

**LAPORAN KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

**Pengembangan Slide Powerpoint yang Menarik-Interaktif Sebagai Media
Pembelajaran Bagi Guru Guru MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul**



Saliman, M. Pd.

Agus Sudarsono, M. Pd.

Sudrajat, M. Pd.

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2014

ABSTRAK

Pengembangan Slide Powerpoint yang Menarik-Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Guru MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul

Oleh:

Saliman, Agus Sudarsono, Sudrajat

Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta

Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP), pada umumnya dirasa membosankan dan disepelkan oleh sebagian besar siswa. IPS dianggap tidak menarik karena hanya berisi tahun-tahun, rentetan peristiwa dan kejadian, tokoh-tokoh, fakta-fakta kering. Kebanyakan guru-guru yang mengajar mata pelajaran IPS masih monoton, tidak memberikan contoh-contoh faktual, serta tidak digunakannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap pelajaran ini. Oleh karenanya pelatihan pembuatan media power point diharapkan dapat mendorong guru IPS di Kabupaten Gunung Kidul dapat membuat dan mengembangkan media power point dan menggunakannya dalam proses pembelajaran sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran IPS berubah menjadi lebih menarik dan bermakna.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan ceramah dan tanya jawab, demonstrasi, pelatihan dan tutorial serta praktik pembuatan media. Kegiatan pelatihan dan tutorial dilaksanakan pada tanggal 27 September 2014 di SMP 2 Gunung Kidul Yogyakarta.

Pada umumnya guru merasa antusias mengikuti kegiatan pengabdian ini yang ditunjukkan dengan keaktifan mereka dalam mengikuti pelatihan dan tutorial. Mereka juga menindaklanjuti dengan praktik pembuatan media secara mandiri serta berkonsultasi dengan tim pengabdian dalam pendampingan pengembangan media. Mereka menganggap kegiatan ini sangat penting untuk meningkatkan kompetensi mereka sebagai guru yang harus merancang dan melaksanakan kegiatan pedagogis. Pembuatan media merupakan salah satu rangkaian kegiatan tersebut sehingga membantuk meningkatkan skill dan kompetensi mereka. Diharapkan kegiatan ini ada tindak lanjut sehingga ke depannya guru-guru IPS di Kabupaten Gunung Kidul juga dapat membuat media pembelajaran IPS lainnya.

Kata Kunci: Power Point Menarik dan Interaktif, Guru IPS, Kabupaten Gunung Kidul.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan rahmad dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat diselesaikan dengan baik. Pengabdian kepada masyarakat merupakan unsur tri dharma perguruan tinggi sebagai salah satu tugas dari tenaga akademik untuk melakukan diseminasi dari temuan dan keahlian untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Oleh karenanya kegiatan ini maha penting yang perlu ditingkatkan terus-menerus kualitas dan kuantitasnya.

Terkait dengan selesainya kegiatan PPM ini, maka tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Dekan FIS UNY yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian untuk melaksanakan PPM
2. Ketua MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul yang telah menjalin kerjasama sinergis dengan Jurusan Pendidikan IPS sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik
3. Kepala SMP Negeri II Wonosari Gunung Kidul yang telah memberikan fasilitas selama kegiatan berlangsung.

Tim pengabdian mengharapkan saran, kritik, dan masukan dari semua pihak agar ke depan kegiatan pengabdian yang kami lakukan semakin baik dan berkualitas. Semoga laporan ini memberikan manfaat yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 15 November 2014

Hormat Kami

Ketua Pengabdian

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

IPS merupakan mata pelajaran yang amat urgen dalam dunia pendidikan Indonesia. Tujuan diajarkannya IPS pada jenjang pendidikan SMP menurut Gross (Trianto, 2010: 173) yakni mempersiapkan siswa agar menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk dapat hidup di masyarakat yang demokratis seperti Indonesia dewasa ini maka warga negara memerlukan prasyarat tertentu. Numan Somantri (Supardi, 2011: 184) mengemukakan tujuan IPS diajarkan di sekolah yakni:

- a. Siswa diharapkan mampu memiliki nilai kewarganegaraan, moral, ideologi negara dan agama;
- b. Menekankan pada isi dan metode berpikir ilmiah;
- c. Menekankan *reflective inquiry*.

Sayangnya pembelajaran IPS di sekolah menengah pertama (SMP), pada umumnya masih jauh dari yang diharapkan. IPS dianggap sebagai pelajaran yang membosankan. Bahkan ada anggapan bahwa mata pelajaran IPS mudah dipelajari dan tidak menarik karena hanya berisi tahun-tahun, rentetan peristiwa, kejadian, tokoh-tokoh, dan fakta-fakta kering lainnya. Kebanyakan guru yang mengajar mata pelajaran IPS masih monoton dalam menyampaikan materi sehingga tidak mampu menciptakan iklim pembelajaran yang dinamis dan atraktif. Di masyarakat muncul anggapan bahwa mengajar IPS dianggap mudah, karena bersinggungan langsung dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dalam prosesnya ada kesan menyepelkan. *Image* tentang pembelajaran IPS semakin negatif dengan kurangnya contoh-contoh kontekstual dalam penyampaian materi sehingga peristiwa atau fenomena yang dikaji tidak mempunyai kebermaknaan bagi siswa, padahal sebenarnya untuk mempelajari IPS diperlukan pemahaman yang lebih mendalam.

Akibat ketidakmenariknya penyampaian materi IPS, nilai siswa menjadi tidak terlalu bagus. Karena terkesan mudah dan sepele maka mata pelajaran IPS

dikesampingkan sehingga nilai siswa cenderung rendah. Kondisi ini semakin diperparah dengan metode pengajaran yang masih mengandalkan ceramah, *one-way communication*, tidak tersedianya media dan ketidakmampuan membuat media, yang menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan tidak paham akan apa yang diajarkan. Apabila hal ini terjadi maka yang akan terjadi adalah pelajaran menjadi membosankan, siswa mengantuk, kurang perhatian dan materi yang disampaikan guru tidak sampai pada tujuannya.

Untuk mengatasi hal tersebut dan sekaligus untuk memodernisasi serta memperbaharui kegiatan belajar mengajar guru harus dapat berkreasi menggunakan dan membuat sendiri alat/media pelajaran yang atraktif, dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Ada banyak jenis media yang dapat dipilih dan dibuat sendiri oleh guru, dari media yang sederhana sampai media yang menggunakan perangkat elektronik. Pilihan media yang tepat tentunya akan membawa dampak yang positif dan dapat menghidupkan kegiatan belajar mengajar yang sedang berlangsung. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, tentunya perkembangan media pun juga semakin pesat. Kemudahan akses internet seperti: *browsing* data, gambar, film, dan audio-video memberikan kemudahan kepada guru dan tenaga kependidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karenanya pengembangan pembelajaran berbasis ICT menjadi sebuah keharusan.

Power Point merupakan sarana presentasi (media pembelajaran) yang paling mudah yang berbasis ICT. Dari sekian banyak media pembelajaran media PowerPoint dapat dipergunakan dan dibuat sendiri oleh guru untuk menjadikan kegiatan belajar mengajarnya menjadi lebih menarik dan hidup. Media Power Point ini dapat dibuat dengan sederhana dan tidak terlalu sulit. Media ini justru dapat diproduksi sendiri oleh guru-guru di sekolah dengan biaya yang relatif terjangkau. Dalam pengoperasiannya nantinya media ini dapat digabungkan dengan file musik, gambar dan dapat dengan mudah dipresentasikan melalui layar dan *Liquid Crystal Display* (LCD).

Beberapa kelebihan dari media PowerPoint, antara lain: (1) mudah menggunakannya, (2) mudah dan dapat diproduksi oleh guru sendiri, (3) dapat

digunakan secara individu, (4) dapat diulang-ulang sehingga lebih efisien, (5) biaya tidak mahal, (6) memiliki daya tarik, (7) fleksibel penggunaannya, (8) dapat dipergunakan berkali-kali untuk kelas yang sama maupun yang berbeda. Yang lebih menarik, powerpoint ini dapat dikembangkan menjadi media yang komunikatif dan interaktif dengan mengintegrasikan audio-video sehingga penyajiannya lebih hidup dan menarik.

Kegiatan pelatihan pengembangan media ini dimaksudkan untuk membekali guru IPS SMP yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul berupa ketrampilan dan pengetahuan tentang pembuatan media audio visual, khususnya dengan menggunakan fasilitas Microsoft PowerPoint yang interaktif. Telah adanya komunikasi antar guru IPS di wilayah Kabupaten Gunung Kidul turut menjadi pertimbangan dan faktor pendorong kemudahan pembuatan dan pemanfaatan media yang dibuat, karena mereka dapat membuat media PowerPoint secara bersama sama dan mempergunakan hasil kerja mereka bersama.

Dipilihnya Kabupaten Gunung Kidul sebagai lokasi pengabdian dengan pertimbangan guru-guru IPS SMP di wilayah tersebut potensial untuk dikembangkan. Sekolah-sekolah di kawasan ini juga tidak akan mengalami kesulitan dalam penyediaan alat atau bahan yang diperlukan karena hampir sebagian besar sekolah di Kabupaten Gunung Kidul telah memiliki LCD, bahkan beberapa sekolah telah menyediakan LCD untuk setiap kelasnya. Para guru IPS pun semuanya telah memiliki komputer jinjing atau *laptop* sebagai alat untuk menunjang kelancaran penyelesaian tugasnya. Dengan demikian pelatihan ini akan sukses dan para guru dapat mengimplementasikan hasil pelatihan ini untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Dengan demikian para guru pun dapat terus berinovasi dalam pembelajaran dan dapat terus meningkatkan mutu dirinya sesuai dengan tuntutan guru yang profesional, sebagaimana tuntutan UU Guru dan Dosen.

B. Landasan Teori

1. Kegiatan Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah seni *transfer* pengetahuan dari orang yang lebih tahu kepada orang yang kurang tahu atau belum tahu. Proses pembelajaran

menarik untuk dicermati karena tidak semudah yang kita bayangkan, pembelajaran memiliki sisi unik dan menantang untuk dicermati. Kita sering memandang remeh, memandang mudah proses pembelajaran, yang penting bisa bicara. Proses pembelajaran tidak hanya asal bicara, karena diperlukan suatu skill untuk mengolah proses pembelajaran sehingga menjadi menarik dan meningkatkan minat orang untuk memperhatikan. Menurut Rombepajung (Muhammad Thobrani, 2011: 18) pembelajaran adalah proses memperoleh suatu mata pelajaran atau keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Sedangkan Brown (2007: 25) merincikan karakteristik pembelajaran sebagai suatu proses yang disadari dan cenderung bersifat permanen yang dapat merubah perilaku seseorang. Pada proses pembelajaran tersebut terjadi suatu proses mengingat informasi yang kemudian disimpan dalam memori (secara kognitif) yang diwujudkan secara praktis oleh siswa untuk bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa pada diri siswa maupun lingkungannya.

Proses pembelajaran yang banyak digunakan dan diketahui oleh masyarakat luas adalah proses pembelajaran dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran sudah sangat familier, semua bentuk pendidikan secara langsung maupun tidak langsung selalu menggunakan proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan hakikat pendidikan sendiri yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu caranya adalah dengan pembelajaran. Proses pembelajaran yang banyak digunakan di Indonesia kebanyakan masih dengan metode ceramah. Hal ini terjadi karena masih ada stigma atau persepsi di masyarakat bahwa pembelajaran merupakan *transfer knowledge* bukan merupakan pembelajaran secara menyeluruh dimana siswa diajak juga kreatif untuk mengemukakan gagasan dan menemukan solusi suatu masalah. Proses pembelajaran yang hanya berfokus pada *transfer knowledge* akan mematikan kreatifitas anak. Anak tidak dijadikan sebagai bagian dari proses pembelajaran tetapi menjadi objek dari pembelajaran. Dengan metode ceramah anak menjadi malas membaca, jenuh dan akhirnya akan mematikan pola pikir anak.

2. Media Pembelajaran

Solusi dari proses pembelajaran yang hanya berorientasi pada ceramah adalah dengan menggunakan metode presentasi yang menggunakan media audio visual.

Media audio visual digunakan karena dengan media ini proses pembelajaran tidak lagi mendengarkan, tetap melihat dan merasakan. Menurut Einstein (Wenger, 2004) penglihatan (visual) berisi lebih banyak informasi daripada indera kita yang lain. Kita juga memproses banyak informasi melalui pendengaran. Dari berbagai penelitian terbukti bahwa 80% dari area otak kita terlibat dalam respon visual, lebih banyak dari indera lainnya. Dari argumentasi tersebut yang mendasari mengapa media audio visual lebih atraktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Alat pengajaran sebagai media komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikelompokkan dalam tiga golongan. Pertama, alat yang merupakan benda sebenarnya yang dapat memberikan pengalaman langsung dan nyata, kedua, alat yang merupakan benda pengganti (tiruan), dan ketiga adalah bahasa baik lisan atau tulisan (Sardiman, 1994). Media belajar memegang peranan yang penting dalam rangka menciptakan suasana belajar. Karena melalui media motivasi belajar akan meningkat. Media belajar memberi rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari hal hal yang baru, mengaktifkan respon belajar karena dapat memberikan umpan balik hasil belajar dengan segera. Melalui media belajar dapat digalakkan latihan-latihan yang tepat, sehingga kegiatan mengamati, mengasosiasi dapat berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Media belajar akan menimbulkan kegemaran belajar kepada peserta didik karena akan mendorong munculnya motivasi dalam belajar sehingga siswa menjadi gemar belajar, membaca, dan mengamati.

Media belajar memang memiliki peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Dengan media belajar siswa dapat menghemat waktu belajar, memudahkan pemahaman, meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan aktivitas siswa, dan mempertinggi daya ingat siswa (Sardiman AM., 1994). Media belajar sangat membantu dan menarik dalam proses belajar mengajar, karena media dapat dipergunakan untuk memperbesar yang kecil dan mengecilkan yang besar, menyederhanakan yang kompleks, mempercepat proses atau memper-lambat proses dan sebagainya (Gafur, 1998). Intinya media dapat menghadirkan objek nyata ke dalam kelas, sebuah terobosan yang sangat menarik dalam teknologi pembelajaran.

Media belajar membuat pendidikan berdaya kemampuan tinggi, produktif, serempak, merata, aktual dan menarik. Wilbur Schramm (Gafur, 1998) menjelaskan bahwa, idealnya proses komunikasi atau proses pendidikan itu melalui pengalaman langsung. Jika pengalaman langsung tidak dapat dilaksanakan baru kemudian dimediasi, berturut-turut mulai dari tiruan pengalaman (kongkret) sampai penggunaan media berupa lambang digital (abstrak).

Malcom Fleeming (1988: 121) menyebutkan bahwa dalam rangka penyampaian pesan pendidikan atau pesan instruksional media sangat efektif untuk mengendalikan perhatian. Dalam proses belajar mengajar perhatian memegang peranan penting. Padahal perhatian mempunyai sifat sukar terkonsentrasi dalam waktu yang lama. Dengan menggunakan media maka perhatian peserta didik dapat dikendalikan. Esta (Abdul Gafur, 1998) menjelaskan bahwa media yang efektif untuk belajar mengajar adalah media yang bersifat interaktif. Peserta didik diberi kesempatan untuk berpartisipasi aktif memberikan respon disaat menggunakan media.

Menurut Percival dan Ellington (Budningsih, 1995) perhatian yang penuh dalam belajar dengan metode ceramah rentang perhatian makin lama makin menurun drastis. Sementara Bristish Audio Visual Association menyatakan bahwa 75 % pengetahuan diperoleh melalui indera penglihatan, 13 % melalui indera pendengaran, 6 % indera sentuh dan rabaan, 6 % indera penciuman dan lidah (Budningsih, 1995). Budningsih (1995), menyebutkan bahwa jika proses belajar mengajar hanya menggunakan metode membaca saja, maka pengetahuan yang mengendap hanya 10 % saja, mendengar saja 20 %, melihat saja 30 %, melihat dan mendengar bisa mencapai 50 %, mengungkapkan sendiri dapat mencapai 80 % dan mengungkap sendiri kemudian mengungkapkan pada kesempatan lain, dapat mencapai 90 %. Dengan demikian penggunaan media audio visual menjadi penting dalam proses pembelajaran karena akan menyempurnakan proses pengolahan pesan dalam diri siswa sehingga konstruksi pengetahuan dapat berjalan dengan efektif-efisien.

3. Media PowerPoint

Media Powerpoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office. Jadi pada waktu penginstalan program Microsoft Office dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan computer dimana sebagian besar penggunaan perangkat komputer membutuhkan pembelaian software yang dianggap mahal.

Keuntungan lain dari program ini adalah sederhananya tampilan ikon dalam pembuatan presentasi. Pemakai tidak harus mempelajari bahasa pemrograman. Dengan ikon yang dikenal dan pengoprasian tanpa bahasa program maka hambatan lain dari pembelajaran dengan komputer dapat dikurangi yaitu hanbatan pengetahuan teknis dan teori. Pengajar atau guru bidang studi dapat membuat sebuah program pembelajaran sosiologi tanpa harus belajar bahasa komputer terlebih dahulu. Dengan menggunakan media PowerPoint sebagai media pembelajaran, maka diharapkan metode pembelajaran yang digunakan akan semakin variatif dan menarik. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet.

Yang lebih menarik media media poerpoint ini dikembangkan interaktif dengan para siswa. Dalam media powerpoint ini ditambahkan beberapa kuis yang berisi pertanyaan dan latihan. Media ini akan memberikan tanggapan terhadap latihan dan pertnyaan yang diajukan dalam kuis. Benar salahnya jawaban dan skore akhir dalam permainan kuis akan langsung dapat diikuti oleh siswa. Dengan permainan dalam kuis yang komunikatif maka media powerpoint ini akan lebih menarik dan mengesankan bagi siswa. Dengan adanya powerpoint yang komunikatid diharapkan pembelajaran IPS akan lebih menarik dan hidup.

C. Identifikasi Masalah

Dari identifikasi situasi dan kondisi di lapangan maka muncul beberapa permasalahan, antara lain:

- 1) Guru-guru IPS di Kabupaten Gunung Kidul pada umumnya masih menggunakan metode mengajar tradisional, dengan ceramah dan tanya jawab.
- 2) Guru-guru IPS di Kabupaten Gunung Kidul umumnya belum menggunakan variasi media dalam proses pembelajaran.
- 3) Proses belajar mengajar kurang menarik dan tidak atraktif yang diakibatkan kurangnya variasi media pembelajaran.
- 4) Guru-guru IPS di Kabupaten Gunung Kidul belum atau kurang memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk membuat media PowerPoint apalagi yang interaktif

D. Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah yang ditemukan, maka tim pengabdian merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menjadikan proses pembelajaran IPS di SMP Kabupaten Gunung Kidul menjadi menarik dan atraktif?
2. Bagaimana cara memperbaharui, merubah metode dan media pembelajaran IPS di SMP Kabupaten Gunung Kidul menjadi lebih menarik dan atraktif?
3. Bagaimana memberikan keterampilan dan pengetahuan pembuatan media PowerPoint interaktif dan pengaplikasiannya dalam proses belajar mengajar bagi guru IPS di SMP Kabupaten Gunung Kidul?

E. Tujuan Kegiatan

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada guru-guru IPSS di SMP Kabupaten Gunung Kidul.
2. Memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan dan pengembangan media PowerPoint interaktif bagi guru IPS di SMP Kabupaten Gunung Kidul.
3. Membangkitkan kreativitas guru IPS untuk membuat media sendiri dan mencari obyek yang akan dimediasi dalam pembelajaran.

F. Manfaat Kegiatan

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah (SMP) di Kabupaten Gunung Kidul.
- 2) Meningkatkan kompetensi pedagogis guru serta menambah pemahaman tentang pentingnya media dalam proses pembelajaran
- 3) Meningkatkan kemampuan guru IPS dalam merancang pembuatan dan pengembangan media berbasis Power Point.

BAB II

METODE KEGIATAN PENGABDIAN

A. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru bidang studi IPS di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan MTs di wilayah Kabupaten Gunung Kidul, yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul. Kelompok kerja guru ini mengadakan berbagai kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas guru antara lain: pelatihan, workshop, lokakarya, seminar dan lain-lain. Komunikasi antara MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul dengan Jurusan Pendidikan IPS FIS Universitas Negeri Yogyakarta telah terjalin dengan baik sehingga kegiatan ini dianggap sebagai kegiatan rutin bagi hubungan yang sinergis antara perguruan tinggi dengan institusi pengguna *output* khususnya sekolah. Guru-guru IPS MGMP Kabupaten Gunung Kidul juga sering mengadakan kegiatan ilmiah pelatihan, workshop, seminar, dan lain-lain yang menunjang profesionalitas mereka sebagai guru. Dalam hal ini dosen Jurusan Pendidikan IPS FIS Universitas Negeri Yogyakarta diundang dan dilibatkan sebagai narasumber.

Dalam kegiatan ini masing-masing sekolah diharapkan mengirimkan satu orang wakilnya. Harapannya dengan mewakili sekolah mereka, guru IPS yang terlibat dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dapat mempraktekan dan menyebarluaskan keterampilan yang mereka dapatkan kepada sesama guru IPS, guru bidang studi lain dan kepada siswanya. Dengan demikian kegiatan ini memberikan dampak beruntun bagi pengembangan pengetahuan serta diseminasi keahlian kepada sesama guru dan siswa lain.

B. Waktu dan Tempat

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 27 September 2014. Pemilihan waktu didasarkan pada kegiatan MGMP yang secara rutin dilaksanakan pada hari Rabu pada minggu terakhir. Dengan menyesuaikan jadwal kegiatan MGMP maka tim pengabdian dapat memaksimalkan waktu karena guru sudah tidak mempunyai tugas untuk mengajar di kelas masing-masing.

Sedangkan tempat pelaksanaan kegiatan di SMP Negeri 2 Wonosari Gunung Kidul yang terletak di Jalan Wahid Hasyim No 13 Kepek, Wonosari, Gunung Kidul, Yogyakarta. Pemilihan lokasi juga didasarkan pada aksesibilitas peserta (guru) dan tim pengabdian sebagai fasilitator dimana SMP 2 Wonosari dianggap dapat ditempuh oleh semua pihak yang terlibat. Kebetulan jadwal pelaksanaan pertemuan MGMP juga berada di sekolah tersebut sehingga tidak menyulitkan peserta pelatihan dalam mencari dan menemukan lokasi pelatihan.

C. Metode Kegiatan PPM

Secara umum guru-guru SMP bidang studi IPS di Kabupaten Gunung Kidul telah mempunyai kompetensi yang memadai. Sebagian besar telah mempunyai sertifikat pendidik baik melalui jalur portofolio maupun kegiatan PLPG. Secara kedinasan, sebagian besar termasuk guru senior dengan pangkat pembina golongan IV dengan masa kerja lebih dari 25 tahun. Realita ini menggambarkan bahwa tim pengabdian harus mencari alternatif metode pelaksanaan kegiatan yang sesuai bagi mereka. Tim pengabdian akhirnya memutuskan metode kegiatan pelaksanaan PPM sebagai berikut:

1. Ceramah dan tanya jawab

Ceramah dilakukan sebagai salah satu bentuk pengenalan tentang kegiatan yang akan dilakukan pada umumnya, bagaimana kegiatan ini nanti berjalan, dan hal apa yang bisa peserta dapatkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan dilakukan dipadu dengan tanya jawab sebagai salah satu alternatif mendekatkan diri antara pengabdian dengan peserta, sekaligus agar peserta semakin paham tentang apa yang nantinya akan diajarkan.

2. Demonstrasi

Kegiatan demonstrasi bertujuan untuk memperlihatkan dan memperkenalkan media PowerPoint yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran IPS bagaimana membuatnya yang nantinya juga akan dipraktekkan dan merupakan inti dari kegiatan ini

3. Pelatihan dan Tutorial

Kegiatan ini lebih pada bagaimana macam, jenis dan bentuk media PowerPoint interaktif, bagaimana cara menggunakannya, cara pengaplikasiannya pada media pembelajaran dan cara membuatnya

4. Praktek

Kegiatan praktek merupakan kegiatan menuangkan hasil tutorial dalam bentuk nyata, yaitu peserta dihadapkan pada praktek langsung, peserta juga diajarkan bagaimana memulai aplikasi PowerPoint interaktif, *upload* gambar dan video, memadukan dengan materi dan mengolahnya sehingga menjadi media pembelajaran.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN PPM

A. Kegiatan PPM

Kegiatan pengabdian didahului dengan *survey* untuk mengetahui prioritas dan kebutuhan guru untuk meningkatkan profesionalitasnya. Sebenarnya banyak hal yang diperlukan oleh guru di lapangan (sekolah), akan tetapi tim pengabdian akhirnya memutuskan untuk memenuhi harapan MGMP untuk memperoleh pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Power Point. Beberapa kelebihan dari media PowerPoint, antara lain: (1) mudah menggunakannya, (2) mudah dan dapat diproduksi oleh guru sendiri, (3) dapat digunakan secara individu, (4) dapat diulang-ulang sehingga lebih efisien, (5) biaya tidak mahal, (6) memiliki daya tarik, (7) fleksibel penggunaannya, (8) dapat dipergunakan berkali-kali untuk kelas yang sama maupun yang berbeda.

Penggunaan media PowerPoint di lingkungan pendidikan, khususnya sekolah tingkat SMP masih sedikit. Padahal media PowerPoint ini sangat mudah pembuatannya dan tidak memerlukan biaya mahal. Akan tetapi peralatan yang mendukung penggunaan slide power point (khususnya LCD) memang masih terbatas, dimana belum semua kelas dilengkapi dengan LCD. Faktor lain yang menyebabkan belum banyaknya guru-guru yang memanfaatkan power point adalah ketidakmauan dan ketidakmampuan guru untuk membuat dan mengembangkan media tersebut. Faktor ini patut untuk dipahami, terutama untuk guru yang senior (tua) karena umumnya mereka belum familiar menggunakan komputer sehingga tidak terbiasa menggunakan media power point dalam pembelajaran. Oleh karenanya tim pengabdian dari Jurusan Pendidikan IPS FIS Universitas Negeri Yogyakarta melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan dan pengembangan media pembelajaran power point bagi guru-guru di Kabupaten Gunung Kidul, Yogyakarta.

Setelah mengadakan koordinasi antar tim peneliti serta tim peneliti dengan MGMP Kabupaten Gunung Kidul, maka diputuskan kegiatan akan dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 September 2014, bertempat di SMP 2 Wonosari, Gunung Kidul Yogyakarta. Kegiatan dimulai pada pukul 08. 00 WIB yang dibuka oleh Kepala Dinas

Pendidikan Kabupaten Gunung Kidul. Tim pengabdian kemudian menyampaikan materi pelatihan sebagai berikut:

1. Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran IPS.
2. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran power point.
3. Optimalisasi power point sebagai media pembelajaran.

Muara dari penyampaian materi tersebut di atas adalah mendorong guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran karena media akan sangat membantu meningkatkan pemahaman siswa karena media dapat menyentuh lebih banyak indera seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, perabaan, dan lain-lain. Selama ini guru jarang menggunakan media, karena di samping memerlukan waktu dan ketrampilan tertentu, juga dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Permasalahan semakin kompleks ketika sekolah harus menyediakan sarana pendukung yang harganya mahal seperti *sound system*, LCD, Screen, dan sebagainya.

Permasalahan lain adalah guru tidak bisa membuat karena memang tidak mempunyai kemampuan untuk itu khususnya bagi guru yang sudah usia lanjut. Sementara itu bagi guru yang masih muda, mayoritas sudah menggunakan media power point akan tetapi belum secara optimal difungsikan. Beberapa fitur seperti menampilkan suara, film, atau file-file tertentu belum tampak dipergunakan.

Setelah mengikuti kegiatan ceramah dan tanya jawab, tim peneliti melanjutkan kegiatan dengan tutorial pembuatan media berbasis power point. Dalam kegiatan ini tim peneliti memandu dan memfasilitasi para guru dalam membuat contoh media pembelajaran power point. Panitia sebelumnya meminta para guru untuk membawa laptop sehingga kegiatan tutorial ini memungkinkan untuk dilaksanakan. Dengan sabar tim peneliti memandu para guru dalam mencoba berlatih membuat media. Meskipun hasilnya belum memuaskan, akan tetapi sudah dianggap kemajuan apabila para guru sudah dapat membuat sendiri media pembelajaran IPS yang harapannya akan terus dikembangkan di kemudian hari. Sementara itu untuk guru yang relatif masih berusia muda, pada umumnya mereka sudah sanggup membuat dan mengembangkan media *power point*. Namun mereka kesulitan untuk mengembangkan teknik animasi, terutama animasi gerak dinamis yang memungkinkan sebuah objek dapat bergerak sesuai kemauan kita.

B. Pembahasan

Kegiatan pelatihan pembuatan media dirasakan mempunyai manfaat yang besar bagi guru IPS. Mereka menyadari bahwa pembelajaran IPS harus disajikan dengan menarik sehingga membutuhkan media yang dinamis dan dapat menarik perhatian siswa. Sisi lain yang perlu diperhitungkan adalah aspek kemudahan, karena media terus mengalami penyempurnaan dari waktu ke waktu sehingga harus memungkinkan untuk dirubah setiap saat.

Guru-guru umumnya menyambut gembira dengan adanya pelatihan ini yang dibuktikan dengan antusiasme mereka untuk bertanya dalam sesi ceramah. Mereka menanyakan apa saja hal-hal yang mereka hadapi ketika berusaha membuat dan mengembangkan media pembelajaran, mulai dari kendala teknis sampai finansial dan waktu yang terbatas. Dalam hal ini tim pengabdian harus dapat memotivasi guru untuk mengembangkan media meskipun dengan merelakan pengorbanan baik waktu, tenaga maupun keuangan. Tim MGMP juga memberikan sambutan yang sangat positif dimana mereka merasakan bahwa pelatihan tersebut akan memberikan manfaat bagi mereka dalam upaya meningkatkan kompetensi dan kualitas mereka sebagai guru.

Hal masih dirasakan kurang adalah ruangan yang dipergunakan bukan laboratorium komputer seperti yang direncanakan. Ruangan yang dipergunakan adalah ruang pertemuan sehingga tim pengabdian kesulitan untuk melakukan pembimbingan. Di samping itu persiapan yang masih kurang matang dari tim pengabdian sendiri.

Di sini seharusnya tim pengabdian mempersiapkan contoh-contoh gambar atau *file* yang siap untuk ditampilkan dalam *slide*. Di samping itu koordinasi yang masih kurang menyebabkan pelaksanaan kegiatan ini mengalami penundaan. Akan tetapi akhirnya pada akhir bulan Oktober rencana ini masih tetap dapat dilaksanakan.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat

Beberapa hal yang mendukung kegiatan pelaksanaan antara lain:

1. Keinginan yang kuat dari guru IPS SMP Kabupaten Gunung Kidul untuk meningkatkan kualitas dan kompetensinya sehingga bersedia mengikuti berbagai kegiatan pelatihan.
2. Pengurus MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul yang mempunyai komitmen untuk mengubah mentalitas guru untuk selalu terus belajar (prinsip belajar seumur hidup) sehingga membuka peluang terjadinya komunikasi yang efektif antara guru dengan akademisi.
3. Motivasi dan kemauan yang kuat dari guru dan dosen-dosen Jurusan Pendidikan IPS sehingga disela-sela kesibukan masing-masing masih memungkinkan dilaksanakannya kegiatan ini.
4. Sumber daya yang memadai terutama tim pengabdian yang mempunyai kompetensi baik serta menguasai bidangnya.

Di samping beberapa kelebihan di atas, ada hal-hal yang menghambat kegiatan pengabdian ini. Hambatan-hambatan yang ditemui umumnya bersifat klasik sehingga tim pengabdian dan pengurus MGMP dapat menyiasati untuk mencari solusinya. Hambatan-hambatan tersebut antara lain:

1. Kondisi ruang pelatihan kurang memadai karena tidak ditunjang dengan system koneksi internet yang memadai. Di samping itu jumlah computer juga terbatas sehingga tidak semua peserta mendapatkan peralatan.
2. Adanya beberapa guru yang tidak membawa peralatan (*laptop*) sehingga tidak bisa mengikuti kegiatan tutorial dengan baik.
3. Koordinasi yang kurang baik di antara tim pengabdian yang disebabkan oleh kesibukan masing-masing sehingga kegiatan ini agak terlambat dilaksanakan.
4. Waktu pelatihan yang terbatas, yaitu hanya kurang lebih 3 jam tutorial dan pelatihan sehingga ada beberapa pertanyaan dan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan dengan tuntas. Hal ini bisa terjadi karena MGMP menggabungkan beberapa kegiatan dalam satu hari sehingga porsi waktu yang dimiliki oleh tim pengabdian sangat terbatas.

BAB IV PENUTUP

A. Simpulan

Pembelajaran merupakan sebuah seni *transfer* pengetahuan dari orang yang lebih tahu kepada orang yang kurang tahu atau belum tahu. Proses pembelajaran menarik untuk dicermati karena tidak semudah yang kita bayangkan, pembelajaran memiliki sisi unik dan menantang untuk dicermati. Kita sering memandang remeh, memandang mudah proses pembelajaran, yang penting bisa bicara. Proses pembelajaran tidak hanya asal bicara, karena diperlukan suatu skill untuk mengolah proses pembelajaran sehingga menjadi menarik dan meningkatkan minat orang untuk memperhatikan.

Proses pembelajaran yang banyak digunakan dan diketahui oleh masyarakat luas adalah proses pembelajaran dalam bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan proses pembelajaran sudah sangat familier, semua bentuk pendidikan secara langsung maupun tidak langsung selalu menggunakan proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan hakikat pendidikan sendiri yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu caranya adalah dengan pembelajaran.

Setelah mengadakan koordinasi antar tim peneliti serta tim peneliti dengan MGMP IPS Kabupaten Gunung Kidul, maka diputuskan kegiatan akan dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 27 September 2014, bertempat di SMP 2 Wonosari, Gunung Kidul Yogyakarta. Kegiatan dimulai pada pukul 08. 00 WIB yang dibuka oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Gunung Kidul. Tim pengabdian kemudian menyampaikan materi pelatihan sebagai berikut:

4. Urgensi penggunaan media dalam pembelajaran IPS.
5. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran power point.
6. Optimalisasi power point sebagai media pembelajaran.

Muara dari penyampaian materi tersebut di atas adalah mendorong guru untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran karena media akan sangat membantu meningkatkan pemahaman siswa karena media dapat menyentuh lebih banyak indera seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, perabaan, dan lain-lain. Selama ini guru

jarang menggunakan media, karena di samping memerlukan waktu dan ketrampilan tertentu, juga dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Permasalahan semakin kompleks ketika sekolah harus menyediakan sarana pendukung yang harganya mahal seperti *sound system*, LCD, *screen*, dan sebagainya.

Permasalahan lain adalah guru tidak bisa membuat karena memang tidak mempunyai kemampuan untuk itu khususnya bagi guru yang sudah usia lanjut. Sementara itu bagi guru yang masih muda, mayoritas sudah menggunakan media power point akan tetapi belum secara optimal difungsikan. Beberapa fitur seperti menampilkan suara, film, atau file-file tertentu belum tampak dipergunakan.

Setelah mengikuti kegiatan ceramah dan tanya jawab, tim peneliti melanjutkan kegiatan dengan tutorial pembuatan media berbasis power point. Dalam kegiatan ini tim peneliti memandu dan memfasilitasi para guru dalam membuat contoh media pembelajaran power point. Panitia sebelumnya meminta para guru untuk membawa laptop sehingga kegiatan tutorial ini memungkinkan untuk dilaksanakan. Dengan sabar tim peneliti memandu para guru dalam mencoba berlatih membuat media.

Meskipun hasilnya belum memuaskan, akan tetapi sudah dianggap kemajuan apabila para guru sudah dapat membuat sendiri media pembelajaran IPS yang harapannya akan terus dikembangkan di kemudian hari. Sementara itu untuk guru yang relatif masih berusia muda, pada umumnya mereka sudah sanggup membuat dan mengembangkan media power point. Namun mereka kesulitan untuk mengembangkan teknik animasi, terutama animasi gerak dinamis yang memungkinkan sebuah objek dapat bergerak sesuai kemauan kita.

B. Saran

1. Sebaiknya kegiatan seperti ini ditindaklanjuti dengan pemantauan di lapangan apakah para guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran ataukah belum.
2. Sekolah menyelenggarakan kegiatan serupa sehingga semua guru mempunyai kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman. (1986). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan CV Rajawali.
- Budiningsih, C. Asri, (1995), *Strategi Menggunakan Media Pengajaran bagi Pendidikan Dasar*, Yogyakarta: LPM IKIP Yogyakarta.
- Fleming, Malcom dan W Howard Levie, (1988), *Instructional Masage Design*, New Jersey: Educational Technology Publications.
- Gafur, Abdul (1998), *Pemanfaatan Teknologi dan Media Pendidikan untuk Meningkatkan Kemampuan Profesional Tenaga Kependidikan*, Yogyakarta: IKIP
- Gagne, R.M, (1974), *Essentials of Learning for Instruction*, Hindsdal: The Dryden Press.
- Kinder, J.S, (1973), *Using Instructional Media*, New York: D. Van Nostradn Company.
- Soedjono, Soeprpto, (2005), *Pot-Pourri Fotografi*, Jakarta: Penerbit Universitas Trisakti.
- Wenger, Win, (2004), *Beyond Teaching & Learning*, Bandung: Nuansa.