memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan mengaplikasikan konsep pembelajaran STEAM ke dalam bentuk cerita digital. Dalam proses pelaksanaan, peserta dibimbing secara intensif oleh pemateri dan tim pendamping. Peserta mulai dari tahap dasar seperti menyusun jalan cerita (*storyline*), memilih karakter dan latar, mengimpor gambar atau ilustrasi, hingga menerapkan animasi, efek suara, serta narasi suara untuk memperkuat penyampaian cerita. Selain itu, peserta juga diarahkan untuk memasukkan unsur pembelajaran STEAM, misalnya melalui konflik dan

penyelesaian masalah yang menggambarkan proses berpikir ilmiah dan pemecahan masalah sederhana sesuai tingkat perkembangan anak usia dini.

4. Tahap Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar dan lanjutan PowerPoint dalam pembuatan cerita digital. Berdasarkan data pengukuran, 78% peserta berada pada kategori "Sangat Mampu", 22% berada pada kategori "Mampu", dan tidak terdapat peserta yang berada pada kategori "Cukup Mampu" dan "Tidak Mampu". Indikator kemampuan yang dinilai meliputi penyusunan *storyboard*, penggunaan animasi, penambahan gambar dan audio, serta kemampuan menyesuaikan konten dengan pendekatan pembelajaran STEAM di TK.



Gambar 10. Hasil Evaluasi Kemampuan Peserta.

Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan telah meningkatkan keterampilan peserta secara signifikan, dengan rata-rata skor keseluruhan 3,66 pada skala 4. Temuan ini mengindikasikan bahwa peserta merasa pelatihan bermanfaat dan mampu mengaplikasikan teknik pembuatan cerita digital untuk mendukung pembelajaran STEAM di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *workshop* pembuatan cerita digital melalui penggunaan PowerPoint berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Guru mampu mengenali berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun cerita digital yang mendukung pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan unsur sains, teknologi, rekayasa, seni, dan matematika.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kesiapan guru dalam menerapkan media digital sebagai pendukung pembelajaran di kelas. Untuk ke depannya kegiatan pelatihan serupa dilakukan secara berkelanjutan sehingga guru memiliki kesempatan untuk memperdalam keterampilan digital dan mengembangkan lebih banyak variasi media pembelajaran. Selain itu, perlu disediakan forum berbagi karya antar guru agar tercipta inovasi yang berkesinambungan dalam penerapan pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami berharap dengan adanya tulisan ini dapat bermanfaat bagi para guru dan mahasiswa pendidikan terkhusus PGPAUD. Adapun hal-hal yang kurang dapat dijadikan pelajaran dan meningkatkan keingintahuan yang

lebih jauh terhadap cerita digital dan STEAM, dan kami ucapkan terimakasih kepada para guru TK Kartika XIX-34 yang sudah memberikan kesempatan untuk kita dapat mengadakan *workshop* dan bersedia untuk berpartisipasi dalam kegiatan *workshop* yang diadakan serta izin kegiatan yang dilakukan di aula sekolah, kami sangat berharap dengan adanya *workshop* ini dapat membantu para guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasisi, N. (2018). Penerapan digital storytelling dalam pembelajaran bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2), 81-89.
<https://jiesjournal.com/index.php/jies/article/view/90>
- Fortinasari, P., Anggraeni, C. W., & Malasari, S. (2022). Digital Storytelling sebagai Media Pembelajaran yang Kreatif dan Inovatif di Era New Normal. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(1), 24-32.
<https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/3680>
- Huda, D. N., Mulyana, E. H., & Rahman, T. (2024). Pendekatan STEAM untuk Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 8(2), 191-198.
<https://doi.org/10.17509/jpa.v8i2.77298>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiyah*, 26(1), 21-32.
<https://ejournal.kopertais4.or.id/pantura/index.php/tasyri/article/view/3398>
- Novelina, R., & Vebrianto, R. (2023). *Pengembangan Media Flipbook Digital Melalui Pendekatan Steam (Berbasis ADDIE)*. CV. DOTPLUS Publisher.
- Ramadhani, N. (2024). Pemanfaatan PowerPoint dalam Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(2), 633-646.
<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v8i2.4932>
- Rosyidi, A., Purwidiantoro, M. H., Lashwat, N. D., Agustin, T., & Rihastuti, S. (2024). Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 4(2), 84-90.
<https://jurnal.umus.ac.id/index.php/jamu/article/view/1450>