

PENINGKATAN PROFESIONALISME GURU SDN 2 PALEMBANG MELALUI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

Irma Salamah¹, Raden Kusumanto¹, Lindawati¹

¹Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Indonesia
irma.salamah@yahoo.com

Abstrak: Perkembangan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Banyaknya perangkat lunak (*software*) yang tersedia dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar siswa. Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru-guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Palembang dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia sehingga lebih meningkatkan efisiensi waktu penyampaian materi pembelajaran dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, praktek/pelatihan, dan tanya jawab. Hasil PKM ini menunjukkan guru-guru SDN 2 Palembang dapat mengikuti pelatihan ini dengan baik. Melalui kegiatan ini guru dapat membuat presentasi berbasis media dan mampu menambahkan animasi pada media tersebut sehingga menjadi lebih menarik. Dengan demikian kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini efektif dalam meningkatkan profesionalisme guru sekolah dasar.

Kata Kunci: *media pembelajaran, multimedia, profesionalisme guru*

Abstract: *The development of information technology is one of the opportunities that can be utilized by teachers to improve the quality of learning in the classroom. A large amount of available software can be used by teachers to develop interactive learning media and attract students' interest in learning. This community service program aims to improve the teachers' professionalism in Palembang Elementary School (SDN) 2 in making computer-based and multimedia-based learning media so as to increase the efficiency of time delivery of learning materials and teaching and learning processes become more interesting. The method used in this program was the lecture, practice/training, and question and answer. The results showed that the teachers of SDN 2 Palembang take part in this training well. Through this activity, the teachers are able to make a media-based presentation and add animation to the media so that it becomes more interesting. Thus, the training of developing multimedia-based learning media is effective in increasing the professionalism of elementary school teachers.*

Keywords: *instructional media, multimedia, teacher professionalism*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan dan keterampilan melalui pengajaran, bimbingan, atau pelatihan. Dengan adanya kemajuan teknologi tentunya pendidik dan peserta didik harus bisa beradaptasi dengan penggunaan teknologi tersebut. Namun pada kenyataannya masih ada pendidik yang kurang mampu dalam memahami penggunaan teknologi tersebut (Hartono, Lesmana, Permana, Matsun, 2018)

Penerapan teknologi pembelajaran kini sedang menjadi perbincangan hangat di kalangan para praktisi pendidikan. Sekolah berlomba-lomba untuk menciptakan program pembelajaran yang berbasis teknologi. Seakan-akan mereka menganggap bahwa dengan

menerapkan teknologi di dalam proses pembelajaran akan menjamin pembelajaran itu berhasil. Hal tersebut diikuti dengan perkembangan teknologi di Indonesia yang semakin pesat. Akan tetapi perkembangan itu juga diiringi dengan pro dan kontra dari masyarakat (Nina, 2016).

Sebelum internet berkembang, proses pembelajaran di sekolah masih berlangsung secara konvensional. Guru berceramah atau menyampaikan informasi atau materi langsung secara lisan kepada siswa. Cara pembelajaran seperti ini tidak membutuhkan banyak alat bantu. Sumber pembelajaran sangat tergantung dari buku-buku literatur yang ada. Jika ada pertanyaan murid-murid bertanya guru akan langsung menjawab (Nugraheni, 2013). Papan tulis dan buku cetak merupakan media pembelajaran yang diandalkan dalam sistem pembelajaran konvensional ini. Guru berdiri di depan kelas memberikan penjelasan materi dengan ilustrasi yang sederhana. Guru menuliskan materi di papan tulis, menerangkan materi tersebut kemudian siswa mencatat apa yang ditulis dan diterangkan oleh guru. Buku cetak merupakan hal yang wajib dimiliki oleh guru dan siswa karena buku cetak merupakan sumber pembelajaran yang utama. Selain itu apabila ada tugas yang diberikan siswa harus mengumpulkan tugas secara langsung kepada guru.

Guru juga menentukan buku cetak apa yang harus dimiliki oleh murid sebagai pegangan untuk belajar di rumah, membuat PR, dan latihan soal. (Supriyono, Sujalwo, Sapetra, & Rahayu, 2015). Semenjak masuknya teknologi dalam dunia pendidikan, banyak perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Berikut perubahan-perubahan tersebut (Nina, 2016) antara lain: (1) papan tulis digantikan proyektor, (2) buku teks digantikan *e-book*, (3) dahulu tugas dikumpulkan langsung kepada guru, sekarang tugas dikirim melalui *email*, dan (4) dahulu mencari bahan belajar ke perpustakaan, sekarang mencari bahan belajar dengan membuka internet.

Guru yang profesional harus dapat menciptakan kondisi belajar yang menantang kreativitas, aktifitas, memotivasi siswa, dan menggunakan multimedia. Dalam undang-undang guru dan dosen menyatakan bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi pedagogik, kepribadian sosial, dan profesional (Rusman, 2011). Era profesionalisme para guru tidak hanya dituntut untuk memenuhi beban tugas mengajar 24 jam seminggu, tetapi juga dituntut untuk lebih produktif dan meningkatkan efektivitas pola pembelajaran yang dilaksanakannya (Riskiawan, Setyohadi, & Arifianto, 2016).

Peranan teknologi informasi di sekolah fungsinya sangatlah penting dimana dapat mengubah metode komunikasi dalam pemberian materi yang bervariasi kepada siswa. Untuk mengimbangnya para tenaga pendidik haruslah melek teknologi, membuat tenaga pendidik bias memanfaatkan teknologi informasi pada media pembelajaran di dalam kelas. Dengan mengaplikasikan materi pembelajaran misalnya dalam bentuk *PowerPoint*. Dimana lewat *PowerPoint*, tenaga pendidik bisa menampilkan gambar, video, audio serta membuat desain materi pelajaran lebih menarik. Sehingga, peserta didik antusias mengikuti pelajaran bukan monoton dan membosankan. Di samping itu, penggunaan teknologi informasi membuat interaksi guru dengan murid dalam proses belajar mengajar di dalam kelas menjadi hidup dan dua arah. Di lain sisi guru harus lebih aktif untuk mendalami materi-materi pembelajaran yang

belum bisa didapatkan dari cara belajar konvensional. Di sisi lain proses pembelajaran memanfaatkan multimedia lebih berperan sebagai fasilitator, dengan keunggulannya tersebut membuat program pembelajaran berbasis teknologi informasi mempunyai kemampuan untuk mengisi kekurangan tenaga pendidik, namun tentu saja bukan menjadi jaminan media mampu menggantikan peran guru, karena masih banyak hal-hal yang bersifat humanisme yang tidak bisa digantikan oleh komputer (Analisdaily, 2017).

Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya (Yossie, 2011). Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll. Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Menurut Rosch Multimedia dapat diartikan sebagai kombinasi dari komputer dan video. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Gilbert, 2002). Hofstetter mengatakan, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi, menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Mayer & Moreno, 1998).

Pendidikan dan pengajaran sangat dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi. Berbagai media pembelajaran telah tercipta dengan adanya perkembangan teknologi informasi tersebut. Salah satu media pembelajaran yang berkembang dengan adanya perkembangan teknologi informasi ini adalah media pembelajaran multimedia. Multi media merupakan gabungan satu media pembelajaran dengan media pembelajaran yang lain. Secara umum multimedia adalah menggunakan beberapa media untuk menghadirkan informasi yang merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, gambar, video dan suara (Ivers & Barron, 2002). Materi yang diberikan dengan menggunakan multimedia akan menjadi lebih menarik. Materi dapat ditampilkan dengan memberikan animasi pada tulisan dan gambar. Selain itu pemberian warna dan suara akan membuat siswa lebih mudah memahami materi dengan pembelajaran yang diberikan guru (Afrida, Harizon, Bakar, & Sanova, 2018).

Sekolah Dasar Negeri 02 Palembang merupakan sekolah dasar negeri yang memiliki jumlah guru sebanyak 33 orang dengan guru tetap PNS sebanyak 24 orang, serta Guru Tidak Tetap (GTT) sebanyak 9 orang. Dari total seluruh guru sebanyak 20 orang guru (sebesar 61%) berusia diatas 50 tahun. Walaupun ada beberapa guru yang berusia muda, namun pemanfaatan teknologi informasi di SDN 02 Palembang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal. Hal ini tergambar dari hasil observasi tim pengabdian masyarakat di SDN 02 Palembang menunjukkan bahwa fasilitas perangkat komputer yang dimiliki oleh guru-guru belum dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang pekerjaan guru-guru terutama dalam sisi akademis. Sekolah Dasar Negeri 02 Palembang saat ini walaupun belum memiliki

website sekolah, namun sudah memiliki fasilitas internet dengan wifi. Secara umum, proses belajar mengajar di Sekolah Dasar Negeri 02 Palembang juga masih berbasis pada material cetak saja.

Rendahnya produktivitas guru SDN 02 Palembang dalam menyiapkan materi pembelajaran berbasis komputer disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai cara mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan memanfaatkan teknologi informasi, serta belum familiar menggunakan *tools* aplikasi komputer yang ada. Sebagian besar guru SDN 02 Palembang kurang paham akan pemanfaatan aplikasi tersebut, sehingga berimbas pada kreativitas dan produktivitas dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan profesionalisme guru-guru SDN 02 Palembang dalam membuat media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia sehingga lebih meningkatkan efisiensi waktu penyampaian materi pembelajaran dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Dengan demikian minat belajar siswa dapat lebih meningkat.

Metode

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 18 Maret 2020. Pelatihan dimulai pukul 8.00 sampai pukul 15.30 WIB. Pelatihan dilaksanakan di ruang kelas SDN 02 Palembang. Guru-guru yang mengikuti pelatihan sebanyak 20 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Tim pengabdian yang memberikan pelatihan ini sebanyak 3 orang dosen. Modul materi yang telah disiapkan oleh tim pengabdian dibagikan kepada guru-guru SDN 02 Palembang. Dengan adanya modul tersebut dapat membantu guru-guru SDN 02 Palembang untuk lebih memahami pembuatan slide dengan menggunakan *PowerPoint*. Pembagian tugas tim pengabdian adalah 1 orang tim pengabdian menyajikan materi melalui slide dan 2 orang tim pengabdian yang lain melakukan pendampingan praktek langsung pada para peserta.

Sebelum pelatihan dimulai para guru diberikan angket yang berisi daftar pertanyaan untuk mengetahui bagaimana keadaan guru-guru SDN 02 Palembang terhadap penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di kelas. Angket pelatihan *PowerPoint* dapat dilihat pada tabel 1 (terlampir).

Kegiatan pengabdian menggunakan tiga metode yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah memberikan penjelasan (ceramah) di kelas mengenai teori dasar-dasar multimedia, dasar-dasar *Microsoft PowerPoint 2010*, dan dasar-dasar pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint 2010* (Menu, Materi, kuis dan konversi ke video)

2. Metode Praktek/Pelatihan

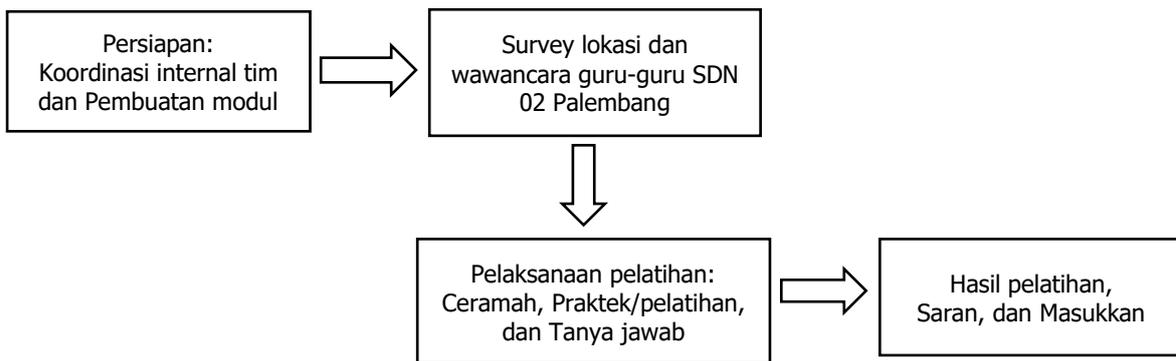
Metode ini dilakukan dengan pelatihan dan praktek langsung. Peserta menerapkan secara langsung cara membuat presentasi menggunakan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint 2010* sehingga lebih mudah dipahami. Sehingga apa yang menjadi tujuan dalam pelatihan ini dapat tercapai. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 18 Maret 2020 di SDN 02 Palembang.

Susunan acara dan jadwal kegiatan meliputi tahap pengenalan multimedia, multimedia pembelajaran, pembuatan aplikasi multimedia interaktif mulai dari instalasi software utama dan pendukung sampai ke tahap pertahap pembuatan aplikasi, dilanjutkan dengan tanya jawab.

3. Metode Tanya Jawab

Metode ini dilakukan dengan berdiskusi atau tanya jawab selama praktek/pelatihan berlangsung. Para peserta dapat langsung bertanya apabila ada yang tidak dimengerti berkaitan dengan materi yang telah dijelaskan.

Adapun bagan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1. Bagan kegiatan pengabdian

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelatihan dilaksanakan, terlebih dahulu tim pengabdi melakukan survey (tanya jawab) kepada guru-guru SDN 02 Palembang untuk mendapatkan data apa yang paling dibutuhkan guru dalam penguasaan ketrampilan komputer untuk meningkatkan profesionalisme dalam pengajaran di kelas. Dari hasil survey tersebut diketahui bahwa kebanyakan guru ingin meningkatkan profesionalisme mereka dengan menggunakan *PowerPoint* saat mengajar di kelas. Dari hasil survey juga ada beberapa guru yang sudah cukup mahir menggunakan *PowerPoint* sebagai alat presentasi di kelas, tetapi belum menggunakan *PowerPoint* untuk memberikan kuis kepada siswanya. Untuk kelancaran pelatihan, pihak sekolah meminta masing-masing peserta membawa *notebook/laptop*.

Hasil dari angket yang diberikan kepada 33 orang guru SDN 02 Palembang, sebanyak 18 orang guru menyatakan bahwa mereka mengetahui apa itu *PowerPoint*, tetapi mereka tidak menggunakannya sebagai media pembelajaran di kelas. 15 orang guru pernah menggunakan *PowerPoint* dalam pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan ke 33 guru-guru SDN 02 Palembang mengetahui fitur-fitur yang ada pada *PowerPoint*, tetapi hanya 13 orang yang mengerti dan memahami fitur-fitur tersebut. Demikian juga dengan cara membuat materi dan memberikan animasi, hanya 13 orang yang memahaminya. Sedangkan untuk konversi ke video dan membuat kuis semua guru-guru SDN 02 Palembang tidak memahaminya.

Bentuk pelatihan meliputi pemberian materi kajian dasar dan materi kajian yang dijabarkan dalam langkah-langkah kerja. Pembahasan materi tersebut sesuai dengan materi

yang telah dipersiapkan. Pembahasan menyangkut pengertian sampai ke manfaat aplikasi multimedia pembelajaran. Pembahasan juga dilanjutkan dengan praktek/pelatihan penggunaan dasar-dasar *PowerPoint*. Pada saat praktek langsung membuat slide guru-guru didampingi secara langsung agar materi lebih cepat dikuasai. Selain itu tanya jawab juga sangat membantu penguasaan para guru dalam memahami pembuatan slide dengan menggunakan *PowerPoint*.

Dari hasil observasi tim pengabdian di lapangan, peserta cukup antusias dengan adanya pelatihan ini. Hal ini ditandai dengan rata-rata peserta membawa *notebook/laptop* masing-masing untuk mencobakan setiap arahan yang diberikan instruktur dalam pelatihan. Antusiasme para guru juga terlihat dari aktifnya diskusi antara guru-guru dan tim pengabdian dimana guru-guru akan langsung menanyakan apabila ada hal belum mereka mengerti. Kendala yang ada dalam pelatihan ini adalah adanya beberapa guru yang masih awam menggunakan computer sehingga tim pengabdian harus mengajarkan dulu dasar-dasar komputer. Suasana pelatihan pada guru-guru SDN 02 Palembang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Foto-foto kegiatan pengabdian

Penjelasan materi dimulai melalui modul mulai dari menjelaskan fungsi-fungsi menu yang sering dipakai dalam pembuatan slide, membuat animasi, konversi video, dan membuat kuis interaktif. Semua materi dapat disampaikan beriringan dengan praktek pembuatan slide. Diharapkan materi yang telah disampaikan dan dipraktikkan oleh guru-guru ini dapat dipahami dan diterapkan pada saat proses pembelajaran di kelas. beberapa materi yang masih belum dapat dipahami pada saat pelatihan dapat diulang dan dipraktikkan kembali oleh para guru dilain waktu dengan acuan modul yang diberikan oleh tim pengabdian.

Pembuatan bentuk interaktif tidak hanya kuis namun lebih banyak ke pola interaktif dalam bentuk menu. Dalam pembuatan menu cukup memakan waktu untuk pelatihannya karena setiap peserta harus menggambar melalui *PowerPoint*, mengambil gambar dari internet untuk dimasukkan ke *PowerPoint*, menambahkan animasi pada tulisan, dan mengkonversi ke video, serta membuat kuis interaktif di *PowerPoint*.

Dari pelatihan tersebut para guru berhasil mempraktekkan materi *PowerPoint* dari memilih tampilan slide, desain slide, animasi slide, konversi materi ppt menjadi video, dan membuat kuis. Gambar 3 merupakan salah satu contoh hasil pembuatan *PowerPoint* untuk mata pelajaran matematika. Pada Gambar 3 tersebut terlihat bahwa peserta telah dapat membuat

slide dengan tampilan yang baik, menambah efek transisi, dan menambahkan gambar sebagai ilustrasi pembelajaran.



Gambar 3. Contoh salah satu hasil slide *PowerPoint* peserta

Untuk mengevaluasi bagaimana penguasaan peserta terhadap materi yang diberikan, tim pengabdian membuat penilaian dari slide *PowerPoint* yang disajikan oleh peserta dengan beberapa kriteria seperti yang terlihat pada Tabel 2. Penilaian menggunakan 4 skor yaitu: Kurang (K) = 1, Cukup Baik (CB) = 2, Baik (B) = 3, dan Sangat Baik (SB) = 4

Tabel 2. Kriteria penilaian pelatihan

Kriteria	Skor			
	1	2	3	4
Pengenalan Menu (PM) Membuka, membuat file baru, menyimpan file, membuat tabel, menyisipkan <i>shape</i> , gambar, dan <i>SmartArt</i> , menu <i>transition</i> , menu <i>animation</i> , <i>Slide show</i>				
Teks dan Gambar (TDG) Pemilihan font, teks dan tulisan dapat dibaca, tata letak teks dan gambar, penggunaan kalimat yang singkat dan jelas				
Background (BG) Desain slide, keselarasan warna huruf dan <i>background</i>				
Membuat Animasi (MA) Tampilan animasi, penambahan musik, efek transisi, penggunaan dan penempatan animasi yang tepat				
Konversi Video (KV) Kualitas tampilan gambar dan suara, kesesuaian musik pengiring dengan materi yang disajikan				
Membuat Kuis (MK) Membuat soal essay, membuat soal pilihan ganda				

Hasil penilaian terhadap kemampuan rata-rata peserta dalam membuat media pembelajaran berbasis *PowerPoint* dapat dilihat pada tabel 3. Skala penilaian terhadap

penguasaan materi yang diberikan menggunakan skala 1 sampai skala 4. Untuk rata-rata 1 – 1,9 berarti penguasaan peserta adalah kurang, rata-rata 2,1 – 2,9 berarti penguasaan peserta adalah cukup baik, dan rata-rata 3 – 3,9 berarti penguasaan peserta adalah baik.

Tabel 3. Penilaian hasil karya pelatihan

No	Nama Guru	Materi					
		PM	TDG	BG	MA	KV	MK
1	Emiliya, S.Pd, Mm	3	3	3	3	3	2
2	Syamsidar, S.Pd.	3	3	3	3	3	3
3	Hj. Subranti, S.Pd	3	3	3	2	3	2
4	Hj. Msy. Putri Nuraini, S.Pd.Sd	3	3	3	2	3	2
5	Hj. Maimunah, S.Pd.Sd	3	3	2	3	3	2
6	Husniati, S.Pd	3	3	3	3	3	3
7	Mardiana, S.Pd.Sd	3	3	3	3	3	3
8	Hj. Wellina, S.Pd.	3	3	3	2	3	3
9	Rosmawati, S.Pd.Sd	3	3	3	3	3	3
10	Nurlaila, S.Pd.Sd	3	3	3	3	3	3
11	Hj. Suhartini, S.Pd.Sd	3	3	3	3	3	3
12	Sri Husnani, S.Pd	3	3	3	3	3	3
13	Siti Nurpada, S.Pd	3	3	3	3	3	3
14	Jasmer Gultom, S.Pd	3	3	3	3	3	3
15	Hj. Husniah Zulfa, A.Ma.Pd	3	3	2	3	3	3
16	Ruwaida, A.Ma.Pd	3	3	3	3	3	3
17	Syamsiar Rusnaini, A.Ma	3	3	3	3	3	2
18	Sriwijaya Yanto, S.Pd	3	3	3	3	3	3
19	Suprihatin, S.Pd.Sd	3	3	3	3	3	3
20	Ribkoh, S.Pd	3	3	2	3	3	3
21	Yuliana, S.Pd.I	3	3	3	3	3	3
22	Nirma Yunita, S.Pd	3	3	3	2	3	3
23	Gian Handini, S.Pd	3	3	3	3	3	3
24	Banu Krisna Mahardika, S.Pd	3	3	3	3	3	3
Skor total		72	72	69	68	72	67
Rata-rata		3	3	2,87	2,83	3	2,79

Materi yang diberikan pada guru-guru SDN 02 Palembang adalah mulai dari pengenalan menu–menu *PowerPoint*, memilih font untuk tulisan, menambah gambar, memilih background yang baik, dan menambah animasi pada slide. Agar pembelajaran menjadi lebih menarik ditambahkan materi konversi video dan membuat kuis dengan menggunakan *PowerPoint*. Secara keseluruhan guru-guru SDN 02 Palembang telah memahami materi yang diberikan dengan baik.

Dari Tabel 3 diatas dapat dilihat nilai rata-rata penguasaan materi pada tiap-tiap kriteria. Untuk kriteria pengenalan menu (PM), teks dan gambar (TDG), dan konversi video (KV) penguasaan para peserta sudah baik. Guru-guru SDN 02 Palembang telah memahami menu–menu yang sering digunakan untuk membuat slide pada *Microsoft PowerPoint*, mulai dari membuka *PowerPoint*, membuat file baru, menyimpan file, membuat tabel, menyisipkan *shape*, gambar, dan *SmartArt*, membuat *transition*, membuat *animation*, dan *slide show*. Hasil slide yang dibuatpun sudah baik. Pemilihan font yang tepat sehingga teks dan tulisan dapat dibaca, tata letak teks dan gambar yang nyaman dilihat, dan penggunaan kalimat yang singkat dan

jelas. Demikian juga dengan hasil video slide, menampilkan gambar yang berkualitas dan jelasnya suara musik pengiring yang didengar ketika musik pengiring dihidupkan, serta kesesuaian musik pengiring dengan materi yang disajikan.

Untuk kriteria background (BG), membuat animasi (MA), dan membuat kuis (MK) penguasaan para peserta adalah cukup baik. Ada beberapa slide peserta yang tidak terbaca dengan jelas dikarenakan warna huruf dan *background* tidak selaras, juga dengan tampilan dan penempatan animasi, pemberian efek transisi yang kurang tepat, serta masih kurangnya penguasaan materi peserta dalam membuat soal esai dan membuat soal pilihan ganda.

Beberapa pelatihan mengenai power point bagi guru-guru sekolah dasar telah dilakukan oleh beberapa pengabdian sebelumnya. (Salamah, Lindawati, Asriyadi, & Kusumanto, 2019) memberikan pelatihan power point bagi guru-guru SDN 130 Palembang. Materi yang diberikan adalah pengenalan *PowerPoint* dan membuat animasi. Metode yang digunakan adalah presentasi, demonstrasi, dan praktik. Hasil yang dicapai setelah pelatihan adalah Peserta dapat membuat tulisan, membuat rancangan tampilan, mengatur animasi tampilan pada program power point untuk kebutuhan presentasi. Selain itu pelatihan yang sejenis juga dilakukan oleh (Minardi & Akbar, 2020) yang memberikan pelatihan *PowerPoint* bagi guru-guru SD di Semarang. Metode yang digunakan adalah identifikasi, pelatihan, dan pendampingan. Hasil yang dicapai setelah pelatihan adalah adanya guru-guru SD di Semarang dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*.

Dari hasil pengabdian sebelumnya terlihat pentingnya *PowerPoint* untuk peningkatan proses pembelajaran maka pelatihan PowerPoint bagi para guru sangat diperlukan. Dengan adanya pelatihan PowerPoint ini tentunya akan meningkatkan kompetensi dan kemampuan guru-guru dalam mengajar yang tentunya hal ini akan meningkatkan profesionalisme para guru yang akan berdampak pada meningkatnya kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pelatihan yang diberikan rata-rata penguasaan guru-guru SDN 02 Palembang terhadap materi yang diberikan adalah baik. Penilaian untuk materi pengenalan menu, teks dan gambar, dan konversi video adalah baik. Sedangkan penilaian untuk background, membuat animasi, dan membuat kuis adalah cukup baik. Beberapa guru yang sebelum pelatihan tidak mengerti dan memahami *PowerPoint*, dapat mengerti dan memahami mengenai *PowerPoint* setelah pelatihan. Bagi guru-guru yang sebelumnya telah menggunakan *PowerPoint* dalam pengajarannya dapat lebih memahami dan dapat membuat materi ajar dengan lebih baik lagi, lebih atraktif, dan lebih menarik dengan menggunakan *PowerPoint*. Adanya pelatihan ini diharapkan dapat lebih meningkatkan profesionalisme guru-guru SDN 02 Palembang dalam proses belajar mengajar dikelas, karena profesionalisme seorang guru salah satunya dinilai dari kompetensi mengajar dengan menggunakan media pembelajaran.

Dengan adanya pelatihan ini guru-guru SDN 02 Palembang dapat mengoptimalkan performa software komputer yang telah dikenal untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan profesionalismenya dengan mengeksplorasi fitur-fitur yang belum banyak digunakan.

Komunikasi antara tim pengabdian dan para guru juga terjalin dengan baik. Pelatihan *PowerPoint* bagi guru-guru SDN 02 Palembang telah berhasil dilaksanakan oleh tim pengabdian dari Jurusan Teknik Elektro Polstri. Guru-guru di SDN 02 Palembang memberikan tanggapan yang positif terhadap pelatihan *PowerPoint* ini. Hal ini dapat dilihat dari respon dan pertanyaan para peserta pada saat pelatihan. Pada akhir pelatihan para peserta memberikan masukan agar dapat diadakan kegiatan lanjutan program pelatihan seperti ini dengan *software* animasi lain seperti *Prezi* dan *Libre Office* agar kemampuan membuat animasi bagi guru-guru sekolah dasar semakin berkembang khususnya bagi guru-guru SDN 02 Palembang.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Politeknik Negeri Sriwijaya, khususnya kepada P3M Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah mendukung dengan memberikan bantuan dana untuk pengabdian ini. Selain itu juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SDN 02 Palembang yang telah memberikan fasilitas dan support dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ini di SDN 02 Palembang. Semoga pengabdian ini bermanfaat untuk meningkatkan proses belajar mengajar di kelas.

Referensi

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15–22. DOI: <https://doi.org/10.22437/jkam.v2i1.5426>
- Analisedaily. (2017). Guru Profesional Harus Melek Teknologi. Retrieved from <https://analisedaily.com/berita/arsip/2017/11/25/458117/guru-profesional-harus-melek-teknologi/>
- Gilbert, D. (2002). *Multimedia Technology*. Queensland.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139-147. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v14i2.587>
- Ivers, K. S., & Barron, A. E. (2002). *Multimedia Projects in Education: Designing, Producing, and Assessing*. Diakses di <http://books.google.com/books?id=Adi07NylHwcc&pgis=1>
- Mayer, R. E., & Moreno, R. (1998). *Aids to computer-based multimedia learning*. California, USA.
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96. DOI: <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Nina. (2016). Sebelum dan Sesudah Ada Teknologi Pendidikan. *Kompasiana.Com*. Diakses di <https://www.kompasiana.com/amanina/57071d63ee927339055ab53c/sebelum-dan-sesudah-ada-teknologi-pendidikan?page=2>
- Nugraheni, C. E. (2013). Pembelajaran Dulu dan Sekarang. Diakses di <http://pip.unpar.ac.id/publikasi/buletin/sancaya-vol-02-no-03-edisi-mei-juni-2014/pembelajaran-dulu-dan-sekarang/>
- Riskiawan, H.Y., Setyohadi, D.P.S., & Arifianto, A.S. (2016). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas guru SMA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat J-DINAMIKA*, 1(1), 48–52.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Gafindo Persada.
- Salamah, I., Lindawati, Asriyadi, & Kusumanto, R. (2019). Peningkatan Kemampuan Guru-Guru SD

- Negeri 130 Palembang Dalam Menyajikan Presentasi Atraktif Melalui Pelatihan Microsoft Power Point. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 52. DOI: <https://doi.org/10.30651/aks.v4i1.2197>
- Supriyono, H., Sujalwo, Sapoetra, A., & Rahayu, E. T. (2015). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis web bagi guru SMP dan SMA Muhammadiyah Kartasura. *Jurnal Warta*, 18(No.2), 98–109.
- Yossie. (2011). Pembelajaran berbasis multimedia. Diakses di <https://yossiekudotcom.wordpress.com/2011/09/27/pembelajaran-berbasis-multimedia/>

Lampiran

Tabel 1. Angket pra-pelatihan *PowerPoint*

No	Pertanyaan (Q)	Jawaban (Ya/Tidak)
Q1	Apakah anda tahu mengenai <i>PowerPoint</i> ?	
Q2	Apakah anda tertarik menggunakan <i>PowerPoint</i> sebagai media pembelajaran di kelas?	
Q3	Apakah anda pernah menggunakan <i>PowerPoint</i> dalam pembelajaran di kelas?	
Q4	Menurut anda apakah <i>PowerPoint</i> berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas?	
Q5	Apakah anda mengetahui fitur-fitur yang ada pada <i>PowerPoint</i> ?	
Q6	Apakah anda mengerti dan memahami fitur-fitur yang ada pada <i>PowerPoint</i> ?	
Q7	Tahukah anda cara membuat materi dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> ?	
Q8	Tahukah anda cara membuat animasi dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> ?	
Q9	Tahukah anda cara membuat kuis dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> ?	
Q10	Tahukah anda cara konversi ke video dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> ?	