

## Video Power Point Video dalam Pembelajaran Online

Andi Abidah<sup>1</sup>, Andi Yusdi Dwiasta<sup>2</sup>, Panennungi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Teknik Sipil & Perencanaan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) adalah SMKN 1 Watansoppeng, permasalahan mitra dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut yaitu (1). Mitra dalam hal ini adalah guru SMKN 1 yang tidak memiliki pengetahuan tentang pembelajaran online dengan menggunakan video powerpoint. (2). Mitra dalam hal ini adalah guru SMKN 1 Watansoppeng belum bisa memanfaatkan aplikasi video power point sehingga murid dapat mengikuti pembelajaran tanpa internet. (3). Mitra sasaran belum terampil membuat video power point untuk pembelajaran online atau jarak jauh. Metode yang digunakan adalah: ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan mitra pendamping. Hasil yang dicapai adalah (1) Mitra dalam hal ini guru-guru SMKN 1 Soppeng memiliki pengetahuan tentang pembuatan video power poin untuk pembelajaran online. (2). Mitra dalam hal ini guru-guru SMKN 1 Soppeng mengenal aplikasi dan penggunaannya dalam pembuatan video pembelajaran (3). Mitra dalam hal ini guru-guru SMKN 1 Soppeng terampil membuat video power point untuk pembelajaran online (4). Mitra dalam hal ini guru-guru SMKN 1 Soppeng mengaplikasikannya pada materi pembelajarannya

**Kata kunci:** guru, power point video, belajar online,

This Community Partnership Program (PKM) partner is SMKN 1 Watansoppeng. The problem is (1) SMKN 1 teacher partners do not have online learning knowledge with PowerPoint videos (2) SMKN 1 Watan Soppeng teacher partners have not been able to take advantage of the application to learn with and without the Internet. (3) Partners are not yet skilled in online learning applications. The method uses lectures, demonstrations, discussions, and suggestions. The results of this Community Partnership (PKM) program are (1) Partners increase their knowledge of the program (2). Partners understand the program (3) Partners can operate the program (4) Partners can apply the program to their learning.

**Keywords:** teachers, powerpoint video, online study.

### I. PENDAHULUAN

Coronavirus yang menyebar keseluruh dunia telah mengubah budaya manusia diseluruh dunia, mulai dari aktifitas kantor,kampus, sekolah, perdagangan semua sudah dilakukan dengan online. Semua kegiatan dilakukan dengan work from home atau disingkat dengan kata WFH, begitu pun dengan murid sekolah dari SD-SMA/SMK dan universitas melakukan pembelajaran full daring. Hal ini dilakukan dengan adanya aturan pemerintah pusat, kota dan kabupaten menerapkan social distancing. Tujuan adalah untuk memutus penyebaran COVID-19, dimana penyebaran dengan mudah dari manusia ke manusia.

Selain itu, perkembangan teknologi 4.0 telah mempengaruhi peningkatan yang signifikan pada bidang Pendidikan. Beberapa sekolah di perkotaan telah melakukan pembelajaran dengan berbasis online, dimana memanfaatkan jaringan internet dengan media computer, handphone and ipad/tablet. Usia pengguna internet bervariasi, sesuai dengan pemanfaatan masing-masing seperti media sosial, hiburan, permainan, menjelajah (browsing), transaksi jual-beli, dan sebagainya. Penggunaan internet telah dilakukan dengan berbagai usia termasuk siswa Sekolah Dasar. Menurut Tapscoot (2009;12) usia anak SD berada di generasi Z (lahir tahun 1998-2009) dan generasi A (lahir tahun >2009) yang lebih memanfaatkan internet lebih banyak.

Karakteristik pada generasi Z dan A memiliki kesamaan yakni fasih teknologi, intens berinteraksi melalui media sosial, dan ekspresif.

Kemudahan akses internet yang diperoleh guru dan siswa/siswi merupakan bagian dari budaya masyarakat yang bergeser ke era digital. Setiap individu tidak dapat mencegah atau menolaknya, karena teknologi berdampingan dalam kehidupan masyarakat. Bergesernya budaya ini, harus ditangkap oleh seorang guru dalam melakukan pembelajaran. Guru sebagai agen of change dimana memiliki kedudukan yang penting dalam perubahan kondisi pebelajar.

Menurut Putra Wijaya dalam (Suryawan, 2020) belajar dirumah tidak menjadi masalah karena pembelajaran bisa dilakukan kapan dan dimana saja, apalagi sudah ada didukung dengan sistem daring. Jadi proses pembelajaran bisa terjadi di rumah, di sekolah maupun di masyarakat. Oleh karena itu semua bisa berjalan dengan baik, dengan dukungan fasilitas seperti internet.

Pembelajaran berbasis daring learning menunjukkan keterogisasi setuju. Hal ini ditunjukkan setelah mengikuti pembelajaran berbasis daring learning, para siswa semakin semangat mengikuti pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA dan Para siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. (Sobron et al., 2019)

Untuk anak-anak diperkotaan atau wilayah yang memiliki akses internet dapat melakukan pembelajaran online dengan mudah dan lancar, Tetapi untuk murid-murid yang berada di desa atau yang tidak terjangkau oleh internet maka pembelajaran online sangat sulit untuk diterapkan. Hasil wawancara dengan guru SMKN 1 Watan Soppeng bahwa banyak murid mereka tidak bisa mengikuti pembelajaran online dikarenakan berada di pegunungan atau di desa tidak adanya jaringan internet. Selain itu didapat informasi bahwa guru-guru masih memiliki kekurangan tentang pembelajaran daring.

Untuk itu tim pengabdian dari UNM program studi Arsitektur tertarik melakukan pengabdian masyarakat dengan memperkenalkan power point video pada guru SMKN 1 Watan Soppeng. Dimana

power point video ini bisa di pergunakan dalam pembelajaran jarak jauh pada saat pandemic ini.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

- Agar mitra dapat mengenal dan penggunaan aplikasi power poin video maka dilakukan metode adalah ceramah, demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab.



- Agar mitra terampil membuat video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi power poin video metode yang digunakan adalah demonstrasi, diskusi, dan tanya jawab.
- Agar mitra memiliki kemampuan meningkatkan membuat video pembelajaran maka metode yang digunakan adalah demonstrasi, diskusi, tanya jawab, dan pendampingan mitra.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

### A. Realisasi Penyelesaian Masalah

Realisasi penyelesaian masalah diuraikan sebagai berikut.

#### 1. Melakukan Perizinan dan Persiapan Lokasi

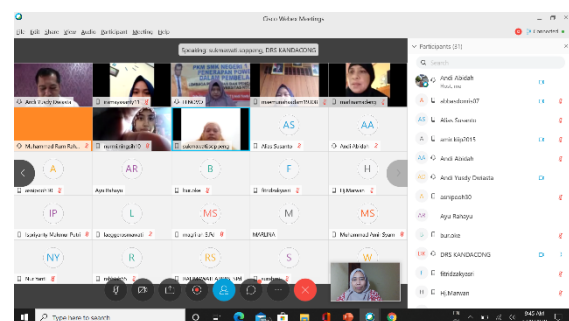
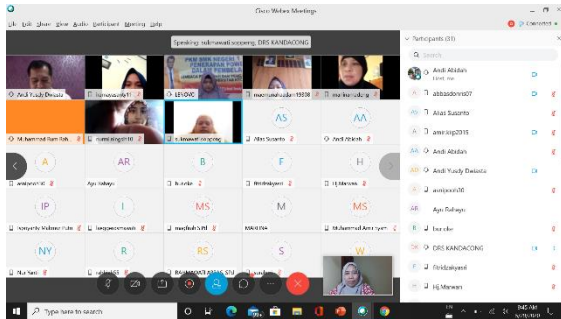
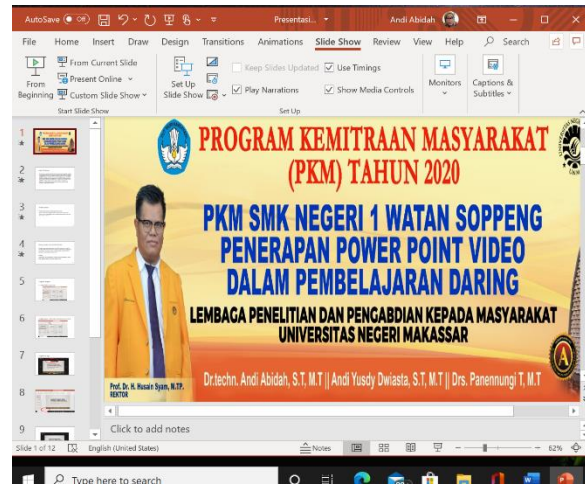
Untuk memulai kegiatan PKM di SMKN 1 Watansoppeng, maka terlebih dahulu dibuatkan perizinan. Surat izin pelaksanaan kegiatan PKM ditanda tangani oleh ketua lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar (UNM). Selanjutnya dilakukan perizinan kepada kepala sekolah SMKN 1 Watansoppeng untuk mendapatkan izin pelaksanaan kegiatan PKM. Kegiatan pelatihan online dilakuka 29 mei-1 juni 2020

## 2. Melakukan Sosialisasi

Materi sosialisasi di fokuskan pada (1) pentingnya pembelajaran online saat corona virus melanda dunia (2) aplikasi yang di gunakan (3) peralatan yang di gunakan adalah komputer Metode yang digunakan adalah: online dan berkunjung langsung kelokasi PKM, ceramah, diskusi, dan tanya-jawab. Kegiatan pelatihan online dilakuka29 mei-1 juni 2020.

## 3. Melakukan Pelatihan

Tim pelaksana PKM memberikan materi atau penyuluhan kepada kelompok masyarakat sasaran yang isinya: Pada tahapan ini, tim pelaksana PKM memberikan materi atau pelatihan kepada kelompok guru sasaran yang isinya: (1) video pembelajaran, (2) memudahkan pembelajaran online dengan akses internet dan tanpa internet, (3) cara penggunaan aplikasi, (4) cara menggunakan menjadikan powerpoin menjadi video dengan format MP4, Metode yang digunakan adalah: ceramah, tanya-jawab, dan diskusi.



## 4. Memperkenalkan Aplikasi dan Alat yang Digunakan

Pada tahapan ini, tim pelaksana PKM memperkenalkan aplikasi powerpoin video yang digunakan untuk untuk membuat video pembelajaran. Setelah selesai pengenalan aplikasi dilanjut dengan cara penggunaan aplikasi tersebut. Metode yang digunakana adalah: memperlihatkan langsung aplikasi tersebut yang akan digunakan, diskusi, dan tanya-jawab

## 5. Melakukan Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahapan ini tim pelaksana PKM melakukan pelatihan dan mendampingi mitra dalam hal ini guru-guru sasaran mempratikkan membuat video power poin secara bertahap di mulai dari (1) membuat materi di power poin (2) melakukan perekaman suara (3) memindahkan file kedalam bentuk video MP4. Metode yang digunakan adalah: demonstrasi, diskusi, dan tanya-jawab.



### **B. Partisipasi Mitra**

Partisipasi mitra dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut.

1. ikut serta menentukan lokasi atau tempat workshop
2. Bersungguh-sungguh mengikuti kegiatan workshop
3. Bersungguh-sungguh menyelesaikan pekerjaan sesuai jadwal yang sudah ditentukan.
4. Berusaha mengerjakan pekerjaan dengan baik
5. Menyediakan komputer dan aplikasi alat yang digunakan untuk membuat video power point

### **IV. KESIMPULAN**

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

- a. Mitra dalam hal ini Guru-Guru sasaran memiliki pengetahuan tentang Power point video untuk pembelajaran online
- b. Mitra dalam hal ini guru-guru sasaran mengenal aplikasi power poin video untuk pembelajaran
- c. Mitra dalam hal ini guru-guru sasaran terampil membuat power poin video untuk pembelajaran online.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan

Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan SMKN 1 WATANSOPPENG Provinsi Sulawesi Selatan, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aritonang, Keke T. 2008. "Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Pendidikan Penabur* 10: 11–21.
- Bangur, Maria Dissriany Vista, Robinson Situmorang, and Rusmono. 2018. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Pelajaran Etimologi Multimedia." *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan* 20(2): 152–65. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp/article/view/8629>
- Husama. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Prestasi Pustaka publiser. [https://www.researchgate.net/publication/320035220\\_PEMBELAJARAN\\_BAURAN\\_BLENDED\\_LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/320035220_PEMBELAJARAN_BAURAN_BLENDED_LEARNING).
- Suryawan, O. (2020). Guru Diminta Aktif Awasi Pembelajaran Daring Agar Siswa Tetap Fokus. *BBALIPUSPANEWS.COM*.
- Sobron, A. ., Bayu, Rani, & Meidawati. (2019). Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar IPA. *SCAFFOLDING: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*.
- Tapscott, Don. (2009). *Grown Up Digital*. Unites States: McGraw-Hill.