

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS KOMPUTER DI SD NEGERI 010248
LUBUK PALAS**

Sahren^{1*}, Irianto², Afrisawati²

¹Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

²Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

*email: *sahren.one@gmail.com*

Abstract: The development of technology provides many benefits and conveniences, especially in the world of education. With the development of technology, everything can be done easily, quickly, precisely and accurately. Education is a forum to educate the nation's children and to develop people's lives through its various dimensions and methods used. It is undeniable that the current situation of the Covid 19 pandemic is clearly very influential in the world of education, where teaching and learning activities are mostly carried out remotely, this results in ineffective understanding of students' learning materials given due to several factors including the material provided is unclear and its presentation less interactive. This requires teachers to be able to innovate and think creatively in presenting learning material so that it displays informative things that are easy to understand and interesting from their appearance. Therefore it is necessary to carry out training and assistance to teachers in adding insight and knowledge about creative learning content and the software used to make it. This service activity was carried out in the form of training and workshops for teachers on the use of the MS Office PowerPoint 2010 application, which in this activity resulted in additional knowledge on the use of computer technology to present interactive learning media.

Keywords: covid 19; teacher; education; learning; students; powerpoint

Abstrak: Perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat serta kemudahan-kemudahan utamanya di dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, segala sesuatu dapat dikerjakan dengan mudah, cepat, tepat dan akurat. Pendidikan merupakan wadah guna mencerdaskan anak bangsa serta untuk mengembangkan kehidupan masyarakat melalui berbagai dimensinya dan metode yang digunakan. Tidak dipungkiri dengan adanya situasi pandemi Covid 19 saat ini jelas sangat berpengaruh pada dunia pendidikan, dimana kegiatan belajar mengajar banyak dilakukan dari jarak jauh, ini mengakibatkan kurang efektifnya pemahaman para siswa terhadap materi pembelajaran yang diberikan dikarenakan beberapa faktor diantaranya materi yang diberikan kurang jelas serta penyajiannya kurang interaktif. Hal ini menuntut guru-guru untuk dapat berinovasi dan berpikir kreatif didalam menyajikan materi pembelajaran agar menampilkan hal yang informatif mudah dimengerti dan menarik dari tampilannya. Maka dari itu perlu untuk dilakukannya pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru didalam menambah wawasan serta pengetahuan mengenai konten-konten kreatif pembelajaran serta software-software yang digunakan untuk membuatnya. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk pelatihan dan workshop kepada para guru-guru tentang penggunaan aplikasi ms office powerpoint 2010. dimana dalam kegiatan ini menghasilkan tambahan pengetahuan terhadap pemanfaatan teknologi komputer untuk menghadirkan media pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci: covid 19; guru; pendidikan; pembelajaran; siswa; powerpoint

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat serta kemudahan utamanya di dalam dunia pendidikan. Dengan adanya perkembangan teknologi, segala sesuatu dapat dikerjakan dengan mudah, cepat, tepat dan akurat (Dalimunthe et al., 2020).

Pendidikan merupakan wadah guna mencerdaskan anak bangsa serta untuk mengembangkan kehidupan masyarakat melalui berbagai dimensinya dan metode (Siahaan, 2020). Pengembangan suatu nilai, pengetahuan serta sikap peserta didik dan masyarakat menunjukkan adanya kaitan antara pendidikan dan dengan tuntutan perubahan yang ada. Pendidikan lebih memusatkan peserta didik pada proses pembelajaran untuk membantu peserta didik menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna, baik bagi diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara secara keseluruhan.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan alat kebijakan publik terbaik sebagai upaya peningkatan pengetahuan dan *skill*. Selain itu banyak siswa menganggap bahwa sekolah adalah kegiatan yang sangat menyenangkan, mereka bisa berinteraksi satu sama lain (Syah, 2020). Sekolah dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kesadaran kelas sosial siswa. Sekolah secara keseluruhan adalah media interaksi antar siswa dan guru untuk meningkatkan kemampuan integensi, *skill* dan rasa kasih sayang diantara mereka. Tetapi sekarang kegiatan yang bernama sekolah terganggu. karena gangguan Covid-19. Serta merubah media belajar dari selama ini digunakan.

Guru adalah salah satu faktor menentukan dalam konteks meningkatkan mutu pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas

karena guru adalah garda terdepan yang berhadapan langsung dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Risnawati et al, 2018). Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimiliki.

Pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) diyakini akan menjadi faktor utama dari performance (kinerja) guru. Salah satu bentuk partisipasinya dalam *workshop*, kursus, dan pelatihan, akan mengarah pada peningkatan mutu dari guru secara signifikan (Sukmanasa et al., 2020).

Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep tradisional guru lebih berperan sebagai transformator artinya guru berperan hanya sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung, pola ini membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi saja, seperti halnya analogi gelas yang siap diisi air (Sukmanasa et al., 2020) (Syah, 2020). Kondisi ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran. Pembelajaran memandang peserta didik sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Selain memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, pembelajaran juga menuntut peran guru lebih luas. Diantara tugas guru tersebut adalah sebagai desainer pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran.

Media pembelajaran sekarang ini sangat bermacam-macam jenisnya. Terlebih lagi ketika teknologi dan multimedia semakin berkembang, media pembelajaran yang muncul semakin banyak dan semakin membantu dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perkemb-

angan ilmu pengetahuan dan teknologi, menuntut guru-guru untuk dapat menghadirkan media pembelajaran yang representatif. Melalui program ini, guru akan dilatih dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa metode mulai dari Ceramah, Diskusi dan Pelatihan. Kegiatan ceramah diisi dengan penjelasan materi seperti. Pengenalan dasar teori tentang media pembelajaran. Kemudian memaparkan mengenai kendala dan kesulitan proses pembelajaran di masa Covid 19 serta tren Media Pembelajaran di masa Covid 19. Kemudian paparan teknologi media pembelajaran berbasis komputer dan mengenalkan *software-software* untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Pada kegiatan pengabdian ini juga dibalut dalam bentuk kegiatan diskusi ini dilakukan dengan dua metode, yaitu Diskusi informal sebelum dan sesudah paparan serta Diskusi formal saat pemberian materi. Adapun materi diskusi tetap fokus pada bagaimana pengembangan media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi komputer dan membahas beberapa kendala proses pembelajaran yang timbul diakibatkan masa pandemi covid 19 saat ini. Dengan sabar, tim pengabdian mendengarkan dan mengarahkan diskusi tersebut.

Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk *workshop* tentang penggunaan *software Microsoft Power-Point* untuk membuat suatu bentuk media pembelajaran interaktif yang menarik bagi para siswa.

PEMBAHASAN

Tahap Pembuatan Media Pembelajaran Dengan *PowerPoint* 2010.

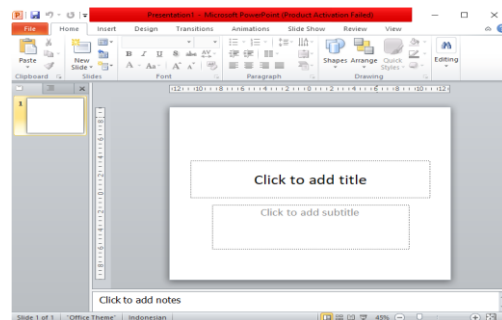
Membuka Program

Klik tombol *Start* > kemudian klik *All Program* > arahkan cursor ke *Microsoft Office* > dan klik *PowerPoint* 2010. Lakukan seperti gambar berikut:



Gambar 1. Membuka Program *Powerpoint* 2010

Setelah langkah tersebut Anda lakukan, layar komputer seharusnya tampil seperti gambar 2.

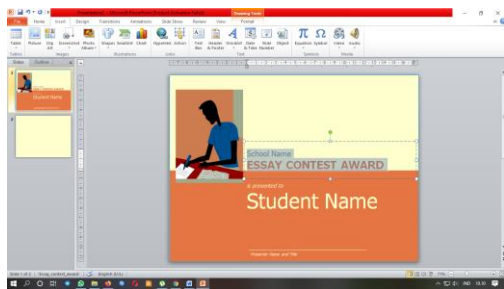


Gambar 2. Tampilan *MS Office* 2010

Apabila layar komputer Anda sudah menampilkan gambar di atas, berarti Anda sudah bisa memulai menggunakan program *PowerPoint* untuk membuat media presentasi. Setelah jendela *PowerPoint* (jendela presentasi/slide) muncul, sekarang tuliskan teks pada setiap *frame* sesuai naskah yang telah Anda buat.

Untuk membimbing Anda, lakukan langkah-langkah berikut:

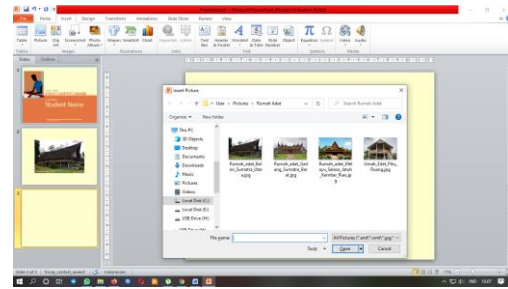
Klik *to add title* lalu ketik judul utama naskah yang Anda buat > kemudian pilih jenis dan ukuran huruf (*font*)-nya. Kemudian *Klik to add subtitle* untuk menuliskan sub judul > kemudian pilih jenis dan ukuran huruf (*font*). Lalu untuk memilih jenis dan ukuran huruf : klik kotak *font* dan pilih jenis huruf (*font*) yang Anda sukai (ingat, pilih jenis huruf yang tingkat keterbacaannya tinggi). Untuk memilih ukuran huruf, klik kotak *font size* kemudian pilih besarnya huruf (*font*) yang disesuaikan dengan tingkat keterbacaannya.



Gambar 3. Cara Menulis Teks

Memasukan Gambar dengan Teknik Insert

Anda juga bisa memasukkan gambar pada slide presentasi dengan cara menggunakan fasilitas *insert*. Caranya, ikuti langkah-langkah sebagai berikut: Arahkan *mouse* pada *toolbar* > pilih *insert* **Insert** > arahkan *mouse* pada *picture* **Picture** > pilih salah satu *file gambar* yang ada di komputer anda. Apabila *picture* diambil dari *file my pictures* > klik *file tersebut* > klik *insert* **Insert** maka gambar yang Anda pilih akan muncul di layar presentasi. Agar lebih jelas perhatikan gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Insert Gambar

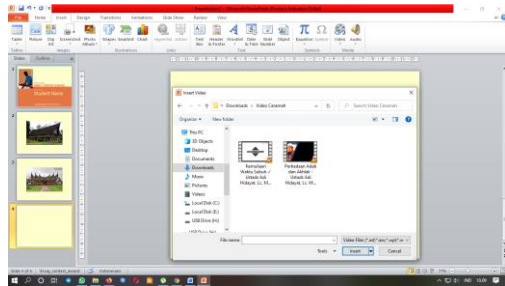
Selain gambar (*image*) juga bisa memasukkan unsur lain ke dalam *slide*, misalnya berupa suara (*sound*), animasi dan video. Namun Anda harus perhatikan bahwa semua format dapat diinsert ke dalam *PowerPoint*. Format-format standar yang dapat diakses oleh program *PowerPoint*, antara lain: format *wav* (untuk *sound*), format *JPEG* (untuk gambar, format *Gif* (untuk animasi), format *MPEG* atau *AVI* (untuk video).

Cara memasukan video dengan teknik insert

Apabila Anda ingin menyisipkan video ke program *PowerPoint*, sebelum Anda menyisipkan video ke tampilan presentasi, yang harus Anda lakukan adalah Anda harus mencari atau memilih file video yang berbentuk file *MPEG* atau *AVI*, file video yang berbentuk *MPEG* atau *AVI* dapat Anda cari melalui internet.

Baru Anda dapat melakukan langkah berikutnya, hampir sama dengan yang Anda lakukan pada saat Anda memasukkan gambar dengan teknik insert, yang membedakannya pada pilihan panel *toolbar*, yaitu: Anda dapat Klik insert > kemudian klik video > carilah dimana anda menyimpan *file video* anda > pilih *file video* yang anda inginkan > klik *insert*. Untuk mengatur tampilan video > Klik *play back* > pilih *start* > *Automatically* maka video yang Anda inginkan itu dapat berjalan secara otomatis. Agar lebih Anda dapat melakukan sesuai

dengan Langkah-langkah yang ada pada gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. *Insert Video*



Gambar 7. Foto Kegiatan

Dokumentasi

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pihak sekolah SD Negeri 010248 Lubuk Palas dalam menggunakan media pendukung terlaksananya kegiatan PKM ini terlaksana dengan baik, serta besarnya minat dan antusiasme peserta dengan ikut sertanya seluruh guru-guru dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut. Sehingga kegiatan tersebut terlaksana dengan lancar dan efektif. Berikut beberapa foto-foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan.



Gambar 6. Foto Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri 010248 Lubuk Palas ini adalah Mengenai mengenai teknologi komputer menjadi modal dasar bagi guru untuk mengembangkan kreatifitas dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Dengan adanya *Workshop* Pembuatan Media Pembelajaran Modern Berbasis Digital ini didalam menerapkannya pada teknologi komputer dalam berbagai bidang dan kebutuhan sesuai dengan mata pelajaran yang dibawa oleh masing-masing guru pada sekolah SD Negeri 010248 Lubuk Palas.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalimunthe, R. A., Yusda, R. A., & Ramdhan, W. (2020). Instalasi Sistem Operasi Berbasis Windows 10 Pada Sekolah Man Kisaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 163–168.
<https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.499>
- Risnawati, & , Edi Kurniawan, Nasrun Marpaung, Masitah Handayani, A.

- K. S. (2018). *PEMANFAATAN TEKNOLOGI KOMPUTER DALAM PENGOLAHAN NILAI SISWA BAGI GURU-GURU SMP NEGERI 2 SIMPANG EMPAT*. I(1), 44–47.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Jurnal Kajian Ilmiah*, 1(1), 73–80. <https://doi.org/10.31599/jki.v1i1.265>
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 pada Pendidikan di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, dan Proses Pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>