ALTRUIS, e-ISSN 2620-5513, p-ISSN 2620-5505, Vol. 4, No. 2, Oktober 2021, hal. 94-99
Abdimas Altruis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
http://e-journal.usd.ac.id/index.php/ABDIMAS
Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN MS POWER POINT

Bertha Bintari Wahyujati
Universitas Sanata Dharma Yogyakarta
Email: [1]berthabw@usd.ac.id
https://doi.org/10.24071/aa.v4i2.3641
diterima 29 Agustus 2021; diterbitkan 5 Oktober 2021

Abstract

Learning in schools during the COVID-19 pandemic requires changes in teaching methods which are adaptive to the conditions and situations of this pandemic. The boredom of students effected a decrease in understanding the concept of the learning materials. The way students tolearn and teachers to teach all this time must be change. The material must be delivered in order to attract children's interest in learning. From the survey results, most teachers only give assignments and materials using power point slides containing a lot of uninteresting texts and make children dependent on their parents to learn it. Therefore, Vocational lecturers of Sanata Dharma univercity as social community service team held training for teachers at Kanisius Sengkan Elementary School and Kalyca Elementary School to empower power point as software that they are already accustomed to using for teaching, transform it as a video learning media and interesting interactive learning evaluation which make children will be motivated to learn use video effectively and independent. After participating in this training, the teachers took the initiative to make their learning videos more interesting even though they only used MS Powerpoint software.

Keywords: elementary teacher training, learning video, PPT video

PENDAHULUAN

Pembelajaran secara daring menjadi metode pembelajaran yang diadaptasi untuk situasi pandemi covid -19 saat ini. Pembelajaran secara daring dengan memberikan materi belajar berupa teks panjang atau slide berisi banyak tulisan tentu membuat siswa tidak tertarik untuk membaca atau mempelajari sendiri. Para orangtua yang kemudian terpaksa membacakan atau mengajarkan anak anaknya memahami materi yang diberikan tersebut. Hal tersebut tentu merupakan kendala yang berat bagi guru untuk memastikan apakah siswa belajar atau setelah belajar mereka mengerti dan paham. Pembelajaran dengan metode materi teks panjang tidak cocok jika diterapkan untuk anak usia sekolah dasar. Oleh karena itu metode pembelajaran harus diubah menjadi metode yang lebih interaktif, yang membekali anak untuk berpikir kritis dan kreatif. Pembuatan media belajar yang lebih menarik, interaktif dan mudah dimengerti anak adalah media yang berisi penjelasan secara visual, baik melalui gambar, animasi atau video film.

Media pembelajaran menggunakan video lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami konsep, memotivasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa (Hadi, 2017). Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh (Agustiningsih, 2015) yang menjelaskan temuannya terhadap hasil *pre test* dibandingkan dengan hasil *post test* pembelajaran menggunakan media video,

menunjukkan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih baik ketika belajar melalui penyampaian video.

Pemilihan pembuatan video interaktif menjadi beban berat bagi guru yang tidak memiliki kemampuan khusus maupun perangkat lunak khusus untuk pembuatan dan editing video atau animasi. Di internet, meskipun ada aplikasi gratis, tetapi terbatas untuk misalnya mengekspor menjadi file yang dapat diupload di kanal pemutar video. Permasalahannya adalah guru kesulitan membuat video pembelajaran karena penggunaaan banyak software video dan editing video, sehingga tidak termotivasi membuat video pembelajaran untuk mengajarkan materi belajar kepada siswanya. Maka, dibutuhkan suatu program perangkat lunak yang sudah umum diketahui dan dikuasai oleh guru, dan tidak memerlukan proses editing yang sulit. Selain itu software standar sudah cukup dan tidak perlu menginstal software lain.

Salah satu penggunaan perangkat lunak yang mudah dipelajari adalah Microsoft Power Point. Power Point (PPT) digunakan dan dioptimalkan fungsinya selain untuk membuat video pembelajaran juga dipergunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik untuk siswa. Dengan Microsoft Power Point ini para guru dapat mengupayakan materi yang lebih interaktif seperti video animasi yang sederhana dan mudah.

Berdasarkan observasi melalui kuisioner yang dijawab oleh resp0nden yaitu guru sekolah dasar, permasalahan yang dialami oleh guru-guru adalah, guru kurang maksimal memanfaatkan program Microsoft Power Point sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Beberapa guru menggunakan fitur animasi namun masih terbatas pada penampilan teks atau perpindahan gambar belum memanfaatkan secara optimal fitur-fitur atau menu untuk memasukkan gambar bergerak, membuat animasi gerakan pada gambar sekuen, memasukkan suara, musik, lagu dan membuat videonya.

Kuisioner diberikan sebelum menyusun program pelatihan untuk mengetahui kebutuhan materi yang dibutuhkan para guru untuk membuat media video pembelajaran menggunakan Microsoft Power Point. Hasil penggalian kebutuhan materi pelatihan menggunakan Gform menghasilkan respon jawaban sebagai berikut

1. Media PPT sudah dikenal oleh para guru dan sudah mempergunakan untuk pembelajaran siswa (94.7%)
2. Para guru (57,9%) mempergunakan PPT setiap kali untuk memberikan pembelajaran kepada siswa
3. Guru sudah membuat video pembelajaran menggunakan PPT dan sudah bisa memasukkan video ke PPT, namun setelah digali lebih lanjut ternyata video ppt yang dibuat guru hanya merupakan slide yang disimpan sebagai video. Slide masih berupa slide penuh tulisan dan kurang menarik.
4. Guru sudah bisa memasukkan suara ke dalam PPT tetapi hanya 42,1 % yang menggunakan screen record pada PPT.
5. Guru selalu mengadakan evaluasi setelah selesai materi tetapi belum memanfaatkan game belajar menggunakan PPT

Dari data diatas , maka disimpulkan bahwa: PPT merupakan software yang sudah dipergunakan oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, namun dai sisi penampilan kurang menarik, selain itu para guru selalu mengadakan evaluasi belajar tetapi belum menggunakan PPT untuk membuat game belajar yang interaktif. Oleh karena itu, maka Tim Pengabdian dari Fakultas Vokasi Universitas Sanata Dharma, mengajukan proposal hibah untuk pengabdian masyarakat melalui pelatihan terhadap guru guru untuk meningkatkan ketrampilan guru dalam membuat video pembelajaran.

Hasil dari pembuatan video ini dapat diunggah guru di media sosial atau kanal Youtube. Dengan adanya video yang kemudian diunggah pada channel Youtube, siswa dapat melihat video tersebut kapanpun, tanpa terbatas waktu dan tempat.Siswa akan lebih tertarik belajar menggunakan video dan dapat melakukan proses belajar mandiri. Guru perlu mengubah metode memberikan materi dengan video sebagai solusi bagaimana menyederhanakan materi yang sangat tekstual menjadi sebagian materi yang lebih visual. Pada penggunaan visualisasi menggunakan video, anak anak akan lebih mudah membayangkan suatu peristiwa atau pengalaman visual dalam proses belajar mereka. Dalam tulisannya Arif Yudianto (Yudianto, 2017) menyebutkan manfaat pembelajaran menggunakan video adalah untuk menumbuhkan motivasi belajar dan memudahkan pnyampaian pesan atau materi belajar sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian.

METODE PELAKSANAAN

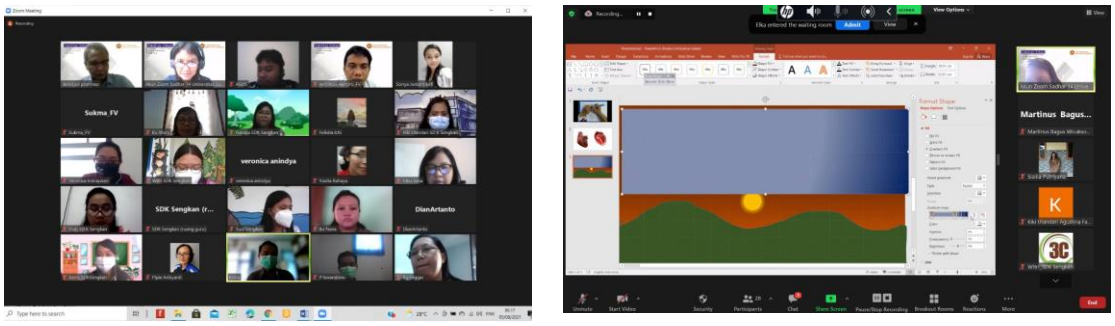
Pengabdian Masyarakat dengan tema membuat media video pembelajaran menggunakan power point ini diselenggarakan menggunakan metode Pelatihan. Pelatihan dilaksanakan dengan memberikan penjelasan langkah langkah pembuatan, kemudian dilanjutkan dengan latihan pembuatan media video pembelajaran tersebut oleh guru – guru. Pelatihan dilengkapi dengan modul materi dan langkah langkah pembuatan media video yang diberikan kepada guru ketika pelatihan berlangsung. Pelatihan pembuatan media dilakukan secara langsung dengan mempraktekkan cara pembuatannya serta contohnya. Pelatihan dilaksanakan secara daring, dihadiri oleh 16 – 24 guru sebagai peserta.Pelatihan secara daring memerlukan beberapa persiapan yang sedikit berbeda dengan pelatihan secara luring.

Tahap Persiapan

Sebelum melaksanakan pelatihan, guru guru diberikan kuisioner untuk tujuan penggalian tingkat kemahiran peserta. Sementara di pihak tim pengabdi dengan pembagian penugasan dan materi yang akan disampaikan melakukan koordinasi dan penyiapan materi untuk modul ajar pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan diselenggarakan secara daring, karena kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan pelatihan secara luring dan tatap muka langsung. Pelatihan dilaksanakan selama 3 (tiga) hari dengan distribusi 3-4 pemateri setiap hari untuk menyampaikan teori dan contoh praktek pembuatan dan penggunakan fitur fitur PPT. Setelah jam teori selama 2 jam, peserta kemudian berlatih mempraktekkan dan berdiskusi atau tanya jawab selama pengerjaan jika ada kesulitan. Penjelasan terhadap masalah peserta dijelaskan langsung satu persatu secara daring. Selain itu peserta yang sudah mendapatkan modul pelatihan, dapat berlatih secara mandiri.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan secara daring (dokumentasi)

Berikut adalah materi yang disampaikan untuk peserta pelatihan:

1. Penggalian topik per guru untuk dibuat saat pelatihan
2. Pemilihan dan penentuan topik untuk pelatihan
3. Pembuatan story board dan penyiapan gambar animasi serta pembuatan scenario (cerita film pendek)
4. Praktek Pembuatan media Pembelajaran Interaktif
5. Pembuatan slide, teks, gambar, audio
6. Pembuatan animasi pada Power Point.
7. Pembuatan Video pada slide Power Point.
8. Praktek Pembuatan media Pembelajaran Interaktif
9. Pembuatan soal dan evaluasi, menggunakan PPT
10. Pembuatan soal dan evaluasi, menggunakan Educandy
11. Pembuatan soal dan evaluasi, menggunakan Quizizz
12. Pengenalan dan pembuatan akun Youtube, serta upload video
13. Praktek Pembuatan media Pembelajaran Interaktif

Tahap Evaluasi

Evaluasi untuk menilai keberhasilan program dilakukan melalui kuesioner sebelum diberikan pelatihan dan sesudah diberi pelatihan untuk melihat dampak dari pelatihan. Dalam pelatihan ini dilakukan analisis kemampuan peserta menggunakan kuesioner. Adapun penjelasan kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner sebelum pelatihan

Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta pelatihan sebelum mengikuti pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Video Animasi Power Point.

2. Kuesioner sesudah pelatihan

Kuesioner sesudah pelatihan bertujuan untuk melihat perkembangan kemampuan dari anggota pelatihan. Kuesioner ini dapat membandingkan antara kemampuan peserta pelatihan sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan serta dapat melihat tingkat keberhasilan dari pelatihan Media Video Animasi pembelajaran Menggunakan Power Point. Kuisioner ini adalah untuk menilai tingkat keberhasilan sebelum dibandingkan setelah peserta memperoleh pelatihan penggunaan aplikasi PPT. Evaluasi ini akan dipergunakan untuk memberi gambaran terhadap materi pelatihan, metode pelatihan, sebagai masukan untuk pengembangan pelatihan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran tingkat kemahiran guru sebagai peserta pelatihan diukur sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan menggunakan kuisioner melalui google form.
Dari kuisioner dengan skala 1 sampai dengan 5, yaitu 5 adalah mahir dan sering menggunakan, 4 adalah mahir saja, dan 3 cukup mahir dan 2 sedikit mahir sedangkan 1 adalah tidak bisa menggunakan fitur dalam Microsoft Power point.

No	Aplikasi Fitur	Sebelum mengikuti Pelatihan					sesudah mengikuti pelatihan				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Menambah animasi gambar	0.00%	16.70%	41.70%	33.30%	8.30%	0.00%	6.30%	56.30%	31.30%	6.30%
2	Menambah animasi	0.00%	16.70%	50.00%	33.30%	0.00%	0.00%	6.30%	56.30%	31.30%	6.30%
3	Merekam slide otomatis	0.00%	50.00%	33.30%	16.70%	0.00%	0.00%	6.30%	62.50%	18.80%	12.50%
4	menambah audio	8.30%	33.30%	33.30%	25.00%	0.00%	0.00%	6.30%	56.30%	31.30%	6.30%
6	membuat kuis interaktif	16.70%	33.30%	41.70%	8.30%	0.00%	0.00%	18.80%	56.30%	25%	0%
7	membuat film animasi pendek	25.00%	41.70%	33.30%	0.00%	0.00%	0.00%	50.00%	43.80%	6.30%	0.00%
8	memasukkan/menambahkan efek suara	8.30%	50.00%	16.70%	25.00%	0.00%	0.00%	6.30%	50.00%	31.30%	12.50%
9	memasukkan video animasi buatan sendiri maupun unduhan dari kanal lain	16.70%	25.00%	33.30%	16.70%	8.30%	0.00%	18.80%	50.00%	18.80%	12.50%
10	mengupload Video pembelajaran ke akun media sosial	16.70%	25.00%	8.30%	16.70%	33.30%	0.00%	6.30%	50.00%	18.80%	25.00%

Gambar 2. Tampilan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan

Dari Gambar 2. dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini sudah menggeser angka peserta yang sebelum pelatihan ada beberapa kemampuan yang mereka belum bisa mengaplikasikan, menjadi tidak ada ketika selesai pelatihan, yaitu sudah mulai tahu dan bisa mengaplikasikan.Kemahiran tersebut adalah membuat kuis interaktif, membuat film pendek, memasukkan efek suara, memasukkan animasi, dan mengunggah video ke kanal YouTube.

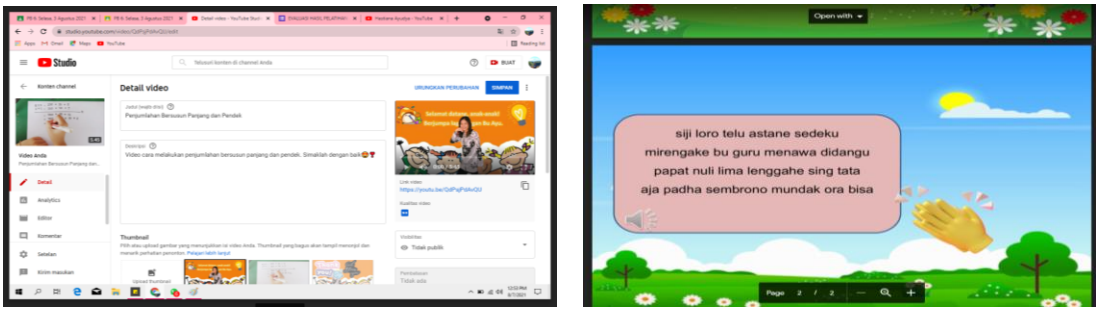
Sementara itu beberapa kemahiran yang sebelumnya sudah mahir dan sering menggunakan, menjadi bertambah , dengan kemahiran yaitu menambah animasi gambar, animasi, merekam slide otomatis, menambah audio, memasukkan efek suara, memasukkan animasi sendiri, dan mengunggah video ke kanal YouTube.

Meski disisi lain terdapat kompetensi yang masih belum mencapai tingkat kemahiran karena pendampingan secara daring dinilai lebih sulit dan menjadi kurang jelas. Selain itu, pelatihan daring kurang isa menunjukkan secara langsung dan mengkoreksi secara langsung jika ada kesalahan pengerjaan menggunakan fitur. Kendala lain adalah kegiatan pelatihan ini bersamaan dengan kegiatan lain diluar rencana dari pihak pemerintah atau yayasan.

Pada akhir pelatihan, guru diminta mempresentasikanhasil karyanya, berikut adalah hasil karya peserta setelah mendapatkan pelatihan yaitu sebagai berikut :







Gambar 3. Contoh hasil karya peserta pelatihan (dokumentasi)

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelatihan yang diselenggarakan selama tiga hari dinilai sudah cukup membantu guru guru melatih kemahiran menggunakan fitur fitur dalam power poin secara lebih optimal.Peserta pun menjadi termotivasi untuk membuat video pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih tervisualisasikan sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap materi belajarnya. Selain itu dengan diunggahnya video ke kanal Youtube maka siswa bisa belajar dan mengulang videonya setiap saat, dan setiap tempat.Siswa pun dapat belajar secara mandiri karena tidak perlu membaca teks nya sendiri, karena sudah dijelaskan secara audio dalam video tersebut. Terlihat peningkatan kemampuan dari sebelum dibandingkan sesudah pelatihan, yaitu jumlah yang sebelumnya tidak mahir , berkurang dan jumlah menjadi mahir setelah pelatihan meningkat.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada LPPM Universitas Sanata Dharma yang telah memberikan dana Hibah kepada tim dosen fakultas vokasi, untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di sekolah dasar Kanisius Sengkan dan Kalyca mounteseiri school. Terimakasih kepada kepala sekolah SDK Sengkan yang telah mendorong para guru dan memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengikuti pelatihan sebagai program pengabdian masyarakat oleh tim dosen fakultas vokasi Universitas Sanata Dharma , Yogyakarta.

.

DAFTAR REFERENSI

Agustiningsih, A. (2015). Video sebagai alternatif media pembelajaran dalam rangka mendukung keberhasilan penerapan kurikulum 2013 di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 50. https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.72

Hadi, S. (2017). Efektivitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. *Prosiding TEP & PDs*, *1*(15), 96–102.

Yudianto, A. (2017). Penerapan video sebagai media pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 234–237.