



Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Power Point Dalam Pembuatan Media Interaktif di Pelajaran Bahasa Inggris Pada Guru –Guru SD YBS School

Hetty Zaharan^{1*}, Khairul Umami², Dahri Yani Hakim Tanjung³, Eka Rahayu⁴
^{1,2,3,4}**Universitas Potensi Utama Medan, Indonesia**

*Correspondence Email : tyzaharani@gmail.com

Abstract

In recent years, ICT has been extensively utilized in the educational process, aiming to enhance the quality of education as technology advances. The evolution of multimedia technology holds great potential in transforming how people learn, acquire information, and adapt to it. The current educational system has made considerable progress by introducing a variety of methods in the teaching process (PBM), with the expectation that teaching will be more memorable for teachers and learning more meaningful for students. Multimedia offers educators the opportunity to enhance learning outcomes significantly. For students, multimedia can facilitate a quicker and more effective absorption of information. In the school environment (PBM), teachers often encounter abstract subject matter that lies beyond students' daily experiences, making it challenging for both teachers and students to comprehend. Visualization is a valuable technique to render abstract concepts tangible. Two-dimensional images or three-dimensional models are common visualization tools employed in PBM. In the age of information technology, visualization has advanced into moving images (animation) complemented by sound (audio). Given these circumstances, it is imperative to conduct training events like Media Development Training through Multimedia Learning. The utilization of the PowerPoint program, which is designed and implemented for elementary school teachers, is expected to offer new perspectives on creating learning materials. This is due to the program's capacity to craft engaging multimedia learning materials in a relatively straightforward manner. Primary school teachers must kindle students' enthusiasm for learning, promote active class participation, and ultimately enhance the overall quality of education.

ARTICLE INFO

Article History:

Received October 1, 2023

Reviewed: October 16, 2023

Revised: October 20, 2023

Accepted October 20, 2023

Available online October 31, 2023

Keywords:

Power Point; Interactive Media; English

Abstrak

Info Artikel

Proses Artikel:

Submit 1 Oktober 2023

Review 16 Oktober 2023

Revisi 20 Oktober 2023

Diterima 20 Oktober 2023

Terbit Online 31 Oktober 2023

Kata Kunci :

MS. Power Point; Media Interaktif; Bahasa Inggris

Dalam beberapa tahun terakhir, TIK banyak digunakan dalam proses pengajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seiring kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi multimedia memiliki potensi besar dalam mengubah cara orang belajar, memperoleh informasi, dan beradaptasi dengan informasi. Sistem pendidikan saat ini telah berjalan jauh dengan cepat. Dengan mengenalkan dan menggunakan berbagai metode dalam proses pengajaran (PBM), diharapkan pengajaran guru lebih berkesan dan pembelajaran siswa lebih bermakna. Multimedia juga menghadirkan peluang bagi para pendidik Mengembangkan keterampilan belajar untuk hasil yang maksimal. Begitu juga bagi siswa diharapkan multimedia dapat mempermudah dalam mengidentifikasi informasi apa yang dapat diserap siswa secara cepat dan efektif serta bagaimana caranya. Proses Pengajaran di Sekolah (PBM) sering dihadapi Materi bersifat abstrak dan di luar pengalaman sehari-hari siswa, sehingga materi menjadi sulit bagi guru dan tidak dapat dipahami oleh siswa. Visualisasi adalah cara untuk membuat hal-hal yang abstrak menjadi konkrit. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi merupakan visualisasi yang sering digunakan dalam PBM. Di era informatika, visualisasi telah berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio). Berdasarkan berbagai kondisi tersebut, maka sangat penting diadakannya acara pelatihan ini. Pelatihan Pengembangan Media melalui Pembelajaran Multimedia. Penggunaan program power point yang dikembangkan dan di implementasikan bagi guru sekolah dasar diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran, mengingat kemampuan program dalam menganimasikan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif sederhana. Media pembelajaran melalui penguasaan multimedia. Guru sekolah dasar harus merangsang minat belajar siswa, membuat mereka lebih aktif dalam menghadiri kelas, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, TIK banyak digunakan dalam proses pengajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan seiring kemajuan teknologi. Perkembangan teknologi multimedia memiliki potensi besar dalam mengubah cara orang belajar, memperoleh informasi, dan beradaptasi dengan informasi (Engko & Usmany, 2020). Sistem pendidikan saat ini telah berjalan jauh dengan cepat. Dengan mengenalkan dan menggunakan berbagai metode dalam proses pengajaran (PBM), diharapkan pengajaran guru lebih berkesan dan pembelajaran siswa lebih bermakna.

Multimedia juga menghadirkan peluang bagi para pendidik Mengembangkan keterampilan belajar untuk hasil yang maksimal. Begitu juga bagi siswa diharapkan multimedia dapat mempermudah dalam mengidentifikasi informasi apa yang dapat diserap siswa secara cepat dan efektif serta bagaimana caranya (Miarso, 2004).

Tuntutan penggunaan teknologi untuk pembelajaran sebenarnya sudah ada sejak lama. Kemajuan teknologi pun tak henti-hentinya, tanpa kita sadari, dan tak terhindarkan, bahkan tak terbandung, namun ada beberapa kesenjangan aplikasi (Purnomo, 1996). Diantaranya ketersediaan listrik, ketersediaan internet, laptop, handphone, televisi dan ketimpangan geografi dimana Indonesia menghadapi berbagai hambatan dalam penggelaran infrastruktur tersebut. Jaringan komunikasi pun harus digunakan.

Tingkat kompetensi guru juga tidak konsisten dalam penggunaan TIK, kesenjangan staf berkisar dari kurangnya saluran komunikasi untuk memperoleh informasi pembelajaran digital hingga faktor yang sama pentingnya, dukungan dalam penggunaan TIK (Miarso, 2004). Adapun penyebabnya, teknologi digital oleh pendidik dan guru, guru menjadi lebih percaya diri dengan selalu mendampingi implementasi penerapan teknologi digital dalam pembelajaran sebagai langkah penegasan dalam pengenalan inovasi teknologi pembelajaran.

Pembiasaan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran harus juga diikuti dengan transformasi pola pembelajaran baik guru maupun peserta didik (Anderson, 1994). Kesenjangan dalam metode pengajaran digital yang menciptakan kebiasaan baru belajar kapan saja, di mana saja.

Di era sekarang ini, masyarakat harus menjalani transformasi digital. Transformasi digital ini adalah awal dari penciptaan cara baru yang lebih efektif dan efisien untuk menggantikan proses lama dalam melakukan sesuatu. Kegiatan ini dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada (Wibowo, 2021). Selama beberapa dekade terakhir, dunia pendidikan telah berkembang sangat pesat karena kemajuan teknologi yang dibawa oleh transformasi digital. E-learning atau pembelajaran online merupakan salah satu ciri dari transformasi digital di dunia pendidikan saat ini.

Transformasi digital dalam konteks pendidikan bisa menjadi peluang sekaligus tantangan, tergantung bagaimana institusi menyikapinya. Sebagai contoh, pembelajaran online merupakan proses sosial baru yang akan menggantikan pembelajaran tatap muka di masa pandemi Covid-19, namun akan sulit bagi mereka yang tidak mau menghadapinya (Engko & Usmany, 2020).

Transformasi digital telah merevolusi tidak hanya pembelajaran online, tetapi juga dunia pendidikan. Contoh-contoh di atas hanyalah beberapa dari banyak perubahan yang dibawa transformasi digital ke dunia pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan analisis untuk menemukan peluang dan tantangan transformasi digital di dunia pendidikan saat ini.

Hal ini sangat diperlukan karena pengetahuan tentang peluang dan tantangan dapat dijadikan sebagai bahan penilaian bagi dunia pendidikan khususnya bagi para pendidik. Ini memfasilitasi pembelajaran yang maksimal dalam perkembangan teknologi yang pesat. Ini juga dapat membantu menciptakan inovasi baru dan mengarah pada pembelajaran yang lebih menarik..

Penggunaan teknologi perangkat lunak dengan aplikasi yang menampilkan desain tampilan menarik seperti microsoft power point sangat dibutuhkan di dunia pembelajaran, para guru bisa lebih interaktif dan lebih menarik untuk dilihat siswa. (Amayanti & Qohar, 2019). Di SD YBS School contohnya. SD YBS School ini adalah salah satu sekolah tingkat dasar yang sudah terakreditasi serta untuk tenaga pendidiknya sudah tersertifikasi. Dalam pelaksanaan PBM

disekolah guru menggunakan buku paket dan dengan bantuan tulis di papan tulis. Dengan kegiatan PBM seperti ini banyak siswa menjadi bosan dan cenderung kurang memahami apa yang dijelaskan. Kurangnya fasilitas teknologi seperti Lcd projector menjadi pemicu tidak adanya pembelajaran berbasis multimedia (Wibowo, 2021). Para guru semua memiliki laptop Cuma lagi mereka belum memahami bagaimana membuat media pembelajaran interaktif yang menarik. Di sini team abdimas mengajukan diri mengadakan pelatihan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dengan aplikasi Microsoft Powerpoint. Yang menjadi contoh pada mata pelajaran bahasa Inggris sebagai program pengabdian kepada masyarakat.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertanggung jawab mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan teknologi dan atau kesenian, serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional. Melalui pelatihan kepada para guru dan staf yang ada di SD YBS School diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi Microsoft Power Point dalam mendesain tampilan pembelajaran interaktif dan menarik bagi siswa sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar dan aktifitas yang ada di sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dengan program Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Power Point Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah SD YBS School di Pelajaran Bahasa Inggris melalui beberapa tahap kegiatan yaitu:

1. Melakukan studi pustaka tentang Bagaimana memanfaatkan aplikasi Microsoft Power Point dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif, sehingga membuat PBM menjadi lebih mudah dan menarik.
2. Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis.
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
4. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini menunjukkan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman tentang teknologi informasi, dalam memanfaatkan microsoft Power Point untuk membuat media pembelajaran interaktif dan menarik (Idris, 1999).
- b. Meningkatnya pengetahuan seluruh peserta didik dan tenaga kependidikan dalam mempercepat penyelesaian materi pembelajaran yang mau disampaikan ke siswa. Dan guru bisa membuat materi dengan desain menarik sesuai materi pelajaran yang diampu (Elliot et al., 1996).

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah seluruh peserta menggunakan perangkat Komputer atau laptop masing masing dalam mengikuti pelatihan ini (Hunter, 1996). selama kegiatan para peserta sangat mendukung dan antusias untuk bertanya jika ada yang tidak mereka ketahui tentang materi maupun pelatihan yang diberikan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan yang sangat singkat dan versi aplikasi Microsoft yang ada di laptop masing masing tidak sesuai dengan versi Microsoft pemateri sehingga tampilan yang ada tidak sesuai dan membuat peserta menjadi bingung.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian dan Bangunan Sekolah



Gambar 2. Pelaksanaan awal kegiatan



Gambar 3. Kegiatan Tanya jawab



Gambar 4. Foto Bersama setelah kegiatan selesai

4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang teknologi berupa pelatihan tentang pemanfaatan aplikasi Ms. Power Point untuk membantu mendesain media pembelajaran interaktif berbasis multimedia agar mempermudah dalam menyampaikan materi serta tidak membuat siswa menjadi jenuh dan bosan ketika belajar hanya dengan buku dan menulis. Dari hasil pelaksanaan program ini, team pelaksanaan menyimpulkan terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan para tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam Memahami dalam mendesain tampilan agar bisa menarik dengan

memadukan warna, kalimatsuara, maupun video agar bisa lebih jelas dalam menyampaikan materi yang diberikan oleh masing masing guru untuk siswa. Sebagai contoh dalam pelatihan menggunakan mata pelajaran bahasa inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. ITQAN: Jurnal Ilmu-ilmu Kependidikan, 8(2), 145-167.
- Amayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan media pembelajaran matematika interaktif berbasis powerpoint pada materi kerucut. Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif, 10(2), 119-124. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i2.16814>.
- Anderson, Ronald A. 1994. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran, terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Avis, Ben. 1991. Teaching with Media, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.
- Elliot, Stephen N et al,. 1996. Educational Psychology, Brown and Benchmark: Dubuque, Iowa.
- Engko, C., & Usmany, P. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online. Jurnal Akuntansi, 6(1), 23–38
- Hubbard, Peter et al. 1983. A Training Course for TEFL, Oxford University Press: Oxford.
- Hunter, Lawrence. 1996. CALL: Its Scope and Limits, The Internet TESL Journal, Vol. II, No.6, June 1996, <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/>
- Idris, Nuny S. 1999. Ragam Media Dalam Pembelajaran. A Paper presented at KIPBIPA III, Bandung.
- Juhaeri. 2009. Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran -bagian 2- Published: July 10, 2009 · dari <http://tutorial.babastudio.com/>
- Miarso, Yusufhadi. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Prenada Media.
- Purnomo. 1996. Strategi Pengajaran. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.(<http://www.intel.com/>)
- Wibowo, Ari Mukti. (2021). Efektifitas Media Power Point Bernarasi dalam Pembelajaran Gempa Bumi di SMP Islam Terpadu Ar-Tawaazun. Unpublished Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta