

Pelatihan Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN 30 Prabumulih

Yasimas

SDN 30 Prabumulih Barat

e-mail: yasimas1969@gmail.com

Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan Power Point sebagai media pembelajaran interaktif di SDN 30 Prabumulih. Dalam era teknologi informasi yang semakin maju, penggunaan media yang menarik dan adaptif sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna dan efektif. Pelatihan ini dilakukan dengan tujuan memberikan pengetahuan dan keterampilan komputer serta multimedia kepada guru agar mereka dapat menyajikan presentasi yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini dilaksanakan berdasarkan analisis kegiatan dan kerangka pemecahan masalah yang telah disusun. Pada tahap survei, dilakukan pengumpulan data mengenai kemampuan guru dalam menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran interaktif. Tahap persiapan meliputi analisis pemecahan masalah dan penentuan khalayak sasaran strategis. Hasil pelatihan terdiri dari tahap pelaksanaan kegiatan dan tahap evaluasi. Guru-guru diberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Power Point secara efektif dan kreatif. Selain itu, mereka juga mempelajari cara menyusun materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan dan efektivitas penerapan Power Point dalam pembelajaran. Kesimpulan dari pelatihan ini adalah bahwa guru-guru SDN 30 Prabumulih mampu menggunakan Power Point sebagai media pembelajaran interaktif. Mereka telah meningkatkan keterampilan dalam menyajikan presentasi yang menarik dan adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta. Saran yang diberikan adalah untuk terus mengembangkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan multimedia dalam pembelajaran guna menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Keterampilan Guru, SDN 30 Prabumulih*

Abstract

This training aims to improve teachers' skills in using Power Point as an interactive learning medium at SDN 30 Prabumulih. In the era of increasingly advanced information technology, the use of interesting and adaptive media is very important to create a meaningful and effective learning atmosphere. This training is carried out with the aim of providing computer and multimedia knowledge and skills to teachers so that they can present interesting and

interactive presentations. This training is carried out based on activity analysis and a problem solving framework that has been prepared. At the survey stage, data was collected regarding teachers' abilities in using Power Point as an interactive learning medium. The preparation stage includes problem solving analysis and determining strategic target audiences. The training results consist of the activity implementation stage and the evaluation stage. Teachers are given knowledge and skills in using Power Point effectively and creatively. Apart from that, they also learn how to create interesting and interactive learning materials. Evaluation is carried out to measure the level of success of training and the effectiveness of implementing Power Point in learning. The conclusion of this training is that the teachers at SDN 30 Prabumulih are able to use Power Point as an interactive learning medium. They have improved their skills in presenting interesting and adaptive presentations according to participants' needs. The advice given is to continue to develop abilities in utilizing information technology and multimedia in learning to create an innovative and creative learning atmosphere.

Keywords : *Interactive Learning Media, Teacher Skills, SDN 30 Prabumulih*

PENDAHULUAN

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 19 Ayat 2 dan Pasal 40 Ayat 2 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 menegaskan kewajiban bagi pendidik dan tenaga pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Dengan demikian, keberhasilan proses belajar mengajar sangat bergantung pada kualitas pendidik yang mampu memanfaatkan berbagai metode pembelajaran menarik dan menciptakan suasana adaptif sesuai dengan kebutuhan peserta didik secara umum.

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi sangat penting dalam mendukung pendidikan di Indonesia, termasuk pengembangan model teknologi pembelajaran, media pembelajaran berbasis TIK, dan aplikasi yang inovatif dan kreatif (Khotimah, 2021). Pelatihan dalam penguasaan teknologi informasi juga memberikan manfaat besar bagi peningkatan kompetensi guru. SDN 30 Prabumulih, dengan tenaga pendidik yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi, mengakui perlunya peningkatan keterampilan dalam menyajikan presentasi menarik dan interaktif bagi guru (Widyaningsih et al., 2021).

Namun, penggunaan peralatan multimedia seperti LCD proyektor dan PowerPoint belum dimanfaatkan secara optimal, menyebabkan pembelajaran kurang menarik. Oleh karena itu, tujuan dari workshop di SDN 30 Prabumulih adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan komputer serta multimedia kepada guru sekolah dasar agar mereka mampu meningkatkan dan mengembangkan proses pembelajaran (Sholihah et al., 2021). Hal ini berdampak pada efektivitas pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru (Putri et al., 2022).

Rumusan masalah dalam pengabdian ini adalah apakah guru SDN 30 Prabumulih mampu memanfaatkan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif. Meskipun PowerPoint telah menjadi media yang umum digunakan oleh pengajar, metode

pembelajaran saat ini berubah karena adanya pembelajaran hybrid, yang menggabungkan daring dan luring. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dalam memanfaatkan PowerPoint interaktif selama masa hybrid learning. PowerPoint efektif untuk memperkenalkan teori atau konsep baru dengan kata-kata yang singkat, jelas, dan sederhana agar mudah dipahami oleh peserta didik (Prayuda, 2023).

Selain itu, PowerPoint juga dapat digunakan untuk latihan soal, permainan, review materi, dan kuis (Fatimah et al., 2022). Pengajar dapat menciptakan permainan atau kuis yang menantang bagi siswa dengan menggunakan fitur-fitur PowerPoint. Dengan demikian, penggunaan PowerPoint tidak hanya memperkaya proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan.

METODE

Sesuai dengan pengertian dari kerangka pemecahan masalah yang merupakan serangkaian prosedur dan langkah-langkah dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan tahapan yang terstruktur secara sistematis, sehingga penelitian dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, maka kerangka pemecahan masalah dalam kegiatan pelatihan penggunaan power point sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SDN 30 Prabumulih adalah guru diberi materi mengenai apa itu media pembelajaran interaktif? Mengapa power point menjadi salah satu media pembelajaran interaktif? dan bagaimana membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan power point?

Kegiatan pelatihan penyusunan soal HOTS bagi guru di SDN 30 Prabumulih ini dilaksanakan pada tanggal 7-8 Desember. Kegiatan awal dimulai dengan mempersiapkan semua bahan pelatihan berupa materi dan kajian literatur. Setelah semua dipersiapkan selanjutnya peneliti mencoba membuat sendiri media pembelajaran interaktif dengan power point, lalu dilanjutkan dengan pemberian materi kepada peserta pelatihan yaitu guru SDN 30 Prabumulih sebanyak 9 orang guru, lalu mengajak guru untuk mencoba sendiri membuat media pembelajaran interaktif dengan power point yang kemudian ditampilkan di depan peserta lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan power point sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SDN 30 Prabumulih dimulai dengan terlebih dahulu berdoa bersama dan memberikan motivasi kepada peserta pelatihan kemudian dilanjutkan dengan kegiatan utama pelatihan. Adapun gambaran kegiatan utama dari pelatihan ini ialah dengan menyampaikan materi tentang apa itu media pembelajaran interaktif? mengapa power point menjadi salah satu media pembelajaran interaktif? dan dilanjutkan dengan bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif dengan power point. Setelah itu guru diminta mencoba membuat media pembelajaran interaktif dengan power point. Setelah selesai, maka diberikan ice breaking dan dilanjutkan dengan coffee break. Setelah istirahat, salah satu guru diminta menampilkan hasil kerjanya, setelah itu peneliti dan peserta lainnya mengomentari hasil kerja guru tersebut sembari mengoreksi hasil kerja yang telah dibuat

masing-masing. Setelah selesai berdiskusi, dilanjutkan dengan perbaikan dan mengumpulkan hasilnya kepada peneliti dihari berikutnya.



Gambar 1. Hari Pertama

Ditinjau dari segi khalayk sasaran kegiatan pelatihan penggunaan power point sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SDN 30 Prabumulih sangat bermanfaat bagi peningkatkan kompetensi guru karena:

1. Berdasarkan konsep pendidikan yang disampaikan Ki Hajar Dewantara yaitu belajar sepanjang hayat, jadi meskipun sudah menjadi guru harus tetap belajar salah satunya melalui pelatihan oleh teman sejawat
2. Bermanfaat bagi peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.
3. Guru harus memberikan pembelajaran yang optimal bagi kemajuan siswanya salah satunya ialah dengan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran interaktif.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan tanggal 7-8 Desember 2023 di SDN 30 Prabumulih yang dimulai dengan berdoa bersama, lalu dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, setelah itu kata sambutan dari kepala sekolah yang dalam hal ini diwakilkan oleh wakil kurikulum. Lalu masuk pada kegiatan inti yaitu pelatihan. Kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti ialah dengan ice breaking dan dilanjutkan menampilkan PPT yang berisi materi tentang apa media pembelajaran interaktif? mengapa power point menjadi salah satu media pembelajaran interaktif? lalu dilanjutkan dengan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dengan power point.



Gambar 2. Hari Ke-dua

Setelah penyampaian materi guru diminta mencoba membuat media pembelajaran interaktif dengan power point sesuai dengan KD yang telah dipilih oleh masing-masing peserta pelatihan. Setelah peserta pelatihan atau guru mencoba, maka dilanjutkan coffee break. Tanggal 8 Desember 2023, peserta pelatihan mengumpulkan hasil media yang dibuat dan ditampilkan kepada semua peserta pelatihan, selanjutnya tahap revisi bersama.

Pelatihan penggunaan power point sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SDN 30 Prabumulih telah dilaksanakan secara baik dan efektif bagi peningkatan kemampuan guru. Dampak positif dari pelatihan ini ialah memberikan pemahaman kepada guru tentang media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar kepada peserta didik dan memberikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dengan power point, sehingga guru SDN 30 Prabumulih sudah bisa membuat media pembelajaran interaktif dengan power point

Adapun hasil dari pelatihan ini ialah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pelatihan

No.	Nama	Kemampuan	
		Tercapai	Belum
1	Nurleti, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
2	Yuni Grashella, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
3	Kustilawati, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
4	Desy Junatal, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
5	Estee, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
6	Santo Novriadi, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
7	Muthia Aurora, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
8	Rokiah Sabrina Agustin, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	
9	Yantina, S.Pd.	<input type="checkbox"/>	

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan power point sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SDN 30 Prabumulih berjalan dengan baik dan kondusif, serta tujuan dilaksanakannya pelatihan ini tercapai. Dari hasil olah data terhadap kemampuan guru dengan observasi media pembelajaran interaktif dengan power point didapatkan hasil bahwa 9 dari 9 orang peserta pelatihan sudah bisa membuat media pembelajaran interaktif dengan power point. Peningkatan ini sangatlah signifikan, dari yang awalnya 2 guru yang dapat menggunakan power point menjadi 9 orang, kenaikan ini setara dengan 100% persentase dari jumlah peserta pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatimah, W., Iskandar, A. M., Abustang, P. B., & Rosarti, M. S. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Pengaruhnya terhadap Hasil Belajar IPS Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3287>
- Khotimah, S. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://www.edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/857>
- Prayuda, M. S. (2023). Penyuluhan Bahasa Inggris Dasar Daily Speaking Pada Anak-Anak Di Desa Salaon Toba Kabupaten Samosir. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://jurnalfebi.iainkediri.ac.id/index.php/Welfare/article/view/574>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & ... (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290>
- Sholihah, A. Q. A., Octaviani, F. R., Anif, S., & ... (2021). Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran pada Hafalan Doaharian Anak di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Kampus* <http://journals.alptkptm.org/index.php/jikm/article/view/5>
- Widyaningsih, N., Komalasari, M. D., & ... (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis online pada guru Sekolah Dasar. *Indonesian Journal Of* <http://ijocs.rcipublisher.org/index.php/ijocs/article/view/70>