

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA DAN
HURUF BAGI GURU GURU RA AL-FARIQ

Neni Mulyani^{*1}, Zulfi Azhar², Jhonson Efendi Hutagalung³

^{1,2}Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran

³Teknik Komputer, STMIK Royal Kisaran

e-mail : ^{*1}neni.muliani@gmail.com, ²zulfi_azhar@yahoo.co.id,

³jhonsonefendi12@yahoo.co.id

Abstrak

Tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat STMIK Royal Kisaran memberikan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran pengenalan angka dan huruf bagi guru guru sekolah RA Al-Fariq Sei Silau Timur, Kecamatan Buntu Pane, Kabupaten Asahan untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan bagi guru guru di sekolah. Hal ini dilakukan karena masih memiliki banyak kekurangan dalam menyampaikan pembelajaran ke siswa, antara lain dalam proses belajar siswa yang hanya banyak menghafal kosakata atau angka sehingga banyak siswa yang tidak fokus untuk belajar di karenakan cara belajarnya kurang menarik dan menimbulkan rasa bosan dan jenuh terhadap siswa. Kegiatan ini tidak hanya memberikan teori akan tetapi juga menggunakan aplikasi dengan cara praktek langsung pada komputer dengan menghadirkan 3 orang dosen yang memiliki bidang ilmu komputer di bidang sistem informasi. Hasil kegiatan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan powerpoint.

Kata kunci: belajar, guru, media pembelajaran, pelatihan, siswa

Abstract

The STMIK Royal Kisaran STMIK community service activity team provided training activities for making learning media for recognition of numbers and letters for RA Al-Fariq Sei Silau Timur school teachers, Buntu Pane District, Asahan Regency to increase knowledge and add insight to teachers in schools. This is done because there are still many shortcomings in conveying learning to students, including in the learning process of students who only memorize a lot of vocabulary or numbers so that many students do not focus on learning because the learning method is less attractive and causes boredom and boredom towards students. This activity not only provides theory but also uses applications by direct practice on computers by presenting 3 lecturers who have computer science fields in the field of information systems. The results of this activity can increase the knowledge and skills of teachers about making interactive learning media with the PowerPoint approach.

Keywords : learning, teachers, learning media, training, students

1. PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan suatu metode pembelajaran dapat dihadirkan dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran[1]. Adanya media pembelajaran dalam penyampaian materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar. Berangkat dari uraian di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut yaitu, mengapa penggunaan

media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, bagaimanakah cara merancang media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat mencapai hasil yang efektif dan efisien dan bagaimanakah implikasi penggunaan media terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang pendidikan dasar[2].

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar-mengajar'. Hal ini terjadi karena media pembelajaran mampu meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat menarik minat dan memotivasi siswa[3]. Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran bukan sekedar alat peraga bagi guru melainkan sebagai pembawa informasi/pesan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, kelebihan serta kekurangannya. Itulah sebabnya maka perlu adanya perencanaan yang sistematis untuk penggunaan media pembelajaran[4].

Multimedia adalah media presentasi dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, interaksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Multimedia presentasi merupakan media yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, dan cukup efektif untuk menjangkau jumlah peserta didik yang cukup banyak di atas 50 orang, sebab menggunakan multimedia proyektor yang memiliki pancaran cukup besar[5]

Pengetahuan logika matematika dibangun ketika anak bermain atau memanipulasi material atau benda-benda yang ada di sekitarnya. Selain itu interaksi anak dengan orang dewasa juga bisa membangun pengetahuan ini. Ketika seorang dewasa membimbing, bertanya, memberi respon, bereaksi terhadap anak saat mereka memanipulasi objek, keinginan untuk belajar logika matematika akan muncul. Kemampuan anak berkaitan dengan logika matematika dapat ditingkatkan sejak usia dini sedangkan peran orang tua dalam hal ini juga sangat penting memberikan dukungan dan semangat kepada putra putrinya.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa pada tahapan pengalaman yang tidak pernah diperkirakan

sebelumnya. Salah satu cara yang cukup diminati oleh guru adalah mengajar menggunakan komputer. Komputer dapat meningkatkan minat anak dan menggugah rasa ingin tahu serta dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar adalah model pembelajaran kooperatif (cooperatif learning). Salah satu strategi dan model pembelajaran adalah strategi pembelajaran kooperatif (cooperative learning). Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang akhir-akhir ini menjadi perhatian dan dianjurkan para ahli pendidikan untuk digunakan. Ada dua alasan mengapa kooperatif learning menjadi pilihan, *pertama*, beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri. *Kedua*, pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berpikir, memecahkan masalah, dan mengintegrasikan pengetahuan dengan keterampilan[6].

Sekolah Taman Kanak Kanak RA Al-Fariq, Sei Silau Timur, Kecamatan Buntu Pane, Kabupaten Asahan pada pembelajaran di kelas masih menggunakan cara konvensional atau tatap muka. Dengan cara itu dapat dirasakan masih memiliki banyak kekurangan dalam menyampaikan pembelajaran ke siswa, antara lain dalam proses belajar siswa diminta menghafal kosakata atau angka sehingga banyak siswa yang tidak fokus untuk belajar dikarenakan cara belajarnya kurang menarik sehingga menimbulkan rasa bosan dan jenuh terhadap siswa. Keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memungkinkan murid menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajarnya. Dampak dari keadaan ini akan meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di SD pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan di daerah sasaran[7].

Media pembelajaran adalah segala piranti yang digunakan pengajar untuk memperbaiki proses pembelajaran, memperjelas keterangan pengajar mengenai makna atau pemikiran, melatih pebelajar untuk mencapai kemampuan tertentu dan memperoleh kebiasaan

tertentu, menumbuhkan kecenderungan/orientasi dan menanamkan nilai[8].

Terjadinya peningkatan persentase aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II menunjukkan bahwa sebahagian besar siswa memiliki perhatian yang besar dalam belajar biologi, khususnya dalam pembelajaran biologi yang menggunakan media pembelajaran *power point*. Peningkatan jumlah siswa yang bertanya serta menjawab pertanyaan menunjukkan keinginan siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan memecahkan permasalahan yang mereka hadapi serta menunjukkan keberanian mereka untuk bertanya yang patut untuk dihargai. Penggunaan media pembelajaran *power point*, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang juga berdampak pada peningkatan aktivitas belajar siswa. Karena ketika motivasi belajar tinggi maka aktivitas belajar siswapun akan tinggi yang tentunya diharapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa[9]. Terdapat pengaruh media *Powerpoint* terhadap hasil belajar IPA siswa kelompok eksperimen pada pembelajaran yang menggunakan media *Powerpoint*. Hasil belajar IPA siswa kelas IV SD

Muhammadiyah Sagan meningkat 14,01 atau 14,01%, yaitu dari hasil selisih rerataan *pretest* 71,82 dengan hasil rerataan *post-test* 85,83[10].

Dengan permasalahan yang ada maka Tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat STMIK Royal Kisaran akan memberikan pelatihan terhadap peserta tentang pelatihan pembuatan media pembelajaran pengenalan angka dan huruf bagi guru guru sekolah tersebut untuk meningkatkan pengetahuan dan menambah wawasan bagi guru guru di sekolah tersebut.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan secara teori akan tetapi juga menggunakan aplikasi dengan cara praktek langsung pada komputer dengan menghadirkan 3 orang dosen yang memiliki bidang ilmu komputer di bidang sistem informasi. Dalam kegiatan yang akan dilakukan menghadirkan 3 orang dosen tetap STMIK Royal kisaran yang kesemua dosen tersebut memiliki bidang ilmu yang sama, yaitu sistem informasi. Untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sekolah ini dengan target yang ditawarkan adalah melakukan pelatihan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan.

Oleh karena itu, materi pelatihan meliputi hal berikut ini.

- Pengenalan Media Pembelajaran
- Pengenalan Microsoft Powerpoint
- Memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video
- Membuat tampilan menarik
- Membuat Hyperlink

Tahapan atau langkah-langkah yang ditempuh untuk kelancaran dan tercapainya tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Mempersiapkan draft materi pelatihan yang merupakan ringkasan atau rangkuman dari isi materi pada buku-buku yang menjadi buku pegangan guru dalam pengajaran
- b. Dari ringkasan/rangkuman materi ajar tersebut kemudian menjadi bahan dalam pembuatan media pembelajaran audio visual (merupakan hasil kesepakatan antara pelaksana kegiatan dengan guru-guru sasaran kegiatan).
- c. Memastikan tempat dan fasilitas pendukung seperti infokus, projector, dan lain-lain sudah standby pada saat kegiatan akan dilangsungkan.
- d. Sebelum kegiatan dilakukan peserta yang mengikuti kegiatan ini harus sudah memiliki alat praktek.
- e. Tahap selanjutnya adalah tahap menuangkan konsep verbal yang ada dalam ringkasan materi pelajaran

- tersebut ke dalam bentuk media pembelajaran audio visual, dengan memanfaatkan software Microsoft Power point, software lainnya
- f. Memperkenalkan cara-cara pembuatan media pembelajaran audio visual dengan memanfaatkan beberapa software yang telah disebutkan di atas, menggunakan metode ceramah dan demonstrasi untuk mendemonstrasikan tahapan-tahapan dari pembuatan media pembelajaran tersebut.
 - g. Melakukan evaluasi peningkatan pemahaman guru-guru TK RA Al-Fariq, Sei Silau Timur dengan praktik secara mandiri maupun berkelompok oleh peserta pelatihan, sampai pada tingkat tuntas.
 - h. Jika masih terdapat kekurangan dalam kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran ini, maka semaksimal mungkin pelaksana kegiatan akan mengupayakan untuk memberikan supervisi klinis bagi guru-guru yang masih kurang pemahamannya.
 - i. Proses dilakukan dengan pembelajaran daring dalam bentuk ceramah, diskusi dan tanya jawab.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan ini dengan tema Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Angka dan Huruf Bagi Guru Guru RA Al-Fariq. Berkaitan dengan tema kegiatan ini, maka materi-materi yang diajarkan dan dipraktekkan adalah sebagai berikut:

3.1 Pengenalan Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Adapun tujuan dari media pembelajaran yaitu:

- a. Mempermudah proses belajar-mengajar.
- b. Meningkatkan efisiensi belajar-mengajar.
- c. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
- d. Membantu konsentrasi Mahasiswa.

B. Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya

dalam menyampaikan pesan–pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks.

C. Jenis Jenis Media Pembelajaran

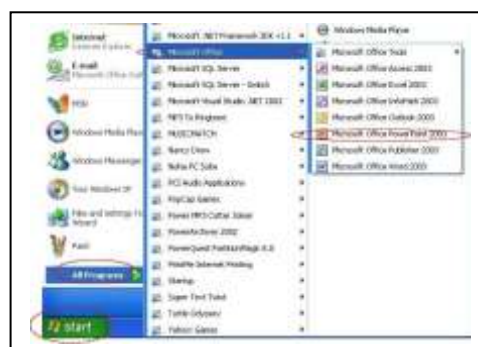
Menurut Ahli Muson (2010) berpendapat bahwa ada enam kategori media, yaitu media yang tidak diproyeksikan, media yang diproyeksikan, media audio, media film dan video, multimedia, dan media berbasis komunikasi. Di samping itu, Bretz juga membedakan antara media siar (telecommunication) dan media rekam (recording) sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu media audio visual gerak, media audio visual diam, media audio visual semi gerak, media visual gerak, media visual diam, media semi gerak, media audio dan media cetak.

3.2 Pengenalan Microsoft Powerpoint

A. Membuka Aplikasi Microsoft Power Point

Aplikasi Microsoft Power Point merupakan bagian dalam Microsoft Office, untuk instalasi aplikasi ini sudah

menjadi satu paket dengan Microsoft Office. Dengan aplikasi Microsoft Power Point memungkinkan user untuk membuat suatu presentasi, mengolahnya menjadi presentasi yang menarik serta dapat menggunakan presentasi tersebut.



Gambar 1 Tampilan Awal Aplikasi Microsoft Power Point

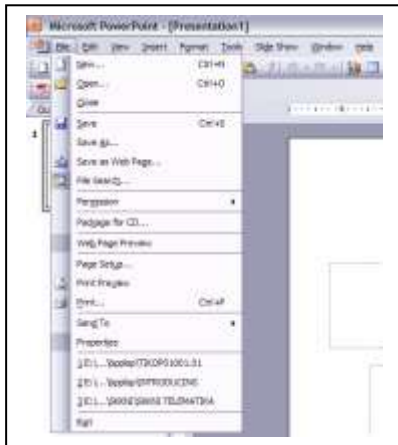


Gambar 2 Tampilan Menu Aplikasi Microsoft Power Point

B. Menu Bar

Menu Bar terdiri atas daftar menu–menu yang merupakan perintah yang dapat dijalankan. Setiap menu terdiri atas beberapa submenu yang dapat dipilih

dengan mengklik submenu tersebut. Ketika mengklik suatu menu dan tidak semua submenu ditampilkan, maka klik tanda panah yang terdapat di bagian bawah dari daftar submenu tersebut, maka perpanjangan menu akan ditampilkan, menu akan menampilkan semua submenu yang ada.

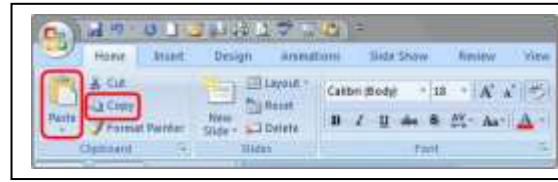


Gambar 3 Tampilan Menu Bar pada Aplikasi Microsoft Power Point

C. Memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video

1. Teks Dasar

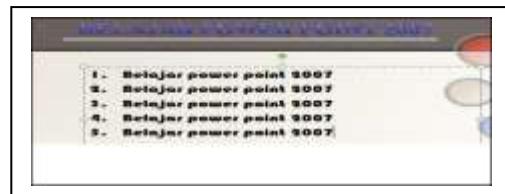
Dalam Powerpoint, kita dapat memasukkan teks ke Text box atau kotak teks. Text box ada dua cara, ada yang secara otomatis muncul ketika sebuah slide baru dibuat dan ada yang dimasukkan lewat Insert. Kita dapat memasukkan, menulis, menghapus dan menyalin text.



Gambar 4 Menyalin Teks

2. Memformat Teks

Memformat teks yang akan dilakukan disini adalah berkaitan dengan perubahan-perubahan pada teks dasar seperti ukuran font, jenis font, letak teks dan warna font.



Gambar 5 Naskah Dengan Jenis Font Yang Telah Diubah

2. Memasukkan Sound and Movie

Di dalam memasukkan sound baik berupa file wav, mp3, wma dan lain lain, di dalam power poin, hal yang pertama kita lakukan adalah menjadikan file audio tersebut satu folder dengan file power point nya. Untuk memasukkan file movie baik berupa file mpeg, avi, wmv dan lain sebagainya, caranya sama seperti cara

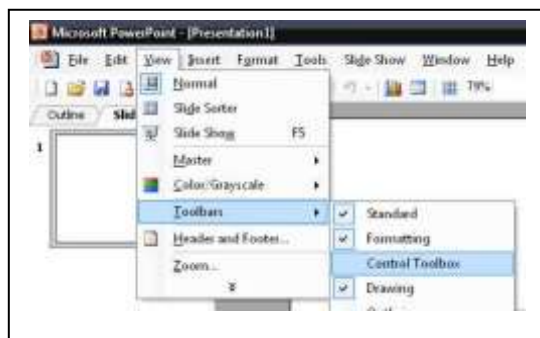
memasukkan sound, yaitu dengan terlebih dahulu meletakkan file movie dan file power point di dalam folder yang sama.



Gambar 6 Menu Memasukkan Sound dan Movie

3. Memasukkan File Flash

Cara memasukkan file berbentuk macromedia flash ke dalam tampilan power poin tidak semudah seperti kita memasukkan file sound atau movie



Gambar 7 Menu Memasukkan File Flash

D. Membuat Tampilan Menarik

1. Tema Latar Belakang Presentasi

Tema latar belakang (Office theme) terdiri dari latar belakang putih, dan font calibri berbagai ukuran untuk judul dan badan teks. Anda bisa juga memasukkan tema yang Anda ambil dari

sumber lain misalnya dari internet. Pilihan lain adalah dengan memodifikasi tema yang sudah ada menjadi sebuah tema baru.



Gambar 8 Berbagai Pilihan Tema Slide Presentasi

2. Modifikasi Tema

Kita juga dapat mengubah warna tema yang sekarang, huruf, dan efek. Misalnya, jika kita ingin menerapkan tema Urban, namun ingin menggunakan lebih banyak warna merah dalam presentasi, Anda dapat mengubah warna tema dan membuat yang baru.



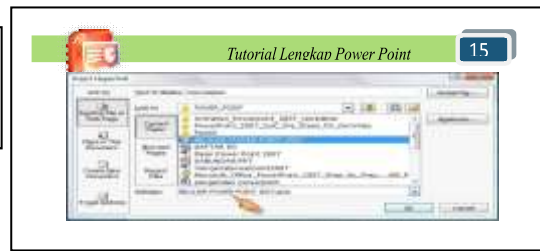
Gambar 9 Menu Warna Tema

3. Mengubah Warna Tema

Dalam kegiatan ini juga dilakukan dengan mengubah dengan warna tema yang lain. Kita bisa mengubahnya menjadi beberapa kombinasi warna yang lain sesuai kebutuhan.



Gambar 10 Pilihan membuat warna tema yang baru



Gambar 12 File lain yg jadi tujuan hyperlink

E. Membuat Hyperlink

1. Membuat Hyperlink

Sebuah hyperlink sambungan dari satu slide ke sebuah halaman web, alamat email, slide, atau file. Teks atau objek seperti gambar dan bentuk dapat diformat sebagai hyperlink.



Gambar 11 Menu Hyperlink

2. Melihat Hyperlink

Dalam PowerPoint, hyperlink menjadi aktif hanya dalam tampilan slide show. Bila kita melihat slide dalam tampilan slide show maka kita akan melihat pointer berubah menjadi tangan ketika bergerak diatas teks/objek hyperlink. Tangan pointer menunjukkan bahwa teks atau objek mempunyai hyperlink dan bisa diklik.

F. Dokumentasi Pelatihan



Gambar 13 Tim Pengabdian STMIK Royal Kisaran



Gambar 14 Tim Pengabdian STMIK Royal Kisaran dengan Peserta

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada terhadap mitra sekolah TK RA Al-Fariq

Sei Silau Timur Kisaran Kabupaten Asahan, dapat disimpulkan bahwa:

- Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan terhadap mitra sekolah TK RA Al-Fariq, dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan powerpoint.
- Tersedianya media pembelajaran interaktif di sekolah khususnya yang berbasis powerpoint.
- Keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran yang dimiliki guru akan menghasilkan benda yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memungkinkan murid menjadi aktif, kreatif, dan menyenangkan dalam kegiatan belajarnya.

5. SARAN

Beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- Guru diharapkan agar senantiasa berupaya secara terus menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran.

- Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan secara berkesinambungan.
- Adanya pengembangan media pembelajaran terkait dengan materi atau mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Sidik and M. F. Syahroni, "Impelementasi Model Waterfall pada Media Pembelajaran Pengenalan Angka dan Huruf Berbasis Android," *J. Tek. Komput.*, 2019, doi: 10.31294/jtk.v5i2.5215.
- [2] S. Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd," *Edustream J. Pendidik. Dasar*, 2018.
- [3] A. R. Hakim and H. Windayana, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD," *EduHumaniora / J. Pendidik. Dasar Kampus Cibiru*, 2016, doi: 10.17509/eh.v4i2.2827.
- [4] A. Muhson, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

-
- BERBASIS TEKNOLOGI 10.17977/um045v2i3p181-184.
- INFORMASI,” *J. Pendidik. Akunt. Indones.*, 2010, doi: 10.21831/jpai.v8i2.949. [9] Srimaya, “Efektivitas Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa,” *J. Biotek*, 2017.
- [5] Ahdar, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial,” *J. Din. Penelit. Media Komun. Sos. Keagamaan*, 2018. [10] N. Elpira and A. Ghufron, “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, 2015, doi: 10.21831/tp.v2i1.5207.
- [6] A. Jaelani, “PEMBELAJARAN KOOPERATIF, SEBAGAI SALAH SATU MODEL PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYYA (MI),” *Al Ibtida J. Pendidik. Guru MI*, 2015, doi: 10.24235/al.ibtida.snj.v2i1.189.
- [7] Rumidjan, Sumanto, Sukamti, and S. Sugiharti, “Pelatihan Pembuatan Media Grafis Dan Media Papan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar,” *Abdimas Pedagog.*, 2017.
- [8] N. Nurhidayati, I. Asrori, M. Ahsanuddin, and M. W. Dariyadi, “PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT DAN PEMANFAATAN APLIKASI ANDROID UNTUK GURU BAHASA ARAB,” *J. KARINOV*, 2019, doi:
-