

SOSIALISASI MULTIMEDIA DIGITAL MELALUI PENDEKATAN INKUIRI DAN TEAM GAMES TOURNAMENT: PRODUKSI POWER POINT INTERAKTIF (PPI) UNTUK GURU MTs SWASTA LAB IKIP AL WASHLIYAH KOTA MEDAN

Asnarni Lubis¹, Nazriani Lubis^{2*}

¹*Pendidikan Matematika, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*

²*Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*

*Korespondensi: nazrianylubis@umnaw.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, fokus kepada mitra yaitu Guru MTs Swasta LAB IKIP Al Washliyah yang dominan pada guru berusia antara 35 – 40 tahun, yang memiliki permasalahan tentang penggunaan penguasaan produksi multimedia digital, hasil wawancara diketahui bahwa 60% guru masih fokus kepada kegiatan Latihan yang bersifat konvensional bahkan jarang menggunakan media, walau sudah melewati masa pandemic selama satu tahun, tetap guru masih mengalami kesulitan menciptakan media yang mampu menstimulus peserta didik dalam proses pembelajaran. Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk memberikan informasi kepada guru bahwa media audiovisual berupa power point dapat dijadikan video dan dapat mengunggah video tersebut ke media social baik dalam bentuk reels ataupun youtube, sehingga pembelajaran dapat berlangsung menyenangkan. Metode yang digunakan adalah dengan tahapan pendahuluan, sosialisasi dengan pendekatan inkuiri dan *Team Games Tournament* (TGT) dan evaluasi dengan observasi dan pengisian angket Skala Likert untuk mengetahui peningkatan dan keberhasilan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Hasil yang diperoleh 80% guru menyakini pentingnya media dalam proses pembelajaran sebagai stimulus keberhasilan dalam pembelajaran di era new normal dan factor keberhasilan kegiatan adalah minat guru dan kebutuhan penggunaan media dalam pembelajaran. Kegiatan memberikan kontribusi bahwa pembelajaran akan menjadi berhasil jika guru mampu menstimulus dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi selama proses pembelajaran untuk peserta didik usia 12 – 15 tahun sehingga peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

Kata Kunci: guru, multimedia digital, power point interaktif (PPI)

Abstract

This community service activity focuses on partners, namely the Teachers MTs LAB IKIP Al Washliyah who are dominant in teachers aged between 35-40 years, who have problems regarding the use of mastery of digital multimedia production. that are conventional in nature and rarely even use media, even though they have passed the pandemic period for one year, teachers still have difficulty creating media that are able to stimulate students in the learning process. The purpose of implementing this activity is to provide information to teachers that audiovisual media in the form of power points can be used as videos and can upload videos to social media either in the form of reels or youtube, so that learning can take place fun. The method used is the preliminary stage, socialization with an inquiry approach and Team Games Tournament (TGT) and evaluation by observation and filling out Likert Scale questionnaires to determine the improvement and success of community service implementation. The results obtained that 80% of teachers believe in the importance of media in the learning process as a

stimulus for success in learning in the new normal era and the success factor for activities is the teacher's interest and the need for using media in learning. The activity contributes that learning will be successful if the teacher is able to stimulate and adapt to technological developments during the learning process for students aged 12-15 years so that students are able to participate in learning with fun.

Keywords: teacher, digital multimedia, interactive power point (PPI)

1. PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian ini menjadi salah satu kegiatan keberlanjutan yang dilakukan sejak tahun 2019 hingga tahun 2021, mitra fokus kepada dunia Pendidikan yang berada dibawah Binaan Al Washliyah. Mitra berlokasi di Jalan Garu II No.2 Kecamatan Medan Amplas Kota Medan Sumatera Utara. Mitra memiliki Gedung sekolah yang bergabung dengan SMK, SMA dan STM dibawah binaan Al Washliyah.

Mitra dalam pelaksanaan ini adalah Guru MTs Swasta LAB IKIP Medan yang terdiri guru berusia sekitaran 40 tahun, 30 tahun hingga 25 tahun. Kesenjangan umur menjadi salah satu hambatan dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi yang dilakukan sebelum pelaksanaan diketahui bahwa 60% guru kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga menghasilkan pembelajaran masa kini dan masa akan datang.

Hasil wawancara guru berusia lanjut, bahwa guru mengalami kesulitan dalam memproduksi media, membutuhkan waktu yang cukup banyak dalam menyelesaikan semua media, bahkan jika membuat power point guru mengalami kendala dalam mengkreasiannya, sehingga guru hanya fokus kepada pembelajaran dengan buku cetak saja dan memberikan Latihan kepada peserta didik. New normal memberikan kesempatan guru mengenal media yang dapat digunakan.

Hasil ini didukung dengan kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman guru dalam proses mengajar kreatif, yang

dikemukakan oleh Lubis *et.al* (2020) bahwa ketika mengikuti sosialisasi di SD Negeri 101789 Desa Marendal – I Deli Serdang guru mampu menghasilkan aktivitas kegiatan guru yang sesuai dengan proses pembelajaran yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan guru mampu pengembangan penilaian Abad 21, serta Langkah-langkah pembelajaran yang tepat.

Selanjutnya Lubis *et.al* (2021) bahwa guru telah terbuka dengan perkembangan zaman, mulai berpikir terbuka misalnya menggunakan media social sebagai multimedia digital dalam proses pembelajaran, walau belum diaplikasikan langsung dan guru belum menguatkan penggunaan media dalam pembelajaran, kemudian ditegaskan oleh Purba *et.al* (2022) bahwa dengan perkembangan saat ini guru menyetujui dan fokus mengembangkan teknologi dalam pembelajaran terutama dengan memanfaatkan youtube dalam pembelajaran.

Permasalahan tersebut menjadi salah satu ketertarikan untuk melanjutkan kegiatan dengan fokus kepada produksi Power Point Interaktif (PPI). PPI akan dijadikan salah satu multimedia yang dapat diunggah di media social baik intagram (reels) ataupun youtube.

Pembelajaran dapat tercipta baik dengan kemampuan guru mengeksplor dan menciptakan media power point animasi dengan kolaborasi suara guru, sehingga peserta didik akan focus dan menerima materi dengan mudah. Dengan demikian guru-guru MTs akan siap bersaing dengan mengembangkan

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), kemampuan guru ini sesuai dengan perkembangan Pendidikan di masa kini dan masa depan. Dalam hal ini Sitompul *et.al* (2017) menjelaskan bahwa dengan TPACK mampu meningkatkan kemampuan peserta didik baik dalam motivasi belajar dan hasil belajar. Dalam hal ini TPACK sangat memberikan kontribusi dan penekanan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna, sehingga guru diharuskan menerapkan TPACK dalam pembelajaran.

Kegiatan menjadi masukan kepada guru untuk mampu menggunakan pembuatan media animasi melalui power point atau dengan nama *Power Point Interaktif* (PPI), media PPI akan mempermudah guru sebagai fasilitator untuk mengeksplor materi yang akan diselesaikan, hal ini bukan hanya mampu meningkatkan cara mengajar guru namun juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menghasilkan penjelasan materi yang diajarkan, sehingga guru mampu menerapkan pembelajaran menarik, kreatif, inovatif dan menyenangkan.

Poewarnti *et.al* (2018) menjelaskan bahwa guru telah mampu menggunakan power point, dalam penjelasan diketahui bahwa guru hanya mampu mengoperasikan power point dalam bentuk dokumen, namun kegiatan ini memberikan kontribusi kemahiran guru dalam mengoperasikan pembelajaran dengan menggunakan media power point.

Nurani (2021) menjelaskan saat ini sangat diperlukan guru di era society 5.0 dan teknologi 4.0 harus memiliki kemampuan menguasai pembelajaran dengan mengintegrasikan dengan

teknologi. Hal ini menekankan bahwa guru harus mampu mengikuti zaman bukan hanya karena era new normal, namun juga mampu bersaing di masa akan datang, apalagi saat ini sudah menuju era 5.0, yang semakin lama guru harus mampu mengaktifkan pembelajaran dalam setiap kegiatan, bukan hanya sekedar memberikan tugas kepada siswa namun mampu melibatkan siswa, apalagi siswa merupakan generasi Z dan alpha, generasi yang bukan lagi hanya mendengarkan materi dengan guru menjelaskan materi yang diajarkan.

Dari penjelasan diatas, diketahui dengan jelas bahwa pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan:

- a. Meningkatkan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan memberikan guru pelatihan pembuatan PPI
- b. Meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan media social dalam pembelajaran
- c. Menguatkan guru dalam pembelajaran aktif dan menyenangkan

2. METODE PELAKSANAAN

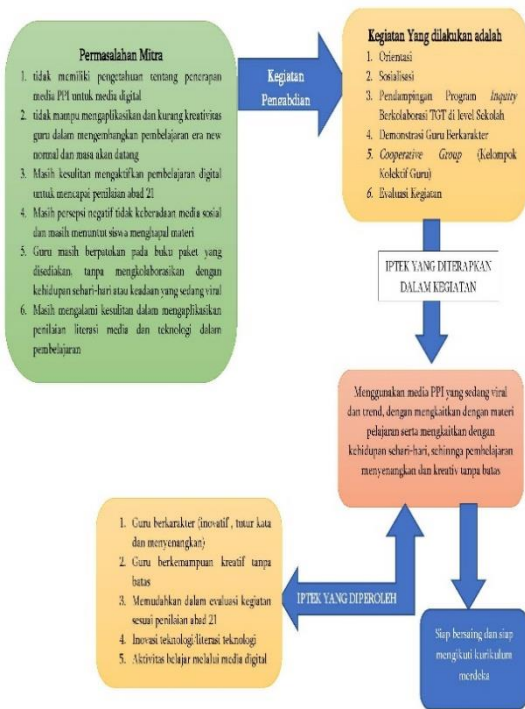
Kegiatan ini dilaksanakan langsung mempraktekkan cara kerja power point menjadi video yang kemudian di upload ke youtube, praktek disampaikan oleh alumni mahasiswa Pendidikan Matematika UMN Al Washliyah Ayu Ashari, S.Pd, hal ini merupakan salah satu kesiapan menjadi guru di masa teknologi berkembang, menuntut guru siap bersaing dan berkemampuan literasi digital, Era Teknologi 4.0 menjadikan guru bukan hanya siap menyampaikan materi namun juga mampu menciptakan media pembelajaran audiovisual sehingga mudah dipahami peserta didik

dan menarik untuk dilihat serta di dengarkan.

Kegiatan ini juga menggunakan pembuatan PPI pada materi Pemanasan Global:



Selanjutnya guru mendengarkan dengan baik penjelasan yang tentang pembuatan PPI. Gambaran IPTEK yang diterapkan dalam metode pelaksanaan, sebagai berikut:



Kepala sekolah MTs Swasta Lab IKIP Al Washliyah sebagai salah satu Sekolah Binaan Al Washliyah menyatakan bahwa kegiatan ini diharapkan dilaksanakan satu tahun sekali, sehingga memberikan masukan kepada guru dan sekolah mengembangkan kompetensi pedagogic dalam menyiapkan media pembelajaran interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini.

Pembagian angket dalam proses kegiatan menjadi salah satu evaluasi pelaksanaan. kegiatan ini juga dapat menjelaskan faktor-faktor kegiatan yang menjadi dampak sosial dalam setiap pelaksanaannya. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan analisis faktor, berikut penjelasan dari hasil pengolahan data:

Tabel 1. Pengujian Dengan Analisis Faktor KMO and Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.592
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	3.780
	df	6
	Sig.	.006

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan memberikan kontribusi yang baik dalam proses pembelajaran, guru mendengarkan dengan baik penjelsan tentang produksi PPI:

Nilai KMO dan *Barlett's test* untuk korelasi antarvariabel yang diinginkan lebih besar dari 0,5 ($> 0,5$) dan signifikan penelitian adalah 0,05. Dari hasil diatas diperoleh KMO sebesar 0,592, sesuai dengan kategori bahwa 0,592 berada pada kategori sedang dan lebih besar dari 0,5, sementara signifikan yang dihasilkan

Barlett's test of Sphericity sebesar 0,006. Dengan demikian, dapat dikatakan variabel dan sampel yang digunakan memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut. Selanjutnya, untuk melihat korelasi antarvariabel independen dapat diperlihatkan pada tabel *Anti-Image Matrics*. Nilai yang diperhatikan adalah MSA (*Measure of Sampling Adequacy*). Nilai MSA berkisar 0 hingga 1, dengan ketentuan sebagai berikut:

1. MSA = 1, variabel dapat diprediksi tanpa kesalahan oleh variabel lain
2. MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
3. MSA < 0,5 variabel tidak bisa diprediksi dan tidak bisa dianalisis

Berikut hasil analisis dengan proses pengujian dengan SPSS, diketahui bahwa nilai MSA ditandai dengan huruf a, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Guru berkarakter dalam pembelajaran diperoleh 0,547 artinya MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- b. Peforma kreativitas dalam media sosial diperoleh 0,516 artinya MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- c. Penggunaan media social sebelum pengabdian diperoleh sebesar 0,598 artinya MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut
- d. Penggunaan media social setelah pengabdian diperoleh sebesar 0,592 MSA > 0,5 variabel masih bisa diprediksi dan bisa dianalisis lanjut

Berdasarkan hasil MSA diatas, diketahui bahwa seluruh variabel independen dapat dianalisis lebih lanjut karena masing-masing masih dalam ketentuan yaitu masih bisa diprediksi

- a. Variabel guru berkarakter dalam pembelajaran sebesar 0,629 atau 62,90% , dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor

akan tetap akan ditentukan.

- b. Variabel peforma kreativitas guru dalam penggunaan media sosial sebesar 0,590 atau 59%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.
- c. Variabel penggunaan media social sebelum pengabdian seebesar 0,728 atau 72,8%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.
- d. Variabel penggunaan media social setelah pengabdian sebesar 0,748 atau 74,8%, dapat disimpulkan rata-rata penjelasan diatas 50% maka faktor akan tetap akan ditentukan.

Dari tabel *Component Transformation Matrix*, dibawah ini:

Tabel 2. Component Transformation Matrix

Component	1	2
1	.994	.106
2	-.106	.994

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

Tabel 2, menunjukkan hasil rotasi varimax, variable-variabel sudah terdistribusikan ke masing-masing faktor yaitu 2 faktor yang terbentuk. Setelah dilakukan rotasi dan terbentuk 2 faktor, selanjutnya memberi nama faktor tersebut, berikut penjelasannya:

- a. Faktor 1 terdiri dari indicator ketepatan dalam penggunaan media social, kesulitan dalam pembelajaran massa pandemic, aktivitas dan penilaian pembelajaran. *Faktor ini diberikan nama minat guru dalam proses pembelajaran*
- b. Faktor 2 terdiri dari variable guru berkarakter dalam pembelajaran (menyiapkan pembelajaran, pembelajaran berbasis lingkungan

dan penggunaan media social pembelajaran), performa kreativitas dalam proses pembelajaran (memiliki rasa ingin tahu, pemikir imajinatif dan berpikir lancar) dan penggunaan media social setelah dilakukan kegiatan pengabdian (ketepatan dalam penggunaan media social, kemudahan dalam pembelajaran masa pandemic, aktivitas dan penilaian pembelajaran). *Faktor ini diberikan nama Kebutuhan multimedia dalam proses pembelajaran*

B. Pembahasan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan yang telah dilaksanakan, merupakan kegiatan keberlanjutan yang dilakukan sejak tahun 2019 sampai 2021, hasil yang diperoleh adalah:

- Kemampuan guru dalam menghasilkan multimedia sangatlah penting, ada dua factor yang dimiliki guru dalam produksi PPI, diantaranya adalah
- a. Faktor minat guru dalam proses pembelajaran terutama dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik
 - b. Faktor Kebutuhan multimedia dalam proses pembelajaran, dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa pembelajaran saat ini dan masa akan datang sangat membutuhkan stimulus yang tepat dalam kegiatan pembelajaran

Kegiatan pengabdian sesuai dengan kebutuhan TPACK yang memfokuskan kepada setiap guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bukan hanya sekedar pembelajaran menuntaskan pembelajaran, namun mampu memberikan makna pembelajaran. Karakteristik peserta didik berusia 12 -15 Tahun yang menyukai media social menjadikan salah satu solusi bagi guru menciptakan multimedia yang terintegrasi dengan media social, sehingga guru juga memberikan nilai

positif dalam menggunakan media social. Tepatlah bahwa peserta didik diberikan kesempatan untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan salah satunya adalah PPI yang mampu terintegrasi dengan media social.

Mayer (2021) menyatakan bahwa multimedia dapat dilakukan dengan menggunakan Pendekatan yang berpusat pada teknologi. Hal ini sangat sesuai dengan teori yang fokus kepada multimedia yaitu *Dual Coding Theory* (DCT) yang dipelopori oleh Paivio (1986) yang menekankan kepada proses belajar akan lebih efektif ketika informasi diberikan secara ganda melalui simbolik verbal dan nonverbal daripada yang diberikan melalui sistem langsung, dalam hal ini juga didukung dengan beban kognitif yang di kemukakan oleh Candler *et.al*, pada saat multimedia disampaikan akan memerlukan model pemrosesan informasi dari kognitif manusia, dimulai dengan informasi yang abstrak kemudian diproses melalui memori kerja yang disimpan dalam jangka panjang (Y. H. Wang, 2021)

Dengan demikian, pentingnya saat ini guru mampu menghasilkan multimedia untuk menyampaikan materi lebih interaktif, kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi dalam melaksanakan pembelajaran menarik dan menuju pembelajaran aktif dalam setiap masa akan datang

4. KESIMPULAN

Kegiatan ini memberikan kontribusi bahwa guru sangat 80% guru menyakini pentingnya media dalam proses pembelajaran sebagai stimulus keberhasilan dalam pembelajaran di era new normal dan factor keberhasilan kegiatan adalah minat guru dan kebutuhan penggunaan media dalam pembelajaran. Kegiatan memberikan kontribusi bahwa pembelajaran akan menjadi berhasil jika guru mampu

menstimulus dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi selama proses pembelajaran untuk peserta didik usia 12 – 15 tahun sehingga peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan.

REFERENSI

- Lubis, A., Lubis, N., & Marif, A. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Sosial (Instagram Dan Tik Tok) Sebagai Solusi Media Pembelajaran Era New Normal Untuk Guru MTs Swasta LAB IKIP Al Washliyah Kota Medan. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 97-105.
- Lubis, A., & Lubis, N. (2019). Desain Integrasi Pembelajaran Dengan Penilaian Abab 21 Sesuai Dengan Kurikulum 2013. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Kimia (Journal Of Innovation In Chemistry Education)*, 1(2), 93-99.
- Lubis, A. (2014). Pengaruh Kolaborasi Strategi Cooperative Learning Dengan Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Dan Nilai Karakter Peserta Didik. *Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah*, 4684.
- Lubis, A., & Lubis, N. (2020). Aplikasi Kolaborasi Program Arias Dengan Master Learning Dalam Mengatasi Permasalahan Pemahaman Rubrik Penilaian Di SD Negeri 101789 Marendal-I. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 61-68.
- Mayer (2020). *Multimedia learning*. Third edition., Cambridge University Press
- Nurani. (2021). Menyiapkan Pendidik Profesional Di Era Society 5.0. <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/menyiapkan-pendidik-profesional-di-era-society-50>. Diakses Tanggal 01 Oktober 2022
- Purba, A., Rambe, A. M., & Lubis, A. (2022, April). Sosialisasi Pembelajaran Konstruktivisme Berintegrasi Media Youtube Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengajar Bagi Guru MTs Swasta LAB IKIP AL Washliyah. In *prosiding seminar nasional hasil pengabdian* (Vol. 5, No. 1, pp. 489-494).
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265-271.
- Sitompul, H., Setiawan, D., & Purba, E. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Desain Sistem Instruksional Pendekatan Tpack. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 4(2).
- Wang, Y. H. (2021). Exploring the effectiveness of adopting anchor-based game learning materials to support flipped classroom activities for senior high school students. *Interactive Learning Environments*, 29(3), 365–384. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1579238>