

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Dalam Upaya Meningkatkan Semangat Belajar Siswa

Oleh,

Nasmal Hamda¹, Kusworo², Heri Indra Gunawan³, Purwati Yuni Rahayu⁴, Enok Nurhasanah⁵

S1 Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Pamulang¹²³⁴⁵

dosen02178@unpam.ac.id¹, dosen01674@unpam.ac.id², dosen01097@unpam.ac.id³, dosen02166@unpam.ac.id⁴,
dosen02222@unpam.ac.id⁵

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru yang ada pada SMK YPUI Parung, khususnya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Di SMK YPUI Parung, para guru sudah berusaha menyesuaikan pembelajaran daring menggunakan lms, akan tetapi media pembelajaran yang digunakan masih minim variasi dan terbatas. Hal tersebut menyebabkan siswa mengalami kejenuhan saat belajar karena proses pembelajaran bersumber pada media digital book dan handout materi. Peserta pelatihan yakni guru-guru di SMK YPUI Parung. Metode yang digunakan pada kesempatan ini yaitu dengan penyampaian materi, demonstrasi serta pendampingan pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif melalui tutorial dilanjutkan dengan diskusi.

Kata Kunci: Media pembelajaran, powerpoint interaktif

Abstract

This Community Service (PkM) activity aims to provide training to teachers at YPUI Parung Vocational School, especially the development of interesting and interactive learning media for students. At SMK YPUI Parung, teachers have tried to adapt learning by boldly using films, but will use learning media that are still minimal in variety and limited. This causes students to experience boredom while learning because the learning process is sourced from digital book media and handout materials. Participants are teachers at SMK YPUI Parung. The method used on this occasion is the delivery of materials, demonstrations and assistance in making powerpoint interaktif learning media through tutorials followed by discussions.

Keywords: Learning media, Interactive powerpoint

PENDAHULUAN

Corona Virus Disease atau sering disebut dengan Covid-19 sudah melanda Indonesia lebih dari 1 tahun. Dampak pandemik Covid-19 mempengaruhi kondisi psikologis dan perubahan perilaku manusia yang sifatnya lebih luas dalam jangka waktu yang lebih Panjang (Rahayu et al., 2021). Dalam upaya mengatasi permasalahan Covid-19, Pemerintah telah melakukan beberapa cara mulai dari pembatasan sosial (social distancing), larangan berkerumun, menjaga jarak (physical distancing), menggunakan masker, hingga rajin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir.

Ada banyak pihak yang terdampak adanya virus tersebut mulai dari bidang kesehatan, ekonomi, sosial, hingga pendidikan. Di awal terjadinya pandemi Covid-19 jelas terasa berat bagi dunia Pendidikan. Perubahan proses pembelajaran yang semula berlangsung secara tatap

muka (luring) harus berubah menjadi pembelajaran tatap maya (daring). Hal tersebut dipertegas oleh (Sadikin & Hamidah, 2020) yang menyatakan bahwa “Lembaga Pendidikan dituntut untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring atau online”.

Perubahan pola pembelajaran saat ini terlihat masif dilakukan di semua jenjang pendidikan akibat pandemi Covid-19 (Arizona et al., 2020). Perubahan proses pembelajaran dari tatap muka menjadi tatap maya perlu dikaji secara cermat dan mendalam. Penentuan strategi pembelajaran oleh guru memiliki peran penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran yang semula dapat berjalan dengan lancar dan interaktif kini terbatas pada pemberian teks materi dan tugas mandiri.

Pembelajaran daring di Indonesia sudah berlangsung 1 tahun lamanya. Meskipun di awal pembelajaran daring banyak pihak merasa terbebani dan kesulitan, akan tetapi saat ini pembelajaran daring sudah semakin dapat kondisikan. Baik pihak sekolah, guru, siswa serta orang tua sudah mulai menyesuaikan diri dengan proses pembelajaran daring. Hal tersebut tidak terlepas dari peran teknologi yang mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang semakin pesat, menuntut semua pihak untuk ikut serta mengikuti dan menyesuaikan diri akan perkembangannya dengan cara memanfaatkan dalam aktifitas disegala bidang. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang tidak dapat menghindari imbas perkembangan teknologi. Memberikan informasi pada siswa di sekolah menengah, tentunya guru harus membutuhkan media pembelajaran (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003).

Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu meningkatkan hasil belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru SMK YPUI Parung, guru sudah berusaha memberikan pembelajaran yang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran, namun dalam hal ini masih terdapat beberapa guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan peserta didik menjadi bosan untuk belajar. Selain itu juga guru menganggap bahwa mengembangkan media pembelajaran adalah kegiatan yang menyita waktu dan rumit. Guru memiliki anggapan bahwa untuk mengembangkan media pembelajaran diperlukan kemampuan teknik komputer yang baik dan desain grafis yang mumpuni.

Dalam upaya peningkatan semangat belajar siswa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih variatif yaitu dengan media powerpoint interaktif. Disamping peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan tersebut, luaran yang ingin dicapai adalah berupa kemampuan guru untuk melakukan publikasi produk media pembelajaran berbasis Vlog atau powerpoint interaktif yang telah dikembangkan. Produk yang dihasilkan dari pengabdian ini adalah sebuah media pembelajaran dengan karakteristik pembelajaran jarak jauh yang dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan guru dalam mentransferkan ilmu kepada siswa selama masa pandemi Covid 19.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pengabdian kepada masyarakat (PkM) merupakan salah satu Tridharma perguruan tinggi yang wajib dilaksanakan. Pada kesempatan ini, PkM dilaksanakan di SMK YPUI Parung. PkM dilaksanakan di sekolah karena latar belakang pengabdian yang berasal dari Fakultas Keguruan

dan Ilmu Pendidikan. PkM dilaksanakan dengan cara memberikan pelatihan berupa demonstrasi dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis powerpoint interaktif.

Melalui demonstrasi diharapkan para guru dapat melihat dengan langsung dan jelas tahapan pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif. Selain itu, pengabdian juga memberikan pendampingan dan bimbingan yang bertujuan untuk memaksimalkan produk media pembelajaran yang dihasilkan.

Pengabdian ini merupakan kolaborasi antaradosen dan mahasiswa yang berjumlah 10 orang (5 dosen dan 5 mahasiswa) dengan tanggung jawab dan job desk nya masing-masing sesuai dengan keahlian dan keterampilan yang dimiliki. Objek dari PkM ini merupakan guru-guru SMK YPUI mulai dari guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) hingga guru Bahasa Indonesia berjumlah 20 orang. Tujuan akhir dari kegiatan PkM ini antara lain sebagai berikut :

1. Memberikan pelatihan kepada guru – guru yang mengajar mata pelajaran IPS Terpadu tentang pembuatan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.
2. Memberikan pemahaman kepada peserta pelatihan untuk mengetahui bagaimana cara mengoperasikan media pembelajaran interaktif yang menarik dan dapat menyenangkan kepada peserta didik.
3. Memberikan bekal kepada peserta pelatihan tentang teknik – teknik penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang dapat membantu menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik tersebut yang menarik dan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya, adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PkM yaitu :

1. Penyampaian materi dilakukan secara langsung, meliputi kegiatan ceramah, demonstrasi, dan diskusi sesuai dengan topik yang diberikan.
2. Kegiatan latihan yang diberikan kepada guru guna dapat membuat media pembelajaran powerpoint interaktif dengan baik dan tentunya menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan observasi awal dilakukan mulai akhir bulan Maret 2021. Tim PkM melakukan kunjungan serta meminta izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian di lokasi tersebut. Setelah mendapatkan izin serta data awal, tim PkM mulai melakukan persiapan berupa pertemuan untuk membahas tema kegiatan dan pembagian tugas. Pertemuan selanjutnya tim membahas materi yang akan disampaikan pada saat pelaksanaan PkM dan kesesuaian PkM dengan kebutuhan permasalahan di lokasi tersebut.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada tanggal 13-15 April 2021. PkM diawali dengan sambutan pihak berkepentingan, diskusi permasalahan yang dihadapi guru selama pembelajaran daring, serta menganalisis permasalahan lain yang perlu adanya solusi. Diskusi berjalan dengan aktif, para peserta PkM secara detail menyampaikan kesulitan yang dihadapi pada proses pembelajaran online di masa Pandemi.

Berdasarkan hasil diskusi diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang ada saat ini masih belum bervariasi sehingga siswa sering merasa jenuh saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga Tim PkM memberikan pelatihan pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif. Tim memberikan materi secara detail terkait dengan media Vlog dan tahapan-tahapan pembuatannya. Materi pertama terkait dengan strategi pembelajaran dimasa pandemi disampaikan oleh bapak Heri Indra Gunawan, S.Pd., M.Pd.

Setelah pemaparan materi pertama dilanjutkan materi pelatihan berupa demonstrasi pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif oleh bapak Kusworo, S.Pd., M.Pd dengan

bantuan mahasiswa sebagai pendamping guru dalam membuat media pembelajaran power-point interaktif.

Dokumentasi Pengabdian kepada Masyarakat tersaji pada gambar berikut.



Gambar1. Sambutan pihak sekolah



Gambar 2. Setelah pemberian materi dilakukan pendampingan oleh pemateri



Gambar 3. Mahasiswa turut berpartisipasi dalam pendampingan



Gambar 4. Penyerahan cendera mata kepada pihak sekolah dalam upaya pencegahan Covid-1

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pengamatan dan keaktifan partisipasi guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran powerpoint interaktif dapat dinilai bahwa Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) dalam upaya meningkatkan semangat belajar siswa di masa pandemi ini sesuai dengan kebutuhan lokasi pengabdian. Media pembelajaran powerpoint interaktif dapat menjadi referensi pembelajaran yang interaktif dan menarik sehingga dapat dengan efektif mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Adapun saran dari pelaksanaan kegiatan ini adalah adanya kestabilan jaringan internet di lokasi penelitian sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas guru-guru dalam menghasilkan karya berupa media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*
- Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Depdiknas. 2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Rahayu, P. Y., Kusworo, K., Hamda, N., & ... (2021). Penerapan Video Pembelajaran Berbasis Android Di Masa Pandemi Covid-19. *Pekodimas: Jurnal*
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *BIODIK, 6(2)*. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>