

PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI POWER POINT BERBASIS PRINSIP-PRINSIP DESAIN PESAN PEMBELAJARAN BAGI GURU SMP DI KABUPATEN BANTUL

Oleh: Herminarto Sofyan, Herman Dwi Surjono, Ali Muhtadi, Dian Wahyuningsih

ABSTRAK

ABSTRAK

Tujuan program pengabdian pada masyarakat ini adalah untuk: (1) meningkatkan pengetahuan, wawasan, dan ketrampilan guru-guru SMP di Kabupaten Bantul, Yogyakarta dalam mendesain tampilan media presentasi PowerPoint yang baik dan menarik sesuai dengan prinsip-prinsip desain pesan pembelajaran. (2) meningkatkan kemampuan guru SMP di Kabupaten Bantul, Yogyakarta dalam memanfaatkan fasilitas yang tersedia pada media *PowerPoint* secara maksimal.

Kegiatan yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan tersebut didukung dengan metode-metode pelatihan sebagai berikut: (1) presentasi dan tanya jawab, yang dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan kognitif tentang langkah-langkah dan prinsip-prinsip dalam mendesain media pembelajaran *PowerPoint*, (2) praktik pembuatan media presentasi *PowerPoint* berbasis desain pesan pembelajaran, (3) pendampingan peserta pelatihan, serta (4) praktik mandiri.

Hasil dari program pengabdian pada masyarakat yang telah dilaksanakan oleh prodi Teknologi Pembelajaran antara lain: (1) peningkatan pengetahuan dan wawasan guru tentang pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* pembelajaran sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang melandasinya. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* yang diproduksi, yakni telah mengaplikasikan prinsip desain pembelajaran yang baik. (2) Dihasilkannya media pembelajaran *PowerPoint* pembelajaran berbasis desain pesan pembelajaran oleh para guru sesuai dengan tujuan pelatihan yang diharapkan. Atas dasar manfaat tersebut, maka diperlukan kegiatan lanjutan untuk *monitoring* kebermanfaatan dan daya guna dari media pembelajaran *PowerPoint* yang telah dikembangkan ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di sekolah tempat mereka mengajar.

Kata Kunci: *media presentasi power point, prinsip desain pembelajaran*