

Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru MI Al-Ihsan Melalui Pelatihan Microsoft Powerpoint (Studi PLP-KKN Masa Pandemi Covid-19)

Nurfitriana Diah Sulistyaningrum¹, Shofi Salsabila Rahmawati²,
Nada Salma Nisrina³, Laili Nur Azizah Mutiati⁴, Khurotul Aen⁵

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

e-mail: ¹nurfitrianadiah67@gmail.com, ²salsabilashofi15@gmail.com,

³nadasalmanisrina@gmail.com, ⁴laili.pgmisuka@gmail.com,

⁵khurotulaen2727@gmail.com

Abstract

This research was motivated by the low pedagogical competence of MI Al-Ihsan Sleman teachers in terms of making and using PowerPoint-based learning media. Therefore, this study aims to increase the pedagogical competence of teachers in making and utilizing PowerPoint as a learning medium at MI Al-Ihsan Sleman, especially during the Covid-19 pandemic. Researchers used a qualitative approach with a descriptive model in which the explanations presented in this paper were sourced from the results of training conducted by researchers for teachers at MI Al-Ihsan Sleman. Data collection techniques used by researchers through observation, training results questionnaires, and interviews. The results of this study indicate an increase in the ability of teachers to create and use interactive PowerPoint-based learning media after attending two training sessions conducted by researchers.

Keywords: *Pedagogical Competence, Ms. PowerPoint, Learning Medium, PLP-KKN*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kompetensi pedagogik guru MI Al-Ihsan Sleman dalam hal pembuatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam pembuatan dan pemanfaatan PowerPoint sebagai media pembelajaran di MI Al-Ihsan Sleman, terutama di masa pandemi Covid-19. Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif dimana paparan penjelasan yang disampaikan dalam tulisan ini bersumber dari hasil pelatihan yang dilakukan oleh peneliti kepada guru di MI Al-Ihsan Sleman. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti melalui observasi, angket hasil pelatihan, dan wawancara. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran

berbasis PowerPoint Interaktif setelah mengikuti dua sesi pelatihan yang dilakukan oleh peneliti.

Kata kunci: Kompetensi Pedagogik, Ms. PowerPoint, Media pembelajaran, PLP-KKN

A. Pendahuluan

Kompetensi guru menentukan mutu kelulusan satuan pendidikan, apabila kompetensi guru baik, maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan menyenangkan. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif, pendidik harus mempunyai empat bekal kompetensi guru sebelum memulai mengajar di kelas. Menurut Suryanto dan Ilisyam terdapat empat kompetensi guru, diantaranya adalah: Kompetensi Profesional, Kompetensi Pedagogik, Kompetensi Sosial, Kompetensi Kepribadian.¹ Diantara keempat kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik dapat membedakan profesi guru dengan profesi lainnya. Peraturan tentang kompetensi pedagogik sudah terkonsep dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomer 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada Pasal 28 Ayat 3 butir a yang menjelaskan bahwa Kompetensi Pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik, yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya.²

Kompetensi pedagogik memiliki kaitan erat dengan kemampuan guru dalam membantu pemahaman peserta didik mengenai suatu pembelajaran yang dipelajari dalam berbagai kondisi dengan menggunakan beragam media pembelajaran yang sesuai. Kompetensi pedagogik guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menjadikan peran seorang guru tidak hanya sebagai pendidik, namun sebagai fasilitator dan juga motivator. Dengan keterampilan yang dimilikinya guru harus mampu memilih metode, model dan media pembelajaran yang tepat bagi para peserta didiknya. Sesuai dengan pendapat Rusman, media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik, Media juga dapat merangsang peserta didik mengingat apa yang telah dipelajari serta memberikan sebuah rangsangan yang baru.³ Dengan demikian, guru diharapkan mampu membuat serta

¹ Muhammad Anwar, *Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Prenadamedia, 2018), hlm. 45-46.

² Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan," hlm. 90, accessed November 19, 2020, <http://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>.

³ Rusnawati, "Kompetensi Pedagogik Guru dalam Memotivasi Minat Belajar Peserta Didik Pada SMAN 1 Leupung," *Jurnal Intelektualita* 3, no. 1 (2015): hlm. 46.

mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga akan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep materi yang telah dipelajari.

Sebuah media interaktif dapat membantu peserta didik dalam mempelajari suatu materi secara mandiri dan menyenangkan. Pembuatan media interaktif ini memberikan pilihan bagi peserta didik untuk dapat memilih dalam mempelajari materi sesuai dengan prioritas, keinginan atau minat yang dimilikinya. Oleh karena itu peserta didik tidak harus mempelajari setiap materinya secara berurutan. Namun, dapat memilih sendiri materi yang ingin dipelajari secara langsung.⁴

Media pembelajaran interaktif menurut Azhar Arsyad terdapat beberapa jenis, salah satunya adalah powerpoint yang termasuk ke dalam seri *slide*. Microsoft PowerPoint banyak digunakan orang-orang untuk mempresentasikan bahan ajar, karya, ataupun laporan mereka.⁵ Menurut Syamsul Hadi, Microsoft PowerPoint adalah software yang diperuntukan guna menyusun presentasi yang efektif, mudah serta profesional. Software ini hadir untuk menjadikan ide, gagasan atau materi menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami.⁶ Sedangkan Microsoft PowerPoint menurut Sanaky merupakan program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah Microsoft Office program komputer dan dapat ditampilkan ke layar dengan bantuan menggunakan LCD projector.⁷

Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlu menggunakan pembelian piranti lunak dikarenakan sudah berada di dalam Microsoft Office di salah satu program komputer.⁸ PowerPoint dapat dikatakan sebagai media interaktif karena mempunyai kemampuan untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.⁹ Untuk dapat membuat media interaktif yang tidak membosankan bagi peserta didik diperlukan adanya tambahan kreativitas dalam pembuatannya seperti menambahkan visualisasi dan musik yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Selain itu, guru juga dapat menyelipkan penggunaan kata-kata motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam mempelajari setiap materi meskipun belum dapat bertemu secara langsung dengan guru ataupun teman-temannya yang lain. Tak hanya materi, guru juga dapat memberikan latihan ataupun tes evaluasi secara langsung melalui media

⁴ Hengky Alexander Mangkulo, *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Power Point* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011), hlm. 1.

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 193.

⁶ Syamsul Hadi, *Microsoft Power Point* (Surabaya: Tiara Aksara, 2008), hlm. 1.

⁷ Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 43.

⁸ Ibid.

⁹ Wandah Wibawanto, *Desan Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), hlm. 15.

Microsoft PowerPoint untuk mengecek pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari secara mandiri di kediaman masing-masing.

Dari beberapa paparan tokoh mengenai PowerPoint maka dapat disimpulkan bahwa PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak dengan fungsi sebagai media untuk menyusun presentasi yang lebih efektif, profesional dan mudah untuk digunakan. Dengan menggunakan PowerPoint, materi pembelajaran yang hendak dipelajari dapat disajikan dengan tampilan yang lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Selain itu, pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint dapat ditambahi dengan beragam fitur-fitur yang telah tersedia di dalam software ini, seperti menambah gambar, musik, video, serta tombol-tombol interaktif.

MI Al-Ihsan merupakan salah satu madrasah ibtidaiyah swasta yang terletak di Medari, Sleman Yogyakarta. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Madrasah MI Al-Ihsan, diketahui bahwa masih banyak guru yang belum begitu mahir memanfaatkan teknologi untuk menunjang pembelajaran daring.¹⁰ Padahal pada masa pandemi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh (daring) seperti saat ini, kemampuan pedagogik guru dalam menyampaikan materi sedikit banyak bergantung pada metode pembelajaran yang diterapkan. Metode pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi pun bergantung pada penggunaan media pembelajaran yang berkaitan erat dengan teknologi. Sehingga kemampuan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi sangat penting dimiliki oleh guru-guru pada situasi seperti saat ini.

Seperti dipaparkan diatas, ada banyak kelebihan yang dimiliki oleh Microsoft PowerPoint untuk dijadikan media pembelajaran. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru di MI Al-Ihsan yang belum familiar dengan Microsoft PowerPoint. Mayoritas guru masih asing, dan belum memiliki pengetahuan terkait cara memanfaatkan software ini untuk membuat suatu media pembelajaran yang asik, menarik, dan dapat memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran meskipun pembelajaran yang dilakukan tidak dengan tatap muka. Hal ini dapat menunjang kesuksesan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (daring) masa pandemi Covid-19. Selain itu hal ini juga tidak terlalu menyulitkan guru-guru karena penggunaannya tidak terlalu rumit, praktis, mudah dibagikan, dan dapat disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan.¹¹

Hal ini melatarbelakangi kami mengambil tema media pembelajaran dalam pelaksanaan PLP-KKN Integratif di MI Al-Ihsan, dengan

¹⁰ Heri, Wawancara Tentang Pemanfaatan Teknologi, Mei 2020.

¹¹ Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gaya Media, 2016), hlm. 182.

nelaksanakan program kerja berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan Microsoft PowerPoint yaitu media pembelajaran powerpoint interaktif dengan mempertimbangkan hal-hal berikut: 1) Tidak semua guru dapat menggunakan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran secara maksimal; 2) Pembuatan media dapat dilakukan dengan offline, sehingga tidak harus tersambung dengan internet; 3) Tampilan yang menarik karena dapat memberikan variasi huruf, warna, serta animasi berupa teks ataupun gambar/foto; 4) Dapat menambahkan video dalam tampilan; 5) Pesan informasi disampaikan secara visual sehingga mudah untuk dipahami oleh peserta didik; 6) PowerPoint ini dapat merangsang peserta didik untuk mengetahui tentang bahan ajar yang akan disajikan; 7) Praktis untuk dibawa kemana-mana, karena dapat disimpan dalam CD/Disket ataupun flashdisk, serta dapat dikirim secara online melalui WhatsApp ataupun email; 8) File PowerPoint dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhannya, juga dapat digunakan secara berulang-ulang; 9) Tenaga pendidik tidak banyak mengeluarkan tenaga untuk menerangkan ke peserta didik.¹²

Akhirnya tujuan diadakannya pelatihan ini ialah untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru-guru di MI Al-Ihsan utamanya dalam menyediakan media pembelajaran yang menunjang kegiatan belajar mengajar selama masa pandemi Covid-19, sehingga dapat diketahui adakah peningkatan kompetensi pedagogik guru setelah mengikuti pelatihan yang dilakukan oleh peneliti?

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif pendekatan kualitatif dengan alasan karena penelitian ini lebih menekankan pada tujuan membuat deskriptif, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat terhadap fenomena atau fakta-fakta yang sedang diteliti.

Penelitian dilakukan di MI Al-Ihsan Sleman yang beralamat di Jalan Kalirase, Medari, Triharjo, Sleman, pada tanggal 18 Juni 2020 dan 24 Juni 2020. Sumber data diambil dari proses dan hasil pelatihan yang dilakukan peneliti kepada guru di MI Al-Ihsan Sleman.

Pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Setelah data-data yang dibutuhkan telah didapat, analisis data yang dilakukan peneliti menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: 1) *Reduksi Data*, langkah ini memiliki kaitan dengan proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, mengabstrasikan, dan mentransformasikan data mentah yang didapat dari

¹² Ibid.

hasil penelitian. 2) *Penyajian Data*, data yang didapat setelah proses reduksi data kemudian disusun secara sistematis, sehingga data tersebut dapat menjelaskan hasil dari penelitian. 3) *Penarikan Kesimpulan*, peneliti mengambil kesimpulan setelah melakukan analisis dari data yang didapat melalui reduksi data dan penyajian data.

B. Pembahasan

PLP-KKN Masa Pandemi Covid-19 di MI Al-Ihsan

PLP-KKN Integratif (Pengenalan Lapangan Pendidikan – Kuliah Kerja Nyata Integratif), merupakan mata kuliah sebagai wujud dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang memadukan antara pendidikan dan pengabdian masyarakat sekaligus. Program ini memfasilitasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam proses pembangunan masyarakat dengan cara keluar dari ruang kuliah dan perpustakaan guna mengimplementasikan teori dan bekerja nyata di lapangan. Pada saat yang bersamaan, mahasiswa juga melakukan PLP di lingkungan sekolah atau instansi pendidikan sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman dan kompetensi guru secara nyata. Program ini dikembangkan oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan standar pelaksanaan dalam kurun waktu 2 bulan. Idealnya pelaksanaan program ini yakni dengan praktik mengajar di kelas dan melaksanakan program-program kemasyarakatan.¹³ Namun, realitanya pada tahun 2020 terdapat musibah berupa bencana pandemi Covid-19 yang mengharuskan pelaksanaan program ini harus disesuaikan sedemikian rupa dengan kondisi sehingga pelaksanaan PLP-KKN Integratif masa pandemi Covid-19 dilaksanakan dengan kombinasi kegiatan daring dan luring.

Salah satu tim PLP-KKN Integratif masa pandemi Covid-19 FITK UIN Sunan Kalijaga diterjunkan di MI Al-Ihsan yang beralamat di Medari, Sleman. Sama dengan sekolah lainnya, madrasah ini juga terdampak oleh pandemi Covid-19 sehingga harus melaksanakan pembelajaran jarak jauh (daring). Metode pembelajaran yang tidak seperti keadaan normal, membuat guru-guru harus menyesuaikan diri dalam melaksanakan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai.

Kompetensi dan Kompetensi Pedagogik

Guru adalah suatu profesi yang bekerja mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya dengan keahlian atau kompetensi tertentu agar dapat melaksanakan tugas dan fungsinya sebagai pendidik. Jika seorang guru tidak memiliki kemampuan atau kompetensi apapun,

¹³ Umi Baroroh and dkk, *Panduan Pelaksanaan PLP-KKN Integratif Masa Pandemi Covid-19* (Yogyakarta: Laboratorium Pendidikan FITK UIN Sunan Kalijaga, n.d.).

maka guru tidak dapat menjalankan tugas dan profesinya sebagai guru dengan baik.¹⁴ Kompetensi adalah kumpulan pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh seorang pendidik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dan pendidikan. Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, terdapat empat kompetensi yang harus dicapai oleh guru, yaitu: kompetensi tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional.¹⁵

Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam mengelola pembelajaran peserta didik, yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Pada kompetensi pedagogik ini dibagi menjadi sepuluh kompetensi inti atau sub kompetensi yang harus dimiliki oleh guru, yaitu:¹⁶

1. Menguasai karakteristik peserta didik dari aspek fisik, moral, spiritual, sosial, kultural, emosional, dan intelektual;
2. Menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik;
3. Mengembangkan kurikulum yang terkait dengan mata pelajaran yang diampu;
4. Menyelenggarakan pembelajaran yang mendidik;
5. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran;
6. Memfasilitasi pengembangan potensi peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki;
7. Berkomunikasi secara efektif, empati, dan santun dengan peserta didik;
8. Menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar;
9. Memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran
10. Melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan sepuluh sub kompetensi diatas, pada poin “E” tertulis bahwa guru harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini berarti bahwa teknologi yang terus berkembang pesat seperti era ini harus bisa

¹⁴ Achmad Habibullah, “Kompetensi Pedagogik Guru,” *Jurnal Edukasi* 10, no. 2 (2012): hlm. 363.

¹⁵ “Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen,” hlm. 3-6, accessed November 19, 2020, <https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/14tahun2005uu.htm>.

¹⁶ Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia, 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, Jakarta, hlm 90.

dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran, salah satunya untuk keperluan media pembelajaran yang menjadi kebutuhan utama pada masa Pandemi Covid-19 seperti saat ini.

Proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan bertatap muka secara langsung untuk sekarang ini berubah dengan adanya pandemi Covid 19. Semenjak adanya pandemi Covid 19 yang semakin meningkat maka menteri pendidikan Indonesia memutuskan untuk melakukan pembelajaran dengan pembelajaran jarak jauh. Pemerintah memfasilitasi pembelajaran melalui program televisi di TVRI untuk jenjang SD sampai SMA. Namun program tersebut belum dirasa efektif bagi peserta didik dan guru untuk menunjang pendidikan. Maka guru harus memiliki inovasi yang lebih untuk memberi pembelajaran kepada peserta didik melalui media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi.

Keterampilan guru utamanya dalam memanfaatkan teknologi untuk menyediakan media pembelajaran sangat diperlukan untuk menghasilkan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sehingga memungkinkan murid menjadi lebih semangat, tertarik, aktif, kreatif, dan menikmati pembelajaran. Sehingga dampak dari hal ini ialah meningkatnya efektifitas dan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai meskipun terkendala Pandemi Covid-19.¹⁷

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Daring Berupa PowerPoint Interaktif

Media pembelajaran memiliki peran yang strategis di dalam pembelajaran sebab menjadi perantara antara pemberi pesan (pengajar) dan penerima pesan (peserta didik). Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dapat menunjang diterimanya pesan oleh peserta didik dengan lebih baik.¹⁸ Media pembelajaran dikelompokkan setidaknya menjadi empat kelompok, yakni media cetak, media audio visual, media berbasis komputer, dan media gabungan teknologi cetak dan komputer.¹⁹ Terdapat pula media pembelajaran interaktif, yakni media pembelajaran yang terkendali berbasis komputer yang memungkinkan adanya interaksi bagi penggunaannya.²⁰

¹⁷ Rumidjan et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar," *Abdimas Pedagogi* Vol. 1, No. 1 (n.d.).

¹⁸ Danang Aditya Nugraha and Sudiyono, "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru SDN Merjosari 1," *Jurnal Terapan Abdimas* Vol. 3, No. 2 (July 2018): hlm. 183.

¹⁹ Arridha Zikra Syah et al., "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Lembaga Kursus Pendidikan (LKP) Mandiri Computer," *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Masyarakat) Royal* Vol. 2 No. 2 (July 2019): hlm. 141.

²⁰ Hamdan Husein Batubara, "Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat," *Jurnal Muallimuna* Vol. 1, No. 1 (Oktober 2015): hlm. 4.

Di tengah pandemi Covid 19 ini, sektor pendidikan pun ikut terkena dampaknya yakni dengan kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring atau disebut juga pembelajaran jarak jauh pada seluruh jenjang pendidikan. Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet yang membutuhkan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai macam interaksi ketika pembelajaran.²¹ Untuk itu, keberadaan media pembelajaran menjadi hal yang jauh lebih esensial dibandingkan ketika dalam pelaksanaan pembelajaran konvensional (luring).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran daring saat ini adalah menggunakan program *Microsoft PowerPoint* yang sudah tidak asing lagi. *Microsoft PowerPoint* sendiri ialah aplikasi dari keluarga *Microsoft Office* yang memiliki kegunaan untuk media presentasi. Beberapa kelebihan dari aplikasi ini ialah memiliki fitur animasi sederhana yang dapat memunculkan objek (*entrance*), berubah posisi (*emphasis*), menghilangkan objek (*exit*), serta menggerakkan objek (*motion path*). Apabila empat fitur ini diaplikasikan dengan baik maka dapat menghasilkan suatu animasi yang cukup menarik. Ditambahkan pula dengan fasilitas *hyperlink* yang dapat digunakan untuk mengaitkan satu *slide* dengan *slide* lainnya sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif.²² Disamping itu semua *PowerPoint* juga mudah dipergunakan dan relatif murah karena tidak membutuhkan banyak penyimpanan data. *Microsoft PowerPoint* juga fleksibel dan dapat diakses melalui laptop, komputer, maupun *hand phone*.

Banyak guru yang belum dapat memaksimalkan teknologi untuk membuat media pembelajaran, terlebih guru senior yang sudah lama mengajar. Kebanyakan dari guru-guru senior cenderung menggunakan teknik mengajar klasik dan menggunakan media pembelajaran yang seadanya. Padahal keberadaan media pembelajaran sangat menunjang keberhasilan pembelajaran. Terlebih saat masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh seperti saat ini. Para guru dituntut untuk kreatif menciptakan media pembelajaran yang baik untuk pembelajaran daring. Dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* diharapkan guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik meski tanpa tatap muka.

²¹ Ali Sadikin and Afreni Hamidah, "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19," *Jurnal Biodik UNJA* Vol. 6, No. 2 (2020): hlm. 216.

²² Dede Suratman, "Jurnal Cakrawala Kependidikan: Pemanfaatan Ms Power Point Dalam Pembelajaran," *Universitas Tanjungpura* Vol 5, No 1 (March 2007): hlm. 88.

Secara teori, prosedur pembuatan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai berikut:²³

1. Identifikasi program, yakni melihat kesesuaian program yang akan dibuat dengan materi, sasaran pengguna media (siswa), usia pengguna berkaitan dengan kemampuan, serta juga mengidentifikasi ketersediaan bahan tambahan seperti gambar, animasi, video, dll.
2. Penyusunan materi, yakni menyusun materi yang hendak dituangkan dalam media PowerPoint yang berasal dari buku, modul, dan sumber referensi lainnya. Materi dikemas dengan singkat, padat, berupa poin-poin penting agar tidak terlalu memenuhi *slide*. Kaitannya dengan isi media yakni materi pelajaran, harus diringkas sedemikian rupa berupa poin-poin saja sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada peserta didik yang menggunakan media tersebut. Lebih baik lagi apabila dapat divisualisasikan dengan gambar, karena dapat menambah pemahaman serta menarik minat peserta didik dengan lebih baik.²⁴
3. Mengumpulkan bahan pendukung, yakni gambar, video, animasi, musik, dll yang dibutuhkan.
4. Setelah bahan terkumpul dan penyusunan materi siap, selanjutnya proses pengerjaan di PowerPoint hingga selesai. Setelah selesai, hasilnya bisa disimpan dalam format slide show, web pages, atau video, sesuai dengan kebutuhan.
5. Selanjutnya dapat dilakukan peninjauan terhadap media tersebut, jika dinilai sudah layak maka dapat digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian prosedur diatas, pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa PowerPoint dilakukan dalam dua tahap yakni tahap pertama kegiatan pelatihan memberikan materi dasar dan tahap kedua diisi dengan materi lanjutan yang lebih kompleks dan rumit. Pembagian pertemuan menjadi dua dengan materi yang memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi daripada pertemuan pertama untuk mengoptimalkan pemahaman peserta pelatihan dengan materi yang “baru” bagi mereka. Rincian materi yang dipelajari ketika kegiatan pelatihan antara lain:

1. Pertemuan Pertama (materi dasar)
 - a. Membuat file baru
 - b. Mengatur background
 - c. Menyematkan transisi pada slide
 - d. Memasukkan shape
 - e. Memasukkan gambar

²³ Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik,” *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011): hlm. 31.

²⁴ Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik.”

- f. Menulis materi dan soal pada PowerPoint
 - g. Menghias dengan gambar dan animasi agar lebih menarik bagi peserta didik
2. Pertemuan Kedua (materi lanjutan)
- a. Menambahkan fungsi *hyperlink*
 - b. Menambahkan *trigger* yang diterapkan pada soal

Menemukan inovasi sebagai pengganti media pembelajaran lain ketika berada di kelas terlebih berbasis daring membutuhkan usaha yang lebih bagi pendidik. Oleh karena itu, pentingnya kegiatan pelatihan terutama bagi guru-guru yang masih kurang terbiasa dengan teknologi merupakan hal yang penting. Perkembangan teknologi memudahkan pendidikan berkembang dengan pesat, namun harus disertai dengan para pendidik untuk menguasai teknologi, bukan hanya peserta didik saja.

Hasil Pelatihan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran yang berupa PowerPoint interaktif dilakukan dalam dua kali pertemuan yang diharapkan agar hasil yang dicapai lebih maksimal. Peserta pelatihan dapat memahami lebih baik materi dengan membahasnya per tahap sesuai dengan kesukaran. Tingkat pemahaman peserta pelatihan terhadap materi PowerPoint yang disampaikan didata menggunakan angket yang dibagikan setelah pertemuan kedua pelatihan. Angket tersebut terdiri dari tiga tabel penilaian, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan setelah pelaksanaan. Dari 8 angket yang dibagikan kepada Bapak/Ibu Guru di MI Al-Ihsan yang mengikuti kegiatan pelatihan diperoleh data sebagai berikut.

1. Tahap Persiapan

Tabel 1. Hasil Angket pada Tahap Persiapan Pelatihan PowerPoint Interaktif

No	Indikator	Skor Penilai								Jumlah	Rata-Rata Skor
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
1.	Media yang digunakan jelas dan dapat membantu penyampaian materi	4	5	4	4	4	4	5	5	35	4,38
2.	Desain media yang dipakai (<i>PowerPoint</i> materi) menarik	4	5	4	4	4	4	5	4	34	4,25
3.	Handout yang digunakan dilengkapi dengan materi dan langkah-langkah pembuatan	5	5	4	4	5	5	4	5	37	4,63
4.	Tata bahasa pada handout yang digunakan	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00

	dapat dipahami dengan mudah										
5.	Kesesuaian materi pada handout dengan langkah-langkah yang dilakukan secara langsung	4	5	4	4	5	4	5	5	36	4,50
Rata-rata keseluruhan										4,36	

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Buruk

1 = Sangat Buruk

Pada tahap ini, hal yang dinilai adalah media yang digunakan ketika pelatihan, seperti kriteria media yang digunakan jelas dan dapat membantu penyampaian materi, desain media yang dipakai (*PowerPoint* materi) menarik, handout yang digunakan dilengkapi dengan materi dan langkah-langkah pembuatan, tata bahasa pada handout yang digunakan dapat dipahami dengan mudah, dan kesesuaian materi pada handout dengan langkah-langkah yang dilakukan secara langsung.

Pada aspek media yang digunakan jelas dan dapat membantu penyampaian materi mendapatkan skor rata-rata 4,38. Aspek desain media yang dipakai (*PowerPoint* materi) menarik memperoleh skor rata-rata 4,25. Aspek handout yang digunakan dilengkapi dengan materi dan langkah-langkah pembuatan memiliki skor rata-rata 4,63. Aspek tata bahasa pada handout yang digunakan dapat dipahami dengan mudah memperoleh skor rata-rata 4,00. Aspek kesesuaian materi pada handout dengan langkah-langkah yang dilakukan secara langsung mendapatkan skor rata-rata 4,50. Dari kelima aspek tersebut, diperoleh skor rata-rata 4,36.

Berdasarkan angket yang telah dinilai oleh peserta pelatihan, angka tersebut merupakan representasi dari media yang digunakan ketika kegiatan pelatihan, yaitu berupa modul dikatakan efektif sehingga peserta pelatihan dapat memahami materi dengan baik. Modul yang disertai dengan langkah-langkah yang visualisasi realistis menjadi pedoman bagi peserta pelatihan saat membuat media pembelajaran *PowerPoint* secara mandiri.

2. Tahap Pelaksanaan

Tabel 2. Hasil Angket pada Tahap Pelaksanaan Pelatihan PowerPoint Interaktif

No	Indikator	Skor Penilai								Jumlah	Rata-Rata Skor
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
1.	Penjelasan materi mudah dipahami	4	5	4	4	4	5	5	5	36	4,50
2.	Penjelasan disampaikan dengan komunikatif	4	4	4	4	4	4	5	5	34	4,25
3.	Langkah-langkah praktik runtut dan mudah diikuti	4	5	4	4	5	4	5	5	36	4,50
4.	Strategi pelaksanaan pelatihan sesuai dengan materi yang disampaikan	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
5.	Penampilan rapi, sopan, dan sesuai protokol kesehatan	5	5	4	4	5	5	5	5	38	4,75
Rata-rata Keseluruhan											4,40

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Buruk

1 = Sangat Buruk

Pada tahap pelaksanaan, peserta pelatihan menilai pemateri ketika berada di kelas dan berhadapan secara langsung dengan peserta pelatihan untuk menyampaikan materi mengenai media pembelajaran PowerPoint. Kegiatan pelatihan dinilai berdasarkan penjelasan materi mudah dipahami, penjelasan disampaikan dengan komunikatif, langkah-langkah praktik runtut dan mudah diikuti, strategi pelaksanaan pelatihan sesuai dengan materi yang disampaikan, serta penampilan rapi, sopan, dan sesuai protokol kesehatan.

Dari kelima kriteria tersebut memiliki skor rata-rata yang berbeda. Kriteria pertama, penjelasan materi mudah dipahami mendapatkan skor rata-rata 4,50. Kriteria kedua, penjelasan disampaikan dengan komunikatif memperoleh skor rata-rata 4,25. Kriteria ketiga, langkah-langkah praktik runtut dan mudah diikuti memiliki skor rata-rata 4,50. Kriteria keempat, strategi pelaksanaan pelatihan sesuai dengan materi yang disampaikan memperoleh skor rata-rata 4,00. Kriteria kelima penampilan rapi, sopan, dan sesuai protokol kesehatan mendapatkan skor rata-rata 4,75. Dari kelima kriteria tersebut, rata-ratanya mencapai skor 4,40.

Berdasarkan angket yang telah dinilai oleh peserta pelatihan, rata-rata tiap kriteria tahap saat pelaksanaan yang mencapai angka 8,80

menyatakan bahwa kegiatan pelatihan yang berlangsung efektif untuk menambah cara baru dalam menyajikan media pembelajaran yang lebih variatif. Aspek-aspek yang tertera mendapatkan nilai yang baik, menandakan bahwa ketika kegiatan berlangsung peserta pelatihan dapat memahami materi dengan baik.

3. Setelah Pelaksanaan

Tabel 3. Hasil Angket pada Tahap Pelaksanaan Pelatihan PowerPoint Interaktif

No	Indikator	Skor Penilai								Jumlah	Rata-Rata Skor
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII		
1.	Mengikuti langkah-langkah pelatihan sampai tuntas (menjadi sebuah produk)	4	5	4	4	4	5	4	4	34	4,25
2.	Menambah pemahaman terkait materi pelatihan	4	4	4	4	4	4	5	4	33	4,13
3.	Dapat mengulangi langkah-langkah pembuatan produk secara mandiri	4	5	4	4	4	4	4	4	33	4,13
4.	Dapat mengimplementasikan untuk materi lain sesuai tingkat kelas yang diampu	4	4	4	4	4	4	4	4	32	4,00
5.	Menambah motivasi untuk lebih mendalami media pembelajaran berbasis teknologi	4	4	4	4	4	4	5	4	33	4,13
Rata-rata keseluruhan											4,13

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Buruk

1 = Sangat Buruk

Pada tahap setelah pelaksanaan, kriteria yang dinilai oleh peserta pelatihan merupakan dampak yang dialami setelah melakukan kegiatan pelatihan berdasarkan pemahaman materi serta langkah yang dapat dilakukan ke depannya untuk mengimplementasikan materi baik secara mandiri maupun dengan bimbingan. Kriteria-kriteria tersebut meliputi mengikuti langkah-langkah pelatihan sampai tuntas (menjadi sebuah produk), menambah pemahaman terkait materi pelatihan, dapat

mengulangi langkah-langkah pembuatan produk secara mandiri, dapat mengimplementasikan untuk materi lain sesuai tingkat kelas yang diampu, menambah motivasi untuk lebih mendalami media pembelajaran berbasis teknologi

Dari kelima kriteria tersebut memiliki nilai rata-rata yang berbeda. Kriteria pertama, mengikuti langkah-langkah pelatihan sampai tuntas (menjadi sebuah produk) mendapatkan skor rata-rata 4,25. Kriteria kedua, menambah pemahaman terkait materi pelatihan memperoleh skor rata-rata 4,13. Kriteria ketiga, dapat mengulangi langkah-langkah pembuatan produk secara mandiri memiliki skor rata-rata 4,13. Kriteria keempat, dapat mengimplementasikan untuk materi lain sesuai tingkat kelas yang diampu memperoleh skor rata-rata 4,00. Kriteria kelima menambah motivasi untuk lebih mendalami media pembelajaran berbasis teknologi mendapatkan skor rata-rata 4,13. Dari kelima kriteria tersebut, rata-rata yang dimiliki adalah 4,13.

Berdasarkan angket yang telah dinilai oleh peserta pelatihan, rata-rata yang mencapai 4,13, pemahaman materi peserta pelatihan dapat dikatakan baik sehingga dapat diimplementasikan dan dikembangkan untuk membuat media pembelajaran dengan cakupan materi yang lebih luas dan variatif. Hal ini dapat dicapai dengan mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik dan berlatih secara mandiri untuk membiasakan dengan media pembelajaran berbasis daring.

C. Simpulan

Berdasarkan hasil pelatihan dari angket yang telah dinilai oleh peserta pelatihan, tahap persiapan mendapatkan nilai rata-rata 4,35, tahap pelaksanaan mendapatkan nilai rata-rata 4,40, dan tahap setelah pelaksanaan memperoleh nilai rata-rata 4,13. Dari ketiga tahap tersebut apabila dirata-rata akan memperoleh nilai 4,29. Angka tersebut berada di rentang skor antara kriteria baik dan sangat baik. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran daring berupa *PowerPoint* interaktif ini, efektif untuk meningkatkan kemampuan pedagogik guru dalam hal menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan *Microsoft Powerpoint* dengan lebih variatif dan menarik bagi peserta didik.

Daftar Pustaka

- Ali Sadikin and Afreni Hamidah. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19." *Jurnal Biodik UNJA* Vol. 6, No. 2 (2020).
- Anwar, Muhammad. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenadamedia, 2018.

- Arridha Zikra Syah, William Ramdhan, Uswatun Hasanah, and Rolly Yesputra. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Pada Lembaga Kursus Pendidikan (LKP) Mandiri Computer." *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Masyarakat) Royal* Vol. 2 No. 2 (July 2019).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Baroroh, Umi, and dkk. *Panduan Pelaksanaan PLP-KKN Integratif Masa Pandemi Covid-19*. Yogyakarta: Laboratorium Pendidikan FITK UIN Sunan Kalijaga, n.d.
- Danang Aditya Nugraha and Sudiyono. "Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru SDN Merjosari 1." *Jurnal Terapan Abdimas* Vol. 3, No. 2 (July 2018).
- Daryanto. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media, 2016.
- Dede Suratman. "Jurnal Cakrawala Kependidikan: Pemanfaatan Ms Power Point Dalam Pembelajaran." *Universitas Tanjungpura* Vol 5, No 1 (March 2007).
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. "Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan." Accessed November 19, 2020. <http://pelayanan.jakarta.go.id/download/regulasi/peraturan-pemerintah-nomor-19-tahun-2005-tentang-standar-pendidikan-nasional.pdf>.
- Habibullah, Achmad. "Kompetensi Pedagogik Guru." *Jurnal Edukasi* 10, no. 2 (2012).
- Hadi, Syamsul. *Microsoft Power Point*. Surabaya: Tiara Aksara, 2008.
- Hamdan Husein Batubara. "Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Operasi Bilangan Bulat." *Jurnal Muallimuna* Vol. 1, No. 1 (Oktober 2015).
- Heri. Wawancara Tentang Pemanfaatan Teknologi, Mei 2020.
- Mangkulo, Hengky Alexander. *Aplikasi Belajar Interaktif Dengan Power Point*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2011.
- Nurseto, Tejo. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik." *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* 8, no. 1 (2011).
- Rumidjan, Sumanto, Sukamti, and Sri Sugiharti. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar." *Abdimas Pedagogi* Vol. 1, No. 1 (n.d.).
- Rusnawati. "Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memotivasi Minat Belajar Peserta Didik Pada SMAN 1 Leupung." *Jurnal Intelektualita* 3, no. 1 (2015).
- Sanaky. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Tejo Nurseto. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Universitas Negeri Yogyakarta* Vol 8, No 1 (April 2011).
- "Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru Dan Dosen." Accessed November 19, 2020. <https://jdih.kemenkeu.go.id/fulltext/2005/14tahun2005uu.htm>.

Wibawanto, Wandah. *Desan Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*.
Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif, 2017.