

**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA DENGAN
POWERPOINT DAN WONDERSHARE UNTUK PENGEMBANGAN SOFT SKILLS
SISWABAGI GURU SD &TK¹⁾**

Budi Setiawan, dan Endro Purnomo

Universitas Muhammadiyah Purworejo
setiawanbudi75@gmail.com

ABSTRACT

Development of soft skills in elementary and kindergarten students can be met through a learning model based Multimedia Information Communication Technology (ICT). Training development of multimedia-based instructional media and Information Communication Technology aim stop provide skills in making media an attractive multimedia learning in a way that is relatively easy. The method applied in this activity is the method of presentation of the introduction of the software includes Microsoft Power Point and Wondershare. Demonstration of the method of operationalization program and method of making the practice of instructional media directly by the participants in accordance with their respective subjects with the use of these programs.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Guru SD & TK, Soft Skills, wondershare, power point, multimedia*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan Indonesia dewasa ini dihadapkan pada masalah yang sangat kompleks. Kurangnya sarana pembelajaran, kurangnya kualitas dan kuantitas tenaga pengajar, maupun rendahnya motivasi internal dan eksternal anak sebagai objek pendidikan. Pendidikan sebagai proses yang aktif, dinamik, dan generatif memberikan sumbangan yang penting kepada anak dalam pengembangan *soft skill* anak seperti pengembangan nalar, berfikir logis, sistematis, kritis, cermat, dan bersikap obyektif serta terbuka dalam menghadapi berbagai permasalahan.

Tercapainya pengembangan *soft skill* anak dipengaruhi beberapa faktor, antara lain

faktor siswa, faktor lingkungan dan faktor guru. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran, harus senantiasa mengupayakan peningkatan kualitasnya untuk mencapai kemajuan. Penggunaan model pembelajaran konvensional dimana pemahaman siswa lebih banyak dari menghafal konsep yang disampaikan guru akan sangat kesulitan untuk bisa mengembangkan *soft skills* anak. Pada kondisi terkini, penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran di tingkat SD dan TK akan mempengaruhi perkembangan *life skill* anak.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat 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.

Sampai saat ini media pembelajaran multimediberbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) belum berkembang dengan optimal di Indonesia. Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran multimedia adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis TIK oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran multimediberbasis TIK kurang optimal.

Berdasarkan analisis situasi di atas maka tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SD dan TK dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi. Secara khusus dalam pelatihan ini akan dilakukan pelatihan pengembangan presentasi multimedia dengan Microsoft Power Point dan Wondershare game interaktif. Kedua aplikasi ini berkaitan langsung dengan media pembelajaran multimedia. Sedangkan untuk grafis, Microsoft Word dan Excel sebagai pendukung untuk meningkatkan kemampuan guru terutama dalam melaksanakan administrasi pembelajaran.

Microsoft Power Point sangat efektif dan semakin menarik untuk presentasi. Sedangkan aplikasi wonder share sangat menarik dan interaktif untuk mengembangkan game-game atau kuis pembelajaran interaktif. Hal lain dalam aplikasi *wondershare* adalah hasil karya dapat diekspor ke dalam format file SWF, yaitu format file yang digunakan oleh Macromedia Flash sehingga animasi yang dibuat dapat dimainkan di setiap PC yang sudah terinstalasi Flash Player.

Pelatihan yang dikembangkan dan diterapkan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran, mengingat kemampuan program ini dalam hal pembuatan animasi untuk media pembelajaran multimedia yang menarik dengan caranya relatif mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran multimedia berbasis multimedia ini diharapkan akan memicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

METODE PELAKSANAAN PPM

Ada tiga metode yang diterapkan dalam pelatihan ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. Metode presentasi diterapkan dalam pengenalan *software*, kemanfaatannya, dan penerapannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, Metode Demonstrasi mengenai pengoperasionalisasian program dan Metode Praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing dengan pemanfaatan program Microsoft Power Point dan Wondershare.

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan PPM ini mencakup beberapa tahap berikut ini.

1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan PPM. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang computer, pembuatan

Instrumen PPM, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru SD dan TK Budi Mulia Dua Sedayu. Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

a. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan

program *Microsoft Power Point* dan Aplikasi *Wondershare* untuk pembuatan media pembelajaran. Penyajian ini diploting dalam 6 hari tatap muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Materi yang tersajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang bersangkutan. Berikut tabel daftar materi dan penerimanya yang telah terlaksana dalam program PPM ini.



Gambar 1. Ketua Tim Pengabdian memberikan paparan materi

Tabel 1.
Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaannya

Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan (Materi)	Pemateri	Waktu Pelaksanaan
Teori	Pengembangan soft skills dalam media pembelajaran	Budi Setiawan, S.Sos,M.Si	09 Juni 2014
	Pengenalan dan Tips Trik Presentasi dengan Ms. Power Point	Budi Setiawan, S.Sos,M.Si	09 Juni 2014
	Pengenalan dan Instalasi Wondershare	Endro Purnomo, S.Kom, M.Cs	10 Juni 2014
	Penggunaan Ms. Word dan Excel untuk menunjang Pembelajaran	M. Sugarindra, S.T., M.T.	11 Juni 2014
Praktik	Pengembangan media pembelajaran dengan Microsof Power Point	Budi Setiawan, S.Sos,M.Si	09 Juni 2014
	Pengembangan game atau quiz interaktif dengan wondershare.	Endro Purnomo, S.Kom, M.Cs.	10 Juni 2014
	Praktek penggunaan Ms. Word dan Ms. Excel untuk menunjang pembelajaran	M. Sugarindra, S.T., M.T.	11 Juni 2014
Pendampingan	Pengembangan & Pembuatan Materi Pembelajaran Multimedia berbasis TIK	Budi Setiawan, S.Sos, M.Si. Endro Purnomo, S.Kom, M.Cs.	Juni-Nopember

Pelaksanaan program ini melibatkan mitra dari LKP Bugs Training Center untuk membantu proses pembimbingan dan praktik agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat

langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan *sharing* pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan.



Gambar 2. Pemateri dari LKP Bugs Training Center

b. Penugasan Praktik

Pada akhir materi peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk

membuat satu media pembelajaran terkait mata pelajaran yang diampu masing-masing guru. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik.



Gambar. 3. Pelatihan Pembuatan Game Interaktif dengan Wondershare

c. Evaluasi dan Penyempurnaan Karya Media Pembelajaran oleh Tim

Pada akhir pelatihan, media yang telah dibuat oleh para guru dikumpulkan dan dinilai oleh tim pengabdian kemudian disempurnakan oleh tim untuk kemudian dikembalikan kembali kepada peserta agar dapat digunakan untuk mengajar. Tindakan ini dilakukan mengingat karya media yang dihasilkan para guru masih perlu penyempurnaan, dan tim tim pengabdian ingin agar media pembelajaran betul-betul dapat segera dimanfaatkan untuk mengajar. Tahap selanjutnya tim pengabdian akan melakukan pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia.

d. Refleksi dan Penutupan Program PPM

Di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan

dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Peserta mendapatkan koreksi dan evaluasi secara langsung terkait hasil karya mereka.

Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PPM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan untuk memperbaiki media pembelajaran di sekolah masing-masing. Diharapkan pada PPM yang akan datang program ini dapat dilanjutkan lagi dan dapat lebih menjangkau jumlah sekolah lain tak hanya SD dan TK Budi Mulia Dua Sedayu saja, sehingga kebermanfaatan program ini dapat dirasakan oleh sekolah yang lebih banyak.



Gambar 4. Ketua Tim memberikan fasilitasi peralatan TIK sebagai motivasi penggunaan pembelajaran multimedia berbasis TIK

HASIL DAN PEMBAHASAN

Salah satu komponen yang menentukan mutu dan penggerak pendidikan di Indonesia adalah guru. Namun, tanpa wawasan yang selalu dikembangkan dan di-*up grade* maka guru akan makin ketinggalan di era sekarang. Apalagi kebutuhan siswa juga makin berkembang seiring dengan lingkungan yang melingkupi siswa. Lebih lagi, pemanfaatan teknologi di kalangan guru masih dianggap memprihatinkan. Kondisi ini dipengaruhi juga oleh kurangnya fasilitas penunjang pengembangan teknologi pembelajaran disamping sumber daya manusia yang menguasai teknologi masih kurang memadai.

Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih atraktif sehingga meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi yang disajikan oleh pengabdian dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur dan tutor menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif. Hal ini didukung pula dengan kemampuan peserta di bidang komputer telah cukup memadai karena pada proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal peserta harus telah menguasai computer dasar sehingga pelatihan dapat berjalan lancar dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan lebih baik.

Berdasarkan diskusi yang dilaksanakan setelah pemaparan materi,

dapat dilihat bahwa para guru dapat memahami urgensi pengembangan media pembelajaran, mampu mengenal fungsi program Ms. Power Point dan Wondershare, mampu membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang/mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Selanjutnya berdasar hasil praktik juga dapat dilihat bahwa para guru mampu mengetahui manfaat program Ms. Power Point dan Wondershare untuk membuat media pembelajaran, mengenal tools Ms. Power Point serta Wondershare dan kegunaannya, Membuat objek *shape*, menyisipkan Objek *Movie* dan *Sound*, membuat Efek animasi, membuat Tombol, dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan program Ms. Power Point dan juga membuat quiz interaktif.

Berdasarkan hasil karya media yang dibuat para guru, tim juga membuat lembar evaluasi dan menilai karya para guru dan didapat hasil rata-rata B (Baik), dan ada dua orang guru yang mendapat nilai SB (sangat baik).

Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan Ms. Power Point dan Wondershare. Evaluasi kegiatan PPM ini dilakukan dengan beberapa cara. Evaluasi hasil dilihat dari tugas praktik para peserta yang ada. Hasil praktiknya dinilai dan hal itu menggambarkan keberhasilan materi yang telah disajikan. Selain itu, secara proses juga dicermati kinerja dan kesertaan para peserta. Di akhir kegiatan Tim menjaring data kebermaknaan program pada para peserta.

Tabel 4.
Lembar Evaluasi

No	Nama Guru	Aspek Penilaian						Hasil Akhir	Skor
		1	2	3	4	5	6		
1	Siti Adriati	4	4	3	4	4	4	4	SB
2	Maya R	4	2	3	3	4	3	3	B
3	Israhadi H A	4	4	4	3	3	4	4	SB
4	Yulida T	4	4	4	4	4	3	4	SB
5	Siti Z	4	3	4	3	3	3	3	B
6	Afaj P	4	4	4	4	4	3	4	SB
7	Rustini	4	3	4	3	3	3	3	B
8	Nunik W	4	3	4	3	4	3	3	B
9	Siti Zubaidah	4	4	4	3	3	4	4	SB
10	Iin Kurniati	3	3	3	3	4	3	3	B
11	Murrohmani	4	3	4	4	4	4	4	SB
12	Ngatija	3	4	3	3	3	3	3	B
13	Oestam W	4	3	3	3	3	4	3	B
14	Puji Ernawati	4	3	3	3	4	3	3	B
15	Triyono	3	3	4	3	3	4	3	B
16	Sapto K	3	4	3	4	3	4	3	B
17	Juniyanto	4	3	3	3	4	3	3	B
18	Marlina	3	3	3	3	4	3	3	B
19	Efi K	4	3	4	3	3	3	3	B
20	Tika NS	4	4	4	4	4	4	4	SB
Keterangan Aspek Penilaian :									
1. Pengenalan Program dan Tools									
2. Pembuatan object shape									
3. Menyisipkan object movie dan sound									
4. Membuat Efek animasi									
5. Membuat tombol									
6. Pembuatan Media Pembelajaran Multimedia Berbasis TIK									
Skor :									
1 : kurang (K)									
2 : cukup (C)									
3 : baik (B)									
4 : sangat baik (SB)									

Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok. Selain itu, memberi angket untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta

tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program *Power point* dan *Wondershare* yang telah dilaksanakan. Untuk menjangkau respon peserta terhadap kebermanfaatan dan kebermaknaan program ini dilakukan evaluasi respon terhadap kegiatan pelatihan. Berikut adalah tabel

instrumen evaluasi respon peserta terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan

program *Power Point* dan *Wondershare* guru-guru SD & TK Budi Mulia Dua Sedayu:

Tabel 5.
Instrumen Evaluasi Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan

No.	Pernyataan Peserta	SB	B	S	KB	TB
1.	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan					
2.	Pelaksanaan kegiatan bagi peningkatan kualitas media pembelajaran					
3.	Pengetahuan tentang operasionalisasi program					
6.	Pengetahuan tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan pemanfaatan Program <i>Power Point</i> dan <i>Wondershare</i>					
7.	Hasil karya yang dihasilkan setelah pelaksanaan pelatihan					

Keterangan:

SB : Sangat Baik

B : Baik

S : Sedang

KB : Kurang Baik

TB : Tidak Baik

Angket tersebut dapat disimpulkan bahwa para peserta dapat memperoleh manfaat dari program pelatihan ini untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran, mengetahui cara pengoperasionalisasian program *Powerpoint* dan *Wondershare*, dan mampu membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing peserta.

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik berkat dukungan berbagai faktor yaitu: Komunikasi antar anggota tim berlangsung lancar dan efektif sehingga koordinasi tim pada proses persiapan, pembagian tugas, pelatihan dan simulasi dapat berlangsung dengan baik dan tepat waktu, peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru TK dan SD Budi Mulia Dua Sedayu sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir. Begitu pula saat penugasan dimana guru-guru tersebut

diminta untuk membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan penerapan *Powerpoint* dan *Wondershare*, mereka sangat bersemangat untuk bekerja dan bertanya.

Adapun faktor penghambat adalah keterbatasan perangkat laptop atau komputer yang dimiliki atau tersedia di sekolah, sehingga hanya 12 perangkat laptop saja yang dapat mendukung pelaksanaan pelatihan ini.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Berdasar hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut ini.

- a. Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya

- meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pemberian pengetahuan mengenai pemanfaatan Program *Powerpoint* dan *Wondershare* untuk membuat media pembelajaran multimedia berbasis TIK yang atraktif dan interaktif.
- b. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik.
 - c. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan .

2. Saran

- a. Hendaknya program ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi sekolah yang dapat merasakan manfaatnya.
- b. Para guru peserta pelatihan diharapkan dapat ikut aktif berperan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah masing-masing dan menularkan ilmu yang diperoleh kepada guru-guru lain di sekolah mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, Ronald A. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, terjemahan oleh Yusufhadi Miarso, dkk. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Miarso, Yusufhadi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Purnomo. 1996. *Strategi Pengajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Joyce, Bruce, Marsha, Weil, and Beverly Showers. (1992). *Models of Teaching*. Boston: Allyn and Bacon.
- Mukminan. (1998). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Muhammad. (2004). *Pedoman Pembelajaran Tuntas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Menengah. Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Waluya, B. 2006. *Multimedia Pembelajaran*. Handout perkuliahan Program Magister Program Studi Pendidikan Matematika. UNNES: Semarang.