
Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang

Nurul Hasanah

STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
nurulhasanah1311@gmail.com

ABSTRAK

Media adalah suatu alat perantara atau pengantar yang berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. Pendapat lain mengatakan arti media adalah segala bentuk saluran yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dengan kata lain, media dapat didefinisikan sebagai sarana untuk menyampaikan suatu pesan. Secara etimologi kata “media” berasal dari bahasa Latin, yaitu “*medius*” yang artinya “tengah, perantara atau pengantar”. Istilah “media” pada umumnya merujuk pada sesuatu yang dijadikan sebagai wadah, alat, atau sarana untuk melakukan komunikasi. Microsoft power point merupakan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis IT ini sangat baik sekali untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk terus meningkatkan motivasi belajar siswa, maka Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang menarik. Untuk itu dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT melalui Microsoft Power Point pada Guru SD Negeri 050763 Gebang.

Kata kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, *Microsoft Power Point*, Guru.

ABSTRACT

Media is an intermediary or introduction tool that functions to channel messages or information from a source to the recipient of the message. Another opinion says the meaning of the media are all forms of channels that can be used to convey information or messages. In other words, the media can be defined as a means to convey a message. Etymologically the word "media" comes from Latin, which is "medius" which means "middle, intermediary or introduction". The term "media" generally refers to something that is used as a container, tool, or means for communication. Microsoft power point is an application that can be used as a learning medium. This IT-based learning media is very good for increasing student motivation. To continue to increase student learning motivation, the teacher must be able to create interesting learning media. For this reason, training in the making of IT-based learning media through Microsoft Power Point was conducted at the Elementary School Teacher 050763 Gebang.

Keywords: Training, Learning Media, *Micro Point Power Point*, Teacher.

I. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 menuntut semua kalangan baik guru maupun siswa untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia (Permendikbud Nomor 69 Tahun 2013). Hal ini juga diperkuat oleh tujuan pendidikan nasional yaitu, pendidikan yang beralaskan garis hidup dari bangsanya (*cultureel-national*) dan ditujukan untuk keperluan perikehidupan yang dapat mengangkat derajat negara dan rakyatnya, agar dapat bekerja bersama dengan bangsa lain untuk kemuliaan segenap manusia di seluruh dunia (Dewantara, 2013:15). Pembelajaran pada usia anak sekolah dasar (SD) merupakan tahapan pembelajaran yang bersifat operasional konkrit, dimana proses belajar siswa itu seharusnya berinteraksi dengan benda atau peristiwa secara *real*.

Seorang pendidik yang baik seharusnya mampu mengembangkan kemampuan dirinya dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kurikulum. *Out-put* dari kegiatan pembelajaran dapat terlihat dari berbagai aspek baik kognitif, afektif dan psikomotorik serta tercermin dalam prestasi belajar yang memuaskan. Banyak hal yang mendukung pencapaian dari *out-put* yang memuaskan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran ini dapat menghasilkan pembelajaran yang baik karena memberi motivasi pada diri siswa dalam belajar.

Pada observasi awal yang penulis lakukan di SD Negeri 050763 Gebang, guru ataupun tenaga pendidik di sekolah ini sudah memiliki kreativitas yang tinggi dalam membuat media pembelajaran berbasis non IT. Pada hal kita ketahui bahwa media dalam proses pembelajaran, mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran yang didapat, serta mampu mengangkat minat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Latif, Zulkhairina, Zubaidah, & Afandi:2013). Hanya saja, untuk mengoperasikan Komputer ataupun Laptop masih sangat minim. Kemampuan mereka untuk mengoperasikan komputer hanya pada aplikasi *microsoft word* untuk mengetik. Pada aplikasi lain masih sangat kurang, bahkan pada aplikasi *power point* pun mereka tidak mengetahui kegunaan atau fungsi dari aplikasi tersebut.

Untuk itu, seorang guru juga dituntut untuk terus mengembangkan kemampuan diri baik melalui pelatihan maupun pembelajaran lainnya. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mencoba menitik beratkan penelitian pada pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis IT (*Microsoft Power Point*). Berdasarkan masalah yang dihadapi oleh para guru yang ada di SD Negeri 050763 Gebang, maka diperlukan kegiatan dalam pelatihan penggunaan Aplikasi *Microsoft Power Point* sebagai Media Pembelajaran untuk para guru di SD Negeri 050763 Gebang. Adapun permasalahan secara rinci; (1) kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran; (2) guru disekolah tersebut sama sekali tidak mampu menggunakan media pembelajaran berbasis IT; (3) guru pada sekolah penelitian tidak pernah mengetahui tentang aplikasi *power point*. Maka peneulis mencoba melakukan pengabdian yang berfokus pada Media Pembelajaran berbasis IT dengan tujuan dari pengabdian ini adalah; untuk menambah pengetahuan guru terhadap Media Pembelajaran; untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan guru terhadap Aplikasi *Microsoft Power Point*; dan

memberikan pengetahuan baru kepada guru cara membuat dan menampilkan *slide* presentase

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Azhar:2007).

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Baasyir: 2002). Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar:2008). Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Mahfud: 2006).

Menurut Setyosari (2005:16) pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu (bisa alat, bisa bahan, bisa keadaan) yang dipergunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran. Ada tiga konsep yang digunakan yaitu konsep komunikasi, konsep sistem, dan konsep pembelajaran. Arsyad (2011:3) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat geografis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara lebih jelas dapat diartikan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Falahudin (2014:108) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, mahasiswa, dan media pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang telah disajikan oleh guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Yaumi (2017:5) media berasal dari bahasa latin yang berarti antara atau perantara, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Menurut

Elsom-cook (2001) multimedia interaktif adalah kombinasi dari berbagai macam komunikasi saluran menjadi pengalaman yang komunikatif dan memiliki bahasa lintas channel yang terintegrasi suatu penafsiran tidak ada. Menurut Hofstetter (2001) multimedia interaktif adalah pemanfaatan untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya; (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif; (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran; (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar, atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran; (4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan; (5) mampu memvisualisasi materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; (6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu dan pengetahuan. Multimedia interaktif memberi nuansa baru dalam pemerolehan informasi melalui aktifitas membaca.

Membaca berbantuan multimedia dapat memberikan beberapa manfaat, yaitu menjadikan kegiatan membaca lebih dinamis dengan memberi dimensi yang baru pada kata-kata. Apalagi dalam hal penyampaian makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan memperluas cakupan teks untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. Menurut Darmawan (2011:63) dalam setiap pemrosesan informasi (information processing) hendaknya berdasarkan visualisasi flow chart yang komunikatif. Tujuannya adalah dengan adanya alur dan jalur proses pengerjaan sesuatu produk yang akan dikembangkan dapat dengan mudah dipahami dan dilalui serta diikuti user secara menyeluruh dan bermakna. Depdiknas (2006:4) mendefinisikan media pembelajaran atau materi pembelajaran (instructional materials) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari oleh setiap mahasiswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Menurut Sutopo (2011:175) mobile learning berhubungan dengan pembelajaran yang menggunakan perangkat mobile seperti mobile phone, laptop, dan PDAs. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, perkembangan kemampuan pemrosesan informasi pada perangkat mobile meningkat dengan adanya aplikasi seperti game, media sosial, dan lain sebagainya.

Microsoft Power Point adalah *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Menurut Susilana, *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Dennis Austin dan Bob Gaskins adalah dua orang yang pertama kali mengembangkan program ini. Kala itu, *Microsoft powerpoint* digunakan sebagai presenter oleh perusahaan *Forethought, Inc.* dan kemudian namanya diubah menjadi *PowerPoint*. *PowerPoint* menjadi aplikasi *Microsoft Office* yang paling banyak digunakan selain *Microsoft Word* dan *Excel*.

Setiap program tentu diciptakan dengan tujuan yang jelas, tidak terkecuali *PowerPoint*. Program atau *software* ini mempunyai beragam fungsi dan manfaat,

antara lain; (a) memudahkan pengguna mengatur materi yang hendak disampaikan; (b) membuat audience lebih gampang memahami materi presentasi karena hanya menampilkan poin-poin utama yang disuguhkan dalam bentuk slide; (c) membuat penyajian materi lebih berkesan, apalagi jika pengguna menambahkan animasi-animasi di dalamnya, karena pada kasus yang sering ditemui audience kurang fokus dan bosan apabila materi yang ditampilkan monoton.

Seperti halnya program aplikasi yang lain, *Powerpoint* juga memiliki kelebihan dan kekurangan, di antara kelebihanannya; (1) memudahkan pengguna membuat slide presentasi; (2) *Microsoft PowerPoint* memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti *screen projector*; (3) dilengkapi Beragam Tools, seperti text art, image import, animation import, video import dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Tak hanya itu, keberadaan fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan; (5) Template Bervariasi, merupakan salah satu fitur dalam power point untuk mempercantik latar belakang (*background*) pada tampilan presentase; (6) Ekport PDF, untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada power point; (7) Fitur Kolaborasi, memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda; (7) Fitur *Cloud*, merupakan fitur save to one cloud yakni penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke local storage; dan (8) Fitur *Authoring*, untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan authorisasi.

Selain kelebihan terdapat juga beberapa kelemahan dari aplikasi *Microsoft Powerpoint* yaitu; (1) hanya bisa digunakan pada *Platform Microsoft*, sehingga pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi *Microsoft*; (2) ketidak-samaan dokumen pada tiap versi; (3) tergolong program berat, hal ini membuat pengguna haus memiliki memori yang besar untuk bisa menjalankan program pada aplikasi tersebut; (4) mudah mengalami hank atau crash, jika aplikasi hank atau crash sudah pasti aplikasi tidak dapat melakukan perintah yang kita lakukan seperti mengedit file atau menyimpan data power point tersebut.

II. METODE

Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 15 Nopember 2019 di SD Negeri 050763 Gebang pada guru kelas 1, 2, 3, 4, 5, dan 6 serta guru Pendidikan Agama Islam, Pendidikan Agama Kristen dan Pendidikan Jasmani. Seluruh peserta pelatihan merupakan Pegawai Negeri Sipil dan Tenaga Honorer SD Negeri 050763 Gebang. Untuk melihat jadwal pelaksanaan pelatihan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Hari/tanggal	Waktu	Acara
Jumat, 15 Nopember 2019	13.00-13.30	Persiapan dan pembukaan PPM oleh penulis dan kepala sekolah
	13.30-14.00	Pemaparan tentang <i>Microsoft Powerpoint</i> .
	14.00-15.30	Sesi tanya jawab dan praktek

		pelatihan pembuatan media pembelajaran.
	15.30- 16.15	Guru melakukan presentase.
	16.15-16.30	Penutup dan do'a

Metode pelaksanaan dilakukakan dengan cara, langsung memaparkan dan mempraktekan pembuatan media pembelajaran pada *microsoft power point* dilanjutkan dengan penjelasan detail per-item tentang animasi hingga *power point* tersebut dapat di presentasikan. Sebelum pelaksanaan pengabdian ini dilakukan ada beberapa hal yang dilakukan diantaranya; (1) tahap perencanaan; (2) tahap pelaksanaan; (3) tahap refleksi. Pada tahap perencanaan, penulis melakukan observasi atau kunjungan awal di sekolah tempat penelitian melakukan pengabdian dengan tujuan untuk memperoleh data awal tentang kendala, kesulitan dan kelemahan guru dalam proses mengajar. Setelah mendapat dat aawal, penulis memfokuskan pengabdian pada Media Pembelajaran Berbasis IT. Selanjutnya peneliti menyiapkan materi yang akan di sajikan sebagai presentase dengan membuat *slide* dan *paper* tentang cara untuk menjalankan aplikasi *powerpoint*.

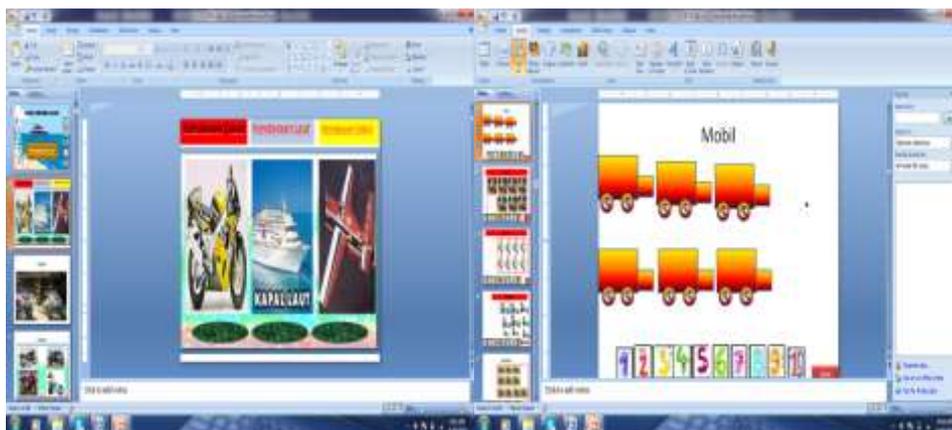
Pada tahap pelaksanaan penulis terlebih dahulu menjelaskan materi tentang media pembelajaran berbasis IT dan Aplikasi *power point*. Setelah materi dirasa cukup untuk dipahami oleh peserta, selanjutnya penulis melakukan praktek untuk membuat slide presentase sesuai dengan materi yang akan di ajarkan guru-guru tersebut kepada siswanya. Kemudian guru sebagai peserta pada pelatihan ditugaskan untuk menampilkan hasil slide presentase yang telah dibuat. Dan pada tahap akhir penulis melakukan refleksi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran menggunakan bantuan komputer untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan lebih mudah diperoleh dan dipelajari ulang sehingga siswa lebih mudah menyelesaikan masalah yang disajikan (Supriadi, 2015) sehingga pada pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *microsoft power point* sebagai media pembelajaran, guru memperhatikan terlebih dahulu pemaparan materi tentang *microsoft power point* dan berbagai fitur yang terdapat didalamnya untuk membuat sebuah presentasi yang menarik. Selain itu, peneliti juga membuat salinan *hard copy* kepada guru untuk lebih memudahkan pemahaman guru tentang aplikasi *microsoft power point*.

Setelah melakukan pendalaman materi, selanjutnya penulis langsung mengajak guru atau peserta pelatihan melakukan praktek langsung pembuatan media pembelajaran melalui *microsoft power point*. Hal ini dilakukan dengan proses *direct instruction*, dimana peneliti mencontohkan terlebih dahulu yang kemudian diikuti oleh peserta pelatihan. Setelah semua peserta dapat membuat beberapa slide sebagai media pembelajaran, kemudia peneliti mengarahkan peserta untuk langsung mempresentasikan hasil pembuatan media pembelajaran pada *microsoft power point*.

Berikut beberapa slide hasil pelatihan yang dilakukan oleh peserta pelatihan:



Gambar 1 Slide hasil pelatihan

Kegiatan pelatihan penggunaan microsoft power point sebagai media pembelajaran berbasis IT dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan pelatihan penggunaan microsoft power point

Pada proses pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran berjalan dengan baik, akan tetapi dalam pelaksanaan masih terdapat beberapa kendala, yaitu; (1) waktu yang digunakan masih sangat singkat sehingga pelatihan yang dilakukan kurang maksimal; (2) sarana dan prasarana yang masih kurang, karena ada beberapa guru yang belum mempunyai laptop sehingga beberapa guru masih bergabung dalam satu laptop untuk melakukan pelatihan.

IV. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi microsoft power point sebagai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat kepada guru sebagai upaya untuk meningkatkan kreatifitas dan keterampilan dalam mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis IT. Hal ini sangat memberi manfaat yang baik bagi guru-guru di sekolah dasar, selain dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menampilkan presentase *power point* yang kreative dan inovatif serta educatif. Agar dikemudian hari guru tidak lagi tertidur dengan tekhnologi tetapi juga bangkit dan membuat inovasi terbaru dalam dunia pendidikan.

V. SARAN

Sesuai dengan hasil kegiatan yang telah dilakukan, penulis menyarankan hendaknya program- program pengabdian seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala agar guru memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan dalam bidang teknologi.

UCAPAN TRIMA KASIH

Selama pelaksanaan penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan masukan dan informasi dari pihak Dosen. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang mendukung pada program Program pengabdian Masyarakat ini merupakan salah satu agenda tri darma perguruan tinggi yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), STKIP Al Maksu Langkat pada tahun jaaran 2019/2020. Selama pelaksanaan penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapatkan masukan dan informasi dari pihak Dosen. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak yang mendukung pada program pengabdian masyarakat ini sehingga dapat dilakukan dengan baik. Ucapan terima kasih kepada Ketua STKIP Al Maksu Langkat, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Al Maksu Langkat, Kepala SD Negeri 050763 Gebang.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, A. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Basyiruddin, U & Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Naskah Akademik Kajian Kebijakan Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Balitbang Puskur Depdiknas.
- Dewantara, Ki Hadjar. 2013. *Pemikiran, Konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka I (Pendidikan)*. Yogyakarta: UST-PRESS.
- Hamalik. 2008. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Latif, M., Zulkhairina., Zubaidah, R., & Afandi, M. (2013). *Orientasi baru pendidikan anak usia dini: Teori dan aplikasi*. Jakarta: Prenada Media.
- Mahfud, S. 2006. *Media Pendidikan Agama*. Bandung : Bina Islam.
- Supriadi, N. 2015. *Pembelajaran Geometri Berbasis Geogebra Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs)*. Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 99–109.