

**PELATIHAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF BERBASIS ANDROID**  
**UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL BAGI GURU**  
**DI YAYASAN WIYATA MANDALA MUSLIMIN INDONESIA**

**Fitra Jaya<sup>1</sup>, Badrus Sholeh<sup>2</sup>, Nasmal Hamda<sup>3</sup>, Enok Nurhasanah<sup>4</sup>, Syamsul Anwar<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pamulang

E-mail : dosen02167@unpam.ac.id

**ABSTRAK**

Dari segi sarana dan prasarana, Yayasan Wiyata Mandala, Kota Depok Jawa Barat sudah memiliki sarana-prasarana yang memadai, di SMP Islamiah Serua dan SMK Islamiah serua fasilitas Internet juga telah tersedia, namun dalam penggunaannya belum optimal. Para guru masih sangat jarang yang memanfaatkan komputer itu untuk tujuan peningkatan pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint dengan berbagai aplikasinya, pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan guru-guru di Yayasan Wiyata Mandala Muslimin Indonesia tentang konsep media pembelajaran berbasis PowerPoint, materi yang dikembangkan adalah media pembelajaran dan pembuatan video pembelajaran melalui Android, metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa keterampilan para guru cukup meningkat dengan indikator bahwa produk luaran pelatihan telah memenuhi standar media yang menarik serta berpotensi dapat mempercepat pencapaian kompetensi siswa serta sebagai solusi media pembelajaran dalam masa pandemi Covid-19.

Kata Kunci: pelatihan, PowerPoint, Android, media interaktif

**ABSTRACT**

*In terms of facilities and infrastructure, The Wiyata Mandala Muslimin Foundation already have adequate infrastructure, in the islamiah serua middle school and the vocational school of islamiah serua internet facilities are also available, but the use is not optimal yet. Teacher ara still very rarely using the compter for the purpose of improving learning, especially using PowerPoint-based learning media with a variety if application, the social service is dedication to increase knowledge and improve the skills of the teacher in the wiyata mandala muslimin foundation about the concept of interactive PowerPoint-based learning media, the material was developed to design interactive PowerPoint through Android, the method used is training and mentoring. The results of this training show that the skills of teachers have improved considerably with indicators that the training output products have met attractive media standards and can potentially accelerate the achievement of student competencies as well as became a learning media solution during the pandemic Covid-19.*

*Keyword: training, PowerPoint, Android, interactive media*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mencerdaskan bangsa dan mengembangkan masyarakat dengan berbagai dimensinya. Pengembangan pengetahuan, nilai-nilai serta sikap peserta didik, menunjukkan adanya hubungan antara pendidikan dan dengan tuntutan perubahan yang ada. Pendidikan lebih memusatkan peserta didik pada proses pembelajaran untuk membantu mereka menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna,

baik bagi diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara sesuai dengan amanat undang-undang dasar. Guru adalah salah satu faktor menentukan dalam konteks meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, hal tersebut dikarenakan guru merupakan pionir atau garda terdepan yang berhadapan langsung dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimiliki. Pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) diyakini akan menjadi salah satu faktor penentu utama dari *performance* (kinerja) guru. Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru. Pada konsep konvensional guru lebih berperan sebagai transformator, dalam artian bahwa guru hanya berperan sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung, pola ini membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi saja satu arah dari guru., sehingga dapat dianalogikan seperti gelas yang siap diisi air. Kondisi ini sangat kontradiktif dengan konsep pembelajaran. Dalam konsep pembelajaran siswa dianggap sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Selain memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, pembelajaran juga menuntut adanya pembaharuan yang dilakukan oleh guru.

Di antara tugas guru tersebut adalah sebagai arsitek pembelajaran dalam kata lain mampu merancang sebuah pembelajaran yang baik dan termasuk didalamnya merancang media pembelajaran (Sudrajat, 2008). Media pembelajaran dapat difungsikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, aktivitas motivasi dan pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan elemen penting untuk terciptanya proses pembelajaran yang efektif pada suatu tingkat satuan pendidikan. Urgensi pentingnya media pembelajaran terlihat dari interaksi pembelajaran yang terjadi. Semakin baik dan menarik media yang digunakan maka akan semakin mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat belakangan ini juga turut berpengaruh pada sektor pendidikan. Teknologi pendidikan yang sudah mengalami perkembangan tersebut, diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan pendidikan, misalnya untuk mengatasi kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar masyarakat yang sangat cepat pertumbuhannya serta untuk membantu pelajar menguasai pengetahuan yang sangat berkembang sehingga disebut dengan eksplorasi pengetahuan untuk membantu peserta didik baik secara individual maupun secara berkelompok, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien khususnya dimasa pandemi Covid-19.

Teknologi dalam pembelajaran umumnya memiliki empat komponen inti berupa teks, gambar, suara/audio dan video. Pada era teknologi saat ini komponen tersebut dapat disajikan ke dalam suatu

bentuk *software* yang difungsikan sebagai penyampai pesan atau informasi dari pendidik kepada peserta didik. *Software* yang paling banyak digunakan adalah Microsoft Power Point yang dirancang untuk membantu dalam penyampaian bahan presentasi atau materi pelajaran menggunakan fasilitas komputer. Microsoft PowerPoint yang dilengkapi dengan *i-Spring* suit memberikan banyak fitur yang dapat diolah oleh guru dalam menyampaikann isi pesan pembelajaran. I-spring suit sebagai media PowerPoint interaktif juga dapat dikonversi dalam media ponsel Android sehingga memudahkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun.

Berdasarkan hasil analisa yang dilakukan dengan teknik wawancara baik terhadap guru maupun siswa pada Yayasan Wiyata Mandala Muslimin Indonesia ditemukan hasil yang pertama dari sisi guru. Kebanyakan guru masih menggunakan media yang kurang variatif yaitu media gambar yang tidak bergerak. Materi yang disampaikan hanya menulis melalui papan tulis sehingga menjadikan siswa menjadi bosan, karena kurang berwarna serta kecenderungan pada pemahaman pada tingkat hafalan, ditambah lagi dengan pandemi Covid-19 sehingga hanya menggunakan fasilitas google classroom atau media zoom saja. Evaluasi atau soal yang disajikan kepada siswa hanya berupa kertas kemudian dijawab lalu dikumpulkan kepada guru. Kegiatan evaluasi yang dilaksanakan juga kurang menarik karena siswa lebih senang jika evaluasi disajikan dengan sebuah media pembelajaran yang terdapat petunjuk serta umpan balik tentang benar dan salahnya dalam pemilihan jawaban. Guru di Yayasan Wiyata Mandala Muslimin Indonesia masih dikatakan kurang memahami fungsi tombol atau *icon* yang ada dalam aplikasi Microsoft PowerPoint dengan teknologi komputer dan internet.

Dari sisi siswa diperoleh keterangan bahwa siswa lebih tertarik dan senang jika materi pembelajaran yang disajikan ditampilkan dengan tampilan Android. Siswa lebih tertarik dan senang jika soal evaluasi disajikan dalam bentuk Microsoft Power Point interaktif berbasis Android dengan menarik, terdapat variasi seperti game pembelajaran. sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan penunjang proses pembelajaran yang optimal. Sehingga alasan-alasan yang dikemukakan diatas dapat dicarikan solusinya dengan pemanfaatan internet melalui smartphone siswa. Dengan layanan perangkat yang beragam dan berbasis IT, guru dan siswa dapat mengaksesnya secara online. Dengan demikian, dapat dimaknai bahwa siswa memiliki ketertarikan yang kuat pada pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran khususnya jika proses penyajian materi dan evaluasi yang disajikan melalui media PowerPoint berbasis Android.

## **METODE**

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah pelatihan praktik langsung serta didukung juga oleh video tutorial. Video tutorial tersebut dapat difungsikan agar guru yang belum terlalu paham dalam teknis pembuatan media PowerPoint interaktif dapat kembali mengulangi lagi di rumah. Dalam pelatihan media PowerPoint interaktif ini peserta didampingi oleh *master trainer* yang berasal dari dosen dan mahasiswa untuk memandu guru dalam teknis pembuatan PowerPoint interaktif berbasis Android. Adapun tahap kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

### **1. Tahap Persiapan**

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan koordinasi internal tim pengabdian dari kalangan dosen dan mahasiswa untuk merumuskan secara konseptual maupun operasional serta penetapan *job-description* masing-masing anggota pengabdian.
- b. Melakukan survey lapangan yang ke lokasi pengabdian masyarakat yaitu Yayasan Wiyata Mandala Muslimin Indonesia yang menaungi SMP-SMK Islamiah Serua, beralamatkan di Jl. Serua Raya, Sawangan, Kota Depok Jawa Barat.
- c. Melakukan koordinasi dan sosialisasi kepada pihak yayasan terkait dengan jumlah peserta, tujuan, serta manfaat kegiatan pengabdian masyarakat.
- d. Menyusun materi pelatihan, bahan dan video tutorial untuk peserta kegiatan.

### **2. Tahap Pelaksanaan**

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap pelaksanaan ini adalah dapat diuraikan sebagai berikut:

#### **a. Penyajian materi**

Materi yang disajikan diawali dengan pengenalan dan penggunaan ms.PowerPoint interaktif berbasis Android. Penyaji materi dari Tim dosen pengabdian, serta teknis operasional didampingi oleh tim pengabdian dari mahasiswa.

#### **b. Penugasan praktik**

Peserta diberikan penugasan praktik sesuai dengan materi yang telah disajikan untuk mengetahui penyerapan dan pemahaman materi dalam mengoperasionalkan pembuatan media PowerPoint interaktif berbasis Android. Tim pengabdian dari dosen dan mahasiswa memberikan pendampingan, membantu kendala teknis dan memberikan solusi dari permasalahan yang timbul selama kegiatan praktik

### **3. Tahap Pasca Kegiatan**

Pada tahap akhir kegiatan peserta dan tim pelaksanaan pengabdian melakukan refleksi dari hasil kegiatan pelatihan serta para peserta juga memberikan evaluasi dari pelatihan PowerPoint interaktif berbasis Android yang telah dilaksanakan.

## HASIL

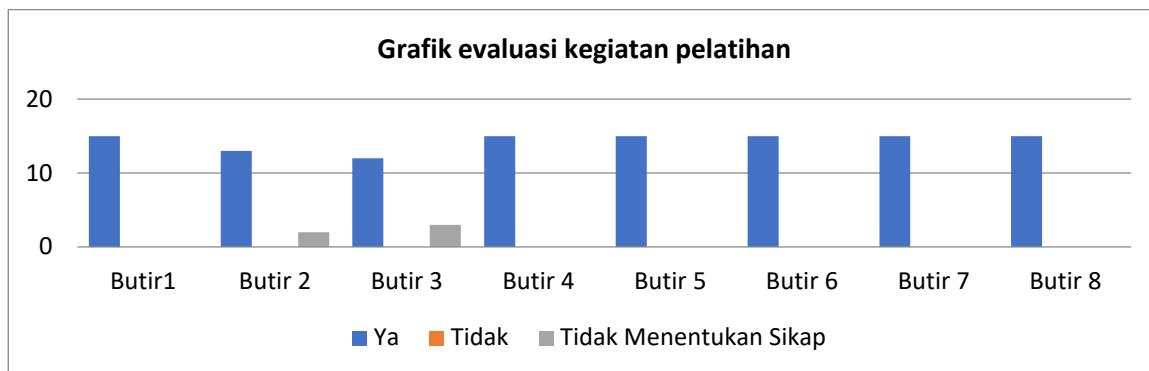
Pelatihan ini memberikan materi terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android sebagai media pembelajaran alternatif, khususnya di masa pandemi Covid-19 ini dapat digunakan sebagai tambahan media dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran dalam jaringan. Keseluruhan materi yang dirancang dan disajikan kepada peserta dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta. Jumlah master trainer yang berasal dari kalangan dosen dan mahasiswa juga sangat proporsional dengan jumlah peserta, sehingga pelatihan dapat berjalan dengan baik dan kondusif. Hal ini juga didukung dengan pengetahuan dasar yang telah dimiliki oleh peserta tentang ms.PowerPoint dan spesifikasi laptop yang juga telah support dalam pengoperasionalan ms.PowerPoint untuk melakukan operasional konversi dari PowerPoint ke program Android.

Para Guru terlihat sangat antusias dan juga bersemangat dalam mempraktekkan media PowerPoint interaktif pada laptop pribadi mereka. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peserta sangat antusias saat mempraktekkan fitur *flipbook* dan desain background PowerPoint melalui canva.com serta saat mengconvert PowerPoint interaktif yang mereka buat kedalam suatu aplikasi Android. Pada bagian evaluasi mereka dikenalkan dengan quiziz untuk sarana penilaian yang digunakan oleh guru. Kegiatan pelatihan in ditutup dengan pengisian kuisisioner oleh peserta. Kuisisioner digunakan untuk mendapatkan respon peserta serta sebagai bahan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang dilakukan.

**Tabel 1. Rekap data hasil kuisisioner**

Jawaban	Butir Pertanyaan							
	1	2	3	4	5	6	7	8
1. (Ya)	15	13	12	15	15	15	15	15
2. (Tidak)	0	0	0	0	0	0	0	0
3. (Belum Menentukan Sikap)	0	2	3	0	0	0	0	0
Jumlah	15	15	15	15	15	15	15	15

Berdasarkan data yang diperoleh dari responden peserta pelatihan di atas, berikut disajikan dalam bentuk grafik.



**Gambar 1. Grafik Evaluasi Kegiatan**

Data di atas menunjukkan bahwa sebagian besar peserta pelatihan dapat memahami dan menerima dengan baik materi pelatihan PowerPoint interaktif berbasis Android. 1) Presentase pemahaman peserta terhadap materi yang disajikan tim pengabdian sebesar 100%, 2) Presentase pemanfaatan media PowerPoint interaktif berbasis Android yang akan dilaksanakan oleh guru sebesar 86,67%, 3) Presentase terhadap isi materi yang dipahami oleh peserta pelatihan mendapat respon sebesar 80%, 4) Presentase terhadap teknik penyajian materi 100% peserta pelatihan dapat menerima dengan baik, 5) Presentase respon tanya jawab atau diskusi 100% peserta pelatihan menilai baik, 6) Presentase respon pertanyaan atau diskusi 100% peserta pelatihan menilai baik, 7) Instruksi yang diberikan pada saat praktek pembuatan media, pesertan menilai 100% baik dan 8) Keberlanjutan pelatihan 100% peserta menghendaki untuk diadakannya pelatihan lanjutan.

## **PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada guru di Yayasan Wiyata Mandala Muslimin Indonesia berjalan dengan baik sampai pelatihan selesai. Dimulai dari tahap persiapan dalam merancang materi, proses perizinan dari LPPM Universitas Pamulang dan Yayasan tidak ada kendala yang berarti bagi tim pengabdian. Materi pelatihan PowerPoint interaktif berbasis Android dirancang dengan memperhatikan fungsinya sebagai media pembelajaran digital, khususnya dalam masa pandemi Covid-19 ini. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di ruang kelas dengan memanfaatkan laptop/notebook pribadi peserta. Terdapat beberapa kendala dalam persiapan pelatihan seperti trouble penginstalan i-springsuit pada ms.PowerPoint, operasional windows yang tidak support, akan tetapi hal tersebut dapat diatasi oleh tim pengabdian dari kalangan dosen dan mahasiswa

Kegiatan pelatihan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Android ini dilaksanakan pada tanggal 13 – 15 Juli 2020 yang diawali dengan proses registrasi peserta. Peserta yang melakukan proses registrasi berjumlah 15 orang guru. Setelah proses registrasi selesai

dilanjutkan dengan pembukaan kegiatan pelatihan oleh ketua pelaksana yang dihadiri oleh ketua Yayasan Wiyata Mandala Muslimin Indonesia, Kepala SMP Islamiah Serua dan Kepala SMA Islamiah Serua. Dalam membuka kegiatan ketua pelaksana menyampaikan beberapa hal diantaranya memperkenalkan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang, sebagai penanggung jawab kegiatan ini, menyampaikan tujuan kegiatan, urgensi kegiatan dan output yang diharapkan. Evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjabarkan data kebermaknaan program pada para peserta.

Berdasarkan hasil produk berupa media pembelajaran interaktif ms. PowerPoint berbasis Android, secara umum para peserta telah mengetahui dasar-dasar penggunaan program dan telah mampu menerapkannya dalam pembuatan media PowerPoint berbasis Android. Sebagian besar guru peserta pelatihan telah mampu menerapkan program ms. PowerPoint berbasis Android ini untuk membuat media pembelajaran, dengan dikuasainya point-point kompetensi dalam penguasaan. Program PowerPoint yang telah ditetapkan sebagai instrument penilaian, yakni: Pengenalan Materi dan Tools PowerPoint, Memasukkan Teks dan Gambar, Memasukkan Suara dan Video, Membuat background, Mengatur effect, order dan timing, Membuat Hyperlink antar slide, Membuat Hyperlink ke URL, dan diakhiri dengan praktek langsung Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Program PowerPoint secara mandiri dibawah bimbingan tim pengabdian. Evaluasi kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan ms. PowerPoint. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara, yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pelatihan media pembelajaran PowerPoint interaktif berbasis Android ini terkait dengan upaya peningkatan literasi digital dan peningkatan kualitas pembelajaran serta sebagai solusi yang dapat diambil guru dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dalam masa pandemi Covid-19.

2. Materi yang disajikan dalam pelatihan mudah diterima, dicerna dan dipahami oleh para peserta. Hal ini juga dikarenakan jumlah master trainer yang proporsional dengan peserta pelatihan (10:15) menjadikan pelatihan berjalan dengan efektif dan kondusif.
3. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan baik.

Adapun beberapa hal yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya program pelatihan pengembangan media pembelajaran sering diselenggarakan agar pola penyampaian materi pelajaran lebih menarik dan variatif.
2. Hendaknya program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi sekolah yang dapat merasakan manfaatnya.
3. Para guru peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing dan menularkan ilmu yang diperoleh kepada guru-guru lain di sekolah mereka.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akhmad Sudrajat. 2008. *Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik dan Model Pembelajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Avis, Ben. 1991. *Teaching with Media*, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.
- Elliot, Stephen N et al,. 1996. *Educational Psychology, Brown and Benchmark: Dubuque, Iowa..*
- Idris, Nuny S. 1999. *Ragam Media Dalam Pembelajaran*. A Paper presented at KIPBIPA III, Bandung.
- Anderson, Ronald A. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hidayati, T., Handayani, I., & Ikasari, I. H. (2018). Penggunaan ICT dalam Penyusunan Modul Statistika. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 3(3), 151-172.
- Hidayati, T., & Ikasari, I. H. (2020). Developing Ict-Based Calculus Learning Media. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 5(1), 10-15.
- Ikasari, I. H., Hidayati, T., Handayani, I., Wulandari, D., & Noviana, W. (2020). Pelatihan Edmodo Untuk Proses Pembelajaran Lebih Interaktif Dan Terorganisir Bagi Smp Kebangsaan Pondok Aren. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Juhaeri. 2009. *Pengantar Multimedia Untuk Media Pembelajaran -bagian 2-*Published: July 10, 2009 dari <http://tutorial.babastudio.com/>
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Purnomo. 1996. *Strategi Pengajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.( <http://www.intel.com/>)