

PELATIHAN GAME BERBASIS POWERPOINT UNTUK PENINGKATAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU

**Sayid Ma'rifatulloh, Mukminatuz Zuhriyah,
Maskhurin Fajarina, Ria Kamilah Agustina**

Fakultas Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Hasyim Asy'ari
sayid.unhasy@gmail.com

Abstract

Professional teachers are teachers who are able to improve their competence, one way is to increase creativity in making interactive teaching media to support the success of the teaching and learning process. With interesting teaching media, it is expected to increase student learning motivation so that they can get better learning outcomes. However, not all teachers are familiar with ICT-based teaching media. For example, many teachers at SDN 2DJ (school name is pseudonym for confidential reasons) are still unable to create ICT-based teaching media. This is due to the lack of training/workshops attended by them. Therefore, the purpose of this PKM program is to provide training/workshops and assistance in making interactive teaching media based on powerpoint to teachers at SDN 2DJ Jombang. Meanwhile, the output of this PKM is that teachers can make interactive teaching media based on powerpoint and apply it in classroom learning so that students get maximum learning results.

Keywords: Teacher training, Teaching media, ICT, Powerpoint.

Abstrak

Guru yang profesional adalah guru yang mampu meningkatkan kompetensinya, salah satu cara yaitu dengan meningkatkan kreatifitas dalam membuat media ajar yang interaktif untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Dengan media ajar yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik. Akan tetapi, tidak semua guru familiar dengan media ajar berbasis ICT. Guru di SDN 2DJ (Nama sekolah disamarkan untuk alasan konfidensial) misalnya, masih banyak yang belum bisa membuat media ajar berbasis ICT. Salah satu penyebabnya dikarenakan kurangnya pelatihan atau workshop yang diikuti oleh para guru. Maka dari itu tujuan dari program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu untuk memberikan pelatihan atau workshop serta pendampingan membuat media ajar interaktif berbasis powerpoint kepada guru di SDN 2DJ Jombang. Sedangkan, luaran dari program ini adalah guru bisa membuat media ajar interaktif berbasis powerpoint dan menerapkannya dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa mendapat hasil belajar yang maksimal.

Keywords: Pelatihan guru, Media ajar, ICT, Powerpoint.

PENDAHULUAN

SDN 2DJ (Nama sekolah disamarkan untuk alasan konfidensial) adalah salah satu sekolah dasar yang ada di Jombang, Jawa Timur, Indonesia. Sekolah ini memiliki profil

yang unik dan spesifik tergantung pada sejarah, kepemimpinan, dan pengajarannya. Sebagai sekolah dasar, SDN 2DJ tentunya menyediakan program pendidikan dasar yang lengkap dan bervariasi untuk siswa mulai dari kelas satu hingga kelas

enam. Program pendidikan di SDN 2DJ diatur sesuai dengan kurikulum yang ditetapkan oleh pemerintah Indonesia. Selain itu, SDN 2DJ juga memiliki program ekstrakurikuler yang beragam untuk mengembangkan minat dan bakat siswa di luar program akademik.

Dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dan juga memberikan pelayanan terbaik untuk masyarakat, SDN 2DJ selalu mensupport tenaga pengajar dan juga staff di sekolah tersebut untuk mengikuti pelatihan baik yang disediakan oleh sekolah maupun dari luar lembaga. Para pendidik sekarang, oleh karena itu, dituntut untuk menyesuaikan dengan metode pembelajaran abad 21 (Prensky, 2010), dengan salah satunya yaitu dengan menyadari pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Graham et al., 2009). Teknologi dan media digital merupakan hal yang menarik tidak hanya untuk orang dewasa namun juga anak-anak (Tay et al., 2021).

Oleh karena itu, Salah satu skill yang dibutuhkan guru di sekolah adalah kemampuan membuat media pembelajaran yang modern dan menyenangkan salah satunya yakni yang berbasis ICT. Dengan penguasaan ICT yang cukup, guru akan dapat memanfaatkan ICT untuk pembelajaran sehingga dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran di kelas. Untuk itu, guru dituntut untuk mampu menggunakan aplikasi berbasis teknologi dengan lebih terstruktur (Hobley, 2021) agar dapat memanfaatkannya dengan maksimal.

Penggunaan teknologi, khususnya game, dalam mengajar terbukti efektif dalam pembelajaran (Roohani & Heidari Vincheh, 2023), termasuk juga pada pembelajaran di tingkat dasar untuk anak (Vidal-Hall et al., 2020). Ada banyak jenis game

berbasis ICT yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam mengajar diantaranya adalah Game ajar berbasis PowerPoint yang mana memiliki beberapa keunggulan sebagai metode pembelajaran yang interaktif dan menarik, diantaranya adalah meningkatkan keterlibatan siswa: Game ajar dengan PowerPoint dapat menarik minat siswa dan membuat mereka lebih aktif dalam proses belajar-mengajar. Dengan belajar menggunakan game, akan terjadi interaksi yang lebih kompleks, realistis dan tidak abstrak (Krain & Shadle, 2006; Wheeler, 2006). Selain itu dengan belajar menggunakan game juga dapat meningkatkan kreativitas siswa: Dalam game ajar dengan PowerPoint, siswa dapat diberikan kesempatan untuk mempraktikkan kreativitas mereka dengan merancang, membuat, dan mempresentasikan solusi mereka dalam bentuk gambar, suara, atau teks. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan problem solving dan kreativitas siswa (Rieber, 2004).

Dari paparan diatas menunjukkan bahwa penggunaan media ajar powerpoint berpotensi untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran. Akan tetapi, pada kenyataannya banyak guru yang belum bisa membuat media interaktif tersebut. Sebagian guru masih enggan untuk menggunakan media berbasis ICT karena kurangnya pengetahuan terkait ICT. Sehubungan dengan hal tersebut maka tim UNHASY melaksanakan Pendampingan pembuatan media ajar game berbasis powerpoint pada guru SDN 2DJ. Tujuan dari pelatihan ini adalah agar guru bisa lebih mengenal penggunaan ICT dalam pembelajaran, dan diharapkan guru dapat secara mandiri membuat media ajar berbasis ICT

diawali dengan media ajar menggunakan power point, dan kemudian menerapkannya dalam pembelajaran di dalam kelas.

METODE

Dari hasil observasi, ditemukan bahwa guru masih lemah dalam penggunaan media berbasis ICT dalam pembelajaran. Untuk mengatasi hal tersebut, maka cara yang dilakukan yakni dengan memberikan pelatihan/workshop tentang pembuatan media ajar game berbasis powerpoint pada guru SDN 2DJ. Pelaksanaan pelatihan ini akan dilaksanakan selama 3 hari dan setelah itu dilakukan pendampingan intensif selama 2 minggu secara daring untuk memastikan para guru dapat membuat game ajar berbasis powerpoint. Sedangkan luaran yang diharapkan dari pelatihan ini adalah game ajar berbasis powerpoint yang bisa diterapkan sesuai dengan materi pembelajaran. Selain itu juga diharapkan munculnya kreatifitas dan motivasi bagi para guru untuk membuat media ajar lain berbasis teknologi informasi.

Berdasarkan masalah yang ada, kompetensi mitra perlu ditingkatkan sehingga dapat mendukung profesinya dan nantinya diharapkan akan dapat membuat media ajar modern berbasis ICT yang interaktif dan efektif untuk pembelajaran di kelas. Program yang akan dilakukan berupa pelatihan pembuatan media ajar game berbasis powerpoint pada guru SDN 2DJ. Oleh karena itu metode pendekatan yang digunakan adalah presentasi, diskusi, praktek, dan kerja kelompok.

Tahap Persiapan

Dalam tahap ini, dilakukan beberapa Langkah meliputi:

- a. Melakukan analisis

kebutuhan (need analysis) permasalahan yang dihadapi mitra dan kemudian mencari dari masalah tersebut. Hasil dari analisis kebutuhan ini adalah kurangnya pengetahuan guru terkait pembuatan media ajar game berbasis powerpoint.

- b. Mempersiapkan materi pelatihan yang akan digunakan dalam pelatihan pembuatan media ajar game berbasis powerpoint pada guru SDN 2DJ.
- c. Menawarkan agar mereka bersedia mengikuti pelatihan tersebut. Adapun jumlah peserta diperkirakan 12 orang.
- d. Menentukan waktu untuk pelatihan bersama dengan pihak sekolah,.
- e. Menyiapkan modul untuk menunjang keberhasilan kegiatan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Setelah semua tahap-tahap persiapan pelaksanaan, maka dilaksanakan pelatihan pembuatan media ajar game berbasis powerpoint. Pelatihan ini akan dilaksanakan selama 1 hari pertemuan offline dan 2 minggu pendampingan online.

Partisipasi Mitra

Partisipan dalam kegiatan ini adalah Kepala Sekolah dan guru-guru di SDN 2DJ. Bentuk partisipasi mitra dalam program ini meliputi:

- a. Memberikan laporan atas permasalahan yang dihadapi pada saat tim UNHAS Y melakukan analisis kebutuhan.
- b. Mengizinkan guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan

- pembuatan game ajar yang dilakukan oleh tim UNHASY.
- c. Menyediakan tempat dan fasilitas untuk melaksanakan pelatihan.
 - d. Mengikuti pelatihan secara aktif dari awal sampai akhir.

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program

Di akhir program pelatihan akan diadakan proses evaluasi yaitu dengan berdiskusi terkait keahlian yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah kemitraan adalah dosen yang mumpuni dalam bidang pembuatan game ajar, khususnya terkait dengan teknologi informasi. Untuk mewujudkan itu, Setiap tim mengkoordinasikan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi program. Ketua dan anggota tim adalah orang-orang yang berkompeten dalam pembuatan media ajar berbasis game sehingga dapat merencanakan dan mengembangkan program ini hingga tahap implementasi dan evaluasi sehingga program ini dapat dilaksanakan dengan baik. Kesimpulan tentang kekurangan dan manfaat pelatihan diambil dari hasil diskusi dan survei. Ilmu yang diperoleh dalam PKM ini hendaknya dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media ajar berbasis ICT khususnya powerpoint.

Keahlian yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah kemitraan adalah dosen yang mumpuni dalam bidang pembuatan media ajar berbasis ICT. Kompetensi tim adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan sesuai dengan perencanaan dan evaluasi. Setiap tim mengkoordinasikan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan dan evaluasi program.

Ketua dan anggota tim adalah orang-orang yang berkompeten dalam bidang pendidikan khususnya dalam pembuatan media ajar sehingga dapat merencanakan dan mengembangkan program ini hingga tahap implementasi dan evaluasi sehingga program ini dapat dilaksanakan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pelatihan Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi mengajar guru khususnya dalam bidang pembuatan media ajar berbasis digital, yakni dengan menggunakan Microsoft powerpoint. Beberapa studi menyatakan bahwa pembelajar dewasa banyak mengalami tantangan dalam pemanfaatan ICT dalam pembelajaran (Gardner et al., 2022; Laherto & Laherto, 2018). Selain itu, penguasaan teknologi menjadi sangat penting (Lawrence & Tar, 2018), dimana salah satu skill abad 21 yang harus dimiliki dalam rangka transformasi praktik pembelajaran di kelas (Roussinos & Jimoyiannis, 2019). Oleh karena itu, PKM ini dilaksanakan agar guru dimana juga dituntut untuk terus belajar, dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan memanfaatkannya untuk mengajar.

PKM ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pada tanggal 22 Agustus 2023 secara offline. Kemudian untuk pendampingan dilaksanakan secara online dilaksanakan pada tanggal 23-28 Agustus 2023. Dalam pelatihan PKM ini, ada 6 orang pelaksana yang terdiri atas 4 orang dosen prodi pendidikan bahasa Inggris dan dua mahasiswa aktif prodi pendidikan bahasa Inggris. Adapun mahasiswanya sendiri adalah mahasiswa semester 5 angkatan tahun 2021. Alasan pemilihan mahasiswa

dari semester lima ini adalah bahwa mahasiswa-mahasiswa pada angkatan tersebut telah menguasai penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis ICT sehingga pada saat pelatihan mahasiswa bisa membantu proses pelaksanaan pelatihan. Berikut ini adalah penjelasan tentang pelaksanaan pelatihan offline pada hari tersebut.

SDN 2DJ menyediakan tempat untuk berlangsungnya pelatihan berupa ruang kelas dimana di dalam ruangan sudah tersedia fasilitas pelatihan seperti LCD proyektor, Papan tulis, serta akses internet yang memadai. Selain itu, para peserta dalam hal ini adalah para guru di sekolah tersebut juga membawa laptop untuk mengikuti pelatihan. Menurut penuturan kepala sekolah, ruang ini biasanya merupakan ruang tempat dilangsungkannya rapat rutin guru. Ruangnya ini tidak terlalu luas tapi cukup untuk kapasitas dua puluh orang.

Pada pelatihan ini, semua dosen pendidikan bahasa Inggris dan juga 2 mahasiswa bisa hadir dalam kegiatan tersebut. Semua melaksanakan tugasnya dengan baik yaitu mulai dari pemateri yang menyampaikan materi hingga dosen lain dan mahasiswa juga membantu memantau peserta pelatihan yang sedang mengikuti instruksi-instruksi dari para pemateri.

Untuk mahasiswa, pada saat sebelum pelatihan, mereka membantu mempersiapkan banner pelatihan dan juga mempersiapkan konsumsi untuk peserta pelatihan. Sedangkan peserta pelatihan sendiri bisa hadir semua karena memang sudah diinstruksikan oleh kepala sekolahnya kalau bapak dan ibu guru SDN 2DJ wajib hadir dalam pelatihan ini untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Mengingat telah disepakatinya hari pelaksanaan pelatihan antara kedua

belah pihak yaitu pihak pelaksana pengabdian kepada masyarakat dan kepala sekolah SDN 2DJ, acara pelatihan dimulai dengan acara pembukaan pelatihan yang dilakukan oleh kepala sekolah dan dilanjut oleh sambutan dari ketua pengabdian kepada masyarakat dari PBI dan dilanjut dengan pelaksanaan pelatihan dan di akhir acara pelatihan ini ditutup dengan doa.

Materi pertama disampaikan oleh Mukminatus Zuhriyah, M.Pd dan Ria Kamilah Agustina, M.Pd tentang pentingan teknologi dalam pembelajaran khususnya pada pembuatan media ajar yang interaktif. Pada sesi ini, para peserta aktif bertanya dan berbagi cerita pengalaman mengajar menggunakan ICT khususnya dalam masa pandemi dan berlanjut hingga sekarang. Selain itu, para guru juga menuturkan pentingnya ICT pada masa sekarang karena kurikulum merdeka menuntut para guru untuk melek teknologi dan aktif menggunakannya dalam pembelajaran sehari-hari.

Materi berikutnya diisi oleh Sayid Ma'rifatulloh dan Maskhurin Fajarina, M.Pd. Adapun materinya adalah tentang pembuatan game jeopardy dengan menggunakan powerpoint dalam aplikasi Microsoft word. Pada tahap ini, pelatihan berlangsung cukup lama karena materi ini adalah hal baru bagi para guru. Semua peserta belum pernah membuat game jeopardy sebelumnya. Dari apa yang peserta sampaikan, Ketika pandemi hingga sekarang, biasanya mereka memanfaatkan ICT yang berbasis internet untuk pembelajaran seperti quizziz, google classroom, dan kahoot. Penggunaan aplikasi online tersebut cukup interaktif dan menyenangkan, akan tetapi terkadang ada beberapa kendala yang dihadapi khususnya terkait sinyal dan jaringan internet yang kurang memadai maupun

kuota yang minim sehingga menyebabkan proses pembelajaran terganggu. Dengan adanya pelatihan ini, para guru mendapat wawasan baru bahwasanya masih banyak penggunaan aplikasi offline yang cukup menarik yang bisa diterapkan dalam pembelajaran kelas.



Gambar 1
Proses kegiatan pelatihan di SDN 2DJ

Pelatihan pembuatan game jeopardy ini diakhiri dengan penugasan pembuatan game kuis jeopardy yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing yang diampu. Disini para peserta aktif berdiskusi dengan peserta lainnya serta dengan pendamping dosen dan mahasiswa. Meski mayoritas peserta terlihat antusias, akan tetapi ada beberapa peserta yang menunjukkan wajah lelah dan bingung. Hal ini terjadi mungkin karena mereka belum terbiasa berada di depan laptop atau komputer dari pagi hingga sore. Sehingga sebagian besar dari mereka mengeluh kalau matanya sudah lelah dan juga lehernya sudah capek.

Dari pelatihan yang dilakukan tim PKM ini, bisa dilihat bahwa perkembangan peserta pelatihan dalam pengetahuannya tentang materi dalam pelatihan adalah 100%. Berawal dari kondisi bahwa semua peserta belum mengenal sama sekali apa itu game jeopardy, kemudian setelah adanya penjelasan-penjelasan dari para pemateri, mereka mengetahui banyak hal tentang itu dan mulai bisa membuatnya. Meski begitu, dari 12

peserta, ada 2 sampai 3 peserta yang cukup mendapat kesulitan, hal ini terlihat dari kemampuan mengikuti materi dan juga pemahaman penggunaan aplikasi tersebut. Akan tetapi, para dosen dan mahasiswa disini aktif mendampingi dan menjelaskan jika ada yang kurang faham sehingga para guru merasa sangat terbantu dan mampu menyelesaikan tugas yang disampaikan.

Dari hasil pelatihan ini menunjukkan guru dapat lebih berkefektifitas dalam merencanakan pembelajaran. Hal ini mengklarifikasi bahwa teknologi informasi dan komunikasi atau ICT dapat meningkatkan kreatifitas pembelajar (Li et al., 2019). Selain itu, ICT juga menjadi salah satu solusi dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan modern (Lim et al., 2020). Dalam kaitannya dengan praktik mengajar, banyak studi yang membuktikan bahwa penerapan ICT dalam pembelajaran berkaitan erat dengan pencapaian siswa (S. Li et al., 2022). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan ICT kedepannya harus terus diperhatikan (McGarr & McDonagh, 2021) seiring dengan perkembangan zaman dan tantangan dalam dunia Pendidikan.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan pelatihan secara langsung yang dilaksanakan di sekolah mitra, serta pendampingan online dalam 2 minggu, ada beberapa hal yang dapat disimpulkan:

- a. Para peserta pelatihan, dalam hal ini adalah para guru di SDN 2DJ mengalami peningkatan yang signifikan dalam hal kemampuan pembuatan media ajar

berbasis power point, khususnya game jeopardy.

- b. Dari hasil wawancara dan catatan lapangan selama pelaksanaan pelatihan diperoleh data bahwa pada dasarnya para guru sangat antusias untuk pengembangan kompetensi mereka khususnya di bidang IT, akan tetapi terkadang terhalang oleh kesibukan baik yang berhubungan dengan administrasi di sekolah maupun kegiatan yang berhubungan dengan administrasi pendidikan. Untuk itu dibutuhkan komitmen dan meluangkan waktu untuk pengembangan kompetensi seperti mengikuti pelatihan, workshop maupun seminar.

Adapun saran dari penulis setelah melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat di SDN 2DJ antara lain:

- a. Untuk pengambil kebijakan, baik pimpinan sekolah maupun pemerintah hendaknya selalu memfasilitasi guru dengan update keilmuan dan skill yang menunjang pengajaran. Selain itu juga perlu adanya reward bagi yang aktif melaksanakannya.
- b. Untuk para guru, diharapkan untuk terus semangat dan berkomitmen untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan pembelajaran sehingga hasilnya akan lebih maksimal.

Gardner, A. C., Maietta, H. N., Gardner, P. D., & Perkins, N. (2022). Online postsecondary adult learners: An analysis of adult learner characteristics and online course taking preferences. *American Journal of Distance Education*, 36(3), 176–192.

Graham, R. C., Burgoyne, N., Cantrell, P., Smith, L., St Clair, L., & Harris, R. (2009). Measuring the TPACK confidence of inservice science teachers. *TechTrends*, 53(5), 70–79.

Hobley, J. (2021). Cultivating learners who 'think like vocational professionals': signature pedagogies, technology and vocational learning. *Research in Post-Compulsory Education*, 26(1), 38–58.

Krain, M., & Shadle, C. J. (2006). Starving for knowledge: An active learning approach to teaching about world hunger. *International Studies Perspectives*, 7(1), 51–66.

Laherto, A., & Laherto, J. (2018). Video-mediated physics instruction from preservice teachers to elementary students: Experiences and reflections. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 34(2), 103–114.

Lawrence, J. E., & Tar, U. A. (2018). Factors that influence teachers' adoption and integration of ICT in teaching/learning process. *Educational Media International*, 55(1), 79–105.

Li, S., Liu, X., Tripp, J., & Yang, Y. (2022). From ICT availability to student science achievement: Mediation effects of ICT psychological need satisfactions and interest across genders.

DAFTAR PUSTAKA

- Research in Science & Technological Education*, 40(4), 529–548.
- Li, Y., Zhao, S., Ma, Q., Qian, C., & Lin, Q. (2019). A feature analysis of regional classroom teaching in the trend of interactive instruction. *Interactive Learning Environments*, 27(2), 137–162.
- Lim, C. P., Ra, S., Chin, B., & Wang, T. (2020). Leveraging information and communication technologies (ICT) to enhance education equity, quality, and efficiency: case studies of Bangladesh and Nepal. *Educational Media International*, 57(2), 87–111.
- McGarr, O., & McDonagh, A. (2021). Exploring the digital competence of pre-service teachers on entry onto an initial teacher education programme in Ireland. *Irish Educational Studies*, 40(1), 115–128.
- Prensky, M. (2010). Educating the millennial generation. *Playing Games in School*, 7–32.
- Rieber, L. (2004). *Handbook of research for educational communications and technology*. Erlbaum.
- Roohani, A., & Heidari Vincheh, M. (2023). Effect of game-based, social media, and classroom-based instruction on the learning of phrasal verbs. *Computer Assisted Language Learning*, 36(3), 375–399.
- Roussinos, D., & Jimoyiannis, A. (2019). Examining primary education teachers' perceptions of TPACK and the related educational context factors. *Journal of Research on Technology in Education*, 51(4), 377–397.
- Tay, L. Y., Aiyooob, T. B., Chua, T. B. K., Ramachandran, K., & Chia, M. Y. H. (2021). Pre-schoolers' use of technology and digital media in Singapore: entertainment indulgence and/or learning engagement? *Educational Media International*, 58(1), 1–20.
- Vidal-Hall, C., Flewitt, R., & Wyse, D. (2020). Early childhood practitioner beliefs about digital media: integrating technology into a child-centred classroom environment. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(2), 167–181.
- Wheeler, S. M. (2006). Role-playing games and simulations for international issues courses. *Journal of Political Science Education*, 2(3), 331–347.