

PANDUAN MEMBUAT BAHAN AJAR DENGAN *MICROSOFT POWERPOINT* UNTUK GURU DI SLB X

Rosa Virginia Kartikarini¹, Carolina Dindy Dwi Miranti², Rini Budi Setyowati³,
Bertha⁴ dan Weny Savitry S. Pandia^{5*}

¹Magister Psikologi Profesi, Unika Atma Jaya, ²Magister Psikologi Profesi, Unika Atma Jaya

⁵Fakultas Psikologi, Unika Atma Jaya

e-mail: weny.sembiring@atmajaya.ac.id

Abstrak Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan produk pedoman membuat bahan mengajar *online* sebagai upaya untuk membantu pembuatan bahan ajar yang menarik bagi siswa/i ABK. Sasaran partisipan adalah guru SLB yang menangani anak berkebutuhan khusus (ABK) dengan berbagai diagnosis dan kondisi. Partisipan menghadapi kendala yang cukup berarti dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar melalui *platform online* sejak tanggal 15 Maret 2020 sebagai akibat kebijakan penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) karena merebaknya pandemi *COVID-19*. Berdasarkan hasil asesmen menggunakan metode analisis SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*) didapatkan hasil bahwa guru merasa belum memiliki keterampilan menggunakan *software* yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan produk belajar. Untuk membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, penting untuk membuat panduan tentang penggunaan *software Microsoft PowerPoint*. Alat bantu berupa Panduan Membuat Karakter dan Video Animasi Sederhana Menggunakan *Microsoft PowerPoint* telah membantu para guru untuk lebih siap dan meningkat pengetahuannya dalam membuat materi ajar secara *online*.

Kata Kunci: pembelajaran *online*, guru, anak berkebutuhan khusus, *Microsoft Powerpoint*

1. Pendahuluan

Saat ini dunia sedang dilanda wabah *Coronavirus Disease 19* (COVID-19). Setiap negara melakukan berbagai upaya untuk mencegah penyebaran wabah, mulai dari *social distancing* hingga *lockdown*. Di Indonesia khususnya di Jakarta, setelah terjadi lonjakan kasus yang begitu besar maka pemerintah mulai menerapkan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar).

Kebijakan PSBB tentu membawa dampak bagi semua sektor, tidak terkecuali institusi pendidikan. Untuk sementara, semua sekolah ditutup demi mengurangi penyebaran virus yang begitu cepat.

Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara tatap muka harus digantikan dengan metode pembelajaran jarak jauh, yaitu belajar secara mandiri di rumah. Semua program sekolah yang terkait dengan pembelajaran siswa harus dilakukan secara *online*, bahkan Ujian Negara (UN) di setiap jenjang pun dibatalkan. Kebijakan ini tentu saja menjadi kejutan bagi semua pihak. Banyak sekolah yang merasa belum siap dengan kebijakan ini. Sistem pendidikan yang selama ini terjadi selalu berbasis tatap muka antara guru dan murid. Namun di situasi seperti ini, semua harus beralih pada *platform online*. Tentu saja hal ini bukan sesuatu yang mudah untuk dijalankan.

Isu pembelajaran jarak jauh ini juga menjadi persoalan yang cukup membuat keresahan di Sekolah Luar Biasa (SLB). Karakteristik siswa pada SLB lebih bervariasi, ditambah aksesibilitas mereka juga terbatas karena fasilitas yang ada di rumah belum tentu menunjang pembelajaran secara mandiri. Oleh sebab itu, tantangan guru sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan tentu semakin besar. Penerapan belajar jarak jauh pada sekolah reguler saja masih banyak guru yang merasa kesulitan apalagi pada sekolah luar biasa yang memiliki karakteristik siswa yang beraneka ragam. Tak hanya karakteristik siswa yang beragam, kondisi siswa yang tidak dapat belajar sendiri pun menjadi kendala. Anak Berkebutuhan Khusus harus dibimbing dalam belajar. Permasalahan selanjutnya adalah tidak semua orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus dapat menghadapi dengan sabar serta dapat memahami cara memberikan bimbingan kepada anak.

Keresahan tersebut benar terjadi pada salah satu sekolah luar biasa X. Dalam situasi yang mengharuskan pembelajaran dari rumah membuat pihak sekolah untuk merancang berbagai strategi agar proses belajar-mengajar dapat tetap berlangsung sebagaimana mestinya. Dari hasil wawancara awal yang dilakukan kepada kepala sekolah SLB X, masalah yang dihadapi oleh guru, orang tua, maupun siswa antara lain adalah tidak semua orang tua melaporkan secara utuh proses kegiatan *home learning*. Jika guru menanyakan permasalahan yang dihadapi orang tua murid, jawabannya hanya sebatas harapan agar program yang diberikan guru dapat dijalankan di rumah. Masalah kedua adalah anak cenderung tidak menurut pada orang tua saat dipandu belajar di rumah. Anak cenderung menolak dan tidak mau mengerjakan *worksheet* dan masalah ketiga adalah beberapa anak menjadi tidak fokus saat di belajar di rumah dan perilakunya cenderung memburuk. Orang tua sendiri pun mulai merasa tidak sanggup menangani anak di rumah. Oleh sebab itu, tantangan guru semakin besar. Guru perlu memiliki strategi agar dapat menyampaikan pembelajaran *online* dengan tepat dan menarik.

Bagi siswa berkebutuhan khusus, pembelajaran yang efektif dapat dicapai dengan memecah isolasi yang dirasakan siswa disabilitas dalam kehidupan mereka terutama pada masa pandemi COVID-19, dimana seluruh kegiatan belajar mengajar dipindahkan ke rumah (*learning from home*). Dengan pendekatan inklusif, dimana setiap siswa memiliki kesempatan yang sama dalam memperoleh pembelajaran, metode *e-learning* dilakukan melalui integrasi siswa ke dalam komunitas pembelajaran virtual. Siswa berkebutuhan khusus juga memiliki hak untuk berpartisipasi dalam kegiatan

pembelajaran. Ini berarti aksesibilitas teknis dalam *e-learning* harus didukung juga oleh aksesibilitas pedagogis, yaitu akses ke dalam konten dan sumber daya pada kegiatan belajar (Guglielmo, 2010).

Aksesibilitas teknis atau *technical accessibility (access to e-learning platform)* yaitu mengusulkan standar teknologi untuk memastikan pengalaman kualitas *e-learning* yang inklusif, serta mendefinisikan prinsip-prinsip dasar untuk mengembangkan desain yang dapat diakses oleh orang-orang dengan disabilitas motorik, sensorik, atau kognitif. Sedangkan *pedagogical accessibility* yaitu mengusulkan pendekatan yang memperhitungkan aksesibilitas teknis dan pedagogis, dimana mode berdasarkan gagasan bahwa aksesibilitas adalah komponen utama dari setiap desain pendidikan, dalam setiap konteks, dan untuk setiap pelajar. Proses perencanaan desain melibatkan semua *stakeholders* yaitu siswa dengan disabilitas, dosen atau guru, teknolog, pengembang, manajer, dan staf pendukung. Aksesibilitas harus dianggap sebagai tanggung jawab bersama di antara semua *stakeholder*, tidak hanya teknisi dan pengembang seperti dalam pendekatan tradisional. Dari kedua prinsip ini, pembelajaran *e-learning* harus dirancang agar dapat digunakan dan efektif untuk semua pengguna, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip desain universal.

Kegiatan guru dalam skenario *e-teaching* dapat dibagi menjadi dua tugas utama, yaitu menyediakan konten untuk siswa dan mendukung komunikasi antara siswa dan tutor (dalam hal ini adalah orang tua murid). Guru harus memiliki kompetensi agar dapat mengatur berbagai jenis skenario *e-learning* dan *e-teaching*. Salmon (dalam Bjekic, 2014) menekankan pentingnya *e-moderation* atau peran guru sebagai fasilitator, yang bertanggung jawab dalam mengatur tugas, memantau kemajuan, dan mengevaluasi hasil dalam berbagai situasi pengajaran yang didukung oleh ICT. Dengan demikian, peran guru sangat diperlukan dalam *e-teaching* yang inklusif.

Fenomena yang terjadi di SLB X terkait kesulitan melakukan pembelajaran jarak jauh berbasis *online* mungkin hanya sebagian dari kendala umum yang terjadi di berbagai sekolah lain. Agar proses pembelajaran demi tumbuh kembang optimal anak dapat terus berjalan sebagaimana mestinya, diperlukan suatu telaah mengenai hal-hal yang dibutuhkan oleh guru untuk membuat pembelajaran *online* dapat berjalan lancar, menarik bagi anak, serta memperhatikan hal-hal teknis terkait dengan penggunaan teknologi yang juga terjangkau baik bagi guru maupun bagi siswa. Oleh karena itu kegiatan yang dilakukan bertujuan untuk menggali kembali keterampilan apa yang dibutuhkan dan dapat digunakan dalam waktu dekat dalam upaya membantu para guru membuat bahan ajar yang menarik bagi siswa/inya. Tujuan akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pembuatan pedoman yang dapat digunakan oleh para guru dalam membuat materi mengajar.

2. Metode

Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data menggunakan metode kualitatif dengan melakukan *focus group interview* (selanjutnya disebut FGD). Berdasarkan Creswell (2012) FGD adalah proses untuk mengumpulkan data melalui wawancara dengan beberapa orang. Peneliti menanyakan beberapa pertanyaan umum dan menunggu respon dari seluruh orang di dalam kelompok. FGD dipilih karena partisipan yang akan diwawancarai merupakan guru di Sekolah X, yang merupakan satu komunitas, sudah mengenal satu dengan yang lainnya, dan diharapkan melalui diskusi dapat bersama-sama merumuskan kebutuhan dari institusi. Hal tersebut sejalan dengan Creswell (2012) bahwa teknik FGD menjadi sebuah keuntungan ketika interaksi di antara partisipan akan memberikan informasi terbaik, saling mengenal satu sama lain, dan dapat kooperatif satu sama lain. Teknik FGD juga dilakukan karena adanya keterbatasan waktu sehingga pengumpulan informasi langsung dilakukan kepada empat guru sekaligus dan keterbatasan lokasi dan jarak karena terkait dengan adanya kebijakan pembatasan sosial berskala besar yang telah diterapkan di DKI Jakarta. FGD akan dilaksanakan menggunakan aplikasi *Zoom*. Wawancara akan dilakukan bersama empat orang guru Sekolah X.

Hal-hal yang diperhatikan sebelum kegiatan pengambilan data dilakukan yaitu *informed consent*, *confidential*, dan *consequent*. *Informed consent* diberikan sesuai dengan standar kode etik psikologi dari HIMPSI (2010), terdiri dari: kesediaan untuk mengikuti proses tanpa paksaan, perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk wawancara, gambaran isi wawancara, keuntungan atau risiko yang mungkin dialami, dan jaminan kerahasiaan. Pada proses wawancara secara *online* partisipan juga berhak untuk mundur dari proses wawancara jika merasa tidak nyaman dengan menekan tombol keluar (Janghorban, Roudsari, & Taghipour, 2014). Kedua, terkait dengan kerahasiaan. Sebelum proses wawancara, disampaikan bahwa partisipan berhak untuk memilih informasi yang boleh disampaikan dan informasi yang kurang berkenan untuk disampaikan dalam wawancara. Setelah proses analisis, informasi yang boleh disampaikan dan yang tidak akan dikonfirmasi. Ketiga, terkait dengan konsekuensi. Partisipan perlu menyediakan waktu untuk diwawancarai dan mungkin pada saat yang bersamaan sedang melakukan proses pembelajaran *online* atau tugas lainnya. Oleh karena itu wawancara akan dilakukan sesuai dengan kesediaan waktu partisipan.

Metode Analisis Data

Metode yang digunakan untuk mengolah hasil wawancara kelompok adalah metode analisis S.W.O.T. (*strengths, weaknesses, opportunities, dan threats*). Melalui analisis S.W.O.T., dapat terlihat adanya faktor internal dan eksternal yang mendukung maupun menghambat pembelajaran *online* bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Analisis S.W.O.T. membantu melihat kekuatan serta kesempatan yang dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan/kesenjangan/ hambatan yang sedang dialami saat ini oleh guru-guru.

3. KEBUTUHAN PRODUK PEDOMAN MEMBUAT BAHAN AJAR

Kendala yang dialami guru

Kendala yang dihadapi guru adalah mereka mulai kekurangan inspirasi untuk membuat materi. Para guru mulai kehabisan ide untuk merancang pembelajaran jarak jauh. Terkadang rancangan pembelajaran yang sudah susah-susah dibuatkan pun tidak berjalan sesuai dengan harapan bahkan tidak dilakukan oleh orang tua. Selama ini para guru hanya menerima laporan terkait dengan hasil kerja siswa tanpa mengetahui bagaimana proses pengerjaannya, sikap anak ketika belajar, cara orang tua mengajarkan anaknya.

“Jujur sekarang ini kurang inspirasi pas buat materi, susah banget biasanya kan enak ya tinggal ngajarin aja gitu langsung, nah sekarang begini susah banget” (Ibu L)

“Kadang susah juga sih, kita udah bikin pembelajaran nih tapi orang tua gak bantu ajarin ke anaknya. Jadi ya susah juga” (Ibu L)

“Belajar online gini susah juga buat mantau belajar anak. selama ini kita cuma terima laporan hasil kerja siswa aja tanpa pernah tau gimana prosesnya, gimana sikap pas lagi belajar. Kita juga nggak tau gimana orang tua ngajarinnya persisnya.” (Ibu A).

Kelemahan yang dimiliki guru

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, para guru menyadari akan kelemahan yang dimilikinya saat merancang pembelajaran secara *online* ini. Keterbatasan dalam pengetahuan dalam membuat materi yang bervariasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Pada guru menyebutkan bahwa sebenarnya mereka memiliki ide, namun merasa kebingungan saat membuat ide tersebut menjadi produk belajar terutama dengan penggunaannya bersama teknologi. Guru merasa bahwa belum memiliki keterampilan untuk menggunakan *software* yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan produk belajar.

Salah seorang guru (Ibu A) menyatakan bahwa sebenarnya Ia telah memiliki rencana untuk membuat pembelajaran dengan menggunakan animasi. Namun Ibu A menyadari bahwa dirinya kurang dapat menggunakan teknologi dengan canggih. Ia kerap meminta bantuan kepada anaknya, tetapi disisi lain Ibu A tidak bisa meminta tolong setiap saat.

“Sebenarnya di kepala tuh ada pikirannya mau bikin animasi, kepikiran gitu tapi gaptek saya tuh gak tau gimana buatnya. Ada anakku sih, bisa dia animasi-animasi gitu, biasa minta tolong dia bantuin tapi dia juga ada tugas kan jadi gak bisa setiap saat diganggu juga” (Ibu A).

Disamping itu, Ibu L juga mengatakan bahwa selama ini dalam menyampaikan materi Ia menggunakan lembar kerja dan video langsung yang merekam dirinya melalui *handphone*. Ibu L merasa bingung harus menggunakan aplikasi lain dan Ia mengaku kurang memiliki kemampuan dalam membuat desain serta membuat video animasi.

“Biasa saya bikin materi untuk anak-anak ya pakai worksheet sama video rekaman langsung aja gitu pake handphone, saya bingung pakai apa lagi, gak bisa bikin desain gitu gak bisa ngeditnya” (Ibu L)

Faktor eksternal yang mendukung:

Masing-masing guru telah memiliki *laptop* yang dapat memfasilitasi selama pembelajaran *online* ini. Para guru juga saling membagikan pengalamannya satu sama lain, sehingga guru yang lain dapat mempelajarinya juga. Ibu A mengaku sering membagikan poster bertema *COVID-19* yang didapatkannya kepada guru-guru lainnya. Para guru pun merasa terbantu dengan poster yang dikirimkan oleh Ibu A.

“Kita sih guru-guru masing-masing punya laptop ya buat ngajar, ya cuma itu tadi semua ada di kepala dipikirin tapi gak tau gimana realisasinya. Kepengen ini, kepengen itu, buat ini, buat itu tapi bingung juga kalo dah didepan laptop mau buat apaan lagi, ujung-ujungnya ngetik doang di word bikin worksheet” (Ibu R)

“Saya suka kirim poster-poster tentang COVID ini ke grup guru-guru, ada yang tentang cara cuci tangan gitu, pakai masker, jaga jarak gitu, guru-guru pada senang juga bisa bantuin mereka kasih materi ke siswa” (Ibu A)

Faktor eksternal yang menghambat :

Meskipun masing-masing guru memiliki fasilitas *laptop*, namun terdapat beberapa guru yang memiliki kendala yakni ketidakcukupan memori untuk mengunduh program aplikasi untuk mengedit atau membuat desain.

“Ya kita mah laptop punya, tapi kepenuhan data gak bisa download aplikasi gitu. kalau mau buat desain atau edit video gitu gede kan nah gak bisa deh itu, jadi mau gak mau ya apa adanya aja daripada gak ada materi yang dikasih ke siswa” (Ibu F)

Kekuatan yang dimiliki guru :

Pertama para guru telah memiliki rasa ingin tahu yang besar dan kreatif. Secara keseluruhan menurut Ibu R yang menjadi kekuatan para guru di sekolah X adalah setiap guru memiliki rasa ingin tahu yang besar, kreatif dalam mencari sumber-sumber referensi pembelajaran, senang berdiskusi dengan rekan kerja untuk saling bertanya dan membagi pengalamannya satu sama lain. Menurut Ibu R, guru-guru di sekolah ini sangat senang untuk belajar dan terbuka terhadap hal baru. Menurut Ibu F, ia bersama guru lainnya juga kreatif dalam pembuatan program yang disesuaikan dengan alat dan bahan yang ada di rumah seperti seperti botol, daun kering, dan lain-lain.

“Saya melihat bahwa para guru ini memiliki keingintahuan yang besar. Mereka juga kreatif banget suka cari-cari sumber lain gitu, mau sharing satu sama lain. Bagi-bagi ilmu nggak pelit. Yang tahu ya ngasih tau, yang gak tau jadi tahu. Pokoknya saling belajar deh” (Ibu R)

“Guru-guru disini juga senang banget buat belajar hal baru dan mau terbuka sih sama hal baru walaupun mereka merasa susah tapi baru berusaha buat memahami.” (Ibu R)

“Guru-guru tuh kreatif juga loh, kalau membuat materi disesuaikan sama konteks dirumah. Barang apa yang ada di rumah ya dimanfaatin. misalnya bikin materi pembelajaran yang memanfaatkan barang-barang bekas kayak botol, daun-daun kering gitu deh. Seru dan kreatif pokoknya.” (Ibu R).

Kedua, para guru juga mampu untuk mengenali karakteristik dan berempati dengan siswa. Ibu A menyebutkan bahwa yang terpenting adalah berusaha dan empati dengan keadaan anak. Menurut Ibu R, masing-masing guru mampu mengenal karakteristik dan keunikan setiap peserta didik yang diampunya yang akhirnya disesuaikan dengan materi dan media pembelajaran. Ibu L menyampaikan bahwa dirinya unggul dalam membuat berbagai macam *worksheet* sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik anak dan sering bertanya serta

belajar dari rekan guru lain. Ibu F juga menyampaikan bahwa para guru mampu untuk mengembangkan program pembelajaran dari hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya.

“Kita mah jadi guru harus terus berusaha, pantang menyerah dan yang paling penting harus kenal banget sama siswa. gimana wataknya, gimana cara dia belajarnya. soalnya kan beda-beda ya, masing-masing anak punya gaya dan ke khasannya sendiri. Ada yang satu dikasih gambar cicak nangis kejer, yang satu gambar harimau, susah deh makanya harus disesuaikan sama siswanya lagi. gak bisa disamain.” (Ibu A)

“Bener sekali, guru-guru tuh hebat loh mereka bisa kenal satu-satu karakter siswa bahkan sampai keunikannya, salut saya” (Ibu R)

“Saya sih lebih bisa bikin-bikin worksheet gitu deh, saya sesuaikan juga sama tingkat kemampuan mereka untuk bisa mengerjakan, saya beda-bedain juga soalnya.” (Ibu L)

“Kalau saya pribadi biasanya untuk mengembangkan program pembelajaran ya melihat dari hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya apakah harus ditingkatkan, diturunkan atau diulang, ya pokoknya disesuaikan lagi deh sama situasinya” (Ibu F)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diatas, terlihat bahwa para guru perlu membuat rancangan pembelajaran yang menarik. Ada kemauan dari para guru untuk berupaya membuat bahan ajar, namun guru perlu memperoleh lebih banyak lagi pengetahuan.

Untuk membantu para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dinilai penting untuk membuat panduan tentang penggunaan *software Microsoft PowerPoint*. Dengan demikian, guru dapat terbantu dalam membuat variasi pembelajaran siswa. Panduan ini pun kelak dapat pula digunakan oleh khalayak umum seperti terapis, guru-guru di sekolah reguler, orang tua murid, dan siapapun yang membutuhkan.

Microsoft PowerPoint (selanjutnya disebut *Ms. PowerPoint*) adalah suatu *software* yang menyediakan fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Software* ini akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan juga akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi-presentasi elektronika, menampilkan *slide* yang dinamis termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer atau laptop serta *handphone* penggunaannya. Fasilitas serta kemudahan penggunaan yang dimilikinya memungkinkan para guru memanfaatkannya sebagai media pembelajaran (Kamil, 2018).

Ms. PowerPoint merupakan *software* yang paling artistik dibandingkan *software Microsoft Office* lainnya. Hal ini disebabkan program *Ms. PowerPoint* adalah program yang digunakan untuk tampil, yaitu membuat *slide* presentasi. Oleh karena itu fungsi yang dimiliki oleh

software ini sangat lengkap. Ada fungsi pengolahan kata, fungsi pengolahan angka, dan juga fungsi pengolahan keindahan. *Software* ini bisa menggunakan gambar, simbol, huruf, angka, bahkan juga grafik dengan banyak pilihan format untuk disesuaikan dengan format yang diinginkan oleh penggunanya.

Selain memiliki banyak fungsi seperti yang disebutkan sebelumnya, fungsi penting lainnya yang dimiliki oleh *Ms. PowerPoint* adalah fungsi animasi. *Software* ini memiliki banyak jenis animasi yang bisa diberikan pada objek dalam *slide*, baik itu objek kata maupun objek grafis. Lalu ada juga fungsi transisi untuk perpindahan dari *slide* satu ke *slide* yang lainnya, agar presentasi menjadi semakin menarik. Pengguna *Ms. PowerPoint* hanya perlu membayar sekali seumur hidup pada saat pembelian *Microsoft Office* dan kemudian bisa menggunakannya secara gratis.

Kamil (2018) mengemukakan terdapat beberapa kelebihan dari *Ms. PowerPoint*, di antaranya adalah:

- a. Praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas
- b. Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respons siswa
- c. Memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan
- d. Dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik
- e. Dapat dipergunakan berulang-ulang

Wahana Komputer (2019) mengemukakan bahwa untuk dapat menguasai pembuatan presentasi profesional menggunakan *Ms. PowerPoint*, terdapat beberapa hal mendasar yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- a. Harus memahami menu dan fungsi beberapa menu atau tool dan menguasai cara pengoperasiannya.
- b. Untuk menumbuhkan kreativitas dan memperkaya ide-ide tampilan presentasi, pengguna dapat memperbanyak literatur dengan *browsing* di internet.
- c. Melakukan eksperimen dengan mengkombinasikan beberapa fasilitas yang ada, misalnya kombinasi *design layout*, animasi, dan *style*.

Software Ms. PowerPoint terdapat pada setiap laptop sehingga mudah digunakan dan terjangkau bagi semua kalangan. Guru yang tidak memiliki *software Ms. PowerPoint* dapat mengakses dan mengunduhnya melalui *google*. *Software* ini bukanlah hal yang baru, namun banyak fitur-fitur unik yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran menjadi lebih bervariasi, misalnya membuat karakter dan animasi sederhana.

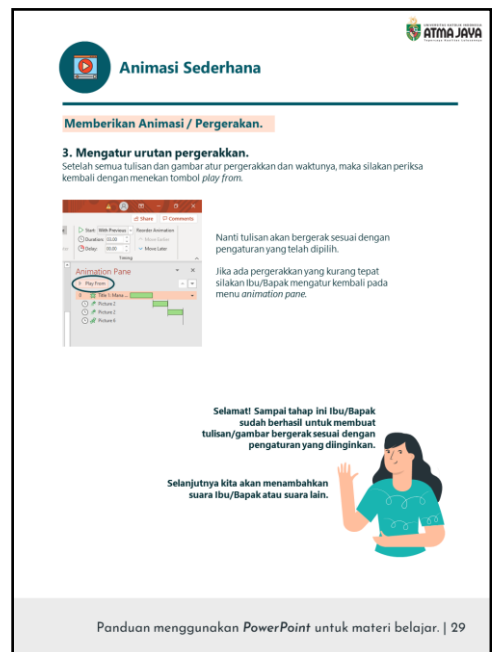
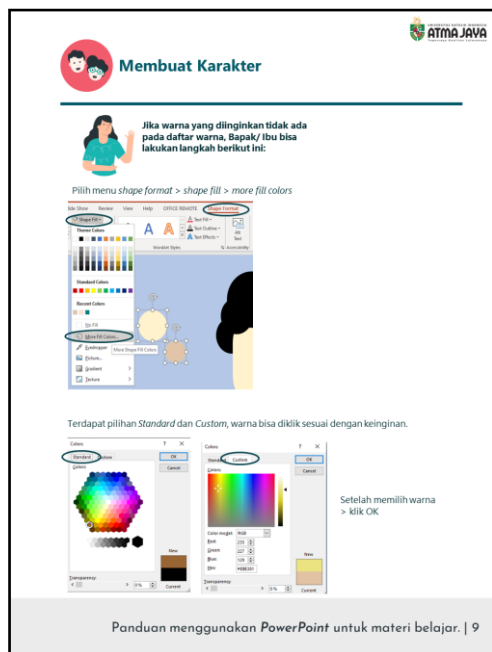
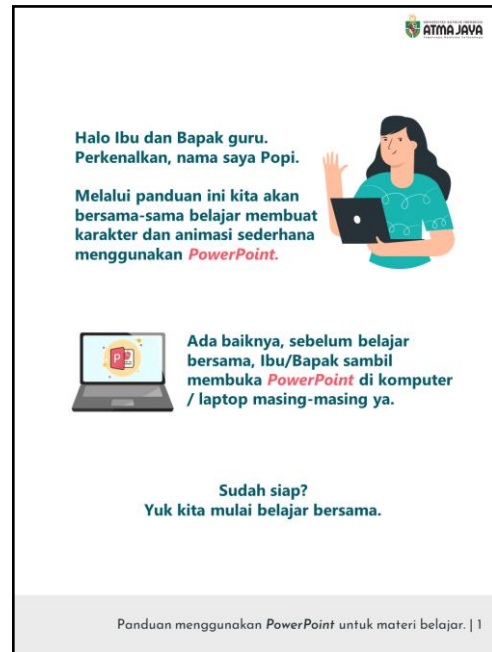
Panduan membuat karakter dipilih sebagai salah satu materi karena melalui karakter-karakter tersebut, para guru dapat menghadirkan dirinya di dalam produk pembelajaran dengan cara mendesain karakter sesuai dengan ciri-ciri fisik guru. Pada panduan diberikan dasar-dasar penggunaan bentuk, cara membuatnya berada di depan maupun di belakang, mengelompokkan bentuk, pemotongan bentuk, dan pewarnaan bentuk. Pembuatan karakter ini merupakan salah satu materi yang mudah karena menggabungkan beberapa bentuk sehingga di luar panduan yang diberikan guru-guru dapat melanjutkan kreativitasnya bahkan dapat membuat karakter hewan atau menciptakan karakter baru yang belum pernah ditemui.

Panduan membuat video animasi sederhana dipilih karena dapat membantu guru untuk menghadirkan berbagai macam gambar gerak bahkan sampai menambahkan suara guru secara langsung. Harapannya, video animasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena di dalamnya terdapat penjelasan agar guru bisa merekam suaranya seperti mengajak anak didiknya belajar secara langsung. Panduan ini berisi dasar-dasar untuk membuat gambar bergerak dengan ketentuan waktu, dan cara memberikan suara rekaman pada gambar atau tulisan yang sedang ditampilkan, seperti materi tentang karakter, panduan video animasi ini menginformasikan cara-cara dasar dan mudah dalam membuat video animasi. Harapannya panduan ini dapat guru terapkan dalam kreativitas masing-masing saat membuat video animasi.

Panduan yang mudah dipahami dan praktis digunakan ini dapat mendukung guru untuk membuat produk belajar yang lebih menarik melalui *Ms. PowerPoint*. Dalam panduan disertakan pula referensi lain agar guru dapat melihat contoh penerapan dari pembuatan karakter atau video animasi. Dengan demikian, melalui referensi-referensi tersebut guru mendapatkan sumber belajar lainnya yang dapat bermanfaat bagi pengembangan keterampilan membuat karakter dan video animasi sederhana melalui *Ms. Power Point*.

Pada panduan yang disusun, terdapat karakter bernama Popi. Karakter Popi dihadirkan untuk menimbulkan rasa belajar bersama-sama, sehingga panduan bukan hanya berisi instruksi yang diberikan lalu diikuti. Popi juga berperan untuk mengingatkan beberapa langkah yang mungkin belum dipahami pada tahap pembuatan karakter/video animasi. Apresiasi terhadap guru juga dihadirkan melalui Popi. Apresiasi tersebut diberikan sebagai tanda menghargai usaha guru yang ingin dan telah belajar untuk membuat produk belajar melalui *Ms. PowerPoint*.

Panduan yang diberi judul: “Panduan Membuat Karakter dan Video Animasi Sederhana Menggunakan *Microsoft PowerPoint*” dibuat dalam bentuk *softcopy*, agar dengan mudah diberikan kepada para guru SLB X di masa pandemi ini, dan juga disebarluaskan melalui berbagai media *online*. Penyebarluasan panduan ini dilakukan melalui berbagai media sosial seperti *whatsapp* dan *Instagram*.



Gambar 1. Panduan Membuat Karakter dan Video Animasi Sederhana Menggunakan Ms. PowerPoint

Sumber: Penulis, 2020

Dalam pembelajaran jarak jauh, guru memiliki tantangan dalam perannya sebagai fasilitator pembelajaran. Guru membutuhkan keterampilan yang dapat mendukung peran mereka sebagai fasilitator. Sharma (2017) berpendapat bahwa guru membutuhkan keterampilan

jaringan, keterampilan komunikasi, keterampilan berpikir, keterampilan pengasuhan, dan manajemen pengetahuan. Menurut Bjekic (2014), konsep *e-learning* dan *e-teaching* memainkan peran penting dalam teknologi pendidikan yang diterapkan dalam konteks pendidikan jarak jauh untuk siswa dengan ketidakmampuan belajar tertentu (*students with specific learning disabilities*). Hal ini berlaku juga bagi guru-guru anak berkebutuhan khusus. Menurut Banas dan York (dalam Avidov-Ungar & Forkosh-Baruch, 2018), sebagian besar guru belum menunjukkan kepercayaan diri dan kesiapan dalam program pembelajaran menggunakan ICT. Salah satu faktor yang berkontribusi pada belum siapnya sebagian guru dengan *e-learning* adalah belum sistematisnya persiapan yang diberikan untuk guru ketika harus mengembangkan pembelajaran menggunakan teknologi (Grand-Clement, 2017). Pada konteks Indonesia sendiri, Suhendra, Iswara, dan Sartono (2020) menyebutkan bahwa perkembangan teknologi yang pesat belum diikuti dengan pengetahuan fenomena literasi digital terkait dengan teknologi, manfaat dari teknologi, dan kendala pembelajaran *online*. Pendapat di atas sejalan dengan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan pada SLB X. Dari hasil analisis kebutuhan, terlihat bahwa para guru masih memerlukan dukungan dalam meningkatkan pengetahuan yang menunjang keterampilan dalam membuat alat bantu pembelajaran siswa berkebutuhan khusus. Dalam mengajar secara *online*, guru perlu meningkatkan kesiapan diri, baik secara fisik maupun mental, sehingga mereka dapat mengorganisasikan pengalaman mengajar *online* (Borotis & Poulymenakou, dalam Phan & Dhang, 2017). Ouma, Awuor, dan Kyambo (2013) menyebutkan pentingnya kesiapan guru dalam implementasi ICT yang menyoroti bahwa implementasi *e-learning* membutuhkan infrastruktur fisik, keahlian teknis, dan kesiapan psikologis. Ia lebih lanjut menegaskan bahwa *platform e-learning* hanya dapat dikelola dan digunakan dengan beberapa tingkat keterampilan teknis.

Dengan demikian, guna membantu para guru dalam merancang pembelajaran siswa agar lebih menarik maka Panduan Membuat Karakter dan Video Animasi Sederhana Menggunakan *Microsoft PowerPoint* dibuat sebagai bahan pedoman yang ditujukan bagi para guru khususnya di SLB X. Setelah panduan tersebut diberikan pada para guru di SLB X, tim peneliti menanyakan tanggapan para guru terkait dengan alat bantu tersebut. Para guru mengungkapkan bahwa mereka merasa sangat terbantu akan adanya panduan tersebut. Pengetahuan para guru yang sebelumnya terbatas mengenai fitur-fitur dalam *Ms. PowerPoint* dapat teratasi dengan membaca panduan yang telah dibuat, sehingga para guru dapat mengupayakan bahan ajar yang lebih jelas dan menarik. Selain itu, mereka juga merasa lebih percaya diri dalam mengajar secara *online* karena dapat membuat variatif pembelajaran yang

tidak melulu memberikan materi. Salah satu guru menyebutkan bahwa siswa pun menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran yang dirancang.

Panduan tersebut juga disebarluaskan melalui berbagai media sosial seperti *Whatsapp* dan *Instagram*. Segera setelah panduan tersebut disebarluaskan, diperoleh tanggapan berupa komentar-komentar positif dari para guru maupun para orang tua dan psikolog yang memiliki sejawat guru. Komentar-komentar positif tersebut antara lain menyatakan bahwa panduan sangat bermanfaat, panduan akan disebarluaskan kembali sehingga lebih banyak individu yang akan menerima manfaat, dan panduan dinilai menarik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran Jarak Jauh yang dilakukan untuk anak berkebutuhan khusus memberikan tantangan yang unik, termasuk bagi para guru. Untuk itu, para guru memerlukan pengetahuan untuk membuat bahan ajar yang menarik. Dengan demikian siswa termotivasi belajar dengan lebih mandiri, dan orang tua pun lebih terbantu dalam mendampingi siswa belajar. Alat bantu berupa Panduan Membuat Karakter dan Video Animasi Sederhana Menggunakan *Microsoft PowerPoint* telah membantu para guru untuk lebih siap dan meningkat pengetahuannya dalam membuat materi ajar secara *online*. Pendampingan saat guru mempersiapkan bahan ajar dengan mengacu pada panduan yang telah dibuat masih diperlukan. Untuk itu, guru diharapkan tetap dapat menghubungi fasilitator jika menemui kesulitan dalam membuat bahan ajar melalui *Ms. PowerPoint*.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Kami mengucapkan terima kasih kepada para guru di SLB X atas kerja sama dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, dan kepada Unika Atma Jaya yang telah mendukung integrasi kegiatan perkuliahan dan pengabdian pada masyarakat.

REFERENSI

- Avidov-Ungar, O. & Forkosh-Baruch, A. (2018). Professional identity of teacher educator in the digital era in light of demands of pedagogical innovation. *Teacher and Teacher Education*, 73, 183-191. doi: 10.1016/j.tate.2018.03.017
- Bjekic, D. (2014). E-teacher in inclusive e-education for students with specific learning disabilities. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 128, 128-133. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.03.131.

- Creswell, J. W., (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research fourth edition*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Grand-Clement, S. (2017). *Digital learning: Education and skills in the digital age*. Cambridge: RAND Corporation and Corsham Institute.
- Guglielman, E. (2010). E-learning and disability: Accessibility as a contribute to inclusion. *In EC-TEL Doctoral Consortium*,31-36. Diakses pada tanggal 15 April 2020 dari academia.edu
- Himpunan Psikologi Indonesia. (2010). *Kode etik psikologi Indonesia*. Jakarta : Pengurus Pusat Himpunan Psikologi Indonesia.
- Janghorban, R., Roudsari, R. L., & Taghipour, A. (2014). Skype interviewing: The new generation of online synchronous interview in qualitative research. *International Journal of Qualitative Studies on Health and Well-Being*, 9(1), 24152. doi:10.3402/qhw.v9.24152.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan pada manusia dengan menggunakan media Powerpoint dan media Torso. *Bioedusiana*,3(2)64-68. doi: [10.34289/277901](https://doi.org/10.34289/277901)
- Ouma, G. O., Awuor, F. M., & Kyambo, B. (2013). E-learning readiness in public secondary schools in Kenya. *European Journal of Open, Distance and e-Learning*, 16(2). Diakses pada tanggal 19 April 2020 dari <https://eric.ed.gov/?id=EJ1017522>
- Phan, T. T. N., & Dang, L. T. T. (2017). Teacher readiness for online teaching: a critical review. *Int. J. Open Distance E-Learn. IJODEL*, 3(1), 1-16. Diakses pada tanggal 19 April 2020 dari http://ijodel.com/wp-content/uploads/2017/12/001_Phan_Dang.pdf
- Sharma, M. (2017). Teacher in a digital era. *Global Journal of Computer Science and Technology*, 17(3), 10-14. Diakses pada tanggal 14 April 2020 dari <https://computerresearch.org/index.php/computer/article/view/1633>
- Suhendra, I., Iswara, P. D.,& Sartono, S. (2020). Teachers' perspective on learning based digital literacy. *Proceedings The 2nd International Conference on Elementary Education*, 2(1). Diakses pada tanggal 19 April 2020 dari <http://proceedings2.upi.edu/index.php/icee/article/view/732>
- Wahana Komputer (2019). *Shortcourse series: Microsoft Powerpoint 2019*. Yogyakarta: Andi Publisher.