

PELATIHAN PEMBUATAN EVALUASI PEMBELAJARAN MENGUNAKAN MICROSOFT *POWER POINT* BAGI GURU- GURU MGMP MATEMATIKA SMP PEKANBARU

Aulia Sthephani¹, Fitriana Yolanda², Alzaber³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Islam Riau

e-mail: sthephania@edu.uir.ac.id

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika mejadi hal yang esensial untuk dilaksanakan pada masa pandemi covid-19. Sebagai upaya tindak lanjut perlu diadakan bimbingan teknis melalui kegiatan pelatihan bagi guru-guru yaitu pelatihan penggunaan *power point*. *Power point* salah satu program dalam *Microsoft Office* yang penggunaannya belum dimaksimalkan oleh guru-guru. Tujuan pengabdian adalah dengan adanya kemampuan menggunakan *power point*, guru-guru dapat membuat lembar kerja siswa berupa media yang digunakan selama masa pandemic covid-19. Metode pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan melalui tatap muka dengan Guru-guru MGMP Matematika SMP kota Pekanbaru dengan memperhatikan protokol kesehatan pandemi covid 19. Guru-guru diberikan pendampingan secara langsung dalam membuat media evaluasi melalui *power point*. Guru-guru memiliki pemahaman merancang evaluasi pembelajaran menggunakan *Microsoft power point* setelah melaksanakan kegiatan tersebut.

Kata kunci: Teknologi, *Microsoft Power Point*, Media

Abstract

The use of technology in learning mathematics is essential to be implemented during the COVID-19 pandemic. As a follow-up effort, it is necessary to provide technical guidance through training activities for teachers, namely training on the use of power points. Power point is one of the programs in Microsoft Office whose use has not been maximized by teachers. The purpose of the service is that with the ability to use power points, teachers can make student worksheets in the form of media used during the covid-19 pandemic. The method of implementing this service is carried out face-to-face with the Mathematics MGMP teachers of the Pekanbaru City Middle School by paying attention to the health protocol for the COVID-19 pandemic. The teachers are given direct assistance in making evaluation media through power points. The teachers have an understanding of designing learning evaluations using Microsoft power point after carrying out these activities.

Keywords: Technology, Microsoft Power Point, Media

PENDAHULUAN

Upaya dalam melaksanakan pengembangan terhadap kualitas sumber daya manusia salah satunya yaitu dengan adanya pendidikan. Pendidikan diyakini mampu dalam proses mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki manusia itu sendiri. Pendidikan juga sebagai tombak dan tolak ukur di titik awal menuju perubahan perilaku yang lebih optimal, maka dari itu dilakukanlah seluruh upaya dalam menyempurnakan mutu pendidikan. "Pendidikan mengalami perkembangan seiring dengan berjalannya kemajuan IPTEK. Perkembangan ini menuntut tenaga pendidik untuk dapat memunculkan ide kreatif, afektif dan inovatif dalam mengembangkan sistem pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, berorientasi pada peserta didik dan memfasilitasinya dalam proses kegiatan pembelajaran" (Fazar dkk, 2016: 6).

Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat penyebaran COVID-19, yang menjelaskan bahwa proses belajar akan dilaksanakan dirumah masing-masing dengan pembelajaran daring/jarak jauh. Pembelajaran daring ini dilakukan sebagai upaya untuk memenuhi standar pendidikan tentunya dengan memanfaatkan teknologi informasi yang menggunakan perangkat komputer ataupun *smartphone*.

Mengintegrasikan penggunaan teknologi dengan pembelajaran matematika menjadi hal yang esensial untuk dilaksanakan pada masa pandemi covid-19. Oleh sebab itu, sebagai upaya tindak lanjut perlu diadakan bimbingan teknis melalui kegiatan pengabdian dengan nama kegiatan “Pelatihan Penggunaan *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru Mgmp Matematika Smp/ Mts Pekanbaru” *Power Point* merupakan salah satu program dalam *Microsoft Office* atau dikenal dengan *Microsoft Office Powerpoint*. Menurut Srimaya (2017: 54) mengemukakan bahwa komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dalam pendidikan. Menurut Yolanda & Wahyuni (2020) “perkembangan teknologi informasi dunia pendidikan tidak lepas dari perkembangan kemajuan teknologi informasi. Beberapa bentuk perkembangan teknologi seperti komputer, elektronik, dan telekomunikasi untuk mengolah dan mendistribusikan informasi dalam bentuk digital”. Salah satunya yaitu *Microsoft Office Powerpoint*, *powerpoint* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. *Powerpoint* dapat menyimpan presentasi dalam beberapa format, yaitu PPT (*Powerpoint Presentation*), PPS (*Powerpoint Show*), dan POT (*Powerpoint Template*). Program *powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).

Selama berlangsungnya pandemi covid-19 ini, guru-guru memiliki kendala dan tantangan sangat besar dalam menyiapkan bahan ajar bagi siswa. Pemberian materi kepada siswa dapat ditunjang melalui media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Namun guru masih memiliki kesulitan untuk mengetahui atau memulai bagaimana cara membuat media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi selama pandemi ini. Proses pembelajaran dirasakan masih sangat kurang maksimal selama pembelajaran secara daring dilakukan. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan guru dalam hal penyampaian materi sehingga banyak siswa yang kurang mengerti mengenai materi pembelajaran yang disampaikan. Salah satu penyebab keterbatasan ini yaitu waktu, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara berulang kali oleh guru maupun peserta didik, dengan tujuan dapat menunjang proses pembelajaran tersebut selama pembelajaran daring ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat memiliki beberapa tujuan, yaitu: bertambahnya pengetahuan guru-guru matematika tentang mendesain media pembelajaran menggunakan *power point* sehingga mempermudah guru-guru dalam melaksanakan pengajarannya serta dengan adanya kemampuan menggunakan *power point*, guru-guru dapat membuat LKPD yang menarik dimana merupakan salah satu media pembelajaran matematika sehingga dapat membantu siswa dapat memahami pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan melalui tatap muka dengan Guru-guru MGMP Matematika kota Pekanbaru dengan memperhatikan protokol kesehatan pandemi covid 19. Adapun pelaksanaan pengabdian ini melalui langkah-langkah sebagai berikut: 1.ketua Pengusul dan ketua MGMP SMP/Mts matematika membuat kesepakatan Kerjasama, 2.menginformasikan jadwal pelaksanaan ke ketua MGMP, 3. ketua MGMP memberikan informasi kepada anggotanya, 4.mendata jumlah pesesta yang akan hadir, 5.memberikan materi tentang *Microsoft power Point* sebagai media pembelajaran serta memberikan bimbingan Teknis bagi Guru-guru, 6.mendesain media pembelajaran, 7.mengadakan tanya jawab seputar materi, 8.setelah penyampaian materi berakhir, kemudian dilanjutkan diskusi di WAG, 9.setelah pelaksanaan kegiatan akan dilakukan evaluasi yang bertujuan mengetahui capaian materi yang telah disampaikan melalui absensi serta meninjau hasil kerja guru-guru matematika dalam mendesain media.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 42 Pekanbaru. Pada awal kegiatan dibuka oleh moderator. Kemudian kata sambutan dari Fitriana Yolanda, M.Pd selaku ketua acara sekaligus dosen Pendidikan Matematika FKIP Universitas Islam Riau. Setelah acara pembukaan, moderator memandu jalannya kegiatan yang akan dilakukan yaitu dengan membacakan aturan dalam mengikuti kegiatan pengabdian bagi guru-guru MGMP matematika SMP/MTs di Pekanbaru

mengenai pelatihan penggunaan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran serta mengarahkan pemaparan yang akan diberikan oleh narasumber maupun memandu jalannya sesi tanya jawab antara narasumber dengan peserta.

Pada kesempatan tersebut ketua pengabdian menyampaikan rasa terima kasih dan apresiasi kepada panitia yang telah menyelenggarakan kegiatan pengabdian guru-guru MGMP SMP/MTs di Pekanbaru, serta pemateri dan seluruh peserta yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan kegiatan ini. Kemudian pada kesempatan tersebut juga memberikan arahan, motivasi, dan harapan dengan diselenggarakannya kegiatan ini akan meningkatkan kualitas tenaga pendidik SMP/MTs di Pekanbaru sehingga meningkatkan mutu peserta didik.



Gambar 1. Kata sambutan oleh Fitriana Yolanda, M.Pd

Kegiatan selanjutnya adalah penyampaian materi oleh Fitriana Yolanda, M. Pd. selaku narasumber dengan judul pelatihan penggunaan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran bagi guru-guru MGMP matematika SMP/MTs Pekanbaru. Fitriana Yolanda, M. Pd. menyampaikan penjelasan tentang penggunaan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran matematika untuk memudahkan pendidik memberikan materi saat proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum menggunakan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran hal utama yang harus diperhatikan yaitu pentingnya pemahaman pendidik dalam menguasai media pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Pada dasarnya media terkelompokkan ke dalam dua bagian, yaitu media sebagai pembawa informasi (ilmu pengetahuan), dan media yang sekaligus merupakan alat untuk menanamkan konsep dalam pendidikan matematika.

Microsoft power point merupakan salah satu program aplikasi *microsoft office* yang bertujuan untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Slide merupakan lembar kerja *microsoft power point* yang dapat digunakan untuk menyajikan secara mudah terhadap bahan-bahan visual, seperti gambar, animasi, diagram, tabel, atau segala sesuatu yang dapat difoto dan dimasukkan ke dalam slide. Menurut Saputra dan Zinnurraim (2018: 12) menyatakan bahwa

Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang bergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. *Microsoft PowerPoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan video, audio, gambar, dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu program aplikasi *microsoft office* yang bertujuan untuk membuat presentasi dalam bentuk *slide*. Slide merupakan lembar kerja *powerpoint* yang dapat digunakan untuk menyajikan secara mudah terhadap bahan-bahan visual, seperti gambar, animasi, diagram, tabel, atau segala sesuatu yang dapat difoto dan dimasukkan ke dalam *slide*



Gambar 2. Penyampaian materi oleh Fitriana Yolanda, M. Pd.

Pada kegiatan selanjutnya yaitu dilakukannya sesi tanya jawab antara narasumber dengan peserta pengabdian. Pertanyaan yang diberikan kepada narasumber diberikan secara langsung oleh peserta. Pertanyaan akan dibacakan oleh moderator dan peserta secara langsung yang kemudian akan dijawab oleh narasumber sesuai materi yang dibahas oleh narasumber.

Pertanyaan yang diajukan oleh salah satu guru yaitu bagaimana pendidik dapat mengetahui jumlah skor penilaian yang diperoleh oleh peserta didik pada saat media microsoft power point diaplikasikan. Apakah diperiksa langsung oleh pendidik atau media yang digunakan antara pendidik dan peserta didik terhubung sehingga nilai yang terakumulasi dapat diketahui oleh pendidik?.

Jawaban yang diberikan oleh Fitriana Yolanda, M. Pd. yaitu pada saat peserta didik selesai menjalankan media maka pemeriksaan dilakukan langsung oleh pendidik. Hal ini dikarenakan penggunaan media *microsoft power point* dalam proses pembelajaran masih dalam tahap pengembangan sehingga masih membutuhkan peranan pendidik dalam memeriksa hasil dari media yang dijalankan oleh peserta didik. Namun, kedepannya akan ditingkatkan lagi penggunaan fitur yang dapat menghubungkan media antara pendidik dan peserta didik sehingga pendidik tidak perlu memeriksa secara langsung penilaian yang diperoleh peserta didik.



Gambar 3. Pertanyaan yang diajukan oleh salah satu guru

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan maka diperoleh hasil akhir dari kegiatan yaitu meningkatkan pemahaman peserta MGMP SMP/MTs tentang penggunaan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran. Semoga dengan adanya pelatihan ini pendidik dapat mengaplikasikan media tersebut dalam proses pembelajaran dan meningkatkan semangat bagi pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan memiliki nilai karakter di dalamnya agar proses pembelajaran tidak terlihat monoton dan lebih menarik peserta didik untuk berperan aktif disetiap proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 42 Pekanbaru. Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 November 2021. Kegiatan pengabdian ini mendapat sambutan baik dari peserta MGMP SMP/MTs yang dapat dilihat dari motivasi peserta untuk dapat menggunakan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran matematika.

SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang dapat dinyatakan saran terkait tentang pengabdian yang telah dilakukan. Adapun saran yang dimaksud adalah mengembangkan fitur yang terdapat pada media agar lebih memudahkan pendidik dalam menjalankan media terutama pada proses pemeriksaan penilaian

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Islam Riau yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini serta kepada MGMP SMP Matematika Kota Pekanbaru yang telah menyediakan waktu dan tempat bagi kami untuk melakukan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Fazar, I., Zulkardi, Z., & Somakim, S. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Program Linear Menggunakan Aplikasi Geogebra Berbantuan Android Di Sekolah Menengah Atas. *JPPM (Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika)*, 9(1), 6-11
- Saputra, H., G & Zinnurain. (2018). Pengaruh Penggunaan Media MS Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 3(1), 11-19.
- Srimaya.(2017). Efektifitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68.
- Yolanda, F & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170-177.