

Received: November 2021

Accepted: Desember 2021

Published: Januari 2022

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/sj.v6i1.1139>

Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif melalui Power Point terhadap Kreativitas Anak

*Nur Rahmi Rizqi**Universitas Alwashliyah Medan*nurrahmi.rizqi@gmail.com*Minta Ito Simamora**Universitas Alwashliyah Medan*mintaito.simamora@gmail.com

Abstrak

Microsoft powerpoint adalah perangkat lunak aplikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan dokumen dalam bentuk teks, gambar, gambar, berbagai warna dan tipografi, hyperlink, audio, video, dan animasi. Media yang menyampaikan inti dari dokumen sehingga yang kita sampaikan menjadi tampilan yang menarik dilambangkan sebagai *powerpoint*. Idealnya *powerpoint* hanya digunakan seperti media presentasi satu arah (non-interaktif), dimana siswa cuma berperan sebagai pendengar atau audiens tanpa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran maka banyak remaja membuat *powerpoint* dengan teks yang panjang dan gambar yang membosankan. Sehingga kurangnya kreativitas remaja dalam membuat *powerpoint* yang menarik. Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari ketertarikan anak remaja di forum anak remaja terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang *aesthetic* dari video yang diberikan. Hal ini dikarenakan remaja masih belum mampu membuat presentasi *powerpoint* yang menarik dan materi yang diberikan sangat membantu peserta karena sangat memungkinkan untuk melihat permasalahan yang diberikan pada saat demonstrasi, sehingga para remaja dapat memenuhi kebutuhannya berkreasi.

Kata Kunci: *media pembelajaran interaktif, power point, kreativitas anak*

Pendahuluan

Fungsi media pembelajaran adalah untuk memperjelas pengutaraan pesan agar tidak terlalu Panjang, menanggulangi batasan durasi, bagian dan daya indra, sehingga penggunaan media dapat mengatasi kepasifan siswa (Tirtiana, 2013). *Powerpoint* adalah media yang menyampaikan intisari materi yang anda sampaikan dengan karakteristik menarik. Seyogyanya, *powerpoint* hanya digunakan sebagai media presentasi satu arah (non-interaktif) dimana pembelajar tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran selanjutnya hanya berperan sebagai pendengar atau penonton, dan banyak remaja memakai *powerpoint* dengan menggunakan teks panjang dan gambar yang monoton. Sehingga kurangnya kreativitas anak remaja dalam membuat *powerpoint* yang menarik. Fungsi microsoft power

point sebagai media presentasi dan publikasi yang memungkinkan guru perlu menyampaikan materi pembelajarannya. (Hutahaean et al., 2020).

Hal ini serupa menurut pendapat Jayusman et al., (2017) alat bantu belajar yang dipakai adalah alat bantu belajar *powerpoint* yang biasa dengan bentuk tulisan tanpa menambahkan gambar ataupun video. Setelah peneliti mengamati beberapa siswa mengikuti proses pembelajaran yang perlu ditingkatkan hanyalah kemasan *power full* sehingga menarik seperti menambahkan video dalam kegiatan pembelajaran.

Media interaktif dikategorikan sebagai alat konstruktif meliputi penelaahan, siswa, dan jalan pembelajaran. Didalam jalan pembelajaran komputer laptop sebagai perangkat multimedia dan jaringan *web* terbesar yang memiliki pengaruh bagi siswa dpada jalan pembelajaran. Menurut Warsita (Tarigan & Siagian, 2015) program multimedia interaktif merupakan media pembelajaran terkomputerisasi mensintesis seluruh alat termasuk bacaan, diagram, gambar, video, animasi, musik, dan deskripsi.

Zulhelmi et al., (2017) materi pembelajaran interaktif bisa menimbulkan motivasi belajar siswa maka hubungan langsung antara siswa dengan lingkungannya. Hal ini bisa membuat siswa tertarik untuk belajar mandiri berdasarkan kemampuannya untuk meningkatkan prestasi akademiknya.

Misbahudin et al., (2018) *microsoft office power point* adalah aplikasi kantor bergaya presentasi (*spreadsheet* sebagai tujuan timbal balik) digunakan untuk menyajikan draf dan argumen yang Anda ingin orang lain lihat.

Makmur (2015) Kreativitas merupakan proses yang membutuhkan keseimbangan dan penerapan tiga aspek fundamental, yakni intelek analitis, inovatif, dan efisien. Seluruh dimensi yang dipadukan dan diseimbangkan menciptakan kecerdasan kesuksesan. Kreativitas melibatkan individu-individu kreatif yang berpartisipasi berisi proses kreatif dan dukungan serta anjuran dari lingkungan yang menghasilkan produk-produk inovatif. Warsita (2013) Kreativitas adalah penciptaan ide-ide aktual dan asli, yang berarti bahwa suatu produk, proses, atau ide yang belum pernah dibuat oleh orang lain.

Menurut Sund (Makmur, 2015) memberitahukan bahwa identifikasi imajinatif individu dengan mengamati bukti-bukti sebagai berikut: keingintahuan lumayan tinggi, keterbukaan pada keahlian baru, nalar yang luas, keingintahuan akan pencarian dan penelitian, condong pada jawaban yang luas, menjawab soal yang diajukan dan menyodorkan balasan ganda, keahlian menganalisis dan mensintesis, mempunyai pertanyaan dan menekuni, kemampuan baik dan terlatih membaca. Kreativitas dapat berbentuk buatan keterampilan, karya sastra, produk ilmiah, dan dapat berupa tata cara. (Astuti, 2013).

Menurut Sund (Putri, 2020) melaporkan bahwa individu yang memiliki potensi kreatif yaitu: kesediaan siswa untuk mengambil tindakan dan menerapkan rencana inovatif setelah mempertimbangkan dengan cermat, percaya diri dan jenaka untuk menemukan dan mengeksplorasi sesuatu dalam belajar, memiliki tingkat komitmen yang tinggi dan cenderung proaktif berkualitas melaksanakan tugasnya dan menjawab pertanyaan serta memberikan

lebih banyak jawaban, kemampuan untuk menganalisis dan mensintesis. Menurut Purwanto (2020) sifat utama ciri orang kreatif yaitu: Fleksibilitas, Originalitas, Elaborasi dan Kefasihan.

Metode

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul Sosialisasi Media Pembelajaran Interaktif Melalui *Powerpoint* Terhadap Kreativitas Anak di Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Medan dengan metode ceramah dan demonstrasi.

Prosedur pengabdian kepada masyarakat dibagi menjadi 3 langkah: Proses pelaksanaan pada bagian pertama, perencanaan, yaitu observasi dan perencanaan. Kegiatan observasi dan pengabdian masyarakat dimulai dengan observasi di forum-forum kepemudaan, melihat apa saja permasalahan yang dihadapi para remaja dengan mengajukan pertanyaan dan mengamati kondisi sekitar. Disiapkan untuk perencanaan, memperoleh data dari segi permasalahan yang dihadapi masyarakat dan daya tampung lingkungan sekitar, pengabdian menggabungkan kedua unsur tersebut berdasarkan keahlian di bidang pelayanan, khususnya aspek pendidikan matematika. Saat menyusun rencana, beberapa pengaturan aktivitas dan metode pelaksanaan akan diperkenalkan untuk mengatur kegiatan pengabdian masyarakat dengan lebih baik.

Langkah kedua adalah implementasi yang akan dilakukan pada tanggal 12 Agustus 2021. Sedangkan langkah evaluasi merupakan langkah terakhir pada aktivitas ini. Penilaian dilakukan bagi tim dedikasi masyarakat membuktikan dampak dari kegiatan, kesenjangan pada gerakan tersebut untuk membentuk dan memikirkan aktivitas ataupun perawatan yang berpotensi relevan di masa depan. Tentunya pada langkah akhir, *output* kegiatan ini berupa laporan kegiatan yang diarsipkan di LPPM Universitas Alwashliyah Medan.

Faktor pendukung dilakukannya pengabdian masyarakat di Dinas Pemberdayaan Perempuan, Perlindungan Anak dan Pemberdayaan Masyarakat Kota Medan ialah mayoritas remaja baru masuk ke perguruan tinggi sehingga mereka perlu adanya sosialisasi tentang penggunaan *power point* dalam dunia pendidikan yang dapat memunculkan kreativitas. Adapun faktor penghambat ialah pembuatan *powerpoint* yang monoton dimana *power point* berisi teks seluruhnya tidak menggunakan yang penting.

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat dosen Universitas Al Washliyah dilaksanakan dimulai tanggal 13 Agustus 2021 yang berlangsung selama 1 sesi. Peserta pelatihan berjumlah 15 orang, seluruhnya yaitu anggota Remaja Forum Anak Medan (FAM). Kegiatan dilaksanakan dari pukul 09.00 sampai pukul 11.00 WIB, bertempat di Jl. Jenderal Besar AH Nasution No.112.

Selama proses kegiatan dibuka oleh Septika Eka Rahayu sebagai kepala seksi informasi dan partisipasi. Kemudian dilanjutkan pemaparan dari tim PKM. Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari ketertarikan anak remaja di forum anak remaja terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang *aesthetic* dari video yang diberikan.

Berikut ini hasil kegiatan pelaksanaan program pengabdian masyarakat dengan metode:

1. Ceramah

Kegiatan ceramah dilakukan oleh pelaksana pengabdian berupa materi tentang power point sebagai media interaktif. Di sini para remaja sangat antusias melihat presentasi pembicara seperti terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Materi tentang media interaktif *powerpoint*

2. Demonstrasi.

Setelah pemaparan materi, diberikan demonstrasi sebuah video yang kreatif dalam bentuk *powerpoint aesthetic*.



Gambar 2. Demonstrasi melihat pembuatan *powerpoint* yang *aesthetic*

Dalam akhir kegiatan ditutup sama Dinas. Selanjutnya sesi foto bersama dengan Anak FAM dan Dinas



Gambar 3. Pemateri Bersama dengan remaja FAM dan Dinas

b. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan dilapangan dilakukan dengan ceramah dan demonstrasi. Hal ini dilakukan karena anak remaja masih belum bisa membuat *powerpoint* yang menarik dan materi yang disampaikan sangat membantu peserta karena permasalahan dapat dilihat melalui demonstrasi, sehingga terjadi rasa kreatif anak remaja.

Dengan adanya media pembelajaran yang baik, Anda dapat memakai *powerpoint* Bersama perangkat apapun semaksimal mungkin. Melalui program ini, pendidik dapat dengan sangat mudah menyajikan materi yang diajarkan kepada siswanya melalui beberapa variasi yang tersedia, antara lain: teks, gambar, video, animasi, grafik, dan lainnya. Tentunya selama penyampaian beberapa fitur hebat dapat membentuk keaktifan siswa sehingga memunculkan minat belajar siswa (Fajar., 2017).

Selain dilakukan dengan ceramah dan demonstrasi, anak remaja pada forum anak diberikan sebuah angket kreatifitas. Berikut ini hasil dari pengisian angket kreatifitas dari forum anak remaja:

| Indikator | Banyaknya yang pilih |
|------------------|-----------------------------|
| Fleksibel | 10 |
| Elaborasi | 9 |
| Originalitas | 14 |
| kefasihan | 12 |

Tabel 1. Hasil dari pemilihan angket kreatifitas berdasarkan indikator

Menurut Wijaya (2015) penggunaan media *slide show* berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan kreativitas. Sedangkan menurut Kamilah et al., (2021) Jika anda menggunakan media *powerpoint* membuat video pembelajaran semenarik mungkin terdapat penjelasan materi, menyusun tulisan-tulisan pada *powerpoint*, serta dapat menampilkan gambar yang dapat menunjang penyampaian materi.

Simpulan dan rekomendasi

Berdasarkan hasil kegiatan dilapangan pada pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini dilihat dari ketertarikan anak remaja di forum anak remaja terhadap media pembelajaran interaktif *powerpoint* yang *aesthetic* dari video yang diberikan. Untuk itu diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja kepada peneliti lain yang tertarik mengangkat judul yang sama, dapat membuat media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang membangun kreatifitas sehingga dapat membuat *powerpoint* menarik yang tidak monoton dan dapat dijadikan acuan untuk melakukan kajian terkait pengabdian masyarakat tersebut.

Daftar Pustaka

- Astuti, F. 2013. Menggali dan Mengembangkan Potensi Kreativitas Seni pada Anak Usia Dini. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 14(1). <https://doi.org/10.24036/komposisi.v14i1.3950>
- Fajar. 2017. Metode Power Point Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 1(1), 5–7.
- Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. 2020. PELATIHAN APLIKASI MICROSOFT POWERPOINT BAGI GURU DAN STAF SD NEGERI 010240 PEMATANG CENKRING KECAMATAN MEDANG DERAS. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147–154. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.516>
- Jayusman, I., Gurdjita, G., & Shavab, O. A. K. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point Pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 3(1), 37. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i1.2886>
- Kamilah, M. N., Noor, E. T., & Mustofa, T. 2021. KREATIFITAS GURU PAI DALAM PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT DI SMPN 1 KARAWANG TIMUR. *Jurnal Ilmu Profesi Pendidikan*.
- Makmur, A. 2015. Efektifitas Penggunaan Metode Base Method Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Smp N 10 Padangsidempuan. *Jurnal EduTech*, 1(1), 5–48.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *Jurnal WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Purwanto, E. 2020. MATEMATIKA (Representation Of High School Students for Solving Mathematical Problems). *Theta Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Putri, F. A. 2020. Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.4603>
- Tarigan, D., & Siagian, S. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tirtiana, C. P. 2013. Pengaruh kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran power point, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora tahun ajaran 2012/2013 (motivasi belajar sebagai variabel intervenin. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2), 15–23.
- Warsita, B. 2013. Kreativitas Dalam Pengembangan Media Video/Televisi Pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 85–99. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.10>
- Wijaya, Y. K. 2015. Meningkatkan Kreativitas Anak dalam Menggambar dengan Menggunakan Media Slide Show Berbasis Powerpoint di TK Permata Surabaya. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3(2), 227–233.

Zulhelmi, Z., Adlim, A., & Mahidin, M. 2017. Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.