

# **WORKSHOP PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN SERTA PROFESIONALITAS PENDIDIK DI SMP NEGERI 194 JAKARTA**

**Dr. Eman Surachman, MM**

(Dosen Program Studi Pendidikan Sosiologi) Fakultas Ilmu Sosial,  
Universitas Negeri Jakarta

## **ABSTRAK**

*Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, khususnya yang berbasis komputer. Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan peneliti akan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer dalam menyampaikan materi pelajaran. Hal ini membuat pembelajaran terasa membosankan, terlebih setiap guru harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagai implementasi kurikulum 2013. Pengabdian ini memfokuskan pada pemanfaatan fitur Ms. Powerpoint sebagai fitur presentasi yang paling sederhana. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan di SMPN 194 Jakarta Timur dimana di sekolah ini masih ada beberapa guru yang masih belum memanfaatkan secara penuh penggunaan media pembelajaran berbantuan computer ketika menyampaikan materi di kelas.. Metode yang dilakukan dalam memecahkan masalah yang terjadi adalah dengan metode diskusi dialogis dengan guru dan pelatihan membuat media pembelajan dengan menggunakan fitur powerpoint Materi yang diberikan dalam diskusi ini antara lain mengenai pembelajaran sebagai sebuah sistem, pengertian media pembelajaran, langkahlangkah pmbutan media pembelajaran dan terakhir contoh media pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan powerpoint. Setelah kegiatan ini dilakukan maka didapatkan hasil diantaranya 1) meningkatnya pemahaman guru terhadap pemafaatan media pembelajaran dengan menggunakan powerpoint dan 2) meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknlogi informasi dalam proses pembelajaran.*

**Kata Kunci :** *Media Pembelajaran, Ms. Powerpoint*

## **1. PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini semakin pesat. TIK tidak lagi menjadi hal yang asing atau sulit didapatkan bagi masyarakat. Arus informasi dan : mendapatkannya yang semakin mudah membuat masyarakat dapat memakses informasi kapanpun dan dimanapun. Fenomena pesatnya TIK ini dirasakan pula dalam bidang pendidikan. Guru dituntut untuk dapat menggunakan teknologi baik dalam menyampaikan materi ataupun dalam mencari materi pelajaran. Selain itu, guru juga harus menyesuaikan dengan kondisi siswa yang lebih dekat dan lebih mudah dalam mengakses TIK. Sehingga, guru tidak lagi ketinggalan informasi dan gagap dengan teknologi. Pemanfaatan Teknolgi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan dapat terlihat salah satunya melalui

penggunaan media pembelajaran atau dalam sumber belajar. Media pembelajaran yang sering digunakan guru di kelas antara lain yaitu komputer, LCD ataupun OHP.

Orientasi lama yang digunakan yaitu berupa papan tulis sudah mulai tergantikan dengan media pembelajaran yang lebih canggih tersebut. Pesatnya perkembangan TIK bahkan tidak lagi hanya seputar penggunaan media atau alat dalam mendukung pembelajaran. Guru kini sudah sampai pada tahap penggunaan TIK dalam penyampaian materi secara online dan juga dalam pendidikan jarak jauh. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara tatap muka tapi juga mengkombinasikannya dengan tutorial online yang biasa disebut dengan *blended learning*. Pada pelatihan ini, guru akan diberikan pengetahuan dan simulasi mengenai bagaimana pemanfaatan powerpoint secara maksimal. Hal ini mengingat masih banyaknya guru

yang masih gagap teknologi sehingga tidak dapat memanfaatkan teknologi untuk peruses pembelajaran. Guru hanya menjadi pemakai pasif bukan aktif. Ini yang juga memicu pembelajaran menjadi membosankan karena cenderung verbalisme. Oleh karena itu, mengingat pentingnya pemahaman dan keterampilan akan penggunaan dan pemanfaatan akan teknologi, perlu dilakukan upaya-upaya mengatasi permasalahan ini.

## B. PERMASALAHAN

Berdasarkan situasi dan kondisi di atas maka perlu ada penambahan pengetahuan dan juga keterampilan bagi para guru mengenai penggunaan media pembelajaran di sekolah berbasis teknologi informasi. Perlu diberikan solusi mengingat banyaknya guruguru yang masih buta akan teknologi. Permasalahan yang terjadi dan berkembang antara lain :

1. Masih banyak guru yang belum mengetahui dan memahami mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana seperti pemanfaatan powerpoint. Dalam penyampaian materi.
2. Beberapa guru banyak yang tidak memiliki motivasi dalam melakukan inovasi pembelajaran salah satunya karena faktor umur dan juga kurangnya sosialisasi yang diberikan oleh pemerintah dan maupun perguruan tinggi.
3. Kurangnya dukungan fasilitas dan sarana prasarana pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Beberapa sekolah belum memiliki perangkat seperti computer di dalam kelas maupun LCD untuk menampilkan materi pembelajaran dari power point atau aplikasi presentasi lainnya.

## C. TUJUAN KEGIATAN

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini secara umum adalah untuk melaksanakan Tri Darma Perguruan Tinggi dan secara khusus tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah :

1. Memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada guru berkaitan dengan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis powerpoint untuk penyampaian materi pelajaran.
2. Memberikan motivasi kepada guru-guru untuk melakukan inovasi pembelajaran di kelas melalui pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

3. Memberikan masukan kepada sekolah untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi dimana menjadi salah satu ciri dari Kurikulum 2013.

## D. MANFAAT KEGIATAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis powerpoint diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi pemerintah Daerah, khususnya bagi Dinas pendidikan terkait, dapat membantu terlaksananya pembelajaran yang berbasis teknologi
2. Bagi Perguruan tinggi, terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat sesuai dengan Tri Darma Perguruan Tinggi.
3. Bagi Guru dapat memberikan pengetahuan serta keterampilan mengenai penggunaan dan pemanfaatan secara maksimal media pembelajaran powerpoint. Media ini mungkin sangat sederhana dan juga sering digunakan namun, terkadang belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam penggunaan di setiap fitur-fiturnya dalam proses pembelajaran.

## 2. KERANGKA TEORITIK

### A. PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Berbicara mengenai media tentunya kita akan mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media kita batasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran. Briggs menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sementara itu Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan

berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi, baik simbol verbal maupun simbol non verbal atau visual. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (teaching aids) berupa gambar, model, atau alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap atau yang kita kenal sebagai alat bantu visual. Dengan berkembangnya teknologi pada pertengahan abad ke 20 guru juga

menggunakan alat bantu audio visual dalam proses pembelajarannya. Hal ini dilakukan untuk menghindari verbalisme yang mungkin terjadi jika hanya menggunakan alat bantu visual saja. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sesuai dengan pendapat Jerome S Bruner bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda konkret. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau video tapes. Sementara tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol.

## **B. JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN**

Terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran menurut Heinich and Molenda (2005) yaitu:

### **1. Teks**

Merupakan elemen dasar bagi menyampaikan suatu informasi yang Mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan yang berupaya memberi daya tarik dalam penyampaian informasi.

### **2. Media Audio**

Membantu meningkatkan daya tarikan terhadap sesuatu persembahan. Jenis audio termasuk suara latar, musik, atau rekaman suara dan lainnya.

### **3. Media Visual**

Media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, papan buletin dan lainnya.

### **4. Media Proyeksi Gerak**

Termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program TV, video kaset (CD, VCD, atau DVD).

### **5. Benda Tiruan/miniatur**

Seperti benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa. Media ini dibuat untuk mengatasi keterbatasan baik obyek maupun situasi sehingga proses pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

### **6. Manusia**

Termasuk di dalamnya guru, siswa, atau pakar, ahli di bidang materi tertentu.

## **C. MEDIA-MEDIA YANG BIASA DIGUNAKAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN**

### **1. Media Visual**

Seperti halnya media yang lain, media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual. Selain itu, fungsi media visual adalah untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualkan. Beberapa media yang termasuk media visual adalah Gambar atau foto, Sketsa, Diagram, Bagan atau Chart, Grafik, Kartun, Poster, Peta dan Globe, Papan panel, Papan Buletin

### **2. Media Audio**

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang uaditif. Beberapa jenis media yang dapat digolongkan ke dalam media audio adalah sebagai berikut Radio, Alat perekam magnetik, Media Proyeksi Diam, Film Bingkai, Film Rangkaian, OHT, Opaque Projektor, Mikrofis

### **3. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual**

Beberapa jenis media yang masuk dalam

kelompok ini adalah Film gerak, Film gelang, Program TV, Video, Multimedia, Benda

### C. MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

Secara umum media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti;
  - a) obyek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model.
  - b) obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar video atau gambar.
  - c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan timelapse, highspeed fotografi atau slow motion playback video.
  - d) kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto.
  - e) obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
  - f) konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video.
  - g) Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.

### D. MICROSOFT POWERPOINT DALAM PEMBELAJARAN

Microsoft powerpoint adalah salah satu software yang dikembangkan oleh Microsoft sebuah perusahaan besar di bidang teknologi. Microsoft powerpoint di desain untuk membuat sebuah sajian presentasi. Worksheet yang di sediakan berupa slide - slide yang kemudian ditampilkan melalui icon slide show berbeda sekali dengan tampilan Microsoft Word. Dalam komputer sendiri, aplikasi Microsoft powerpoint disatukan ke dalam kelompok Microsoft office sepaket dengan Microsoft word, Microsoft excel, Microsoft outlook,

Microsoft onenote, Microsoft groove, Microsoft infopath dan Microsoft publisher. Microsoft powerpoint sangat mudah untuk digunakan. Melalui aplikasi software ini pengguna dapat menyapaikan materi di dalam slide dengan tidak hanya menggunakan tulisan tetapi juga gambar bentuk, gambar foto, aneka warna dan jenis tulisan serta fitur-fitur lain seperti hyperlink dan juga animasi. Pengguna juga dapat membuat slide semenarik mungkin dengan mendesainnya sesuai keinginan dan kebutuhan.

Kata Powerpoint sendiri menunjukkan aplikasi ini digunakan untuk menjelaskan mengenai point-point dari tulisan atau materi yang disusun oleh pengguna (user). Pengguna dituntut untuk menyajikan intisari dari materi yang disajikan, atau hanya menampilkan bagianbagian penting dari keseluruhan materi yang dimiliki. Dalam proses pembelajaran maka, powerpoint digunakan untuk menyajikan materi yang akan diberikan kepada siswa dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada sehingga terlihat lebih menarik. Dengan memaksimalkan fitur-fitur powerpoint seperti gambar, suara dan juga bentuk. Media pembelajaran powerpoint ini dapat mengakomodir beberapa kecerdasan yang dimiliki siswa diantaranya kecerdasan visual, audio dan juga verbal. Prosedur pengembangan materi pembelajaran sendiri dalam powerpoint dilakukan dalam empat tahapan yaitu identifikasi program, pengumpulan bahan pendukung, proses pembuatan di Microsoft powerpoint dan penggunaan program tersebut yang sebelumnya dilakukan oleh review program

### 3. TEKNIS PELAKSANAAN<sup>1</sup>

#### A. METODE PEMECAHAN MASALAH

Masih rendahnya kesadaran dan kemampuan guru-guru dalam menguasai teknologi dan informasi dalam menunjang proses belajar, maka guru memerlukan asupan pengetahuan berkaitan dengan pemanfaatan secara maksimal TIK terutama pengetahuan dasar mengenai powerpoint. Sekolah sebagai institusi pendidikan perlu menjalin kerjasama dengan praktisi maupun dengan perguruan tinggi lain untuk memberikan masukan berupa asupan pengetahuan dan juga keterampilan berkaitan dengan penggunaan powerpoint dalam proses pembelajaran. Metode yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan mengenai ini yaitu dengan metode diskusi dialogis. Metode

<sup>1</sup> Cipi Riyana dan Rudi Susilana, Media Pembelajaran. (Bandung: FIP UPI, 2008), P: 102

ini dilakukan dengan penyampaian materi oleh narasumber. Penyampaian materi ini diselingi dengan diskusi tanya jawab antara guru dan narasumber. Kemudian dilakukan simulasi mengenai penggunaan fitur-fitur powerpoint untuk proses pembelajaran

## B. KHALAYAK SASARAN

Sasaran kegiatan Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran powerpoint ini adalah para Guru - Guru sebanyak 40 orang di SMP 194 Jakarta

## C. WAKTU DAN TEMPAT

Pelaksanaan Kegiatan dalam rangka kegiatan pengabdian terhadap masyarakat ini bertemakan Pelatihan pemanfaatan media pembelajaran powerpoint bagi guruguru di Sekolah yang ditujukan kepada para guru di SMP 194 Jakarta Timur Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan pada Jumat, 20 Mei 2016. Tempat kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan ruang multimedia yang dimiliki oleh SMP 194 Jakarta

## 4. PELAKSANAAN KEGIATAN

### A. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

Dalam memecahkan permasalahan dan mengakomodasi kebutuhan guru mengenai pengembangan media pembelajaran ini, maka pelaksanaan kegiatan akan dilakukan dengan menempuh tahapan-tahapan berikut ini :

*Pertama*, melakukan kajian teoritis berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur microsoft powerpoint. Kajian teoritis dilakukan dengan menggali pengetahuan awal yang dimiliki oleh peserta baik itu dari pengalaman pelatihan pembuatan media yang mungkin pernah mereka ikuti ataupun melalui buku maupun referensi dokumen yang dimiliki.

*Kedua*, setelah dilakukan kajian teoritis, pada pelatihan ini, dilakukan kegiatan tanya jawab untuk mendengarkan cerita atau pengalaman guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Kemudian, para guru juga menceritakan hambatan apa saja yang ditemui ketika mengajar, terutama berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran di kelas. Hal ini penting untuk mengetahui seberapa penting pelatihan ini bagi kebutuhan guru itu sendiri sehingga, hasilnya dapat tercapai yaitu berupa

peningkatan kompetensi mengajar guru. Dialog dan diskusi ini dilakukan secara berkelompok sesama guru. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mencairkan suasana agar lebih nyaman dan tidak kaku karena mereka tidak hanya berdiskusi dengan teman sesama.

Tahapan *ketiga*, melakukan identifikasi berdasarkan uraian dari pengalaman guru melalui hasil diskusi tadi kira - kira aspek - aspek apa saja yang perlu difokuskan mengenai proses pembelajaran khususnya berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran yang mereka ampu masing-masing, sehingga nantinya akan dapat diberikan solusi secara komprehensif. Hal ini bertujuan agar sosialisasi dan pelatihan yang dilakukan dapat berjalan efektif dan guru dapat memahami dengan mudah isi dari materi yang diberikan.

*Keempat*, setelah mengetahui kendala yang dihadapi para peserta, maka dimulai kegiatan penyampaian materi. Materi yang pertama disampaikan adalah materi mengenai pembelajaran sebagai sebuah sistem. Dalam materi ini dijelaskan kepada peserta mengenai bagan konstelasi sistem pendidikan dan pembelajaran. Peserta dapat memahami komponen sistem pendidikan dan pembelajaran yang terdiri dari raw input, instrumental input, environmental input, pendidik atau guru, proses pendidikan dan pembelajaran serta output. Dalam hal ini, peserta dapat mengetahui bahwa media pembelajaran berada di komponen instrumental input.

Kemudian, pada materi kedua mengenai konsep media pembelajaran dimana didalamnya dijelaskan apa itu media pembelajaran. Sebelum pada konsep powerpoint itu sendiri sebagai sebuah bagian dari aplikasi penggunaan media pembelajaran, peserta harus mengetahui terlebih dahulu pengertian media pembelajarannya serta perannya dalam proses pembelajaran. Setelah mempelajari hakikat dari media pembelajaran kemudian para peserta diberikan pemahaman mengenai fitur Microsoft powerpoint yang pada pelatihan ini digunakan sebagai pendukung pembuatan media pembelajaran. Fitur ini merupakan fitur sederhana yang dapat membantu peserta di kelas dalam menyampaikan materi pelajaran. Materi terakhir yaitu diberikan tentang langkah - langkah pem-

buatan media pembelajaran menggunakan powerpoint. Materi ini sangat berguna untuk memberikan arahan kepada para peserta ketika pelaksanaan praktik terutama bagi yang belum pernah mencoba fitur ini dalam proses pembelajaran. Selain itu, untuk guru yang sudah terbiasa memakai fitur powerpoint dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam penggunaannya. Pemberian materi dalam workshop ini mengkombinasikan antara materi yang bersifat konsep dengan praktik agar peserta dapat lebih memahami materi yang diberikan. Kelima, Melakukan pelatihan berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan fitur powerpoint. Kegiatan ini dilakukan setelah materi mengenai langkah - langkah pembuatan materi ajar menggunakan powerpoint diberikan. Untuk melaksanakan ini sebelumnya peserta telah diinformasikan untuk membawa laptop atau notebook masing-masing. Kemudian, mereka dibagi secara berkelompok sesuai dengan bidang studi masing - masing. Kelompok yang terbentuk sebanyak 8 kelompok yang terdiri dari peserta guru dari mata pelajaran IPA, IPS, bahasa Inggris, bahasa Indonesia, matematika, seni, musik dan agama. Jumlah peserta dalam satu kelompok antara 3-4 orang. Kemudian, mereka diberi waktu untuk berdiskusi mengenai Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, isi materi dan juga soal untuk evaluasi. Setelah mereka sepakat untuk mengenai komponen di atas, baru mereka membuat isi dari slide - slide di dalam powerpoint dengan komponen - komponen tersebut. Pada pembuatan materi ajar ini, peserta dituntut untuk dapat memaksimalkan fitur-fitur yang ada di dalam Microsoft powerpoint diantaranya slide master dan juga hyperlink. Selain itu, peserta juga diminta untuk memasukkan gambar dan juga video di dalam powerpoint tersebut. Pada proses praktik pembuatan materi ajar dengan Microsoft powerpoint ini berlangsung, peserta didampingi oleh tiga fasilitator. Fasilitator berfungsi untuk memberikan bantuan apabila ada peserta yang kurang dapat memahami langkah-langkahnya. Hal ini sangat penting mengingat usia para peserta yang tidak muda lagi sehingga, mereka merasa kaku dalam penggunaan teknologi.

*Keenam*, Melakukan refleksi terhadap pembelajaran di kelas yang telah dilakukan selama ini oleh peserta sebagai guru kepada siswa. Selain itu, dilakukan refleksi pula terhadap pelaksanaan kegiatan workshop ini. Peserta diminta untuk

merefleksikan kekurangan dan kelebihan apa yang telah dilakukan selama melaksanakan proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran sederhana yang menggunakan fitur yang disediakan oleh computer seperti Microsoft powerpoint. Kegiatan ini juga ditujukan agar guru termotivasi untuk melakukan perubahan terhadap gaya mengajar yang dirasa sudah tidak sesuai dengan perkembangan siswa. Apalagi saat ini kita masuk ke dalam era digital dimana, sumber belajar sudah dapat diakses secara bebas lewat teknologi yang semakin berkembang saat ini. Hasil dari refleksi terhadap kegiatan pelatihan yakni peserta merasa penting materi pelatihan mengenai media pembelajaran. Apalagi untuk pembuatan media pembelajaran yang berbantuan computer. Hal ini dikarenakan mereka juga sangat kurang mendapatkan pengetahuan mengenai hal ini dari pihak pemerintah dalam hal ini kementerian pendidikan. Padahal kompetensi guru dalam menggunakan teknologi dan informasi sebagai pembelajaran adalah mutlak dimiliki.

## **5. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. KONSEP DASAR PEMBELAJARAN SEBAGAI SEBUAH SISTEM**

Proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah sistem. Sistem disini berarti proses pembelajaran terdiri dari komponen - komponen yang saling berkaitan. Dalam konstelasi sistem pendidikan dan pembelajaran terdapat beberapa komponen diantaranya raw input, instrumental input, environmental input, pendidik/guru serta output. Berikut disajikan visualisasi konstelasi sistem pendidikan dan pembelajaran.

Komponen raw input adalah istilah untuk 'bahan mentah' dalam pelaksanaan pembelajaran yang terdiri dari dua bagian didalamnya diantaranya peserta didik dan bahan ajar. Peserta didik meliputi minat, bakat, motivasi, kondisi fisik dan kondisi psikisnya. Sedangkan, selanjutnya komponen lain yaitu ilmu pengetahuan, teknologi, nilai dan norma. Komponen bahan mentah dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Sebagai contoh anak yang tidak memiliki motivasi belajar yang kuat maka akan mempengaruhi proses belajarnya. Gairah dalam belajar tidak ada, sehingga berakibat pada hasil belajarnya di kelas yang tentunya akan menurun.

Kemudian, komponen instrumental input dapat diartikan sebagai alat yang digunakan untuk mencapai output pembelajaran. Instrumental input sendiri meliputi UU Sisdiknas, kurikulum, bahan ajar, sumber belajar, media pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, manajemen serta sarana prasarana. Untuk mencapai tujuan atau output pembelajaran yang diinginkan, maka harus menggunakan elemen - elemen di atas. Sebagai contoh, suatu sekolah proses pembelajarannya dapat berjalan lancar apabila memiliki sumber belajar seperti misalnya perpustakaan. Kemudian, kurikulum juga harus dibuat sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang memuat kompetensi pembelajaran apa yang harus dicapai pada setiap jenjang pendidikan. Dalam konstelasi sistem pendidikan ada pula komponen guru/pendidik sebagai agen pengguna dari instrumental input. Jika tidak ada pendidik/guru yang melaksanakan atau menggunakan instrumental input maka proses pembelajaran tidak akan.

Komponen environmental input merupakan komponen lingkungan dari luar yang mempengaruhi proses pembelajaran. Elemen dari komponen ini terdiri dari lingkungan fisik dan lingkungan sosial budaya. Lingkungan fisik meliputi geografis dan klimatologis. Elemen geografis berpengaruh terhadap proses pembelajaran dimana factor kontur letak sekolah apakah berada pada wilayah yang sulit atau mudah dijangkau. Seperti misalnya perbedaan secara geografis di daerah pedalaman banten yang memiliki wilayah yang banyak sungai namun infrastruktur masih kurang dengan pelaksanaan pendidikan di perkotaan seperti di Jakarta. Kemudian, untuk komponen klimatologi atau iklim juga mempengaruhi kondisi belajar siswa. Iklim yang mendukung tentunya membuat proses pembelajaran menjadi nyaman. Untuk elemen lingkungan sosial budaya meliputi keluarga/masyarakat, perkembangan IPTEK, serta kondisi politik, ekonomi, keamanan di sekitar lingkungan belajar.

Pencapaian tujuan pembelajaran indikatornya dilihat dari empat komponen diataranya perencanaan, pelaksanaan, pengendalian dan penilaian. Hasil dari empat komponen ini kemudian menjadi output pembelajaran. Bagus atau tidaknya empat komponen ini menunjukkan luaran dari proses pembelajaran.

Pada pelatihan ini dimaksudkan untuk memperkuat elemen instrumental input yaitu dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh para guru pada saat ini masih seputar media sederhana bukan media pembelajaran berbantuan komputer. Guru/pendidik sebagai pelaksana proses pembelajaran harus menyesuaikan dengan kebutuhan zaman. Selain elemen kurikulum, media pembelajaran yang digunakan pun harus sesuai dengan konteks zaman dan situasi tempat belajar. Pada pelatihan ini guru yang menjadi sasaran adalah guru yang mengajar di sekolah lingkungan perkotaan Jakarta dimana, teknologi sudah bukan menjadi barang yang langka. Teknologi sangat dekat dengan siswa sehingga, guru harus memanfaatkan kondisi ini. Jangan sampai guru mengalami gagap teknologi yang membuat pembelajaran membosankan.

## **B. PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT**

Media pembelajaran seperti diketahui merupakan sarana yang digunakan dalam penyampaian materi. Media pembelajaran sangat penting untuk mengakomodasi kecerdasan siswa yang berbeda-beda. Media pembelajaran yang berhasil adalah media pembelajaran yang dapat mengakomodir 4 kecerdasan umum yang dimiliki siswa yakni kecerdasan visual, audio, verbal dan kinestetik.

Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan bantuan fitur - fitur computer seperti powerpoint. Siswa yang memiliki kecenderungan lebih besar kearah kecerdasan visual akan merasa terbantu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis powerpoint. Hal ini karena dalam pembuatan materi powerpoint melibatkan gambar dan warna dimana anak dengan kecenderungan visual lebih tertatik dan cepat memahami. Oleh karena itu, ketika guru hanya ceramah di depan kelas tanpa bantuan media pembelajaran visual maka siswa akan bosan.

Pelatihan ini berupaya untuk meningkatkan kapasitas dosen berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Dikhususkan pada pelatihan ini yaitu pada pembuatan media pembelajaran berbasis powerpoint sebagai media presentasi paling sederhana. Selama ini dalam pembuatan powerpoint guru banyak yang tidak memanfaatkan secara maksimal fitur-fitur di dalamnya. Yang terjadi

justru guru memanfaatkan powerpoint layaknya Microsoft word, tidak ditampilkan secara poin - poin penting. Padahal diharapkan ketika siswa mendapatkan materi lewat powerpoint mereka langsung mengerti inti dari materi yang disampaikan

Pada pelatihan ini guru diajarkan bagaimana membuat icon - icon menu yang membuat materi yang disajikan lebih sistematis (langkah-langkah lebih lengkap terdapat di lampiran). Icon yang coba ditampilkan dalam slide antara lain icon home, standar kompetensi/kompetensi dasar, materi, evaluasi dan daftar pustaka. Icon - icon yang dibuat di atas adalah icon yang penting. Pada slide ketika kita mengklik icon home berisi judul materi, semester dan kelas berapa materi ini disajikan, kemudian nama guru pengampu. Kemudian tidak lupa dibuat pula dibagian atas slide itu identitas sekolah dan media pembelajaran tersebut ditujukan untuk mata pelajaran apa. Selain dalam bentuk teks, di dalam slide home juga dibubuhkan icon bergambar rumah dan tanda silang. Icon rumah ini untuk memudahkan pengguna pindah ke slide home tanpa harus mencari satu persatu slide. Kemudian icon tanda silang ini bertujuan sebagai penanda pengguna dapat mengklik tanda tersebut jika ingin keluar dari slide yang sedang ditampilkan. Selanjutnya, icon standar kompetensi/kompetensi dasar dibuat untuk memberikan pemahaman kepada siswa kompetensi apa yang harus siswa dimiliki oleh siswa pada pertemuan kali itu. SK/KD ini penting untuk diketahui siswa dan sering kali guru melupakan untuk menyampaikan ini ketika mengajar di dalam kelas. slide dibuat berisi tentang SK/KD pada materi tersebut. Slide ini posisi setelah slide home. setelah SK/KD, icon yang dibuat adalah materi. Materi ini jumlah slidennya disesuaikan dengan banyaknya materi yang ingin diajarkan. Kemudian setelah icon materi, icon yang dibuat dalam slide home adalah icon evaluasi. Slide untuk mengakomodir icon evaluasi berisi soal - soal atau pertanyaan berkaitan dengan materi yang telah diajarkan. Selain soal atau pertanyaan, disajikan pula slide kunci jawaban dari tiap - tiap soal atau pertanyaan itu. Kemudian, icon terakhir adalah icon daftar pustaka. Slide pada icon ini berisi daftar buku rujukan yang digunakan guru dalam membuat materi tersebut.

Jika semua icon tersebut sudah selesai dibuat maka dilanjutkan dengan pembuatan slide master. Slide master ini bertujuan agar icon yang telah dibuat dapat muncul disetiap slide, tidak hanya ada di slide home. Setelah slide master terbentuk maka dengan leluasa guru dapat mengisi slide - slide dari setiap icon yang telah ada seperti yang telah dijelaskan di atas. Kemudian, guru juga harus mampu memanfaatkan fitur hyperlink yang tersedia dalam powerpoint. Hyperlink ini bertujuan untuk menghidupkan icon yang telah dibuat tadi.

### C. FAKTOR PENDORONG TERLAKSANNYA KEGIATAN

Terlaksananya workshop pemanfaatan media pembelajaran ini didorong beberapa faktor. Pertama, pihak sekolah yaitu SMP Negeri 194 Jakarta sangat kooperatif. Kepala sekolah SMP Negeri 194 Jakarta yaitu Bapak Samju, sangat mendukung keberlangsungan kegiatan ini. Sekolah memfasilitasi ruangan audiovisual untuk melaksanakan kegiatan.

Tidak sampai disitu saja, dukungan dari para guru juga menjadi faktor pendukung selanjutnya dalam penyelenggaraan workshop ini. Keterbukaan para guru untuk menerima pengetahuan baru dari orang lain membuat suasana kegiatan menjadi lebih hangat dan akrab. Hal ini dapat dirasakan ketika *workshop* berlangsung banyak guru yang memberikan pertanyaan dan terlihat mereka antusias dalam mengikutinya. Walaupun usia mereka terbilang sudah tidak muda lagi, mereka tetap semangat mengikuti kegiatan. Apalagi materi yang diberikan berkaitan dengan keterampilan menggunakan perangkat computer dimana, guru-guru paling sulit memahami.

Tema workshop yaitu mengenai pemanfaatan media pembelajaran juga menarik untuk mereka. Mereka merasa sangat diperlukan sehingga, setelah selesai pelaksanaan guruguru berkeinginan untuk mengadakan kegiatan *workshop* media pembelajaran selanjutnya.

### D. FAKTOR PENGHAMBAT PELAKSANAAN KEGIATAN

*Workshop* yang dihadiri oleh kurang lebih 40 orang guru ini dilaksanakan dengan lancar dan sukses. Namun, keterbatasan waktu pelaksanaan. Keterbatasan waktu membuat materi yang disam-

paikan tidak dapat disampaikan secara mendalam. Hal ini menjadi kendala karena mengingat tingginya antusiasme peserta mengikuti kegiatan ini. Diharapkan akan ada keberlanjutan dari *workshop* pemanfaatan media pembelajaran ini agar pengetahuan dan keterampilan mereka terus berkembang.

Kemudian, usia para peserta yang kebanyakan sudah tidak muda lagi membuat kegiatan praktik dijalankan lebih lama. Fasilitator yang disediakan kurang sehingga, kebutuhan pendampingan kepada peserta ketika membuat media pembelajaran kurang. Di sisi lain waktu yang disediakan kurang sehingga membutuhkan waktu yang lama mencapai tujuan pelatihan yang ingin dicapai.

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. KESIMPULAN

Kegiatan *workshop* metode pembelajaran tematik ini pada akhirnya mendapat respon yang positif dari para guru-guru di SMPN 194 Jakarta. Pelatihan ini perlu dilaksanakan secara berkesinambungan. Media pembelajaran sangat penting bagi proses pembelajaran. Perannya adalah dalam menyampaikan materi pembelajaran dan memfasilitasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin.

Materi yang diberikan dalam *workshop* lebih ditekankan pada pembuatan media pembelajaran berbasis Microsoft Powerpoint. Alasan Ms. Powerpoint yang dipilih adalah karena fitur ini adalah fitur paling sederhana untuk presentasi. Ternyata dari hasil *workshop* ini pula, walaupun Ms. Powerpoint merupakan fitur sederhana dalam presentasi, ternyata masih banyak yang belum memahami dan menguasai. Adapun yang sudah pernah menggunakan mereka belum memaksimalkan fitur yang ada di Ms. Powerpoint seperti contohnya slide master dan juga hyperlink.

Pelatihan ini pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Sesuai perkembangan zaman dimana teknologi menjadi sangat melekat pada diri siswa. Selain itu, dalam implementasi kurikulum 2013 memerlukan pula penguasaan guru terhadap teknologi.

### B. SARAN

Berdasarkan hasil observasi dalam *workshop* ini maka ada beberapa saran yang dapat diberikan antara lain:

1. Perlu diadakan *workshop* dan pelatihan secara berkelanjutan agar para guru memahami sepenuhnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya yang berbasis computer. Perlu juga diadakan di daerah di luar Jakarta untuk mengakomodir guru yang kurang mendapatkan pelatihan tentang media.

2. Untuk meningkatkan kompetensi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran pemerintah perlu bekerjasama dengan organisasi guru seperti MGMP mata pelajaran atau PGRI setempat. Hal ini untuk mengantisipasi kurang tersosialisasinya materi dan agar lebih efektif.

### DAFTAR PUSTAKA

Danim, Sudarwan (2002), Inovasi Pendidikan: Dalam Upaya Meningkatkan Profesionalisme Tenaga Kependidikan. Bandung: Pustaka Setia.

Riyana, Cepi dan Rudi Susilana, (2008). Media Pembelajaran. Bandung: FIP UPI

Vaughan, Tay. (2010). Multimedia: Making It Work. Edisi 6, Yogyakarta: Andi Offset