

## PELATIHAN *POWERPOINT* SEBAGAI DASAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID DENGAN PEMANFAATAN *ISPRING SUITE* BAGI GURU MI AL QOSIMY

Siti Sulaikho<sup>1\*</sup>, Moh. Anshori Aris Widya<sup>2</sup>, Ulfa Wulan Agustina<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>2</sup>Program Studi Informatika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

\*Email: ikho.zul@unwaha.ac.id

### ABSTRAK

Metode ceramah yang merupakan metode konvensional adalah metode yang sering digunakan oleh guru MI Al Qosimy selama proses pembelajaran. Alasan pemilihan metode ceramah adalah metode ceramah mudah dilakukan, tidak membutuhkan waktu yang lama, tidak menguasai metode lain, serta metode lain membutuhkan waktu lebih lama. Akibatnya, peserta didik kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan terkait media pembelajaran yang menarik, yaitu pelatihan *Powerpoint* sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis android. Tujuan pelatihan ini untuk memperdalam pengetahuan tentang *PowerPoint* sehingga mempermudah proses pengembangan media pembelajaran berbasis android. Peserta pelatihan adalah guru MI Al Qosimy yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di MI Al Qosimy yang terletak di desa Watugaluh, kecamatan Diwek, kabupaten Jombang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, sedangkan analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Hasil yang didapat setelah pelatihan menunjukkan bahwa 5% guru MI Al Qosimy sering mengaplikasikan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran interaktif, 90% menyatakan sering, dan 5% jarang menggunakan. Alasan mengaplikasikan *PowerPoint* antara lain mudah diterapkan sebanyak 30%, tidak membutuhkan banyak waktu sebanyak 20%, peserta didik lebih antusias sebanyak 30%, dan materi lebih cepat dikuasai sebanyak 20%. Adapun respon peserta didik terhadap penerapan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran interaktif adalah 20% menunjukkan sangat senang dan 80% menyatakan senang.

**Kata Kunci:** *powerpoint*; *ispring suite*; android; media pembelajaran; interaktif

### PENDAHULUAN

MI Al Qosimy terletak di desa Watugaluh, kecamatan Diwek, kabupaten Jombang. Terdapat 20 guru yang tidak berlatarbelakang Teknologi Informasi. Hal ini berpengaruh terhadap pemilihan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Metode pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi adalah ceramah. Sesekali guru mengirim link video pembelajaran sebagai bagian dari pekerjaan rumah. Akan tetapi, tidak semua peserta didik dapat mengakses dengan lancar karena tinggal di daerah yang sulit sinyal.

Solusinya adalah dengan membuat media pembelajaran berbasis android [1]. Media pembelajaran berbasis android memiliki keuntungan dapat diakses secara *online* maupun *offline* sehingga tidak terpengaruh oleh sulitnya sinyal [2]. Keuntungan lainnya adalah 89% penduduk Indonesia merupakan pengguna android sehingga pemanfaatan android sebagai

media pembelajaran menjadi mudah dilakukan karena bukan hal yang asing [3].

Media pembelajaran ini memanfaatkan *iSpring Suite* yang merupakan bagian dari *PowerPoint* [4] serta HTML5 yang merupakan jembatan menuju aplikasi android [5].

Alur pembuatan media pembelajaran berbasis android dimulai dari *PowerPoint* [6]. Media pembelajaran yang sudah dibuat dengan menggunakan *PowerPoint* kemudian dirubah menjadi HTML5 [7]. Proses perubahan ini memanfaatkan *iSpring Suite* [8]. Setelah itu, HTML5 dijadikan aplikasi android [9]. Pada tahap terakhir ini menggunakan web2apk untuk proses menjadikan aplikasi pada android [10].

Penguasaan *PowerPoint* yang merupakan langkah pertama dari pembuatan media pembelajaran berbasis android membuat *PowerPoint* menjadi sangat penting. Oleh karena itu, tujuan pelatihan *PowerPoint* bagi guru MI Al Qosimy adalah memperdalam pengetahuan tentang *PowerPoint* sehingga

mempermudah proses pengembangan media pembelajaran berbasis android.

Target yang dicapai adalah penguasaan *PowerPoint* sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis android.

### METODE PELAKSANAAN

Peserta pelatihan adalah guru MI Al Qosimy yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di MI Al Qosimy yang terletak di desa Watugaluh, kecamatan Diwek, kabupaten Jombang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan selama pelatihan berupa angket. Angket atau kuesioner merupakan pertanyaan yang diberikan secara tertulis kepada responden [11].

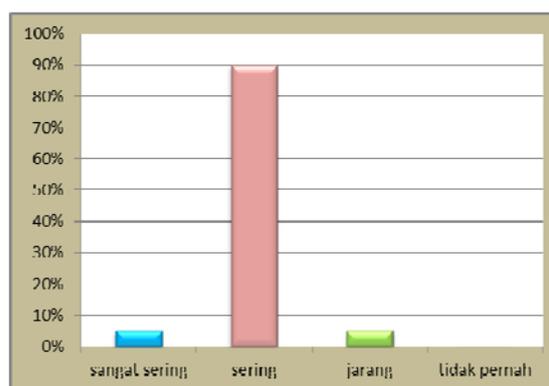
Jawaban dari sebaran angket diberupakan angka sehingga data yang diambil termasuk data kuantitatif [12]. Data ini kemudian diukur dengan skala Likert 4 tingkat. Skala Likert adalah skala respon psikometri untuk membantu responden dalam mengisi jawaban [13]. Tujuan lain dari penggunaan skala Likert adalah mengukur kepastian dari jawaban yang dipilih oleh responden [14].

Adapun analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif. Tujuan metode deskriptif adalah menggambarkan fakta, sifat, serta fenomena yang diteliti secara sistematis, faktual, dan akurat [15]. Statistik deskriptif mengarah pada rata-rata, persentase, atau tingkat keserangan pada jawaban [16]. Statistik deskriptif yang dipilih dalam memproses data pelatihan *PowerPoint* adalah modus atau tingkat keserangan jawaban.

### HASIL YANG DICAPAI

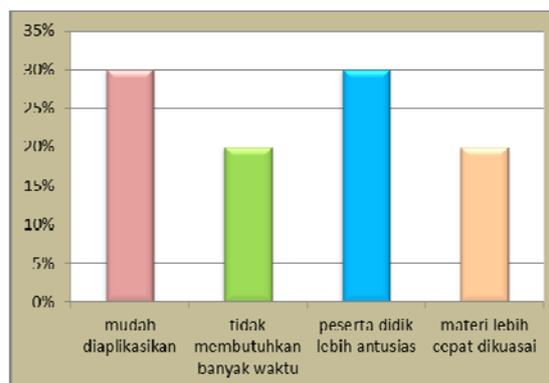
Metode ceramah merupakan metode sering digunakan oleh guru MI Al Qosimy. Alasan pemilihan metode ceramah adalah mudah dilakukan, tidak membutuhkan waktu yang lama, tidak menguasai metode lain, serta metode lain membutuhkan waktu lebih lama. Akibatnya, peserta didik kurang antusias selama proses pembelajaran berlangsung.

Pelatihan *PowerPoint* memberi dampak yang positif baik bagi guru MI Al Qosimy maupun bagi peserta didik. Setelah pelatihan dilaksanakan, 5% guru MI Al Qosimy kemudian sering mengaplikasikan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, 90% menyatakan sering, dan 5% jarang menggunakan.



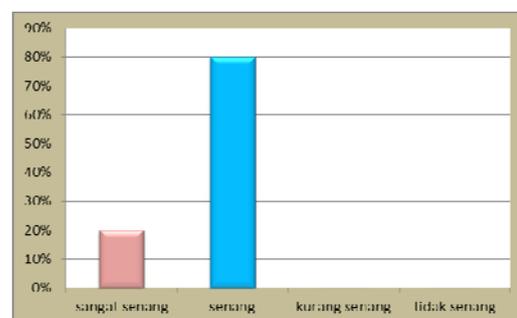
Gambar 1. Frekuensi Penerapan *PowerPoint*

Alasan mengaplikasikan *PowerPoint* antara lain mudah diterapkan sebanyak 30%, tidak membutuhkan banyak waktu sebanyak 20%, peserta didik lebih antusias sebanyak 30% dan materi lebih cepat dikuasai sebanyak 20%.



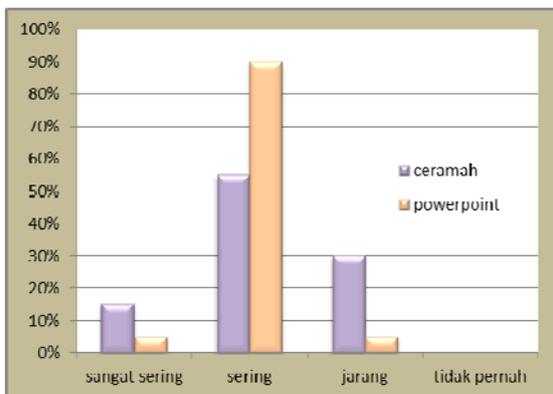
Gambar 2. Alasan Penerapan *PowerPoint*

Adapun respon peserta didik adalah 20% menunjukkan sangat senang dan 80% menyatakan senang dengan diterapkannya *PowerPoint* sebagai media pembelajaran interaktif.



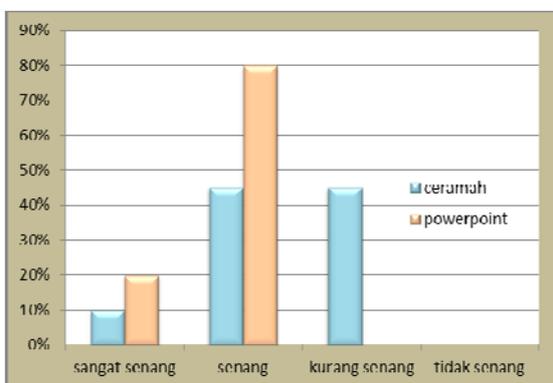
Gambar 3. Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan *PowerPoint*

Berikut adalah perbandingan antara frekuensi penggunaan metode ceramah sebelum pelatihan dan penerapan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran setelah pelatihan dilaksanakan.



Gambar 4. Perbandingan Frekuensi Penerapan Metode Ceramah dan *PowerPoint*

Adapun perbandingan respon peserta didik terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dan penerapan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Perbandingan Respon Peserta Didik Terhadap Penerapan Metode Ceramah dan *PowerPoint*

## KESIMPULAN

Metode ceramah sering digunakan oleh guru MI Al Qosimy untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Pemilihan metode ceramah bukan didasarkan oleh meningkatnya hasil belajar peserta didik, akan tetapi karena guru masih belum menguasai media pembelajaran lainnya yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja, baik offline maupun online.

Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan media pembelajaran berbasis android dengan *iSpring Suite*. *iSpring Suite* merupakan bagian dari *PowerPoint* sehingga penguasaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran merupakan keharusan.

Hasil yang didapat setelah pelatihan *PowerPoint* adalah bertambahnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran. Semula, guru MI Al Qosimy memilih metode ceramah dengan alasan mudah dilakukan sebesar sebesar 65%, tidak membutuhkan waktu yang lama sebesar 5%, tidak menguasai metode lain sebesar 15%, serta metode lain membutuhkan waktu lebih lama sebesar 15%. Kini, guru MI Al Qosimy memilih menerapkan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran dengan alasan mudah diterapkan sebanyak 30%, tidak membutuhkan banyak waktu sebanyak 20%, peserta didik lebih antusias sebanyak 30% dan materi lebih cepat dikuasai sebanyak 20%.

Faktor keunggulan yang dijumpai selama pelatihan adalah antusiasme yang tinggi dari para guru MI Al Qosimy dan umpan balik yang baik. Adanya interaksi aktif selama pelatihan membuat proses penyerapan materi dan praktik berlangsung dengan lebih cepat.

Adapun beberapa kelemahan yang ditemukan selama proses pelatihan adalah pengetahuan rendah para guru MI Al Qosimy terhadap *PowerPoint* sehingga materi yang semula ditargetkan untuk peserta dengan tingkat pengetahuan lanjutan, beralih ke materi dasar. Untuk itu, perlu adanya kegiatan lanjutan sehingga pengetahuan akan *PowerPoint* semakin lengkap dan mendalam, serta mempermudah proses pembuatan media pembelajaran berbasis android.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi/Deputi Bidang Penguatan Riset dan Pengembangan atas dukungan serta kepercayaan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. U. Hasan and S. Sulaikho, "The Analysis Of Student's Response To The Development Of Media-Based Android On Subjects Nahwu," *El-Thumuhah*, vol. 3, no. 1, pp. 2–6, 2020, [Online].

- Available:  
[https://journal.uir.ac.id/index.php/THUM\\_UHAT/article/download/7004/3461](https://journal.uir.ac.id/index.php/THUM_UHAT/article/download/7004/3461).
- [2] I. M. Umam and S. Sulaikho, "Feasibility of Android-Based iSpring Suite Learning Media in Fiqh Subjects," *Al-Hayat J. Islam. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 122–131, 2021, [Online]. Available: <https://doi.org/10.35723/ajie.v5i1.174>.
- [3] C. S. Romadhoni and S. Sulaikho, "Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Materi Kisah Teladan Nabi Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar," *Al-Thariqah J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 7, no. 1, pp. 1–25, 2022, doi: 10.25299/al-thariqah.2022.vol7(1).7239.
- [4] S. C. Romadhoni and S. Sulaikho, "Validasi Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Kisah Nabi Ibrahim," *JoEMS J. Educ. Manag. Stud.*, vol. 4, no. 6, pp. 51–62, 2021, [Online]. Available: <http://ojs.unwaha.ac.id/index.php/joems/article/view/615>.
- [5] Y. W. Fadilah and S. Sulaikho, "Fa'aliyyah Al-Wasilah Al-Ta'limiyyah iSpring Suite Bi Android Fi Ta'lim Qawaid Al-Lughah Al-Arabiyyah," *Hijai-Journal Arab. Lang. Lit.*, vol. 04, no. 2, pp. 198–212, 2021, [Online]. Available: <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/hijai/article/view/13539>.
- [6] Y. W. Fadilah and S. Sulaikho, "Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof," *Arabia*, vol. 13, no. 2, pp. 315–338, 2022, doi: 10.21043/arabia.v13i2.10710.
- [7] W. Syifa, S. Sulaikho, and K. N. Al Wachidah, "Jadîr al-Wasâ'il iSpring Suite bi Android fi Talim al-Qawâ'id al-Lughah al-'Arabiyyah," *J. Alfazuna J. Pembelajaran Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 5, no. 2, pp. 1–47, 2021, [Online]. Available: <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/alfazuna/article/view/1241>.
- [8] V. Fikrotin and S. Sulaikho, "Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Morfologi Bahasa Arab," *Ta'lim al-'Arabiyyah J. Pendidik. Bhs. Arab Kebahasaaraban*, vol. 5, no. 2, pp. 193–204, 2021, doi: 10.15575/jpba.v5i2.13587.
- [9] R. Aisyah and S. Sulaikho, "Validitas Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama' dan Qashar," *Tarlim J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 4, no. 2, pp. 169–178, 2021, doi: 10.32528/tarlim.v4i2.5423.
- [10] V. Fikrotin and S. Sulaikho, "Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof," *Al-Ittijah J. Keilmuan dan Kependidikan Bhs. Arab*, vol. 13, no. 2, pp. 95–118, 2021, doi: doi: <http://dx.doi.org/10.32678/al-ittijah.v13i2.4852>.
- [11] E. Suwandi, F. H. Imansyah, and H. Dasril, "Analisis Tingkat Kepuasan Menggunakan Skala Likert pada Layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome," *J. Tek. Elektro*, p. 11, 2018.
- [12] I. Jayusman and O. A. K. Shavab, "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah," *J. Artefak*, vol. 7, no. 1, pp. 13–20, 2020, doi: 10.25157/ja.v7i1.3180.
- [13] D. I. I. Ulumuddin and P. Sulistiyawati, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro," *Sci. TECH J. Ilmu Pengetah. dan Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 35–44, 2021.
- [14] T. Nempung, T. Setiyaningsih, and N. Syamsiah, "Otomatisasi Metode Penelitian Skala Likert Berbasis Web," in *Seminar Nasional Teknologi*, 2015, no. November, pp. 1–8.
- [15] R. V. K. Dewi, D. Sunarsi, and I. R. Akbar, "Dampak Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Minat Belajar Siswa Di SMK Ganesa Satria Depok," *J. Ilm. Wahana Pendidik.*, vol. 6, no. 4, pp. 295–307, 2020, doi: 10.5281/zenodo.4395889.
- [16] E. Martasari, S. Sapharahayuningsih, and D. Delrefi, "Kepercayaan Diri Anak Dalam Pembelajaran Pengembangan Berbahasa Pada Kelompok B1 Paud Assalam Muara Bangkahulu Kota Bengkulu," *J. Ilm. Potensia*, vol. 3, no. 1, pp. 11–17, 2019, doi: 10.33369/jip.3.1.11-17.