

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT BASED ON ANDROID PADA MAHASISWA CALON GURU

¹Baiq Azmi Sukroyanti, ² Habibi, ³Lovy Herayanti, ⁴Wirawan Putrayadi

^{1, 2, 3} Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Pendidikan Mandalika

⁴Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Mandalika

Corresponding Autor: habibi@undikma.ac.id

Abstrak: Kebijakan kegiatan belajar di tengah zaman kemajuan teknologi berbasis android memaksa guru harus menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Salah satu komponen pembelajaran yang wajib dimiliki guru adalah komponen penguasaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif dan bisa diaplikasikan dalam kelas baik secara *offline* maupun *online*. Oleh karena itu, tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah untuk membantu dan memfasilitasi calon-calon guru dalam menguasai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi android sehingga dapat diterapkan ke siswa. Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah pelatihan dan pendampingan dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran *powerpoint* berbasis android. Hasil dari pengabdian ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam memvariasikan pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang bisa diimplementasikan di kelas. Selain itu, media pembelajaran *PowerPoint based on android* ini diharapkan mampu membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran interaktif dan menyenangkan sehingga siswa mampu mencapai kompetensi pembelajaran yang diinginkan.

Kata Kunci: PPT android, Peatihan, Pendampingan

Abstract: The policy of learning activities in the midst of technological advances based on Android requires teachers to create interactive and effective learning. One of the learning components that teachers must have is mastery of interesting, interactive, and effective learning media that can be applied in the classroom both offline and online. Therefore, the purpose of service is to help and facilitate prospective teachers in mastering learning media by utilizing android applications so that they can be applied to students. The method applied is training and mentoring in creating and applying Android-based Ppowerpoint learning media. These results are expected to provide information in varying the use of interactive learning media that can be implemented in the classroom. In addition, this PowerPoint based on Android learning media is expected to be able to assist teachers in creating interactive and fun learning activities so that students are able to achieve the desired learning competencies.

Keywords: PPT android, Training, Mentoring

PENDAHULUAN

Dewasa ini dunia pendidikan semakin tertantang untuk menyiapkan siswa dalam menghadapi globalisasi yang semakin meningkat, kemampuan penguasaan teknologi dan berbagai keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Sebagai akibatnya, diperlukan transformasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kebutuhan siswa dalam belajar tentunya harus disesuaikan dengan aktivitas yang dilakukan oleh siswa, pembiasaan aktivitas yang dilakukan oleh siswa sangat berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Di era digital saat ini siswa lebih cenderung terdorong untuk belajar sesuai dengan apa yang ia biasakan, sehingga

penting bagi guru sebagai tenaga pendidik dalam menerapkan gaya belajar baru untuk siswanya.

Peran aplikasi mobile di android memungkinkan siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu penerapan aplikasi mobile pada pembelajaran membuat guru lebih mudah dalam melakukan pengajaran baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dewasa ini penting untuk guru menguasai trend pengajaran masa kini yang membuat siswa menjadi aktif dengan gaya belajar baru yang interaktif.

Oleh karena itu pada kesempatan pengabdian ini, ide yang digagas yakni mendampingi, melatih dan memberi pemahaman kepada guru sekolah menengah atas tentang cara pembuatan aplikasi pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan oleh siswa. Aplikasi ini dibuat dengan PowerPoint sebagai acuan keseluruhan isi dalam aplikasi dan software pendukung lainnya seperti iSpring dan HTML5. Sehingga nantinya guru bisa membuat dan mengkreasikan materi ajar di aplikasi android untuk menambah gaya belajar siswa yang tentunya akan berdampak positif bagi siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Sosialisasi dilakukan untuk memberi pemahaman dasar kepada guru dalam mendesain, mengembangkan maupun menjalankan aplikasi PowerPoint berbasis android. Proses desain dan development ini disesuaikan dengan kebutuhan pengembangan yang akan dilakukan oleh guru pada materi pelajaran yang akan dijadikan sebagai isi dalam aplikasi. Adapun tahap-tahap tersebut diantaranya (1) pengaturan ukuran, (2) pembuatan slide pembukaan, (3) pembuatan menu Home, (4) pembuatan Isi konten materi (soal, slide, materi pembahasan), dan (5) menu konsultasi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pelatihan pengembangan media pembelajaran PowerPoint berbasis android dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Juli 2022 di ruangan GC 2.2 FSTT UNDIKMA. Pelatihan ini diikuti oleh 25 orang yang terdiri dari mahasiswa lintas jurusan.

HASIL PENELITIAN

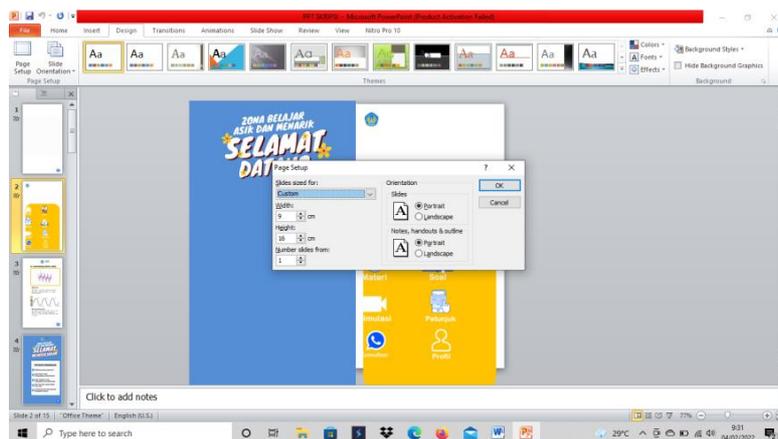
Pengenalan ruang lingkup materi dilakukan untuk memberikan pemahaman dasar tentang apa yang akan dilakukan selanjutnya dalam proses pembuatan aplikasi android dengan powerpoint. Dapaun pembahasan pada tahap ini yaitu pengenalan *software powerpoint*, *iSpring*, *Website 4 Apk*, *Java* dan karakter-karakter pendukung lainnya dalam mendesain aplikasi media pembelajaran powerpoint berbasis android.

Pelaksanaan kegiatan inti yaitu pelatihan dimulai dari menginstruksikan peserta pelatihan membuka laptop yang dibawa dalam acara pelatihan. Kemudian membuka *software PowerPoint*, serta menginstal software-software yang telah disediakan yaitu *iSpring*, *Website 4 Apk* dan *Java*.

Kemudian tahap memulai mendesain model aplikasi di *powerpoint* dengan mengintegrasikan seluruh element yang dimasukkan dengan *hyperlink* pada *powerpoint*. Setelah desain aplikasi di *powerpoint* kemudian dilakukan publish html di *iSpring*. Tujuannya agar dapat dijadikan menjadi aplikasi pembelajaran berbasis android melalui bantuan software *Website 4 Apk*. Setelah selesai di publish kemudian

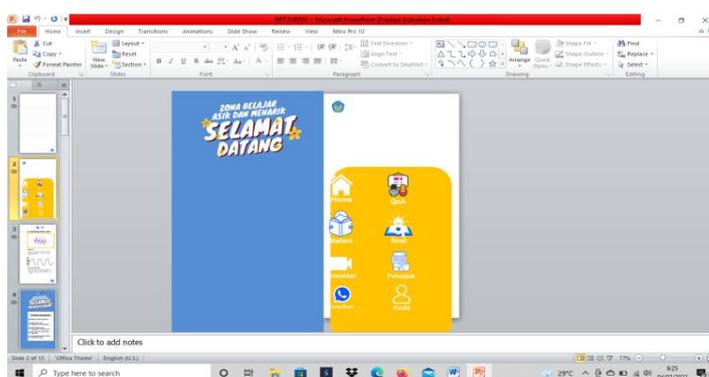
dilakukan pembuatan aplikasi dengan membuka software website 4 apk sehingga aplikasi siap digunakan.

Software PowerPoint yang dikembangkan oleh Microsoft memungkinkan penggunaannya untuk berkreasi membuat slide presentasi dalam bentuk video maupun gambar. Pada proses desain dan development ini pertama-tama dilakukan dengan menyesuaikan bentuk tampilan dengan smartphone android. Dengan mengklik menu design, page setup, lalu sesuaikan dengan ukuran 9x16 cm. Langkah ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



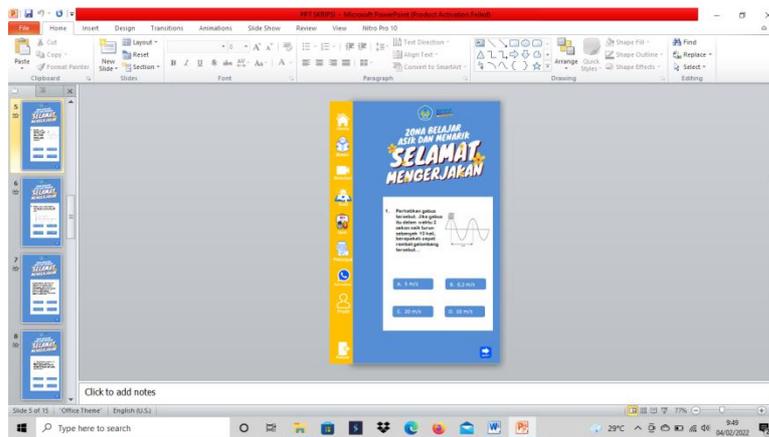
Gambar 1. Langkah Menyesuaikan Ukuran Tampilan

Setelah selesai masukkan edit tampilan sesuai instruksi pengembangan yang telah dirancang sebelumnya, contoh instruksi-instruksi itu diantaranya (1) Menu Home, (2) Menu QnA, (3) Menu Materi, (4) Menu Soal, (5) Menu Simulasi, (6) Menu Petunjuk, (7) Menu Konsultasi, dan (8) Menu Profil. Menu tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



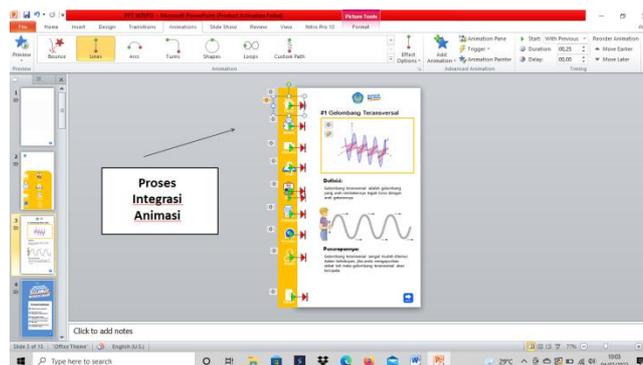
Gambar 2. Tampilan Instruksi Rancangan Menu

Setelah selesai dilakukan pengisian halaman menu secara keseluruhan dan sesuai kebutuhan pengembangan. Pengisian menu bertujuan untuk menjadi bahan materi yang akan ditampilkan pada aplikasi PowerPoint berbasis android. Dalam pengerjaannya meliputi (1) persiapan materi, (2) persiapan simulasi, (3) persiapan simbol/logo, (4) pengintegrasian simbol/logo. Uraian diatas dapat dilihat pada gambar 3 dimana proses desain menu dan mengaplikasikan simbol-simbol serta mengisi materi pada halaman menu materi



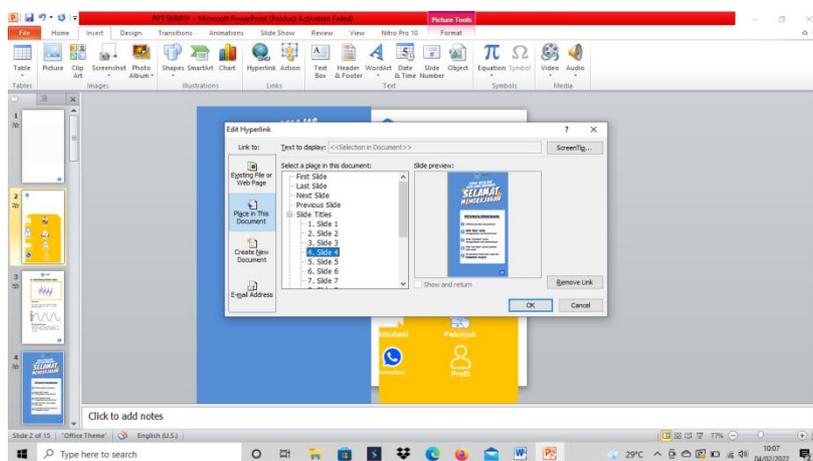
Gambar 3. Pengisian Materi Pada Halaman

Selanjutnya dilakukan pengintegrasian animasi ke semua menu-menu, simbol-simbol, serta simulasi dan soal yang telah dibuat pada halaman. Proses ini dilakukan satu persatu pada semua elemen simbol yang ada sehingga nantinya pengguna dapat mengklik dan mengoperasikannya dengan mudah. Hal ini dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Integrasi Animasi PowerPoint

Proses terakhir dalam desain dan development ini yaitu proses pemberian hyperlink pada setiap menu yang telah dibuat dalam slide PowerPoint. Adapun contoh proses ini dapat dilihat pada gambar 5 di bawah ini.



Gambar 5. Pembuatan Hyperlink Pada Menu Slide

Setelah semuanya selesai dilakukan tahap development akhir menggunakan bantuan software iSpring dan html5.

KESIMPULAN

Android adalah sistem operasi seluler yang dikembangkan oleh Google. Ini digunakan oleh beberapa smartphone dan tablet. Contohnya termasuk Sony Xperia, Samsung Galaxy, dan Google Nexus One. Sistem operasi Android (OS) didasarkan pada kernel Linux. Tidak seperti iOS Apple, Android adalah open source, artinya pengembang dapat memodifikasi dan menyesuaikan OS untuk setiap ponsel. Ponsel Android biasanya dilengkapi dengan beberapa aplikasi bawaan dan juga mendukung program pihak ketiga. Pengembang dapat membuat program untuk Android menggunakan Android Software Developer Kit (SDK) gratis seperti menampilkan presentasi menarik yang dikembangkan dengan aplikasi Microsoft word dalam bentuk file PPT. File PPT ini dapat diubah dalam bentuk apk untuk di tampilkan pada smartphone.

ACKNOWLEDGMENT

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LPPM Undikma atas *support* finansial yang telah diberikan sehingga salah satu bagian dari kegiatan pengabdian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Mulia, D. S., & Suwarno. (2016). Ptk (Penelitian Tindakan Kelas) Demean Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di Sd Negeri Kalisube, Banyumas. Khazanah Pendidikan Jurnal Ilmiah Kependidikan, IX(2), 11. Retrieved from <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>
- Somatanaya, A. A. G., & Herawati, L. (2017). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Bagi Peningkatan Karier Guru-Guru Sekolah Dasar. Jurnal Siliwangi, 3(1), 169–175.
- Wiganda, S. (2014). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi GGuru Se- Jakarta Timur. Sarwahita, 11(1) 1. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.111.01>
- Kosasi, Sandy. (2015). Perancangan E-learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Guru dan Siswa. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI 2015). Sigaraia - Bali, 12 September 2015.
- Purwandani, Indah. (2016). Pengembangan Elearning Berbasis Claroline untuk Pembelajaran PTIK. Prosiding KNIT 2 Vol 2 No 1 2016.
- Wijaya M. 2012. Pengembangan model pembelajaran e-learning berbasis web dengan prinsip e-Pedagogy dalam meningkatkan hasil belajar. Artikel. Jurnal Pendidikan Penabur. No. 19/Tahun ke- 11/Desember 2012.