

Workshop pembuatan media pembelajaran digital yang inovatif dan kreatif menggunakan Power Point 2019

Agus Irawan¹, Ngatono², Entis Haryadi³, Affi Dhiya Ulhaq⁴

^{1,2,4} Sistem Komputer, Universitas Serang Raya

³ Akuntansi, Universitas Serang Raya

Article history

Received : 27 Februari 2023

Revised : 28 Februari 2023

Accepted : 28 Februari 2023

*Corresponding author
Ngatono

Email :
ngatono@unsera.ac.id

Abstraksi

Pembuatan bahan ajar merupakan bagian dari tugas guru dan dosen sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Bahan ajar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang di sampaikan guru. Membuat bahan ajar yang mampu membantu siswa menjadi tantangan tersendiri yang harus di hadapi guru, terlebih lagi di era digital saat ini bahan ajar berbasis digital khususnya multimedia lebih diminati karena banyak manfaat dan kemudahan yang bisa di dapat. Namun tidak semua guru memiliki kompetensi dalam pembuatan bahan ajar berbasis multimedia. PKM ini bertujuan untuk mengadakan pelatihan dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar berbasis multimedia dengan memanfaatkan aplikasi power point. Sasaran kegiatan ini adalah guru mampu membuat konsep dan mengimplementasikan konsep tersebut untuk membuat bahan ajar berbasis multimedia dengan memanfaatkan aplikasi power point melalui kegiatan pelatihan. Setelah mengikut kegiatan ini peserta yang merupakan guru dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat untuk membuat bahan ajar yang menarik dan inovatif untuk siswanya.

Kata Kunci: Pelatihan, Bahan ajar, Powerpoint, Guru

Abstract

Making teaching materials is part of the duties of teachers and lecturers as a tool to convey teaching materials to students. Teaching materials can help students understand the lessons. Creating teaching materials to help students is a challenge that must be faced by teachers, especially in the current digital era, digital-based teaching materials like multimedia, are more in demand because of the many benefits and conveniences that can be obtained. However, not all teachers have competence in making multimedia-based teaching materials. This PKM aims to conduct training in order to increase teacher competence in making multimedia-based teaching materials by utilizing power point. The target of this activity is that teachers are able to create concepts and implement these concepts to create multimedia-based teaching materials by utilizing power point through training activities. After participating in this activity, participants who are teachers can implement the knowledge gained to create interesting and innovative teaching materials for their students.

Keywords : Workshop, teaching materilas, powerpoint, teacher

© 2023 Some rights reserved

PENDAHULUAN

Sejak pandemi covid yang terjadi pada sejak tahun 2019 silam, hampir Sebagian besar aspek kehidupan dilakukan secara daring. Sejak saat itu pengetahuan masyarakat dunia terhadap dunia internet dan digital menjadi berkembang dan memicu terjadinya disruptif di beberapa bidang, termasuk dalam dunia Pendidikan. Pada masa pandemi diindonesia melalui surat keputusan menteri Pendidikan menerapkan Pembelajaran jarak jauh, dimana proses pembelajaran di lakukan dengan memanfaatkan media online

dan digital sehingga tidak perlu terjadi interaksi langsung antar peserta didik dan guru. Namun setelah pandemi usai dan pembelajaran tatap muka di terapkan Kembali, media pembelajaran online dan berbasis digital yang digunakan pada saat pandemi memberi dampak positif sehingga dapat tetap dipertahankan karena memiliki keunggulan seperti yang disampaikan pada penelitian mariana jedut, dkk (2021), 1) menjadi media interaksi antara siswa dan murid; 2) memfasilitasi Pendidik menyampaikan materi ajar

meskipun tidak dilakukan tatap muka; 3) sebagai media transfer informasi dan interaksi; 4) mendorong inovasi pembelajaran; 5) membuat pekerjaan lebih efektif dan efisien; dan 5) bukan hanya sebagai alat tapi juga sebagai proses pembelajaran.

Pembelajaran jarak jauh di masa lalu telah mengasah kreatifitas guru dalam mengembangkan media ajar yang interaktif dengan memanfaatkan berbagai platform digital. Meskipun saat ini sudah banyak platform untuk membuat bahan ajar yang interaktif secara visual namun dari sisi penggunaan mungkin tidak mudah. Microsoft powerpoint merupakan platform dalam package perangkat lunak untuk keperluan perkantoran (office) yang senantiasa dikembangkan untuk memberikan fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Power point merupakan perangkat lunak standar untuk mengolah presentasi. Powerpoint selain digunakan untuk keperluan perkantoran juga sangat sering di gunakan untuk keperluan mengajar dalam dunia Pendidikan. Kemudahan penggunaan serta tersedianya fitur-fitur yang menarik, baik templatnya maupun animasi dan transisi mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan secara visual bagi peserta didik. Namun untuk mengoptimalkan penggunaan powerpoint ini di perlukan wawasan dan kreativitas dari penggunanya.

Yayasan Shohibul muslimin beralamat di Jl. KH. Abdul Khabier No. 184 kp. Tunjung Teja kecamatan Tunjung Teja kabupaten Serang provinsi Banten. Yayasan Shohibul muslimin merupakan Lembaga Pendidikan berbasis boarding atau pondok yang juga memiliki beberapa unit sekolah. Jadi siswa atau santri selain belajar Pendidikan agama mereka juga belajar pengetahuan umum. Yayasan shohibul muslimin yang di pimpin oleh KH. Tairman Elon, SH., MH. Ini sudah berdiri sejak tahun 2017, yayasan ini membawahi SMP IT, MTs dan SMK. Dari ketiga sekolah yang dimiliki Yayasan Shohibul muslimin menurut KH. Tairman memiliki tenaga pengajar berjumlah 30 orang guru. Masih menurut beliau guru-guru di yayasan shohibul muslimin saat pandemi sempat mengalami kesulitan, secara khusus terkait dengan bagaimana membuat bahan ajar dengan memanfaatkan media digital, bahan ajar tersebut juga sebaiknya mampu menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan bisa meningkatkan minat belajar siswa karena materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut KH. Tairman, Yayasan selama ini senantiasa meningkatkan kualitas dengan mengembangkan sarana dan prasarana untuk

menunjang proses belajar mengajar, namun kemampuan guru juga harus dapat mengikuti perkembangan yang ada, sayang dan mubazir kalau tidak di dimanfaatkan secara optimal.

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang sedang di hadapi yayasan shohibul muslimin, maka para guru perlu untuk meningkatkan kompetensi. Guru-guru yayasan shohibul muslimin perlu meningkatkan wawasan dan kompetensi terkait bagaimana membuah bahan ajar berbasis digital yang menarik dan dapat memfasilitasi proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan bahan ajar yang menarik diharapkan peserta didik dapat tertarik untuk memahami materi ilmu yang terkandung didalamnya dengan mudah.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah pelatihan atau Workshop. Pelatihan adalah kegiatan pertemuan sekelompok orang yang memiliki minat, keahlian dan profesi pada bidang tertentu untuk melaksanakan interaksi satu dan lainnya untuk membahas permasalahan tertentu (Firmanysah, 2020).

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan pembukaan dan sambutan-sambutan yang melibatkan tim PKM maupun dari perwakilan mitra. Setelah pembukaan selesai maka sesi pelatihan di mulai dalam prosesnya kegiatan pelatihan ini di bagi menjadi 3 tahap yaitu :

a. Tahap 1 Perkenalan

Pada tahapan ini tim meyampaikan materi yang sudah disusun sebelumnya. Materi yang disampaikan menggunakan aplikasi presentasi power point, isi materi terkait dengan pengenalan aplikasi power point, manfaat power point dalam proses pembelajaran, fitur-fitur yang tersedia dalam power point 2019. Pada materi yang disampaikan menggunakan power point sudah dibuat dengan konsep animasi dan interaktif sehingga peserta dapat melihat dalam contoh-contoh yang di peragakan oleh pemateri.

b. Tahap 2 Pembuatan Konsep

Pada tahap ini peserta di berikan waktu untuk membuat konsep pembuatan materi ajar. Konsep ini nanti akan di wujudkan kedalam aplikasi power point. Pada saat pembuatan konsep ini, tim hanya memberikan gambaran konsep-konsep yang mungkin bisa di buat dengan menggunakan power point, seperti accordion style, struktur navigasi terpusat, flip book dan lain sebagainya.

c. Tahap 3 Pembuatan Bahan Ajar

Pada tahap ini, konsep-konsep yang sudah dibuat oleh peserta kemudian di wujudkan dalam aplikasi power point. Setiap peserta yang membawa laptop sendiri di arahkan untuk menggunakan aplikasi power point 2019. Peserta yang sudah menyelesaikan pembuatan konsepnya dapat langsung mengimplementasikan konsepnya dengan menggunakan perangkat Komputer yang mereka miliki, peserta di berikan waktu selama 2 jam untuk menyelesaikan pembuatan bahan ajar dengan power point.



Gambar 1. Pemberian Materi



Gambar 2. Pemaparan materi workshop

PEMBAHASAN

a. Tercapainya tujuan

Kegiatan pelatihan telah terlaksana dengan baik. Hal ini sesuai dengan tujuan dari tim yaitu mengadakan pelatihan pembuatan bahan ajar yang menarik dengan mengoptimalkan aplikasi power point. Dalam proses pelatihan ini para guru di pandu dibimbing untuk membuat bahan ajar dengan memanfaatkan grafik dan fitur animasi.

b. Sasaran

Sasaran pelatihan adalah guru-guru yang ada di lingkungan yayasan shohibul muslimin, yang terdiri dari guru SMP IT Shohibul muslimin, MTs Shohibul muslimin dan SMK shohibul muslimin.

Target peserta adalah seluruh guru, namun peserta yang hadir pada saat kegiatan berlangsung hanya sekitar 21 orang. namun kegiatan tetap berjalan sesuai dengan rencana.

c. Target

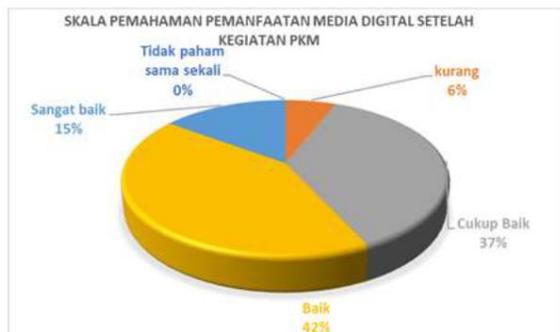
Target dari kegiatan pelatihan guru di lingkungan yayasan shohibul muslimin adalah para guru mampu mengembangkan kreativitas dalam mengembangkan aplikasi power point untuk membuat bahan ajar yang menarik. Bahan ajar yang menarik diharapkan dapat ikut meningkatkan minat belajar siswa sehingga materi yang disampaikan guru dapat mudah di pahami oleh siswa.

d. Manfaat Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat kepada guru-guru yang ada di yayasan shohibul muslimin, keseriusan dalam mengikuti kegiatan memberikan dampak bertambahnya pengetahuan dan wawasan para guru terkait dengan bagaimana Teknik membuat bahan ajar menggunakan power point dengan memanfaatkan grafik dan animasi. Selain itu para guru juga bisa mengekspresikan kreatifitas masing-masing, terlihat dari bagaimana mereka memilih grafik/gambar, pemilihan warna, mengatur tata letak gambar maupun teks, dan memberikan sentuhan animasi pada transisi slide ataupun pada slide itu sendiri. Hasil kreativitas dari guru-guru tersebut membuat presentasi materi yang mereka buat lebih menarik, interaktif dan inovatif. Dengan presentasi yang mereka tersebut tentu saja di harapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam memperhatikan dan mengikuti materi pembelajaran yang di sajikan dengan power point.

e. Evaluasi

Dari hasil penyebaran kuisisioner, diketahui terjadi peningkatan pemahaman dari peserta PKM. Hasil dari kuisisioner menunjukkan yang menjawab berjumlah 94%. Dalam skala pengukuran, **Sangat baik** berjumlah 15%, **Baik** sebesar 42% ini cukup memberikan perbedaan, dimana sebelum kegiatan secara berurutan pengukuran dilakukan dengan besaran : Sangat baik 10% dan baik sejumlah 37%. Berikut grafik pengukuran setelah kegiatan :



Gambar 3 Hasil Kuisisioner Setelah Kegiatan

Sebagaimana yang diungkapkan Rus (2020) dan levanon (2021), dengan menggunakan buku ajar dan komponen yang interaktif serta inovatif diharapkan mampu mencapai tujuan yang ditargetkan dalam pembelajaran. Sejalan dengan itu maka pembuatan bahan ajar digital ini dapat memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan guru sehingga dapat mencapai tujuua yang diinginkan. Namun kegiatan ini dirasa masih kurang dapat mengukur dampak dari implementasi pembuatan bahan ajar yang sudah di pelajari, sehingga di butuhkan kegiatan lanjutan untuk memperkuat kemampuan dengan kegiatan pendampingan. Kegiatan pendampingan akan memberikan tingkat pengukuran dampak bagi peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran melalui media inovatif. Untuk itu kegiatan pendampingan akan di lanjutkan pada kegiatan berikutnya.

KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan pelatihan dan pembimbingan guru di lingkungan yayasan shohibul muslimin, guru-guru dapat mengembangkan kreativitas dalam membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada apalikasi power point. Terjadi peningkatan pemahaman dari peserta dengan nilai 94% pada skala sangat baik, sehingga memberikan gambaran umum ketercapaian kegiatan sudah memenuhi target yang dinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, A., et al. (2020). Pelatihan melalui web seminar terkait publikasi artikel untuk menembus jurnal sinta 2 dan scopus. *Abdimas:Jurnal pengabdian masyarakat Universitas Merdeka Malang*. 5(2). <https://doi.org/10.26905/abdimas.v5i2.4244>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, CV. (2021). Manfaat media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SD selama

pandemic covid-19. *Jurnal Liteasi Pendidikan Dasar*. 2(2). 1-5. <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jlpd/article/download/962/482/>

Levanon, M. (2021). The possibility to be crative is the reason I want to teach: pre services teachers perceptions of vreative teaching and philosophical education. *Social sciences& humanities open*, 4(1), <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2021.100190>

Meleong, J., Lexi. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana, (1989). *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru.

Rus, D. (2020). Crative methologies in english for engineering students. *Procedia manufacturing*. 46, 337-343. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2020.03.049>

Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabet.