

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komputer Inovatif Bagi Guru Kelompok Belajar dan Taman Kanak-Kanak HJ. ISRIATI BAITURAHMAN 2 Semarang

Aries Setiawan¹, Juli Ratnawati², Adi Prihandono³, Ida Farida⁴, Achmad Wahid Kurniawan⁵,
Guruh Taufan Hariyadi⁶, Budi Widjajanto⁷

^{1,4,6}Prodi Manajemen, Universitas Dian Nuswantoro

²Prodi Akuntansi, Universitas Dian Nuswantoro

^{3,5}Prodi Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

⁷Prodi Sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹arissetya_005@dsn.dinus.ac.id, ²juli.ratnawati@dsn.dinus.ac.id,
³adi.prihandono@dsn.dinus.id, ⁴ida.farida@dsn.dinus.ac.id, ⁵wahid@dsn.dinus.ac.id,
⁶guruh.taufan.hariyadi@dsn.dinus.ac.id, ⁷budi.widjajanto@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Pembelajaran konvensional bagi pendidikan anak usia dini belum mampu memberikan hasil yang maksimal karena penyampaiannya hanya berupa ceramah atau cerita. Seorang guru dalam mendeskripsikan sebuah objek kepada siswanya dengan hanya bercerita akan diterima oleh siswa dengan berbagai pandangan. Ketika guru menjelaskan tentang pohon kelapa, tanpa membawa siswa melihat langsung objeknya, maka akan menimbulkan persepsi yang berbeda antara siswa satu dengan siswa lainnya. Gambaran situasi pada mitra yaitu sejauh ini proses pembelajaran di Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Hj. Isriati Baiturahman 2 Semarang masih minim pemakaian media pembelajaran. Guru belum mampu membuat media pembelajaran berbasis komputer. Diperlukan pelatihan untuk mencoba menciptakan media pembelajaran display menggunakan sarana komputer. Melalui pelatihan ini diharapkan akan menambah kualitas skill guru dalam menciptakan dan membuat media pembelajaran, dimana kemampuan guru pada Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Hj. Isriati Baiturahman 2.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Inovatif

Abstract

Conventional learning for early childhood education has not been able to provide maximum results because the delivery is only in the form of lectures or stories. A teacher in describing an object to his students by simply telling a story will be accepted by students with various views. When the teacher explains about the coconut tree, without bringing students to see the object directly, it will cause different perceptions between students and other students. The description of the situation for partners, namely the learning process so far in the Playgroup and Kindergarten Hj. Isriati Baiturahman 2 Semarang still has minimal use of learning media. Teachers have not been able to make computer-based learning media. Training is needed to try to create display learning media using computer facilities. Through this training, it is hoped that it will increase the quality of teacher skills in creating and making learning media, where the ability of teachers in Playgroups and Kindergartens Hj. Isriati Baiturahman 2.

Keywords: Learning Media, Innovative

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran konvensional bagi pendidikan anak usia dini belum mampu memberikan hasil yang maksimal karena penyampaiannya hanya berupa ceramah atau cerita [1]. Seorang guru dalam mendeskripsikan sebuah objek kepada siswanya dengan hanya bercerita akan diterima oleh siswa dengan berbagai pandangan. Ketika guru menjelaskan tentang pohon kelapa, tanpa membawa siswa melihat langsung objeknya, maka akan menimbulkan persepsi yang berbeda antara siswa satu dengan siswa lainnya.

Media pembelajaran muncul sebagai solusi akan permasalahan di atas, media pembelajaran bisa berupa video ataupun gambar yang disajikan lewat media komputer, beberapa fungsi media pembelajaran yaitu memberi fungsi standar tentang pengetahuan yang disampaikan, siswa akan mendapatkan pandangan yang sama dan jelas tentang objek yang dijelaskan guru, akan mudah bagi siswa untuk menerima penjelasan dari guru lewat bantuan media pembelajaran [2]. Fungsi menarik, merupakan penyajian objek lewat media pembelajaran akan memberikan pengalaman yang menarik. Fungsi meringkas, artinya guru tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang sesuatu yang dijelaskan, namun dengan menunjukkan video atau gambar lewat media komputer, menjadikan pembelajaran lebih efisien waktu [3].

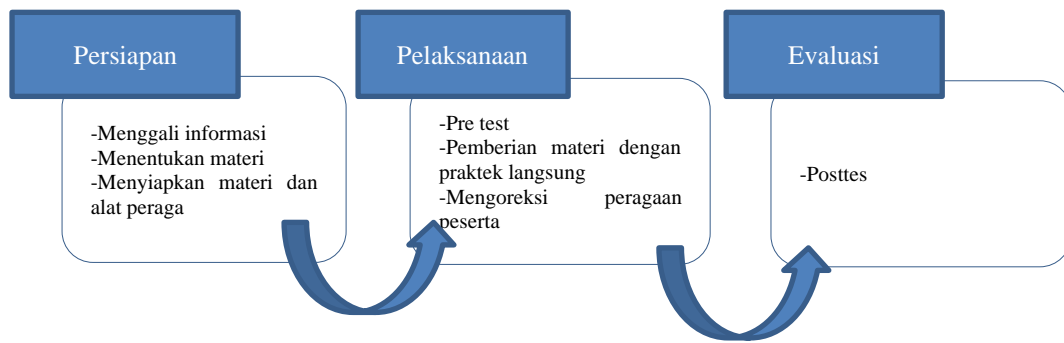
Pemanfaatan media pembelajaran akan mampu memberikan rangsangan pembelajaran yang maksimal [4]. Kegiatan belajar yang disertai dengan media belajar yang sesuai akan mampu memberikan pengalaman baru yang melampaui pengalaman pribadi siswa, siswa tidak perlu dibawa kepada objek pembelajaran, namun cukup objek tersebut yang perlu dihadirkan ke kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pentingnya media pembelajaran yang berbanding terbalik dengan biaya yang dibutuhkan maka diperlukan media pembelajaran yang murah namun tidak mengurangi nilai dan kualitas pembelajaran [5], dalam program pelatihan kepada guru Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Hj. Isriati Baiturahman 2 Semarang akan diberikan materi pembuatan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point*.

Gambaran situasi pada mitra yaitu sejauh ini proses pembelajaran di Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Hj. Isriati Baiturahman 2 Semarang masih minim pemakaian media pembelajaran. Guru belum mampu membuat media pembelajaran berbasis komputer. Diperlukan pelatihan untuk mencoba menciptakan media pembelajaran display menggunakan sarana komputer. Melalui pelatihan ini diharapkan akan menambah kualitas skill guru dalam menciptakan dan membuat media pembelajaran, dimana kemampuan guru pada Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Hj. Isriati Baiturahman Semarang masih kurang dalam mengoperasikan komputer terlebih dalam menciptakan media pembelajaran berbasis komputer

2. METODE

Metode yang digunakan adalah dengan melakukan kegiatan pelatihan bagi guru pada Kelompok bermain dan Taman Kanak-Kanak Hj. Isriati Baiturahman 2 Semarang dengan harapan kedepannya guru akan mudah dalam membuat media pembelajaran secara mandiri. Tahapan yang lalui yaitu:



Gambar 1. Metode kegiatan

Tahap persiapan meliputi menggali informasi, dilakukan dengan meminta informasi langsung tentang kebutuhan pelatihan yang diperlukan oleh mitra, dilanjutkan dengan menentukan materi yang sesuai dan jika sudah sesuai dengan mitra maka dilanjutkan dengan menyiapkan materi yang diperlukan serta alat peraga berupa laptop dan lcd.

Tahap pelaksanaan dengan memberikan beberapa pertanyaan mengenai materi yang akan disampaikan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi melalui praktek langsung sambil memberikan koreksi pembenahan terkait yang dikerjakan peserta

Tahap evaluasi dengan memberika posttest dengan masteri yang sama dengan pretest, untuk selanjutnya membandingkan hasilnya.

Adpun tujuan yang hendak dicapai dengan pengabdian ini antara lain meningkatkan kesadaran perlunya media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran, menjadikan guru untuk lebih mengenal pemanfaatan komputer dalam pembuatan media pembelajaran, guru akan mudah mengenali pemanfaatan media pembelajaran, para guru dapat memahami dan menggunakan fitur lebih kompleks yang ada pada *Microsoft Power Point*, meningkatnya kualitas pendidikan pada Kelompok bermain dan Taman Kanak-kanak Hj. Isriati Baiturahman 2 Semarang dalam bidang teknologi informasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Materi

Materi pembahasan meliputi pembuatan video dan pembuatan hyperlink dan beberapa fungsi yang berkaitan.

3.1.1. Menambahkan video

Untuk menambahkan video, bisa diklik menu insert, lalu pilih video, terdapat 2 pilihan, yaitu apakah mengambil video dengan *online video* atau *video on my pc*.



Gambar 2. Tampilan insert video

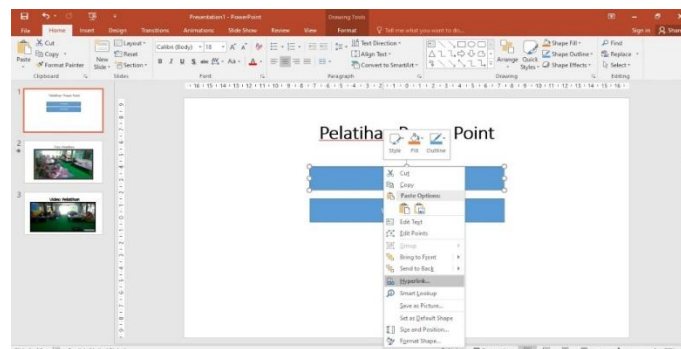
Supaya dapat langsung play, maka perlu dilakukan pengaturan melalui menu *playback-start-automatically*, untuk memberi bentuk lain pada bidang video, bisa dilakukan dengan mengklik menu *format-video-shape*.



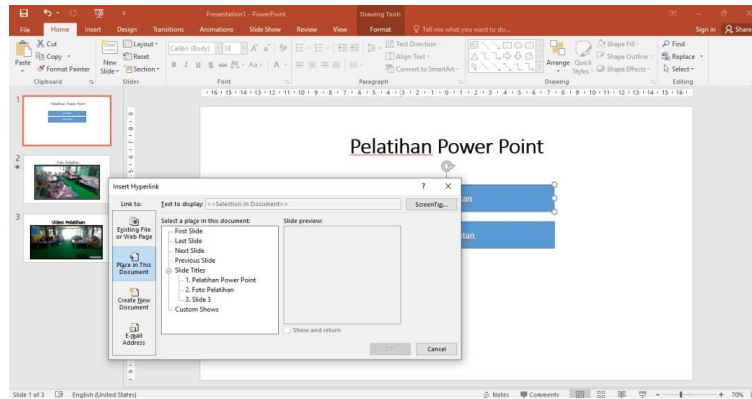
Gambar 3. Bentuk lain tayangan video

3.1.2. Membuat hyperlink

Agar slide satu dengan slide lain terintegrasi maka perlu digunakan menu hyperlink, Buat 1 slide lagi, sebagai slide menu untuk menghimpun semua sub menu yang ada.

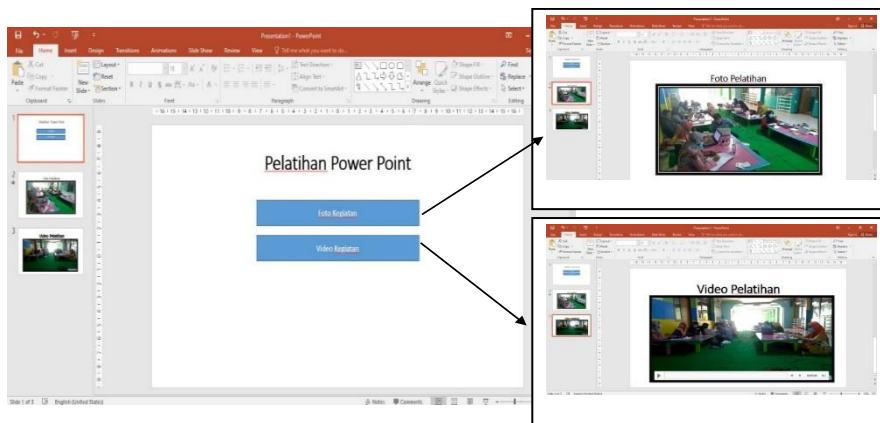


Gambar 4. Memberikan Hiperlink pada shapes



Gambar 5. Menentukan target hiperlink

Pada bidang *insert hyperlink*, pilih menu *place in this document*, kemudian pada bidang tengah terdapat beberapa judul slide, pada tampilan diatas terdapat pilihan slide 1) pelatihan power point, 2) foto pelatihan 3) slide 3. Pilih pilihan slide yang diperlukan.



Gambar 6. Contoh hiperlink ke 2 slide

Ketika dijalankan dengan F5 maka pada bidang biru 1)foto kegiatan , maka akan munculslide foto kegiatan, 2)video kegiatan, maka akan muncul slide video kegiatan. Untuk lebih interaktif maka pada slide foto pelatihan bisa ditambahkan tombol **kembali kemenu**, dan hyperlink bisa diarahkan ke slide utama / pelatihan power point

3.1.3. Pelaksanaan

Berdasarkan pelaksanaan, didapatkan hasil perbandingan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Perbandingan

Item Perbandingan	Sebelum Pelatihan (tanpa bantuan powerpoint)	Setelah Pelatihan (dengan bantuan powerpoint)
Keefektifan	Pemaparan video selama ini masih terpisah satu dengan lainnya	Pembuatan bahan ajar siswa dengan video dapat diintegrasikan menjadi satu file
Waktu	Perlu waktu untuk perpindahan video satu ke video lainnya	Waktu lebih singkat untuk perpindahan video satu ke video lainnya
Sisi Penyampaian media	Kurang menarik karena belum adanya animasi yang menyertai setiap video	Penyampaian media lebih menarik, karena antar video sudah dilengkapi animasi yang variatif

Dari ketiga unsur pembanning diatas, menyatakan bahwa pembuatan media pembelajaran dengan bantuan power point memiliki keunggulan dibanding pada media pembelajaran yang hanya memutar video secara berurutan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh dari adanya pelatihan media pembelajaran ini adalah bahwa dengan pelatihan mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran secara terintegrasi dan memudahkan bagi user dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut..

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan pendanaan pada program kemitraan masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Jayusman, "Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur," *Jurnal Candrasangkala*, vol. 3, pp. 37-42, 2017.
- [2] D. Fauziah, "Pengembangan Media Pembelajaran QR Card Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Jurnal Penutup Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 2 Bantul Tahun Pelajaran 2018/2019," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, vol. 16, pp. 99-112, 2018.
- [3] D. Sari, "Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi," *Jurnal Neraca*, pp. 71-80, 2018.
- [4] I. Falahudin, "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran," *Jurnal Lingkar Widyaaiswara*, pp. 104-117, 2018.
- [5] W. "Media Pembelajaran Powerpoint Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Sekolah Menengah Pertama," pp. 1-15, 2019.