

**PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT SEBAGAI  
PENUNJANG EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN  
DI KELAS IV SD NEGERI SELOMULYO**



Disusun Oleh:

N a m a : Ivany Hikmatunnisa'

NIM : 18523081

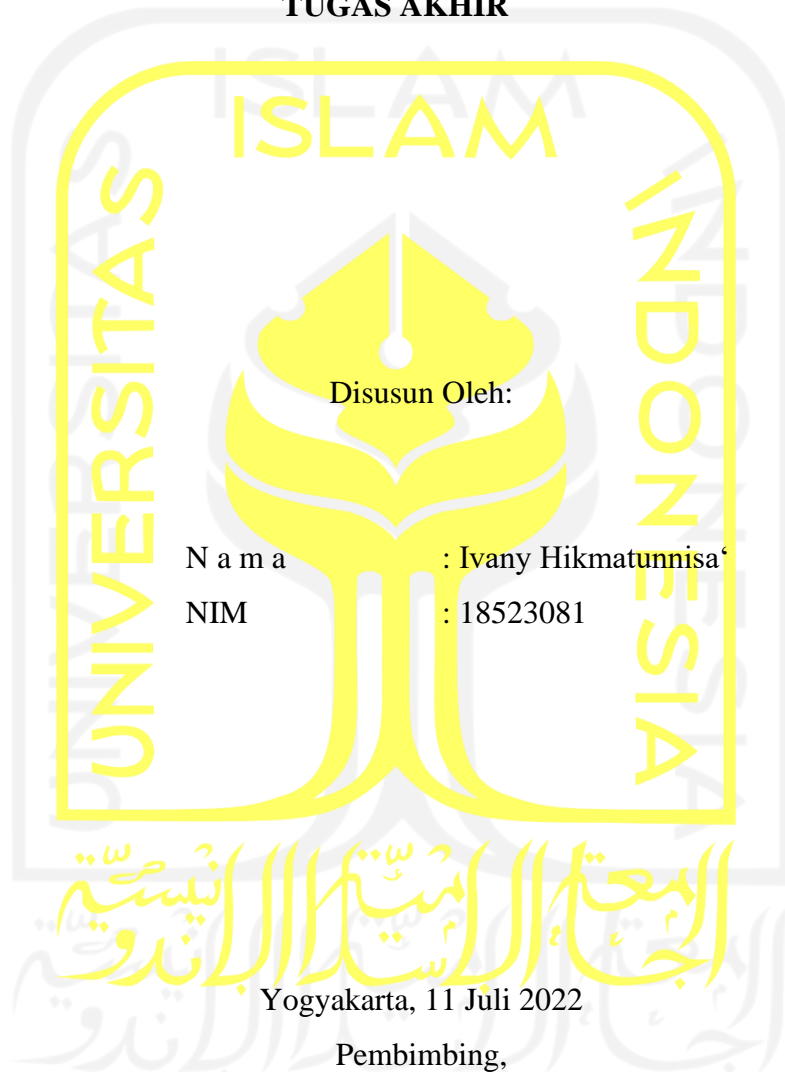
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2022**

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**PENGUNAAN MEDIA POWERPOINT SEBAGAI  
PENUNJANG EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN  
DI KELAS IV SD NEGERI SELOMULYO**

TUGAS AKHIR



*Prayudi*

(Dr. Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.)

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT SEBAGAI  
PENUNJANG EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN  
DI KELAS IV SD NEGERI SELOMULYO**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 03 Agustus 2022

Tim Penguji

Dr. Yudi Prayudi, S.Si., M.Kom.

**Anggota 1**

Zainudin Zukhri, S.T., M.I.T.

**Anggota 2**

Dr. Syarif Hidayat, S.Kom., M.I.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



(Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D.)

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ivany Hikmatunnisa'  
NIM : 18523081

Tugas akhir dengan judul:

### **PENGGUNAAN MEDIA POWERPOINT SEBAGAI PENUNJANG EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DI KELAS IV SD NEGERI SELOMULYO**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juli 2022



(Ivany Hikmatunnisa')

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi'l'amin saya ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, nikmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Saya persembahkan karya ini untuk orang tua saya, kakak dan adik saya serta sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberi dukungan, semangat dan motivasi kepada saya. Kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu semoga Allah SWT senantiasa memberi kesehatan, keselamatan dan kemurahan rezeki.



## HALAMAN MOTO

“Dunia ini ibarat bayangan. Kalau kau berusaha menangkapnya, ia akan lari. Tapi kalau kau membelakanginya, ia tak punya pilihan selain mengikutimu”

(Ibnu Qayyim Al Jauziyyah)



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat rahmat dan karunia-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir Pengabdian Masyarakat yang berjudul “Penggunaan Media PowerPoint Sebagai Penunjang Efektivitas Pembelajaran di Kelas IV SD Negeri Selomulyo”. Adapun tujuan penyusunan laporan akhir ini sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Informatika Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, saya menyadari bahwa ada banyak pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, kritik dan saran serta nasehatnya melalui materil maupun moril kepada saya. Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberi kesehatan, nikmat, rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua yang saya cintai dan saya sayangi, Bapak Gatot Iman J.P. dan Ibu Dwi Wahyu I. yang selalu memberikan doa, kasih sayang serta dukungan dalam segi *financial* selama menyelesaikan studi dan tugas akhir.
3. Kakak saya Muhammad Ilham dan adik saya Fauziah Fitria M. yang senantiasa memberikan dukungan dan doa dalam menyelesaikan tugas akhir.
4. Bapak Dr. Yudi Prayudi, S.SI., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah sabar dan bersedia untuk meluangkan waktu, memberikan arahan dan masukan selama pengabdian masyarakat serta pembuatan tugas akhir.
5. Ibu Dr. Sri Kusumadewi, S.Si., M.T. selaku pembimbing akademik yang telah membantu selama perkuliahan.
6. Rekan tim “DID” Dinda Shafira Gita Islami dan Dita Rahayu Berliana yang telah memberikan dukungan dan masukan serta bekerja sama dengan baik selama pengabdian masyarakat dan pembuatan tugas akhir.
7. Pejabat Kapanewon Ngaglik, Pejabat Kalurahan Sinduharjo, Pejabat Kalurahan Sukoharjo, guru dan pengurus SD Negeri Selomulyo serta Forum Komunitas UMKM Kapanewon Ngaglik yang telah memberikan izin tim untuk melaksanakan pengabdian masyarakat. Terima kasih atas kerja sama dan arahan selama pengabdian ini dilaksanakan.
8. Teman-teman KIW dan Idaman Mama yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama menyelesaikan tugas akhir.

9. Teman-teman Dapur Paradise Inn yang memberikan semangat dan motivasi selama menyelesaikan tugas akhir.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan dan doanya selama ini.

Yogyakarta, 11 Juli 2022

(Ivany Hikmatunnisa')





## SARI

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan perkembangan yang memberikan dampak besar terhadap proses pengembangan ilmu khususnya untuk siswa sekolah dasar. Proses pembelajaran ini guru dan murid dituntut untuk bisa menggunakan teknologi demi menghasilkan siswa yang mempunyai kualitas baik. Saat ini wabah virus *Covid-19* telah menimbulkan banyak dampak bagi masyarakat, khususnya pada bidang pendidikan. Pembelajaran dilakukan seperti biasa dan harus dilaksanakan dengan kondisi apapun, karena aktivitas belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Dalam hal ini, SD Negeri Selomulyo sudah mulai menerapkan pembelajaran tatap muka yang dilakukan dua kali dalam seminggu. Selama pelaksanaan pembelajaran di sekolah, penerapan belajar mengajar dan waktu yang dibutuhkan kurang maksimal. Hal tersebut karena masih ada siswa yang kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru. Dilihat dari permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat mengusulkan solusi untuk memberikan pelatihan dan pendampingan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan *PowerPoint*. Metode yang digunakan tim pengabdian terdiri dari tujuh tahapan yaitu, identifikasi kebutuhan, observasi wilayah, pengumpulan data kebutuhan, penentuan tujuan, proses pelaksanaan pengabdian masyarakat, pelatihan dan pendampingan serta pengukuran indikator keberhasilan. Hasil dari pelaksanaan pengabdian masyarakat yang sudah dilaksanakan yaitu implementasi media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi guna meningkatkan efektivitas siswa. Pihak sekolah, khususnya guru IPA kelas IV memberikan tanggapan positif mengenai pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran yang sudah diimplementasikan. Implementasi penggunaan media pembelajaran ini untuk meningkatkan efektivitas dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: *PowerPoint*, Proses Pembelajaran, Pendidikan, Efektivitas

## GLOSARIUM

Efektif	ketercapaian hasil sesuai dengan program yang telah ditentukan.
Efisien	mampu mempergunakan waktu secara tepat untuk memperoleh hasil yang diharapkan.
<i>Face to face</i>	kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka.
<i>Feedback</i>	sebuah respon dari seseorang kepada orang lain atas tindakan.



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat .....	5
1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat .....	5
1.6 Metodologi Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat .....	5
1.7 Sistematika Laporan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Pembelajaran .....	9
2.1.1 Tujuan Pembelajaran .....	9
2.1.2 Pengertian Metode Pembelajaran .....	9
2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran .....	11
2.2 Media Pembelajaran .....	11
2.2.1 Bahan Ajar .....	11
2.2.2 Bahan Ajar Elektronik .....	12
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran .....	12
2.2.5 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	13
2.3 Metode Pembelajaran Daring .....	13
2.3.1 <i>Blended Learning</i> .....	14

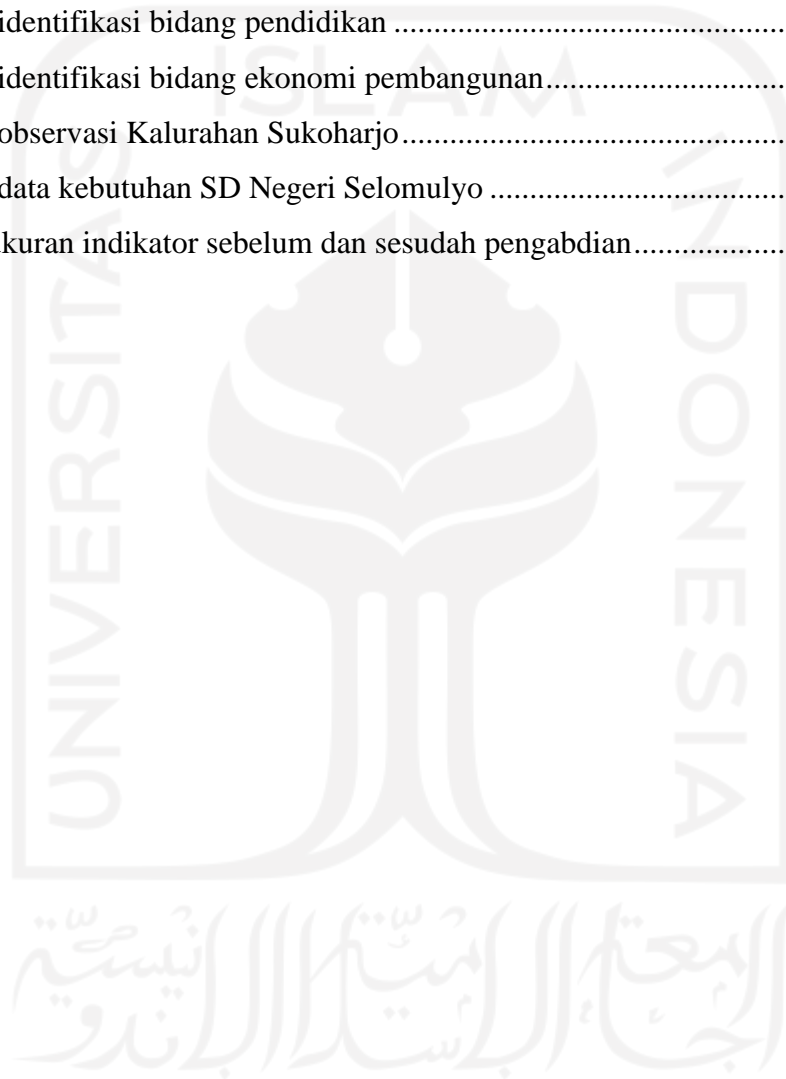
2.3.2	<i>E-Learning</i> .....	14
2.3.3	<i>Quantum Learning</i> .....	15
2.3.4	Kekurangan dan Kelebihan Metode Pembelajaran Daring .....	15
2.3.5	Manfaat Pembelajaran Daring.....	15
2.4	Media <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	16
2.4.1	Fungsi Media <i>PowerPoint</i> .....	16
2.4.2	Manfaat <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	17
2.4.3	Kekurangan dan Kelebihan <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	17
2.5	Efektivitas Pembelajaran.....	17
2.5.1	Faktor Pengaruh Efektivitas .....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENGABDIAN MASYARAKAT</b> .....		19
3.1	Deskripsi Tim.....	19
3.2	Metodologi Pengabdian .....	19
3.2.1	Identifikasi Kebutuhan .....	21
3.2.2	Observasi Wilayah .....	23
3.2.3	Pengumpulan Data Kebutuhan.....	24
3.2.4	Penentuan Tujuan .....	24
3.2.5	Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat .....	25
3.2.6	Pelatihan dan Pendampingan.....	26
3.2.7	Pengukuran Indikator Keberhasilan .....	27
<b>BAB IV PELAKSANAAN DAN EVALUASI PENGABDIAN MASYARAKAT</b> .....		28
4.1	Hasil Identifikasi Kebutuhan .....	28
4.2	Hasil Observasi Wilayah.....	32
4.3	Hasil Pengumpulan Data Kebutuhan .....	33
4.4	Hasil Analisis .....	35
4.5	Proses Perancangan Pemecahan Masalah Terhadap Kebutuhan Belajar Siswa ..	36
4.6	Hasil Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat.....	37
4.6.1	Hasil Pemilihan Media Pembelajaran dan Penentuan Materi .....	37
4.6.2	Hasil Perancangan Materi Pembelajaran.....	38
4.7	Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> .....	42
4.7.1	Pelatihan Penggunaan Media <i>PowerPoint</i> .....	43
4.7.2	Pendampingan Pembuatan Materi <i>PowerPoint</i> .....	44
4.8	Evaluasi Hasil .....	46
4.8.1	Pendampingan Guru .....	46

4.8.2	Pengayaan Pembelajaran .....	46
4.9	Pengukuran Indikator Keberhasilan .....	47
4.10	Keterbatasan Usulan Solusi .....	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....		50
5.1	Kesimpulan .....	50
5.2	Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....		52
LAMPIRAN .....		55



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi anggota tim .....	19
Tabel 3.2 Pihak yang bersangkutan dalam pengabdian .....	20
Tabel 3.3 Penentuan tujuan dan luaran pengabdian.....	24
Tabel 3.4 Indikator sebelum pelaksanaan pengabdian .....	27
Tabel 4.1 Hasil identifikasi bidang pemerintahan .....	29
Tabel 4.2 Hasil identifikasi bidang pendidikan .....	30
Tabel 4.3 Hasil identifikasi bidang ekonomi pembangunan.....	31
Tabel 4.4 Hasil observasi Kalurahan Sukoharjo.....	33
Tabel 4.5 Hasil data kebutuhan SD Negeri Selomulyo .....	34
Tabel 4.6 Pengukuran indikator sebelum dan sesudah pengabdian.....	48



## DAFTAR GAMBAR

sGambar 3.1 Alur metodologi pengabdian masyarakat.....	20
Gambar 3.2 Alur proses pelaksanaan pengabdian .....	25
Gambar 4.1 Wawancara Kepala Jawatan Praja .....	28
Gambar 4.2 Proses wawancara dengan Kepala Jawatan Sosial.....	29
Gambar 4.3 Proses wawancara dengan Kepala Jawatan Kemakmuran.....	31
Gambar 4.4 Proses wawancara dengan Kamituwo Kalurahan Sukoharjo.....	32
Gambar 4.5 Proses wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo .....	35
Gambar 4.6 Silabus pembelajaran kelas IV .....	38
Gambar 4.7 Materi simulasi pembelajaran .....	39
Gambar 4.8 Kegiatan pengecekan prokes siswa.....	40
Gambar 4.9 Kegiatan simulasi sesi pertama .....	41
Gambar 4.10 Kegiatan simulasi sesi kedua .....	41
Gambar 4.11 Penyampaian hasil pekerjaan sesi pertama .....	42
Gambar 4.12 Penyampaian hasil pekerjaan sesi kedua .....	42
Gambar 4.13 Pelatihan pembuatan materi ajar .....	43
Gambar 4.14 Hasil pembuatan materi ajar saat pendampingan.....	44
Gambar 4.15 Kegiatan proses implementasi pembelajaran .....	45
Gambar 4.16 Kegiatan evaluasi pembelajaran.....	47

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan perkembangan yang memberikan dampak besar terhadap kebutuhan manusia saat ini. Bidang pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang ikut andil dalam proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam hal ini guru dan siswa dituntut untuk memiliki kemampuan belajar mengajar. Tantangan pada abad ke 21 ini guru dan siswa dapat menggunakan media teknologi informasi untuk mengakses internet agar bertahan pada pengetahuan di era teknologi yang semakin berkembang (Megahantara, 2017).

Saat ini pandemi *Covid-19* telah menimbulkan berbagai dampak yang mengejutkan dengan mewabahnya penyakit yang disebabkan oleh virus. Hal tersebut berdampak pada bidang pendidikan di Indonesia yang kemudian Kemendikbud menetapkan kebijakan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperluas dirinya, masyarakat, bangsa dan negara mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui pendidikan.

Melalui Surat Edaran Mendikbud RI No. 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Covid-19*, Mendikbud menghimbau agar seluruh lembaga pendidikan melangsungkan aktivitas belajar mengajar secara daring dari rumah masing-masing agar tetap berlangsung dan pembelajaran *face to face*. Pendidikan formal merupakan kebutuhan yang penting bagi manusia untuk mencapai kualitas hidup yang lebih baik kedepannya (Kemendikbud, 2020). Dari himbauan tersebut, hal ini merupakan hal baru untuk guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar secara jarak jauh menggunakan teknologi. Oleh karena itu, guru harus mempersiapkan semua kebutuhan karena siswa masih membutuhkan pendampingan orang tua selama proses belajar berlangsung. Salah satu faktor pendukung agar proses belajar mengajar pada siswa dapat berlangsung dengan efektif yaitu pemilihan metode dan media pembelajaran.

Program pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melakukan identifikasi kebutuhan dengan melihat kondisi saat ini terjadi di Kapanewon Ngaglik. Identifikasi



kebutuhan tersebut dilakukan dengan melakukan wawancara secara langsung kepada Kepala Jawatan pada setiap bidang. Bidang Pendidikan didapatkan permasalahan antara lain penggunaan teknologi yang belum maksimal pada pembelajaran untuk siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut dapat disimpulkan berdasarkan penggunaan media pembelajaran yang tersebar di lingkungan sekolah masih sering menggunakan media cetak secara konvensional serta keberadaan fasilitas penunjang pembelajaran teknologi seperti komputer dan proyektor masih minim. Oleh karena itu, tim pengabdian melakukan observasi wilayah untuk mengamati kondisi dan potensi yang ada.

Dalam tahap observasi wilayah, tim menentukan SD Negeri Selomulyo khususnya kelas IV sebagai target pengabdian masyarakat dan sudah melakukan proses belajar mengajar secara daring. Selama masa pandemi *Covid-19* ini, proses pembelajaran hanya menggunakan media *group WhatsApp, Google Meet dan Zoom*. Pada PPKM level 3 SD Negeri Selomulyo sudah melaksanakan pembelajaran secara *face to face* atau pembelajaran tatap muka yang terbagi menjadi dua sesi. Proses pembelajaran yang dilakukan masih memiliki kendala. Kendala tersebut antara lain proses belajar mengajar yang dilakukan belum maksimal dan kurang efektif. Pembelajaran yang tidak efektif akan berimbas pada ketidakmampuan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Berdasarkan hasil observasi awal SD Negeri Selomulyo menyimpulkan bahwa pemahaman guru terhadap pembelajaran berbasis teknologi tidak terlalu mendalam dengan penggunaan teknologi, bahkan hanya mencapai 20% dari responden yang sering melakukan pembelajaran berbasis teknologi tersebut. Penggunaan teknologi yang masih minim menjadi salah satu penyebab tidak terjadinya pembelajaran secara efektif untuk membantu pemahaman belajar siswa. Padahal idealnya pembelajaran secara maksimal dikatakan efektif apabila hasil evaluasi pembelajaran menghasilkan ketuntasan belajar siswa secara maksimal di atas nilai standar pembelajaran yang dirancang sesuai tujuan pembelajaran tersebut (Prasetya & Koeswanti, 2021). Sebagaimana yang sudah disimpulkan berdasarkan dari hasil observasi, bahwa pembelajaran yang tidak efektif dirasakan oleh siswa disebabkan karena ketidaksediaan media pembelajaran yang interaktif untuk menarik minat belajar siswa yang cenderung masih berupa media cetak tanpa modifikasi apapun.

Proses belajar mengajar belum maksimal dalam memberikan materi pembelajaran dan kurang efektif karena siswa sudah terbiasa melakukan pembelajaran secara daring sehingga saat pembelajaran luring membuat siswa menjadi tidak fokus dan cenderung memilih untuk berbicara dengan siswa lainnya saat proses pembelajaran disebabkan tidak terjadinya pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif terlebih pemahaman guru mengenai penggunaan

media teknologi pembelajaran masih minim. Hal tersebut membuat pembelajaran masih dilakukan secara konvensional selama daring maupun luring di sekolah secara monoton dan membuat siswa yang menjadi bosan dan kurang memperhatikan serta kurang memahami materi. Kejenuhan siswa dalam menyimak pembelajaran disebabkan tidak adanya dorongan dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa baik dari segi media pembelajaran, metode pembelajaran hingga fasilitas pembelajaran. Hal ini tentu akan berdampak pada daya serap pemahaman materi oleh siswa serta menimbulkan masalah lainnya seperti kehilangan motivasi belajar hingga berujung pada ketuntasan belajar dan pencapaian kompetensi yang tidak tercapai (Damayanti et al., 2020).

Pemaparan diatas menyebutkan bahwa salah satu faktor pendukung untuk pembelajaran efektif dapat ditempuh melalui penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana media yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran berlangsung (Rahim et al., 2019). Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat berbagai inovasi dalam media pembelajaran terus dilakukan sebagai bentuk adaptasi dunia pendidikan. Keberadaan media pembelajaran sudah tidak asing lagi untuk menggunakan teknologi sebagai contohnya adanya e-modul, video interaktif, *PowerPoint* hingga penggunaan aplikasi berbasis android dalam proses pembelajaran.

*PowerPoint* sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang lebih banyak dipilih penggunaannya oleh guru disebabkan kepraktisannya. *PowerPoint* adalah program yang dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft* dan memungkinkan penggunaanya untuk menampilkan materi tertentu dalam bentuk slide presentasi dengan fitur menarik yang ditawarkan. Pemanfaatan *PowerPoint* dalam pembelajaran dianggap tepat digunakan untuk mengkolaborasikan pembelajaran dengan teknologi secara sederhana terlebih berbagai hasil penelitian menyebutkan adanya peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media tersebut (Wulandari, 2022). Keuntungan yang dimiliki seperti kemudahan akses, penyimpanan yang cukup, tidak memerlukan internet dan adanya fitur untuk membuat bahan ajar lebih menarik sesuai kebutuhan siswa sehingga tidak heran lebih banyak dipilih dibandingkan media pembelajaran lainnya.

Dilihat dari permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi berupa pemanfaatan media teknologi informasi berupa *Microsoft PowerPoint* untuk kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan metode *blended learning* guna meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa di kelas IV SD Negeri Selomulyo. Penerapan metode pembelajaran ini merupakan salah satu inovasi yang dapat menyelesaikan tantangan teknologi. Solusi tersebut dapat memudahkan

guru dalam membuat dan menyampaikan materi ajar kepada siswa agar dapat meningkatkan efektivitas berupa interaksi saat proses belajar mengajar di kelas IV SD Negeri Selomulyo.

Hasil penerapan metode dan media pembelajaran tersebut nantinya dapat dilakukan evaluasi pembelajaran yang meliputi observasi interaktif dan keaktifan siswa serta hasil belajar selama proses pembelajaran. Implementasi tersebut diharapkan dapat mengurangi rasa bosan dan menarik perhatian siswa dengan berbagai dorongan audio maupun visual dari *PowerPoint* sebagai media dan juga dapat meningkatkan keaktifan siswa melalui berbagai tahapan metode pembelajaran *blended learning*. Sebagaimana berbagai penelitian telah menyimpulkan bahwa pembelajaran *blended learning* dengan bantuan teknologi mampu memberikan kesempatan siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran sekaligus melatih kemampuan penggunaan teknologi itu sendiri (Alwan, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal, metode pembelajaran umumnya digunakan dalam proses belajar mengajar hanya sebatas penggunaan *e-learning* secara *online*, dimana siswa masih mengalami kendala penggunaan akses internet maupun ketersediaan perangkat pembelajaran yang memadai. Oleh karena itu, metode pembelajaran *blended learning* dihadirkan untuk memperbaiki kekurangan akan kebutuhan siswa tersebut. Sehingga adanya pengabdian masyarakat ini dapat memberikan kontribusi terhadap sekolah untuk memberikan referensi dalam upaya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa. Disisi lain, guru mampu mengembangkan kompetensi dalam pembelajaran menggunakan teknologi untuk memberikan inovasi sebagai upaya mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna. Ketercapaian tersebut diharapkan dapat menimbulkan kondisi ideal siswa selama proses pembelajaran yang lebih aktif, tertarik akan materi yang disampaikan oleh guru dan juga dapat memfokuskan diri mereka terhadap apa yang disampaikan melalui penggunaan media interaktif seperti *PowerPoint*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah yang didapatkan rumusan masalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru tentang penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang menyebabkan proses pembelajaran daring maupun luring belum maksimal karena masih menggunakan metode konvensional sehingga berdampak pada kegiatan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang efektif.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah ditentukan agar pembahasan tidak terlalu luas tinjauannya dari rumusan masalah di atas, batasan masalah adalah sebagai berikut:

- a. Implementasi pelatihan berfokus pada pembuatan materi dengan menggunakan *PowerPoint*, pendampingan pembelajaran ini dilakukan bersama guru dan siswa kelas IV SD Negeri Selomulyo.
- b. Materi pembelajaran tersebut hanya mengangkat satu mata pelajaran, yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas IV tentang materi daur hidup makhluk hidup dan gaya.
- c. Melakukan pengukuran indikator sebelum dan sesudah adanya pengabdian masyarakat yang akan dijadikan acuan untuk mengukur indikator keberhasilan.

### 1.4 Tujuan Pengabdian Masyarakat

Beberapa tujuan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Selomulyo sebagai berikut:

- a. Meningkatkan mutu pembelajaran di kelas IV SD Negeri Selomulyo menggunakan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi.
- b. Memberikan pengetahuan mengenai teknologi informasi sekaligus mengadakan pelatihan kepada guru dalam pembuatan materi ajar siswa menggunakan *PowerPoint*.
- c. Membandingkan keadaan sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran menggunakan teknologi informasi

### 1.5 Manfaat Pengabdian Masyarakat

Berikut merupakan beberapa manfaat dari pelaksanaan pengabdian masyarakat di SD Negeri Selomulyo:

- a. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa.
- b. Meningkatkan minat dan efektivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.
- c. Pembelajaran menjadi lebih bervariasi karena menggunakan teknologi informasi dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk *PowerPoint*.

### 1.6 Metodologi Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat, terdapat beberapa langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Identifikasi Kebutuhan

Tahap awal yang dilakukan oleh tim dalam proses pengabdian kepada masyarakat adalah identifikasi masalah di Kapanewon Ngaglik. Identifikasi masalah tersebut dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung terkait kondisi dan situasi mitra yang akan bekerjasama. Dalam tahap ini tim menggunakan metode wawancara langsung bersama pihak Kapanewon Ngaglik.

b. Observasi Wilayah

Dilihat dari tahap sebelumnya, pihak Kapanewon Ngaglik menyarankan untuk melakukan observasi wilayah di Kalurahan Sukoharjo. Observasi wilayah ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat kondisi dan potensi sekolah yang akan dijadikan target pengabdian kepada masyarakat. Setelah melakukan diskusi tim, SD Negeri Selomulyo yang terpilih menjadi target pengabdian masyarakat karena SD tersebut sudah melaksanakan pembelajaran daring dan luring sehingga memiliki kendala dalam hal pembelajaran selama *era new normal*.

c. Pengumpulan Data Kebutuhan

Tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah tahap pengumpulan data kebutuhan. Pada tahap ini dilakukan guna mengetahui apa saja kebutuhan data untuk menerapkan solusi yang dapat diterapkan kepada mitra. Penulis menggunakan metode wawancara langsung kepada guru kelas IV SD Negeri Selomulyo.

d. Penentuan Tujuan

Pada tahap ini, penentuan tujuan dilakukan untuk memberikan sebuah solusi yang ditawarkan kepada mitra. Solusi yang ditawarkan merupakan sebuah luaran yang ingin dicapai tim untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran SD Negeri Selomulyo.

e. Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan pengabdian bersama tim dan guru sekaligus siswa kelas IV SD Negeri Selomulyo. Pada tahap ini dilakukan pelatihan pembuatan materi ajar siswa dengan memanfaatkan penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Materi yang sudah dibuat menggunakan media tersebut yang akan digunakan pada saat pendampingan pembelajaran *face to face* di sekolah untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar.

f. Pelatihan dan Pendampingan

Setelah proses pelaksanaan proses pelaksanaan pengabdian masyarakat, tahap selanjutnya yaitu pelatihan dan pendampingan. Pada tahap ini dilakukan pelatihan dan pendampingan

dalam mempraktikkan pembuatan bahan ajar pembelajaran siswa menggunakan *PowerPoint*.

g. Pengukuran Indikator Keberhasilan

Tahap yang terakhir yaitu pengukuran dampak keberhasilan. Pengukuran indikator keberhasilan ini dilakukan untuk melihat apakah kondisi sebelum dan sesudah solusi yang diusulkan diterapkan. Pengukuran indikator ini dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan pengabdian yang telah dilaksanakan.

## 1.7 Sistematika Laporan

Dalam penulisan laporan akhir pengabdian ini, sistematika dibagi menjadi beberapa bab pembahasan sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Bab ini mencakup tentang latar belakang dari pengabdian masyarakat, latar belakang ini menjelaskan tentang permasalahan yang dihadapi di Kapanewon Ngaglik dan SD Negeri Selomulyo. Dalam bab ini juga berisikan tentang rumusan masalah dan batasan masalah yang diterapkan sebagai solusi permasalahan kebutuhan di SD Negeri Selomulyo. Selain itu, pada bab ini juga terdapat tujuan dan manfaat pengabdian masyarakat serta metodologi pengabdian. Bab ini juga terdapat sistematika penulisan laporan akhir.

### **Bab II Landasan Teori**

Bab ini mencakup tentang teori-teori yang digunakan sebagai pendukung dalam pembuatan laporan akhir pengabdian masyarakat. Teori tersebut bersumber dari *website*, jurnal, buku dan artikel yang berkaitan dengan pembelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran daring, media *Microsoft PowerPoint*, efektivitas pembelajaran.

### **Bab III Metode Pengabdian Masyarakat**

Bab ini mencakup tentang tahapan-tahapan yang dilakukan selama pengabdian masyarakat berlangsung. Tahapan tersebut yaitu Identifikasi Kebutuhan, Observasi Wilayah, Pengumpulan Data Kebutuhan, Penentuan Tujuan, Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat, Pelatihan dan Pendampingan, dan Pengukuran Indikator Keberhasilan.

### **Bab IV Pelaksanaan dan Evaluasi Pengabdian Masyarakat**

Bab ini mencakup tentang proses pembuatan materi, pembuatan materi ajar saat pelatihan dan pendampingan pembelajaran. Dalam hal pelatihan dan pendampingan menjelaskan selama proses pembuatan materi ajar siswa dan pendampingan selama pembelajaran berlangsung saat

pengabdian masyarakat. Setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan tersebut dilakukan pengukuran dampak keberhasilan dari solusi yang sudah ditawarkan kepada pihak sekolah.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab terakhir laporan ini berisikan kesimpulan dan saran sebagai penutup laporan akhir selama pengabdian masyarakat berlangsung.





## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran**

Dalam pasal 1 butir 20 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Undang-Undang, 2003). Pada hakikatnya pembelajaran merupakan sebuah sistem yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk membantu selama proses belajar siswa yang akan dilaksanakan dan dapat dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Peran guru sebagai pendamping juga mempengaruhi proses pembelajaran. Proses pembelajaran efektif merupakan sebuah kombinasi yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, prosedur dan perlengkapan guna mencapai tujuannya (Supardi, 2013). Adapun perbedaan saat proses pembelajaran antara lain, ada peserta didik yang lamban dalam mencerna materi pelajaran dan peserta didik yang mampu mencerna materi lebih cepat saat pembelajaran (Rachmat & Winata, 2019)

##### **2.1.1 Tujuan Pembelajaran**

Dalam tujuan pembelajaran diharapkan siswa memiliki kemampuan dan keterampilan. Adapun unsur ABCD menurut Fitri (2020) yang harus dimiliki oleh tujuan pembelajaran antara lain:

- a. *Audience*: memiliki kemampuan dalam mencapai target dan tujuan yang sudah ditentukan.
- b. *Behaviour*: memiliki perilaku yang diharapkan untuk dimiliki.
- c. *Condition*: dalam situasi dan kondisi subjek siswa dapat menunjukkan kemampuan dari hasil belajar.
- d. *Degree*: memiliki kualitas dan tingkah laku yang diharapkan

##### **2.1.2 Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan sebuah perpaduan konsep belajar mengajar yang melibatkan guru, siswa, tujuan dan media yang digunakan. Dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran penting karena digunakan untuk membantu siswa maupun guru dalam mengembangkan materi dan berhasil mencapai tujuan yang diinginkan (Dewi, 2018). Adapun



macam-macam metode pembelajaran menurut Ardiana dalam (Fahrurrozi, 2021) sebagai berikut:

a. Metode Konvensional atau Ceramah

Metode konvensional atau ceramah ini merupakan metode lama dan masih digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi faktual yang mempunyai prinsip, ide dan konsep tentang topik tertentu. Dalam metode ini guru berperan penting dalam proses pembelajaran, bahwa guru harus aktif dan kreatif dalam menjelaskan informasi materi atau pengetahuan secara lisan. Pada metode pembelajaran ini, waktu penyampaian materi banyak terbuang dan menyebabkan interaksi antara guru dan siswa kurang maksimal. Metode ini juga masih teoritis dan masih banyak guru yang menggunakannya.

b. Metode Diskusi

Metode diskusi ini digunakan para guru untuk mengukur kemampuan siswa saat mengeluarkan pendapat, membantu siswa dalam berpikir secara kritis dan mengembangkan motivasi belajar. Dengan adanya metode ini diharapkan siswa untuk saling menghormati saat mengeluarkan pendapat dan memotivasi belajar dengan menambah wawasan pengetahuan.

c. Metode Tanya Jawab

Metode ini mempunyai makna bahwa cara berkomunikasi dapat dilakukan oleh dua orang atau lebih dalam hal tanya jawab. Metode tanya jawab ini sering digunakan guru untuk mengulang materi pelajaran serta dapat membangkitkan fokus siswa dalam belajar, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan dan berpikir secara kritis.

d. Metode Resitasi

Metode ini merupakan penyajian bahan ajar dengan memberikan tugas kepada siswa yang akan dijadikan tugas dalam rentang waktu yang sudah disepakati dan dapat dipertanggungjawabkan.

e. Metode Karyawisata

Metode ini merupakan metode yang dilakukan dengan mengajak siswa keluar kelas dan bertujuan untuk mengunjungi suatu tempat. Kunjungan karyawisata tersebut berkaitan dengan topik pembahasan materi pelajaran.

### **2.1.3 Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran**

Pada perkembangan pengetahuan dan pembelajaran, para pendidik dituntut untuk meningkatkan kemampuan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran selama pemilihan metode pembelajaran. Berikut adalah faktor yang mempengaruhi pembelajaran menurut (Fahrurrozi, 2021):

a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dijadikan sebagai tolak ukur selama proses pembelajaran yang sudah dirumuskan secara jelas dan operasional.

b. Kemampuan Siswa dan Guru

Dalam memilih sebuah metode pembelajaran guru harus mampu memahami kemampuan siswa sehingga metode yang digunakan berhasil sesuai dengan tujuan.

c. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi sekolah secara geografis dan sosio kultural yang akan dipertimbangkan dalam pemilihan metode pembelajaran.

## **2.2 Media Pembelajaran**

Saat ini, guru perlu memiliki sebuah keterampilan dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi ini secara efisien dan efektif. Suasana belajar mengajar yang interaktif memfasilitasi komunikasi yang lebih aktif antara berbagai hal. Media merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan ilmu yang memanfaatkan sebuah teknologi dan informasi. Maka dari itu, media ini dijadikan sebagai alat yang dibuat semenarik mungkin agar mudah untuk dipahami (D. Joko et al., 2015).

Peran teknologi media penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adanya teknologi media pembelajaran ini dapat mendorong proses belajar mengajar (Pratiwi, 2021). Teknologi multimedia dapat mengintegrasikan teks, grafis, animasi, video dan audio. Teknologi tersebut membuat kesan baik di bidang media pembelajaran untuk mempermudah penjelasan yang sulit dimengerti.

### **2.2.1 Bahan Ajar**

Menurut Panner bahan ajar merupakan sekumpulan materi yang sudah disusun secara runtut dan sistematis yang akan diberikan dan dikuasai oleh siswa. Bentuk bahan ajar yang diberikan berupa bahan tertulis maupun tidak. Bahan ajar dirancang menggunakan pertimbangan terkait karakteristik dan kebutuhan siswa (Bahtiar, 2015).

### **2.2.2 Bahan Ajar Elektronik**

Bahan ajar elektronik adalah sekumpulan materi yang disusun dan dipublikasikan menggunakan format digital. Format tersebut berisikan gambar, video, animasi yang dapat dibaca menggunakan media elektronik seperti komputer atau gawai. Bahan ajar elektronik ini dapat membantu guru dan siswa selama proses belajar di kelas maupun di luar kelas, sehingga menciptakan kegiatan yang lebih efektif (Anori et al., 2013).

### **2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mengoptimalkan semua proses pembelajaran di kelas. Dalam proses belajar, guru dapat memanfaatkan media sebagai alat penyampai informasi kepada siswa. Adapun manfaat media pembelajaran menurut Nasution dalam Nurrita (2018) sebagai alat bantu untuk proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Pembelajaran yang dilakukan lebih menarik perhatian karena siswa dapat melihat objek.
- b. Siswa dapat melakukan interaksi dengan guru karena dapat melakukan aktivitas lain selain mendengarkan materi guru.
- c. Bahan ajar lebih jelas sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru selama proses belajar.
- d. Ada berbagai metode pembelajaran yang bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan di kelas.

### **2.2.4 Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran digunakan untuk menciptakan interaksi secara langsung maupun tidak langsung antara siswa dan guru. Fungsi media ini juga memberikan informasi. Menurut studi Sanjaya dalam Nurrita (2018) ada beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Fungsi Motivasi

Fungsi media pembelajaran ini digunakan untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Motivasi ini juga berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran dan dapat meningkatkan efektivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

b. Fungsi Komunikatif

Fungsi media pembelajaran ini berfungsi sebagai alat komunikasi antara orang yang menyampaikan pesan dan yang menerima pesan sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan materi menggunakan bahasa yang mudah diterima dan dipahami.

c. Fungsi Individualis

Dilihat dari latar belakang siswa yang mempunyai perbedaan baik dalam gaya belajar maupun kemampuan menangkap materi, media pembelajaran ini dapat melayani setiap individu dengan minat gaya belajar yang berbeda-beda.

### 2.2.5 Klasifikasi Media Pembelajaran

Berikut adalah klasifikasi media pembelajaran menurut Anggraini (2018):

a. Media Grafis

Media grafis biasa disajikan berbentuk tulisan yang digunakan untuk menarik perhatian siswa. Selain menarik perhatian media ini juga dapat memperjelas ide-ide sehingga penyajian media pembelajaran ini berupa unsur visual saja.

b. Media Bahan Cetak

Media bahan cetak dibuat melalui proses percetakan. Media ini menyediakan dan menyajikan sebuah informasi dalam jumlah yang banyak karena banyak digunakan. Hasil cetakan media ini berupa teks, gambar, foto dan grafik.

c. Media Berbasis Komputer

Media teknologi komputer ini adalah cara untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan sumber-sumber berbasis mikroprosesor yang biasa dikenal sebagai *computer-assisted instruction*.

d. Media Audio Visual

Media audio visual ini sebuah alat bantu yang digunakan untuk belajar. Media ini menghasilkan materi dengan cara menggunakan elektronik agar siswa mudah memahami.

### 2.3 Metode Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang menggunakan platform yang dapat membantu pembelajaran dilakukan dengan jarak jauh (Sasmita, 2021). Metode pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dan fasilitas yang sudah tersedia. Metode ini juga digunakan pada saat masa pandemi *Covid-19* sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi secara efektif dan terjangkau. Hal

tersebut dilakukan untuk menghindari kontak fisik secara langsung oleh guru maupun siswa (Jayul & Irwanto, 2020).

### **2.3.1 Blended Learning**

*Blended Learning* merupakan penggabungan antara metode pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan sistem *e-learning* (Widyasari & Rafsanjani, 2021). Metode pembelajaran ini dilakukan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran, *blended learning* ini menyatukan pembelajaran berbasis *asynchronous* dengan *synchronous*. Bahwa sistem *asynchronous* menganjurkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar dan mengerjakan tugas dalam waktu yang bersamaan. Sistem *synchronous* dilakukan dilakukan siswa dalam waktu yang bersamaan tetapi dalam kurun waktu yang sudah ditentukan (Widyasari & Rafsanjani, 2021).

Adapun kelebihan dan kekurangan pembelajaran menggunakan metode *blended learning*. Kelebihan penggunaan metode ini antara lain, pembelajaran berlangsung secara *offline* dan *online*, waktu pelaksanaan lebih efektif dan efisien (Andira, 2019). Pembelajaran ini juga didukung oleh teknologi informasi berupa internet agar pengajar maupun siswa dapat mengakses informasi dengan baik. Kekurangan metode ini antara lain yaitu kurangnya pemanfaatan media sehingga sulit dalam penerapan dan pengaplikasian metode *blended learning* (Suciati, 2021).

### **2.3.2 E-Learning**

*E-Learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan sebuah teknologi informasi dan komunikasi untuk proses belajar mengajar. *E-learning* memanfaatkan teknologi informasi seperti komputer yang sudah dilengkapi dengan sarana telekomunikasi dan multimedia sebagai media utama proses belajar mengajar. Pada sistem *e-learning* ini tidak memiliki batasan akses yang memungkinkan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana pun berada (Agustina, 2013).

Adapun kelebihan dan kekurangan penggunaan model *e-learning*. Kelebihan penggunaannya antara lain, menghemat biaya dan waktu yang digunakan lebih fleksibel. Kemudian kekurangannya yaitu, memiliki komputer dan internet, penggunaan koneksi jaringan internet yang baik dan stabil, serta siswa harus memiliki keterampilan dan komunikasi yang baik.

### 2.3.3 *Quantum Learning*

*Quantum learning* adalah metode belajar yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa. Pada metode ini misi utamanya adalah untuk mendesain proses belajar yang menyenangkan bagi siswa dan misi tersebut disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa (Husna, 2021). Menggunakan metode pembelajaran ini mempunyai tambahan manfaat pada perkembangan pengetahuan terhadap konsep belajar karena siswa dituntut untuk menemukan sendiri atas jawaban permasalahan yang ditemukan.

### 2.3.4 Kekurangan dan Kelebihan Metode Pembelajaran Daring

Kekurangan menggunakan metode pembelajaran daring menurut (Saputro, 2021) antara lain:

- a. Dapat menambah wawasan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Melatih siswa untuk kreatif dan mandiri dalam pembelajaran.
- c. Memiliki waktu dan tempat yang fleksibel.
- d. Biaya yang dikeluarkan lebih murah.

Kelebihan menggunakan metode pembelajaran daring menurut (Saputro, 2021) antara lain:

- a. Masih ada siswa maupun guru yang terkendala dalam penggunaan teknologi informasi.
- b. Tidak semua siswa memiliki gawai selama pembelajaran dilaksanakan.
- c. Tugas yang diberikan lebih banyak daripada pembelajaran yang dilaksanakan secara langsung.
- d. Kurangnya proses interaksi antara siswa dan guru saat pembelajaran.

### 2.3.5 Manfaat Pembelajaran Daring

Ada beberapa manfaat pembelajaran dari bagi guru maupun siswa menurut (Mahyadien, 2020) sebagai berikut:

- a. Dapat berbagi hal yang menyangkut tentang informasi atau pembelajaran.
- b. Siswa dapat mengakses *website* yang digunakan untuk kebutuhan tugas dan bahan materi pelajaran.
- c. Dapat melakukan pembelajaran di mana saja dan kapan saja.
- d. Dapat melakukan komunikasi melalui internet tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu.
- e. Pembelajaran ini menggunakan *e-learning* dimana kesulitan materi dapat diperjelas.

## 2.4 Media Microsoft PowerPoint

*Microsoft PowerPoint* adalah salah satu program berbasis multimedia yang dapat membantu menyusun materi presentasi berbentuk slide untuk mempermudah dalam penyampaian materi. *Software* ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa foto, video maupun audio dengan menggunakan animasi kreatif yang dapat menarik perhatian pembaca atau pendengar. Media ini juga memiliki fitur yang menarik sehingga dapat digunakan sebagai media yang mampu menggabungkan berbagai gaya belajar siswa, baik gaya belajar secara video, visual maupun verbal (Nurhidayati et al., 2019).

Media *PowerPoint* terdapat sebuah fitur *hyperlink* yang dapat dipadukan dengan suara sehingga terciptalah hasil presentasi yang kreatif dan inovatif (Apriani et al., 2018). Penggunaan fitur tersebut juga menghasilkan presentasi yang interaktif yang memberikan kesempatan siswa untuk menggunakan strategi kognitif. Media pembelajaran ini dapat menarik minat siswa dalam belajar sehingga menghasilkan hasil yang memuaskan saat pembelajaran jarak jauh. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dapat menarik minat siswa dalam belajar mengajar sehingga menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 2.4.1 Fungsi Media PowerPoint

Media *PowerPoint* ini diciptakan dengan tujuan yang sangat jelas karena memudahkan penggunaannya dalam membuat materi yang akan disampaikan. Ada beberapa fungsi penggunaan *PowerPoint* dalam proses belajar mengajar. Berikut adalah fungsi media *PowerPoint* menurut (Elpira & Ghufron, 2015):

a. Fungsi Atensi

Fungsi atensi merupakan media visual yang merupakan inti untuk mengarahkan perhatian pembelajaran dengan memperhatikan makna visual.

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif merupakan media visual yang dapat meningkatkan kenikmatan pembelajaran menggunakan gambar maupun teks.

c. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif merupakan media visual yang dapat mengungkapkan bahwa lambang visual dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.



### 2.4.2 Manfaat *Microsoft PowerPoint*

Pemanfaatan teknologi *PowerPoint* untuk proses belajar mengajar bermanfaat untuk meningkatkan perkembangan pada anak. Berikut adalah manfaat media *PowerPoint* menurut (Wicaksono, 2018) antara lain:

- a. Memudahkan pengguna dalam membuat file presentasi yang menarik
- b. Tampilan *PowerPoint* ini diatur menggunakan berbagai kemampuan pengolahan gambar, teks serta animasi.
- c. Materi yang disampaikan menarik karena ditambahkan unsur gambar maupun animasi yang ada

### 2.4.3 Kekurangan dan Kelebihan *Microsoft PowerPoint*

Kekurangan penggunaan *Microsoft PowerPoint* menurut (Wicaksono, 2018) antara lain:

- a. Media ini hanya bisa digunakan pada platform *Microsoft*.
- b. Membutuhkan spesifikasi hardware yang baik dikarenakan *Microsoft* merupakan *software* yang berat.
- c. Dokumen yang dihasilkan media ini tidak stabil setiap versi.
- d. Harga *Microsoft Office* yang tergolong mahal.

Kelebihan penggunaan *Microsoft PowerPoint* menurut (Wicaksono, 2018) antara lain:

- a. Memudahkan pengguna dalam pembuatan materi menggunakan slide presentasi yang sudah disediakan program.
- b. Program sudah dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat slide materi presentasi.
- c. Memiliki fitur *Cloud Service* yang digunakan sebagai *default* penyimpanan.
- d. Memiliki fitur *Authoring* yang berguna untuk memproteksi file dokumen.

## 2.5 Efektivitas Pembelajaran

Efektivita pembelajaran merupakan ukuran keberhasilan yang dicapai melalui suatu proses interaksi antara siswa dengan guru maupun antar siswa. Efektivitas ini bertujuan untuk mencapai keberhasilan pembelajaran. Pada efektivitas ini dapat dilihat dari aktivitas dan respon siswa selama pembelajaran berlangsung sekaligus membantu tercapainya aspek perkembangan siswa (Rohmawati, 2015).



### 2.5.1 Faktor Pengaruh Efektivitas

Dalam proses belajar terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Faktor tersebut juga dapat mempengaruhi dan menentukan tingkat keberhasilan siswa. Berikut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas belajar menurut (Rohmawati, 2015):

a. Peran Guru

Pada faktor ini peran guru menjadi pelaku utama dalam proses pendidikan siswa. Guru berperan sebagai fasilitator, motivator dan inspirasi bagi siswa karena proses pembelajaran merupakan inti proses pendidikan.

b. Peran Orang Tua

Peran orangtua selama proses pendidikan sangat penting dan sangat berpengaruh. Orang tua berperan penting karena memegang peranan kunci utama keberhasilan pendidikan anak.

c. Peran Masyarakat

Peran masyarakat pada pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam keberhasilan pendidikan sekaligus memberikan layanan pendidikan.

## BAB III

### METODOLOGI PENGABDIAN MASYARAKAT

#### 3.1 Deskripsi Tim

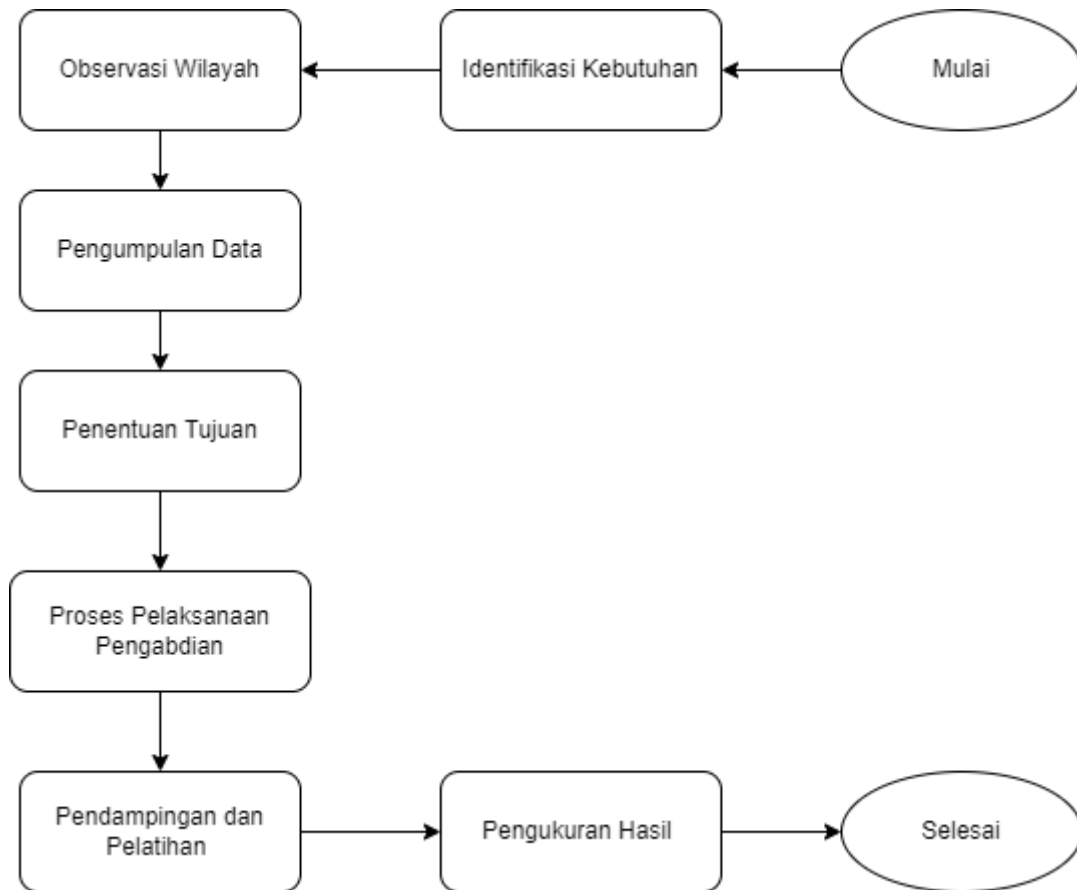
Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat, tim pengabdian yang beranggotakan tiga mahasiswi dan membuat tim bernama “DID”. Pada pelaksanaan pengabdian ini setiap anggota memiliki tujuan untuk mencari sebuah solusi dari permasalahan yang sudah didapat. Deskripsi anggota dan tugas tim “DID” dapat dilihat pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Deskripsi anggota tim

No	Anggota Tim	Deskripsi
1	Dinda Shafira Gita Islami	Sebagai ketua tim dan koordinator program Penggunaan Sistem Informasi Pemesanan Surat Berbasis <i>Website</i> sebagai Penunjang Administrasi Pemerintahan di Kalurahan Sinduharjo.
2	Ivany Hikmatunnisa'	Sebagai notulensi dan koordinator program Pemanfaatan Media Teknologi Informasi Berupa <i>Microsoft PowerPoint</i> untuk Kegiatan Belajar Mengajar dengan Menggunakan Metode <i>Blended Learning</i>
3	Dita Rahayu Berliana	Sebagai dokumentasi dan koordinator program Pemanfaatan <i>digital marketing</i> sebagai Media Penjualan Bagi Pelaku UMKM Kapanewon Ngaglik

#### 3.2 Metodologi Pengabdian

Pada pengabdian masyarakat ini memiliki alur metodologi yang dimulai dari awal hingga akhir pelaksanaan. Alur ini dibuat dan digunakan sebagai acuan pelaksanaan pengabdian masyarakat. Alur metodologi tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Alur metodologi pengabdian masyarakat

Target dan sasaran tim “DID” pada pengabdian masyarakat ini adalah Kapanewon Ngaglik. Pada laporan akhir ini berfokus pada bidang pendidikan dan sasaran pengabdian masyarakat adalah SD Negeri Selomulyo. Pada Tabel 3.2 berikut adalah pihak-pihak yang membantu dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat di Kapanewon Ngaglik.

Tabel 3.2 Pihak yang bersangkutan dalam pengabdian

No	Nama Anggota	Deskripsi
1.	Christine Oktavia U	Sebagai Kasubbag Umum dan Kepegawaian sekaligus narasumber yang memberikan informasi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat
2.	Bambang Etri Martejo	Sebagai Kepala Jawatan Sosial Kapanewon Ngaglik sekaligus narasumber yang memberikan informasi dalam pelaksanaan pengabdian

No	Nama Anggota	Deskripsi
		masyarakat
3.	Sujadi	Sebagai Kamituwo Kalurahan Sukoharjo sekaligus narasumber yang memberikan informasi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat
4.	Septi	Sebagai penghubung sekaligus staff perpustakaan di Kalurahan Sukoharjo
5.	Siti Widayatun	Sebagai Kepala Sekolah di SD Negeri Selomulyo sekaligus penghubung dan narasumber yang dibutuhkan dalam pengabdian masyarakat
6.	Tiknawati	Sebagai guru IPA kelas IV SD Negeri Selomulyo sekaligus target pelatihan dan pendampingan pengabdian masyarakat

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dibagi menjadi beberapa tahapan. Tahap awal yang dilakukan adalah identifikasi kebutuhan dan observasi wilayah yang digunakan untuk mengetahui situasi dan kondisi di Kapanewon Ngaglik. Tahap selanjutnya yaitu pengumpulan data berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan. Setelah pengumpulan data dilakukan penentuan tujuan serta pelaksanaan pengabdian.

Penentuan tujuan dilakukan untuk pengembangan solusi pada saat pelaksanaan pengabdian masyarakat. Tahap terakhir yaitu pengukuran dampak keberhasilan, tahap ini dilakukan untuk mengukur apakah solusi yang sudah diterapkan saat pengabdian dapat membantu pihak dalam menyelesaikan permasalahan. Tahap-tahap pengabdian dijelaskan pada pembahasan di bawah ini:

### 3.2.1 Identifikasi Kebutuhan

Sebelum pelaksanaan pengabdian masyarakat, tim pengabdian menentukan lokasi dan target pengabdian. Diskusi yang sudah dilakukan, tim “DID” memutuskan untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di Kapanewon Ngaglik. Dari beberapa bidang yang ada di Kapanewon

Ngaglik, hanya tiga bidang yang akan diambil sebagai target pengabdian masyarakat. Bidang tersebut adalah bidang pemerintahan, ekonomi pembangunan, dan pendidikan.

Setelah menetapkan bidang-bidang tersebut, tim “DID” menyampaikan tujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan di Kapanewon Ngaglik. Penyampaian tujuan pengabdian masyarakat menggunakan surat pengantar diterima oleh pihak staff Kapanewon. Setelah surat diterima, tim “DID” melakukan identifikasi kebutuhan di bidang yang sudah ditentukan. Identifikasi kebutuhan merupakan tahap pertama untuk melakukan observasi permasalahan yang terjadi. Pada tahap identifikasi kebutuhan ini dilakukan untuk melihat situasi dan kondisi keadaan target. Wawancara identifikasi tersebut terkait bidang pemerintahan dengan Kepala Jawatan Praja, ekonomi pembangunan dengan Kepala Jawatan Kemakmuran, dan bidang pendidikan dengan Kepala Jawatan Sosial.

Proses identifikasi kebutuhan juga merupakan bagian dari tahap observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat untuk memastikan dan mengidentifikasi solusi atas permasalahan yang ada, Sebagaimana penjabaran sebelumnya bahwa pengabdian ini menggunakan data primer dari hasil pengumpulan data berupa metode observasi dan wawancara terhadap responden, yaitu guru dan siswa. Hasil data observasi difokuskan untuk meninjau secara langsung terkait proses pembelajaran yang ada di sekolah terutama terkait penggunaan media pembelajaran. Sedangkan data yang diperoleh dari metode wawancara difokuskan untuk mengetahui bagaimana pengalaman belajar siswa dan keterampilan mengajar guru melalui beberapa butir pertanyaan terbuka.

Hasil dari identifikasi kebutuhan menunjukkan bahwa sekolah masih mengalami kekurangan dari segi kompetensi guru untuk menguasai pembelajaran terintegrasi menggunakan teknologi. Hal ini dibuktikan dengan persentase penggunaan bahan ajar teknologi informasi tidak signifikan yaitu hanya sebesar 20% penggunaan secara menyeluruh dan penggunaan sumber belajar siswa yang masih berupa media cetak buku maupun lembar kerja siswa saja. Di sisi lain, tingkat ketuntasan pembelajaran juga mengalami kendala dimana masih terdapat sebagian besar siswa tidak bisa melewati batas nilai tertentu yang dibuktikan dengan persentase kelulusan siswa di kelas masih terdapat ketidaktuntasan siswa.

Situasi tersebut juga disebabkan oleh ketidak fokusan siswa ketika proses pembelajaran bahkan berdasarkan hasil pengamatan tim pengabdian ditemui siswa asik berbicara dengan temannya dibandingkan menyimak penjelasan guru. Hal ini bisa saja dipengaruhi oleh rasa bosan siswa untuk menyimak pembelajaran disebabkan metode atau media pembelajaran yang terlalu monoton disajikan oleh guru secara terus menerus tanpa adanya inovasi pengembangan,

Berdasarkan kondisi tersebut maka fokus pengabdian masyarakat ini yaitu memberikan solusi perbaikan pencapaian pembelajaran yang lebih bermakna sekaligus membiasakan para guru dan siswa untuk mengenal teknologi melalui pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran terintegrasi teknologi juga menjadi alasan kegiatan pengabdian untuk mengambil pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan oleh para guru melalui program pelatihan,

Efektivitas dari kegiatan ini diukur berdasarkan pengamatan kelas secara langsung apakah siswa lebih tertarik dan fokus menyimak pembelajaran dan juga pencapaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Durasi penelitian dilakukan selama beberapa pertemuan untuk materi tertentu secara menyeluruh bertujuan agar guru maupun siswa dapat beradaptasi terhadap perubahan secara berangsur-angsur dan mulai terbiasa dengan kehadiran media pembelajaran tersebut. Penelitian pengabdian ini diharapkan dapat menghasilkan *output* berupa penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dan hasil pembelajaran siswa yang meningkat sehingga pembelajaran berlangsung lebih bermakna, efektif dan efisien.

### **3.2.2 Observasi Wilayah**

Tahap kedua yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat yaitu tahap observasi wilayah. Observasi wilayah ini dilakukan untuk mengetahui lokasi yang akan dijadikan wilayah pengabdian masyarakat. Setelah dilakukan observasi wilayah, tim pengabdian masyarakat menentukan Kalurahan Sukoharjo sesuai dengan arahan dan rekomendasi dari Kepala Jawatan Sosial sebagai target pengabdian masyarakat pada bidang pendidikan.

Langkah awal yang dilakukan tim yaitu menyerahkan surat pengantar untuk melakukan observasi wilayah di Kalurahan Sukoharjo. Setelah surat pengantar diterima oleh staf kalurahan, tim diarahkan untuk bertemu langsung dengan Kamituwo Kalurahan Sukoharjo. Setelah wawancara bersama Kamituwo Kalurahan Sukoharjo, tim pengabdian disarankan untuk mendatangi salah satu sekolah yang ada di Kalurahan Sukoharjo. Setelah berdiskusi bersama, tim pengabdian mendatangi SD Negeri Selomulyo dan melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo. Tim pengabdian masyarakat menyerahkan surat pengantar berisikan ketersediaan untuk melakukan kerjasama dengan pihak sekolah.

### 3.2.3 Pengumpulan Data Kebutuhan

Setelah melakukan identifikasi dan observasi wilayah, tahap selanjutnya yaitu tahap pengumpulan data kebutuhan. Tahap pengumpulan data ini dilakukan untuk mengetahui situasi dan kondisi pembelajaran yang terjadi di SD Negeri Selomulyo. Data yang sudah didapatkan akan dijadikan acuan untuk menyelesaikan permasalahan selama proses pengabdian masyarakat berlangsung. Dalam proses pengumpulan data kebutuhan ini menggunakan data primer metode wawancara secara langsung dengan Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo. Hasil pengumpulan kebutuhan data ini berupa data deskripsi mengenai kondisi kebutuhan belajar siswa yang selanjutnya dijadikan fokus tertentu untuk penanganan permasalahan pembelajaran yang ada.

### 3.2.4 Penentuan Tujuan

Setelah kebutuhan data dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah penentuan tujuan serta luaran yang ingin dicapai selama pelaksanaan pengabdian masyarakat. Penentuan tujuan dan luaran dapat dilihat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Penentuan tujuan dan luaran pengabdian

No	Tujuan	Luaran
1	Melakukan pembelajaran daring dan luring menggunakan media pembelajaran <i>e-learning</i>	Meningkatkan pemahaman pembelajaran menggunakan media <i>e-learning</i>
2	Memberi pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam pembuatan materi menggunakan <i>Microsoft PowerPoint</i>	Peningkatan penggunaan <i>Microsoft PowerPoint</i> sebagai media pembelajaran
3	Melakukan implementasi pembelajaran menggunakan media pada saat proses belajar mengajar	Guru dan siswa dapat meningkatkan efektivitas serta meningkatkan interaksi saat proses belajar

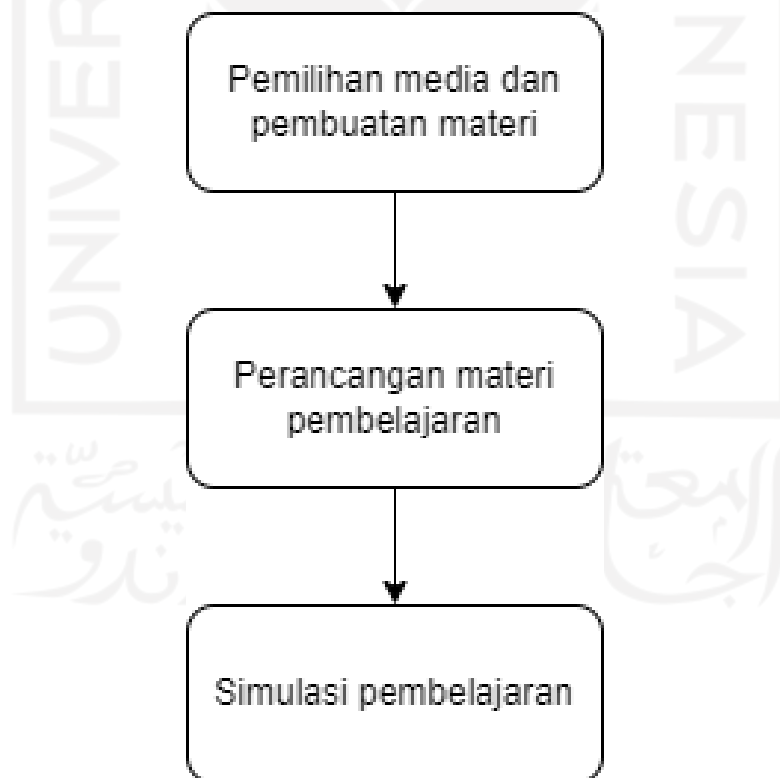
Dikarenakan pembelajaran menggunakan media teknologi informasi kurang maksimal khususnya di kelas IV SD Negeri Selomulyo, solusi yang dapat diterapkan yaitu pelatihan pembuatan materi pelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Media tersebut digunakan

sebagai media pendamping saat proses belajar mengajar. Penerapan solusi ini memiliki beberapa keuntungan, antara lain: (1) Memberikan kemudahan dalam menyusun materi pembelajaran; (2) Proses pembelajaran lebih interaktif; (3) Penggunaan *e-learning* memudahkan dalam proses pembelajaran luring maupun daring.

Pada tahap pelaksanaan tujuan, penerapan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* ini seluruh persiapan untuk pembuatan materi ajar siswa. Persiapan yang dilakukan yaitu mengumpulkan materi-materi untuk dikelompokkan menjadi bahan pokok materi ajar. Hal tersebut dibutuhkan untuk mempermudah dalam pembuatan materi ajar yang akan digunakan pada tahap pelaksanaan pengabdian.

### 3.2.5 Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahap setelah penentuan tujuan adalah tahap proses pelaksanaan pengabdian masyarakat. Proses pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara bertahap, tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3.2 Alur proses pelaksanaan pengabdian

Berikut ini merupakan pembahasan tahapan-tahapan yang akan dilakukan tim selama pelaksanaan pengabdian masyarakat di SD Negeri Selomulyo:



a. Pemilihan Media Pembelajaran dan Penentuan Materi

Tahap pertama dalam proses pelaksanaan pengabdian ini adalah pemilihan media pembelajaran dan penentuan materi. Pemilihan media pembelajaran ini sangat dibutuhkan bagi guru dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode *learning*. Sehingga saat pelatihan guru berfokus dan mempelajari penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*. Pemilihan media pembelajaran jenis ini didasarkan pada keuntungan yang dimiliki oleh *powerpoint* yaitu berupa *user friendly* dan juga tidak memerlukan aplikasi tambahan bagi pengguna maupun penyimpanan ruang yang minim. Selanjutnya penentuan materi ini digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran, materi tersebut antara lain daur hidup makhluk hidup dan gaya. Pemilihan materi ini mengikuti jadwal pembelajaran yang sudah ada sehingga tidak berdampak bagi keberlangsungan pembelajaran yang sudah disusun oleh sekolah.

b. Perancangan Materi Pembelajaran

Setelah pemilihan media dan penentuan materi dilakukan, guru dan tim menyusun kebutuhan materi apa saja yang dibutuhkan dan digunakan sebagai bahan ajar pada proses simulasi. Kebutuhan materi tersebut disusun sesuai dengan silabus pendidikan yang sudah ada dan akan dijadikan bahan pembelajaran saat simulasi pengabdian masyarakat di kelas IV.

c. Simulasi Pembelajaran

Simulasi ini dilakukan secara langsung di kelas IV SD Negeri Selomulyo yang terbagi menjadi dua sesi. Pada kegiatan ini diawali dengan penjelasan singkat tentang materi daur hidup makhluk hidup yang selanjutnya para siswa diminta untuk mengerjakan soal dan mempresentasikan hasilnya di depan kelas.

### 3.2.6 Pelatihan dan Pendampingan

Tahap selanjutnya adalah tahap pelatihan dan pendampingan. Proses pelatihan dan pendampingan ini dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian di kelas IV SD Negeri Selomulyo. Tahap pelatihan ini guru dibekali materi dan cara penggunaan media *PowerPoint* untuk pembuatan materi. Pada tahap ini juga, pendampingan dilakukan supaya guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan lebih interaktif menggunakan fitur-fitur yang ada di *PowerPoint*.

Setelah melakukan pelatihan dan pendampingan, pelaksanaan pengabdian tim melakukan implementasi yang dilakukan oleh guru pada kegiatan pembelajaran di kelas. Pada tahap ini

dilakukan pembelajaran menggunakan media *PowerPoint* sebagai media *e-learning* selama proses belajar mengajar berlangsung. Pada proses ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana sekolah melaksanakan pembelajaran menggunakan media teknologi informasi.

### 3.2.7 Pengukuran Indikator Keberhasilan

Tahapan pada metodologi pengabdian masyarakat yang terakhir adalah pengukuran indikator efektivitas sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian masyarakat. Pengukuran indikator ini dapat dilihat apakah efektivitas saat pelaksanaan pengabdian masyarakat sudah mencapai tujuan atau belum. Hal ini juga dapat dilihat situasi dan kondisi keadaan yang terjadi di SD Negeri Selomulyo. Pada Tabel 3.4 merupakan indikator sebelum melaksanakan pengabdian masyarakat.

Tabel 3.4 Indikator sebelum pelaksanaan pengabdian

No	Sebelum Pengabdian Masyarakat
1.	Penggunaan teknologi informasi yang belum maksimal pada kegiatan pembelajaran baik dari guru maupun siswa
2	Kurangnya penggunaan media saat menyampaikan materi atau informasi pembelajaran kepada siswa
3.	Kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media <i>PowerPoint</i> untuk kegiatan pembelajaran

Proses pengukuran indikator keberhasilan dilakukan dengan satu pengukuran. Pengukuran tersebut menggunakan metode kualitatif wawancara langsung bersama guru dan beberapa siswa kelas IV SD Negeri Selomulyo. Wawancara tersebut tentang proses pembelajaran yang terjadi sebelum dan sesudah adanya pandemi *Covid-19*.

## BAB IV PELAKSANAAN DAN EVALUASI PENGABDIAN MASYARAKAT

### 4.1 Hasil Identifikasi Kebutuhan

Proses pertama sebagai rangkaian kegiatan penelitian yaitu mengidentifikasi kebutuhan belajar yang dilakukan pada skala pemerintahan terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana kondisi rata-rata sekolah yang berada di wilayah cakupan objek penelitian dan proses identifikasi ini dilakukan pada hari Rabu, 06 Oktober 2022 melalui metode wawancara pertanyaan terbuka secara langsung dengan Kepala Praja Kapanewon Ngaglik bidang Pemerintahan. Kegiatan wawancara bersama Kepala Praja dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Wawancara Kepala Jawatan Praja

Dari kegiatan wawancara yang sudah dilakukan, diketahui bahwa alur pengarsipan surat masuk atau surat keluar di Kapanewon Ngaglik sudah diinput ke dalam sistem. Kegiatan wawancara pertama ini masih bersifat umum untuk mengetahui bagaimana implementasi teknologi di ruang lingkup pemerintahan daerah tersebut termasuk sistem yang ada di Kapanewon Ngaglik sejak tahun 2017. Hasil wawancara dengan Kepala Jawatan Praja Kapanewon Ngaglik didapatkan beberapa permasalahan yang terjadi di bidang administrasi pemerintahan yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil identifikasi bidang pemerintahan

No	Hasil Identifikasi Bidang Pemerintahan
1.	Penggunaan teknologi kurang optimal dalam kegiatan administrasi pemerintahan
2.	Keterbatasan Sumber Daya Manusia (SDM) dalam penggunaan teknologi dan sistem
3.	Belum ada penyimpanan file cadangan administrasi pemerintahan

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi di daerah tersebut masih tidak begitu masif mereka gunakan termasuk untuk administrasi pemerintahan itu sendiri. Maka selanjutnya, tim melakukan identifikasi kebutuhan pada bidang pendidikan sebagai fokus penelitian. Wawancara langsung dengan Kepala Jawatan Sosial bidang pendidikan pada hari Rabu, 06 Oktober 2022 di Kapanewon Ngaglik. Kegiatan wawancara dengan Kepala Jawatan Sosial dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Proses wawancara dengan Kepala Jawatan Sosial

Dari kegiatan wawancara yang sudah dilakukan, diketahui bahwa proses pembelajaran mulai sudah dilaksanakan secara tatap muka walaupun dalam keadaan PPKM level 3. Saat ini,

sistem pembelajaran yang dilakukan sudah menggunakan teknologi informasi. Namun, ada beberapa sekolah yang belum maksimal memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di rumah. Selain belum maksimal penggunaannya, SDM (Sumber Daya Manusia) yang ada masih kurang memahami cara penggunaan teknologi informasi. Hasil wawancara dengan Kepala Jawatan Sosial Kapanewon Ngaglik didapatkan beberapa permasalahan yang terjadi di bidang pendidikan yang dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4.2 Hasil identifikasi bidang pendidikan

No	Hasil Identifikasi Bidang Pendidikan
1.	Penggunaan teknologi informasi masih belum optimal dalam kegiatan belajar mengajar, baik di sekolah maupun di rumah
2.	Keterbatasan SDM (Sumber Daya Manusia) dalam penggunaan teknologi
3.	Imbas teknologi yang ada salah satunya adalah putus sekolah

Bidang terakhir yang yaitu bidang ekonomi pembangunan. Sebagaimana pendapat yang telah dikemukakan oleh beberapa penelitian bahwa pendidikan tentu berimbas langsung dalam mewujudkan kualitas SDM yang berkompeten dan adanya peningkatan perekonomian serta pendapatan daerah (Fauziah, 2018). Wawancara dengan bidang perekonomian pembangunan tersebut dimaksudkan untuk memberikan fakta lapangan bahwa kualitas masyarakat yang belum memaksimalkan teknologi maka dapat menghambat pergerakan dan siklus perekonomian mereka di tengah perubahan era globalisasi. Tim melakukan wawancara dengan Kepala Jawatan Kemakmuran pada hari Kamis, 07 Oktober 2022 di Kapanewon Ngaglik. Kegiatan wawancara tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.3.





Gambar 4.3 Proses wawancara dengan Kepala Jawatan Kemakmuran

Dari kegiatan wawancara yang sudah dilakukan, diketahui bahwa Kapanewon Ngaglik memiliki Forum UMKM di setiap kalurahan. Hasil wawancara dengan Kepala Jawatan Kemakmuran Kapanewon Ngaglik didapatkan beberapa permasalahan yang terjadi di bidang pendidikan yang dapat dilihat pada Tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil identifikasi bidang ekonomi pembangunan

No	Hasil Identifikasi Bidang Ekonomi Pembangunan
1.	Pelaku UMKM masih melakukan penjualan dan pemasaran secara tradisional
2.	Kurangnya pengetahuan dan pemahaman pelaku UMKM tentang pemasaran menggunakan digital
3.	Pelatihan dan pendampingan mengenai pemasaran belum maksimal

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan bahwa masyarakat masih belum menggunakan teknologi untuk aktivitas perekonomian mereka secara maksimal dimana *digital marketing* yang kini sedang populer untuk memenuhi kebutuhan pasar tidak dimanfaatkan peluangnya oleh masyarakat daerah Kapanewon Ngaglik. Urgensi yang dihadirkan oleh

beberapa kondisi tersebut membuat penelitian di bidang pendidikan masih sangat diperlukan terlebih terkait integrasinya dengan teknologi. Kurikulum memberlakukan adanya penguasaan teknologi yang bisa dikembangkan oleh segenap civitas akademik termasuk siswa sehingga diharapkan kompetensi yang dihasilkan mampu beradaptasi dan menyadari akan pengaruh teknologi di era globalisasi saat ini.

#### 4.2 Hasil Observasi Wilayah

Observasi wilayah ini dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Oktober 2022 di Kalurahan Sukoharjo. Pertemuan dengan Kamituwo tersebut, tim pengabdian melakukan wawancara langsung guna mengetahui situasi dan kondisi wilayah sekolah yang ada di Kalurahan Sukoharjo. Dengan melakukan observasi ini dapat dilihat juga permasalahan yang terjadi di sekolah mengenai proses pembelajaran. Proses wawancara dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Proses wawancara dengan Kamituwo Kalurahan Sukoharjo

Berdasarkan wawancara yang sudah dilakukan dengan Kamituwo Kalurahan Sukoharjo, terdapat hasil observasi yang dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4.4 Hasil observasi Kalurahan Sukoharjo

No	Hasil Observasi
1.	Beberapa sekolah sudah memanfaatkan media pembelajaran, seperti <i>Google Classroom, Google Meet, WhatsApps group</i>
2.	Masih dalam tahap dasar penggunaan teknologi digital selama pembelajaran daring dan luring pasca <i>Covid-19</i>
3.	Masih ada sekolah yang kekurangan SDM (Sumber Daya Manusia) selama proses pembelajaran

Hasil observasi wilayah ini menyatakan bahwa SD Negeri Selomulyo melaksanakan pembelajaran luring dan daring pasca *Covid-19*. SD Negeri Selomulyo dipilih sebagai target pengabdian masyarakat karena memiliki permasalahan sesuai dengan analisis kebutuhan pihak sekolah. Kondisi pembelajaran tersebut berkaitan dengan penggunaan media teknologi informasi yang belum maksimal selama proses pembelajaran di SD Negeri Selomulyo.

#### 4.3 Hasil Pengumpulan Data Kebutuhan

Wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 23 Oktober 2020. Proses ini menghasilkan pernyataan bahwa pembelajaran yang sudah dilakukan di SD Negeri Selomulyo sudah memakai alat komunikasi sebagai media pembelajaran berupa *Google Meet, Google Classroom, dan WhatsApp Group*. Pembelajaran ini memiliki kendala bahwa pembelajaran yang dilakukan belum maksimal karena kurangnya pemahaman guru terkait penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Hal tersebut juga dihadapkan dengan keadaan pasca *Covid-19* yang menyebabkan pembelajaran dilakukan secara daring atau tatap muka.

Pertemuan tatap muka dilakukan secara bergantian dan setiap kelas dibagi menjadi dua sesi. Oleh karena itu, tim pengabdian memberikan solusi berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan materi pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* untuk meningkatkan efektivitas siswa menggunakan metode *blended learning* yang memanfaatkan media elektronik. Berikut adalah hasil wawancara bersama Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo dapat dilihat pada Tabel 4.5.



Tabel 4.5 Hasil data kebutuhan SD Negeri Selomulyo

No	Hasil Data Kebutuhan
1.	Pelaksanaan pembelajaran setiap kelas terbagi menjadi dua sesi dan pertemuan dilakukan dua kali dalam seminggu, namun proses belajar mengajar tidak efektif
2.	Selama masa pandemi <i>Covid-19</i> penggunaan media pembelajaran belum maksimal sehingga penyampaian materi di kelas memakan waktu dan memerlukan persiapan
3.	Sudah ada beberapa guru yang menggunakan media teknologi atau elektronik sebagai media pembelajaran luring maupun daring
4.	Penyampaian materi masih ada yang menggunakan metode konvensional atau ceramah
5.	Media yang digunakan pada saat pandemi <i>Covid-19</i> antara lain adalah <i>Google Meet</i> , <i>Google Classroom</i> , dan <i>WhatsApp Group</i>
6.	Masih sulit menerima materi pembelajaran karena terbiasa melakukan pembelajaran secara daring.

Setelah melakukan wawancara langsung, Kepala Sekolah memberikan usulan kepada tim pengabdian memberi untuk melakukan penyebaran kuesioner yang akan digunakan tim untuk menganalisa terhadap kebutuhan guru sebelum pelaksanaan pengabdian masyarakat dimulai. Dari beberapa permasalahan yang terjadi di SD Negeri Selomulyo, topik pengabdian masyarakat untuk bidang pendidikan serta hasil kuesioner yang sudah diisi terdapat satu guru yang masih rendah dalam pengetahuan tentang teknologi informasi sebagai media pembelajaran untuk siswa. Untuk mengetahui permasalahan lebih lanjut dari salah satu guru tersebut tim pengabdian melakukan wawancara langsung bersama guru IPA kelas IV. Proses wawancara Bersama Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Proses wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri Selomulyo

Selama proses pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri Selomulyo belum pernah menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan waktu yang terbatas untuk menyampaikan materi maupun informasi. Selain itu, guru IPA mempunyai kendala akan terbatasnya pengetahuan cara menggunakan teknologi informasi. Selama pembelajaran berlangsung murid merasa bosan karena sudah terbiasa melaksanakan pembelajaran daring selama pandemic *Covid-19*.

Hal tersebut mengakibatkan penggunaan media pembelajaran *learning* kurang digunakan membutuhkan proses persiapan yang memakan waktu. Menurut guru IPA penggunaan media pembelajaran berupa *PowerPoint* dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini dikarenakan siswa dapat lebih aktif bertanya karena memperhatikan presentasi yang menarik. Sampai saat ini guru IPA kelas IV belum menggunakan metode pembelajaran berupa media *PowerPoint* yang dapat membantu berjalannya proses belajar secara daring maupun luring.

#### 4.4 Hasil Analisis

Setelah mendapatkan permasalahan yang terjadi, kemudian dilakukan analisis untuk usulan solusi yang akan dijadikan sebagai penyelesaian masalah. Permasalahan yang terjadi di kelas IV SD Negeri Selomulyo adalah proses belajar mengajar yang dilakukan guru kelas IV masih menggunakan metode konvensional, sehingga mengakibatkan kurangnya pengetahuan

tentang penggunaan teknologi informasi sebagai media pembelajaran saat daring maupun luring. Penggunaan metode konvensional ini juga masih menjadi keterbatasan bagi kebutuhan belajar siswa dimana proses yang lebih interaktif untuk memberikan pembelajaran bermakna tidak terpenuhi di dalamnya. Sebagaimana hasil penelitian Ikronudi (2019) menyatakan bahwa metode pembelajaran konvensional menghasilkan pencapaian pemahaman konsep siswa yang kurang maksimal dari segi ketuntasan hasil belajar siswa. Sehingga permasalahan yang terjadi tidak hanya penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang masih minim tetapi juga metode konvensional yang ada berdampak pula pada hasil pencapaian belajar siswa yang tidak memasuki *long term memory* sebagai hasil dari pembelajaran bermakna tersebut.

Dari masalah tersebut, dilakukan pengabdian masyarakat yang akan memberikan solusi permasalahan berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar untuk siswa menggunakan media elektronik dalam bentuk *PowerPoint*. *Power point* dipilih sebagai media pembelajaran disebabkan beberapa kelebihan yang dimilikinya seperti mudah digunakan dan tidak membutuhkan penyimpanan ruang terlalu besar sehingga diharapkan dapat menjadi media alternatif guru untuk menyampaikan pembelajaran sekaligus dengan adanya solusi tersebut, diharapkan guru dapat meningkatkan pengetahuan penggunaan teknologi informasi khususnya pada saat pembuatan materi ajar siswa agar lebih interaktif untuk menghadirkan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa tersebut.

#### **4.5 Proses Perancangan Pemecahan Masalah Terhadap Kebutuhan Belajar Siswa**

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan belajar siswa tersebut maka tahapan berikutnya dengan merancang terlebih dahulu proses penyelesaian masalah yang ada melalui beberapa tahapan yaitu:

##### **1. Penentuan Sampel Penelitian**

Penelitian dilakukan pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Selomulyo dengan jumlah siswa sebanyak 24 Siswa dan dilakukan pula observasi terhadap guru IPA yakni Ibu Tiknawati. Pemilihan sampel menggunakan *random sampling method* dimana sampel penelitian tidak memiliki kriteria tertentu dan setiap orang di seluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama sebagai sampel penelitian.

##### **2. Penentuan Materi Penelitian**

Selanjutnya penentuan materi dilakukan dengan tetap mengikuti jadwal pembelajaran seharusnya yang bertujuan agar pembelajaran di sekolah tersebut tidak terganggu secara signifikan. Materi pelatihan meliputi pembelajaran IPA untuk sub tema daur hidup dan

gaya. Materi tersebut setelah melalui proses diskusi dengan guru bersangkutan maka dijadikan bahan utama untuk pembelajaran menggunakan media *Power Point*.

### 3. Penentuan Jadwal Pelaksanaan

Jadwal pelaksanaan terbagi menjadi dua tahapan pokok dimana jadwal pelatihan dan pendampingan bagi guru terhadap penggunaan *Power point* akan berbeda dengan jadwal implementasi media pembelajaran tersebut. Simulasi penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* pertama kali dilaksanakan untuk mengetahui terlebih dahulu respon awal siswa selama proses pembelajaran kemudian dilakukan pelatihan dan pendampingan pada guru IPA tersebut untuk menggunakan dan menyiapkan materi dalam bentuk *Powerpoint* untuk pertemuan berikutnya. Tahapan implementasi diterapkan ketika guru sudah siap menggunakan media pembelajaran *power point* dan nantinya akan dilakukan observasi serta evaluasi terhadap siswa mengenai pembelajaran tersebut.

### 4. Penentuan Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran tetap dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Powerpoint* terhadap hasil belajar siswa melalui teknik penilaian kognitif tes dan lembar observasi selama proses pembelajaran. Jenis evaluasi tersebut dipilih disebabkan kegunaannya untuk menganalisa dan mengidentifikasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi sekaligus mengidentifikasi interaksi siswa selama proses pembelajaran menggunakan *power point*.

## 4.6 Hasil Proses Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

### 4.6.1 Hasil Pemilihan Media Pembelajaran dan Penentuan Materi

Pemilihan media dan penentuan materi ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 08 Januari 2022 di SD Negeri Selomulyo. Media pembelajaran ini menggunakan *Microsoft PowerPoint* digunakan sebagai media daring khususnya pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD Negeri Selomulyo. Pemilihan materi pelajaran sebagai bahan ajar merupakan usulan dari pihak guru IPA kelas IV pada saat wawancara kebutuhan data. Penerapan pembelajaran menggunakan media ini dilakukan untuk siswa kelas IV. Materi yang akan dijadikan sebagai bahan ajar *Microsoft PowerPoint* diperoleh dari guru IPA kelas IV sehingga materi sesuai dengan silabus.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup, serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya. 4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	3.2.1 Menganalisis daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda dan mengetahui siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup, serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya dengan tepat. 3.2.2 Menjelaskan daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda dengan tepat. 4.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang berbeda dengan tepat dan menuliskan skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya benar-benar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>siklus hidup dua makhluk yang berbeda.</li> <li>Manfaat makhluk hidup bagi lingkungan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mencari informasi tentang daur hidup dua makhluk hidup yang berbeda, dan membandingkan siklus hidup makhluk hidup dan melaporkannya.</li> <li>Membaca teks "Manfaat Makhluk Hidup di Sekitar Kita", dan membuat peta pikiran dan bacaan tersebut, untuk menjelaskan manfaat makhluk hidup, bagi lingkungan sekitar.</li> <li>Mengamati lingkungan sekitarnya, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>bacaan</li> <li>Membuat laporan hasil pengamatan tentang manfaat makhluk hidup.</li> <li>Membaca dan mencermati puisi</li> <li>Mengomunikasi kan informasi tentang keragaman suku dan budaya di lingkungan sekitarnya</li> <li>Mengidentifikasi kan sumber daya alam yang ada di sekitarnya dan memvaikan hasil pengamatan tersebut</li> <li>Melakukan pengamatan</li> </ul>		

Gambar 4.6 Silabus pembelajaran kelas IV

Pada Gambar 4.6 diatas merupakan silabus pembelajaran yang akan digunakan guru sebagai acuan penyusunan materi pembelajaran, aktivitas siswa sekaligus digunakan sebagai evaluasi pembelajaran siswa yang sudah dilakukan.

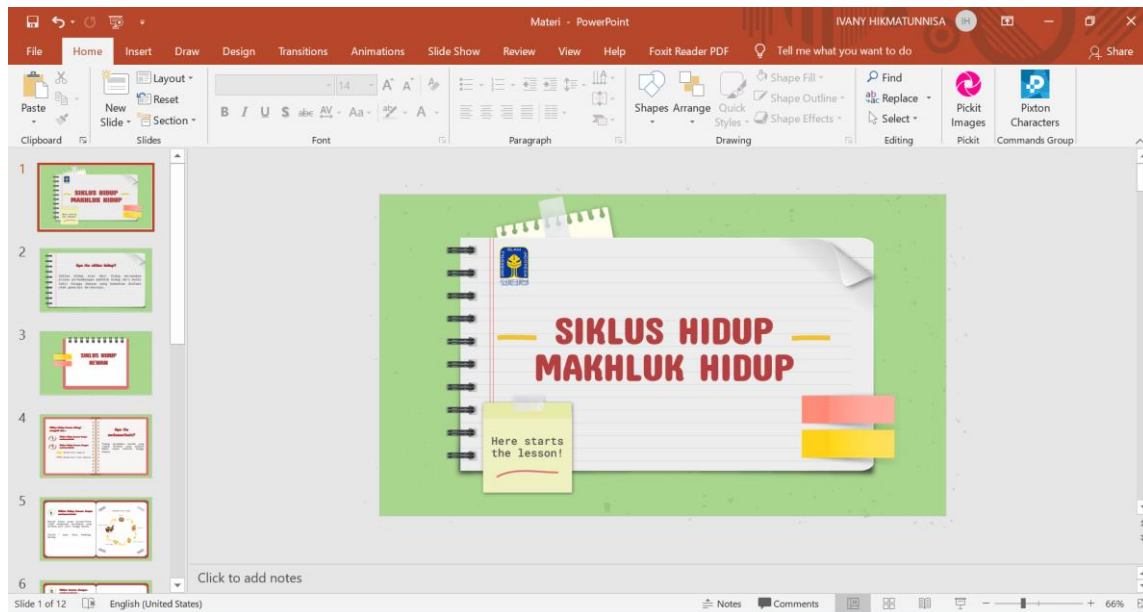
#### 4.6.2 Hasil Perancangan Materi Pembelajaran

Perancangan materi dilakukan berdasarkan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data melalui wawancara langsung bersama guru IPA kelas IV SD Negeri Selomulyo. Permasalahan yang ada di SD Negeri Selomulyo didapatkan pada saat proses pengumpulan data kebutuhan. Pembuatan materi ini menggunakan *Microsoft PowerPoint*, dimana media tersebut memiliki fitur-fitur yang dapat diubah menjadi animasi untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar. Materi pada pembahasan ini tentang daur hidup makhluk hidup. Materi daur hidup makhluk hidup yang diajarkan kepada sebagai berikut:

1. Apa itu metamorfosis: materi ini menjelaskan tentang pengertian metamorfosis pada hewan, sehingga siswa dapat mengetahui perbedaan daur hidup.
2. Pengertian metamorfosis sempurna dan tidak sempurna: materi ini menjelaskan tentang perbedaan daur hidup hewan sempurna dan tidak sempurna.
3. Contoh daur hidup: poin ini memberikan contoh hewan-hewan yang mengalami metamorfosis.

Hasil pembuatan materi ajar sebagai persiapan simulasi pembelajaran saat pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 4.7.





Gambar 4.7 Materi simulasi pembelajaran

Hasil pembuatan materi tersebut kemudian disampaikan pada tahap simulasi pembelajaran. Simulasi pembelajaran ini dilakukan secara langsung pada hari Selasa, 11 Januari 2022 di sekolah yang terbagi menjadi dua sesi selama kegiatan belajar berlangsung. Kegiatan tersebut terbatas karena masih adanya pembatasan PPKM level 3 di Kapanewon Ngaglik. Semua siswa yang melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah harus menaati peraturan. Sebelum melaksanakan kegiatan belajar, pengecekan suhu merupakan hal wajib yang harus dilakukan. Proses pengecekan suhu pada siswa dapat dilihat pada Gambar 4.8.



Gambar 4.8 Kegiatan pengecekan prokes siswa

Simulasi ini diawali dengan memberikan penjelasan singkat mengenai materi yang sudah dijadikan topik ajar menggunakan *PowerPoint* kepada siswa. Topik pertama yang akan digunakan pada simulasi ini yaitu mata pelajaran IPA Tema 6 subtema 2. Pada proses simulasi ini, pertemuan tatap muka dengan siswa dapat dijadikan sebagai acuan pembuatan bahan ajar saat pelatihan. Setelah pelaksanaan simulasi tersebut pertemuan juga dapat dijadikan evaluasi pembelajaran bahwa siswa dapat menangkap materi lebih cepat menggunakan *PowerPoint* karena terdapat gambar dan animasi yang menarik. Pada Gambar 4.9 merupakan kegiatan simulasi sesi pertama dan Gambar 4.10 merupakan kegiatan simulasi sesi kedua.



Gambar 4.9 Kegiatan simulasi sesi pertama



Gambar 4.10 Kegiatan simulasi sesi kedua

Setelah simulasi pembelajaran dilakukan, semua siswa sesi pertama maupun kedua diminta mempresentasikan hasil pekerjaan di depan kelas dan menyampaikan *feedback* apakah siswa dapat memahami materi yang sudah diberikan atau belum. Pada Gambar 4.11 merupakan kegiatan penyampaian hasil pekerjaan sesi pertama dan Gambar 4.12 merupakan kegiatan penyampaian hasil pekerjaan sesi kedua.





Gambar 4.11 Penyampaian hasil pekerjaan sesi pertama



Gambar 4.12 Penyampaian hasil pekerjaan sesi kedua

#### **4.7 Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Media PowerPoint**

Pelatihan penggunaan media *Microsoft PowerPoint* dilakukan untuk memberikan pengarahan kepada guru. Pengarahan tersebut mengenai fitur yang ada di *Microsoft PowerPoint* yang dapat digunakan dalam pembuatan bahan ajar siswa. Pelatihan ini berguna agar guru dapat memberikan usulan untuk mempermudah pada saat menjelaskan materi. Sasaran pelatihan ini adalah guru IPA kelas IV SD Negeri Selomulyo.

#### 4.7.1 Pelatihan Penggunaan Media *PowerPoint*

Pelatihan penggunaan media *Microsoft PowerPoint* ini dilakukan secara langsung usai jam pembelajaran sekolah karena masih dalam keadaan PPKM level 3. Pelatihan ini dilakukan kepada guru mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri Selomulyo setelah melihat tahapan pembuatan materi. Pada pelatihan ini tim pengabdian memaparkan tentang konsep yang akan digunakan dalam pembuatan materi ajar pertemuan yang akan datang. Pemaparan konsep tersebut juga menjelaskan kelebihan dan kekurangan penggunaan *PowerPoint*. Proses pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13 Pelatihan pembuatan materi ajar

#### 4.7.2 Pendampingan Pembuatan Materi *PowerPoint*

Setelah diadakannya pelatihan penggunaan *PowerPoint*, tim pengabdian mendampingi guru IPA selama proses pembuatan materi ajar yang akan digunakan saat implementasi pembelajaran. Fitur yang diajarkan tim kepada guru sebagai berikut:

a. Penggunaan Fitur Desain

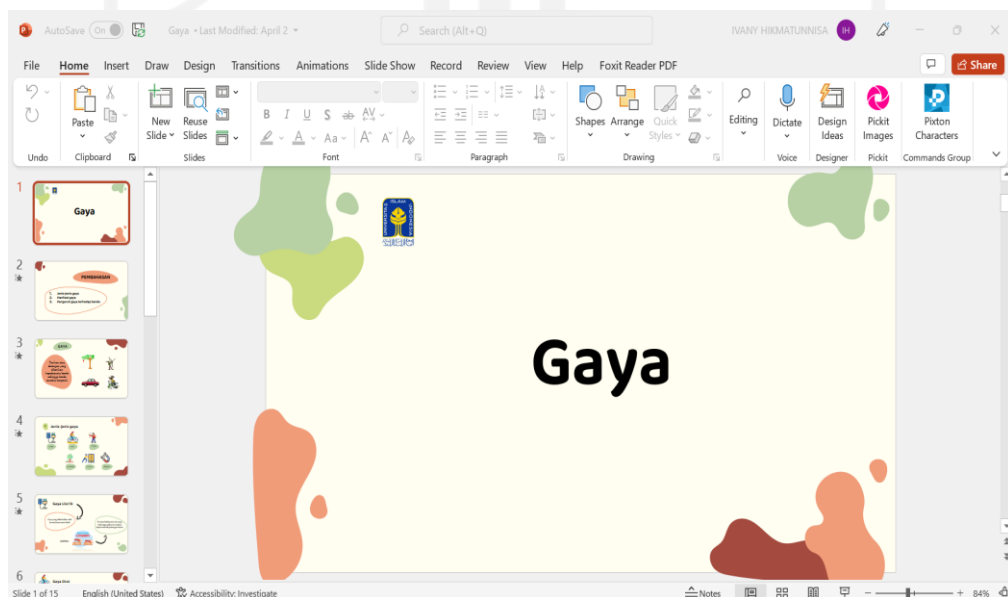
Desain digunakan untuk mengatur halaman dan orientasi slide. Dalam fitur tersebut juga terdapat format template dan background yang dapat diatur sesuai dengan keinginan.

b. Penggunaan Fitur Animasi

Penerapan animasi pada slide presentasi memiliki fungsi untuk menambahkan efek animasi terhadap objek yang ada. Objek yang biasanya digunakan pada presentasi adalah teks maupun gambar. Penggunaan animasi ini juga dapat mengatur *timing* yang berguna untuk mengatur lamanya durasi animasi.

c. Penggunaan Fitur Transisi

Menu transisi pada *PowerPoint* digunakan untuk memberikan efek animasi agar slide presentasi dapat dipindahkan dari satu slide ke slide lain. Fitur ini juga dapat mengatur *timing* lama waktu transisi. Pada fitur ini juga memberikan kesan yang dapat menarik perhatian siswa selama proses belajar.



Gambar 4.14 Hasil pembuatan materi ajar saat pendampingan

Pada gambar 4.14 di atas adalah hasil pembuatan materi yang sudah dilakukan pada tahap pendampingan tim pengabdian masyarakat bersama guru IPA. Topik materi yang akan

digunakan pada saat pendampingan pembelajaran ini yaitu mata pelajaran IPA tema 7 subtema 1. Materi pada pembahasan ini tentang gaya dan gerak pada benda. Materi gaya dan gerak yang dibuat untuk bahan ajar sebagai berikut:

- a. Apa itu gaya dan gerak: poin materi ini menjelaskan pengertian gaya dan gerak benda
- b. Jenis-jenis gaya: poin materi ini menjelaskan tentang jenis-jenis gaya pada benda
- c. Manfaat gaya: poin ini menjelaskan tentang manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari
- d. Pengaruh gaya terhadap benda: poin materi ini menjelaskan tentang apa saja pengaruh gaya terhadap benda diam dan bergerak dalam kehidupan

Tahap penerapan implementasi pembelajaran *PowerPoint* ini dilakukan secara langsung di kelas tetap dengan menaati semua protokol kesehatan. Pembelajaran ini dipimpin langsung oleh guru IPA kelas IV. Selama implementasi pembelajaran berlangsung, siswa di dalam kelas aktif bertanya. Hal tersebut karena materi yang disampaikan menarik perhatian dan siswa tidak merasa bosan. Siswa juga merasa pembelajaran ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman materi yang diajarkan. Pada saat implementasi pembelajaran, persiapan sudah dilakukan dengan matang. Materi ditayangkan menggunakan alat bantu berupa LCD dan proyektor yang sudah disediakan oleh sekolah. Gambar 4.15 merupakan proses implementasi pembelajaran yang berlangsung.



Gambar 4.15 Kegiatan proses implementasi pembelajaran



## **4.8 Evaluasi Hasil**

### **4.8.1 Pendampingan Guru**

Proses pendampingan ini membutuhkan waktu karena keterbatasan pengetahuan guru terhadap teknologi informasi dan pelaksanaan pendampingan ini dilakukan pada masa pandemi *Covid-19*. Dalam pendampingan ini, alat bantu untuk membuat materi ajar sudah disediakan oleh tim pengabdian masyarakat. Dilihat dari situasi dan kondisi saat proses pembelajaran, media elektronik dibutuhkan oleh guru karena dapat mempermudah siswa selama pembelajaran berlangsung.

Pendampingan ini dilaksanakan sesuai dengan target dan tujuan, yaitu guru IPA kelas IV SD Negeri Selomulyo. Selama pendampingan berlangsung, guru menyampaikan tanggapan bahwa pembelajaran ini bermanfaat dan mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Dengan adanya penggunaan pembelajaran menggunakan media elektronik, siswa lebih cepat tanggap tentang materi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan tumbuhnya aspek efektif, dimana siswa aktif bertanya dan berani melakukan interaksi dengan guru dalam mengemukakan pendapat.

### **4.8.2 Pengayaan Pembelajaran**

Dalam membantu siswa untuk mencapai standar kompetensi belajar, guru dapat memberi kegiatan berupa pengembangan potensi siswa. Pengembangan tersebut dengan cara melakukan dan memanfaatkan waktu belajar yang dimiliki siswa. Contohnya dengan melakukan pengayaan pembelajaran tentang materi yang sudah diberikan guru selama proses belajar berlangsung.

Setelah dilaksanakannya implementasi pembelajaran kepada siswa kelas IV mata pelajaran IPA, tim pengabdian dan guru IPA mengadakan evaluasi atau ulangan harian. Tujuan diadakannya evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Pelaksanaan ulangan harian dihadiri oleh semua siswa kelas IV yang diadakan langsung di kelas. Proses evaluasi atau ulangan harian yang dilaksanakan oleh tim pengabdian dan guru serta siswa dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16 Kegiatan evaluasi pembelajaran

Pada proses evaluasi harian ini, guru menggunakan teknik evaluasi berupa soal-soal yang diperoleh dari materi setelah implementasi pembelajaran dilaksanakan. Setelah proses ulangan harian dilaksanakan, pekerjaan siswa langsung dikoreksi untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan dipahami dan dicermati oleh siswa atau tidak. Hasil evaluasi pembelajaran ini ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah siswa dan faktor eksternalnya adalah guru, bahan ajar, fasilitas dan lingkungan belajar yang ada.

#### 4.9 Pengukuran Indikator Keberhasilan

Setelah melakukan tahap implementasi dan evaluasi pembelajaran kelas IV di SD Negeri Selomulyo, tahap akhir yang dilakukan adalah tahap pengukuran indikator efektivitas sebelum dan sesudah dilaksanakannya pengabdian masyarakat. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui apakah pengabdian ini berdampak atau tidak pada guru dan siswa kelas IV SD Negeri Selomulyo.

Dari hasil wawancara yang dilakukan tim pengabdian, respon guru IPA kelas IV sangat setuju dengan penggunaan sistem pembelajaran menggunakan media *PowerPoint*. Menurut Tiknawati, setelah pembelajaran dilakukan proses belajar mengajar lebih efektif dan interaktif antara guru dan siswa. Setelah dilaksanakannya pengabdian ini guru merasa terbantu dengan adanya pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *learning*. Pada implementasi ini, guru dibantu oleh tim pengabdian untuk melakukan pengoperasian perangkat lunak. Namun, apabila guru melakukan persiapan secara mandiri menggunakan media ini membutuhkan waktu lebih

lama. Pengukuran indikator efektivitas sebelum dan sesudah diadakannya pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Tabel 4.6.

Tabel 4.6 Pengukuran indikator sebelum dan sesudah pengabdian

No	Sebelum Pengabdian Masyarakat	Setelah Pengabdian Masyarakat
1.	Penggunaan teknologi informasi yang belum maksimal pada kegiatan pembelajaran baik dari guru maupun siswa	Penggunaan teknologi selama kegiatan belajar mengajar mulai digunakan
2.	Kurangnya penggunaan media saat menyampaikan materi atau informasi pembelajaran kepada siswa	Penyampaian menggunakan media saat pembelajaran daring maupun luring lebih interaktif
3.	Kurangnya pemahaman guru dalam penggunaan media <i>PowerPoint</i> untuk kegiatan pembelajaran	Penggunaan media <i>PowerPoint</i> saat pembelajaran menarik perhatian siswa

Penerapan penggunaan *PowerPoint* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa dan mendapatkan respon baik dari guru IPA dan siswa kelas IV SD Negeri Selomulyo. Respon dari Tiknawati selaku guru IPA memberikan beberapa dampak terhadap proses belajar di kelas. Dampak yang terjadi antara lain: (1) Siswa lebih memperhatikan materi pelajaran karena lebih menyenangkan; (2) Siswa juga dapat berinteraksi dengan guru secara efektif terkait materi pelajaran yang diselingi dengan animasi dan gambar; (3) Guru dapat memanfaatkan teknologi informasi berupa media pembelajaran untuk kedepannya.

Selain dari analisa indikator keberhasilan juga dilakukan pengamatan observasi hasil dari kegiatan pembelajaran siswa sekaligus hasil belajar yang diperoleh ketika menggunakan *power point* sebagai media pembelajaran. Hasil observasi tim pengabdian dan didasarkan pula oleh pengamatan guru bersangkutan memang siswa menunjukkan adanya ketertarikan lebih ke dalam pembelajaran yang sedang berlangsung hal ini dibuktikan dengan suasana kelas yang lebih kondusif dan juga siswa lebih interaktif untuk bertanya maupun menyaksikan pemaparan materi oleh guru. Analisis lainnya dihasilkan dari hasil belajar siswa melalui tes kognitif

ulangan harian dimana hasil menunjukkan ketuntasan siswa hampir secara keseluruhan dengan persentase 87,5% dari jumlah keseluruhan 24 responden.

Tanggapan siswa juga diperoleh dari hasil analisis angket terbuka yang terdiri atas 5 butir pernyataan dimana rata-rata tanggapan 75% menyatakan sangat setuju apabila pembelajaran dirasa lebih menarik menggunakan *Power point* dan sebanyak 25% yakni 6 dari 24 respon menyatakan setuju dengan pernyataan tersebut. *Power point* juga dianggap siswa tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membantu siswa terutama untuk meminimalisir rasa bosan selama pembelajaran dengan kesenangan akibat berbagai animasi *power point* yang cocok bagi siswa seusia mereka. Hal ini memperoleh persentase sebanyak 83,33% sangat setuju dan 16,67% setuju terhadap butir pernyataan tersebut dalam angket terbuka yang disebarakan oleh tim.

#### **4.10 Keterbatasan Usulan Solusi**

Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini terdapat keterbatasan usulan solusi. Usulan solusi tersebut berupa pendampingan penggunaan teknologi informasi berupa media pembelajaran elektronik menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Selain itu, guru juga diperkenalkan dan mempraktikkan fitur-fitur yang ada dan sering digunakan untuk membuat materi ajar.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Kesimpulan dari seluruh tahapan pengabdian masyarakat pada penerapan penggunaan media *PowerPoint* yang sudah dilaksanakan di SD Negeri Selomulyo sebagai berikut:

- a. Implementasi pembelajaran menggunakan media *Powerpoint* berdampak positif untuk membentuk pembelajaran lebih bermakna sehingga dapat berlangsung secara efektif dan efisien dibuktikan dengan ketercapaian ketuntasan belajar siswa secara maksimal dan ketertarikan siswa selama proses pembelajaran yang membaik.
- b. Berdasarkan hasil analisa indikator keberhasilan menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran *powerpoint* memberikan dampak positif dengan kemampuan guru menyusun materi ajar yang lebih interaktif dimana hal ini sudah tercapai dari proses pembelajaran untuk materi IPA daur hidup dan juga gaya. Sehingga guru tidak hanya memiliki pilihan untuk menghadirkan pembelajaran interaktif tetapi juga mengkolaborasikan pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi yang ada.
- c. Implementasi media pembelajaran *power point* berdampak positif terhadap perubahan cukup signifikan selama proses pembelajaran dimana berdasarkan hasil observasi siswa didapat lebih tertarik untuk bertanya sekaligus ruang kelas lebih kondusif dibandingkan sebelum tahap implementasi disebabkan siswa memfokuskan diri dan teralihkan akibat penyampaian materi yang lebih interaktif bagi mereka.

Kebutuhan penggunaan media pembelajaran ini untuk memudahkan materi ajar yang dapat dirangkum dan dijadikan slide presentasi yang menarik perhatian siswa. Penerapan pembelajaran yang baik adalah yang sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing guru untuk proses belajar mengajar.

#### **5.2 Saran**

Selama pengabdian masyarakat ini terdapat beberapa hal yang bisa dijadikan sebagai catatan dan evaluasi untuk program pengabdian masyarakat selanjutnya, yaitu:

- a. Pelatihan dan pendampingan pembuatan materi ajar menggunakan media *PowerPoint* sebaiknya dilakukan untuk semua guru IPA SD Negeri Selomulyo.
- b. Penggunaan media teknologi informasi ini sebaiknya dilakukan selama pembelajaran dilaksanakan, tidak hanya pada saat tim pengabdian melakukan implementasi.

- c. Penelitian hanya memfokuskan pada implementasi teknologi, ketertarikan belajar siswa dan efektivitasnya untuk hasil belajar siswa sehingga diharapkan pada penelitian berikutnya dapat dilakukan analisa lebih lanjut untuk kemampuan dan keterampilan siswa lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, M. (2013). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*, 12, 8–12.
- Alwan, M. (2017). Pengembangan model blended learning menggunakan aplikasi Edmodo untuk mata pelajaran geografi SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10505>
- Andira, A. (2019). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN HYBRID LEARNING BERBANTUAN MEDIA SCHOODOLOGY TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI MIA MAN PANGKEP*.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221.
- Anori, S., Putra, A., & Asrizal. (2013). Pengaruh Penggunaan Buku Ajar Elektronik dalam Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sman 1 Lubuk Alung. *Pillar of Physics Education*, 1(April), 104–111.
- Apriani, N., Sutiarmo, S., & Rosidin, U. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint dalam Pendekatan Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika pada Pokok bahasan Statistika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 6(2), 1–12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/16153>
- Ardiana, D. P. Y., Widyastuti, A., Susanti, S. S., Halim, N. M., Herlina, E. S., Nugroho, D. Y., Dewi Fitria, V., Yuniwati, I., Rikki, A., & Simarmata, J. (2021). *Metode Pembelajaran Guru*. Yayasan Kita Menulis. <https://books.google.co.id/books?id=MkoyEAAAQBAJ>
- Bahtiar, E. T. (2015). *Penulisan Bahan Ajar*. October. <https://doi.org/10.13140/RG.2.1.1441.6083>
- D. Joko et al. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(449), 59–65.
- Damayanti, A., Suradika, A., & Asmas, B. (2020). Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) melalui Aplikasi ICANDO pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–10. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Dewi, E. R. (2018). Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Elpira, N., & Ghufro, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Fahrurrozi, A. (2021). *IMPLEMENTASI VARIASI METODE PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VII DI MTs YAPI PAKEM TAHUN 2019*.
- Fauziah, N. (2018). *Analisis Ketimpangan Pendidikan terhadap Pertumbuhan Ekonomi di Provinsi Sulawesi Selatan*. 82.

- Fitri. (2020). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH (DARING) BAGI MAHASISWA DI MASA PANDEMI COVID-19*. 2507(February), 1–9.
- Husna, A. (2021). *IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID-19 DI MAN 2 MERANGIN, TABIR, MERANGIN, JAMBI SKRIPSI*.
- Ikronudi, I. (2019). Pengaruh Pembelajaran Pencapaian Konsep Terhadap Kemampuan Bertanya dan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Pondok Kubang. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(1), 84–89. <https://doi.org/10.33449/jpmr.v4i1.7534>
- Jayul, A., & Irwanto, E. (2020). Model Pembelajaran Daring Sebagai Alternatif Proses Kegiatan Belajar Pendidikan Jasmani di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 6(2), 190–199. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3892262>
- Kemendikbud. (2020). *SURAT EDARAN*. 300.
- Mahyadien, M. (2020). *ANALISIS DAMPAK PEMBELAJARAN DARING BAGI PELAJAR DALAM MEMBENTUK KEAKTIFAN BELAJAR DI PADUKUHAN MLANGI SAWAHAN, NOGOTIRTO, GAMPING, SLEMAN*. 2507(February), 1–9.
- Megahantara, G. . (2017). *PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI ABAD 21*.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>
- Prasetya, D., & Koeswanti, H. D. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Gadumasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 39. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.32991>
- Pratiwi, Z. &. (2021). *ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT INTERAKTIF SEBAGAI*. 8, 6.
- Rachmat, L., & Winata, H. (2019). Kompetensi profesional guru dan media pembelajaran powerpoint sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14953>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran Afifatu. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32. e-mail: [paud.ppsunj@gmail.com](mailto:paud.ppsunj@gmail.com)%0AAabstract:
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Prenada Media. <https://books.google.co.id/books?id=wiBQEAAAQBAJ>

- Saputro, R. H. (2021). *PEMANFAATAN GIM EDUKASI UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH NGEMPLAK.*
- Sasmita, W. (2021). *PEMBELAJARAN TEMATIK PADA MASA PANDEMI MUARA SABAK TIMUR Winda Sasmita UNIVERSITAS ISLAM NEGERI.*
- Suciati, D. (2021). *Penerapan Pembelajaran Blended Learning Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mi Ma ' Arif Mayak Skripsi.*
- Undang-Undang. (2003). *UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA.*
- Wicaksono, L. E. P. (2018). *EFEKTIVITAS PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT DAN MEDIA POSTER DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK KELAS 8 SMP MUHAMMADIYAH 1 MLATINo Title7. □□□□□.*
- Widyasari, L. A., & Rafsanjani, M. A. (2021). Apakah Penerapan Blended Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? *Edukatif: Jurnal Ilmu ...*, 3(3), 854–864. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/453>
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.34>

## LAMPIRAN

### Lampiran A. Daftar pertanyaan identifikasi masalah

- Daftar pertanyaan wawancara bersama Kepala Jawatan Praja

No	Pertanyaan Bidang Pemerintahan
1.	Bagaimana sistem atau alur untuk pengelolaan berkas di Kapanewon Ngaglik?
2.	Apakah sudah ada penggunaan teknologi informasi dalam membantu pengelolaan arsipnya?
3.	Apakah masih ada desa di bawah Kapanewon Ngaglik yang masih butuh bantuan dan mengalami masalah dalam penggunaan teknologinya?
4.	Apakah arsip file-file sudah disimpan digital seperti di google drive?
5.	Apakah terdapat kendala dalam proses layanan administrasi di Kapanewon Ngaglik?

- Daftar pertanyaan wawancara bersama Kepala Jawatan Sosial

No	Pertanyaan Bidang Pendidikan
1.	Bagaimana sistem pembelajaran di sekolah saat ini?
2.	Apakah sekolah di Kapanewon Ngaglik sudah memanfaatkan media teknologi informasi dalam pembelajaran?
3.	Apakah imbas/kendala yang terjadi selama pembelajaran <i>online</i> ?

- Daftar pertanyaan wawancara bersama Kepala Jawatan Ekonomi Pembangunan

No	Pertanyaan Bidang Ekonomi Pembangunan
1.	Bagaimana sistem penjualan UMKM di Kapanewon Ngaglik?
2.	Apakah tiap kalurahan UMKM di Kapanewon Ngaglik ada pengurusnya?

No	Pertanyaan Bidang Ekonomi Pembangunan
3.	Apakah penjualan UMKM di Kapanewon Ngaglik sudah menggunakan teknologi digital?
4.	Apakah terdapat kendala pada UMKM di Kapanewon Ngaglik?

#### Lampiran B. Daftar pertanyaan observasi wilayah

No	Pertanyaan Observasi Wilayah
1.	Bagaimana sistem pembelajaran sekolah yang ada di bawah Kalurahan Sukoharjo?
2.	Apakah teknologi digital sudah digunakan untuk pembelajaran di sekolah selama proses belajar mengajar daring maupun luring?
3.	Apakah ada kendala di sekolah saat proses pembelajaran daring maupun luring?

#### Lampiran C. Daftar pertanyaan kebutuhan data

No	Pertanyaan Kebutuhan Data
1.	Apakah SD Negeri Selomulyo sudah melaksanakan pembelajaran secara luring?
2.	Bagaimana sistem pembelajaran sekolah selama PPKM level 3?
3.	Apakah sekolah sudah menggunakan media pembelajaran selama daring maupun luring?
4.	Media apa saja yang sudah digunakan oleh guru selama masa pandemi <i>Covid-19</i> ini?
5.	Apakah ada kendala yang terjadi selama pembelajaran daring?



#### Lampiran D. Daftar pertanyaan siswa

No	Pertanyaan Siswa
1.	Media apa saja yang sudah digunakan saat pembelajaran daring?
2.	Apa saja kendala yang anda alami selama pembelajaran daring?
3.	Apakah anda merasa tertarik untuk menggunakan <i>PowerPoint</i> selama pembelajaran di kelas?
4.	Apaakah anda merasa terbantu dan merasa senang selama pembelajaran menggunakan <i>PowerPoint</i> ?

#### Lampiran E. Dokumentasi saat simulasi

