

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWER POINT DAN ISPRING UNTUK GURU SMPN 4 JEMBER

Dhanar Dwi Hary Jatmiko^{1*}, Lela Nur Safrida²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember

*E-mail: dhanardwi@unej.ac.id

ABSTRAK

Pada masa pandemi covid-19 seperti saat ini berbagai macam kegiatan yang melibatkan banyak orang menjadi tidak bisa dilakukan, termasuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring. Oleh karena itu, SMPN 4 Jember sebagai lembaga pendidikan yang terdampak oleh pandemi Covid-19 ini juga perlu bergerak dan mengembangkan kegiatan pembelajaran secara daring dengan bantuan media pembelajaran. Kegiatan yang Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Power Point dan Ispring di SMPN 4 Jember ini bertujuan untuk menunjang pembelajaran secara daring dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah dikenal oleh guru di sekolah tersebut. Kegiatan ini dilakukan dengan metode Systems Development Life Cycle (SDLC) yang memiliki 5 tahapan yaitu planning, analysis, design, implementation, dan maintenance. Hasil pendampingan yang dilakukan menghasilkan sebuah media pembelajaran yang dibuat oleh guru dan kemudian akan diujicobakan kepada siswa SMPN 4 Jember.

Kata kunci: I-Spring; Media Pembelajaran; Pelatihan; PowerPoint

ABSTRACT

During the COVID-19 pandemic, as it is today, various activities that involve many people cannot be carried out, including online learning activities. Therefore, SMPN 4 Jember, as an educational institution affected by the COVID-19 pandemic, also needs to move and develop online learning activities with the help of learning media. This activity, which assists in creating PowerPoint and Ispring-based Interactive Learning Media at SMPN 4 Jember, aims to support online learning by utilizing learning media that the teachers at the school already know. This activity uses the Systems Development Life Cycle (SDLC) method, which has five stages: planning, analysis, design, implementation, and maintenance. The mentoring results resulted in a learning media made by the teacher, and then it would be tested on the students of SMPN 4 Jember.

Keywords: I-Spring; Instructional Media; Training; PowerPoint

PENDAHULUAN

Di masa pandemi Covid-19 seperti saat ini, berbagai kegiatan yang melibatkan banyak orang tidak bisa lagi dilakukan. Hal ini memungkinkan aktivitas yang akan dilakukan harus dialihkan secara digital melalui berbagai macam *platform* yang tersedia. Hal ini juga mempengaruhi proses pendidikan saat ini dan perlu beradaptasi dengan berbagai jenis perubahan yang terjadi secara kualitatif dan kuantitatif. (Zuraini & Nurhayati, 2021). Pendidik di masa pandemi Covid-19 perlu menciptakan proses pembelajaran kreatif yang memungkinkan mereka menghasilkan siswa yang tetap berprestasi. Proses pembelajaran yang dilakukan selama pandemi Covid-19 dilakukan secara *online* berdasarkan Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tetap berjalan sesuai rencana dan siswa tetap belajar seperti biasanya.

Pembelajaran daring atau belajar dalam jaringan adalah pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang berlangsung dari jarak jauh dengan menggunakan berbagai jenis media *online* (Jayul & Irwanto, 2020). Pembelajaran *online* diharapkan dapat memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun (Putri et al., 2021; Dewi, 2020; Usman, et al., 2020; Sadikin & Hamidah, 2020; Malyana, 2020). Perkembangan saat ini menuntut guru untuk berinovasi dalam penggunaan model pembelajaran daring agar siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran (Anugrahana, 2020). Selain itu, guru dan siswa harus dapat menggunakan teknologi digital agar pembelajaran daring dapat berjalan baik (Fatwa, 2020).

Proses pembelajaran dapat berlangsung karena adanya interaksi saat penyampaian informasi dengan menggunakan alat-alat penyampaian informasi atau materi (Sulistiani et al., 2020). Alat-alat penyampaian informasi ini yang disebut sebagai media pembelajaran. Terdapat dua aspek yang paling berpengaruh dalam proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media sebagai alat bantu untuk mengajar (Sudjana & Rivai, 2009). Media merupakan salah satu komponen komunikasi karena fungsinya sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran yang menerapkan teknologi akan lebih menarik karena mampu memberikan gambaran baru pada proses pembelajaran (Rahadian et al., 2018). Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi ini dapat dijadikan sebagai solusi dan inovasi agar proses belajar lebih menarik minat siswa (Saputra & Febriyanto, 2019).

Guru yang berada dikawasan jember memiliki karakteristik yang berbeda dan juga kemampuan teknologi yang berbeda salah satunya adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Jember. Hasil wawancara yang kami lakukan dengan pihak sekolah mengungkapkan bahwa guru-guru di lingkungan SMPN 4 Jember memerlukan pendampingan terkait pemanfaatan teknologi sebagai media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara lainnya juga mengungkapkan adanya kesulitan yang dialami oleh beberapa guru dalam pembuatan media pembelajaran terutama digunakan untuk pembelajaran daring. Pernyataan tersebut didasarkan dari kurang tersedianya layanan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Salah satu contoh media pembelajaran berbantuan teknologi yang paling sederhana dan mudah untuk digunakan oleh guru adalah media pembelajaran dengan menggunakan Power Point (Ardiansah dan Miftakhi, 2019). Microsoft Power Point telah banyak digunakan oleh pendidik untuk mempresentasikan bahan ajar, karya, ataupun laporan mereka (Arsyad, 2013). Microsoft Power Point adalah *software* yang diperuntukkan guna menyusun presentasi yang efektif, mudah serta professional (Hadi, 2008). Selain itu *software* ini juga membuat ide atau gagasan maupun materi menjadi lebih menarik dan mudah untuk dipahami. Microsoft Power Point merupakan program aplikasi presentasi

yang merupakan salah satu program computer yang dapat ditampilkan ke layar dengan bantuan LCD *projector* (Sanaky, 2009).

Power Point dapat dikatakan sebagai media interaktif karena mempunyai kemampuan untuk dapat digunakan secara berulang-ulang (Wibawanto, 2017). Untuk dapat membuat media yang interaktif dan tidak membosankan bagi peserta didik maka diperlukan adanya tambahan kreativitas dalam pembuatannya seperti penambahan visualisasi dan musik yang sesuai dengan materi. Selain itu, guru juga dapat menyelipkan penggunaan kata-kata motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam setiap pembelajaran yang dilangsungkan. Power Point juga dapat ditambahkan aplikasi lain yaitu Power Point Ispring Suite agar hasil yang presentasi semakin menarik bagi siswa. Ispring merupakan salah satu tool yang dapat mengubah file presentasi yang kompatibel dengan Power Point untuk dijadikan dalam bentuk flash (Kusuma, 2018). Ispring adalah perangkat untuk membuat media pembelajaran yang bersifat presentasi dapat memuat aspek media lain, seperti media audio, visual, audiovisual dan beragam jenis evaluasi yang telah disediakan (Ramadhani, 2019).

Berdasarkan uraian diatas serta dalam rangka mewujudkan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengabdian kepada masyarakat, penulis dan tim dari program studi pendidikan matematika mengadakan program pelatihan kepada guru-guru SMP Negeri 4 Jember. Pelatihan ini dilakukan bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar kepada para guru tentang aplikasi komputer Microsoft Power Point serta Ispring untuk proses pembelajaran. Harapan penulis agar pelatihan ini dapat meningkatkan profesionalisme para guru dalam bidang pendidikan.

METODE

Berdasarkan permasalahan yang terdapat pada mitra dan solusi yang ditawarkan, metode yang akan dilaksanakan adalah memanfaatkan model *Model Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang biasanya diterapkan pada pengembangan sistem perangkat lunak, dimodifikasi dalam pelaksanaan pengabdian. Perangkat lunak pada model SDLC digantikan pendidik dan operator pengembang system digantikan oleh tim pengabdian. Tim pengabdian tidak hanya sebagai fasilitator tetapi juga melakukan pembimbingan selama pengembangan yang dilakukan pendidik dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis budaya pendhalungan. Setelah pendidik mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis budaya pendhalungan, pendidik kembali ke tahap awal *Model Systems Development Life Cycle* (SDLC) untuk tema/materi yang berbeda.

Metode pelaksanaan kegiatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah *Model Systems Development Life Cycle* (SDLC). Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan kepada mitra seperti pada tabel 1 berikut..

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan	Pelaksanaan
Tahap rencana (<i>planning</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembentukan dan konsolidasi tim pengabdian 2. Melakukan survey tempat pengabdian 3. Menjelaskan tujuan umum dari pengabdian yang diberikan 4. Mengidentifikasi apakah masalah-masalah yang ada bisa diselesaikan melalui pengabdian ini. 5. Menentukan dan evaluasi strategi dalam pengabdian ini.
Tahap analisis (<i>analysis</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan tentang Power Point dan Ispring Suite 2. Meminta pendidik untuk mengamati apa yang dipraktekkan oleh pemateri. 3. Memberi kesempatan kepada pendidik untuk mencoba mempraktekkan dengan bimbingan pemateri
Tahap desain (<i>design</i>)	Memberikan pengarahan untuk membuat media pembelajaran berbasis Power Point dan Ispring Suite sesuai dengan mata pelajaran yang pendidik ampu.
Tahap implementasi (<i>implementation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguji cobakan media pembelajaran yang telah dibuat di dalam kelas pendidik 2. Meminta respon dari siswa terhadap hasil media pembelajaran yang telah pendidik buat.
Tahap pengelolaan (<i>maintenance</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengevaluasi media pembelajaran berbasis Power Point dan Ispring Suite 2. Memperbaiki media pembelajaran berbasis Power Point dan Ispring Suite jika terdapat kesalahan.

HASIL

Pelaksanaan pengabdian dilakukan berdasarkan tahapan dari *Model Systems Development Life Cycle* (SDLC). Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian yang dilakukan kepada mitra adalah sebagai berikut.

1. Tahap rencana (*planning*)

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan persiapan hingga perencanaan solusi yang akan dilakukan terkait masalah yang dihadapi guru. Langkah pertama, tim pengabdian melakukan konsolidasi dan penentuan tempat pengabdian akan dilangsungkan. Setelah menentukan tempat, tim pengabdian melakukan survey ke tempat yang akan dilakukan pengabdian. Tim menemui kepala SMP Negeri 4 Jember serta menjelaskan tujuan dari pengabdian yang akan tim lakukan. Tim pengabdian juga tidak lupa menanyakan masalah-masalah yang dihadapi oleh guru-guru di SMPN 4 Jember terkait dengan

media pembelajaran. Setelah mengetahui masalah yang dihadapi guru, maka tim pengabdian mencoba untuk menyusun cara dengan mengadakan pelatihan yang dapat memberikan solusi kepada guru.

2. Tahap analisis (*analysis*)

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan pemaparan materi terkait media pembelajaran dan penggunaan Ispring pada Power Point sebagai media pembelajaran interaktif. Materi pertama disampaikan oleh ibu Lela Nur Safrida, S.Pd., M.Pd., terkait dengan pengantar media pembelajaran interaktif. Kemudian pemaparan materi selanjutnya dilakukan oleh bapak Dhanar Dwi Hary Jatmiko, S.Pd., M.Pd. terkait dengan penggunaan Ispring pada Power Point untuk media pembelajaran yang interaktif.

Selain pemberian materi, tim pemerhati juga meminta bapak ibu guru untuk langsung mencoba menggunakan media tersebut. Bapak ibu guru diminta untuk mempraktekkan langkah-langkah yang telah dicontohkan oleh tim penyaji pada komputer yang telah ada. Dengan adanya praktik yang dilakukan muncul beberapa pertanyaan lanjutan dari masing-masing bapak ibu yang disampaikan kepada tim penyaji.

3. Tahap desain (*design*)

Setelah pada tahap sebelumnya bapak ibu guru mencoba untuk mempraktekkan, pada tahap selanjutnya ini bapak ibu guru diminta untuk membuat media. Tim pengabdian meminta kepada bapak ibu guru untuk mencoba mendesain sebuah kuis yang sesuai dengan bidang ajar masing-masing bapak ibu guru. Kuis tersebut dapat berupa pilihan, mencocokkan, salah dan benar, dan sebagainya. sesuai keinginan dari bapak ibu guru. Tim pengabdian juga akan membantu jika ada bapak ibu guru mengalami kesulitan dalam membuat kuis yang dirancang.

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Tim pengabdian kemudian meminta bapak ibu guru untuk membagikan hasil media yang telah dibuat kepada siswa untuk diujicoba. Kemudian siswa diminta untuk mengakses media pembelajaran tersebut. Setelah siswa mengakses media pembelajaran tersebut, maka kemudian siswa diminta untuk memberikan respon terhadap media pembelajaran yang dibuat bapak ibu guru. Tim pengabdian membuat angket respon dan selanjutnya memberikan angket tersebut kepada siswa. Angket ini dibuat untuk mengetahui bagaimana hasil media pembelajaran yang telah dibuat bapak ibu guru apa sudah baik atau belum.

5. Tahap pengelolaan (*maintenance*)

Setelah hasil respon siswa dianalisis maka tim pengabdian akan mengevaluasi hasil media yang telah dibuat oleh bapak ibu guru. Tim akan memberikan pengarahan ulang kepada bapak ibu guru terkait kesalahan atau kekurangan yang dibuat pada media pembelajaran.

PEMBAHASAN

Terdapat beberapa kendala yang muncul saat pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Kendala pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang ditemui di lapangan yaitu masih kurangnya pengetahuan para guru tentang penggunaan Ispring. Hal ini menjadi tantangan bagi tim pengabdian kepada masyarakat untuk mengulang kembali materi yang telah disampaikan. Hal ini dilakukan hingga masing-masing guru paham tentang penggunaan aplikasi Ispring. Kendala lain yang ditemui yaitu tidak berfungsinya kurangnya kapasitas PC yang digunakan guru di laboratorium sekolah dan 4 PC yang tidak dapat digunakan. Hal ini dapat teratasi dengan menggunakan 1 PC oleh 2-3 guru sehingga pelaksanaan pelatihan masih kondusif.

Selama proses pelatihan para guru SMP Negeri 4 Jember mengikuti pelatihan dengan sangat antusias karena materi pelatihan yang masih baru dan perlu lebih memahami penggunaannya. Hal ini membuat pelaksanaan pelatihan menjadi efektif dan banyak muncul pertanyaan yang disampaikan oleh para guru. Proses yang terjadi ini mampu menambah keterampilan atau kemampuan guru dalam penggunaan *software* dan membuat media pembelajaran. Hal ini terbukti dengan beberapa guru telah menyelesaikan media pembelajaran yang telah dibuat dengan *software* yang tim berikan sehingga dapat langsung digunakan kepada siswa.

Pelatihan ini sangat berguna bagi para guru dan juga memberikan manfaat kepada sekolah untuk membantu meningkatkan proses pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah. Selain itu manfaat juga diterima oleh siswa SMP Negeri 4 Jember dengan media pembelajaran yang menarik dapat memotivasi siswa untuk dapat belajar lebih giat. Harapan tim pengabdian kepada masyarakat ke depannya adalah para guru dapat terus menggunakan *software* PowerPoint dan Ispring pada proses pembelajaran sehari-hari di sekolah. Tim pengabdian juga berharap dapat kembali untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan SMP Negeri 4 Jember dengan materi yang berbeda untuk meningkatkan kemampuan guru ataupun siswa di SMP Negeri 4 Jember.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa guru lebih termotivasi untuk meningkatkan kreativitas dalam menyajikan materi pembelajaran. Pendapat guru dengan adanya pelatihan ini yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan mereka dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Para guru juga sangat aktif dalam mempraktekkan pembuatan media pembelajaran selama pelaksanaan kegiatan pelatihan. Saran untuk kegiatan selanjutnya yaitu pada kegiatan analisis perlu dilakukan pelatihan dengan alokasi waktu beberapa pertemuan sehingga pendidik di sekolah mitra mampu memahami dan menggunakan Power Point dan Ispring dalam pembuatan media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada LP2M atas hibah yang diberikan, dan pihak SMP Negeri 4 Jember yang telah bersedia melakukan kerja sama dalam pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, Andri. 2020. "Hambatan, Solusi dan Harapan : Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19 oleh Guru Sekolah Dasar". *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Volume 10 (3): 282–289.
- Ardiansah, Feri, and Miftakhi, Diah Rina. 2019. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Tenaga Pendidik Paud Himpaudi Kecamatan Gabek Kota Pangkajene". *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* Volume 2 (2): 108-127
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Wahyu Aji Fatma. 2020. "Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar". *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 2 (1): 55–61.
- Fatwa, Alyan. 2020. "Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era New Normal". *Indonesian Journal of Instructional Technology* Volume 1 (2): 20–30.
- Hadi, Syamsul. 2008. *Microsoft Power Point*. Surabaya: Tiara Aksara.
- Jayul, Achmad and Irwanto, Edi. 2020. "Model Pembelajaran Daring sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani Di Tengah Pandemi Covid-19". *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi* Volume 6 (2): 190–199.
- Kusuma, Nur Risnawati., Mustami, M. Khalifah, and Jumadi, Oslan. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal UNM*, Volume IV (1): 7-13.
- Malyana, Andasia. 2020. "Pelaksanaan Pembelajaran Daring dan Luring dengan Metode Bimbingan Berkelanjutan pada Guru Sekolah Dasar di Teluk Betung Utara Bandar Lampung". *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia* Volume 2 (1): 67–76.
- Putri, A. P., Rahhayu, R. S., Suswandari, M., and Ningsih, P. A. R. 2021. "Strategi Pembelajaran melalui Daring dan Luring selama Pandemi Covid-19 Di SD Negeri Sugihan 03 Bendosari". *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Volume 2 (1): 1–8.

- Rahadian, Kurniawan, Rakhmawati, Restu and Purnamasari, Wuriandietry Mayang. 2018. "Game Edukasi Pembelajaran Interaksi Mata Bagi Anak Autis". Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATi): 68-76.
- Ramadhani, Dochi, Fatmawati, Erni, and Oktarika, Dini. 2019. "Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan iSpring Di Sma Wisuda Kota Pontianak". GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Volume 3 (1): 24-33.
- Sadikin, Ali and Hamidah, Afreni. 2020. "Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19". Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi Volume 6 (1): 214–224.
- Sanaky. 2009. Media Pembelajaran. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Saputra, Very Hendra and Febriyanto, Endi. 2019. "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Anak Tuna Grahita". Methema Journal Volume 1 (1): 15-23.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2009. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sulistiani, H., Darwis, D., Silaen, D. S. M. and Marlyna, D. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Multimedia (Studi Kasus: SMA Bina Mulya Gading Rejo, Pringsewu)". Jurnal Komputer dan Informatika Volume 15 (1): 127-136.
- Usman, M., Mari, M., Hasbi, H., Muhammad, R., and Genda, A. 2020. "Pemanfaatan Sistem Kelola Pembelajaran (SIKOLA) Sebagai Media Pembelajaran Daring (*Online*) bagi Dosen dan Mahasiswa Perguruan Tinggi di Masa Pandemi". Humanis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Volume 18 (1): 66–74.
- Zuraini and Nurhayati. 2021. "Efektifitas Pembelajaran E-Learning Diera New Normal". Genta Mulia Volume XII (1): 130–136.