

Pengembangan Masyarakat: Merancang Media Pembelajaran yang Efektif dan Efisien Bagi Guru di Masa Pandemi Covid-19

Community Development: Designing Effective and Efficient Learning Media for Teachers during Pandemic Covid-19

Nadya Fadillah Fidhyallah ^{1*}

Susan Febriantina ²

RR. Ponco Dewi Karyaningsih ³

¹Department of Business Education, Universitas Negeri Jakarta, East Jakarta, Special Capital Region of Jakarta, Indonesia

²Department of Secretarial, Universitas Negeri Jakarta, East Jakarta, Special Capital Region of Jakarta, Indonesia

³Department of Office Administration Education, Universitas Negeri Jakarta, East Jakarta, Special Capital Region of Jakarta, Indonesia

email: nadyaffidhyallah@unj.ac.id

Kata Kunci

Guru
Media pembelajaran
PowerPoint

Keywords:

Teacher
Learning media
PowerPoint

Received: January 2021

Accepted: July 2021

Published: August 2021

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang telah menyebar ke seluruh dunia memberikan dampak yang cukup signifikan di berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan. Sekolah harus memastikan untuk melanjutkan proses pembelajaran meskipun dalam situasi yang sulit dan terbatas. Berdasarkan wawancara, observasi, analisis data, dan identifikasi masalah, ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan hal tersebut; mendadak berubahnya model pembelajaran baru (sekolah dari rumah) yang disebabkan oleh Covid-19 Pandemic, kurangnya kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif, dan kurangnya pelatihan guru dalam mendesain media pembelajaran. Untuk itu, guru dituntut mampu merancang media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai pembelajaran jarak jauh yang kreatif dan inovatif. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu para guru SMK di Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilannya melalui perancangan PowerPoint yang efektif dan efisien sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dirancang melalui webinar dengan aplikasi Zoom.

Abstract

The Covid-19 pandemic, which has spread throughout the world, has had a significant impact on various sectors, one of which is the education sector. Schools must ensure to continue the learning process even though in any difficult and limited situations. Based on the interviews, observations, data analysis, and identification of the problems, we found some problems relates to these; suddenly changes to new learning models (school from home) caused by Covid-19 Pandemic, the lack of teacher's competence in designing creative instructional media, and the lack of teacher's training in designing media learning. Thus, teachers are required to design effective and efficient learning media as creative and innovative distance learning. This community service aims to help vocational teachers in Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, and Bekasi improve their competence and skills by designing effective and efficient PowerPoint as a learning media. This activity is designed through a webinar with a zoom application.



© 2021 Nadya Fadillah Fidhyallah, Susan Febriantina, RR. Ponco Dewi Karyaningsih. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v6i5.2051>

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, semua komponen pendidikan diuntut dapat menyesuaikan diri dengan segala perubahan yang ada, termasuk di dalamnya para guru sebagai garda terdepan

penentu kualitas pendidikan bangsa. *Programme for International Students Assessment (PISA)* pada tahun 2015 menunjukkan bahwa Indonesia masih berada pada peringkat ke 63 dari 70 negara yang menjadi anggota PISA. Ketertinggalan ini dibuktikan juga dengan masih rendahnya lulusan sekolah-sekolah menengah kejuruan

yang seharusnya siap bekerja namun pada kenyataannya masih jauh dari kata siap. Meski pembangunan manusia di Indonesia terus mengalami kemajuan, pada tahun 2019, dan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Indonesia mencapai 71,92 namun Data Badan Pusat Statistika (BPS) DKI Jakarta 2018 menyatakan bahwa pengangguran di DKI Jakarta meningkat 8, 25% yang didominasi oleh lulusan SMK. Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa kualitas lulusan siswa SMK dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, di antaranya adalah faktor tenaga pengajar. Guru sebagai fasilitator pembelajaran di lapangan saat ini diuntut dapat meningkatkan segala kapasitas dan kompetensinya dalam merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menarik. Hal ini dikarenakan bukan hanya karena keadaan peserta didik kita saat ini banyak berubah, tetapi juga semakin tingginya persaingan yang mengharuskan satuan pendidikan menghasilkan lulusan-lulusan yang siap bersaing (Munirah, 2018).

Penelitian terdahulu banyak meneliti terkait hubungan antara peran guru terhadap hasil belajar siswa (Miller *et al.*, 2017; Alufohai & Ibhafidon, 2015). Juga terkait pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa (Gonçalves *et al.*, 2017; Cheng & Su, 2012). Hal ini menunjukkan bahwa penting kiranya bagi seorang guru merancang media pembelajaran yang menarik dan efektif agar hasil belajar siswa meningkat. Dengan meningkatnya hasil belajar dan motivasi belajar siswa, maka satuan pendidikan akan lebih mudah menghasilkan lulusan yang berkualitas dan siap bersaing.

Di sisi lain, munculnya pandemi Covid-19 yang mewabah di seluruh belahan dunia memberikan dampak yang tidak sedikit terhadap berbagai sektor, salah satunya adalah sektor pendidikan (Avgerinou & Moros, 2020). Sekolah harus tetap memastikan

pembelajaran tetap berjalan meski para siswa berada di rumah masing-masing. Dengan demikian guru diuntut mampu mendesain media pembelajaran yang efektif dan efisien sebagai sebuah kreatifitas dan inovasi pembelajaran jarak jauh. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dalam Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) mengemukakan bahwa selama pandemi Covid-19 berlangsung, maka proses belajar dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
2. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah;
4. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Kondisi di atas mengharuskan diberlakukannya *Work and Study from Home* (W/SfH) yang berimbas pada perubahan model pembelajaran di sekolah-sekolah. Para guru khususnya, siap atau tidak siap harus mengubah model dan teknik pembelajaran tatap muka (luring) menjadi pembelajaran jarak jauh dan daring, baik secara sinkron maupun secara asinkron. Sayangnya, tidak semua guru siap menghadapi perubahan mendadak tersebut. Guru yang memiliki bekal kemampuan

mendesain media pembelajaran yang mumpuni akan lebih siap beradaptasi dengan situasi yang ada. Sebaliknya guru yang tidak mempunyai kemampuan menyusun media pembelajaran yang variatif merasa kaget, dan sulit beradaptasi. Imbasnya adalah pembelajaran yang dilakukan hanya berupa pembelajaran satu arah berupa pemberian tugas kepada siswa, siswa akan merasa bosan, pembelajaran tidak variatif, dan berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa.

Istilah media yang merupakan bentuk jamak dari medium secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi (Miarso, 2011). Sedangkan menurut Heinich *et al.* (2002), media adalah segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Senada dengan hal tersebut, *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut (Nurseto, 2011). Berdasarkan pengertian di atas, dapat peneliti sintesiskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menghantarkan informasi dari sumber kepada penerima.

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrim yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami oleh peserta didik (Siregar & Nara, 2010). Pendapat lain menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses komunikasi yang di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang sebagai penerima pesan (Susilana & Riyana, 2009). Maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses belajar yang

terfasilitasi dengan di dalamnya terdapat sirkulasi informasi antara sumber kepada penerima informasi, yang berlandaskan pada perencanaan sesuai dengan tujuan belajar yang hendak dicapai.

Media pembelajaran merupakan satu hal yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhartian, dan kemauan si pemelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2011). Berdasarkan hasil kajian teoritik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran di antaranya adalah media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak hingga otak dapat berfungsi secara optimal, membatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik, melampaui batas ruang kelas, memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan menghasilkan keseragaman pengamatan. Terdapat taksonomi media untuk pembelajaran yang ditampilkan pada Tabel I.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi dan evaluasi pembelajaran. Karakteristik media pembelajaran adalah sebagai berikut (Purba, 2019):

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya: menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sementara menurut pendapat Rusman dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mampu mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah (Rusman, 2014):

1. Efektivitas Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.
2. Relevansi Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.
3. Efisiensi pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar- benar memperhatikan bahwa media tersebut murah, dan hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.
4. Dapat digunakan: Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.
5. Kontekstual Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Terlebih jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

Dari pemaparan di atas terlihat bahwa efektivitas dan optimalisasi pembelajaran harus dipertimbangkan dalam pemilihan medianya. Media pembelajaran berbasis multimedia dinilai efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Susanti yang menyebutkan

bahwa media yang berbasis multimedia, seperti penggunaan PowerPoints mampu meningkatkan ketuntasan belajar dengan rata-rata hasil belajar peserta didik yang naik secara signifikan (Susanto, 2014). Senada dengan hal tersebut, hasil penelitian menunjukkan pula bahwa penggunaan multimedia dengan menggunakan media PowerPoints berpengaruh dalam meningkatkan motivasi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan (Purba, 2019).

Tabel I. Taksonomi Media (Miarso, 2011).

Kategori Media	Definisi	Contoh
Media Penyaji	Media yang mampu menyajikan informasi	Kelompok 1: Grafis, bahan cetak, gambar diam seperti poster, buku, dsb. Kelompok 2: Media proyeksi diam, seperti <i>slides, filmstrip</i> Kelompok 3: Media Audio, seperti kaset dan piringan hitam Kelompok 4: Audio dan Visual Diam, seperti: Film bingkai bersuara Kelompok 5: Film Kelompok 6: Televisi Kelompok 7: Multimedia <i>Mockup</i> , replika
Media Objek	Benda tiga dimensi yang mengandung informasi yang disampaikan melalui ciri fisiknya seperti ukurannya, beratnya, bentuknya, dsb.	
Media Interaktif	Media yang melibatkan peserta didik untuk berinteraksi seperti mengisi teks yang terprogram, dsb	Simulator, laboratorium bahasa, <i>computer</i>

Dalam merancang sebuah media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu kemampuan teknis daripada powerpoint dan beban kognitif dari kompetensi Inti dan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Microsoft mengembangkan salah satu software berbasis komputer yang digunakan untuk presentasi yang dikenal sebagai PowerPoint. Materi yang diampaikan dengan PowerPoint harus singkat, mudah dimengerti, menarik dan sesuai dengan tema

atau mata pelajaran yang sedang dipelajari (Nurrita, 2018). Munir dalam Mustofa Abi Hamid berpendapat bahwa ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh penyaji yang akan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran, diantaranya (Hamid, 2016):

1. Mempelajari software terlebih dahulu
2. Pengajar sudah bisa mengoperasikan LCD projector atau *in focus* dan komputer untuk penjelasan
3. Mencantumkan poin-poin penting dalam pembelajaran
4. Menggunakan warna yang menarik
5. Menggunakan animasi gambar, foto, atau film pendek bila diperlukan
6. Hindari suara-suara dari animasi yang mengganggu konsentrasi belajar
7. Jangan terlalu banyak slide untuk setiap sesi, maksimal 20 slide.

Secara umum, terdapat beberapa prinsip dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint Presentation, yaitu:

1. Guru memahami poin penting dari materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan prinsip penyajian singkat, mudah dimengerti, dan menarik
2. Keterbatasan layar monitor
3. Pemilihan *font*
4. Pengaturan huruf besar dan huruf kecil
5. Template
6. *Bullet*
7. *Background*
8. Warna
9. Grafik dan *chart*
10. Animasi
11. Suara
12. Citra (gambar, *clip art*, foto)
13. Informasi yang disajikan tidak melebihi 95% dari area slide.

Huruf mempunyai peran penting dalam penyajian slide PowerPoint dari segi ukuran, bentuk dan warnanya. Ukuran *font* yang dipakai untuk persentasi antara 30-40 dan juga pengaturan penggunaan huruf besar dan huruf kecilnya. Selain huruf, PowerPoint juga menyediakan bermacam template, mulai dari background, desain, dan tema yang dapat memudahkan persiapan media pembelajaran, akan lebih baik apabila menggunakan *background* dan tema yang sama dalam presentasi.

Adapun yang perlu di ingat adalah terkadang tampilan yang ada dilayar komputer berbeda dengan penampilan yang ada di LCD projector, oleh karena itu dalam menyajikan grafik dihindari untuk tidak langsung meng-copy paste, tetapi membuat grafik terlebih dahulu dengan menggunakan fasilitas dari PowerPoint. Keberadaan berbagai menu dalam PowerPoint memungkinkan dan mendukung adanya pengembangan Multimedia Interaktif, sehingga Program PowerPoint ini dijadikan referensi dalam pengembangan Multimedia Interaktif. Program pengembangan tersebut diantaranya:

1. Program Pengembangan Macromedia Flash
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang disebut dengan Program Macromedia Flash. Program ini memungkinkan pengguna untuk memilih menu apa yang dibutuhkan, dan bisa mengulang-ulang materi yang kurang dipahami
2. Program Pengembangan *Lectora Inspire*
Lectora inspire merupakan program pengembangan yang efektif dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yakni berupa *software* pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif lebih mudah untuk diaplikasikan karena tidak memerlukan adanya pemahaman bahasa pemrograman yang rumit, dikarenakan *Lectora inspire* mempunyai antarmuka yang luas dengan pengguna Microsoft Office (Mas'ud, 2012).

METODOLOGI

Metode kegiatan yang di gunakan dalam kegiatan ini adalah metode *integrated approach*, yakni metode yang megintegrasikan berbagai teknik pembelajaran antara lain ceramah, pengarahan, tanya jawab, studi kasus, diskusi, dan, *sharing* pengalaman. Pendekatan pembelajaran *andragogi* juga dilakukan untuk menjadikan peserta kegiatan lebih nyaman mengikuti kegiatan. Dalam memberikan materi, pemateri menggunakan bahan ajar seperti PowerPoints, dan video tutorial online. Peserta yang hadir dalam kegiatan ini adalah para guru mulai dari tingkat sekolah dasar, menengah pertama, dan menengah atas/kejuruan di sekitar Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (Jabodetabek).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hari Jumat, 5 Juni 2020 tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Jakarta mengadakan webinar pelatihan kepada para tenaga pendidik (guru) se-Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi (Jabodetabek) terkait *Designing Effective and Efficient Learning Media*. Kegiatan yang dilakukan secara daring dengan aplikasi Zoom ini dimulai sejak pukul 13.00 hingga pukul 15.00 dan dihadiri oleh 42 guru dari berbagai jenjang pendidikan (SD/MI, SMP/MTS, SMA/SMK/MA). Adapun profil peserta dapat dilihat pada Tabel II berikut:

Tabel II. Profil Peserta

No	Profil peserta berdasarkan	Persentase
1	Jenis Kelamin	
	a. laki-laki	88%
	b. Perempuan	12%
2	Latar Belakang Pendidikan	
	a. SMA/Sederajat	17%
	b. Sarjana	71%
	c. Magister	12%
3	Jenjang Pendidikan Tempat Mengajar	
	a. SD/MI	7%
	b. SMP/MTS	12%
	c. SMA/SMK/MA	81%

Pada umumnya, guru perempuan mendominasi kegiatan di atas, dengan latar belakang pendidikan secara keseluruhan adalah Sarjana, dan jenjang pendidikan satuan pendidikan SMA/SMK/MA. Penjangkaran para peserta guru tersebut dilakukan dengan cara menyebarkan *e-flyer* kegiatan ke berbagai media sosial seperti *WhatsApp Group* (WAG), dan Facebook. Para calon peserta diminta untuk melakukan registrasi terlebih dahulu melalui link pendaftaran <http://bit.ly/VirtualLearningTraining> yang otomatis akan di sambungkan dengan WAG yang telah di buat. Adanya WAG tersebut memudahkan tim pengabdian berkoordinasi dengan peserta sejak awal hingga akhir kegiatan (Gambar 1).



Gambar 1. E-Flyer pendaftaran dan WAG

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan media Zoom dengan kapasitas peserta 100 orang. Pada saat pendaftaran, peserta yang terkumpul sebanyak 80 orang, namun pada kenyataannya hanya 42 peserta yang dapat

mengikuti pelatihan secara konsisten dari awal hingga akhir. Hal ini disebabkan oleh berbagai kendala teknik, seperti bentrok nya jadwal pelatihan dengan kegiatan lain para peserta, sinyal internet yang kurang mendukung, dan berbagai kendala teknis lainnya.

Pada saat pelaksanaan kegiatan, kegiatan ini diawali dengan pembukaan, sambutan dari beberapa pihak di antaranya ketua tim pengabdian kepada masyarakat FE UNJ, ibu Susan Febriantina, S.Pd, M.Pd. Setelah sambutan dan seremonial lainnya, masuk pada materi inti yang terbagi menjadi dua sesi. Sesi pertama materi tentang Pentingnya Merancang Media Pembelajaran yang Efektif dan Menarik yang disampaikan oleh Dra. Rr. Ponco Dewi Karyaningsih, dan sesi kedua tentang Merancang PPT yang Efektif dan Menarik oleh Nadya Fadillah Fidhyallah, S.Pd, M.Pd. Disamping kedua materi di atas, juga diberikan materi tambahan yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran jarak jauh di antaranya beberapa aplikasi pembelajaran daring yang pada umumnya diminati peserta didik semua jenjang pendidikan. Semua materi di atas dinilai sangat penting dan relevan dengan kebutuhan para guru saat ini mengingat munculnya perubahan model pembelajaran dari rumah seiring pandemi Covid-19 yang mengharuskan para guru menciptakan media pembelajaran seefektif dan efisien mungkin, baik secara sinkron maupun asinkron. Penyampaian masing-masing materi berlangsung selama kurang lebih satu jam, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi pengalaman serta studi kasus dari para peserta.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di atas dinyatakan berhasil jika peserta dapat memahami konsep dan aplikasi merancang media pembelajaran PowerPoint yang efektif dan menarik. Sejak awal hingga akhir kegiatan para peserta juga aktif dan responsif terlibat. Mereka aktif terlibat diskusi, tanya jawab dan berbagi pengalaman mereka selama menggunakan

aplikasi PowerPoint dalam pembelajaran. Tantangan dalam merancang media pembelajaran yang cocok selama masa pandemi juga menjadi topik hangat yang banyak di diskusikan peserta. Untuk mengevaluasi kegiatan, pengabdian juga menyebarkan angket penilaian peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan melalui link google form yang harus diisi para peserta pelatihan sebagai prasyarat untuk mendapatkan e-sertifikat. Hasilnya ditunjukkan pada Tabel III berikut:

Tabel III. Evaluasi Pelatihan

No	Pernyataan	SS (%)	S (%)	RR (%)	TS (%)	STS (%)
1	Pelatih sangat menguasai materi pelatihan teori	72,9	27,1	0	0	0
2	Pelatih dapat menanggapi pendapat peserta dengan baik	70,8	29,2	0	0	0
3	Bahasa yang digunakan oleh pelatih cukup baik dan mudah dipahami	70,8	27,1	2,1	0	0
4	Memiliki kemampuan komunikasi yang mumpuni	75	25	0	0	0
5	<i>Gesture</i> (gerakan tubuh) dan mimik wajah yang digunakan tidak tepat	20,8	20,8	4,2	25	29,2
6	Intonasi dan kecepatan berbicara pelatih dalam menyampaikan materi cukup jelas	54,2	37,5	8,3	0	0
7	Metode yang digunakan sesuai dengan jenis materi pelatihan	70,8	27,1	2,1	0	0
8	Metode yang digunakan sesuai dengan kemampuan peserta pelatihan	54,2	45,8	0	0	0
9	Tahapan materi pelatihan sudah berurutan dari materi tingkat dasar sampai dengan materi tingkat lanjutan	58,3	35,4	6,3	0	0
10	Materi yang diberikan jelas dan mudah dipahami	56,3	43,8	0	0	0
11	Materi yang diberikan berkontribusi dalam peningkatan pengetahuan	77,1	22,9	0	0	0
12	Kualitas materi pelatihan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan saya	77,1	22,9	0	0	0
13	Materi yang diberikan mudah diterapkan dalam praktek sehingga dapat diaplikasikan dalam pekerjaan sehari-hari	45,8	4,3	10,4	0	0
14	Pelatihan menggunakan alat peraga atau audio visual dengan kualitas yang baik	47,9	47,9	4,2	0	0
15	Audio visual atau alat peraga yang digunakan sesuai dengan metode pelatihan	52,1	43,8	4,2	0	0

SS: Sangat setuju; S: Setuju; RR: Ragu-ragu; TS: Tidak setuju; STS: Sangat tidak setuju

Berdasarkan Tabel evaluasi di atas, 95% peserta memberikan penilaian yang positif terhadap pelatihan yang diberikan. Para peserta juga meminta agar kegiatan pelatihan seperti ini dapat di tindak lanjuti dengan berbagai pelatihan lainnya. Potensi lainnya yang dapat dikembangkan kedepan adalah berkaitan dengan media pembelajaran lain yang sesuai untuk pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan atau *blended learning*. Hal ini mengingat

dengan situasi saat ini masih pandemi Covid 19 dan belum ada kejelasan kapan pandemi ini berakhir, sementara pembelajaran di berbagai sekolah masih di anjurkan menggunakan PJJ untuk alasan kesehatan sehingga di anggap perlu bagi para pengajar untuk menguasai berbagai media pembelajaran daring. Kegiatan pengabdian di atas terkait dengan instansi Universitas Negeri Jakarta yang membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh dosen-dosen Fakultas Ekonomi UNJ sebagai sebuah kewajiban atas Tri Dharma Perguruan Tinggi bekerja sama dengan seluruh guru dari berbagai level pendidikan di wilayah Jabodetabek di Indonesia.

KESIMPULAN

Guru sebagai fasilitator pembelajaran merupakan pelaksana utama yang akan menentukan keberhasilan pembelajaran. Dengan berbagai kondisi dan situasi, khususnya di tengah situasi pandemi Covid-19 yang serba sulit dan terbatas, para guru tetap di tuntut untuk dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran Powerpoint, dinilai sebagai salah satu pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan efisien mengingat media ini mudah dibuat, pada umumnya para guru sudah terbiasa menggunakannya, hanya saja belum dapat memaksimalkan penggunaannya secara menarik. Disamping itu penampilan dan model pembuatan media pembelajaran Powerpoint yang monoton dan tidak menarik pada umumnya akan membosankan para siswa, terlebih jika pembelajaran dilakukan secara asinkron. Dalam memanfaatkan Powerpoint sebagai media pembelajaran, sebetulnya para guru dapat menampilkan materi pembelajaran dengan lebih menarik, misalnya dengan menampilkan video, dan atau suara (audio) guru menjelaskan materi tersebut. Hal tersebut sangat

bermanfaat bagi para siswa, mengingat kondisi setiap peserta didik berbeda sesuai dengan gaya belajarnya masing-masing, yakni visual, audio, dan kinestetik. Sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang konsen terhadap bidang pendidikan, Universitas Negeri Jakarta kiranya dapat menindak lanjuti kegiatan pengabdian ini berupa memberikan pembinaan dan pembimbingan teknis terkait media dan strategi pembelajaran jarak jauh dan persiapan pembelajaran daring di masa pandemi Covid -19. Hal ini mengingat masih minimnya pelatihan bagi guru terkait persiapan pembelajaran dari rumah selama pandemi Covid-19 ini.

REFERENSI

- Alufohai, P.J., Ibhafidon, H.E. 2015. Influence Of Teachers' Age, Marital Status And Gender On Students' Accademic Achievement. *Asian Journal of Educational Research*. 3(4):60-66.
- Avgerinou, M.D., Moros, S.E. 2020. The 5-Phase Process as a Balancing Act during Times of Disruption: Transitioning to Virtual Teaching at an International JK-5 School MARIA. *In Teaching, Technology, and Yeacher Education During the Covid 19 Pandemic*. Waynesville: The Association for the Advancement of Computing in Education.
- Cheng, C.H., Su, C.H. 2012. A Game-based learning system for improving student's learning effectiveness in system analysis course. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. 31:669-675.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.122>
- Gonçalves, A.D.S., de Araújo, V.L., Pereira, S., Moreira, I.X. 2017. Utilizing Audiovisual Media And Learning Motivation On Student Achievement Of Social Department Grade Viii Student Fatumeta, Dili. *International Research-Based Education Journal*. 1(1):5-14.
<http://dx.doi.org/10.17977/um043v1i1p%25P>
- Hamid, M.A. 2016. Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis TIK pada Pembelajaran Dasar Listrik Elektronika. *Volt:*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. **1(1)**:37-46. <http://dx.doi.org/10.30870/volt.v1i1.822>
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J.D., Smaldino, S.E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Mas'ud, M. 2012. *Membuat Media Pembelajaran dengan Lectora Inspire*. Yogyakarta: Skripta Media Creative
- Miarso, Y. 2011. *Menyemai Benih Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia Grup
- Miller, A.D., Ramirez, E.M., Murdock, T.B. 2017. The influence of teachers' self-efficacy on perceptions: Perceived teacher competence and respect and student effort and achievement. *Teaching and Teacher Education*. **64**:260-269. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.02.008>
- Munirah. 2018. Peranan Guru dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Tarbawi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. **3(2)**:111-127.
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syariah dan Tarbiyah*. **3(1)**:171-187. <http://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. **8(1)**:19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purba, M.E. 2019. Efektivitas Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Padangsidempuan. *Jurnal Edugensis*. **1(1)**:26-35
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Siregar, E., Nara, H. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Susanto, H. 2014. *Communication Skills*. Yogyakarta: Deepublish
- Susilana, R., Riyana, C. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima