

# **PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI *MICROSOFT POWERPOINT* BAGI GURU SD IGNATIUS SLAMET RIYADI SEMARANG**

YOANNES ROMANDO SIPAYUNG<sup>1</sup>  
ZULMI ROESTIKA RINI

yoannesromando@unw.ac.id<sup>1</sup> Corresponding Author  
zulmiroestikarini@unw.ac.id

Universitas Ngudi Waluyo

Artikel diterima: 12 Juni 2022

Artikel direvisi: 20 Juni 2022

## **Abstrak**

Pandemi Covid-19 telah memicu penerapan pembelajaran daring di Indonesia. Isu mengenai pendidikan dan proses pembelajaran hampir di seluruh dunia saat ini dipengaruhi dengan ditetapkannya status masa pandemi Covid-19 oleh WHO pada tanggal 11 Maret 2020. Semua proses pembelajaran daring mulai diberlakukan secara mendadak dan serentak. Perkembangan saat ini membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran secara daring. Para pendidik (dosen maupun guru) dituntut untuk menguasai teknologi informasi untuk dapat memberikan pelayanan pendidikan yang lebih berkualitas dan menarik. Microsoft PowerPoint (PPT) merupakan salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft untuk kepentingan program presentasi, baik untuk presentasi bisnis maupun untuk tujuan pendidikan. Salah satu hal yang dapat digunakan pada Microsoft PowerPoint adalah membuat media pembelajaran yang sifatnya interaktif. Para Guru SD Ignatius Slamet Riyadi yang berlokasi di Kota Semarang termasuk kurang memanfaatkan kelebihan aplikasi tersebut dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan pada hal tersebut, maka perlu adanya pengabdian untuk meningkatkan kemampuan bagi para Guru SD Ignatius Slamet Riyadi dalam pembuatan media pembelajaran yang nantinya akan berkembang dengan memberi pelatihan-pelatihan lainnya yang sifatnya lebih kompleks. Pengabdian ini menggunakan metode pelatihan yang terdiri dari beberapa tahap. Hasilnya, para peserta pelatihan mendapatkan pengetahuan dasar secara signifikan terkait media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft PowerPoint.

Kata Kunci: Microsoft Power Point; guru Sekolah Dasar

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 telah memicu penerapan pembelajaran daring di Indonesia. Isu mengenai pendidikan dan proses pembelajaran hampir di seluruh

dunia saat ini dipengaruhi dengan ditetapkannya status masa pandemi Covid-19 oleh WHO pada tanggal 11 Maret 2020. Kebijakan tersebut membawa implikasi luas bagi berbagai sektor, seperti: dampak terhadap kesehatan

masyarakat, dampak terhadap sektor pariwisata, sektor ketenagakerjaan, sektor ekonomi, sektor budaya, sektor politik, dan lain sebagainya, termasuk pula berdampak pada sektor pendidikan. Implikasi riil yang terjadi pada sektor pendidikan di masa pandemi Covid-19, khususnya di Indonesia adalah hampir seluruh murid dan mahasiswa di Indonesia diliburkan, karena telah ditetapkannya masa darurat kesehatan dan pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) (Sipayung et al., 2020).

Pada Era *New Normal* saat ini, anak-anak yang terdampak pandemi Covid-19 melaksanakan pembelajaran berbasis *Less Contact Community* alias lebih banyak daring. Sehingga tidak ada pilihan bagi guru dan siswa untuk memanfaatkan TIK dalam kegiatan edukasi, baik kegiatan tatap muka maupun penugasan (Ahadia et al., 2021).

Perkembangan teknologi zaman sekarang semakin pesat dan berpengaruh bagi hampir semua lembaga. Seiring dengan perkembangan yang pesat di bidang teknologi komunikasi, pemahaman mengenai teknologi komunikasi banyak mendapat sorotan ahli komunikasi, salah satunya adalah Everett M. Rogers yang melihat bahwa teknologi komunikasi merupakan perangkat keras dalam struktur organisasi yang mengandung nilai-nilai sosial, yang memungkinkan setiap individu mengumpulkan, memproses, dan melakukan saling tukar informasi dengan individu lain (Sipayung, 2020).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia tentu di satu sisi memiliki andil yang besar pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Muhson, 2010).

Para pendidik (dosen maupun guru) dituntut untuk menguasai teknologi informasi untuk dapat memberikan pelayanan pendidikan yang lebih berkualitas dan menarik. Teknologi dapat menggantikan guru. Padahal teknologi pendidikan dapat menjadi bernilai ketika seorang pendidik dapat menggunakannya dengan baik, kreatif, inovatif serta dapat mempermudah siswanya dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. dikatakan teknologi dapat menggantikan guru yaitu dari penggunaan media pembelajaran yang diperbolehkan, misal internet. Internet dapat memudahkan siswa dalam mencari informasi, internet juga menyediakan berbagai macam informasi yang dibutuhkan siswa dengan mudah diakses (Salsabila et al., 2020).

Dalam proses pembelajaran seorang guru, diharapkan mencapai suatu keberhasilan. Dalam artian bahwa apa yang menjadi tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Maka tentunya untuk memenuhi tujuan tersebut diperlukan suatu persiapan yang matang. Sebelum mengajar, guru sudah harus mempersiapkan bahan yang mau diajarkan, baik itu berupa materi, alat-alat ataupun media yang digunakan. Dimana semuanya terangkum dalam sebuah perangkat pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran (Srimaya, 2017).

Pada umumnya TIK dapat dimanfaatkan di seluruh jenjang pendidikan, salah satu yang membedakan sekolah dasar dengan jenjang di atasnya adalah terletak pada gurunya. Berbeda dengan guru sekolah menengah pertama dan atas, guru sekolah dasar merupakan guru kelas yang harus mengampu seluruh mata pelajaran (kecuali agama dan penjasKes). Pada sisi pemanfaatan TIK, hal tersebut mengakibatkan guru sekolah dasar harus lebih kreatif dalam menginovasikan TIK, karena karakteristik setiap mata pelajaran berbeda-beda (Aka, 2017).

TIK sebagai media pembelajaran dapat berupa aplikasi yang dibuat sendiri

atau hasil unduhan, materi yang disajikan secara audio, visual, audio-visual, dan presentasi menggunakan PowerPoint. Media pembelajaran ini bisa berbasis *offline* maupun *online* tergantung dengan kebijakan guru dan kondisi siswanya. Untuk di Sekolah Dasar tentunya TIK sangat membantu siswanya dalam membangun pengetahuan. Karena tahap perkembangan siswa dalam belajar masih dengan hal-hal yang konkret. TIK dapat menghadirkan visualisasi dan animasi materi muatan pelajaran tertentu (Huda, 2020).

Proses pembelajaran dengan media pembelajaran adalah salah satu usaha untuk membuat kegiatan pembelajaran berjalan lebih menarik dan lebih tepat dalam pencapaian tujuan pembelajarannya. Sebenarnya yang menjadi masalah inti di dalam dunia pendidikan, yang dapat ditemukan sebagai kekurangan adalah proses belajar mengajar konvensional yang mengandalkan tatap muka antara guru dan siswa, dosen dengan siswa, pelatih dengan peserta pelatihan, namun ini adalah target yang mudah dan paling mudah menjadi target yang menginginkan peningkatan kualitas di dunia pendidikan (Nurhidayati et al., 2019). Proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang interaktif adalah salah satu usaha untuk membuat kegiatan pembelajaran berjalan lebih menarik dan lebih tepat dalam pencapaian tujuan pembelajarannya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Nurhidayati et al., 2019).

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu program berbasis multimedia yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft (Rofifah, 2020). Kehadiran PowerPoint membuat sebuah presentasi menjadi lebih mudah, karena didukung oleh fitur-fitur yang sangat

canggih dan menarik. Fitur *template* atau *design* juga akan mempercantik sebuah presentasi PowerPoint. Berbagai fitur yang dapat digunakan pada media PowerPoint menjadikan media ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal. PowerPoint merupakan salah satu software milik Microsoft office (Nurhidayati et al., 2019).

Berdasarkan observasi (pengamatan) terhadap para guru, ternyata masih banyak para guru yang belum memanfaatkan kelebihan microsoft PowerPoint untuk membuat media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Para guru di SD Ignatius Slamet Riyadi yang berlokasi di Kota Semarang merupakan sekolah swasta Katolik dibawah naungan Yayasan Bernadus, termasuk yang belum memanfaatkan kelebihan aplikasi tersebut dalam pembuatan media pembelajaran. Maka perlu adanya pelatihan-pelatihan yang sifatnya teknis bagi para Guru SD Ignatius Slamet Riyadi Semarang untuk meningkatkan kemampuan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis PowerPoint. Pemilihan aplikasi Microsoft PowerPoint ini bukan tanpa alasan, tetapi karena aplikasi ini sudah sangat umum dikenal serta mudah pengoperasiannya. Aplikasi ini dapat menjadi pengetahuan dasar bagi para Guru SD Ignatius Slamet Riyadi dalam pembuatan media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para Guru SD Ignatius Slamet Riyadi Semarang dalam hal pembuatan media pembelajaran yang berbasis microsoft PowerPoint.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021 yang bertempat di ruang laboratorium komputer SD Ignatius Slamet Riyadi Semarang. Metode pelaksanaan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran yang terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1. Tahap Perencanaan  
Pada tahapan ini berupa: identifikasi masalah; penyusunan proposal kegiatan; dan pengurusan surat kemitraan dalam kegiatan pengabdian.
2. Tahap Persiapan  
Tahapan ini meliputi: kegiatan penyusunan materi pengabdian; persiapan berkaitan dengan seminar kit; backdrop; konsumsi; dan koordinasi dengan pihak SD Ignatius Slamet Riyadi Semarang terkait penyebaran undangan pelatihan kepada para pengajar di sekolah tersebut.
3. Tahap Pelaksanaan Pengabdian  
Pada tahapan ini terdapat dua kegiatan utama, yaitu: penyampaian materi dasar terkait microsoft PowerPoint dan kegiatan berupa pelatihan (teknis) berupa pembuatan media pembelajaran berbasis microsoft PowerPoint.
4. Tahap Evaluasi  
Pada tahapan ini dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi kegiatan bertujuan untuk identifikasi dan mengukur/ menilai tingkat keberhasilan dari kegiatan posbakum tersebut. Hasil evaluasi akan ditindaklanjuti untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di ruang Laboratorium Komputer SD Ignatius Slamet Riyadi Semarang pada pukul 09.00 – 11.00 WIB. Karena kondisi pandemi Covid-19 yang masih melanda Indonesia, maka untuk mengurangi kerumunan pada kegiatan ini, jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini sebanyak lima guru dengan tetap mematuhi protokol kesehatan. Di awal kegiatan pengabdian, narasumber memberikan penjelasan mengenai Microsoft PowerPoint, yang terdiri dari keunggulan dan menu-menu yang terdapat pada Microsoft PowerPoint.

Setelah memaparkan teori mengenai Microsoft PowerPoint, selanjutnya

narasumber mempraktekkan cara membuat sebuah media pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint. Tahap pertama dalam pembuatan media pembelajaran, yaitu dengan membuat desain template Microsoft PowerPoint. Peserta disuruh mengubah warna *background* untuk dijadikan dasar atau latar pada template Microsoft PowerPoint. Peserta diberikan kebebasan dalam pemilihan warna. Selanjutnya, peserta disuruh membuat tiga kotak dengan menggunakan *Shapes* pada menu *Insert*. Kotak-kotak tersebut diletakkan di bagian atas, kiri, dan tengah *slide*.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran.

Tahap berikutnya, yaitu membuat menu. Menu-menu tersebut dijadikan tombol pada sebuah media pembelajaran. Menu-menu tersebut dibuat dengan menggunakan *Shapes* dan selanjutnya diletakkan di dalam kotak kiri. Menu-menu tersebut terdiri dari menu beranda, materi 1, materi 2, latihan, dan keluar. Kemudian narasumber meminta para peserta untuk memberikan tulisan di dalam kotak atas. Tulisan tersebut merupakan judul media pembelajaran tersebut. Jika peserta merupakan guru Matematika, maka judul ditulis dengan nama “Media Pembelajaran Matematika”.

Tahap ketiga, yaitu pengisian konten atau materi. Peserta diminta untuk mengisi konten sesuai pada masing-masing menu. Pada menu beranda, berisi deskripsi tentang media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dibuat oleh para Guru. Pada menu materi 1 dan materi 2, berisi mengenai materi-materi pokok mata

pelajaran. Pada menu latihan, peserta membuat contoh-contoh latihan soal.

Pada tahap terakhir, yaitu penambahan *hyperlink*. *Hyperlink* merupakan suatu cara yang digunakan untuk menghubungkan bagian tertentu di dalam slide. Menu-menu yang telah dibuat sebelumnya, akan diberikan *hyperlink*.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan media pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa pelatihan media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan dasar yang cukup signifikan bagi para peserta. Pengetahuan dasar ini adalah dalam pembuatan sebuah media pembelajaran dengan menggunakan Microsoft PowerPoint.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada civitas Universitas Ngudi Waluyo sehingga kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada SD Ignatius Slamet Riyadi Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memberikan materi dan pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahadia, N., Zulmuhibban, M., Aulia, C., Claudia, N., Apriyani, N., Widiawati, R., Anggreni, W., Ningsiati, Y., & Mertha, I. G. (2021). Pengenalan dan Pengaplikasian Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint di SMA Negeri 1 Praya Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(1), pp. 2–5.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Elementary School Education Journal (ELSE)*, 1(1), pp. 28–37.
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), pp. 188–198.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), pp. 121–125.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). pp. 1-10.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), pp. 181.
- Rofifah, D. (2020). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, pp. 12–26.
- Sipayung, Y R. (2020). Pelatihan Daring Desain Grafis Bagi Pengurus Paduan Suara Mahasiswa Satya Dharma Gita Fakultas Hukum Universitas Diponegoro. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, pp. 270–274.
- Sipayung, Yoannes Romando, Cahya, K., Wibawa, S., Technology, I., & Sipayung, Y. R. (2020). The Role of Information Technology Toward the Development of Online Learning Process in Covid-19. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt / Egyptology*, 17(4), pp. 948–958.
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek Volume 5 Nomor 1 Juni 2017*, 5(1), pp. 53–68.