

Sosialisasi Penggunaan PowerPoint Media Berbasis Teknologi Yang Menarik Bagi Anak Terhadap Guru SD Dimasa COVID-19

Debi Carolin Wulandari^{1*}, Nur Endah², Fauzia Khairina³, Uswatun Ramadan⁴, Gilang Maulana Gunawan⁵, Annisa Fitri Khairani⁶, Destya Chumairoh⁷, Kanda Ruskandi⁸, Rizki Hikmawan⁹

¹SDIP Almadani Subang, Jawa Barat

²SDN Sukamaju 03 Bandung, Jawa Barat

³SDN 05 Batu Taba, Padang, Sumatra Barat

⁴SD Plus Muhajirin 3 Purwakarta, Jawa Barat

^{5,6,8} Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

⁷SD Setia Mulya 01 Bekasi, Jawa Barat

⁹ Prodi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia

* E-mail: deby.caroline123@gmail.com (Penulis Korespondensi)

Abstract

Covid-19 is still happening today requires all people to carry out activities at home, including teaching and learning activities. Therefore, teachers are also required to be able to created appealing media learning, one of them that is using PowerPoint. The purpose of this program is dedicated for teachers; they can keep on innovating to create interesting media learning for students. The target are teachers of SDN 1 Nagrikaler Purwakarta. The results of this socialization in general can be said to be successful, this can be seen from the questionnaire data of the desired targets in the socialization that is; 66,7% teachers interesting to using powerpoint as media learning at pandemic period, and 100% teachers are reveal that powerpoint application is appealing media learning for students at pandemic period.

Keywords: COVID-19, Socialization, Media learning, Powerpoint, distance learning.

Abstrak

COVID-19 yang terjadi sampai saat ini, mengharuskan semua masyarakat untuk melakukan kegiatan dirumah, termasuk kegiatan belajar mengajar. Untuk itu guru juga dituntut agar bisa membuat media pembelajaran yang menarik salah satunya menggunakan *power point*. Tujuan dari sosialisasi media pembelajaran *powerpoint* adalah agar guru dapat terus berinovasi dan membuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Adapun sasarannya adalah guru SDN 1 Nagrikaler Purwakarta. Hasil dari sosialisasi ini secara garis besar dapat dikatakan berhasil, hal ini terlihat data angket dari target yang diinginkan pada sosialisasi yaitu; 66,7% guru tertarik menggunakan *Power Point* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi, serta 100% guru mengungkapkan aplikasi *Power Point* merupakan media yang menarik bagi anak pada masa pendemi.

Kata Kunci: COVID-19, Sosialisasi, Media pembelajaran, *powerpoint*, Pembelajaran jarak jauh.

1. PENDAHULUAN

Tahun 2020 merupakan awal kasus COVID-19 ditemukan di Indonesia. Virus mematikan dengan nama lain *severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* (SARS – Cov-2) adalah virus yang dapat mengganggu sistem pernapasan manusia (Pane, 2021) dalam *alodokter.com*. Tercatat data statistik pada tanggal 06 Maret 2021 ditemukan kasus baru sebanyak 5.767 kasus dengan total pasien meninggal bertambah 196 orang menjadi 41.054 jiwa. Virus ini telah membawa dampak buruk disemua bidang termasuk pendidikan. KEMDIKBUD kemudian mengeluarkan surat Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020. Surat Edaran tersebut menganai *learn from home* atau biasa disebut belajar jarak jauh. keputusan mengenai sistem belajar jarak jauh pada masa COVID-19 ini dibuat agar peserta didik tetap dapat belajar dan mengurangi peningkatan angka kasus baru COVID-19.

Sistem pembelajaran jarak jauh saat COVID-19 menuntut guru untuk sadar terhadap kemajuan teknologi sebagai media yang menunjang keberlangsungan pembelajaran, namun data dari Ikatan Guru Indonesia (IGD) mengatakan sebaliknya. Berdasarkan data IGD menurut Lestari (dalam Satariyah, 2020) menyatakan sebanyak 60% guru memiliki kemampuan kurang baik dalam menggunakan teknologi informasi saat mengajar, hal ini tentunya menjadi hambatan dalam proses belajar daring. Penguasaan teknologi bertujuan mempermudah pembuatan media belajar saat pembelajaran daring seperti penggunaan *Whatsapp*, *Google Classroom*, video *Youtube* juga termasuk *Power point*. Hambatan utama dalam PJJ menurut Majid (2013) yaitu terjadinya pergeseran metode yang mendadak dalam waktu singkat yang membuat guru dan siswa tidak sanggup beradaptasi dalam waktu yang cepat. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru di SDN 1 Nagrikaler, Purwakarta sebelum dilakukan sosialisasi, guru menjelaskan bahwa penggunaan media *power point* jarang digunakan dikarenakan dianggap sulit dan belum mahir dalam mengoperasikannya. Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa PLSP merasa sosialisasi penggunaan *power point* dibutuhkan untuk memudahkan guru membuat media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik bagi anak.

Sosialisasi penggunaan *power point* sebagai media berbasis teknologi yang menarik bagi anak merupakan kegiatan pengabdian yang dilakukan mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia. Sosialisasi ini bertujuan mengenalkan guru mengenai penggunaan *power point* serta membuat media belajar yang menarik dalam pemberian materi maupun tugas. Penggunaan *power point* sebagai media sudah seharusnya dipraktekkan oleh guru mengingat keunggulan aplikasi tersebut. Menurut Amalia (2014: hlm. 141-142) menyatakan *power point* memiliki fasilitas yang lengkap dan mudah, dalam setiap slide guru dapat menambahkan efek khusus seperti *transisi*, *animasi*, gambar, dll.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong dalam kegiatan belajar. Menurut Arrum dan Fuada (2021: hlm 503) menjelaskan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat menjadi manfaat dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan *power point* dalam pembelajaran juga dapat mengurangi penggunaan kuota saat pembelajaran berlangsung dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan penelitian Retnowati (2020) di kelas lima SDN 08 Mulyoharjo, Kecamatan Pamalang, Kabupaten Pamalang. Hasil penelitian yang dilakukan kepada 23 peserta didik pada pembelajaran pantun. Peningkatan hasil belajar dari kondisi awal belajar 26% menjadi 87% yaitu terjadi peningkatan hasil belajar terhadap peserta didik. Berdasarkan hal tersebut

dapat dijelaskan kembali, penggunaan *power point* dinilai tepat dalam membantu selama pembelajaran jarak jauh. Kegiatan sosialisasi dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Nagrikaler Purwakarta yang memiliki sasaran kegiatan yaitu Guru. Sosialisasi dilakukan secara *virtual* dan berisi pematerian serta latihan bersama dalam mencoba fitur yang ada dengan tujuan akhir guru dapat membuat media slide *powerpoint* yang menarik dikemudian hari.

2. METODE

2.1 Tempat dan Teknik Pelaksanaan

Pelaksanaan sosialisasi dilaksanakan pada tanggal 06 Maret 2021 pukul 09:00- 11:00 WIB secara *virtual*. Sosialisasi diadakan dengan sasaran guru SDN 1 Nagrikaler Purwakarta dengan menggunakan metode daring melalui aplikasi *Zoom Meeting* karena situasi Covid-19 yang belum usai, dengan menghadirkan pemateri Dosen Teknologi Informasi UPI yaitu Rizky Hikmawan, M.Pd. Teknik yang digunakan dalam sosialisasi adalah daring, hal ini digunakan untuk mempermudah kegiatan dan mencegah penyebaran COVID-19. Teknik penyampaian materi yang digunakan merupakan ceramah dengan tanya jawab dan demonstrasi. Teknik ini dipilih dikarenakan sesuai dengan sasaran kegiatan dan kondisi yang terjadi saat ini.

2.2 Tahap Persiapan Program

Persiapan kegiatan dilakukan sejak 3 minggu sebelum sosialisasi dilaksanakan. Panitia sosialisasi yang merupakan kelompok mahasiswa melakukan rapat dengan bahasan mengenai tema, waktu, teknis, untuk selanjutnya melakukan koordinasi dengan beberapa pihak. Koordinasi dilakukan dengan menghubungi pemateri, dosen pembimbing lapangan serta melakukan *boardcast* dan memberi undangan sosialisasi terhadap guru di SDN 1 Nagrikaler Purwakarta.

2.3 Pelaksanaan dan Inti Program

Kegiatan sosialisasi ini berfokus pada kegiatan mengenalkan sekaligus menerangkan dan belajar bersama mengenai fitur yang terdapat pada *power point* bersama pemateri. Pematerian berlangsung dengan penjelasan *toolbar* serta cara memasukan gambar, musik, video maupun animasi dan transisi. Pembuatan contoh media belajar dilakukan dengan arahan dari pemateri yang dilakukan secara daring dengan media presentasi melalui *zoom meeting*.

2.4 Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dilakukan diakhir acara dengan diskusi bersama panitia serta menyebarkan angket *google formulir* untuk mengetahui respon dari guru terhadap sosialisasi. *Google formulir* yang disebar melalui grup *whatsapp* guru dan mahasiswa diisi oleh *responden* yaitu guru kelas 1-6 serta kepala sekolah SDN 1 Nagrikaler yang mengikuti sosialisasi. Hasil dari angket tersebut kemudian dijadikan sebagai acuan hasil dari sosialisasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pandemi covid-19 mengakibatkan terjadinya pergeseran dalam sistem pendidikan. Pendidikan yang biasanya dilaksanakan di ruang kelas secara tatap muka, dialihkan dengan ruang *virtual* yaitu dilaksanakan dengan cara daring atau jarak jauh dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dan jaringan internet. Melalui pembelajaran jarak jauh, peran media pembelajaran menjadi sangat penting, karena apabila guru tidak media pembelajaran, akan berpengaruh negatif terhadap motivasi dan minat belajar siswa. Namun pemilihan media pembelajaran juga harus dipilih dengan tepat dan disesuaikan dengan kondisi guru maupun kebutuhan siswa.

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau alat peraga yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu membangkitkan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa, jika media yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tafqihan (dalam Nuriansyah, 2020: hlm. 61) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus dipilih dan ditentukan dengan tepat agar apa yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat diterima dengan baik dan tepat. Senada dengan pendapat Maya (dalam Nurhayati, 2018) menyatakan bahwa dalam pemilihan media diperlukan pemilihan yang tepat agar dapat menarik perhatian siswa, membarikan kejelasan objek serta bahan yang diajarkan harus sesuai dengan pengalaman siswa.

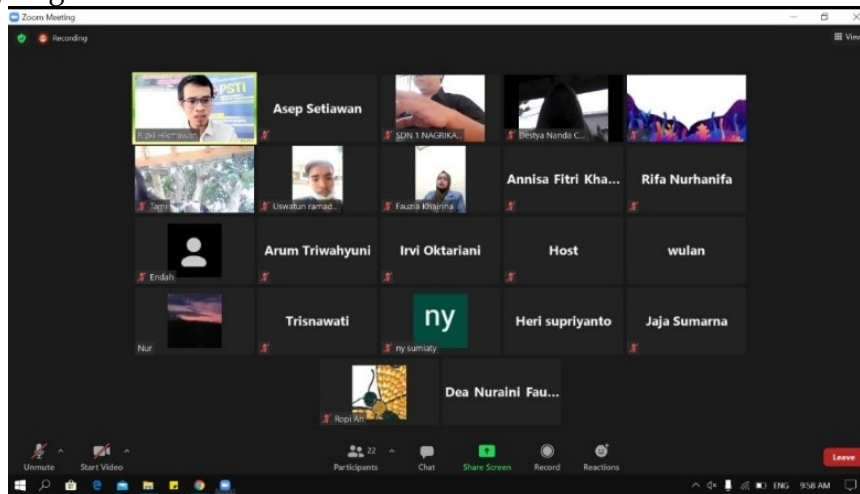
Pemaparan di atas menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran serta dapat membangkitkan motivasi dan juga minat belajar siswa. Namun, dalam pemberian media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi atau keadaan guru serta perlu dipilih dengan tepat sehingga sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, dalam hal ini guru dituntut memiliki kemampuan menguasai teknologi yang tersedia untuk mendukung jalannya pembelajaran jarak jauh. Berbagai jenis media pembelajaran bahkan telah banyak tersedia serta dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran dapat tersampaikan dengan tepat. Namun, disamping banyaknya ketersediaan media, jika tidak didukung oleh kemampuan guru dalam penggunaannya, guru maupun siswa tidak dapat merasakan kebermanfaatannya, pembelajaran akan cenderung membosankan karena tidak adanya peran media yang menunjang.

Menurut Putria et al (Rahmawati, 2020: hlm. 61) banyaknya faktor yang mendasari banyaknya kendala pada pembelajaran jarak jauh salah satunya dari siswa, yaitu: siswa merasa jenuh serta cenderung bosan dalam melakukan kegiatan belajar jarak jauh serta banyaknya tugas yang diberikan membuat siswa mengeluh dan kehilangan motivasi belajar. Selanjutnya menurut Rahmawati (2020: hlm. 61) menjelaskan bahwa pada situasi yang nyata bahwa tidak sedikit guru hanya memberikan perintah membaca, menyimak ataupun hanya memberikan tugas pada proses pembelajaran jarak jauh melalui *WhatsApp* atau *Goolge Classroom* saja. Hal ini tentu membuat tidak sedikit siswa yang masih kurang memahami materi ajar yang diberikan.

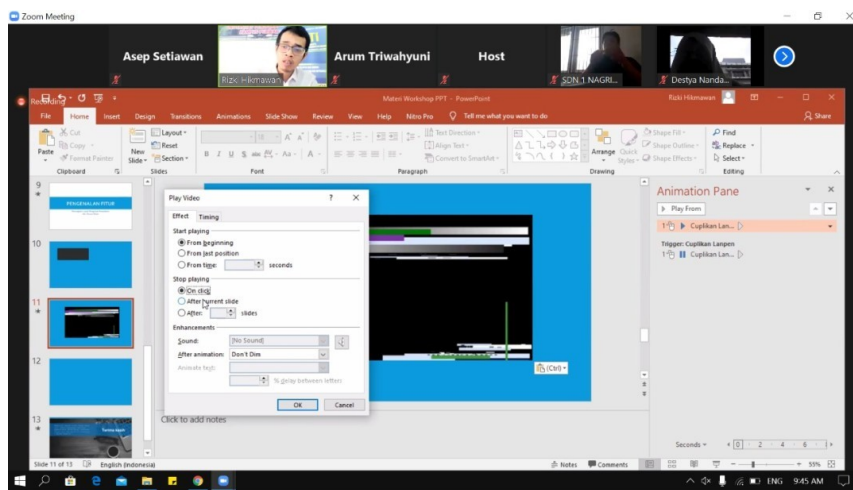
Seperti yang telah diuraikan di atas salah satu permasalahan yang dihadapi adalah siswa merasa jenuh dan cenderung bosan sehingga materi ajar tidak dapat tersampaikan dengan baik. Pentingnya kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa saat ini sangat diperlukan, sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa walaupun pembelajaran dilakukan secara daring dan dilaksanakan di rumah masing-masing tanpa adanya kegiatan tatap muka. Engko & Usmany, Purwanto et al., Setyorini (dalam Rahmawati, 2020: hlm. 61) menyebutkan bahwa kemampuan guru di Indonesia dalam penguasaan teknologi masih rendah. Sehingga dapat menjadi kendala dalam proses pembelajaran jarak jauh, mengingat pentingnya kompetensi guru dalam penguasaan dan penggunaan teknologi telebih pada sistuasi pembelajaran jarak jauh. Hal itu yang mendasari diselenggarakannya kegiatan sosialisasi media berbasis teknologi yang menarik bagi anak, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menyenangkan selama pembelajaran jarak jauh pada masa pandemi covid-19 yang ditujukan kepada guru SD (Gambar 1).

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini dilakukan secara daring dengan bantuan platform *online* yaitu *Zoom Meeting*. Adapun sasaran utama pelaksanaan sosialisasi ini adalah guru SD. Sosialisasi juga diikuti oleh seluruh mahasiswa PLSP (Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan). Agar pelaksanaan sosialisasi berjalan dengan lancar, mahasiswa dibentuk menjadi beberapa bentuk kepanitian. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan metode presentasi oleh narasumber. Kegiatan sosialisasi meliputi pengenalan media pembelajaran

berbasis teknologi yang dapat diterapkan oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh atau daring. Adapun tujuan sosialisasi penggunaan *powerpoint* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh adalah untuk menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memotivasi dan minat siswa untuk berperan aktif selama pembelajaran jarak jauh berlangsung.



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan manfaat Penggunaan *PowerPoint* sebagai Media Berbasis Teknologi yang Menarik bagi Anak Terhadap Guru SD Dimasa Covid-19 (Dok. Pribadi, 06/03/2021)



Gambar 2. Sosialisasi Cara Penggunaan *PowerPoint* Sebagai Media Berbasis Teknologi yang Menarik bagi Anak Terhadap Guru SD Dimasa Covid-19 (Dok. Pribadi, 06/03/2021)

Kegiatan sosialisasi penggunaan media pembelajaran ini, diberikan sebagai salah satu pilihan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif. Sehingga diharapkan setelah diselenggarakannya sosialisasi ini, guru menjadi tertarik menggunakan aplikasi *powerpoint* dan dapat menggunakan serta memanfaatkannya untuk membuat media pembelajaran yang menarik agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik meski dilakukan tanpa adanya kegiatan tatap muka. Aplikasi *powerpoint* dipilih selain tersedianya fitur-fitur yang menarik juga dipilih dengan mempertimbangkan kondisi tidak semua guru dapat menggunakan aplikasi *powerpoint*, pembuatan *slide* presentasi yang bisa dilakukan secara *offline* atau tanpa perlu disambungkan dengan jaringan internet, tampilan *slide* dapat dibuat semenarik mungkin karena fitur yang disediakan, dapat menambahkan foto, suara maupun video, praktis karena file yang telah dibuat dapat dikirimkan pada aplikasi lain seperti *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan sebagainya.

Pelaksanaan sosialisasi ini memperoleh apresiasi yang baik dari guru. Namun karena keterbatasan waktu serta pelaksanaan sosialisasi yang dilakukan secara virtual, yaitu dengan menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*, guru maupun peserta sosialisasi lainnya tidak dapat langsung mempraktikkan penggunaan *powerpoint* pada saat sosialisasi berlangsung. Selanjutnya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap penggunaan media *powerpoint* sebagai media berbasis teknologi yang menyenangkan bagi anak setelah dilakukannya kegiatan sosialisasi, diberikannya angket kepada seluruh peserta sosialisasi. Berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman serta penggunaan *powerpoint* sebagai media berbasis teknologi yang menarik bagi anak terhadap guru SD pada masa pandemi covid-19. Adapun pertanyaan yang disajikan sebagai berikut: 1). Apakah anda mengetahui aplikasi *Powerpoint*? 2). Apakah anda sudah mengetahui penggunaan aplikasi *Powerpoint*? 3). Pernahkah ada menyisipkan gambar dan video pada aplikasi *Powerpoint*? 4). Apakah sosialisasi "*Powerpoint* sebagai media berbasis teknologi yang menarik bagi anak" bermanfaat bagi anda? 5). Apakah setelah sosialisasi anak tertarik menggunakan media *Powerpoint* sebagai salah satu media pembelajaran pada masa pandemi covid-19? 6). Apakah menurut anda *Powerpoint* merupakan media yang menarik digunakan pada masa pandemi covid-19? 7). Apakah menurut anda penggunaan media diperlukan pada saat pandemi?.

Sehingga dari pertanyaan angket di atas diperoleh hasil serta temuan-temuan sebagai berikut: 66,7% guru mengetahui aplikasi *powerpoint*, 33,3 % guru dapat menguasai aplikasi *powerpoint*, 66,7% guru menggunakan aplikasi *powerpoint*, 66,7% guru tertarik menggunakan *powerpoint* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi, serta 100% guru mengungkapkan aplikasi *powerpoint* merupakan media yang menarik bagi anak pada masa pandemi. Berdasarkan respon yang diberikan dari Sosialisasi Penggunaan *Powerpoint* Sebagai Media Berbasis Teknologi Yang Menarik Bagi Anak Terhadap Guru SD Dimasa Covid-19 tersebut memberikan respon yang baik, bermanfaat serta dapat di katakan berhasil. Hal tersebut dikuatkan dari data angket yang menyatakan setelah adanya sosialisasi ini 66,7% guru ataupun peserta sosialisai penggunaan *powerpoint* menyatakan tertarik untuk menggunakan aplikasi *Powerpoint* sebagai media pembelajaran pada masa pandemi.

4. KESIMPULAN

Pembelajaran jarak jauh pada masa Pandemi Covid-19 memberikan tantangan tersendiri bagi guru tanpa terkecuali guru SD. Terlepas dari berbagai hambatan yang ada, guru senantiasa dituntut kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan aplikasi *Powerpoint*. Melalui kegiatan Sosialisai Penggunaan Media *Powerpoint* di masa Pandemi Covid-19 diharapkan dapat menjadi memotivasi serta dapat mempermudah kegiatan pembelajaran serta dapat meningkatkan minat dan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

5. REFERENSI

- Amalia. (2014). Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Masa Kini. *Jurnal Edueksos*. 3(2). DOI: 10.2435/edueksos.v3i2.376
- Arrum, A.H., Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampura V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Augment Reality (AR). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM-Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*. 4(1). <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Nuriansyah. F. (2020) Efektivitas Penggunaan Media Online Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Saat Awal Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 1(2)

- Nurhayati. N. (2018). Pemilihan Media Pembelajaran. Diakses pada 28 Maret 2021
URL.<http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/3237>
- Pane.C. (2021). *Virus Corona*. Diakses pada 28 Maret 2021. URL.<https://www.alodokter.com/virus-corona>
- Rahmawati. B. F., Badarudin. B. & Hadi. M. S (2020). Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah*. 4(2). 60-72
- Retnowati. N. (2021). *Pembelajaran Materi Pantun Mudah dengan Power Point interaktif*. Diakses pada 28 Maret 2021. URL. <https://radarsemarang.jawapos.com/rubruk/untukmu-guruku/2020/12/19/pembelajaran-mater-pantum-mudah-dengan-power-point-interaktif?amp>
- Satariyah. (2020). *Tantangan Guru Gagap Teknologi pada Pembelajaran Jarak Jauh*. Diakses pada 27 Maret 2021. URL. <https://bdkjakarta.kemenag.go.id/berita/tantangan-guru-gagap-teknologi-pada-pembelajaran-jarak-jauh>
- Surat Edaran Mendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan COVID-19 pada satuan Pendidikan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020
- Majid, N. W. A. (2013). *The Effect of Industrial Practice of Experience And Competence of ICT on Job Readiness of 12th Class SMK Negeri 3 Yogyakarta Academic Year 2012/2013*. Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.