

PENDAMPINGAN PEMBUATAN BAHAN AJAR BAGI GURU SDN 011 LENTENG AGUNG

Nurul Frijuniarsi^{*1)}, Zaimatun Niswati²⁾, Dwi Marlina³⁾

Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengembangkan keterampilan mitra yaitu guru di SDN 011 dalam membuat media bantu dalam pengajaran yang menarik dan tentunya tepat sasaran. Hal ini diperlukan terutama dalam situasi sekarang ini dimana siswa harus mendapatkan pembelajaran secara daring. Data mengenai kebutuhan dan permasalahan mitra didapatkan melalui beberapa metode, seperti survey, observasi dan wawancara. Kegiatan ini dilaksanakan melalui Googlemeet dengan metode presentasi dan simulasi langsung yang dilakukan oleh tim pelaksana, diikuti dengan pendampingan dalam pembuatan materi ajar sederhana menggunakan power point. Hasil yang didapat cukup memuaskan, para peserta memiliki pengetahuan untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam berkreasi menciptakan bahan ajar yang menarik dan inovatif.

Kata kunci: pembelajaran jarak jauh, bahan ajar yang menarik, power point.

Abstract

The aim of this community service program is to develop teachers' skill in creating good yet interactive teaching materials to be used especially in distance learning. Microsoft power point is applied in this program. The participants are the teachers of SDN 011, Lenteng Agung East Jakarta. In collecting data the writers conduct some methods; survey, observation and interview. Meanwhile the direct method via Google Meet is adopted as well as grup discussion on the implementation, followed by project-based method in which participants are required to prepare the materials, combine it with supporting pictures, icon, or graphics, and apply some animation to make it more interactive. This program takes four months starting from April to July, and the result shows that the participants get usefull knowledge and skill in producing an interesting slides of material that finds the students needs and interest.

Keywords: distance learning, interactive teaching material, power point.

Correspondence author: Nurul Frijuniarsi, frijuniarsinurul@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a [CC-BY-NC](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak besar pada berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan pembelajaran tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Solusinya, pendidik dituntut mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini berdasarkan himbauan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) (Mendikbud RI, 2020). Matematika sebagai sebuah disiplin ilmu memiliki kekhasan tersendiri, hal ini dikarenakan dengan konsep yang dimiliki dalam disiplin ilmu ini bersifat abstrak, namun dalam penalarannya bersifat deduktif. Mengutip dari Amir, A. (2014) dimana dikatakan bahwa setiap konsep atau prinsip matematika akan bisa dipahami seutuhnya oleh peserta didik apabila pada awal pengenalannya diajarkan dalam konsep yang kongkret, sesuai dengan kemampuan daya nalar peserta didik. Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam pengajaran Matematika, terjadi proses pemberian pengalaman dari guru terhadap peserta didik dalam berbagai bentuk kegiatan yang terangkai secara berkesinambungan dan terencana, adapun tujuannya agar peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan, kecerdasan, keterampilan, dan pemahaman yang baik mengenai Matematika. Keberhasilan pembelajaran matematika dipengaruhi oleh komponen yang terangkum dalam sistem pengajaran, sedangkan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan kemampuan siswa adalah komponen yang menentukan keberhasilan pengajaran. Metode ini harus digunakan untuk mencapai tujuan pengajaran dengan cara terbaik.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah menetapkan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi adalah salah satu prinsip pembelajaran sesuai dengan Standar Kompetensi dan Standar Isi (Permendikbud, 2016). Ini dimaksudkan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Menurut beberapa penelitian, keterlibatan komputer atau teknologi informasi (TIK) dalam pembelajaran secara signifikan meningkatkan prestasi akademik siswa, membuat pembelajaran lebih aktif dan menarik (Anomeisa, A.B & Ernarningsih, D., 2020). Tidak diragukan lagi, meskipun kegiatan pendidikan secara online, terutama di sekolah, masih banyak yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Ini karena para guru di SDN 011 Lenteng Agung cukup mengikuti perkembangan teknologi, tetapi mereka masih belum maksimal dalam menggunakannya. Mereka mulai menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai alat pembelajaran, misalnya dengan menggunakan program PowerPoint untuk mengatur presentasi. Namun, kekurangannya adalah banyak siswa yang tidak mendengarkan presentasi tersebut. Selain itu, guru membutuhkan banyak waktu untuk menyampaikan informasi dan membantu siswa menyelesaikan tugas. Oleh karena itu, media pembelajaran yang interaktif harus dibuat. Ini dimaksudkan untuk membuat siswa lebih aktif dengan berinteraksi langsung dengan media.

Untuk menyelesaikan masalah yang disebutkan di atas dan sebagai bagian dari pengabdian masyarakat, pengusul mengajukan proposal pengabdian masyarakat dengan tajuk “PKM Kelompok Guru SDN 011 Lenteng Agung (Pelatihan Pembuatan Media pembelajaran Interaktif Matematika Tingkat Sekolah Dasar)”

METODE PELAKSANAAN

Sesuai dengan tujuan pusat pengabdian masyarakat dalam analisis situasi diatas, maka Universitas Indraprasta PGRI sebagai salah satu institusi perguruan tinggi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat berperan aktif dalam menyebarkan IBM sebagai produk yang telah diteliti dan dimanfaatkan untuk mencapai sasaran tersebut. Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode presentasi, ceramah, diskusi, atau kombinasi antara metode tersebut. Kemudian untuk memperdalam materi diberikan contoh dan dibuka kesempatan untuk tanya jawab bagi peserta pengabdian.

Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru SDN 011 Lenteng Agung dalam melaksanakan program kerja mitra. Khususnya, diharapkan guru akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan program Microsoft PowerPoint untuk membuat materi pelajaran matematika. Serta mendorong pembangunan sekolah melalui program-program yang telah direncanakan sehingga mereka dapat menangani masalah kesejahteraan sosial, melakukan penelitian, dan memberikan masukan kepada sekolah tentang pengembangan bidang pendidikan dan IPTEKS berbasis komputer.

Dibawah ini akan diuraikan tahapan dalam pelaksanaan kegiatan tersebut:

1. Pendahuluan

Pada titik ini, mitra yang tidak mahir menggunakan komputer atau internet dikumpulkan untuk diidentifikasi kebutuhannya, lalu dilanjutkan dengan perizinan kepada kepala sekolah, serta menyesuaikan waktu dengan kelompok sasaran.

2. Persiapan

Persiapan dilakukan untuk memudahkan selama pelaksanaan, Langkah yang diambil sebagai persiapan adalah:

- a. Mengkonfirmasi kesediaan kepala sekolah SDN 011 Lenteng Agung untuk menjadi mitra tim pelaksana.
- b. Semua tenaga pendidik termasuk guru dan kepala sekolah dilibatkan dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk matematika tingkat sekolah dasar ini.
- c. Menyusun materi atau modul yang akan digunakan dalam memberikan pelatihan, modul ini juga dapat digunakan sebagai panduan bagi peserta.
- d. Menetapkan jadwal kegiatan yang sesuai dengan ketersediaan waktu baik tim maupun peserta.
- e. Bekerja sama dengan pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas pendukung pelatihan.

3. Pelaksanaan dan Pelatihan

Berikut uraian singkat terkait proses pelaksanaan kegiatan:

- a. Pelatihan guru SDN 011 Lenteng Agung, mencakup dasar-dasar teknologi informasi serta topik penting tentang studi teoritis dan manfaat aplikasi Microsoft PowerPoint untuk mendorong kreativitas dan aktifitas peserta didik. Aplikasi ini memungkinkan peserta didik menggunakan berbagai metode, seperti ceramah, diskusi, tanya jawab, atau kombinasi dari semua ini. Materi harus disiapkan untuk peserta kegiatan sebelum penyuluhan.
- b. Kegiatan dilaksanakan pada Juni 2021 sesuai dengan kesepakatan antara kedua belah pihak dan dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi Zoom.

- c. Laptop dan kuota internet disediakan oleh masing-masing pihak sesuai dengan kebutuhannya.
- d. Pelatihan diberikan dengan menggabungkan teori dan praktik, dengan perbandingan tiga puluh hingga tujuh puluh. Banyak penelitian menunjukkan bahwa praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang apa yang mereka pelajari.

4. Evaluasi Pelatihan

Sangat penting untuk melakukan evaluasi setelah pelatihan untuk mengevaluasi kemajuan hasil dan apakah pelatihan telah berjalan dengan baik atau tidak. Selama kegiatan, juga dievaluasi apakah tujuan dan target pelatihan telah tercapai dan apakah ada kendala yang mungkin ditemui dalam pelaksanaannya.

5. Materi Pelatihan

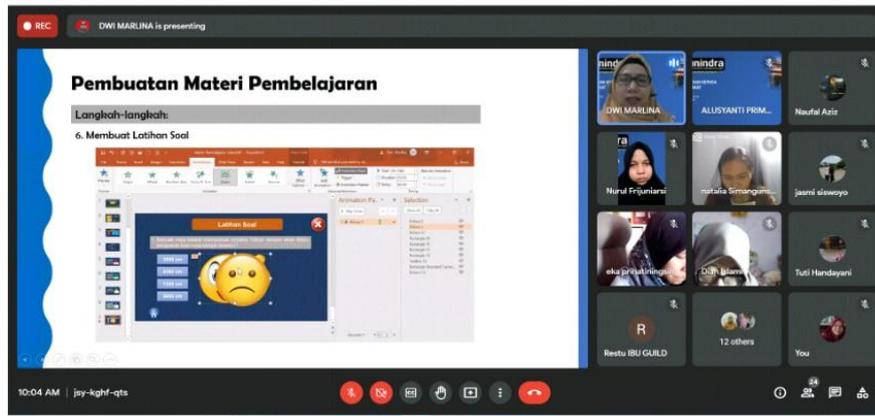
Dengan berbagai fiturnya, Microsoft PowerPoint diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang lebih baik untuk pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. Selain itu, Microsoft PowerPoint sangat bermanfaat untuk pembelajaran karena sangat mudah digunakan dan hampir identik dengan ikon Microsoft Word. Peserta didik hanya perlu menjadi kreatif dan inovatif agar materi yang disajikan dapat diterima dengan baik (Solviana, M.D., 2020). Diketahui secara luas bahwa Microsoft PowerPoint adalah program komputer yang digunakan untuk presentasi yang dibuat oleh Microsoft sebagai bagian dari paket aplikasi kantoran Microsoft Office, yang mencakup program seperti Word, Excel, dan Access, serta beberapa aplikasi lainnya. Microsoft Power Point dapat digunakan pada komputer dengan sistem operasi Windows dan pada komputer Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Mac OS (Agustiana, L & Rusmana, I.M., 2018)

6. Target Waktu Kegiatan

Kegiatan pelatihan Pembuatan Media pembelajaran Interaktif Matematika Tingkat Sekolah Dasar dilaksanakan secara daring pada bulan Juni 2021 disesuaikan dengan kesepakatan dari pihak mitra. Waktu yang diperlukan dalam memberi dan mempraktikkan pelatihan ini kurang lebih 3×60 menit .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan melalui Google Meet dengan peserta merupakan guru dan juga kepala sekolah didampingi oleh tim pelaksana sebagai pemateri. Kegiatan ini terbagi dalam tiga sesi dimana setiap sesi berlangsung selama kurang lebih 60 menit. Sesi pertama yaitu pemaparan materi oleh tim pelaksana.



Gambar 1. Tim Pelaksana Memaparkan Materi

Dalam sesi presentasi, tim pelaksana membahas pentingnya menyiapkan bahan ajar yang baik dan menarik mengingat siswa saat ini dihadapkan pada sistem pembelajaran jarak jauh. Banyak masalah yang terjadi di lapangan selama PJJ, baik teknis maupun nonteknis, termasuk kurangnya minat siswa untuk berpartisipasi dan menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk memberikan bahan ajar yang inovatif. Penggunaan power poin bisa dijadikan sebuah alternative. Sesi dilanjutkan dengan simulasi bagaimana membuat bahan ajar untuk mata pelajaran matematika tingkat SD dengan memanfaatkan variasi fitur yang ada di Microsoft power point.

Sesi selanjutnya dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan dalam membuat bahan ajar sederhana dengan menggunakan power point.



Gambar 2. Sesi pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar.

Dalam sesi ini peserta diminta untuk mengakses power point yang terdapat pada perangkat computer atau laptop masing-masing, lalu pemateri akan menunjukkan bagaimana memulai pengetikan materi, menyertakan berbagai gambar yang relevan serta menggunakan berbagai animasi yang tersedia. Peserta diminta untuk mengikuti langkah-langkah yang ditunjukkan. Dalam sesi ini terdapat kendala-kendala seperti misalnya diantara peserta, khususnya yang sudah berusia lanjut merasa tidak familiar dalam menggunakan perangkat computer, dan sangat jarang bahkan hampir tidak pernah sebelumnya memanfaatkan Microsoft Power Point, sehingga mereka merasa kesulitan

dalam mengikuti langkah-langkah sesuai instruksi yang diberikan tim pemateri. Terlebih dalam waktu yang singkat dan tidak secara langsung tatap muka. Untuk ini tim pelaksana memberikan solusi dengan menyiapkan soft file materi presentasi kegiatan PKM yang akan diberikan kepada pihak mitra sehingga bisa diakses kapan saja, soft file berupa *record* kegiatan presentasi melalui Googlemeet dan juga *soft copy* materi.

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dimana peserta diberikan kesempatan berkonsultasi apabila ditemukan permasalahan ataupun hal ketidakpahaman akan materi.



Gambar 3. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab.

Salah satu pertanyaan yang diajukan oleh peserta adalah tentang metode penyusunan materi yang tampaknya masih sulit dipahami, terutama mengenai penggunaan animasi dan fitur-fitur yang terkait dengan materi pelajaran. Sebagai tanggapan, pemateri menjelaskan kembali teknik dan animasi dasar yang dapat digunakan, serta prosedur untuk memasukkan gambar, yang dapat berupa gambar atau foto yang ada di galeri sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran. Kegiatan ditutup dengan kritik dan saran dari mitra kepada tim pelaksana, yang diwakili oleh salah seorang peserta, serta kesan dan pesan. Mitra sangat berterima kasih atas pelaksanaan kegiatan ini, meskipun hanya dapat dilakukan secara *online*. Namun, materi yang diberikan sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan mitra saat ini. Mitra juga berterima kasih kepada tim pelaksana yang telah bersedia menghabiskan waktu dan pengetahuan mereka untuk kegiatan ini.

SIMPULAN

Pengajaran secara daring yang saat ini berlangsung sebagai efek dari pandemi memang menimbulkan berbagai kendala, salah satunya dalam pemaparan materi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil memberikan alternatif penyelesaian salah satu dari sekian banyaknya kendala yang acap kali dihadapi guru selama berlangsungnya proses KBM. Peserta kegiatan yang berprofesi sebagai guru merasakan manfaat secara langsung, yaitu mendapatkan pengetahuan mengenai pemanfaatan Microsoft Power Point dalam membuat bahan ajar yang interaktif. Power point sendiri sebenarnya bukanlah hal yang baru dalam fitur perangkat komputer, karena sbiasanya sudah ter-*instal* secara

default bersamaan dengan software Microsoft office yang lain seperti words dan excel. Melalui kegiatan ini peserta mendapatkan kesempatan untuk berkreasi dalam membuat bahan ajar yang menarik bagi siswanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014) Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif *Forum Paedagogy*. VI, hal 72–89
- Agustiana, L & Rusmana, I.M. (2018) Pemanfaatan Microsoft Power Point sebagai Alternatif Media *Pros. Semin. dan Disk. Nas. Pendidik. Dasar*, hal 374–9
- Anomeisa, A.B & Ernarningsih, D. (2020) Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Powerpoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok *J. Pendidik. Mat. Raflesia* 05 hal 17–31
- Solviana, M.D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19_ Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al-Jahiz: Journal of Biology Education Research Vol.1 No.1, Juni 2020*, hal 2-14
- [Permen] Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. 2020
- [Permen] Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. 2016