

**IN HOUSE TRAINING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN GURU  
DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
MENGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT**

**IN HOUSE TRAINING TO IMPROVE TEACHERS' ABILITY IN CREATING  
INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING MICROSOFT POWER POINT**

**Paryanti**

SD Negeri 2 Kopen, Kecamatan Jatipurno, Kabupaten Wonogiri

Email : paryanti123@admin.belajar.id

Diterima: 1 Februari 2024 Direvisi: 24 Mei 2024 Disetujui: 31 Mei 2024

**ABSTRAK**

Pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di Sekolah Dasar masih jarang dilakukan dan dianggap sulit. Oleh karena itu, peneliti melakukan usaha yang mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint*. Usaha tersebut dengan mengadakan program *In House Training (IHT)*. IHT dilakukan untuk membimbing dan melatih guru yang ada di sekolah agar mampu membuat media pembelajaran interaktif sendiri. IHT ini dilakukan dengan memberikan contoh Teknik-teknik pembuatan media pembelajaran interaktif serta memberikan pendampingan tutor sebaya secara berkesinambungan sampai guru benar-benar berhasil membuatnya. Hasil dilaksanakannya program IHT ini menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif meningkat dari 27,50 menjadi 78,84. Persentase guru yang dapat membuat media interaktif dengan baikpun meningkat dari 0% menjadi 77,78% (7 guru dari total 9 guru). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa IHT dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*.

**Kata Kunci:** *In House Training (IHT)*, Kemampuan Guru, Media Pembelajaran Interaktif

**ABSTRACT**

*Creating and utilizing interactive learning media in elementary schools is still rarely done and is considered difficult. Therefore, researchers are making efforts to improve teachers' abilities in creating interactive learning media using Microsoft Powerpoint. This effort involves holding an In House Training (IHT) program. IHT is carried out to guide and train teachers in schools to be able to create their own interactive learning media. This IHT is carried out by providing examples of techniques for creating interactive learning media as well as providing peer tutoring assistance on an ongoing basis until the teacher is truly successful in creating it. The results of implementing the IHT program show that the average teacher's ability to create interactive learning media increased from 27.50 to 78.84. The percentage of teachers who could create interactive media well increased from 0% to 77.78% (7 teachers out of a total of 9 teachers). Based on these data, it can be concluded that IHT can improve teachers' abilities in creating interactive learning media using Microsoft PowerPoint.*

**Keywords:** *In House Training (IHT)*, Teacher Ability, Interactive Learning Media

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan adalah factor utama dalam pembentukan karakter dan kepribadian seseorang. Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal maupun non formal. Salah satu penyelenggara pendidikan formal adalah sekolah.

Keberhasilan pendidikan formal di sekolah dipengaruhi beberapa factor

diantaranya kurikulum, sarana prasarana, input siswa dan pendidik sebagai pemegang peran utama didalamnya. Pendidik atau guru merupakan pemegang kendali kegiatan pembelajaran di sekolah. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga memberikan makna bagi siswa.

Arsyad (2014:4) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan intruksional atau mengandung maksud-

maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Kebutuhan siswa yang beragam menuntut guru agar berinovasi terus menerus sehingga kebutuhan siswa terlayani dengan baik. Apalagi materi pembelajaran era sekarang lebih banyak dihadapkan pada suatu masalah yang diluar jangkauan siswa sehari-hari.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi akan memudahkan seseorang dalam mencari informasi, mengenali suatu benda yang abstrak dan lain-lainnya. Hal ini merupakan tantangan besar bagi seorang guru. Guru harus dapat menyiapkan berbagai strategi, model maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi.

Guru harus mengenali gaya belajar siswa yang beraneka ragam agar penyampaian materi dapat diserap sepenuhnya oleh siswa. Hamzah B. Uno (2012) mengungkapkan sebuah peribahasa "*lain ladang lain belalang, lain orang lain pula gaya belajarnya*". Ada beberapa macam gaya belajar siswa diantaranya gaya belajar Visual, anak dengan tipe belajar ini lebih senang belajar dengan melihat dan rata-rata mempunyai Indera penglihatan yang tajam.

Gaya belajar selanjutnya adalah auditori. Peserta didik dengan gaya belajar ini lebih senang belajar dengan mengandalkan pendengaran dalam menerima informasi. Ada pula peserta didik yang mempunyai gaya belajar kinestetik, dia lebih senang belajar dengan melibatkan gerakan-gerakan. Gaya belajar yang lain adalah gaya belajar global, peserta didik dengan gaya belajar ini mempunyai kemampuan untuk memahami sesuatu secara menyeluruh dan mampu memaknai hal-hal yang tersirat dengan bahasanya sendiri secara jelas. Gaya belajar yang terakhir adalah gaya belajar analitik. Peserta didik dengan gaya belajar ini memandang sesuatu dengan menelaah terlebih dahulu secara terperinci.

Mengingat banyaknya gaya belajar peserta didik tersebut maka guru harus dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dengan sebaik mungkin. Baik dalam perlakuan didalam kelas maupun dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran yang mudah disesuaikan dengan berbagai karakteristik tersebut

diantaranya adalah media pembelajaran interaktif. Media ini bisa menggabungkan berbagai bentuk media menjadi satu diantaranya gambar, tulisan, suara, video, kuis, bahkan permainan. Media ini memudahkan guru dalam menyampaikan materi sekaligus dapat memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa.

Kenyataan dilapangan, belum semua guru dapat membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini juga terjadi di SD Negeri 2 Kopen. Sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang ada di buku ataupun yang telah tersedia di papan tempel. Sebagian lainnya menggunakan miniature atau benda-benda kongkrit di sekitar yang tentunya sangat terbatas. Hal ini disebabkan karena guru belum dapat membuat media pembelajaran sendiri yang lebih menarik bagi siswa misalnya membuat media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara tentang kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif yang telah dilakukan, dari 9 guru yang ada di sekolah tersebut didapatkan data sebagai berikut: belum ada guru yang dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan baik. Ada 2 guru yang cukup baik dalam membuat media pembelajaran interaktif, ada 4 guru yang kurang baik dalam membuat media pembelajaran interaktif dan 3 guru lainnya belum dapat membuat media pembelajaran interaktif sama sekali.

Permasalahan pokok di sekolah ini adalah guru belum dapat membuat media pembelajaran interaktif oleh karena itu diperlukan tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuatnya. Tindakan yang diambil adalah dengan mengadakan kegiatan *In House Training* (IHT) untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *microsoft powerpoint*. Solusi ini diambil karena IHT bisa dilakukan disekolah sendiri, waktunya pun fleksibel menyesuaikan kondisi sekolah. Selain itu guru mendapat pendampingan langsung secara berkesinambungan sampai berhasil membuat media pembelajaran interaktif serta paham cara pemanfaatannya.

## LANDASAN TEORI

Keberhasilan guru dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik, sangat ditentukan oleh factor kemauan dan kemampuan guru. Kemampuan bisa dikembangkan dengan adanya pendidikan atau pelatihan. *In House Training* (IHT) merupakan salah satu usaha yang dilakukan di sekolah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya. Purwanto (2012:96) menjelaskan bahwa IHT merupakan suatu program sekaligus metode pelatihan dan pendidikan dalam jabatan yang dilaksanakan dengan cara langsung dan bekerja secara langsung di tempat untuk belajar dan meniru suatu pekerjaan di bawah bimbingan seorang pengawas. Dalam kegiatan IHT guru dibimbing secara langsung dan intens untuk membantu belajar lebih efektif sehingga diharapkan tujuan diadakannya IHT dapat tercapai secara maksimal.

Hal senada diungkapkan oleh Corinorita (2017) beliau menjelaskan bahwa IHT merupakan program pelatihan yang diselenggarakan ditempat sendiri, sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru, dalam menjalankan pekerjaannya dengan memanfaatkan potensi-potensi yang ada. Pemanfaatan potensi serta sumber daya yang dimiliki sekolah tersebut menjadi ciri utama yang membedakan IHT dengan diklat-diklat lainnya. Keuntungan yang didapatkan dengan mengadakan IHT ini banyak sekali, diantaranya adalah biaya lebih murah dari pada pelatihan atau diklat lain yang mengundang narasumber tertentu, tempat pelatihan lebih nyaman karena dilakukan ditempat sendiri, serta materi pelatihan dapat menyesuaikan sesuai dengan kasus atau masalah yang dihadapi di tempat kerja.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti mengadakan kegiatan IHT yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* yang selanjutnya bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran agar kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Media pembelajaran adalah berbagai hal yang memiliki tujuan untuk memberikan alternatif bagi pendidik ketika menyampaikan materi

pembelajaran dengan atensi penuh dari peserta didik (Badri & Riasti, 2012). Sedangkan media pembelajaran interaktif berarti alat bantu dalam proses pembelajaran untuk memenuhi target tujuan pembelajaran dengan menggunakan cara-cara berbasis visual, audio, media cetak, atau audio visual (hakim & haryudo, 2014).

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran berbasis IT yang berbeda dengan media pembelajaran berbasis IT lainnya. Didalam media pembelajaran interaktif ini guru bisa menuangkan materi pembelajaran sesuai dengan keinginannya, baik berupa tulisan, gambar, video, suara, permainan bahkan kuis ataupun soal-soal evaluasi lainnya. Penggabungan beberapa jenis media pembelajaran ini sangat menarik dan menguntungkan bagi siswa.

Siswa dapat memilih media apa yang dia sukai untuk dipelajari, semuanya sudah tergabung menjadi satu dalam media pembelajaran interaktif. Jika guru dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif, guru sangat terbantu, siswa aktif, kelas menjadi hidup, semangat belajar siswa meningkat, dan tentunya akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

Pembuatan media pembelajaran interaktif bisa dilakukan dengan memanfaatkan beberapa cara. Alat dan aplikasi yang digunakanpun juga beragam.

Salah satu alat yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif adalah *Microsoft powerpoint*. *Microsoft powerpoint* merupakan fasilitas yang familiar dengan pengguna laptop. *Microsoft powerpoint* merupakan bagian dari *Microsoft office* sama seperti *microsof word* dan *Microsoft excel*. Catur Hadi Purnomo (2011:1) menyatakan bahwa *Microsoft powerpoint* adalah suatu alat yang digunakan untuk memperjelas sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa slide.

Aplikasi *Microsoft powerpoint* mempunyai banyak keunggulan diantaranya: pengoperasian mudah, terdapat berbagai animasi yang menarik, terdapat banyak template yang bisa digunakan, serta kemampuan mengedit foto, video, teks,

gambar, terdapat fasilitas hyperlik dan lainnya. Banyaknya keunggulan *microsoft powerpoint* tersebut mendorong banyak orang memilih memanfaatkan *Microsoft powerpoint* untuk membuat berbagai karya diantaranya presentasi maupun media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menggunakan program IHT sebagai upaya untuk mengatasi rendahnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*. Hal ini dilakukan agar kemampuan guru meningkat, dapat berinovasi dan terus berkreasi, pembelajaran menjadi bermakna, siswa senang, hasil belajar meningkat secara maksimal.

Penelitian terkait penggunaan program *In House Training* ternyata sudah banyak dilakukan diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Retno Triastuti. Retno Triastuti meneliti tentang peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran dengan IHT. Hasil dari penelitian ini adalah IHT terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran. Hanya saja media yang digunakan dalam penelitiannya adalah *powerpoint presentation* (Retno Triastuti, 2019).

Selain Retno Triastuti, penelitian tentang IHT lainnya juga dilakukan oleh Yadi Jayadipura. Yadi Jayadipura melakukan penelitian tentang IHT untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat RPP. Penelitian tersebut membuktikan bahwa program IHT dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat RPP (Yadi Jayadipura, 2018).

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mengadakan penelitian dengan judul "*In House Training* untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Microsoft PowerPoint*". Penulis berharap bahwa penelitian ini tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah serta dapat memberikan inspirasi untuk menemukan pengetahuan baru.

## METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan hasil penelitian tentang *In House Training* untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Kopen, Kecamatan Jatipurno, Kabupaten Wonogiri, Provinsi Jawa Tengah. Subyek penelitian adalah 9 guru yang terdiri dari 6 guru kelas dan 3 guru mapel. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

Penelitian ini dilakukan dalam lima tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap monitoring/evaluasi, tahap refleksi dan tahap tindak lanjut. Adapun rincian tahapan dan Langkah-langkah yang dilakukan peneliti yaitu sebagai berikut :

### 1. Perencanaan,

Tahap perencanaan dilakukan untuk menyiapkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan serta membuat program pelaksanaan IHT yang akan dilakukan. Kegiatan perencanaan diawali dengan mengadakan rapat dengan dewan guru serta membentuk kepanitiaan IHT. Masing-masing anggota panitia bekerja menyiapkan semua dokumen yang dibutuhkan diantaranya program kegiatan IHT, rencana anggaran, jadwal, tempat pelaksanaan, pemilihan narasumber, undangan, daftar hadir kegiatan, panduan kegiatan, program sekaligus instrument monitoring dan evaluasi.

### 2. Pelaksanaan,

Tahapan yang ke dua adalah pelaksanaan. Pelaksanaan IHT dilakukan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus dilakukan selama 2 kali pertemuan. Pada siklus I pertemuan pertama narasumber menyampaikan materi pembuatan media interaktif dengan *Microsoft powerpoint* secara lengkap. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab dan demonstrasi.

Metode ceramah dan tanya jawab dilakukan untuk menjelaskan pengertian, kelebihan dan kelemahan media pembelajaran interaktif dari *Microsoft*

*powerpoint* jika diterapkan dalam pembelajaran. Metode tersebut dipadukan dengan metode demonstrasi pembuatan media pembelajaran interaktif. Ketika narasumber mempraktikkan cara-cara pembuatan media pembelajaran interaktif di hadapan para peserta. Peserta menyimak dan mencatat hal-hal penting yang diperlukan dalam praktik pembuatan.

Pelaksanaan IHT pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan dengan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* oleh peserta. Narasumber membagikan bahan-bahan yang diperlukan seperti gambar, tombol navigasi, video, teks materi, serta bahan lain yang diperlukan. Semua peserta membuat media pembelajaran interaktif di laptop masing-masing dengan didampingi oleh narasumber.

Narasumber memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan apabila terdapat kendala dalam pembuatan. Diakhir pertemuan ke-dua siklus I ini diadakan evaluasi kegiatan terutama pada proses dan hasil pembuatan media pembelajaran interaktif yang dilakukan peserta. Jika setelah dievaluasi ternyata hasil pembuatan media pembelajaran interaktif belum maksimal. maka akan diadakan perbaikan selanjutnya.

Peserta yang berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan baik di jadikan sebagai tutor sebaya dan diberi tugas untuk mendampingi peserta lain dalam membuat media pembelajaran interaktif agar semua peserta berhasil dengan maksimal.

Pelaksanaan IHT pada siklus II pertemuan pertama dilaksanakan dengan melanjutkan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif yang belum selesai dibuat pada siklus I. Empat guru yang sebelumnya telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif dengan baik, bertugas mendampingi guru lain sebagai tutor sebaya. Hal ini dilakukan agar semua guru dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan baik. Satu

guru didampingi oleh satu guru lain/tutor sehingga segala kesulitan dapat diatasi dengan baik.

Semua hasil pembuatan media pembelajaran interaktif pada pertemuan pertama siklus II ini diperiksa oleh narasumber langsung dan diberikan umpan balik. Pembuatan dan penyempurnaan media pembelajaran interaktif dilanjutkan oleh peserta masing-masing serta harus didemonstrasikan dihadapan peserta lain pada pertemuan selanjutnya.

Pelaksanaan IHT pada siklus II pertemu 2 dilaksanakan dengan demonstrasi atau praktik penggunaan media pembelajaran interaktif di hadapan peserta lainnya (*Micro teaching*). Semua peserta menyimak dan memberikan umpan balik terhadap penampilan dan karya yang dibuat oleh peserta lainnya.

### 3. Monitoring dan evaluasi,

Pada tahap ini, penulis mengamati proses dan hasil pembuatan media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh guru. Pengamatan dilakukan sejak awal pelaksanaan siklus I sampai dengan berakhirnya siklus II. Hasil monitoring dan evaluasi segera dianalisis dan digunakan sebagai bahan refleksi.

### 4. Refleksi,

Pada tahap ini penulis bersama narasumber dan peserta melakukan refleksi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan kegiatan IHT dan sebagai bahan tindak lanjut kegiatan.

### 5. Tindak Lanjut

Tindak lanjut dilakukan untuk menindaklanjuti kegiatan refleksi, apabila ada guru yang belum dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan baik ditindaklanjuti dengan memberikan motivasi, semangat dan pendampingan individu maupun kelompok secara berkesinambungan. Pendampingan ini dilakukan guru lain sehingga guru tersebut berhasil dalam membuat dan dapat memanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data dilakukan dengan analisa dokumen, observasi dan wawancara. Untuk menjaga keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini, maka dilakukan validasi data penelitian dengan membandingkan data kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* yang diperoleh pada kondisi awal, siklus I dan siklus II. Adapun indicator penilaian pengamatan media pembelajaran interaktif yang dibuat guru adalah sebagai berikut :

1. Kelengkapan materi
2. Penggabungan media gambar, tulisan, suara, video, permainan/kuis
3. Animasi
4. Fungsi hyperlink dan tombol navigasi
5. Pengoperasian

Nilai masing-masing indicator adalah 4 point dengan kategori sebagai berikut: 1. Sangat Kurang; 2. Kurang baik; 3. Cukup baik; 4. Baik; 5. Sangat baik. Point maksimal tiap guru adalah 25 point. Jumlah skor guru di dapat dari skor perolehan di bagi skor maksimal dikalikan 100. Rentang kualitas skor pembuatan media pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut : Sangat Kurang (01-20); Kurang (21-40); Cukup (41-60); Baik (61-80); Sangat Baik (81-100). Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% guru yang ada di SDN 2 Kopen dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan kategori baik (skor 61).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini merupakan data kualitas kemampuan guru yang diperoleh sebelum dan sesudah dilaksanakan program *In House Training*. Hasilnya disajikan setiap siklus (tabel 1).

**Tabel 1. Hasil Perhitungan kualitas kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran Interaktif**

Aspek	Sebelum	Sesudah Siklus I	Sesudah siklus II
Rata-rata	27,50	53,65	78,84
Tertinggi	50	80	95
Terendah	5	19	55
Tuntas	0	4	7
Belum Tuntas	9	5	2
% ketuntasan	0%	44,44%	77,78%

Tabel I Menunjukkan pencapaian kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* pada sebelum IHT sesudah dilaksanakan IHT siklus I dan sesudah dilaksanakan IHT siklus II. Rata-rata skor hasil pencapaian kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* sebelum IHT adalah sebesar 27,50. Guru yang dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan baik belum ada. Keadaan ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* masih kurang.

Adapun setelah pelaksanaan IHT menunjukan bahwa terdapat peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*. Guru dapat membuat media pembelajaran interaktif dengan menggabungkan beberapa materi berupa gambar, teks, video, kuis dan memasukkan animasi namun dalam penggunaan fungsi hyperlink masih kurang.

Rata-rata skor kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* adalah 53,65. Guru yang sudah dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan baik ada 4 sedangkan guru yang belum dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan baik masih ada 5. Persentase ketuntasan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* baru mencapai 44,44%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* belum baik walaupun sudah terlihat peningkatannya. Kekurangan ini akan diperbaiki disiklus II.

Setelah dilakukan IHT siklus II ternyata kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan *Microsoft powerpoint* semakin meningkat. Sebagian besar guru sudah dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* lengkap dengan animasi dan fungsi hyperlink, bahkan ada

guru yang sudah dapat menginstal media pembelajaran interaktif tersebut pada handphone android.



**Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif yang dibuat oleh guru**



**Gambar 2. Demonstrasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif**

Perolehan rata-rata skor pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* yang dilakukan guru mencapai 78,84. Sedangkan guru yang dapat membuat media pembelajaran menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan baik ada 7 guru, sedangkan sisanya yaitu ada 2 guru sudah dapat membuat media pembelajaran menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan kategori cukup baik.

Perbandingan rata-rata dan ketuntasan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* sebelum pelaksanaan IHT dan sesudah pelaksanaan IHT terlihat jelas. Kenaikan rata-rata kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dari 27,50 sebelum dilaksanakan IHT meningkat menjadi 53,65 setelah dilaksanakan IHT siklus I dan meningkat lagi menjadi 78,84 setelah dilaksanakan IHT

siklus II. Guru yang dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* pun meningkat dari 0% sebelum dilaksanakan IHT, meningkat menjadi 44,44% setelah dilaksanakan IHT siklus I dan meningkat kembali menjadi 77,78% setelah dilaksanakan IHT siklus II.

Peningkatan ini sangat dipengaruhi adanya motivasi dan kemauan guru untuk belajar bersama disekolah serta pembimbingan dan pelatihan dengan mengadakan program IHT.

Kegiatan IHT dilaksanakan secara terprogram dan berkesinambungan. Pada siklus I kegiatan diawali dengan penjelasan Teknik-teknik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dan dilanjutkan dengan demonstrasi praktik pembuatannya. Setelah guru dirasa paham, guru mempraktikkan secara langsung di laptop nya masing-masing dengan didampingi oleh narasumber yang telah dipilih. Kesulitan apapun bisa ditanyakan secara langsung dan dicarikan solusi yang mudah untuk memecahkan masalahnya.

Guru yang sudah mempunyai dasar ilmu teknologi yang bagus sangat mudah menyesuaikan dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Masalah terjadi ketika ada guru yang penguasaan ilmu teknologinya masih rendah. Namun hal itu tidak menjadi masalah serius ketika semua guru dapat berkolaborasi saling bekerjasama dan saling membantu.

Pemberian contoh atau demonstrasi secara langsung dan dilanjutkan praktik inilah yang menyebabkan kemampuan guru meningkat walaupun belum sesuai dengan target yang diharapkan. Ada 4 guru yang sudah mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan baik. Hal ini akan dilanjutkan pada siklus yang kedua yaitu dengan pendampingan tutor sebaya.

Empat guru yang telah berhasil membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* pada siklus I tersebut kemudian ditugaskan untuk membantu narasumber dalam mendampingi guru lain yang belum dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* dengan baik. Akhirnya

peningkatan kembali terjadi setelah dilaksanakan IHT pada siklus yang kedua.

Peningkatan ini disebabkan karena beberapa factor diantaranya adanya tutor sebaya yang mendampingi masing-masing 1 guru sehingga waktu pendampingan lebih lama jika dibandingkan 1 narasumber mendampingi 9 guru yang ada. Guru yang didampingi tidak merasa sungkan karena jika ingin bertanya cukup pada tutor pendampingnya.

Guru yang menjadi tutorpun mendapatkan manfaat yang banyak, dengan bertugas sebagai pendamping/tutor, guru tersebut dapat memanfaatkan tugas ini sebagai sarana belajar. Mendampingi guru lain dalam membuat media pembelajaran tentunya dapat meningkatkan daya ingat pendamping atau tutor itu sendiri sehingga pendamping atau tutor mendapatkan banyak pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* tersebut. Semakin banyak kendala dari peserta yang dapat diselesaikan oleh tutor/pendamping akan menjadikan tutor tersebut semakin mahir dalam membuatnya.

Pelaksanaan IHT siklus II ini ternyata mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*. Guru yang dapat membuat media interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* yang semula hanya 4 pada siklus I, meningkat menjadi 7 guru (77,78% dari jumlah seluruh guru yang ada) setelah dilaksanakan siklus II. Peningkatan ini sudah sesuai dengan harapan di awal penelitian yang menargetkan 75% guru dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*, dengan kata lain penelitian ini berhasil sesuai dengan harapan peneliti.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tri Winarsih dengan judul Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Melalui Kegiatan IHT. Penelitian tersebut menekankan kepada peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dengan pelaksanaan kegiatan IHT di masa pandemi Covid 19.

Penelitian tersebut juga merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) dengan empat langkah pokok, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian adalah 18 guru mata pelajaran di SMAN 3 Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan IHT terbukti mampu meningkatkan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Hal tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil penilaian kompetensi guru-guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva di mana pada kondisi awal rata-rata nilai 45,88 dan masuk dalam kategori Kurang (K), meningkat pada siklus pertama dengan rata-rata nilai 70,93 dan masuk dalam kategori Cukup (C) dan pada siklus kedua dengan rata-rata nilai 90,40 dan masuk dalam kategori Baik (B).

Adapun peningkatan kompetensi guru-guru di SMAN 3 Bandar Lampung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi canva secara individu pada kondisi awal belum ada guru yang dinyatakan tuntas, pada siklus pertama 10 guru atau 55,56% dinyatakan tuntas dan pada siklus kedua 18 guru atau 100% dinyatakan tuntas.

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tri Winarsih dengan penelitian ini adalah sama-sama meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan/ pengembangan media pembelajaran dengan melalui kegiatan IHT namun perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan *Microsoft powerpoint* sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Tri Winarsih menggunakan aplikasi canva. Kedua penelitian tersebut membuktikan bahwa kegiatan IHT dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan/ pengembangan media pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa *In House Training (IHT)* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media

pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint*. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan rata-rata skor kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* yang semula 27, 50 menjadi 78,84. Persentase guru yang dapat membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* juga meningkat dari 0% menjadi 77,78%.

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft powerpoint* tetapi juga dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas dan mutu pembelajaran di sekolah serta dapat memberikan inspirasi untuk menemukan pengetahuan baru. Guru semakin termotivasi untuk terus berinovasi menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dalam rangka memberikan pelayanan terbaik untuk memenuhi kebutuhan peserta didik sehingga memberikan dampak kebahagiaan bagi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Badri, N., & Riasti, berliana kusuma. (2012). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif pada SMK Negeri Tiga Jepara dengan Materi Powerpoint 2007. *Journal Speed: Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 4(1), 73–78.
- Corinorita. (2017). Pelaksanaan In House Training untuk Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menyusun RPP. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains dan Humaniora*. 3(1): 117-122. Departemen Pendidikan Nasional, 2005. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang guru dan Dosen, Jakarta: Depdiknas.
- Hakim, B. R., Haryudo, S. . (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Animasi Flash Pada Standar Kompetensi Memasang Instalasi Penerangan Listrik Bangunan Sederhana Di SMK Walisongo 2 Gempol. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*
- Hamzah B. Uno, Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 180
- Jayadipura, Yadi. (2018). In House Training Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru Dalam Menyusun RPP. *Idarah Jurnal Manajemen Pendidikan* 2(2):260.  
<https://www.researchgate.net/publication/331550504>
- Purwanto, Ngalm. 2012. *Administrasi dan Supervisi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Purnomo, Catur Hadi. 2011. Panduan Belajar Otodidak Microsoft Office Powerpoint 2010 Mudah, Lengkap Praktis. Jakarta Selatan: Mediakita
- Triastuti, Retno. (2019) Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menggunakan Program Powerpoint Presentation sebagai Media Pembelajaran Melalui In House Training di SD Negeri 2 Tukulrejo Semester I Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan: Provision (Profesional dan Visioner)*, 12(1), 108-118
- Winarsih, Tri. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Kegiatan IHT. *Jurnal Evaluasi dan Pembelajaran*, 5(1), 65-71. Doi: <https://doi.org/10.52647/jep.v5i1.2023.03.02>

