

Kompetensi Calon Guru Matematika: Kreativitas dalam Membuat Powerpoint pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)

Rahmawati Rahmawati, Zaenuri Zaenuri, Mulyono Mulyono, Adi Nur Cahyono

Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

*Corresponding Author: rahmawati082021@students.unnes.ac.id

Abstrak. Teknologi telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, untuk itu kreativitas calon guru diperlukan untuk memenuhi kebutuhan siswa di abad-21. Praktik pengalaman lapangan (PPL) merupakan salah satu kompetensi yang membekali calon guru dalam praktik/latihan mengajar serta membuat media pembelajaran berupa powerpoint. Oleh karena itu, penelitian ini akan mendeskripsikan kreativitas yang dilakukan calon guru matematika dalam membuat powerpoint tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan subjeknya adalah lima orang calon guru matematika Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data penelitian menggunakan reduksi data, penyajian dan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan kreativitas yang dimiliki calon guru matematika dalam membuat powerpoint yaitu digunakannya template yang kontekstual, penambahan gambar, penggunaan ukuran/jenis font dan warna yang variatif, penggunaan animasi pada gambar, teks/paragraph, dan latihan soal/kuis. Selain itu, calon guru matematika juga menambahkan transisi slide dan hyperlink dalam powerpoint yang dibuat. Dari kreativitas tersebut, maka kompetensi calon guru matematika dalam membuat powerpoint akan menjadi bekal berharga dalam menyajikan matematika yang menarik bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Kata kunci: kreativitas; calon guru matematika; membuat PowerPoint; praktik pengalaman lapangan (PPL).

Abstract. Technology has become an integral part of the learning process, for which the creativity of future teachers is necessary to meet the needs of students in the 21st Century. Field experience practice (PPL) is one of the competencies that equip prospective teachers in teaching practices/exercises and makes learning media in the form of powerpoints. Therefore, this study will describe the creativity carried out by future mathematics teachers in making these PowerPoint. The type of research used is qualitative descriptive research, with the subject being five prospective mathematics teachers of the Department of Mathematics Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training UIN Antasari Banjarmasin. Data collection uses observation and documentation. Research data analysis techniques use data reduction, presentation, and conclusions. The results showed the creativity of prospective mathematics teachers in making PowerPoint, namely the use of contextual templates, image additions, the use of varied font sizes/types and colors, the use of animations in images, text/paragraphs, and practice questions/quizzes. In addition, prospective math teachers add slide transitions and hyperlinks to the created PowerPoint. From this creativity, future mathematics teachers' competence in making PowerPoint is valuable in presenting mathematics that is interesting for students to achieve learning goals.

Key words: creativity; prospective mathematics teacher; creating powerpoints; field experience practice.

How to Cite: Rahmawati, R., Zaenuri, Z., Mulyono, M., Cahyono, A.N. (2022). Kompetensi Calon Guru Matematika: Kreativitas dalam Membuat Powerpoint pada Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 888-892.

PENDAHULUAN

Teknologi telah menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar saat ini. Perkembangan teknologi terutama pada media pembelajaran menuntut kreativitas seseorang untuk mampu beradaptasi guna memenuhi kecakapan siswa abad ke-21, tidak terkecuali calon guru matematika. Guru atau calon guru dituntut memiliki kompetensi untuk mampu memanfaatkan teknologi (Foulger et al., 2017) sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan maksimal (Yeung et al., 2015). Kompetensi merupakan perpaduan antara penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan

sikap yang ditampilkan melalui unjuk kerja (O'sullivan & Burce, 2014; Suprayogo, 2021). Guru yang memiliki sikap profesional dan kreativitas merupakan guru yang memiliki nilai plus dan ini akan mendorong guru lebih produktif dalam mengajar untuk menghasilkan bahan, alat/media dan output pembelajaran yang baik (Yunianta, 2018; Munir et al., 2022; Puspitasari, 2018). Kreativitas seorang guru akan mempengaruhi suasana dan proses pembelajaran (Abdullah, 2017; Mariani, A., & Ismail, 2013). Adapun kreatifitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kreativitas calon guru matematika dalam membuat media pembelajaran

berupa powerpoint dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat didalamnya seperti desain template, gaya teks/font, gambar, warna, transisi, animasi, audio, video, dan hyperlink. Dalam pembelajaran, powerpoint memiliki banyak manfaat. Wet (2006) menyebutkan dengan menggunakan powerpoint maka ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam belajar meningkat dan waktu yang diperlukan untuk pembelajaran menjadi lebih efisien. Menurut (Borboa et al., 2014) dengan powerpoint siswa lebih aktif sehingga pembelajaran lebih bermakna. Sejalan dengan Borboa, (Aly et al., 2004) juga menyebutkan dengan powerpoint menjadikan siswa lebih fokus sehingga siswa dapat belajar dengan lebih baik.

Praktik Pengalaman Lapangan atau disebut PPL adalah salah satu mata kuliah wajib yang diambil calon guru dan diprogramkan pada semester lima oleh Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin dengan bobot 2 sks. Komponen utama PPL adalah praktik/latihan pengajaran bagi calon guru matematika di dalam ruang perkuliahan dengan pesertanya adalah teman kuliah sendiri. Jumlah peserta tiap kelompok PPL berkisar antara 5 - 10 orang dengan didampingi satu orang supervisor. Adapun jumlah praktik/latihan PPL yang dilakukan oleh calon guru sebanyak 6 kali termasuk *middletest* dan *finaltest*.

Terkait persiapan yang dilakukan calon guru mahasiswa pada kegiatan PPL selain membuat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) juga membuat media pembelajaran berupa powerpoint untuk proses pembelajaran micro. Menurut Kjeldsen (2006) powerpoint mempengaruhi cara seseorang dalam menyajikan dan mengajar, serta cara berpikir, belajar, dan memahami. Oleh karena itu penting bagi mahasiswa untuk kompeten didalamnya. Kreativitas mahasiswa dalam membuat powerpoint pada kegiatan PPL belum pernah diteliti sebelumnya, sehingga pada artikel ini penulis tertarik untuk mengetahui lebih jauh

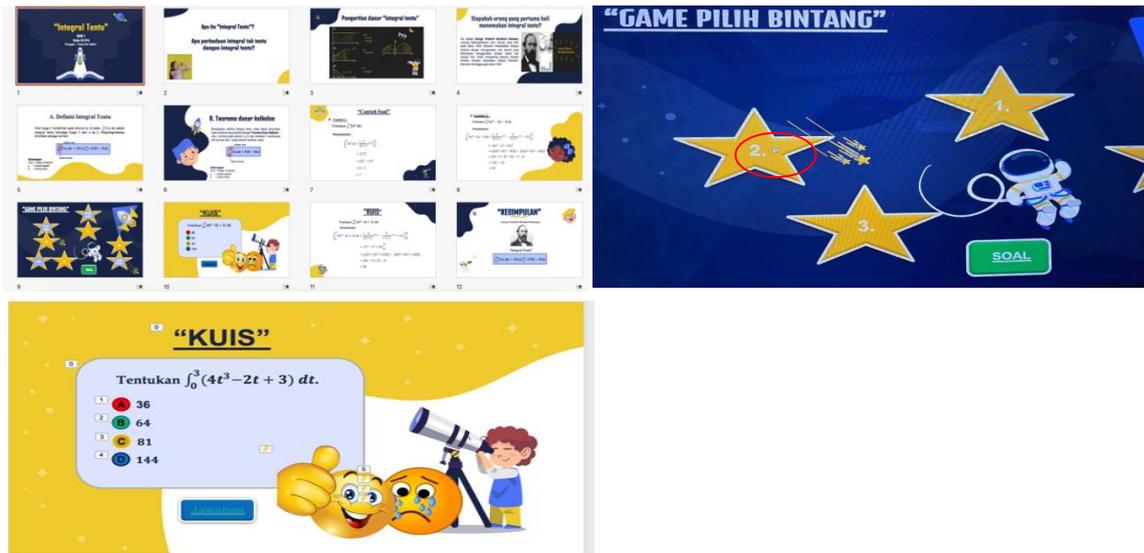
bagaimana kreativitas yang dimiliki calon guru matematika dalam membuat powerpoint sebagai media pembelajaran. Hasil penelitian ini bermanfaat untuk mendeskripsikan kreativitas calon guru matematika dalam membuat powerpoint sebagai bekal/persiapan dan sekaligus penguatan kompetensi dalam mengikuti kegiatan PPL lanjutan yang akan dilaksanakan di semester enam pada masing-masing satuan pendidikan baik itu di MTs/MTs, MA/SMA/SMK sederajat yang ada di Banjarmasin.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kreativitas calon guru matematika dalam membuat powerpoint pada kegiatan PPL. Subjek penelitian yaitu calon guru matematika yang memprogramkan mata kuliah PPL di semester lima Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. Subjek yang diteliti adalah 5 (lima) orang calon guru matematika yang memungkinkan datanya diambil untuk menjawab permasalahan penelitian. Data penelitian dikumpulkan dengan menggunakan teknik dokumentasi dan observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan bantuan *google classroom*, dimana masing-masing calon guru matematika diminta mengupload powerpoint ke *room* yang telah disediakan. File powerpoint yang diupload adalah powerpoint yang digunakan pada saat *finaltest* PPL. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk dideskripsikan secara sistematis mengenai fakta-fakta yang ditemukan sehingga diperoleh suatu kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data penelitian, maka powerpoint yang dibuat calon guru matematika dapat disajikan pada Gambar berikut.



Gambar 5. PowerPoint subjek kelima

Berdasarkan Gambar 1-5 dapat diketahui bahwa kreativitas yang dimiliki calon guru matematika dalam membuat powerpoint yaitu menggunakan template powerpoint yang variatif dan kontekstual. Template yang dipilih tidak hanya yang tersedia pada Ms. PowerPoint saja, tetapi berasal dari berbagai referensi/sumber online yang bisa mereka unduh secara gratis. Sejalan dengan apa yang dikatakan Kjeldsen, JE (2006) bahwa powerpoint mempengaruhi cara seseorang dalam menyajikan dan mengajar, cara berpikir, belajar, dan memahami. Kreativitas calon guru matematika juga dapat dilihat dari penggunaan jenis teks/huruf dengan ukuran dan warna yang berbeda pada konten-konten yang disajikan. Selain itu, fitur Animasi pun juga ikut ditambahkan pada powerpoint sehingga sajiannya menjadi lebih hidup. Adapun animasi yang ditambahkan oleh calon guru matematika diletakkan pada gambar motion, grafik, tabel, teks/huruf dan juga pada latihan soal serta kuis. Memang pada awalnya fungsi animasi adalah sebagai bentuk hiburan seperti pada gambar kartun tetapi ketika animasi ini dipadukan/ditambahkan pada grafik fungsi, tabel, dan latihan soal maka animasi akan memfasilitasi siswa untuk memahami langkah perlangkah konsep matematika yang disajikan sehingga kinerja siswa dalam pembelajaran akan meningkat. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa dengan penggunaan benda bergerak/animasi membuat pembelajaran menjadi menarik (Kusrini et al., 2018), respon siswa menjadi positif (Efendi et al., 2021) dan pembelajaran powerpoint dengan animasi secara

signifikan meningkatkan prestasi siswa (Ugwuanyi et al., 2020).

Kreativitas lainnya calon guru matematika juga membuat/menambahkan hyperlink pada tayangan slide powerpoint misalnya pada teks kuis, gambar, tombol back dan next pada slide. Fungsi hyperlink adalah untuk menghubungkan atau memberikan lompatan antar slide/file dokumen/web/gambar. Hyperlink digunakan dalam tayangan slide dengan cara mengklik kata, kotak teks, atau gambar yang telah dihyperlink (Meibauer & Aagaard Nøhr, 2018). Dengan adanya tambahan hyperlink memungkinkan pengalaman yang lebih dinamis dan interaktif daripada tanpa hyperlink (Stacy & Thiel, 2017).

Berdasarkan paparan diatas, maka calon guru matematika telah memiliki kreativitas dalam membuat powerpoint melalui fitur-fitur yang terdapat didalamnya. Namun untuk fitur audio dan video dalam powerpoint, calon guru matematika belum ada yang menambahkan. Menurut peneliti, calon guru matematika mempertimbangkan waktu yang digunakan untuk mempresentasikan materi, karena waktu praktik/latihan mengajar perorangnya hanya dibatasi 20-25 menit saja sehingga untuk menampilkan video belum memungkinkan. Sedangkan untuk fitur audio, jika ingin menambahkan calon guru juga harus mempertimbangkan fasilitas tambahan berupa speaker agar suara yang dihasilkan jelas dan jernih. Dari hasil penelitian ini, maka kompetensi calon guru matematika dalam membuat powerpoint akan menjadi bekal berharga dalam menyajikan matematika yang menarik bagi siswa

untuk mencapai tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan kreativitas calon guru matematika dalam membuat PowerPoint meliputi penggunaan template, menggunakan ukuran/jenis font dan warna yang variatif, menambahkan animasi pada teks/paragraf, gambar, dan latihan soal, tabel, grafik fungsi, serta penambahan transisi pada slide dan hyperlink. Dari hasil penelitian ini, bisa dilakukan penelitian lebih lanjut terkait implementasinya dalam proses pembelajaran matematika sehingga respon siswa bisa didapatkan.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35-49.
- Aly, M., Elen, J., & Willems, G. (2004). Instructional multimedia program versus standard lecture: A comparison of two methods for teaching the undergraduate orthodontic curriculum. *European Journal of Dental Education*, 8, 43-46.
- Borboa, D., Joseph, M., Spake, D., & Yazdanparast, A. (2014). Perceptions and use of Learning management system tools and other technologies in higher education: A preliminary analysis. *Journal of Learning in Higher Education*, 10(2).
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2).
- Foulger, T. S., Graziano, K. J., Schmidt-Crawford, D., & Slykhuus, D. A. (2017). Teacher educator technology competencies. *Journal of Technology and Teacher Education*, 25(4), 413-448.
- Kjeldsen, J. E. (2006). The Rhetoric of PowerPoint. *Seminar.net*, 2(1).
- Kusrini, Supriyadi, Bahri, S., Palittin, I. D., Rahayu, M., Sliubun, H. C. A., & Laopatty, M. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Discovery Learning Powerpoint Media To Improve Student Learning Outcomes in. *Ejournal.Unmus.Ac.Id*, 1(1).
- Mariani, A., & Ismail, Z. (2013). Pengaruh kompetensi guru matematik ke atas amalan pengajaran kreatif. In *2nd International Seminar on Quality and Affordable Education (ISQAE 2013)* (Vol. 2020, pp. 2006-2010).
- Meibauer, G., & Aagaard Nøhr, A. (2018). Teaching experience: how to make and use PowerPoint-based interactive simulations for undergraduate IR teaching. *Journal of Political Science Education*, 14(1), 42-62
- Munir, M., Alwan, M., & Husairi, H. (2022). Kesiapan Mahasiswa Lembaga Pendidikan dan Tenaga Kependidikan (LPTK) di Lombok Menjadi Guru MI/SD. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 91-104.
- O'sullivan, N., & Burce, A. (2014). Teaching and Learning in Competency-Based Education. The fifth international Conference on E-Learning.
- Puspitasari, H. (2018). Standar proses pembelajaran sebagai sistem penjaminan mutu internal di sekolah. *Muslim heritage*, 2(2), 339-368.
- Siegle, D. (2006). Using hyperlinks to unleash the power of PowerPoint. *Gifted Child Today*, 29(3), 40-45.
- Stacy, G. S., & Thiel, S. G. (2017). Use of hyperlinks in PowerPoint presentations as an educational tool. *Academic radiology*, 24(10), 1318-1324.
- Suprayogo, W. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Internet dan Disiplin Kerja Terhadap Kompetensi Profesional Guru Madrasah Aliyah Negeri Se-Kabupaten Pati Tahun Pelajaran 2020/2021 (*Doctoral dissertation*, UNISNU Jepara).
- Ugwuanyi, C. S., Okeke, C. I., Nnamani, P. A., Obochi, E. C., & Obasi, C. C. (2020). The relative effect of animated and non-animated PowerPoint presentations on physics students' achievement. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 15(2), 282-291.
- Yeung, A. S., Chen, Z., & Li, B. (2015). Maximizing the benefit of technology for language learning. In *Motivation, Leadership and Curriculum design* (pp. 185-199). Springer, Singapore.
- Yeung, A. S., Chen, Z., & Li, B. (2015). We are maximizing the benefit of technology for language learning. In *Motivation, Leadership and Curriculum Design: Engaging the Net Generation and 21st Century Learners*.
- Yunianta, T. N. H. (2018). Membangun Kreativitas dan Sikap Profesional Mahasiswa Calon Guru Matematika pada Mata Kuliah Simulasi Mengajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 51-60.