



Pembuatan media interaktif dengan menggunakan microsoft powerpoint

Meliyani Rohana Ompu Sunggu

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

melianyirohana@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :
18 Mei 2022
Disetujui :
21 Mei 2022
Dipublikasikan :
25 Mei 2022

ABSTRAK

Siswa masa kini merupakan generasi yang berbeda karakternya dengan generasi sebelumnya, sehingga memerlukan metode pembelajaran yang berbeda pula. Penyajian materi secara menarik dan interaktif merupakan salah satu cara untuk dapat menarik perhatian siswa selama kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan ini terjadi proses transformasi pengetahuan dari guru kepada siswa. Hal ini menyebabkan perlunya media pembelajaran yang tepat agar proses transformasi pengetahuan dapat berjalan dengan lancar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint sebagai penunjang pembelajaran di sekolah dengan mencari keefektifan media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh peneliti. Jenis penelitian ini menggunakan metode *research and development (R&D)* dan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

Kata kunci: media pembelajaran, interaktif, Microsoft Powerpoint

ABSTRACT

Today's students are a generation that differs in character from the previous generation, thus requiring different learning methods. Presentation of material in an interesting and interactive way is one way to be able to attract the attention of students during teaching and learning activities. In this activity there is a process of knowledge transformation from the teacher to the students. This causes the need for appropriate learning media so that the knowledge transformation process can run smoothly. The purpose of this study was to develop Powerpoint-based interactive learning media as a support for learning in schools by looking for the effectiveness of interactive learning media created by researchers. This type of research uses research and development (R&D) methods and is developed using the ADDIE development model, namely Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluate.

Keywords: learning media, interactive, Microsoft Powerpoint



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah mengambil alih bagian dalam kehidupan manusia. Perkembangan tersebut dapat bersifat positif dan ada pula yang berdampak negatif pada lingkungan mereka. Teknologi berpengaruh positif jika diterapkan sesuai kebutuhan, misalnya internet yang digunakan untuk mencari sumber pembelajaran, atau menjadi sumber media pembelajaran dan berkomunikasi dengan teman yang memiliki ikatan yang positif juga. Sedangkan dampak negatifnya akan muncul jika alumni menyalahgunakan kemampuan dalam menerapkan teknologi misalnya menggunakan internet untuk menonton film yang berbau SARA atau pornografi, dan menggunakan HP untuk media tanpa mengenal waktu. Generasi muda hendaknya memahami pentingnya skill yang dimiliki dalam menggunakan teknologi dapat menghasilkan karya. Harapannya karya yang dibuat mampu diaplikasikan untuk masyarakat maupun Negeri ini.

Pembelajaran yang bermakna merupakan proses belajar yang diharapkan bagi peserta didik, di mana peserta didik dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta menemukan langsung pengetahuan tersebut. Untuk terjadinya pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik harus mampu mengembangkan nalar, kemampuan berpikir dan konsep diri siswa belajar yang dilakukan. (Rachmadtullah. R. 2015: 287)

Proses belajar mengajar (PBM) di sekolah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu carayang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang

abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran khususnya metode ceramah menunjukkan bahwa siswa kurang bersemangat dalam menerima pelajaran dan menimbulkan kejenuhan siswa. Disamping hal tersebut, gangguan dalam kelas ketika pelajaran berlangsung, perhatian siswa juga rendah karena dalam proses belajar mengajar terkadang siswa mengantuk dan cepat bosan dengan proses pembelajaran yang monoton. Hal ini menjadi PR bagi tenaga pendidik untuk lebih kreatif lagi dalam mengajar.

Gaya belajar yang berbeda dapat berpengaruh dalam proses untuk mencari jawaban dan hasil suatu masalah. (Hidayat & Fiantika, 2017:387) juga menyimpulkan riset Prof Ken dan Rita Dunn bahwa, tiga gaya belajar yang populer dan sering digunakan saat ini yaitu: visual, auditori dan kinestetik.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengemabangan bahan ajar yaitu media powerpoint. Powerpoint memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengeksplor kreatifitas yang dimilikinya, seperti membuat gambar atau animasi, merekam suara, teks, dan warna (Nurhidayati, Asrori, Ahsanuddin, & Dariyadi, 2019). Para guru masih sangat jarang yang memanfaatkan komputer itu untuk tujuan peningkatan pembelajaran apalagi menggunakan media pembelajaran berbasis powerpoint dengan berbagai aplikasi tersebut (Gowasa, Harahap, & Suyanti, 2019). Microsoft power point dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik (Rusman dkk, 2013:297)

Salah satu media yang bisa digunakan adalah media pembelajaran powerpoint. Keunggulan dari media ini adalah menyajikan materi dalam tayangan video. Dengan adanya tayangan tersebut, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi. Media ini dilengkapi dengan soal – soal yang bisa dikerjakan setelah peserta didik mempelajari materi untuk menguji pemahaman peserta didik. Dalam powerpoint terdapat slide atau halaman yang dirancang dengan dilengkapi tombol – tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian powerpoint tersebut. Pengguna dapat memilih menu apa saja yang akan dipilih dan menerima respon dari soal – soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang/kembali ke menu materi dan soal sesuai kehendak apabila kurang memahami materi.. Powerpoint merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan poin-poin pokok dari materi yang kita sampaikan dengan fitur-fitur yang menarik. Berbagai fitur yang dapat digunakan pada media powerpoint menjadikan media ini mampu mengakomodir berbagai jenis gaya belajar siswa baik gaya belajar visual, audio, kinestetik, dan juga verbal (Nurhidayati et al. 2019) Dengan adanya kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru untuk menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi saat ini. Daryanto (2016:181) Microsoft Power Point merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang merupakan suatu model yang di dalamnya merepresentasikan tahapan-tahapan secara sistematis (tertata) dan sistematis dalam penggunaan bertujuan untuk tercapainya hasil yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini menggunakan modifikasi model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*), namun pembuatan ini hanya sampai pada tahap pengembangan (develop) saja, dikarena tahap Implementasi dan tahap Evaluasi tidak dilakukan mengingat belum terlaksana dan keterbatasan waktu yang panjang dalam melakukannya.

Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama dalam penelitian dan pengembangan ini adalah tahap analisis kebutuhan. Hasil analisis inilah yang akan menjadi acuan dalam pembuatan media interaktif dengan media powerpoint. Dalam proses pembelajaran yang digunakan berupa Microsoft Powerpoint dan LKS, yang masih kurang menarik rasa ingin tahu siswa terhadap materi. Guru dituntut agar dapat mengombinasikan pembelajaran dengan berbantuan teknologi. Oleh karena itu peneliti berfikir untuk mengembangkan dalam pembuatan media Powerpoint yang lebih interaktif dan menarik serta membuat siswa lebih berantusias penuh semangat dalam materi yang diajarkan.

Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan media yang meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan. Berikut langkah-langkah pembuatan media Powerpoint:

Pembuatan Slide Power point:

- a. Buka program Microsoft PPT



- b. Klik Design, pilih Format Background lalu klik Picture or texture fill, pilih Insert Anda pilih background yang sesuai lalu klik ok maka tampilan seperti berikut:



- c. Klik menu Insert kemudian klik Shapes, pilih Rectangles
- d. Letakkan cursor pada bagian kiri lalu copas sebanyak 5 kotak
- e. Pilih warna sesuai keinginan anda. Misalnya dipilih warna abu-abu seperti tampilan ini:



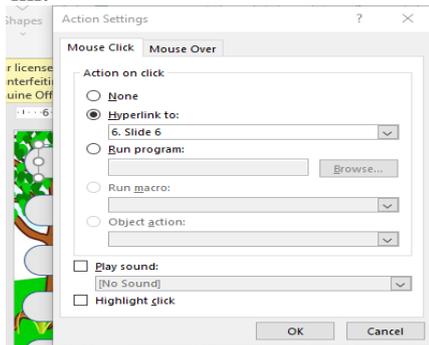
- f. Anda cari atau download di internet icon yang sesuai dengan konsepnya seperti icon/gambar materi, icon Home, icon petunjuk penggunaan, icon profil, icon kuis, icon next dan back serta gambar animasi bergerak seperti animasi anak kecil dan ucapan welcome.
- g. Klik menu Insert kemudian klik Picture lalu klik gambar semua icon. Lalu klik gambar dan geser pada kotak tersedia. Maka tampilan seperti ini.



- h. Klik Insert kemudian klik Picture lalu pilih icon animasi bergerak. Maka tampilan seperti ini:



- i. Klik Transitions, lalu Pilih Transition untuk setiap icon pada slide tersebut.
j. Setelah itu klik icon materi, pilih Insert Klik Links lalu Klik Action muncul gambar seperti ini:



- k. Klik Hyperlink to yang tanda panah Lalu Anda pilih pada isi materi berada pada slide berapa. Anda pilih Slide lalu Pilih Slide yang mengandung Isi materi Anda. Lalu klik Ok
l. Begitupun lakukan serupa pada icon lainnya seperti icon Home, Icon Petunjuk penggunaan, icon profil, Icon Kuis, dan Icon Next.

Cara Menambahkan Link Atau Video Dalam Slide PPT

Animasi dalam Powerpoint penting untuk menarik perhatian audiens dan membuat presentasi lebih interaktif tidak membosankan.

Tutorial menambahkan Link dan video sebagai berikut:

- ✓ Pilih bagian konten/slide yang ingin di beri Link
- ✓ Lalu Salin Link yang telah di copy letakkan pada slide yang ingin ditambah
- ✓ Jika ingin menambahkan Video. Klik Insert. Pilih Media Klik Video Pilih This Device
- ✓ Klik Video yang ingin ditambahkan, Klik Insert jika sudah.
- ✓ Sesuaikan Ukuran video tersebut.

1. Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan merupakan tahapan untuk merealisasikan dari tahapan desain ke dalam tampilan secara nyata dan utuh menggunakan software Microsoft Powerpoint 2019. Berikut merupakan pengembangan dari tampilan antar muka yang telah direalisasikan menjadi media pembelajaran interaktif:



1. Halaman Awal



2. Menu Star



3. Tujuan Pembelajaran



4. Menu Utama



5. Menu Materi



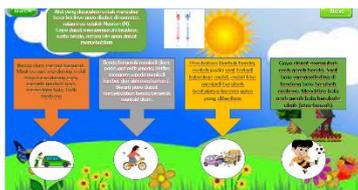
6. Menu Materi



7. Materi



8. Materi



9. Materi Faktor Gaya



10. Jenis Gaya



11. Video Animasi



12. Menu Kuis



13. Soal



14. Kunci Jawaban

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, itu karena dalam media powerpoint menyajikan materi pelajaran dengan cara menyenangkan, lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan media powerpoint yang menarik, maka peserta didik dengan sendirinya akan tertarik dari memperhatikan apa yang guru sampaikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan yang sudah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam bentuk *Microsoft Powerpoint* dengan menggunakan model ADDIE yaitu (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*). Dengan penggunaan media Powerpoint menarik, maka peserta didik lebih berantusias, aktif dan semangat dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, K. N. & Fiantika, F. R. 2017. Analisis Proses Berfikir Spasial Siswa Pada Materi Geometri Ditinjau Dari Gaya Belajar. Makalah disajikan pada Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai Islami, UIN Malang, 31 Juli 2017. Dalam FR Fiantika, (Online), tersedia: <http://conferences.uinmalang.ac.id/index.php.SIMANIS>, diunduh 10 April 2018.
- R. Rachmadtullah, "Kemampuan Berpikir Kritis dan Konsep Diri dengan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *J.Pendidik. Dasar*, vol. 6, tidak. 2, hal. 287, Desember 2015. <https://doi.org/10.21009/JPD.062.10>.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *AlTadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(I), 31–43.
- Dimiyati A, M., Suwardiyanto, D., Yulianto, H., & Arief W, V. (2017). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Daring (on Line) Bagi Guru Dan Siswa Di SMK NU Rogojampi. *J-Dinamika*, 2(2), 96–100. <https://doi.org/10.25047/jdinamika.v2i2.565>
- Gowasa, S., Harahap, F., & Suyanti, R. D. (2019). Perbedaan Penggunaan Media Powerpoint dan Video Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Retensi Memori Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SD. *Jurnal Tematik*, 9(1), 19–27.
- Killian, N. (2014). Peran Teknologi Informasi Dalam Komunikasi Antar Budaya Dan Agama. *Jurnal Dakwah Tabligh*, 15(2), 159– 176.
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal KARINOV*, 2(3), 181– 184. <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Setiawan, B., & Purnomo, E. (2016). Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia dengan Powerpoint dan Wondershare Untu Pengembangan Soft Skills Siswa Bagi Guru SD&TK. *WARTA* 19(1), 64–73