

Pemanfaatan Microsoft PowerPoint untuk Kegiatan ‘Guess Who’ dan ‘Guess What’ dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Elvina Arapah, Emma Rosana Febriyanti, dan Dini Noor Arini

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,

Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

elvina_arapah@ulm.ac.id

Abstrak: Pandemi Covid-19 menelurkan kebijakan “Sekolah dari Rumah”. Platform pembelajaran daring (*online*) pun telah banyak disiapkan untuk diakses guru dan siswa di seluruh Indonesia. Kenyataan yang terjadi sekarang adalah ketidaksiapan masal pembelajaran daring. Ketika guru ingin melakukan pembelajaran melalui Zoom atau Google Meet misalkan, guru seharusnya menyiapkan bahan pembelajaran yang tentu saja berbasis teknologi. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dimaksudkan untuk memberikan tutorial penggunaan media sederhana seperti Microsoft PowerPoint dapat menjadi sarana yang memungkinkan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara daring oleh guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA. Kegiatan PkM pemanfaatan Microsoft PowerPoint untuk Kegiatan ‘Guess Who’ dan ‘Guess What’ secara daring pada tanggal 28 Oktober 2020 pukul 16.00 -17.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh 37 orang peserta yaitu guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA. Dalam kegiatan pengabdian ini, contoh kegiatan untuk pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII, VIII, IX, X XI dan XII ditampilkan. Dari respons kuesioner yang berupa pendapat dari peserta kegiatan tentang penggunaan Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris menunjukkan Microsoft PowerPoint adalah alat pembelajaran yang ramah pengguna (*user-friendly*) dan fitur-fitur dasar dalam Microsoft PowerPoint mudah digunakan. Sebagian besar responden sudah mengetahui tentang penggunaan Microsoft PowerPoint seperti yang disajikan pada kegiatan ini; namun beberapa orang responden mengakui bahwa mereka tidak selalu menggunakan Microsoft PowerPoint dalam mengajar. Di akhir, semua responden berjanji akan menggunakan pengetahuan yang didapat untuk pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint ini dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Guess What; Guess Who; Microsoft PowerPoint*

Abstract: *The Covid-19 pandemic spawned the “School from Home” policy. Many online learning platforms have also been prepared to be accessed by teachers and students throughout Indonesia. The reality that is happening now is the mass unpreparedness of courageous learning. For example, when the teacher wants to do learning via Zoom or Google Meet, the teacher must prepare technology-based learning materials. This Community Service activity is to provide tutorials on the use of media such as Microsoft PowerPoint, which can be a tool that can be used in bold English learning by Middle and High School English teachers. The community service Activities Using Microsoft PowerPoint for 'Gues Who' and 'Guess What' activities boldly on October 28, 2020, at 16.00-17.00 WITA. This activity was attended by 37 participants, namely middle and high school English teachers. In this service activity, examples of activities for learning English in grades VII, VIII, IX, X, XI and XII are shown. The answers to the questionnaire in the form of opinions from activity participants about the use of Microsoft PowerPoint in learning English show that Microsoft PowerPoint is a user-friendly learning tool and the basic features of Microsoft PowerPoint are easy to use. Most respondents already know about using Microsoft PowerPoint as presented in this activity; however, some respondents admitted that they did not always use Microsoft*

PowerPoint in teaching. In the end, all respondents will use the knowledge gained for learning with this Microsoft PowerPoint in learning.

Keywords: *Guess What; Guess Who; Microsoft PowerPoint*

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 7 November 2020 **Accepted:** 30 Maret 2022 **Published:** 1 April 2022

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i1.2501>

How to cite: Arapah, E., Febriyanti, E. R., & Arini, D. N. (2022). Pemanfaatan microsoft powerpoint untuk kegiatan ‘guess who’ dan ‘guess what’ dalam pembelajaran bahasa inggris. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 94-103.

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Inggris “mendadak daring” karena kebijakan “Sekolah dari Rumah” sejak adanya Pandemi Covid-19 di tahun 2020. Penggunaan teknologi tepat guna untuk mendukung kebijakan ini tidak bisa dihindari. Oommen (2012) telah lama mengatakan bahwa bahwa penggunaan alat teknologi seperti PC, laptop, smart board interaktif, overhead projector, internet atau ponsel di dalam kelas untuk penyampaian instruksional telah menjadi sangat umum dan telah terbukti sangat efektif

Platform pembelajaran daringpun telah banyak disiapkan untuk diakses siswa di seluruh Indonesia. Ini tentu saja demi membantu siswa saat mengikuti pembelajaran jarak jauh terkait kebijakan pemerintah karena penyebaran virus corona. Pemerintah Republik Indonesia (RI) melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menjalin kerjasama dengan berbagai platform dalam menyediakan aplikasi pembelajaran daring. Dua belas platform diantaranya adalah Rumah Belajar, Meja Kita, Icando, IndonesiaX, Google for Education, Kelas Pintar, Microsoft Office 365, Quipper School, Ruangguru, Sekolahmu, Zenius, dan Cisco Webex.

Adapun aplikasi pembelajaran daring yang dapat digunakan untuk modus Video Conference adalah Skype, Webex, Discord, Microsoft Teams, Google Classroom, Google Meet, Zoom

dan Slack. Beberapa platform dan aplikasi pembelajaran daring yang telah disiapkan ini, idealnya dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan siswa.

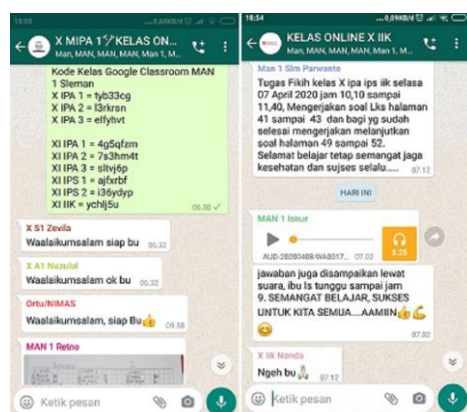
Dua modus pembelajaran daring yang dapat dijalankan yaitu Modus Komunikasi Langsung (Synchronous) dan Komunikasi Online Tidak Langsung (Asynchronous). Namun, dari kedua modus tersebut, yang barangkali banyak dilakukan adalah modus yang kedua. Penyebab yang paling utama adalah keterbatasan akses baik karena ketersediaan jaringan internet maupun kapasitas alat yang digunakan. Ditambah lagi kesadaran diri siswa yang masih rendah untuk melakukan semua pembelajaran daring secara mandiri seperti pada Gambar 1.



Gambar 1 Contoh komunikasi Guru dan Siswa

(Sumber: <https://www.dailysia.com>)

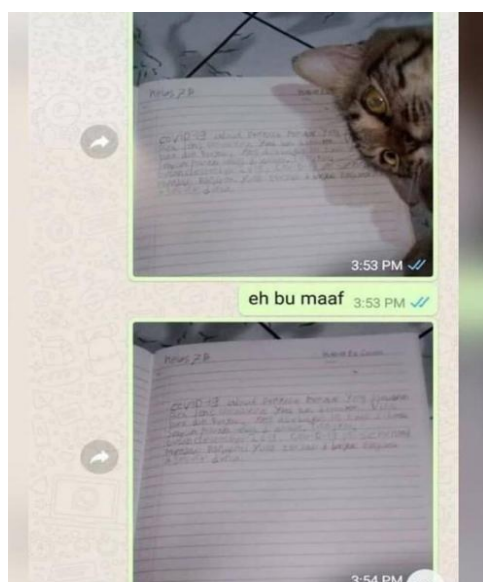
Kenyataan lain yang terjadi sekarang ini juga adalah ketidaksiapan massal pembelajaran daring sehingga banyak pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan Whatsapp Group (WAG) dimana sebagian guru ‘hanya’ mengunggah tugas-tugas untuk siswa dan dikumpulkan kembali melalui WAG setelah beberapa waktu tertentu seperti yang bisa dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Contoh Unggahan tugas untuk Siswa

(Sumber: <https://diy.kemenag.go.id/>)

Gambar 3 menunjukkan unggahan tugas siswa yang terlihat dikerjakan seadanya dan diunggah dengan kurang serius.



Gambar 3 Contoh Unggahan Tugas Siswa

Diakui memang bahwa WAG adalah media sosial yang cukup populer dan praktis sekarang ini. Namun intinya adalah mau media apapun yang digunakan, guru yang eksploratif adalah kunci dari pembelajaran yang “mendadak daring” ini.

Untuk pembelajaran dalam jaringan (daring), Modus Komunikasi Langsung (Synchronous) memang sangat tidak ramah kuota apabila dilakukan dalam jangka waktu yang lama misalkan lebih dari satu jam. Oleh karena itu ketika guru ingin melakukan pembelajaran melalui Zoom misalkan, guru harus benar-benar siap dengan bahan pembelajaran yang akan disampaikan melalui kegiatan direncanakan untuk dijalankan.

Ketika guru tidak mempunyai banyak kesempatan mengeksplorasi berbagai media karena permasalahan gagap teknologi ataupun ketidaktersediaan waktu untuk mengolah bahan, adanya media tertentu yang dapat digunakan langsung atau setengah langsung akan sangat menolong baik dalam pembelajaran yang luring maupun daring. Salah satu media sederhana yang dapat digunakan secara langsung adalah Microsoft PowerPoint dalam artian hanya memerlukan sedikit modifikasi sesuai kebutuhan. Jadi, guru tidak harus membuat media baru setiap kali akan mengajar.

Oommen (2012) berpendapat bahwa Microsoft PowerPoint adalah jenis perangkat lunak untuk dikembangkan dan bermigrasi dari bisnis dan industri ke pendidikan. Kemampuan Microsoft PowerPoint untuk mendemonstrasikan informasi menjadi bukti untuk Microsoft PowerPoint bisa mulai masuk ke dunia pendidikan. Media ini memungkinkan untuk menampilkan teks dan gambar berwarna dengan animasi dan suara sederhana.

Hashemi, Azizinezhad, & Farokhi (2012) menyatakan bahwa meski Microsoft PowerPoint sudah lama ada,

Microsoft PowerPoint baru saja mulai digunakan di sekolah dan kelas bahasa karena semakin banyak ruang kelas yang dilengkapi dengan fasilitas komputer dan guru yang mampu mengoperasikannya. Ditambah lagi, banyak guru yang menghasilkan presentasi mereka sendiri dan bahkan menempatkannya di situs web untuk diunduh orang lain. Microsoft PowerPoint adalah alat berguna yang sekarang digunakan di banyak ruang kelas.

Rofi'i & Nurhidayat (2020) juga menyatakan bahwa PowerPoint adalah perangkat lunak yang memiliki beberapa program komputer fitur menarik dan dapat memfasilitasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran dengan pilihan mereka sendiri cara.

Beberapa penelitian tentang penggunaan Microsoft PowerPoint mendapatkan hasil yang positif dari persepsi peserta didik. Pertama, menurut Oommen (2012), Microsoft PowerPoint adalah bukti sukses dari teknologi canggih saat ini, yang disambut hangat oleh peserta didik karena meningkatkan dan memperkaya pengalaman belajar bahasa Inggris mereka. Peserta didik dengan Microsoft PowerPoint menarik perhatian mereka. Selanjutnya mereka mengikuti dan memahami peserta didik dengan partisipasi kelas yang cukup. Presentasi Microsoft PowerPoint memotivasi peserta didik dan merangsang pemikiran mereka. Para peserta didik percaya bahwa presentasi membuat mereka menggunakan waktu kelas secara efisien dan memanfaatkan materi pembelajaran secara efektif. Dengan demikian, jelaslah bahwa Microsoft PowerPoint adalah alat yang ideal untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris.

Kedua, Lari (2014) dari hasil penelitiannya menyatakan bahwa: sebagian besar siswa menunjukkan persepsi positif mereka terhadap penggunaan teknologi di kelas bahasa Inggris. Menurutnya teknologi

memainkan peran besar dalam kelas bahasa; dapat digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pengajaran dan pembelajaran; meningkatkan motivasi siswa dalam belajar; mendukung keunggulan pelajaran berbasis teknologi dibandingkan dengan pembelajaran tradisional; dan dengan mempertimbangkan kebutuhan serta minat siswanya.

Ketiga, Fauzi & Hanifah (2018) menyimpulkan bahwa aplikasi presentasi Microsoft PowerPoint dengan integrasi media dalam program komputer dapat menarik minat belajar peserta didik dan memotivasi mereka untuk mempraktikkan presentasi secara lisan dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Terbukti bahwa keterampilan berbicara peserta didik menjadi lebih baik setelah diberi waktu tambahan untuk banyak latihan dan latihan tentang cara menyampaikan presentasi yang baik.

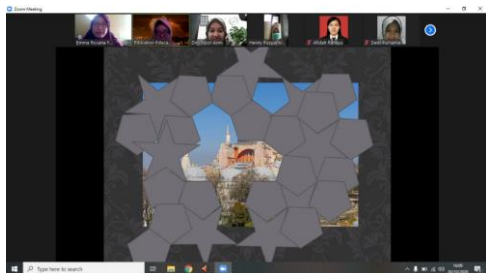
Keempat, Bakri (2019) menyampaikan bahwa persepsi peserta didik tentang penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran bahasa Inggris. Media ini memberikan kontribusi yang lebih baik dalam mempelajari bahasa Inggris.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran bahwa media sederhana seperti Microsoft PowerPoint dapat menjadi sarana yang memungkinkan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya. Target dari kegiatan pengabdian ini adalah membantu guru Bahasa Inggris SMP dan SMA di Banjarmasin dalam hal penyediaan bahan mengajar yang setengah jadi dan atau siap pakai untuk Modus Synchronous atau Komunikasi Langsung sehingga durasi penggunaan media Zoom ataupun Google Meet yang kurang ramah kuota dapat dimaksimalkan seefektif mungkin dengan tersedianya bahan pembelajaran yang menggunakan Microsoft

PowerPoint., meningkatnya kemampuan guru Bahasa Inggris SMP dan SMA di Banjarmasin dalam memanfaatkan Microsoft PowerPoint untuk kegiatan ‘Guess Who’ dan ‘Guess What’ dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksplorasi pemanfaatan Microsoft PowerPoint untuk kegiatan ‘Guess Who’ dan ‘Guess What’ dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara daring.

METODE

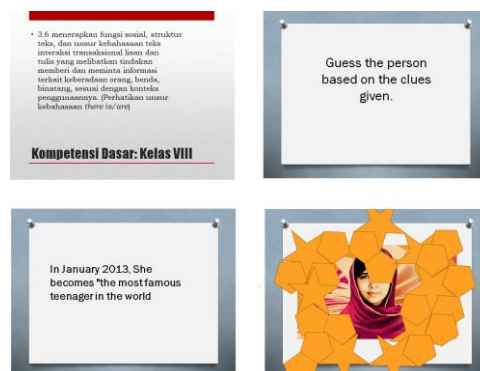
Kegiatan PkM pemanfaatan Microsoft PowerPoint untuk Kegiatan ‘Guess Who’ dan ‘Guess What’ secara daring pada tanggal 28 Oktober 2020 pukul 16.00 - 17.00 WITA. Kegiatan ini diikuti oleh 37 orang peserta yaitu guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA. Penyampaian materi dilaksanakan oleh 3 orang pemateri yaitu Elvina Arapah, M.Pd., Emma Rosana Febriyanti, M.Pd. dan Dini Noor Arini, M.Pd. dengan sesi presentasi per orang selama kurang lebih 30 menit. Di akhir sesi ada tanya jawab dan diskusi. Gambar 4 menunjukkan kegiatan presentasi daring melalui media Zoom.



Gambar 4 Penyampaian Materi

Materi presentasi disesuaikan dengan tingkat satuan pendidikan, Kompetensi Dasar dari silabus Bahasa Inggris dan dengan memperhatikan keterampilan berbahasa. Kegiatan ‘Guess Who’ dan ‘Guess What’ yang ditutorialkan dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Gambar 5

menampilkan contoh *slide* Microsoft PowerPoint yang di presentasikan.



Gambar 5 Materi Presentasi untuk ‘Guess Who’

Pada akhir sesi, kuesioner singkat dibagikan secara daring menggunakan Google Form untuk mendapatkan persepsi peserta tentang kegiatan PkM ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pertama yang dicapai adalah telah terlaksananya kegiatan. Dalam kegiatan pengabdian ini, pemateri memberikan contoh untuk pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VII, VIII, IX, X XI dan XII, Salah satu bentuk kegiatan adalah gambar diletakkan pada slide dan ditutup sebagian dengan bentuk (*shape*). Siswa diminta menebak gambar apa atau siapa bisa dengan cara membuka langsung penutup (*shape*) satu persatu atau memberikan konteks kalimat yang menggambarkan orang, hewan, atau objek satu per satu lalu meminta siswa untuk menebak siapa atau apa itu. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan (Fisher, 2003) bahwa:

“Microsoft PowerPoint presentations can be used in many ways in the ESL classroom as well as in other classrooms. Presentations can be used for initial teaching, for practice and drilling, for games, for reviews, and for tests.”

Sejalan dengan (Fisher, 2003), Oommen (2012) berpendapat bahwa Microsoft PowerPoint adalah alat pedagogis yang efektif di kelas. Presentasi dengan Microsoft PowerPoint dapat digunakan di kelas untuk pengajaran awal, proyek siswa, latihan dan pengulangan, permainan, review, dan tes. Format ini menarik bagi peserta didik, dan gaya belajar peserta didik yang beragam, seperti visual, auditori, kinestetik, dan kreatif dengan menggunakan metode multimedia, seperti suara, gambar, warna, tindakan, desain, dan sebagainya.

Oommen (2012) menekankan bahwa Microsoft PowerPoint membantu meningkatkan keefektifan presentasi guru dengan menyoroti kata kunci dalam presentasi, dan menampilkan gambar dan diagram. Tujuannya adalah untuk membuat presentasi Microsoft PowerPoint mengkomunikasikan pesan secara efektif.

Menurut (Dodgson, 2010), Microsoft PowerPoint dapat dimanfaatkan untuk tiga hal. Pertama, Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk menampilkan materi dari buku teks untuk menarik perhatian siswa dan memusatkan perhatian mereka pada materi yang akan disampaikan. Kedua, Microsoft PowerPoint sangat bermanfaat untuk membantu memperkenalkan kosakata baru atau spesifik yang sulit digambarkan dengan kata-kata, tapi mudah dengan gambar di Microsoft PowerPoint. Dan ketiga, Microsoft PowerPoint juga dapat dimanfaatkan untuk menyajikan unsur-unsur dalam bahasa target secara berulang-ulang. Salah satu kegiatan yang dilakukan oleh (Dodgson, 2010) adalah menggunakan Microsoft PowerPoint untuk 'Guessing Games' dalam mengulas kosakata.

(Longwell, 2017), meringkas dari (Fisher, 2003) Fisher (2003) dan (Dodgson, 2010), membahas penggunaan Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris atau

English as a Foreign Language (EFL). Dia menyebutkan bahwa media ini bisa digunakan untuk memberikan instruksi dengan menggunakan *icon* sebagai instruksi visual dan diagram untuk menjelaskan langkah-langkah kegiatan. Kedua, Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk menampilkan Bahasa target dengan membatasi jumlah objek, menggunakan teks atau huruf yang lebih besar, dan menggunakan animasi untuk menampilkan informasi secara perlahan. Ketiga, Microsoft PowerPoint dapat dimanfaatkan untuk berlatih dengan bahasa target dalam hal pemberian feedback, penggunaan contoh dan pembuatan lembar kerja. Penggunaan keempat adalah untuk mengulas bahasa target dengan menggunakan permainan dan slide ulasan (*review slide*) untuk menghubungkan pelajaran (*link*). Terakhir, Microsoft PowerPoint dapat digunakan untuk menguji pemahaman yaitu dengan cara membuat tes menjadi permainan dan menggunakan *office mix* untuk menyelipkan kuis dan poling.

Hasil kedua yang diperoleh adalah respons kuesioner berupa pendapat dari peserta kegiatan tentang penggunaan Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran Bahasa Inggris seperti ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Penggunaan Microsoft PowerPoint dalam Pembelajaran

Penggunaan Microsoft PowerPoint	Ya Tidak	
	Ya	Tidak
Microsoft PowerPoint adalah alat pembelajaran yang ramah pengguna (user-friendly)	37	0
Fitur-fitur dasar dalam Microsoft PowerPoint mudah digunakan	37	0
Saya selalu menggunakan Microsoft PowerPoint dalam mengajar	29	8
Saya sudah mengetahui tentang penggunaan Microsoft PowerPoint yang disampaikan pembicara.	24	13

Saya akan menggunakan pengetahuan dengan Microsoft PowerPoint ini dalam pembelajaran	37	0
--	----	---

Semua peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang penggunaan Microsoft PowerPoint ini setuju bahwa Microsoft PowerPoint adalah alat pembelajaran yang ramah pengguna (*user-friendly*), dan fitur-fitur dasar dalam Microsoft PowerPoint mudah digunakan

Dashtestani (2013) dalam hasil penelitiannya tentang perspektif peserta didik dalam penggunaan Microsoft PowerPoint menyebutkan bahwa peserta didik menganggap teknologi Microsoft PowerPoint adalah alat pembelajaran yang ampuh dan efektif karena faktanya bahwa perangkat lunak Microsoft PowerPoint sangat ramah pengguna (*user-friendly*). Kedua, properti Microsoft PowerPoint memungkinkan peserta didik dan guru untuk menggunakan perangkat lunak ini setelah menerima pelatihan singkat tentang cara menggunakannya. Ketiga, para peserta didik juga berpendapat bahwa fitur-fitur dasar dalam Microsoft PowerPoint mudah digunakan sehingga mereka menyatakan bahwa mereka membutuhkan pelatihan tentang cara menggunakan fitur-fitur yang lebih canggih. Keempat, akses mudah ke perangkat lunak mungkin juga menjadi alasan lain untuk persepsi positif tentang penggunaan Microsoft PowerPoint. Kelima, penggunaan Microsoft PowerPoint untuk pembelajaran merujuk pada peningkatan partisipasi peserta didik dalam kegiatan kelas. Keenam, karena metodologi pengajaran sangat mendukung partisipasi aktif peserta didik di kelas, kemungkinan manfaat Microsoft PowerPoint ini dapat membantu menciptakan suasana yang berpusat pada peserta didik (*learner center*). Berikutnya, *slide* Microsoft PowerPoint memfasilitasi penggunaan sumber daya internet misalnya peserta

didik dapat menggunakan Internet untuk membuat slide dan presentasi baik dalam mode *offline* maupun *online*. Lalu, dengan menggunakan *slide* Microsoft PowerPoint, peserta didik dan guru dapat menghemat banyak waktu dan tenaga untuk persiapan. Selain itu, slide dan tugas Microsoft PowerPoint dapat dengan mudah dibagikan dengan menggunakan email. Oleh karena itu, peserta didik dapat bertukar slide di Internet dengan cara yang mudah dan langsung. Kemudian, peserta didik juga mengungkapkan preferensi mereka untuk menggunakan fitur multimedia dan audio-visual dalam presentasi Microsoft PowerPoint. Terakhir, para peserta didik menyukai latar belakang yang cerah dan penggunaan berbagai warna *font* dalam *slide* Microsoft PowerPoint.

Berdasarkan Tabel 1, dari 37 orang yang mengikuti kegiatan, 24 orang responden sudah mengetahui tentang penggunaan Microsoft PowerPoint seperti yang disajikan pada kegiatan ini. Hal ini tentu sesuai dengan pendapat (Fisher, 2003) yang mengatakan:

“Teachers can use Microsoft PowerPoint to create their own games to use in the classroom. Once a game has been created, it can be reused by the author or shared with other teachers.”

Meskipun lebih dari 50% peserta mengatakan sudah mengetahui kegunaan Microsoft PowerPoint untuk *Guess Who* dan *Guess What*, 21% responden atau 8 orang mengakui bahwa mereka tidak selalu menggunakan Microsoft PowerPoint dalam mengajar. Sayangnya, tidak didapat klarifikasi lebih lanjut berupa alasan mengapa mereka tidak selalu menggunakan Microsoft PowerPoint dalam mengajar. Hal ini memang tidak sejalan dengan Taylor (2012) yang menyimpulkan bahwa guru harus menjadi pengguna presentasi Microsoft PowerPoint yang terampil

Meskipun demikian, semua responden berjanji akan menggunakan pengetahuan yang didapat untuk pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint ini dalam pembelajaran.

Jones (2003) meyakini bahwa ketika digunakan dengan tepat, PowerPoint mendorong memfasilitasi pengembangan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan fleksibel. sehingga penggunaan PowerPoint memang memiliki kecenderungan untuk membuat para praktisi merasa bahwa peningkatan yang ditawarkan oleh PowerPoint sudah cukup, untuk membuat presentasi mereka lebih efektif. Jones (2003). Menurut Inoue-Smith (2016), mengajar dengan PowerPoint dapat menarik perhatian siswa, menciptakan hubungan antara profesor dan siswa, meningkatkan spontanitas dan interaktivitas. Selain itu juga meningkatkan fokus *audiens*, kekuatan potensial PowerPoint lainnya mencakup cara mengomunikasikan pengetahuan menjadi terstruktur dengan baik; sorotan untuk poin-poin yang sangat penting; dan presentasi yang secara bersamaan melibatkan siswa dengan gaya belajar yang berbeda. Sebagai kesimpulan, PowerPoint mungkin lebih baik untuk retensi (memori) atau *recall* (Szabo & Hastings, 2000) and PowerPoint membuat presentasi terstruktur dan transparan untuk materi terkait—dengan tidak memasukkan terlalu banyak detail (Jones, 2003) karena (Szabo & Hastings, 2000) dari hasil survei mereka terlihat bahwa siswa menyukai PowerPoint untuk metode ceramah.

Menurut Nouri & Shahid (2008) tidak ada perbedaan yang signifikan pada hasil ujian kinerja siswa antara memberikan catatan kuliah dengan PowerPoint untuk presentasi kelas dan tidak. Namun, Rajabi & Ketabi (2012) dari hasil penelitian mereka menyimpulkan bahwa mempersiapkan dan menyajikan *slide* power point akan berpengaruh pada prestasi siswa EFL.

Dan (Vivian, Ming, Tong, & Jin (2013) pun menyiratkan bahwa belajar dengan PowerPoint berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik siswa. Meskipun kemudian Inoue-Smith (2016) berkesimpulan bahwa PowerPoint bukanlah obat mujarab karena presentasi yang berpusat pada guru berdasarkan slide tidak banyak membantu untuk memodelkan bagaimana siswa harus berinteraksi dengan materi mereka sendiri. Di sisi lain, Inoue-Smith (2016) mempertanyakan kondisi atau situasi yang harus dipenuhi agar PowerPoint dapat menyediakan media terbaik untuk mempromosikan pembelajaran di kelas

SIMPULAN

Sebagai simpulan dari kegiatan ini, para guru-guru Bahasa Inggris SMP dan SMA di Banjarmasin merasa terbantu dengan adanya kegiatan pengabdian ini karena produk dari tutorial bisa langsung mereka pergunakan. Saran yang bisa disampaikan adalah perlunya kegiatan yang berkelanjutan agar guru-guru Bahasa Inggris mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru serta dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran di kelas mereka. Semua peserta bersedia mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat lainnya di waktu yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, C. (2019). The students' perception on the use of powerpoint application in their learning english activities. *Faculty of Languages and Literature State University of Makassar*.
- Dashtestani, R. (2013). EFL teachers ' and students ' perspectives on the use of electronic dictionaries for learning English. *CALL-EJ*, 14(2), 51–65.
- Dodgson, D. (2010). *Getting the most out of Microsoft PowerPoint*. <http://www.teachingvillage.org/2010/09/22/getting-the-most-out-of->

- power-point/
 Fauzi, I., & Hanifah, D. (2018). Developing students' speaking ability through powerpoint presentation. *Available Online at Loquen: English Studies Journal*, 11(2), 29–41. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32678/loquen.v11i02.864>.
- Fisher, D. L. (2003). *Using Microsoft PowerPoint for ESL Teaching*. <http://iteslj.org/Techniques/Fisher-PowerPoint.html>
- Hashemi, M., Azizinezhad, M., & Farokhi, M. (2012). Procedia Social and Power Point as an innovative tool for teaching and learning in modern classes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 31, 559–563. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.103>
- Inoue-Smith, Y. (2016). College-based case studies in using PowerPoint effectively. *Cogent Education*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2015.1127745>
- Jones, A. M. (2003). The use and abuse of PowerPoint in Teaching and Learning in the Life Sciences: A Personal Overview. *Bioscience Education*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.3108/beej.2003.02000004>
- Lari, F. S. (2014). The impact of using powerpoint presentations on students' learning and motivation in secondary schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98(2009), 1672–1677. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.03.592>
- Longwell, P. (2017). *Microsoft PowerPoint for the EFL Classroom*. <https://itsig.iatefl.org/MicrosoftPowerPoint-for-the-efl-classroom/>
- Nouri, H., & Shahid, A. (2008). The effects of powerpoint lecture notes on student performance and attitudes hossein nouri abdu shahid. *The Accounting Educators' Journal*, XVIII(1996), 103–117.
- Oommen, A. (2012). Teaching english as a global language in smart classrooms with powerpoint presentation. *English Language Teaching*, 5(12), 54–61. <https://doi.org/10.5539/elt.v5n12p54>
- Rajabi, S., & Ketabi, S. (2012). Enhancing students' use of cohesive devices: impacts of powerpoint presentations on efl academic writing. *Journal of Language Teaching and Research*, 3(6), 1135–1143. <https://doi.org/10.4304/jltr.3.6.1135-1143>
- Rofi'i, A., & Nurhidayat, E. (2020). The impact of english efl technology powerpoint in learning speaking for english pre- service teacher the impact of english efl technology powerpoint in learning speaking for english pre-service teacher. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042058>
- Szabo, A., & Hastings, N. (2000). Using IT in the undergraduate classroom: Should we replace the blackboard with PowerPoint? *Computers and Education*, 35(3), 175–187. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(00\)00030-0](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(00)00030-0)
- Taylor, G. (2012). Making a Place for PowerPoint in EFL Classrooms. *OnCUE Journal*, 6(1), 41–51.
- Vivian, Y. C. L., Ming, L. L., Tong, C. S., & Jin, N. Y. (2013). The impact of powerpoint on undergraduates' technical communication achievement. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 1088–1092. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.436>

https://www.dailysia.com/wp-content/uploads/2020/09/chat-sekolah-online_1.jpg
<https://diy.kemenag.go.id/5866-fleksibel-guru-man-1-sleman-->

[mengajar-daring-menggunakan-wa.html](#))
<https://www.lintashaba.com/hiburan/humor/10-chat-lucu-saat-belajar-online-ini-akan-membuatmu-tertawa-geli>)