

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT PADA PEMBELAJARAN PPKn DI SD KECAMATAN MUSTIKAJAYA KOTA BEKASI JAWA BARAT

Otib Satibi Hidayat*, Dudung Amir Soleh

Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

*Email: otibsatibi@unj.ac.id

Abstract

This service activity is carried out in the form of Assistance in the Use of PowerPoint-based Interactive Multimedia in Civics Learning at SD Mustika Jaya District, Bekasi City, West Java. This activity aims to provide solutions to partner schools as learning media for Civics. In this activity, the participants consisted of 30 teachers. This activity was carried out online using the Zoom Meeting application. The results of participants' reflections showed that 80% of the participants mastered the development of PowerPoint-based Interactive Multimedia in Civics Learning. With this service activity, it is hoped that teachers can use PowerPoint-based Interactive Multimedia media to improve elementary school student learning outcomes and make learning more interesting.

Keywords: *interactive multimedia; powerpoint; utilization; PPKn.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam wujud Pendampingan Pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint pada Pembelajaran PPKn di SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada sekolah mitra sebagai media pembelajaran PPKn. Pada kegiatan ini, peserta terdiri dari 30 guru.. Kegiatan ini dilakukan secara daring menggunakan aplikasi zoom meeting. Hasil refleksi peserta menunjukkan 80% dari peserta menguasai pengembangan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint pada Pembelajaran PPKn. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan media Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Kata Kunci: multimedia interaktif; powerpoint; pemanfaatan; PPKn.

Submitted: 2021-09-08	Revised: 2022-01-27	Accepted: 2022-01-31
-----------------------	---------------------	----------------------

PENDAHULUAN

Perubahan yang cepat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan fakta dalam kehidupan. Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, merupakan salah satu kunci keberhasilan peningkatan kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan menghadapi tuntutan perkembangan zaman abad ke-21. Abad ke-21 merupakan perubahan zaman dimana ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Pada era digital masyarakat dapat memperoleh informasi lebih mudah dan luas. Teknologi mampu menjadi alat yang membantu sebagian besar kebutuhan manusia sehari-hari. Manusia pada era ini tidak lepas dari perangkat elektronik. Hal ini menjadi tantangan bagi bangsa Indonesia yaitu berusaha mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang berkembang pesat.

Partnership for the 21st Century Learning and Innovation Skills dapat dikuasai oleh generasi penerus bangsa salah satunya melalui pendidikan. Siswa pada abad ke-21 dalam kegiatan pembelajaran harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Guru dalam abad ke-21 bukan hanya sekedar mengajar melainkan harus menjadi manager belajar. Setiap guru diharapkan mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan kondisi belajar yang menantang aktivitas dan kreativitas siswa, memotivasi siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pemerintah dalam merancang pembelajaran abad ke-21 melalui kurikulum 2013 yang pada dasarnya berbasis pada siswa dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dapat kita manfaatkan dalam bidang pendidikan. Menurut Syaifuddin pendidikan Abad ke-21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan,

keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (A. Setiawan, 2018; Syarifuddin, n.d.; Trianto, n.d.).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mampu mengikuti perkembangan IPTEK beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi yaitu mengakses informasi melalui teknologi, sehingga perkembangan IPTEK ini membawa masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi untuk mengakses informasi surat kabar, audio visual, elektronik, dan sumber-sumber informasi *up to date*.

Sejalan dengan pernyataan tersebut bahwa perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dapat kita manfaatkan dalam bidang pendidikan. Salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan suatu pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana penyampaian informasi berupa media visual, audiovisual, maupun multimedia. Azhar menyatakan bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa (Arsyad Azhar, 2007).

Pandemi global yang terjadi di Indonesia membuat banyak pihak ikut berperan dalam mengatasinya. Pandemi yang disebabkan oleh Coronavirus menyebabkan banyak dampak di Indonesia. Salah satu dampak pandemi Coronavirus 2019 (COVID-19) ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia (Mahyoob, 2020; Means & Neisler, 2021). COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernafasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARS-Co V-2).(A. R. Setiawan, 2020) Pemerintah berupaya untuk menanggulangi dampak yang muncul dari pandemi ini dengan cara menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu, pemanfaatan produk ini diharapkan dapat digunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh khususnya pada pembelajaran PPKn Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosio kultural, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan yang diamanatkan oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.(Benaziria, 2018; Ramadhani, 2017; Yudia & Ismail, n.d.) Berdasarkan ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa PPKn memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik untuk siap menghadapi masa depan. Perlu adanya pemanfaatan sumber belajar PPKn bukan hanya menggunakan buku namun menggunakan media yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan lingkungan sekitar. Apabila guru menggunakan media dan sumber belajar yang menarik, maka tujuan pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diinginkan dan peserta didik mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan harus berkesan agar peserta didik dapat menentukan tujuan atau cita-cita yang diinginkan agar siap menghadapi tantangan yang ada di masa mendatang.

Kurangnya media dan sumber belajar yang digunakan guru membuat peserta didik menjadi bosan sehingga peserta didik tidak mencapai hasil belajar minimum. Selain itu, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar pada pembelajaran PPKn SD mendorong peneliti merasa perlunya pengembangan *PowerPoint* untuk dijadikan media pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik agar tuntas dalam memperoleh hasil belajar (Zulkaida et al., 2005).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengembangkan kompetensi dan penyampaian materi, tetapi juga ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat (Ihsan, n.d.). Guru kesulitan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, kurang menarik, dan memiliki keterterapan yang rendah. PPKn sejatinya diharapkan mampu membentuk warga negara Indonesia

yang religius, berkemanusiaan dan berkeadaban, memiliki jiwa nasionalisme, bertanggung jawab dan adil terhadap lingkungan sosialnya serta demokratis. Untuk itu diperlukan sekali proses pembelajaran yang sangat baik, pembelajaran yang berorientasi pada siswa, dan media pembelajaran yang variatif. Agar mereka tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Karena untuk membentuk siswa dengan karakter yang baik, diperlukan proses yang cukup Panjang (Berkowitz & Simmons, 2003; Koyan, 2013).

Pengabdian ini bermaksud memanfaatkan Media Powerpoint sebagai bahan ajar dalam belajar dan pembelajaran PPKn SD sehingga menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pemilihan Powerpoint ini dipilih karena media ini cukup menarik dan sesuai dengan kondisi perkembangan siswa sekolah dasar.

Metode

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan ini ialah *brainstorming*, *case identification*, ceramah bervariasi, *workshop* dan *problem solving*.

Kegiatan ini akan dilaksanakan di SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

1. *Brainstorming*, tentang konsep pentingnya pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis media/alat peraga.
2. *Case identification*, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan program peningkatan hasil belajar siswa yang beririsan dengan pembelajaran PPKn siswa SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat
3. Simulasi tentang esensi pemberdayaan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint.
4. *Workshop*, implementasi pemanfaat Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint.
5. *Problem solving*, terhadap permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan program peningkatan hasil belajar PPKn siswa yang diajarkan secara langsung

Kegiatan tersebut dilakukan secara *team teaching* dengan menerapkan pendekatan andragogi. Hal ini dilaksanakan sebagai upaya agar semua peserta mampu mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki yang pada akhirnya diharapkan mampu menghasilkan guru yang terampil dalam pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint dalam proses pembelajaran, pencatatan ke dalam jurnal, sampai pendampingan kepada siswa dalam menyiapkan generasi bangsa yang cerdas sikap di era globalisasi ini.

Partisipasi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan izin pelaksanaan sekaligus menugaskan para guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, mitra akan dilibatkan langsung pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sebagai bentuk adanya sinergi antara Dinas Pendidikan di Kecamatan Mustika Jaya, Kota Bekasi dengan FIP UNJ khususnya dengan Program Studi PGSD dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Evaluasi terhadap kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yaitu pada awal, selama proses berlangsung, dan pada akhir kegiatan.

Pada awal kegiatan, evaluasi dilakukan terkait persiapan pelaksanaan pendampingan, yang meliputi kesiapan peserta yang terlibat serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan selama proses berlangsung. *Evaluasi proses*; dilaksanakan pada saat kegiatan berlangsung, dilakukan dengan menggunakan teknik observasi terhadap pelaksanaan pendampingan dan workshop. Sementara *evaluasi pada akhir* kegiatan dilaksanakan untuk persepsi umum peserta pelatihan terhadap pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran PPKn. Selain itu, dilakukan pula penilaian peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk *feedback* pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Jenis luaran yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi yang ditawarkan adalah; 1). Guru-guru SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat memperoleh materi Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint sebagai peningkatan hasil belajar siswa untuk muatan pembelajaran PPKn, 2). Guru-guru SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat mendapatkan pemahaman konsep dengan diberikan pelatihan secara berkelanjutan tentang Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint sebagai peningkatan hasil belajar siswa untuk muatan pembelajaran PPKn , 3). Guru-guru SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat mendapatkan masukan pemecahan masalah yang terjadi dalam Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint sebagai peningkatan hasil belajar siswa.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan berupa pendampingan penerapan aplikasi sikap dalam implementasi kurikulum 2013 revisi di SDIT YARQI, Kota Bekasi pada tanggal 7 dan 14 Juli 2021. Pendampingan terhadap guru-guru dilakukan selama dua hari dengan agenda dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Agenda kegiatan

Hari/Tanggal	Agenda
Sabtu, 07 Juli 2021	<ul style="list-style-type: none">- <i>Brainstorming</i>, tentang konsep pentingnya pengembangan pendekatan pembelajaran berbasis media/alat peraga.- <i>Case identification</i>, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan program peningkatan hasil belajar siswa yang beririsan dengan pembelajan PPKN siswa SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat
Sabtu, 08-08-2020	<ul style="list-style-type: none">- Simulasi tentang esensi pemberdayaan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint.- <i>Workshop</i>, ilimplementasi pemanfaat Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint.- <i>Problem solving</i>; terhadap permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan program peningkatan hasil

Program pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan ini memberikan beberapa alternatif solusi untuk membantu memecahkan masalah yang dihadapi di lingkungan kehidupan mitra dalam hal ini guru-guru SD Mustika Jaya, Kota Bekasi, Jawa Barat, Solusi yang dapat diberikan diantaranya:

1). Mendampingi guru-guru SD menggali pengetahuan tentang pengembangan pendekatan pembelajaran yang kreatif, *enjoyable*, dan *meaningfull*, 2) Membimbing penerapan media/alat peraga kontemporer yang sesuai dengan muatan Pembelajaran PPKn, 3) Melatih keterampilan memanfaatkan media multimedia interaktid berbasis powerpoint dalam proses pembelajaran yang bermuatan PPKN SD, 4) Menggugah guru-guru agar memiliki kesadaran pentingnya pemanfaatan media multimedia interaktif berbasis powerpoint sebagai upaya pembelajaran PPKn khususnya yang terjadi di sekitar wilayah mitra.

Sebagai sebuah solusi maka jika diperhatikan hakikat multimedia interaktif berbasis powerpoint, maka tentang hak tersebut akan dipaparkan sebagai berikut:

Multimedia interaktif berbasis powerpoint dikembangkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis sendiri memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

1. Menampilkan *PowerPoint* dengan tampilan lebih menarik sesuai dengan usia anak sekolah dasar.

2. Mengemas materi, kuis, video, dan informasi tambahan lainnya mengenai berbagai pekerjaan yang ada di sekitar dalam bentuk *flash*.

Langkah pertama pada kegiatan pengabdian ini adalah: menyiapkan identifikasi masalah & materi kebutuhan pelatihan. Hal itu dilakukan dengan tujuan agar guru-guru memperoleh materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn. Dengan pendekatan demikian maka akan tersusun materi pelatihan yang sesuai.

Selanjutnya penulis juga memberikan sosialisasi dengan pelatihan berkelanjutan tentang materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn. Hal itu bertujuan agar guru-guru mendapatkan pemahaman konsep dengan diberikan pelatihan secara berkelanjutan tentang materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn. Target dari pendampingan ini adalah memberikan pemahaman konsep 100% dibuktikan dengan pelaksanaan pembelajaran sesuai materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn.

Selanjutnya penulis juga melakukan sosialisasi materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn. Targetnya adalah agar guru-guru SD di sekitar Mustika Jaya Kota Bekasi mendapatkan masukan pemecahan masalah yang terjadi dalam pemanfaatan materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn. Dengan demikian manfaat penggunaan media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn menjadi nyata dan terukur.

Penulis melakukan pendampingan dalam melaksanakan tindak lanjut pemanfaatan materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn kepada seluruh guru-guru. Hal tersebut secara intensif dilakukan untuk mengantisipasi apabila ada catatan-catatan pemanfaatan materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn yang perlu pendampingan dan perlu bimbingan. Dengan program pendampingan pemanfaatan media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn maka akan tersosialisasikannya penerapan pemanfaatan materi media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam pembelajaran PPKn khususnya di SD sekitar Mustika Jaya, Kota Bekasi, Jawa Barat.

Kesimpulan

Pengembangan pendekatan pembelajaran yang kreatif, *enjoyable*, dan *meaningfull* dapat diciptakan melalui pemanfaatan Multimedia Interaktif berbasis PowerPoint, termasuk pada saat menyampaikan muatan materi pelajaran PPKn SD. Melalui pemanfaatan media multimedia interaktif berbasis powerpoint guru-guru SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat telah dapat menerapkan media/alat peraga kontemporer yang sesuai dengan muatan pembelajaran PPKn.

Program pendampingan dalam rangka pemanfaatan media multimedia interaktif berbasis powerpoint, guru-guru SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat telah memiliki keterampilan memanfaatkan media multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam proses pembelajaran yang bermuatan PPKn SD. Dengan program pengabdian yang penulis lakukan maka guru-guru SD Kecamatan Mustika Jaya Kota Bekasi Jawa Barat telah memiliki kesadaran pentingnya pemanfaatan media multimedia interaktif berbasis powerpoint sebagai upaya dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

Daftar Pustaka

Arsyad Azhar. (2007). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

Benaziria, B. (2018). Pengembangan Literasi Digital pada Warga Negara Muda dalam Pembelajaran PPKn melalui Model VCT. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 11. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v10i1.8331>

- Berkowitz, M. W., & Simmons, P. (2003). Integrating Science Education and Character Education - The Role of Peer Discussion. *The Role of Moral Reasoning on Socioscientific Issues and Discourse in Science Education*, 117–138.
- Ihsan. (n.d.). Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah. *Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(2).
- Koyan, I. W. (2013). *Pengembangkan Alat Ukur Pendidikan Karakter Dan Kepekaan Moral Para Mahasiswa the Development of Measurement Tools of Characters Education and Moral Sensitivity of the Students of*. 1(1), 1–8.
- Mahyoob, M. (2020). Challenges of e-Learning during the COVID-19 Pandemic Experienced by EFL Learners. *Arab World English Journal*, 11(4), 351–362. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no4.23>
- Means, B., & Neisler, J. (2021). *Teaching and Learning in the Time of COVID: The Student Perspective*. 25(1).
- Ramadhani, S. P. (2017). Pengaruh Pendekatan Cooperative Learning Tipe (TPS) Think, Pair, and Share Terhadap Hasil Belajar PKn di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 2(02), 124. <https://doi.org/10.25273/pe.v7i2.1653>
- Setiawan, A. (2018). Effect of Higher Order Thinking Laboratory on the Improvement of Critical and Creative Thinking Skills. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 306, Issue 1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/306/1/012008>
- Setiawan, A. R. (2020). Lembar Kegiatan Literasi Sainifik untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19). *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 28–36.
- Syarifuddin. (n.d.). *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. Penerbit Deepublish.
- Trianto. (n.d.). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT Bumi Aksara.
- Yudia, F. dan A., & Ismail. (n.d.). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Jurnal PPKN UNJ Online*, 01(02).
- Zulkaida, A., Dewi, M. P., & Prabowo, H. (2005). Metode mengajar dengan menstimulasi otak kiri dan otak kanan. *Seminar Nasional PESAT*, 96–103. <http://repository.gunadarma.ac.id/925/x>