

Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif dengan Memaksimalkan PowerPoint bagi Guru SDN Kemayoran 1 Bangkalan

Lestari Retnawati

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Nia Saurina

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Firman Hadi Sukma Pratama

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Nonot Wisnu Karyanto

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Noven Indra Prasetya

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Abstract

Elementary school education is part of the national education system which has a crucial role in exploring and increasing children's potential as early as possible, including at SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Elementary school is an educational institution that is intended for children aged 6–12 years so that children have basic abilities, knowledge, and skills at an early stage to continue to further education. Because of this important role, the State Elementary School (SDN) Kemayoran 1 Bangkalan teacher's ability in creating a learning media that attracts students' interest is the key to the success of this elementary school's teaching and learning process. The character of the students of SDN Kemayoran 1 Bangkalan who still likes to play is a challenge for teachers. So it takes creativity to make learning media that attracts elementary school students to pay attention. When elementary school teachers only write on the backboard or display presentation slides consisting of lots of text, it can make the learning objectives of the material not conveyed properly. So an elementary school teacher needs additional knowledge to create interesting and interactive learning media. Learning media in the form of videos by maximizing PowerPoints can be a solution to create interesting learning media for elementary school students at SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Through training in making interactive learning videos by maximizing PowerPoints, it is hoped that the teachers at SDN Kemayoran 1 Bangkalan can add knowledge in maximizing PowerPoints so that the teaching and learning process can be carried out effectively.

Keywords: Elementary school teacher; Interactive learning videos; Learning media; PowerPoint

Abstrak

Pendidikan sekolah dasar merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang mempunyai peranan sangat penting dalam menggali dan meningkatkan potensi anak sedini mungkin, termasuk di SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Sekolah dasar merupakan lembaga pendidikan yang diperuntukkan bagi anak usia 6–12 tahun agar anak memiliki kemampuan dasar, pengetahuan, dan keterampilan sebagai tahap awal untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Karena peranan penting ini, kemampuan guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kemayoran 1 Bangkalan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang menarik minat siswa menjadi kunci dalam keberhasilan proses belajar mengajar dalam sekolah ini. Karakter siswa SDN Kemayoran 1 Bangkalan yang masih senang bermain merupakan tantangan bagi para guru. Dengan demikian, dibutuhkan kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat siswa sekolah dasar untuk memperhatikan. Ketika guru sekolah dasar hanya menulis di papan tulis atau menampilkan slide presentasi dengan banyak tulisan, hal tersebut bisa membuat tujuan pembelajaran dari sebuah materi tidak tersampaikan dengan baik. Oleh karena itu, seorang guru sekolah dasar membutuhkan tambahan pengetahuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran berbentuk video dengan memaksimalkan PowerPoint bisa menjadi solusi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa sekolah dasar di SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran interaktif dengan memaksimalkan PowerPoint ini diharapkan para guru di SDN Kemayoran 1 Bangkalan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam memaksimalkan PowerPoint sehingga proses belajar mengajar bisa dilakukan dengan efektif.

Kata kunci: Guru sekolah dasar; Media pembelajaran; PowerPoint; Video pembelajaran interaktif

1. Pendahuluan

Seluruh perguruan tinggi di Indonesia memiliki misi yang disebut Tridarma Perguruan Tinggi. Salah satu dari Tiga Darma adalah pelayanan masyarakat. Program Incoming Ilmu Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya (UWKS) juga memiliki komitmen untuk bergerak di bidang pendidikan tinggi dalam bentuk pengabdian tridarma kepada masyarakat. Pengabdian masyarakat merupakan bagian integral dari tridarma perguruan tinggi, yang dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari dua darma lainnya dan meliputi seluruh sivitas akademika: dosen, mahasiswa, dan alumni. Melalui pengabdian masyarakat, UWKS hadir di tengah-tengah masyarakat Indonesia. Bahkan, di tengah arus globalisasi, UWKS menawarkan kerja sama mahasiswa dan dosen asing untuk pengabdian masyarakat kepada kerja sama Indonesia. Ke depan, UWKS juga merencanakan pengabdian masyarakat global melalui kerja sama dengan berbagai mitra internasional di berbagai belahan dunia.

Era revolusi industri 4.0 menuntut adaptasi dunia pendidikan. Guru diharapkan mampu meningkatkan kompetensinya dalam hal keterampilan metodologi pengajaran dan teknisnya, dalam hal penggunaan aplikasi yang mendukung proses pembelajaran [1]. Industri 4.0 memahami perubahan cara kerja yang menekankan pada pemrosesan informasi, sistem kerja industri melalui kemajuan teknologi, komunikasi, dan efisiensi kerja dalam kaitannya dengan interaksi manusia [2].

Mewujudkan era Society 5.0 merupakan tantangan tersendiri, khususnya di bidang pendidikan di Indonesia. Dunia pendidikan harus mampu menjawab tantangan tersebut untuk menghasilkan lulusan yang melek informasi, teknologi, dan manusia. Oleh karena itu, pelatih harus mampu mengimplementasikan perubahan dalam pelatihan dan pembelajaran. Salah satu kemungkinannya adalah dengan meningkatkan kualitas dan kompetensi sumber daya manusia sedini mungkin, dimulai dari level yang paling bawah, yaitu untuk pendidikan anak usia dini, TK, SD, SMP, SMA/SMK, dan universitas.

Koneksi *online* untuk guru dan siswa mudah. Bagian dari budaya masyarakat yang bergerak ke era digital. Itu tidak dapat diblokir atau ditolak oleh siapa pun karena teknologinya hidup berdampingan. Perubahan budaya ini harus ditangkap ketika guru mengarahkan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator perubahan memiliki posisi penting dalam mengubah keadaan siswa. Menurut Putra Wijaya (Suryawan, 2020), belajar di rumah tidak menjadi masalah karena belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, apalagi sudah didukung dengan sistem *online*. Oleh karena itu, pembelajaran dapat dilakukan di rumah, sekolah, atau masyarakat. Oleh karena itu, dengan dukungan layanan seperti internet, semuanya dapat berjalan dengan baik.

Media pembelajaran adalah alat yang menampilkan gambar bergerak dan suara secara bersama-sama untuk menyampaikan informasi atau pesan. Animasi visual merupakan salah satu alat pendidikan yang menurut taksonomi Bertz termasuk dalam tingkatan media tertinggi, yaitu media audiovisual bergerak. Media tersebut terdiri dari lima unsur, yaitu suara, gambar, garis, simbol, dan gerak [3]. Media pembelajaran interaktif adalah alat penyajian yang meliputi *hypertext*, *hypermedia*, *multimedia resources*, *web-based resources*, dan *smart television*. Ini pada dasarnya adalah media linier yang dikirimkan dalam lingkungan terbuka yang digerakkan oleh pengguna, baik di *disk* atau melalui web. Beberapa contoh lingkungan belajar interaktif yang dapat digunakan guru yaitu perangkat keras komputer, perangkat lunak pendidikan, dan situs web pendidikan.

Video adalah media elektronik yang dapat menggabungkan teknologi audio dan visual untuk membuat presentasi yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam format VCD dan DVD sehingga mudah dibawa dan digunakan ke mana saja, menjangkau khalayak luas dan menarik untuk disiarkan. Media visual memiliki fungsi seperti pembelajaran, yaitu fungsi perhatian, afektif, kognitif, dan kompensasi [4]. Tugas atensi adalah media video dapat menarik perhatian dan menarik perhatian penonton terhadap materi video. Tugas afektif adalah media

video dapat membangkitkan emosi dan sikap masyarakat. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan belajar untuk memahami dan menghafal pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau simbol. Pada saat yang sama, tugas kompensasinya adalah menyediakan konteks bagi audiens yang kemampuannya untuk mengatur dan mengingat informasi yang diperoleh lemah. Dengan demikian, karena video mampu memadukan antara visual (gambar) dengan suara (*sound*), media video dapat membantu penontonnya, yaitu siswa yang lemah dan lambat memahami pesan, mudah mengasimilasi, dan memahami inovasi yang ditransmisikan. Pemilihan video sebagai sarana diseminasi inovasi dapat dikemas dalam berbagai format yang dipadukan dengan perpaduan antara gambar dan suara, misalnya menggabungkan komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok yang menggunakan teks, suara, dan musik. Menurut Sujana [5], kelebihan media video adalah: (1) dapat meningkatkan motivasi; dan (2) makna pesan dijelaskan dengan cara yang dapat dimengerti oleh siswa dan memungkinkan pengelolaan dan pencapaian tujuan. Video pembelajaran yang ditujukan untuk memudahkan pemahaman siswa tidak selalu diajarkan sesuai dengan kurikulum, kebutuhan, dan keinginan siswa. Dalam beberapa sistem, video instruksional hanya digunakan sebagai bahan tambahan untuk mendistribusikan materi, tidak diedit secara profesional untuk menyajikan materi secara keseluruhan [6] karena dapat memberikan informasi yang lebih cerdas dan cepat. Selain memberikan informasi dan hiburan, video juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tujuannya yakni agar siswa lebih cepat menyerap dan memahami pembelajaran. Selain itu, guru lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Hal ini tentunya harus mendukung penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap mata pelajaran tersebut.

SDN Kemayoran 1 Bangkalan adalah sekolah dasar negeri yang melayani pendidikan dasar di Kabupaten Bangkalan. SDN Kemayoran 1 Bangkalan memiliki guru-guru yang mumpuni dalam bidang studinya sehingga mereka salah satu yang terbaik di daerah Bangkalan. Di sekolah, tersedia juga berbagai fasilitas seperti ruang kelas yang nyaman, perpustakaan, lapangan olahraga, kantin, dan lain-lain. SD ini terakreditasi A dan berlokasi di Jalan Teuku Umar, Bangkalan. Prestasi siswa SDN Kemayoran 1 Bangkalan sangat tinggi di akademik, seni, dan kegiatan lain yang efektif dan berkualitas, tentunya karena kinerja sekolah tersebut sangat baik dan dapat lebih ditingkatkan lagi. Diharapkan, para guru SD Kemayoran 1 Bangkalan memiliki kemampuan dalam membuat media pendidikan berupa video dengan memaksimalkan PowerPoint. Jika dilihat dari usia guru di SDN Kemayoran 1 Bangkalan, 55% guru berusia di atas 40 tahun. Dengan demikian, dibutuhkan *software* untuk membuat video edukasi yang mudah dipelajari, digunakan, dan cepat diimplementasikan untuk digunakan dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

Guru dapat menggunakan perangkat lunak presentasi populer untuk membuat materi pembelajaran berbasis multimedia dalam bentuk Microsoft PowerPoint (MPP). *Software* MPP dapat digunakan untuk menyampaikan konten pembelajaran dalam bentuk teks yang dapat dipadukan dengan gambar, audio, bahkan video. File MPP dapat diubah menjadi presentasi dengan fitur-fitur seperti video. Setiap *slide* dapat diatur untuk muncul pada waktu tertentu dan penjelasan dengan teks, gambar, audio, bahkan video jika guru merekam penjelasan atau video yang disematkan dalam *slide*. Fail-fail ini dapat langsung dibagikan sebagai file PPT/PPTX dan diubah menjadi video dalam format MPEG-4. Menurut penelitian [7], PowerPoint mampu menunjukkan hubungan dan asosiasi antara ide yang disajikan dan efektif untuk siswa karena dapat memvisualisasikan materi [7]. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para pendidik dapat membuat materi multimedia dengan menggunakan *software* presentasi yang sudah dimiliki dan dapat dimanfaatkan oleh siswa secara maksimal.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan metode berupa pelatihan keterampilan melalui ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Langkah-langkah untuk melakukan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1. Penjelasan untuk Gambar 1 adalah sebagai berikut.

- 1) *Mengenal (Identifikasi) Lingkungan*. Pada tahap ini, pengenalan lingkungan dengan menerapkan suasana belajar mengajar di SDN Kemayoran 1 Bangkalan, khususnya dengan memproduksi media pembelajaran yang sering dibuat dan digunakan oleh guru. Hasil yang diinginkan pada tahap ini berupa contoh-contoh lingkungan belajar yang digunakan guru dalam penyampaian.
- 2) *Mengukur Pemahaman PowerPoint Seorang Guru*. Pada tahap ini, proses wawancara guru sambil membuat video menggunakan PowerPoint diukur. Tujuannya yaitu untuk mengetahui sejauh mana informasi dari guru untuk menjadi bahan pelatihan.
- 3) *Mengenal (Identifikasi) Selera Peserta Didik*. Peserta didik tersebut adalah siswa SDN Kemayoran 1 Bangkalan yang melakukan wawancara kuantitatif untuk mengetahui selera mereka terhadap jenis video tersebut.
- 4) *Pelaksanaan Pelatihan*. Pelatihan berupa video tutorial interaktif dengan memaksimalkan PowerPoint. Pada tahap ini, pesertanya adalah para guru yang diberikan pengetahuan dan keterampilan membuat video dengan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran.
- 5) *Evaluasi*. Pada tahap ini, dilakukan pengukuran dan perbandingan pemahaman sebelum dan sesudah pelatihan.
- 6) *Dokumentasi*. Hasil dari memaksimalkan kinerja PowerPoint yang dibuat oleh guru diunggah ke akun YouTube yang dilengkapi dengan penjelasan. Hasil pengabdian masyarakat diolah dalam jurnal ilmiah, diterbitkan di majalah, serta buku teknik nasional dan sederajat dengan nomor ISBN dan dirilis ke media.



Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan (langkah-langkah pelaksanaan pengabdian masyarakat).

3. Hasil dan Pembahasan

Ketersediaan bahan ajar merupakan salah satu faktor kunci dalam kegiatan belajar mengajar. Materi kelas dapat digunakan untuk membantu siswa memahami topik isi kelas. Di masa pandemi COVID-19, SDN Kemayoran 1 Bangkalan melakukan kegiatan belajar mengajar secara daring menggunakan Grup WhatsApp sebagai sarana pembelajaran daring. Dalam praktiknya, guru hanya mengirimkan tugas melalui Grup WhatsApp yang tentunya kurang efektif karena siswa harus menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa guru menjelaskan materi terlebih dahulu. Siswa harus memahami sendiri mata pelajaran yang terdapat dalam buku mata pelajaran sebelum ia dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dari hasil kegiatan ini, guru diharapkan mampu membuat materi pembelajaran berupa video pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dikemas dalam bentuk VCD dan DVD sehingga mudah dibawa ke mana-mana, mudah digunakan, dapat menjangkau audiens yang luas, dan menarik untuk ditayangkan. Media video memiliki fungsi sebagai media pembelajaran yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris [4]. Fungsi atensi yaitu media video dapat menarik perhatian dan mengarahkan konsentrasi audiens pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu menggugah emosi dan sikap audiens. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan atau informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sementara itu, fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiens yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi yang telah diperoleh. Dengan demikian, media video dapat membantu audiens, yaitu peserta didik yang lemah dan lambat menangkap suatu pesan, menjadi mudah dalam menerima dan memahami inovasi yang disampaikan. Hal ini disebabkan karena video mampu mengombinasikan antara visual (gambar) dan audio (suara). Pemilihan video sebagai media penyebarluasan inovasi, selain mampu mengombinasikan visual dengan audio, juga dapat dikemas dengan berbagai bentuk, misalnya menggabungkan antara komunikasi tatap muka dengan komunikasi kelompok, menggunakan teks, audio, dan musik. Manfaat media video yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi; dan (2) makna pesan akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan dan pencapaian tujuan penyampaian video pembelajaran yang ditujukan guna mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan keinginan peserta didik. Dalam beberapa sistem, video pembelajaran hanya digunakan sebagai bahan pelengkap materi *handout*, tidak dipersiapkan secara profesional untuk mempresentasikan materi secara menyeluruh [6]. Dari beberapa definisi tersebut, peran media video sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena dapat memberikan informasi yang lebih canggih dan cepat. Selain memberikan informasi dan hiburan, video juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah agar proses pembelajaran akan lebih cepat ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Selain itu, para pengajar atau guru akan lebih mudah menyampaikan materi melalui media video. Tentunya, hal tersebut harus didukung oleh ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi terhadap materi yang diajarkan.

Penerapan media video dalam pembelajaran meliputi: unsur-unsur media video, manfaat video, dan peran video dalam pembelajaran. Unsur-unsur media video terdiri dari teks, gambar (*image*), suara (audio), dan animasi. Kelebihan video menurut [8] antara lain: memberi siswa pengalaman tak terduga, memperkenalkan sesuatu yang awalnya tak terlihat, menganalisis perubahan dari waktu ke waktu, memberikan pengalaman kepada siswa untuk mengalami situasi tertentu, dan mempresentasikan studi kasus kehidupan nyata yang dapat merangsang diskusi di antara siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, siswa dapat menggunakan video untuk menyaksikan suatu peristiwa yang tidak dapat diamati secara langsung, yang berbahaya, atau

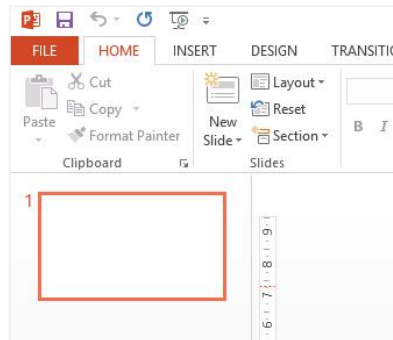
peristiwa masa lalu yang tidak dapat langsung dibawa ke dalam kelas. Siswa juga dapat memutar video sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran dengan bantuan media video membangkitkan minat dan mendorong orang untuk selalu menyimak pelajaran dengan penuh perhatian.

Peran video dalam pembelajaran sebagai alat pengajaran menawarkan pengalaman baru bagi banyak siswa. Media video dan televisi dapat dibawa ke mana-mana oleh siswa, apalagi jika lokasi atau acara yang ditayangkan terlalu jauh atau berbahaya. Dengan bantuan layar video, siswa dapat merasa seolah-olah berada dalam adegan yang disajikan atau berpartisipasi di dalamnya. Misalnya, siswa dapat diperlihatkan proses saluran listrik melalui video. Hal tersebut dapat membantu siswa membayangkan bagaimana pembangkit listrik bekerja dengan memberikan siswa pengalaman visual. Menurut Norizan (2002) dalam Norhaziana (2005), media yang berbentuk simulasi adalah perangkat lunak yang memberikan gambaran tentang keadaan pada suatu situasi. Pengguna tampaknya hadir dan mampu bereaksi terhadap situasi. Media visual memengaruhi orang lebih cepat daripada media lainnya. Karena proyeksinya berupa cahaya yang terfokus, maka dapat memengaruhi pikiran dan perasaan seseorang. Dalam kegiatan belajar mengajar, sangat penting untuk memfokuskan dan memengaruhi emosi dan psikologi siswa karena hal ini akan membantu siswa lebih mudah memahami pelajaran. Tentunya, media video yang diberikan kepada siswa harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Menurut [4], penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, menimbulkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar bahkan menimbulkan efek psikologis bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap pengantar pelajaran memberikan kontribusi yang besar terhadap efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada periode ini. Pembelajaran yang dimiliki siswa dapat dengan melakukan atau mengalami apa yang mereka pelajari, tonton, dan dengarkan atas media tertentu dan mendengar bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan ajar, semakin banyak pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak pengalaman siswa, semakin sedikit pengalaman yang diperoleh siswa.

Pada kelas eksperimen dengan menggunakan media video sebagai pembelajaran pra-praktikum, ia menyempurnakan kegiatan praktikum siswa [9]. Penyampaian konten pembelajaran melalui media video bukan sekadar penyampaian konten pembelajaran sesuai kurikulum. Namun, ada hal lain yang perlu diperhatikan yang dapat memengaruhi minat belajar siswa. Hal tersebut terjadi dalam bentuk pengalaman atau situasi di lingkungan sekitar, kemudian dibawa ke subjek yang disampaikan melalui video. Selain itu, dalam praktiknya, lebih mudah bagi siswa untuk melakukan apa yang mereka lihat dalam video daripada materi yang diajarkan melalui buku atau gambar. Fitur tersebut membuat proses belajar mengajar lebih mudah bagi siswa dan guru. Video memiliki banyak keuntungan jika digunakan sebagai sarana pembelajaran, di antaranya menurut Nugent [10], video merupakan media yang cocok untuk berbagai bidang pembelajaran, seperti ruang kelas, kelompok kecil, bahkan satu siswa saja.

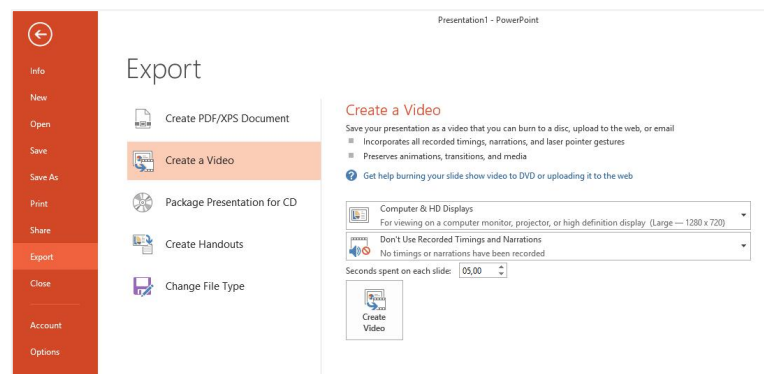
Berikut merupakan cara membuat video dengan PowerPoint.

- 1) Buka PowerPoint.
- 2) Persiapan awal dengan memilih file-file untuk dijadikan video.
- 3) Setelah itu silakan masuk ke menu **"File"**.



Gambar 2. Menu File (klik menu File lalu mencari dan memilih menu Export).

- 4) Tekan tombol Export kemudian klik bagian Create a Video.
- 5) Selanjutnya tinggal pilih **"Create Video"**.



Gambar 3. Create a Video (klik Create Video untuk membuat video menggunakan PowerPoint).

- 6) Simpan dalam folder
- 7) Setelah itu tunggu sampai proses export ke format video selesai.
- 8) Selesai.

Hasil bakti sosial terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut.

- 1) Hasil identifikasi lingkungan yang diinginkan adalah sampai saat ini guru di SDN Kemayoran 1 Bangkalan hanya menggunakan PowerPoint tanpa variasi. Dengan bantuan pengabdian kepada masyarakat, para guru SD Kemayoran 1 Bangkalan akan mendapatkan lebih banyak pengalaman dan pengetahuan tentang PowerPoint dalam bentuk video interaktif.
- 2) Tahap wawancara narasumber dan guru. Dengan wawancara mendalam, diharapkan guru IPA meningkat kompetensinya.
- 3) Tahap wawancara informan dan siswa. Dengan wawancara mendalam, menginformasikan informan tentang keluhan dan masalah siswa. Narasumber kemudian menyampaikan hasil wawancara kepada para guru untuk menambah pengetahuan dengan menyampaikan materi melalui video interaktif agar lebih fleksibel.
- 4) Diharapkan melalui pelatihan ini para guru SDN Kemayoran 1 Bangkalan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan tentang PowerPoint dalam bentuk video interaktif.
- 5) Evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pelaksanaan pengabdian masyarakat di SDN Kemayoran 1 Bangkalan. Dengan evaluasi ini diharapkan

terjadi interaksi antara guru SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

- 6) Dokumentasi. Hasil pengabdian kepada masyarakat disimpan dalam jurnal ilmiah, diterbitkan di majalah, buku teknik nasional dan sederajat dengan nomor ISBN, dan dirilis ke media.

Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada kumpulan foto yang disajikan mulai Gambar 4 hingga 6.



Gambar 4. Sambutan singkat dari Ketua Program Studi Teknik Informatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya sebagai bentuk pembukaan atas dilaksanakannya pengabdian masyarakat di SDN Kemayoran 1 Bangkalan.



Gambar 5. Pelatihan pembuatan video menggunakan PowerPoint. Paparan dari narasumber kepada para guru di SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan materi Pembuatan Video Menggunakan PowerPoint.



Gambar 6. Foto bersama antara SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan Program Studi Teknik Informatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya setelah pelatihan pembuatan video menggunakan PowerPoint selesai.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan mampu memberikan pengalaman baru kepada para peserta pelatihan, dalam hal ini para guru SD Kemayoran 1 Bangkalan. Setiap peserta membawa laptop masing-masing dan mempraktikkan langsung sesuai petunjuk guru. Peserta juga mendapat *handout* dari moderator sehingga apa pun yang disampaikan membuat peserta lebih fokus dan menguasai materi serta penggunaan proyektor untuk menyampaikan materi pelatihan.

Secara keseluruhan, acara ini sukses dan mendapat apresiasi dari para peserta pelatihan. Kegiatan akan dilakukan untuk memberikan pengalaman baru kepada guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas agar lebih bervariasi dan tidak monoton. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih antusias melalui suasana pembelajaran yang baru dan interaktif. Oleh karena itu, guru di SD Kemayoran 1 Bangkalan cerdas dan terampil dalam menggunakan komputer, terutama dalam membuat video PowerPoint interaktif untuk memberikan bahan ajar. Ke depannya, kegiatan pelatihan yang serupa atau bahkan lebih baik dapat dilakukan secara terus-menerus. Kegiatan terorganisasi dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan sekolah mitra.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah mendanai kegiatan ini. Kami juga berterima kasih kepada SDN Kemayoran 1 Bangkalan atas kesempatan untuk melakukan kegiatan bakti sosial. Dengan adanya pengabdian masyarakat ini, diharapkan terjalin hubungan yang lebih baik, saling menguntungkan, dan berkesinambungan antara SDN Kemayoran 1 Bangkalan dengan Program Studi Teknik Informatika di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

Daftar Pustaka

- [1] P. W. T. L. M. Henri Septanto, "Pelatihan Microsoft Excel Tingkat Menengah Untuk Guru-guru SD Taruna Bakti Bandung," *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. Vol. 1 No. 1, 2020.
- [2] Sarwiji Suwandi, "IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ABAD KE-21 DAN TANTANGANNYA UNTUK BERPERAN DALAM MASYARAKAT 5.0," in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, Jan. 2020.
- [3] M. Sc. , Drs. R. R. M. Sc. , A. H. M. Sc. , C. A. S. , H. Dr. Arief S. Sadiman, *Media pendidikan : pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*, Rajagrafindo Persada., vol. Cetakan ke-18. Depok : 978-979-769-474-6, 2018.
- [4] Azhar. Arsyad, *Media Pembelajaran.* , vol. 1. Jakarta: Jakarta: PT Raja grafindo persada, 2011.
- [5] N. R. A. Sujana, *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*, Sinar Baru. Bandung , 1991.
- [6] M. & L. W. . Hauff, "Hauff, Mechthild & LaaEducational Video and TV in DistanceEducation – Production and Design Aspects.," *Journal of Universal Computer Science*, vol. 2, no. 6, pp. 456–473, 1996.
- [7] Y. Yilmazel-Sahin, "A comparison of graduate and undergraduate teacher education students' perceptions of their instructors' use of Microsoft PowerPoint," *Technology, Pedagogy and Education*, vol. 18, no. 3, pp. 361–380, Oct. 2009, doi: [10.1080/14759390903335866](https://doi.org/10.1080/14759390903335866).
- [8] Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta, 2011.
- [9] Dimyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta: 979-518-823-2, 2006.
- [10] Smaldino dkk, *Media Pembelajaran*. 2008.

Afiliasi:

Lestari Retnawati*, Nia Saurina, Firman Hadi Sukma Pratama, Nonot Wisnu Karyanto,
Noven Indra Prasetya

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya
Jl. Dukuh Kupang XXV No. 54, Dukuh Kupang, Dukuhpakis, Surabaya, Jawa Timur, 60225

*Email korespondensi: lestari@uwks.ac.id