

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SDN 086003

Gabriela, Dwi Priyanti, Nurlina, Leli
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Audi Indonesia
E-mail :
sebayanggabriela634@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini membahas pelatihan penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran bagi guru-guru SDN 086003. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif. Metode yang digunakan adalah workshop selama tiga hari dengan mengadopsi langkah-langkah penelitian tindakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 83% peserta berhasil membuat media pembelajaran berbasis PowerPoint secara tuntas. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk pendidikan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint.
Kata Kunci: Media pembelajaran, Microsoft PowerPoint, pelatihan guru, teknologi pendidikan

Abstract

This study discusses the training on using Microsoft PowerPoint application as a learning medium for teachers at SDN 086003. The aim of this training was to improve teachers' ability to create engaging and effective learning media. The method used was a three-day workshop adopting action research steps. The results showed that 83% of participants successfully created PowerPoint-based learning media completely. This training proved effective in enhancing teachers' skills in using information technology for education, particularly in creating PowerPoint-based learning media.
Keywords: Learning media, Microsoft PowerPoint, teacher training, educational technology

PENDAHULUAN

Pembelajaran ialah wadah untuk mencerdaskan serta mengembangkan diri pada masyarakat dengan bermacam aspeknya. Pengembangan nilai, pengetahuan serta perilaku masyarakat serta peserta didik menampilkan adanya hubungan antara pembelajaran dengan transformasi yang ada. Pendidikan lebih memusatkan peserta didik pada proses pendidikan untuk menolong peserta didik menggali, menciptakan, menekuni, mengenali serta menghayati nilai-nilai yang bermanfaat, baik untuk diri sendiri, masyarakat bangsa serta negeri secara totalitas. Guru ialah aspek penting penentu dalam menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu serta kenaikan kualitas pembelajaran sebab guru merupakan garda terdepan dalam berinteraksi dengan peserta didik pada proses pendidikan.

Kualitas pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimilikinya. Menurut Indrawati (2009 : 4) Pengembangan profesional

History:

Received : 25 Februari 2022

Revised : 10 Maret 2022

Accepted: 23 Maret 2022

Published: 25 Maret 2022

Publisher: LPPM Universitas Audi Indonesia

Licensed: This work is licensed under

[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



yang berkelanjutan (continuous professional development) diyakini akan membentuk faktor penentu utama dari kinerja (performance) guru. Pengalaman dari negara-negara lain telah mendorong kenyataan bahwa partisipasi dalam kegiatan workshop, kursus, dan pelatihan, juga dapat mendukung pada peningkatan mutu dan kinerja guru secara signifikan. Diantara tugas seorang guru profesional adalah sebagai desainer pembelajaran dalam arti mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk di dalamnya merancang media pembelajaran. Terciptanya suatu pengalaman belajar yang bermakna atau "meaningful learning experience" sebagai hasil dari suatu kegiatan pembelajaran ini tidak terlepas dari peran media pembelajaran terutama dari fungsi dan kedudukannya.

Menurut Arsyad (2014 : 3) definisi media pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafik, fotografik, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sedangkan menurut Djamarah (2008:213) mengatakan bahwa media diartikan segala bentuk serta saluran untuk menyampaikan informasi maupun pesan. Angkowo dan Kosasih (2007 : 10) menyatakan bahwa media adalah semua yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendapatkan motivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut Munir (2008 : 138) media adalah segala sesuatu yang bisa menolong untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan motivasi, daya pikir, dan pemahaman atau mempertahankan terhadap materi yang dibahas. Media pembelajaran berfungsi untuk memelihara, melengkapi dan juga meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran, meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah salah satu komponen yang ikut berperan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan. Media pembelajaran sangat penting dalam kegiatan interaksi pembelajaran karena dalam proses pembelajaran akan semakin mudah mencapai tujuan pembelajaran. Banyak sekali jenis-jenis dari media pembelajaran yang muncul pada dekade ini. Ditambah lagi dengan perkembangan teknologi dan multimedia yang semakin meningkat. Sehingga, media pembelajaran yang muncul semakin banyak dan semakin membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah tempat untuk menyalurkan informasi dan pesan belajar. Media pembelajaran yang disusun secara baik akan sangat menolong peserta didik dalam memahami dan mencerna materi pelajaran.

Pada era globalisasi ini, media pembelajaran semakin berkembang maju. Penggunaan media pembelajaran yang merupakan Teknologi Informasi (TI) ini sudah menjadi suatu tuntutan. Walaupun perancangan media pembelajaran yang memiliki unsur TI ini memerlukan keahlian khusus, namun tidak berarti media tersebut ditinggalkan atau dihindari begitu saja. Media pembelajaran berbasis TI bisa berupa mobile phone, internet, intranet, CD Room/Flash Disk dan lain sebagainya. Upaya yang dilakukan selama ini hanya menggunakan guru sebagai pemain utama di dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berbagai upaya yang dicoba telah menampilkan hasil yang baik tetapi belum memberikan nilai optimal. Oleh sebab itu, berbagai ragam metode digunakan mulai dari pergantian kurikulum, tata cara pendidikan, sekolah alam dan teknologi pendidikan dengan sistem e-learning. Media pembelajaran yang paling pesat perkembangannya pada saat ini adalah media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contohnya adalah media pembelajaran berbasis komputer yang paling mudah dan sederhana untuk dikembangkan dan dioperasikan oleh guru adalah media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint. Menurut Widada HR (2010 : 9) Power Point merupakan bagian aplikasi Ms.Office yang digunakan untuk membuat desain presentasi yang banyak dimanfaatkan pada kegiatan seperti seminar, lokakarya, rapat kerja, serta pembelajaran di lembaga-lembaga pendidikan.

Hal serupa juga disampaikan oleh Mardi (2007 : 69) yang mendefinisikan Powerpoint sebagai suatu aplikasi program yang diciptakan oleh microsoft yang bisa dipakai untuk melakukan presentasi, baik digunakan untuk presentasi rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk dipakai sebagai media pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka akan dapat menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Karena media pembelajaran ini bisa menggabungkan unsur gambar, suara atau audio, dan video. Media powerpoint merupakan salah satu produk sistem pembelajaran e-learning, dengan memakai media pembelajaran tersebut guru dapat lebih berkreasi untuk membuat sebuah tampilan proses pembelajaran yang menarik karena didukung dengan tampilan gambar yang lebih mudah dicerna oleh siswa. Sehingga, media pembelajaran powerpoint diharapkan mampu untuk menjalankan fungsinya sebagai media pembelajaran.

Menurut Asnawir dan Usman (2002 : 24), saat ini media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut: 1) Mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik dan membantu memudahkan mengajar bagi pendidik; 2) Memberi pengalaman lebih nyata (sesuatu yang abstrak dapat dicontohkan menjadi konkret); 3) Menjadikan peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi (bertujuan agar tidak membosankan); 4) Semua indera bisa diaktifkan, kelemahan yang terjadi pada satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya; 5) Lebih menarik minat dan perhatian belajar peserta didik dalam belajar; 6) Dapat membangkitkan realita dan dunia teorinya. Selain itu, beberapa manfaat media pembelajaran yang sudah dijelaskan tersebut, masih terdapat juga beberapa manfaat praktis, menurut Akbar (2013 : 119) manfaat media yaitu : 1) mempermudah penyajian informasi dan pesan; 2) mengarahkan dan meningkatkan perhatian peserta didik sehingga menimbulkan interaksi secara langsung dan motivasi belajar; 3) mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu; 4) memberikan kesamaan pengalaman belajar pada peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* / pelatihan selama tiga hari, yakni dimulai pada hari kamis tanggal 13 sampai 15 Februari 2019. Bentuk rancangan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan cara mengadopsi atau menggunakan langkah-langkah *action research* (penelitian tindakan) yang terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu:

Perencanaan	tindakan	observasi	evaluasi/refleks
-------------	----------	-----------	------------------

Berdasarkan gambar tersebut terdapat 4 (empat) tahapan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini. Yaitu pertama, Tahap perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan segala sesuatu yang menjadi kebutuhan PKM. Kedua,

Tahap *tindakan* berupa *workshop* dan pelatihan untuk mempraktekkan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis *Ms. Powerpoint* secara bersama. Ketiga, Tahap observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan pelatihan dengan menggunakan catatan lapangan sebagai instrumennya. Keempat, Tahap refleksi yang dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan pelatihan tersebut guna sebagai referensi kegiatan – kegiatan berikutnya. Adapun materi bahan yang disajikan dalam rangkaian kegiatan pelatihan tersebut yaitu pengenalan terhadap *microsoft powerpoint* dan praktek membuat media pembelajaran berbasis *microsoft powerpoint*.

Sasaran dari program pelatihan ini adalah guru di MI Roudlotul Ulum Mojosari sebanyak 12 orang dan mitra bersedia menyediakan fasilitas penunjang seperti laptop dan sambungan internet dan juga tempat untuk penyelenggaraan kegiatan pelatihan tersebut. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini akan dilihat dengan cara evaluasi produk dan ketercapaian program dalam mengatasi persoalan mitra. Rencana target ketercapaian yaitu sebanyak 80% guru bisa mendesain media pembelajaran berbasis *ms. powerpoint*. Setelah selesai kegiatan PKM diharapkan media pembelajaran berbasis *ms. powerpoint* dapat dipakai oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis *Ms.Powerpoint* bagi guru – guru ini dilaksanakan di Aula Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Roudlotul Ulum Mojosari dengan peserta sebanyak 10 guru kelas dan 2 guru mata pelajaran, sehingga total ada 12 guru yang mengikuti pelatihan tersebut. Adapun Kegiatan atau aktivitas dari masing-masing kegiatan yang terbagi ke dalam 4 tahapan, yaitu :**Perencanaan**

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, penulis perlu mengkoordinasikan jalannya PKM ini dengan menyepakati tempat, waktu, sarana dan prasarana yang dibutuhkan dan dalam hal ini penulis mengkoordinasikan dengan kepala sekolah sebagai pihak perwakilan dari yayasan yang menjadi mitra pengabdian kepada masyarakat. Dan hasilnya telah disepakati bahwa pelaksanaan akan difasilitasi oleh **Tindakan**

Aktivitas ini berbentuk implementasi program kegiatan pelatihan, ialah penyajian modul dan dialog tersebut dilakukan dengan tujuan menyegarkan kembali

pengetahuan guru tentang bernilainya media pembelajaran. Tidak hanya itu, pertumbuhan teknologi serta informasi menuntut kreatifitas guru dalam memakainya, antara lain untuk menjadi media pembelajaran. Media pembelajaran

dapat menolong siswa guna menguasai materi pembelajaran sehingga hasil belajarnya juga akan bertambah. Oleh sebab itu, Guna tingkatkan efisiensi serta daya guna pendidikan butuh dikembangkan bermacam model pembelajaran yang inovatif serta kreatif. Perihal ini perlu diterapkan supaya proses aktivitas pembelajaran tidak monoton sehingga *transfer of knowledge* tidak akan terhambat. Oleh sebab itu, kedudukan media pembelajaran jadi berarti sebab akan menjadikan proses pembelajaran tersebut jadi lebih bervariasi. Berlandaskan hasil penelitian yang dicoba oleh Fuad dan Permatasari(2019) tentang pemanfaatan media slide *powerpoint* dalam menaikkan prestasi belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran, menampilkan kalau bersumber pada analisis hasil prestasi belajar diperoleh nilai rata- rata kelas bertambah. Pada saat Pra tindakan rata- rata nilai kelas yakni 61, sesudah jadi subjek tindakan pada siklus I nilai ratarata kelas bertambah jadi 71, serta bertambah lagi pada siklus II sehingga jadi 80.

Secara universal aktivitas *workshop* berlangsung dengan sangat baik. Para guru bersemangat dan bersungguh- sungguh mengikuti tahapan demi tahapan pemaparan serta menjajaki instruksi pelatihan yang disajikan oleh narasumber.

Partisipan dengan aktif membuat *powerpoint* serta tidak sedikit partisipan yang bertanya. Hal ini menampilkan jika partisipan memanglah sangat berminat serta

bersemangat dalam membuat produknya. Pada akhir aktivitas *workshop*, sebagian partisipan diharuskan untuk memaparkan produk media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang sudah mereka buat sepanjang *workshop*. Para partisipan dengan yakin diri serta perasaan puas

sanggup menciptakan produk sendiri dan dengan begitu muncul perasaan bersemangat dalam mempresentasikan produk yang sudah dihasilkan sendiri.

Observasi

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan para peserta *workshop* dalam membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat diperoleh data presentase.

Pada data *chart pie* tersebut dapat dilihat bahwa presentase guru sebagai peserta *workshop* yang bisa tuntas membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint* sebesar 83% sedangkan peserta yang belum bisa / yang belum tuntas membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint* tersebut sebesar 17%. Perihal ini menunjukkan jika terdapat 10 orang guru yang sanggup membuat media pembelajaran secara tuntas sebaliknya 2 orang guru yang lain belum tuntas membuat media pembelajaran tersebut. Hasil tersebut menampilkan jika ada perbandingan keahlian yang dimiliki oleh partisipan dalam perihal ini guru- guru di MI Roudlotul Ulum Mojosari. Perbandingan mendasar ditunjukkan berkaitan dengan keahlian mengoperasikan pc maupun laptop. Sebagian partisipan sudah mahir serta mudah mengoperasikan laptop. Sehingga, partisipan tersebut sanggup dan mudah dalam menyimak serta mengaplikasikan tiap instruksi dari pemateri.

Akan tetapi, sebagian partisipan juga masih kurang terampil dalam mengoperasikan pc ataupun laptop. Perihal ini ialah sebuah tantangan dalam *workshop* yang dilaksanakan. Perbandingan pengalaman mengajar, tingkatan pendidikan serta umur ialah sebagian aspek yang pengaruhi keahlian memakai pc ataupun laptop tersebut. Buat mengestimasi perihal ini, pemateri memakai metode tutor sebaya, ialah dengan meminta dorongan para partisipan yang telah mahir guna menolong partisipan yang lain

Refleksi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikemas dalam bentuk pelatihan / *workshop* pembuatan media pembelajaran berbasis *powerpoint* ini telah dilakukan dengan baik dan berjalan dengan lancar. Terdapat respon yang sangat positif dari para peserta yaitu para guru di MI Roudlotul Ulum Mojosari. Kegiatan ini diharapkan menjadi suatu kegiatan yang berkesinambungan dalam peningkatan profesionalisme guru. Selain itu, mitra juga meminta pelatihan lain dari pemateri dan berkesempatan untuk bertemu kembali dalam kegiatan atau *workshop* yang berbeda.

KESIMPULAN

Dari hasil serta ulasan dan temuan-temuan dalam aktivitas pelatihan membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang diperoleh sepanjang penerapan aktivitas ini, bisa disimpulkan jika program ini sudah sanggup memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi guru- guru MI Roudlotul Ulum Mojosari.

Bentuk kegiatan pelatihan ini cukup efektif untuk memberikan nuansa baru dan menambah wawasan serta pengetahuan baru tentang pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini guru – guru dapat memahami urgensi media pembelajaran yang bisa dipakai untuk menarik dan memotivasi peserta didik dalam belajar. Dalam pelatihan ini para guru sudah mampu meningkatkan *softskill* dalam mengoperasikan laptop atau komputer diantaranya dapat membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja
- Rosdakarya. Angkowo, R & Kosasih, A. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pengajaran*. Rajawali Pers, Jakarta. Asnawir dan Usman, B. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press. Djamarah, Syaiful Bahri (2008). *Psikologi belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elpira, N & Ghufron, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD, *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* Vol. 2 , No 1. (94-104) p-ISSN: 2407-0963 e-ISSN: 2460-7177.
- Fuad, J & Permatasari, A.D. (2019) Pemanfaatan Media Slide Powerpoint Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran, *elBidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, Volume 1, Nomor 1. Indrawati. (2009). *Pengelolaan Pelatihan PCT, DCT, dan Guru Pemandu di KKG/MGMP Program Bermutu: Panduan*, Jakarta: Depdiknas: Dirjen PMPTK.
- Mardi. (2007). *Ketrampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Untuk SMK Kelas XI*. Bandung: Yudhistira. Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Bandung: CV. Aflabeta.