

Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dengan Power Point Interaktif dan Flip PDF Professional untuk Guru SMA/SMK

Reno Fernandes^{1*}, Azwar Ananda², Amin Akbar³, Emizal Amri⁴
Rhavy Ferdyan⁵, Monica Tiara⁶

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: renofernandes@fis.unp.ac.id.

Abstract

Online learning and blended learning require teachers to prepare all learning materials in digital form that are easily accessible to students. However, student interaction, interest, and interest in the learning process is still low because the teacher uses information technology-based learning media that is not interactive. The implementation of this community service activity was prepared based on the willingness letter of the Regional VII Education Office Branch of West Sumatra No. 420/216/Cabdin.VII/KP-2022, which requires competency development for SMA/SMK teachers in designing information technology-based learning media or digital media in the learning process. The solution offered is a program to increase teacher competence in designing interactive technology-based or digital learning media and fostering student interest in the learning process. One form of learning media needed is interactive power points and digital-based teaching materials using flipPDF Professional. The forms of activities carried out are seminars and workshops. Service activities are carried out by looking at the teacher's initial knowledge regarding the learning media that will be developed. During this community service program teachers are facilitated and trained to design instructional media. The expected output is that teachers are able to produce interactive power points and FlipPDF Professional digital teaching materials in one Basic Competence (KD) for each subject in SMA/SMK.

Keywords: Digital learning media; FlipPDF Professional; Interactive; Power point; Teaching materials.

How to Cite: Fernandes, R., et al. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dengan Power Point Interaktif dan Flip PDF Professional untuk Guru SMA/SMK. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 480-485.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2022 by author.

Pendahuluan

Pendidikan saat ini harus menyesuaikan dengan perkembangan Revolusi Industri 4.0. Sumber Daya Manusia (SDM) melalui jalur pendidikan mulai dari pendidikan dasar dan menengah hingga ke perguruan tinggi perlu ditingkatkan sebagai langka yang tepat dalam mengikuti perkembangan Revolusi Industri 4.0 (Lase, 2019). Proses pendidikan yang harus menyesuaikan dengan perkembangan tersebut diaplikasikan dalam pembelajaran abad 21 (Effendi & Wahidy, 2019). Abad 21 juga ditandai dengan banyaknya informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja; komputasi yang semakin cepat; dan otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin; serta komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja. Pembelajaran abad 21 ini menerapkan kreatifitas, berpikir kritis, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter (Kemdikbud, 2013).

Adanya pergantian pola pendidikan pada abad 21 yang terjadi sekarang merupakan salah satu karakteristik era globalisasi yang dikenal juga dengan era keterbukaan (era of oppenes) dibuktikan dengan berkembangnya ilmu pengetahuan (science) dan teknologi (technology) (Rosnaeni, 2021). Pendidikan yang identik dengan perkembangan teknologi sebenarnya memudahkan jalannya proses pembelajaran dengan mudahnya informasi untuk sampai kepada siswa (Khasanah & Herina, 2019).

Perubahan pola Pendidikan tersebut tentunya tidak lepas dari keterlibatan guru maupun siswa dalam proses pendidikan. Guru dalam pembelajaran abad 21 harus memiliki satu langkah perubahan, seperti merubah metode mengajar konvensional (ceramah) yang berpusat pada guru, menjadi metode yang lebih kreatif dan inovatif sehingga lebih berpusat pada siswa agar mampu mengembangkan mutu sumber daya manusia (SDM) dan mutu Pendidikan (Hasibuan & Prastowo, 2019).

Pandemi COVID-19 yang melanda juga menuntut pengimplementasian pembelajaran abad 21 (Absor, 2020) dengan melibatkan teknologi dikarenakan pelaksanaan pembelajaran secara daring atau online yang juga dikenal dengan istilah pembelajaran jarak jauh, dimana siswa harus memperoleh proses pembelajaran dari rumah. Guru harus mempersiapkan materi yang harus mudah diterima, diakses, dan dipahami oleh siswa melalui berbagai metode dan platform.

Adapun yang mempengaruhi proses pembelajaran tersebut salah satunya adalah media pembelajaran. Guru harus menanggapi perubahan tersebut dengan menyediakan media pembelajaran yang meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran serta identik dengan perkembangan teknologi (Setiawan, 2017). Guru sebagai pendidik perlu memiliki pemahaman yang mendalam terkait inovasi pendidikan berupa media pembelajaran digital ini agar dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020).

Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VII Provinsi Sumatera Barat. Berdasarkan surat kesediaan Cabdin Wilayah VII Provinsi Sumatera Barat No. 420/216/Cabdin. VII/KP-2022, sangat dibutuhkan pengembangan kompetensi guru-guru SMA/SMK dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi atau media digital dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran secara daring maupun blended learning selama ini menuntut guru se-Cabdin Wilayah VII mempersiapkan segala materi pembelajaran dalam bentuk digital yang mudah diakses oleh siswa. Namun interaksi, minat, dan ketertarikan siswa akan proses pembelajaran masih rendah dikarenakan guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang belum interaktif. Pembelajaran secara daring maupun blended learning memanfaatkan platform untuk berkomunikasi antara guru dengan siswa seperti Google Classroom dan WhatsApp untuk membagikan bahan ajar yang harus dipahami siswa.

Media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru SMA/SMK se- Cabdin Wilayah VII dalam menyajikan bahan pembelajaran adalah power point dan bahan ajar yang dikemas dalam bentuk file Microsoft word atau PDF. Power point yang menyajikan materi secara ringkas tidak menarik perhatian siswa yang hanya memberikan arahan untuk membuka materi pada siswa untuk membacanya. Media power point yang dirancang guru biasanya tidak mendorong siswa beraktifitas memanfaatkan media tersebut sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kemudian bahan ajar yang disajikan dalam bentuk PDF dan hanya menjadi bahan ajar yang disimpan begitu saja oleh siswa, sehingga tidak ada ketertarikan dan aktifitas yang dilakukan dalam media tersebut selama pembelajaran.

Media pembelajaran yang diharapkan adalah media pembelajaran berbasis teknologi atau digital yang interaktif dan mampu dimanfaatkan oleh siswa kapan saja dan dimana saja. Media tersebut juga media yang memaparkan siswa pada teknologi informasi sehingga siswa cakap dalam menggunakan perangkat seiring dengan perkembangan zaman dan pendidikan abad 21 tersebut. Media pembelajaran yang diharapkan dapat menarik minat siswa dalam belajar dengan melibatkan komponen visual maupun audio yang sering juga dikenal dengan multimedia interaktif (Limbong & Simarmata, 2020). Media pembelajaran yang disajikan didalamnya hendaknya berupa power point interaktif yang memberikan peluang bagi siswa untuk beraktifitas dan memiliki pengalaman belajar selama menggunakannya. Bahan ajar yang disajikan juga dalam bentuk digital menggunakan *flipPDF Professional* yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan dimana saja berupa buku digital. Kelebihan media pembelajaran dengan *flipPDF Professional* adalah membuat pembelajaran menjadi interaktif, dimana halaman buku secara digital dapat dibolak balik layaknya buku cetak kemudian didukung dengan adanya fitur-fitur pendukung dalam suatu bahan ajar PDF yang memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disajikan sehingga hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang perlu peningkatan kompetensi bagi guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif melalui pengembangan media power point dan bahan ajar digital melalui *flipPDF professional*. Hal tersebut sesuai dengan kesediaan Cabdin Wilayah VII Provinsi Sumatera Barat dalam menyediakan workshop peningkatan kompetensi guru SMA/SMK untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi.

Metode Pelaksanaan

Sasaran kegiatan ini adalah adalah guru-guru SMA/SMK se-Cabdin Wilayah VII Provinsi Sumatera Barat. Cabdin Wilayah VII Provinsi Sumatera Barat merupakan cabang dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Barat yang menaungi SMA dan SMK yang berada di wilayah kabupaten Pesisir Selatan Provinsi Sumatera

Barat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui seminar dan Workshop. Seminar yang akan dilaksanakan selama dengan rincian materi sebagai berikut: 1) Guru Abad 21, 2) Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, 3) Penyusunan Media dengan power Point Interaktif, dan 4) Penyusunan Bahan Ajar dengan *FlipPDF professional*. Kemudian pada saat workshop akan dilaksanakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk *power point* interaktif dan bahan ajar yang dikemas secara digital dengan menggunakan aplikasi *fliPDF professional*. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini dianalisis terlebih dahulu pengetahuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Selanjutnya dilakukan analisis deskriptif, workshop, wawancara, dan evaluasi. Analisis deskriptif terdiri dari merinci poin-poin kegiatan yang dilakukan dan mengaitkan dengan konsep-konsep yang ada untuk mengambil keputusan dan proses selanjutnya (Hartono, Lesmana, Permana, & Matsun, 2018).

Hasil dan Pembahasan

Tim pengabdian masyarakat terlebih dahulu melaksanakan Audiensi dengan kepala sekolah SMA N XII Koto XII Tarusan untuk mebicarakan teknis kegiatan. Disepakati pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Senin, 19 September 2022. Lebih lanjut rincian rancangan teknis kegiatan pengabdian hasil kesepakatan dengan pihak sekolah sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Teknis Kegiatan

| No | Bentuk Kegiatan | Penanggungjawab |
|----|-----------------------------------|--|
| 1 | Penyediaan ruangan labor komputer | SMA N Koto XI Tarusan |
| 2 | Peserta | Pihak SMA N Koto XII Tarusan akan menugaskan 15 orang Gurunya untuk mengikuti pelatihan dan akan mengundang Guru SMA Lain untuk mengikuti kegiatan tersebut. |
| 3 | Penyediaan Spanduk kegiatan | Pihak pengabdian |
| 4 | Penyediaan kosumsi | Pihak pengabdian masyarakat melalui koperasi sekolah |
| 5 | Aplikasi Flippdf Profesional | Pihak pengabdian |

Persiapan Pelaksanaan

Tahap persiapan merupakan titik awal pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Persiapan kegiatan juga dilakukan dengan meninjau kembali analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya terkait dengan media pembelajaran berbasis teknologi informasi khususnya media interaktif. Tahap persiapan juga dilakukan dengan menyiapkan komponen-komponen yang diperlukan dalam melakukan pendampingan media interaktif tersebut.

Konsep media pembelajaran interaktif sebenarnya terdiri dari tiga level, yaitu, (1) level teknis yang berkaitan dengan alat-alat Teknik, (2) level semiotik yang berkaitan dengan bentuk representasi (yaitu teks gambar atau grafik); bentuk representasi ini dapat dianggap sebagai jenis tanda (type of signs); dan (3) ketiga, level sensorik yaitu berkaitan dengan saluran sensorik yang berfungsi untuk menerima tanda (signs). Bila dalam suatu aplikasi multimedia, pemakai (user) diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia tersebut dinamakan *interactive multimedia* (multimedia interaktif) (Mayer, 2001).

Sebelum pelaksanaan kegiatan, dilakukan penyiapan alat dan bahan yang dibutuhkan pada saat pelaksanaan kegiatan. Beberapa alat dan bahan yang dipersiapkan adalah pembuatan spanduk kegiatan, penyiapan Aplikasi Flippdf Profesional. Pada tahapan persiapan juga dibuat Flayer yang digunakan sebagai media Sosialisasi kegiatan. Adapun bentuk Flayer tersebut terlihat dari gambar dibawah ini:

Pelaksanaan Kegiatan

Sebagaimana yang telah direncanakan pada bagian metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Bahwa kegiatan ini dilaksanakan dengan cara bauran antara Luring dan daring. Adapun bentuk pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

Orientasi dan perkenalan

Kegiatan orientasi dan perkenalan antara tim pengabdian masyarakat, narasumber dan peserta telah dimulai sejak tanggal 17 september 2022 dengan cara membuat *Whatsapp Group* yang diberi nama PELATIHAN PPT & FLIPPDF. Group ini berisi 25 orang yang terdiri dari 22 orang peserta dan selebihnya Tim pengabdian masyarakat. Orientasi bermaksud memperkenalkan guru secara garis besar dengan media pembelajaran yang akan dirancang. Guru akan lebih termotivasi dengan media pembelajaran yang

sebelumnya perbah dirancang atau dimiliki. Sehingga memiliki pengetahuan awal terhadap media tersebut (Nerisafitra & Wibawa, 2022).

Melalui Whatsapp Group tersebut Tim pengabdian membangun komunikasi dengan semua peserta dan membangun kesepahaman terkait dengan pelaksanaan pengabdian masyarakat. Adapun bentuk gambaran aktivitas di WAG dapat terlihat pada Gambar berikut ini:



Gambar 1. Orientasi dan Perkenalan TIM Pengabdian dengan Peserta melalui WAG

Stimulasi dan Pretest melalui Whatsapp Group

Kegiatan selanjutnya yang dilaksanakan secara daring melalui Whatsapp Group adalah Stimulasi melalui pemberian bahan untuk pelatihan berupa materi pelatihan melalui whatsapp group. Stimulasi merupakan kegiatan untuk memperkenalkan pengetahuan atau keterampilan baru yang penting untuk meningkatkan kemampuan (Sunariyadi, 2021). Kegiatan ini dilakukan agar peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan awal tentang pembuatan power point interaktif dan pembuatan bahan ajar berbasis Flippdf. Berdasarkan hasil stimulasi dan pretest diperoleh bahwa tingkat pengetahuan dan kemampuan guru dalam merancang media berbasis teknologi informasi masih rendah dengan rata-rata nilai 50,5. Hal ini menjadi penguat bahwa pelaksanaan workshop sangat diperlukan.

Pelaksanaan kegiatan workshop

Kegiatan workshop pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan power point interaktif dan flip pdf professional dilaksanakan pada tanggal 19 September 2022 bertempat di Labor computer SMA N Koto XI Tarusan. Adapun foto kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Penyampaian Materi

Peserta yang mengikuti pelatihan ini berjumlah 22 orang yang terdiri dari 15 orang guru SMA Koto XI tarusan, 2 orang SMA N 1 Bayang dan 2 orang dari SMA N 3 Painan. Pembukaan Workshop pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan power point interaktif dan flip pdf professional di buka langsung oleh Kepala Sekolah SMA N XI Tarusan.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan Workshop

Materi Pelatihan & Workshop

Dalam kegiatan pelatihan penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dengan power point interaktif dan flip pdf professional terdiri dari dua tahapan diantaranya: Penyampaian materi pelatihan dan pembuatan bahan ajar berbasis PPT Interaktif & Plif Pdf. Adapun kegiatan pelatihan terdiri dari 3 materi yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Materi Workshop

| No | Kegiatan | Waktu | Keterangan |
|-------|---|-------|--------------------|
| 1. | Guru Abad 21 dan Implementasi Implementasi Kurikulum Merdeka | 2 JP | Sudah |
| 2 | Mengenal Power Point Interaktif | 2 JP | Sudah |
| 3 | Mengenal Plif PDF dan Bentuk bentuk bahan ajar | 2 JP | Sudah |
| 4 | Merancang Media Pembelajaran PPT Interaktif | 4 JP | Sudah |
| 5 | Merancang Media Pembelajaran Plif PDF Profesional | 4 JP | Sudah |
| 6 | Pembuatan Bahan Ajar berbasis PPT Interaktstif secara Mandiri | 4 JP | Sudah |
| 7 | Pembuatan Bahan Ajar berbasis Flip Pdf secara Mandiri | 4 JP | Sedang Berlangsung |
| 8 | Evaluasi Bahan Ajar PPT Interaktif dan Flif PDF Secara daring | 4 JP | Belum Terlaksana |
| 9 | Penguatan pembuatan bahan ajar berbasis PDF Interaktif dan Flif PDF | 4 JP | Belum Terlaksana |
| Total | | 32 JP | |

Berdasarkan hasil workshop dapat dilihat melalui observasi hasil rancangan media pembelajaran yang sudah beragam dibuat oleh peserta baik dari segi power point interaktif maupun bahan ajar dengan flipPDF professional. Hasil pelatihan juga dilihat dari tingkat kepuasan guru melalui wawancara langsung dengan peserta. Kemudian tim pengabdian juga melihat bagaimana media yang dihasilkan dari aspek tampilan, isi, dan penggunaannya. Media yang dirancang sudah memenuhi untuk satu kompetensi dasar setiap mata pelajaran. Hasil pelatihan mendeskripsikan bahwa rancangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi berupa media interaktif merupakan sarana yang sangat penting dalam membantu guru untuk membangun kreatifitasnya dalam mengembangkan media pembelajarannya. Hal ini dapat dianalisis dari beberapa poin berikut: Pertama, guru yang professional adalah guru yang mampu memiliki keahlian, kemahiran, dan kecakapan yang memenuhi syarat mutu. Keahlian dalam membuat media pembelajaran

pun merupakan bagian kepemilikan persyarat tersebut digunakan untuk melaksanakan pembelajaran yang baik (Susetyo & Noermanzah, 2020). Kedua, pelatihan ini memfasilitasi guru dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknologi Pendidikan. Perkembangan teknologi yang pesat membuat guru harus menyesuaikan diri dengan perkembangan tersebut. apabila ditelaah lebih lanjut, berkembangnya paradigma dalam teknologi pendidikan mempengaruhi perkembangan media pembelajaran (Yamashita, 2011). Terakhir, pembuatan media ini sangat efektif untuk membuat siswa memiliki pengalaman praktik langsung untuk pencapaian hasil pembelajaran, karena memberikan pengalaman konkrit pada siswa (Syarifudin, Yulifar & Anggraini, 2021).

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan sangat berguna bagi pengembangan kompetensi guru-guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Guru sudah dapat mengembangkan dan menghasilkan media yang beragam dan memenuhi untuk satu kompetensi dasar sesuai dengan target pengabdian. Hasil analisis awal pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran diharapkan dapat ditingkatkan dengan workshop yang dilakukan).

Daftar Pustaka

- Absor, N. F. (2020). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Tantangan dan Peluang dalam Menghadapi Pandemi Covid-19. *Chronologia*, 2(1), 30–35.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Hartono, H., Lesmana, C., Permana, R., & Matsun, M. (2018). Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. *Ransformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 14(2), 139–147.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 10(1), 1.
- Kemdikbud, L. (2013). Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad-21. Retrieved from <https://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.
- Khasanah, U., & Herina, H. (2019). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (revolusi industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0. *Sundermann: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 1(1), 28–43.
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 434–439.
- Setiawan, M. A. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. New York Cambridge University Press
- Nerisafitra, P. & Wibawa, R.P. (2022). Optimalisasi Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Interaktif. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat: Perguruan Tinggi Mengabdikan, Menuju Desa Mandiri*.
- Sunariyadi, N. S. (2021). Implikasi Pola Asuh Orang Tua Dalam Penumbuhkembangan Karakter Anak Usia Dini. Universitas Udayana: Kumarottama: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Susetyo, B., & Noermanzah, N. (2020). Peningkatan Profesionalisme Guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Musirawas Sumatera Selatan Melalui Pelatihan Menulis Artikel Jurnal Ilmiah. *ABDI: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 28–34.
- Yamashita, Y. (2011). Media Pembelajaran. Retrieved February 25, 2012, from <http://proskripsi.blogspot.com/2011/02/perancangan-media-pembelajaran.html>.
- Saripudin, D., Yulifar, L., & Anggraini, D. N. (2021). Pelatihan Pembuatan dan Pemanfaatan Replika Sejarah dan Peta E-Pen Bagi Guru-Guru SMA/MA. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.24036/abdi.v3i1.76>