

PENINGKATAN KOMPETENSI DIGITAL GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MS POWER POINT DI SMPN 01 KARIMUNJAWA

F. Fibrianaa, A. Mariantia, A. Purwinarkoa, N. Widiartia, A. W. Kurniasih

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Abstrak

Kepulauan Karimunjawa sampai dengan tahun 2001 telah memiliki sekolah mulai dari jenjang sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah. Sesuai dengan perkembangan saat ini, kurikulum 2013 telah diimplementasikan di beberapa sekolah di Indonesia. Akan tetapi, beberapa sekolah di Kepulauan Karimunjawa belum mampu melaksanakan pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum 2013. Hal ini ditunjukkan dengan minimnya pemanfaatan komputer maupun jaringan internet untuk mendukung proses pembelajaran. Beberapa guru telah memanfaatkan media pembelajaran berbasis MS power point untuk mendukung kegiatan ceramah. Penggunaan media pembelajaran interaktif belum banyak diimplementasikan. Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat (PPM) FMIPA UNNES melaksanakan kegiatan pelatihan dan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis MS power point bagi guru-guru SMP N 01 Karimunjawa. Metode kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan metode partisipatif sebagai berikut: mengidentifikasi kesulitan yang dialami para guru dalam memanfaatkan media komputer atau internet, mencari informasi tentang wujud pemberdayaan yang tepat, mendorong partisipasi para guru melalui Kepala Sekolah, melaksanakan pelatihan pemanfaatan MS power point sebagai media pembelajaran interaktif, dan melaksanakan evaluasi keberhasilan kegiatan. Kegiatan pelatihan dan workshop telah dilaksanakan di SMP N 1 Karimunjawa pada tanggal 28 Juli 2018 diikuti oleh 16 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Pelatihan dibuka oleh Dekan FMIPA bertempat di laboratorium komputer. Guru-guru tersebut memperoleh materi pembuatan soal pilihan ganda interaktif berbasis MS power point. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebanyak 50% peserta berhasil membuat soal pilihan ganda interaktif.

Kata Kunci: Kompetensi Digital, Media Pembelajaran Interaktif, Ms. Power Point

Pendahuluan

Kecamatan dari Kabupaten Jepara, Jawa Tengah yang terletak sebelah utara kota Jepara dengan jarak kurang lebih 45 mil atau 90 km dari ibukota Kabupaten Jepara. Kecamatan Karimunjawa memiliki 27 pulau yang 5 diantaranya telah berpenghuni. Berdasarkan data kependudukan, Kepulauan Karimunjawa didominasi oleh tamatan sekolah dasar ($\pm 26\%$) dan tidak tamat sekolah dasar ($\pm 49\%$), serta sisanya dengan pendidikan yang lebih tinggi (Effendi, 2002).

Sejak tahun 2001, angka dan tingkat pendidikan di Karimunjawa menunjukkan peningkatan yang signifikan. Sarana Pendidikan atau Sekolah di Karimunjawa setelah tahun 2001 sudah menjangkau sampai tingkat SLTA. Akan tetapi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dan internet masih terbatas. Saat ini, di era digital, aplikasi komputer sebagai media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan mutu pendidikan dan prestasi siswa dalam belajar dan menjadi suatu keharusan bagi siswa, apalagi guru SMP. Oleh karena itu, pengetahuan dan pemanfaatan komputer di kalangan siswa seharusnya mulai dikenalkan sejak usia dini dengan dimulai dari pengenalan komputer sebagai media pembelajaran berbasis yang kepada para guru SMP. Dalam hal ini, para guru SMP di Karimunjawa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan ide dan mengaplikasikan kemampuannya sesuai dengan tingkat pendidikan. Penggunaan komputer/internet sangat diperlukan walaupun mungkin

dapat mengejutkan masyarakat. Dalam menyosialisasikan pemakaian komputer/internet ini, partisipasi masyarakat perlu ditumbuhkembangkan secara sungguh-sungguh. Jika masyarakat sudah mendukung, maka support SMP tentang penggunaan komputer/internet untuk melayani para siswa agar tidak gagap teknologi ini akan berkembang dengan sendirinya (Sumbodo et al., 2017).

Berdasarkan analisis situasi, saat ini sebagian guru di SMP N 1 Karimunjawa telah memanfaatkan media power point dalam proses pembelajarannya. Hanya saja, penggunaannya masih terbatas untuk mendukung metode ceramah yang dilaksanakan oleh guru. Eksplorasi yang lebih luas tentang pemanfaatan MS power point belum dilakukan. Sebenarnya MS power point dapat didesain menjadi media pembelajaran interaktif tidak hanya satu arah dari guru saja. Selain itu di SMP N 1 juga tersedia fasilitas laboratorium komputer dengan perangkat hardware maupun software yang cukup memadai untuk kegiatan belajar mengajar setingkat SMP namun belum dimanfaatkan secara optimal.

UNNES sebagai Perguruan Tinggi yang juga menghasilkan guru SMP memiliki kewajiban moral untuk membagikan pengetahuan kepada masyarakat pendidikan yang membutuhkan melalui pengabdian kepada masyarakat berbasis IPTEK. Antara lain, dengan memberikan bantuan pelatihan dan pendampingan kepada para guru SMP tentang manfaat penggunaan komputer atau internet sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan ini perlu dilakukan untuk memberikan

perlakuan yang sama dan adil bagi para guru SMP di mana pun berada. Pemberian pelatihan dan pendampingan kadang memiliki hambatan berupa keterbatasan karena sekolahnya mungkin belum memiliki sarana prasarana komputer/internet yang lengkap dengan segala fasilitasnya.

Berdasarkan uraian di atas, beberapa masalah pada guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa yang berhasil diidentifikasi adalah:

1. Sebagian guru-guru belum optimal menggunakan media pembelajaran berbasis komputer antara lain program MS power point;
2. guru-guru masih mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan pemanfaatan software komputer yang tersedia yaitu Microsoft (MS) sebagai media pembelajaran;
3. perlu pemberdayaan guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa dalam memanfaatkan komputer khususnya program MS power point sebagai media pembelajaran interaktif;

Sebagai salah satu pilar tridharma perguruan tinggi, tim pengabdian masyarakat (PPM) FMIPA UNNES wajib mengembangkan dan menerapkan program-program pemberdayaan masyarakat. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai Universitas berwawasan konservasi maka penyebaran nilai-nilai konservasi harus dilaksanakan. Melalui kegiatan pengabdian ini diharapkan selain IPTEKS terdapat pula nilai-nilai konservasi yang akan disebarluaskan antara lain nilai tanggung jawab, jujur, cerdas, tangguh, peduli, cinta tanah air.

Solusi dari permasalahan yang berhasil diidentifikasi adalah meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam memanfaatkan komputer khususnya program MS power point agar bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif baik dengan memanfaatkan internet (online) maupun offline.

Target dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SMPN 1 Karimunjawa yang mengikuti pelatihan mampu membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif dalam bentuk soal pilihan ganda interaktif yang dibuat dengan menggunakan MS powerpoint. Minimal untuk 1 topik bahasan yang diampunya.

Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMPN 1 Karimunjawa menggunakan metode partisipatif yang dirancang dengan tahapan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi tingkat kesulitan para guru SMPN 1 Karimunjawa dalam pengoperasian software komputer dengan menggunakan metode survey menggunakan angket.
2. Mencari informasi yang akurat tentang bagaimana wujud pemberdayaan yang diinginkan kepada para guru SMPN 1 Karimunjawa dalam memanfaatkan komputer

sebagai media pembelajaran melalui wawancara dengan para guru.

3. Melalui kepala sekolah mendorong agar para guru SMPN 1 Karimunjawa dapat mengenal pemanfaatan komputer secara optimal dalam pembelajaran.
4. Melaksanakan pengenalan, pelatihan, dan pendampingan dengan metode ceramah, praktik dan workshop agar para guru SMPN 1 Karimunjawa dapat mengoptimalkan pemanfaatan komputer khususnya program MS Power point sebagai media pembelajaran interaktif.
5. Melaksanakan evaluasi setelah pelatihan dan pendampingan selesai dilaksanakan. Komponen dan indikator keterampilan guru yang dievaluasi adalah:
 - a. kemampuan para guru SMPN 1 Karimunjawa peserta pelatihan dalam mengoperasikan komputer sebagai media pembelajaran;
 - b. kemampuan para guru SMPN 1 Karimunjawa dalam membuat media pembelajaran sederhana berbasis MS powerpoint

Cara Pemberian Skor secara Kuantitatif

Rentang skor adalah 0 s.d 100.

Cara Pemberian Skor secara Kualitatif

Skor 51 – 60 : Kurang

Skor 61 – 80 : Sedang

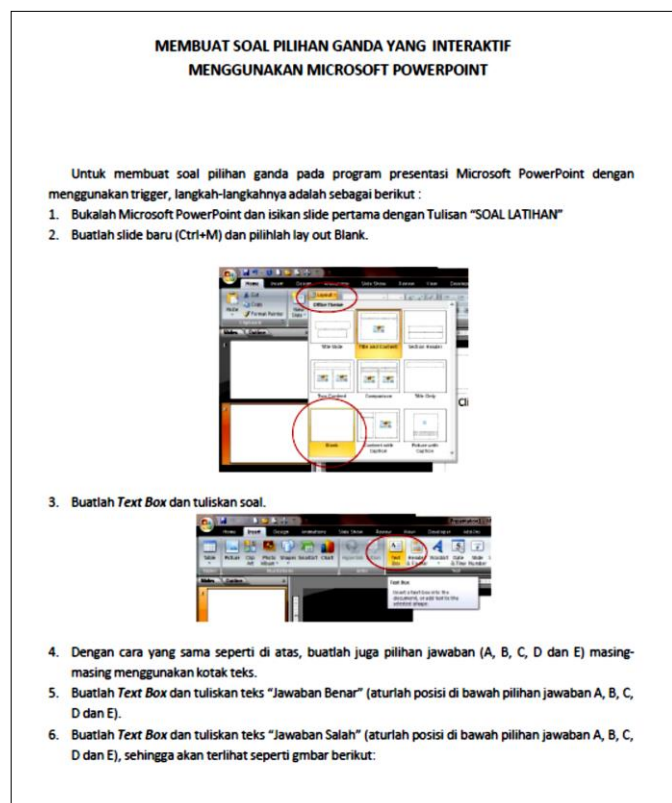
Skor 81 – 85 : Baik

Skor 86 – 100 : Amat Baik

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat oleh tim PPM FMIPA Universitas Negeri Semarang diawali dengan mewawancara guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa. Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa, diketahui bahwa guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa sudah mengenal MS powerpoint. Akan tetapi, para guru jarang menggunakannya sehingga keterampilan digital MS powerpoint kurang optimal. Tim PPM FMIPA UNNES memandu cara mengoperasikan MS powerpoint dan mendampingi para guru tahap demi tahap.

Fasilitas laboratorium komputer di SMPN 1 Karimunjawa cukup memadai dengan perangkat komputer yang lengkap dan relatif baru. Materi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis MS powerpoint diawali dengan penjelasan secara singkat tentang MS powerpoint, dan kegunaannya. Kemudian masuk ke materi inti tentang pembuatan soal pilihan ganda interaktif berbasis powerpoint. Untuk mempermudah peserta pelatihan, telah dibagikan manual yang berisi langkah-langkah untuk membuatnya. Manual ini memiliki gambaran langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dalam hal ini membuat soal pilihan ganda (Gambar 1).



Gambar 1. Panduan langkah pembuatan soal interaktif

Dalam proses kegiatan peserta pelatihan antusias mengikuti langkah-langkah yang dijelaskan oleh pemateri. Pada awalnya banyak peserta yang mengalami kesulitan, namun pemateri dengan sabar mengulang-ulang langkah demi langkah dengan dibantu oleh anggota pengabdian yang lain. Beberapa peserta yang telah berhasil membuat soal pilihan ganda interaktif membantu teman lainnya yang belum berhasil membuat. Peserta yang mampu membuat soal interaktif secara mandiri mencapai 50% (Tabel 1).

Tabel 1. Jumlah peserta yang mampu membuat soal interaktif secara mandiri

Kategori	Jumlah (%)	Rata-rata Skor	Kategori
Peserta mampu membuat soal interaktif secara mandiri	50	84	Baik
Peserta mampu membuat soal interaktif dengan pendampingan	50	79	Sedang
Peserta tidak mampu membuat soal interaktif	0	0	-

Hasil pengabdian masyarakat tim P2M FMIPA UNNES menunjukkan bahwa dengan pembimbingan yang intensif dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama sekitar 1 jam

pelatihan, guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa telah berhasil membuat soal pilihan ganda interaktif berbasis MS power point. Keterampilan ini penting dikuasai oleh guru-guru dalam rangka untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Eksplorasi terhadap fungsi-fungsi lain dalam program MS word perlu dilakukan untuk mengoptimalkan fasilitas yang ada dan membantu guru-guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hasil penelitian kependidikan yaitu penggunaan media powerpoint sebagai media untuk pembelajaran dapat meningkatkan prestasi siswa sebesar 17% (Nurlatifah, 2015).

Seperti diketahui masih banyak fungsi-fungsi lain dalam MS Powerpoint yang belum dieksplorasi dan dioptimalkan pemanfaatannya. SMPN 1 Karimunjawa di kabupaten Jepara memiliki fasilitas laboratorium komputer yang representative. Akan sangat disayangkan jika fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal untuk memperbaiki proses pembelajaran. Selain itu guru-guru hampir seluruhnya telah memiliki laptop/notebook yang dapat pula dimanfaatkan dalam prose pembelajaran di ruang kelas karena tersedia lat penunjang LCD proyektor dan pasokan listrik yang mencukupi.

Guru-guru peserta pelatihan merasa terbantu dan mendapatkan ilmu dan keterampilan yang mereka butuhkan. Guru-guru akan dapat menyiapkan soal-soal pilihan ganda interaktif dengan memanfaatkan MS power point. Soal-soal pilihan ganda interaktif ini bisa menjadi ajang latihan bagi siswa-siswa SMPN 1 Karimunjawa sebelum mereka menempuh UAN berbasis komputer. Mereka akan menjadi terbiasa mengerjakan soal-soal interaktif berbasis teknologi informasi.

Para peserta pelatihan berterima kasih atas ilmu yang diberikan dan berminat untuk mendapatkan pelatihan-pelatihan yang lain untuk meningkatkan kualitas mereka sebagai guru dan kualitas proses pembelajarannya. Kemampuan komputer atau digital para guru di abad ke-21 ini harus berkembang dan menjadi sebuah kebutuhan primer. Guru dan siswa harus siap untuk mengalami perubahan (Brown, 2002). Selanjutnya, para guru juga mengharapkan adanya pelatihan-pelatihan lainnya yang mereka perlukan misalnya pelatihan penyusunan proposal Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Berdasarkan kondisi tersebut maka peran tim pengabdian masyarakat FMIPA UNNES menjadi sangat strategis. Tim P2M FMIPA UNNES memiliki kapabilitas dan kapasitas untuk melatih guru-guru sehingga mereka dapat menguasai dan berkreasi dengan fasilitas yang ada di dalam software yang sebenarnya cukup familiar bagi para guru. Program MS office yang selama ini banyak digunakan adalah program MS word itupun hanya digunakan untuk mengetik. Kegunaan yang lain sebetulnya masih banyak yang belum dieksplorasi.

Khalayak sasaran yang memang membutuhkan ilmu dan keterampilan merupakan mitra yang strategis untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Tim

pengabdian masyarakat FMIPA UNNES dapat berperan lebih besar untuk membantu para guru khususnya yang berada di daerah-daerah yang sulit terjangkau transportasinya. Oleh karena itu diperlukan kebijakan khusus dari pimpinan Fakultas untuk memberikan fasilitas dan dukungan baik dari sisi kebijakan maupun finansial dalam rangka membantu guru-guru di daerah yang sulit terjangkau atau daerah-daerah tertinggal.

Simpulan

Setelah dilaksanakannya Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis MS power point, sebanyak 50% guru-guru di SMPN 1 Karimunjawa kabupaten Jepara berhasil membuat dan mengaplikasikan program MS Power point sebagai media pembelajaran interaktif dalam bentuk soal pilihan ganda interaktif.

Perlunya tindak lanjut kegiatan pengabdian pada masyarakat bagi guru-guru SMP di Karimunjawa khususnya khususnya dalam pembuatan media pembelajaran dan pengetahuan serta keterampilan-keterampilan lain misalnya

keterampilan menyusun Proposal Penelitian Tindakan Kelas yang sangat dibutuhkan oleh guru-guru.

Daftar Pustaka

- BROWN, I. 2002. New radicalism for art education: embracing change. *Australian Art Education*, 25, 62.
- EFFENDI, M. 2002. Pengaruh Pendidikan, Komunikasi, dan Motivasi terhadap Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan di Kepulauan Karimunjawa Kabupaten Jepara. Master Degree Research Thesis, PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS DIPONEGORO.
- NURLATIFAH, A. A. 2015. Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis Microsoft Office Powerpoint interaktif pada siswa kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*, 1.
- SUMBODO, B. A. A., DHARMAWAN, A. & FAIZAH, F. 2017. Implementasi Teknologi Internet Sebagai Solusi Pengentasan Masalah Komunikasi di Desa Nyamuk, Kecamatan Karimunjawa, Kabupaten Jepara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 2, 189-203.