



WORKSHOP PENGGUNAAN MICROSOFT POWER POINT SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMI DI MTS AL FALAH DESA KEPEL, KECAMATAN KARE, KABUPATEN MADIUN

Oleh

Inung Diah Kurniawati¹, Yessi Yunitasari², Muh. Nur Luthfi Azis³

^{1, 2, 3} Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun

E-mail: ¹inungdiah@unipma.ac.id

Article History:

Received: 16-11-20201

Revised: 10-12-2021

Accepted: 22-12-2021

Keywords:

Workshop, Media

Pembelajaran, Microsoft

Power Point

Abstract: Guru di MTs Al Falah Kepel menyadari bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menggantikan pertemuan tatap muka sangatlah penting untuk peserta didik dapat memahami materi secara maksimal dalam pembelajaran daring. Salah satunya dengan memanfaatkan fitur microsoft power point dalam menyampaikan materi. Sehingga tidak hanya memberikan materi, tetapi guru bisa menyisipkan video, merekam suara dan membuat power point lebih hidup. Oleh sebab itu, dilakukan kegiatan workshop Penggunaan Microsoft Power Point Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Pandemi. Kegiatan yang dilakukan berupa whorkshop yang dilakukan secara luring. Workshop dilakukan di MTs Al Falah selama dua hari dengan jumlah peserta 12 orang. Adapun tahapan kegiatan terdiri dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Hasil kegiatan workshop ini menunjukkan bahwa (1) seluruh peserta mampu mengoperasikan microsoft power point dengan menggunakan fitur animasi, penyisipan video dan perekaman suara, (2) respon peserta baik dan antusias selama kegiatan workshop berjalan.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang telah melanda dunia ini sangatlah berdampak besar pada berbagai sektor. Salah satunya adalah sektor dunia pendidikan yang merasakan dampaknya. Akan tetapi kegiatan belajar mengajar harus tetap berjalan dengan baik. Semula pembelajaran dilakukan secara konvensional yaitu melalui tatap muka secara langsung di ruang kelas. Kondisi saat ini pembelajaran berubah secara drastis menjadi serba digital dan interaktif. Walaupun pembelajaran secara digital sudah digembor-gemborkan sejak awal munculnya era digital yaitu melalui seminar, pelatihan, dan forum pendidikan lainnya. Fakta dilapangan masih ada guru yang belum memanfaatkan teknologi secara maksimal. Kualitas guru dan media pembelajaran yang digunakan sangat berpengaruh terhadap mutu pendidikan. Kemajuan dan perubahan dalam dunia pendidikan ditunjang oleh perubahan



kemajuan teknologi.¹

Saat ini semua guru beserta peserta didiknya dituntut untuk lebih menguasai pembelajaran daring karena pemerintah pun sudah menginstruksikan untuk “*Stay at Home*” dan “*Work From Home (WFH)*”. Hal ini menyebabkan para guru dan peserta didik dituntut untuk beradaptasi terhadap perkembangan teknologi. Dunia pendidikan juga harus memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga dapat memudahkan dan membantu dalam proses pembelajaran.²

Tidak terkecuali semua pembelajaran di Kabupaten Madiun juga harus dilakukan secara daring sesuai dengan instruksi pemerintah. Semua guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi supaya pembelajaran daring dapat terlaksana sebaik pembelajaran secara tatap muka. Persoalan datang, di saat guru belum memiliki kemampuan yang cukup dalam memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didiknya dan dapat menggantikan pertemuan tatap muka. Seperti, halnya pembelajaran yang terjadi di MTs Al Falah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun.

Guru di MTs Al Falah Kepel menyadari bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang mampu menggantikan pertemuan tatap muka sangatlah penting untuk peserta didik dapat memahami materi secara maksimal di dalam pembelajaran daring ini. Media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi. Salah satunya dengan memanfaatkan fitur *microsoft power point* dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dengan menambahkan video dan suara. Sehingga tidak hanya memberikan materi, tetapi pendidik bisa menyisipkan video, merekam suara dan membuat *power point* lebih hidup. Hal ini, akan berdampak pada pemahaman peserta didik dalam memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Guru di MTs Al Falah Kepel berjumlah 12 orang. Sebagian besar dari para guru tersebut masih belum menguasai aplikasi pembelajaran daring dan pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif dalam pembelajaran daring. Salah satunya pemanfaatan fitur *microsoft power point* yang lebih interaktif. Pembelajaran di MTs Al Falah, masih dilakukan dengan hanya memanfaatkan *WhatsApp*. Guru mengirimkan tugas dan mengumpulkan tugas dengan menggunakan media *WhatsApp*. Materi yang diberikan masih sangat sederhana, berupa file foto buku ataupun dengan menggunakan *power point* yang sederhana. Penggunaan *microsoft power point* yang sederhana dirasakan oleh peserta didik di MTs Al Falah belum mampu menggantikan pembelajaran tatap muka. Oleh karena itu, melaksanakan pengabdian masyarakat di MTs Al Falah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun dengan tema Workshop Penggunaan *Microsoft Power Point* Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Di Masa Pandemi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan kemampuan untuk mendesain media pembelajaran yang interaktif. Memanfaatkan fitur *microsoft power point* dengan menggunakan video dan merekam suara. Sehingga *power point* yang dibaca peserta didik bisa lebih mudah dipahami. *Powerpoint* merupakan program komputer yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantor (Microsoft Office) yang digunakan untuk presentasi, selain Microsoft *Powerpoint* ada program lain yaitu Microsoft Word, Excel,

¹ Haris Budiman, “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31.

² hendra gunawan Saputra, “Pengaruh Penggunaan Media MS Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Teknologi Pendidikan* 3 (2018).



Access.³ Sedangkan, Darmalis menyatakan bahwa Microsoft *Power Point* merupakan salah satu aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi lebih menarik, mudah dan cepat.⁴ *Power point* memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut :⁵

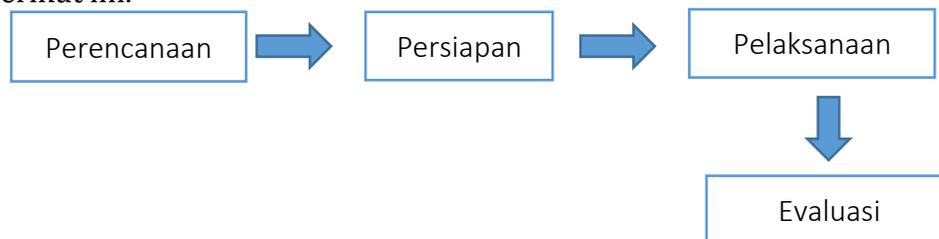
1. Membuat slide-slide presentasi
2. Menampilkan gambar, audio, video dan animasi dalam slide presentasi
3. Mudah dalam mendesain slide
4. Presentasi Dalam Bentuk Softcopy.

Guru dapat menyajikan materi yang banyak teorinya dengan memanfaatkan penggunaan media *power point* untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan hidup walaupun dilakukan secara daring. Karena materi disajikan dengan menarik dengan menggunakan *power point* maka peserta didik tidak akan merasa jenuh.⁶

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan memberikan whorkshop dan pelatihan secara luring kepada 12 orang pendidik di MTs AL Falah di Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Whorkshop dilakukan selama 2 hari pada tanggal 25 November sampai 26 November 2020 di Gedung sekolah MTs Al Falah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Tim pelaksana pengabdian masyarakat adalah Dosen prodi Teknik Informatika sebanyak 3 orang Dosen. Metode whorkshop yang dilakukan dengan penyampaian materi, diskusi, praktik, dan evaluasi hasil pelaksanaan praktik. Materi yang diberikan adalah pemanfaat power point sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada di *power point*.

Langkah-langkah kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sesuai dengan diagram berikut ini.



Gambar 1. Langkah-Langkah Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1, dapat dijelaskan bahwa langkah-langkah kegiatan pengabdian i

1. Perencanaan
Pada tahap ini dilakukan kegiatan diskusi jadwal dan rencana materi yang akan di sampaikan dalam kegiatan whorkshop
2. Persiapan
Pada tahap ini dilakukan kegiatan survey dan observasi ke lokasi. Kegiatan observasi

³ Srimaya, "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa," *Jurnal Biotek Volume 5 nomor 1 Juni 2017* 5, no. 1 (2017): 53–68.

⁴ Pengaruh Kualitas and Pelayanan Dan, "Ikhtisar Jurnal Pengetahuan Islam" 1, no. 1 (2021): 25–38.

⁵ Miftakhul Muthoharoh, "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran," *Tasyri* 2, no. 1 (2019): 21–32.

⁶ Febriana Khaerunnisa, Yyfr Sunarjan, and Hamdan Tri Atmaja, "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018," *Indonesian Journal of History Education* 6, no. 1 (2018): 29–39.



didukung dengan kegiatan wawancara terhadap Kepala Sekolah dan beberapa Guru di MTs Al Falah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Kegiatan ini, dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada.

3. Pelaksanaan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah penyampaian materi dan diskusi bersama yang dilakukan oleh pemateri dengan peserta workshop. Kegiatan ini dilakukan pada hari pertama Tanggal 25 November 2020.

4. Evaluasi

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah praktik dan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat. Tahap ini dilakukan pada hari kedua pada Tanggal 26 November 2020.

HASIL

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan atas permohonan dari MTs Al Falah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun untuk memberikan workshop tentang pemanfaatan power point sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dalam pembelajaran daring. Tahapan kegiatan yang dilakukan melalui 4 tahapan, yaitu tahap perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim melakukan diskusi tentang rencana kegiatan yang akan dilakukan dan alternatif materi yang akan disampaikan pada kegiatan workshop.

Tahap berikutnya adalah tahap persiapan. Pada tahap ini, dilakukan survey dan observasi di lokasi tempat pengabdian masyarakat, yaitu MTs Al Falah Kepel. Pada kegiatan ini, dilakukan observasi dan wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru-Guru di MTs Al Falah. Hal ini dilakukan untuk pengecekan, apakah perencanaan yang dibuat sudah tepat sasaran. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan data, bahwa sebangain besar guru di MTs Al Falah belum menguasai penggunaan power point dalam pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tahap pelaksanaan kegiatan workshop. Workshop dilakukan selama 2 hari, dimana pada hari pertama kegiatan yang dilakukan adalah kegiatan penyampaian materi kepada peserta workshop. Adapun susunan kegiatan tersaji pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Susunan Kegiatan Hari Pertama

No.	Materi	Pemateri
1	Pengenalan <i>microsoft power point</i>	Inung Diah Kurniawati, S.Pd., M.Pd
2	Pemanfaatan fitur <i>power point</i> dengan animasi dan video	Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs
3	Pemanfaatan fitur <i>power point</i> dengan rekaman suara	Muh. Nur Luthfi Aziz, S.Kom., M.Kom

Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan pada hari kedua workshop. Pada tahap evaluasi terdiri dari kegiatan praktik dan evaluasi kegiatan. Sebelum dilakukan evaluasi, para peserta melakukan praktik sesuai dengan materi yang disampaikan pada hari pertama. Kegiatan ini dilakukan oleh seluruh tim pengabdian.



Tabel 2. Susunan Kegiatan Hari Kedua

No.	Materi	Pemateri
1	Praktik dan evaluasi	Inung Diah Kurniawati, S.Pd., M.Pd Yessi Yunitasari, S.Kom., M.Cs Muh. Nur Luthfi Aziz, S.Kom., M.Kom

DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan workshop yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat Prodi Teknik Informatika telah dilakukn selama 2 hari dengan lancar dan diikuti oleh semua guru MTs Al Falah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun. Setelah penyampaian materi hari pertama, kemudian dilakukan praktik dan evaluasi pada hari kedua. Dalam pelaksanaan praktik, didapatkan data yang tersaji dalam Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Praktik Pemanfaatan Power Point

No.	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Guru bisa menjalankan laptop/komputer	10	83,3 %
2	Guru dapat mengakses <i>microsoft power point</i>	11	91,6 %
3	Guru dapat membuat animasi pada power point	10	83,3 %
4	Guru dapat memanfaatkan fitur penyisipan video pada power point	9	75 %
5	Guru dapat memanfaatkan fitur perekaman suara pada power point	9	75 %

Berdasarkan Tabel 3, maka didapatkan data bahwa hanya 10 guru yang mampu menjalankan laptop/komputer, sedangkan 2 lainnya belum bisa menjalankan secara lancar. Selain itu, hasil praktik juga menunjukkan bahwa 91,6 % guru dapat mengakses *microsoft power point*, 83,3 % mampu membuat animasi pada *microsoft power point*, dan 75 % mampu memanfaatkan fitur penyisipan video dan perekaman suara pada *power point*. Berikut disajikan dokumentasi dari kegiatan workshop yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini.



Gambar 1. Foto Kegiatan Workshop dan Praktik

Kegiatan yang dilakukan setelah praktik adalah evaluasi. Pada kegiatan ini guru mengulang kembali materi yang diberikan saat praktik secara mandiri. Adapun hasil dari evaluasi didapatkan bahwa semua guru di MTs Al Falah yang berjumlah 12 orang dapat mengoperasikan *microsoft power point* dengan memanfaatkan fitur animasi, penyisipan video, dan perekaman suara.



KESIMPULAN

Hasil pengabdian masyarakat menunjukkan bahawa pendidik di MTs Al Falah telah memanfaatkan aplikasi power point untuk menunjang pembelajaran daring di masa pandemi ini. Power point menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk memberikan pembelajaran yang interaktif di masa pandemi ini. Pendidik berlatih melalui tahapan yang telah disepakati mulai dari yang sederhana hingga rumit sesuai dengan kebutuhan. Respon pendidik sebagai peserta workshop cukup baik, sehingga semua peserta mampu menguasai materi dan berhasil mengerjakan latihan yang diberikan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kami ucapkan kepada pemerintah Desa Kepel, Kecamatan Kare, Kabupaten Madiun serta MTs Al Falah Kepel yang bersedia untuk bekerja sama dengan tim pengabdian masyarakat prodi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun. Semoga kegiatan yang dilaksanakan ini dapat bermanfaat bagi para pendidik dan peserta didik di sekolah.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Budiman, Haris. "Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan." *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2017): 31.
- [2] Khaerunnisa, Febriana, Yyfr Sunarjan, and Hamdan Tri Atmaja. "Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018." *Indonesian Journal of History Education* 6, no. 1 (2018): 29–39.
- [3] Kualitas, Pengaruh, and Pelayanan Dan. "Ikhtisar Jurnal Pengetahuan Islam" 1, no. 1 (2021): 25–38.
- [4] Muthoharoh, Miftakhul. "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran." *Tasyri* 2, no. 1 (2019): 21–32.
- [5] Saputra, hendra gunawan. "Pengaruh Penggunaan Media MS Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 3 (2018).
- [6] Srimaya. "Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa." *Jurnal Biotek Volume 5 nomor 1 Juni 2017* 5, no. 1 (2017): 53–68.