

PEMBUATAN POWER POINT INTERAKTIF GUNA MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 18 PONTIANAK UTARA

^{1*}Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, ²Kiki Prio Utomo, ³Yulianti Indrayani,
⁴Ayong Hiendro, ⁵M. Irfani Hendri

Universitas Tanjungpura, Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

Email : ruqiah.gpp@fkip.untan.ac.id

Manuskrip: Agustus-2023; Ditinjau: Agustus -2023; Diterima: September -2023; Online: Januari -
2024; Diterbitkan: Januari-2024

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan dunia, kualitas atau mutu pendidikan juga harus terus ditingkatkan. Sebagai pendidik, guru harus mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selain itu guru juga harus mampu menggunakan berbagai sumber serta media pembelajaran. Guru perlu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran salah satunya dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis information communication technology. Namun terdapat masalah yang biasa terjadi berupa cara penyampaian guru dan kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, tanya jawab kemudian penugasan, maka siswa merasa cepat bosan. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadi alternatif adalah power point interaktif. Namun, masih terdapat permasalahan yang dialami oleh guru-guru dimana mereka masih kurang dalam memanfaatkan program Microsoft Power Point sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga workshop pembuatan power point interaktif sebagai media pembelajaran ini bertujuan memberikan edukasi kepada para guru mengenai pentingnya pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. metode yang digunakan adalah sosialisasi, penyampaian materi, dan praktik pembuatan power point interaktif. Peserta workshop adalah para guru SD Negeri 18 Pontianak Utara. Hasil dari kegiatan workshop ini adalah para guru sebagai telah memahami langkah-langkah pembuatan power point interaktif hingga mampu menghasilkan power point interaktif yang sesuai.

Kata Kunci: Interaktif, Media Pembelajaran, *Power Point*, Workshop

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan dunia, kualitas atau mutu pendidikan juga harus terus ditingkatkan. Perkembangan ini tentu harus disertai dengan sumber daya manusia yang berkualitas pula (Arviansyah & Shagena, 2022). Sebagai pendidik,

guru harus mampu meningkatkan perhatian dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Selain itu guru juga harus mampu menggunakan berbagai sumber serta media pembelajaran. Media pembelajaran akan membawa peran seorang guru menjadi lebih inovatif dan produktif dalam menyajikan materi kepada siswa (Rohman & Susilo, 2019).

Media pembelajaran merupakan sesuatu dalam bentuk alat, bahan, atau keadaan yang digunakan sebagai perantara dalam kegiatan pembelajaran (Miftah, 2013). Adapun pengertian media pembelajaran menurut Hasan et al. (2021) adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta mampu mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna.

Perkembangan ilmu teknologi menuntut guru untuk dapat menggunakan teknologi, komunikasi, dan informasi dalam pembelajaran. Guru perlu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk meningkatkan mutu pembelajaran salah satunya dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis information communication technology. Media pembelajaran dapat menampilkan informasi dan proses yang terjadi tanpa harus melihat langsung. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara penyampaian materi dari guru ke siswa agar lebih mudah dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa (Wijayanto et al., 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam proses pembelajaran. Jika media yang digunakan berhasil merangsang pikiran, perasaan, dan juga minat siswa maka pembelajaran akan dapat berlangsung secara efektif. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan pengaruh terhadap suasana kelas yaitu dapat menciptakan suasana senang dan ceria (Sya'ada & Turistiani, 2021). Masalah yang biasa terjadi adalah cara penyampaian guru dan kekreatifan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, tanya jawab kemudian penugasan, maka siswa merasa cepat bosan (Nurseto, 2012).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadi alternatif adalah power point interaktif. Power point interaktif dapat dibuat dengan Microsoft Power Point yaitu suatu perangkat lunak yang dibuat khusus untuk menampilkan program multimedia yang dapat dipresentasikan. Perangkat ini dapat menjelaskan suatu hal melalui gambar, video, maupun animasi, sehingga perangkat ini dapat digunakan untuk menuangkan suatu hal secara menarik namun tidak mengurangi kualitas materi yang akan disampaikan. Power point dapat dibuat menjadi interaktif karena dapat dibangun sebuah komunikasi di dalamnya dengan adanya timbal balik saat digunakan. Power point interaktif ini mampu menarik siswa untuk ikut serta dalam kegiatan pembelajaran serta akan mengajak siswa untuk lebih fokus dan bisa lebih interaktif (Sya'ada & Turistiani, 2021). Power point interaktif juga dapat dilengkapi dengan latihan-latihan soal, kuis, atau permainan (Wahyuni et al., 2021).

Power point interaktif memiliki beberapa keunggulan di antaranya adalah praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan juga video, serta dapat digunakan berulang kali (Wulandari, 2022). Selain itu, power point interaktif ini juga dapat memenuhi kebutuhan para siswa dengan gaya belajar yang berbeda-beda dan dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa (Wahyuni et al., 2021).

Menurut Poerwanti & Mahfud (2018) masih terdapat permasalahan yang dialami oleh guru-guru di mana guru masih kurang dalam memanfaatkan program microsoft power point sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Belum semua guru pernah menggunakan dan belum semua guru yang menggunakan telah memanfaatkan fitur-fitur yang ada secara optimal seperti menu yang dalam membuat gambar bergerak, memasukkan animasi, atau bahkan memasukkan film. Hal tersebut membuat suasana belajar menjadi kurang interaktif dan cenderung membosankan sehingga motivasi siswa dalam menerima pembelajaran menjadi berkurang.

Berdasarkan uraian di atas maka dinilai perlu untuk melakukan sebuah workshop pembuatan power point interaktif sebagai media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu workshop ini juga bertujuan memberikan edukasi kepada para guru mengenai pentingnya pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

METODE

Kegiatan *workshop* dilakukan di SD Negeri 18 Pontianak Utara secara tatap muka. Peserta dalam kegiatan *workshop* adalah para guru. Jumlah peserta pada kegiatan *workshop* ini adalah 15 orang guru (**gambar 1**). Selama kegiatan *workshop* berlangsung, baik peserta yaitu guru maupun tim pelaksana menggunakan beberapa perangkat elektronik seperti laptop maupun *handphone*. Kegiatan *workshop* dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap persiapan awal dan tahap pelaksanaan.

Tahap persiapan awal yang dilakukan berupa sosialisasi kepada guru SD Negeri 18 Pontianak Utara. Tujuan dari sosialisasi ini adalah untuk menyampaikan tentang pelaksanaan kegiatan *workshop* pembuatan *power point* interaktif. Sedangkan tahap pelaksanaan adalah kegiatan *workshop* itu sendiri yang terdiri dari penyampaian materi oleh narasumber, tanya jawab dan diskusi, serta praktik pembuatan *power point* interaktif oleh guru yang didampingi oleh tim pelaksana. Materi yang disampaikan oleh narasumber berkaitan dengan tema *workshop* yaitu tentang *power point* interaktif sebagai media pembelajaran. Setelah penyampaian materi maka dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi antara pemateri dengan peserta *workshop*. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan *power point* interaktif oleh para guru yang didampingi tim pelaksana. Pada tahap ini tim pelaksana memberikan arahan tentang bagaimana menggunakan fitur-fitur pada *power point* sehingga dapat menjadi interaktif serta bagian-bagian apa saja yang sebaiknya ada pada *power point* interaktif sebagai media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* dimulai dengan penyampaian materi oleh narasumber (**gambar 2**). Materi yang disampaikan oleh narasumber berkaitan dengan tema *workshop* yaitu pembuatan *power point* interaktif. Sebelum membahas mengenai *power point* interaktif, pemateri menjelaskan tentang media pembelajaran. Berdasarkan penyampaian narasumber, media pembelajaran menurut Kustandi & Sutjipto (2013) merupakan alat yang digunakan oleh guru pada kegiatan belajar mengajar dengan tujuan untuk membantu proses pembelajaran dan memperjelas makna yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Hasan *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu efektif yang berfungsi sebagai penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa dengan tujuan menstimulus para siswa agar termotivasi dalam proses pembelajaran secara utuh dan bermakna sehingga pencapaian pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Narasumber juga menyampaikan bahwa menurut Kasih (2017) media pembelajaran yang baik adalah media yang mudah dicerna siswa dan membuat siswa merasa senang. Selanjutnya, narasumber menyampaikan tentang jenis media pembelajaran yang terdiri dari media audio, visual, audiovisual, animasi, dan multimedia. Media audio merupakan media yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, rekaman, dan MP3. Media visual merupakan media yang mengandalkan pengelihatannya seperti foto, gambar, dan poster. Media audiovisual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan gambar seperti televisi, kaset, video, dan *video compact disk*. Media animasi merupakan media yang berupa gambar atau grafik yang bergerak. Sedangkan multimedia merupakan media yang menggabungkan banyak unsur seperti audio, visual, audiovisual, animasi, dan teks. Narasumber juga menyampaikan tentang komponen penting dalam multimedia pembelajaran menurut Munir (2013) yaitu teks, gambar, suara atau audio, video, animasi, dan interaktivitas. Teks merupakan tulisan untuk menjelaskan konsep atau teori. Gambar merupakan foto, grafik, ataupun ilustrasi untuk mendeskripsikan suatu objek. Suara atau audio merupakan bunyi atau suara yang dapat berupa lagu, instrument, dan *background*. Video merupakan elemen multimedia yang membantu menyajikan informasi secara jelas. Animasi merupakan gambar yang bergerak. Sedangkan interaktivitas merupakan tombol navigasi.

Power point interaktif termasuk ke dalam jenis media pembelajaran multimedia. Hal ini berdasarkan penjelasan narasumber bahwa multimedia interaktif merupakan media gabungan dari audio, visual, audiovisual, animasi, dan teks yang juga dilengkapi alat pengontrol untuk dioperasikan oleh pengguna sesuai dengan apa yang ingin dikehendaki untuk proses berikturnya. Dalam hal interaktif, multimedia pembelajaran harus memiliki fitur yang menimbulkan aksi antara pengguna dan program, yaitu berupa tombol atau ikon. *Power point* interaktif dapat dikembangkan melalui aplikasi *microsoft power point* karena fitur-fitur pendukungnya yang cukup lengkap dan menarik seperti kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai keinginan sehingga tampilannya dapat lebih menarik. Selain itu

penggunaannya lebih mudah karena dapat digunakan tanpa koneksi internet dan ukuran filenya relatif lebih kecil (Wulandari, 2022). Kemudian pemateri juga menyampaikan tahapan pengembangan *power point* interaktif. Pertama, membuat *storyboard* atau rancangan awal yang berisikan bagian apa saja yang akan ditampilkan pada media. Kedua, menentukan komposisi materi yang akan disajikan. Ketiga, memilih gambar, animasi, warna *background*, warna *font*, audio, video, dan navigasi. Keempat, membuat desain media pembelajaran *power point* interaktif dengan menyatukan komponen yang ditentukan sebelumnya. Terakhir, menyimpan hasil desain dalam bentuk *power point show*. Selama penyampaian materi, narasumber juga sembari menjelaskan fitur-fitur apa saja yang dapat digunakan dalam membuat *power point* interaktif. Selain itu para guru juga diberikan beberapa contoh *power point* interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah penyampaian materi dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan diskusi antara narasumber dan peserta *workshop*.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik pembuatan *power point* interaktif oleh guru yang didampingi oleh tim pelaksana (gambar 3). Tim pelaksana sebagai pendamping memberikan arahan tentang bagaimana menggunakan fitur-fitur pada *power point* sehingga dapat menjadi interaktif serta bagian-bagian apa saja yang sebaiknya ada pada *power point* interaktif sebagai media pembelajaran. Selain itu, tim pelaksana juga bertugas merespon pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan oleh guru mengenai pembuatan *power point* interaktif. Para guru membentuk kelompok sesuai dengan jenjang kelas yaitu kelas 1 sampai kelas 6. Selain itu, ada juga guru mata pelajaran pendidikan jasmani yang membuat *power point* interaktif secara mandiri. *Power point* interaktif yang dihasilkan para guru sangat bervariasi dan sudah menggunakan fitur-fitur yang tersedia untuk membuat *power point* interaktif menjadi lebih menarik. Guru kelas 1 membuat *power point* interaktif tentang mengenal huruf yang dilengkapi dengan *slide* mengeja nama benda, proyek, kuis bergambar, hingga video yang berisikan lagu Garuda Pancasila dan Cik Cik Periok (gambar 4). Guru kelas 3 membuat *power point* interaktif tentang keliling bangun datar yang dilengkapi soal pilihan ganda beserta animasi saat memilih jawaban benar ataupun salah (gambar 5). Guru kelas 4 membuat *power point* interaktif tentang majas personifikasi yang dilengkapi dengan materi dan soal pilihan ganda dengan animasi yang menarik saat memilih jawaban benar ataupun salah (gambar 6). Guru kelas 5 membuat *power point* interaktif tentang sistem pencernaan manusia yang dilengkapi dengan materi, video pembelajaran, serta soal pilihan ganda dengan efek suara saat memilih jawaban benar ataupun salah (gambar 7). Guru kelas 6 membuat *power point* interaktif tentang wirausaha yang dilengkapi dengan materi serta gambar dan animasi yang mendukung materi tersebut (gambar 8). Sedangkan guru mata pelajaran pendidikan jasmani membuat *power point* interaktif tentang gerak lokomotor yang dilengkapi dengan materi serta soal pilihan ganda dengan animasi dan efek suara saat memilih jawaban benar ataupun salah (gambar 9).

Beberapa guru misalnya guru mata pelajaran menyampaikan bahwa sebelumnya sudah biasa menggunakan media pembelajaran berupa *power point*

namun belum dalam bentuk interaktif karena belum terbangun interaksi langsung oleh siswa dalam penggunaannya. Penggunaan *power point* biasanya hanya sekedar menyampaikan materi. Agar dapat menjadi *power point* interaktif maka siswa harus bisa mendapatkan respon dari apa yang dilakukannya, misalnya pada soal pilihan ganda, siswa bisa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah. Selain itu, pada *power point* interaktif ini juga dapat ditambahkan efek suara pada saat mereka menjawab sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik. Selain itu *power point* interaktif ini juga memungkinkan penggunaannya untuk membuka *slide* secara tidak berurutan sesuai dengan keinginannya dengan adanya fitur *hyperlink*. Fitur *hyperlink* dapat menyambungkan setiap *slide* dengan *slide* lainnya (Sya'ada & Turistiani, 2021).

Pada proses pembuatan *power point* interaktif ini, para guru sangat responsif dengan bertanya mengenai cara menambahkan animasi, video, dan membuat *hyperlink* antar *slide*. Para guru cukup mudah menerima materi dan cara membuat *power point* interaktif sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatannya. Semua kelompok juga berhasil menyelesaikan pembuatan *power point* interaktif. Produk yang telah dibuat diharapkan dapat dikembangkan lagi menjadi *power point* interaktif yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan *power point* interaktif yang dihasilkan, tujuan dan harapan dari kegiatan ini telah tercapai dengan baik. Hal ini ditandai dengan para guru sebagai peserta *wokshop* yang telah memahami langkah-langkah pembuatan *power point* interaktif hingga mampu menghasilkan *power point* interaktif yang sesuai.



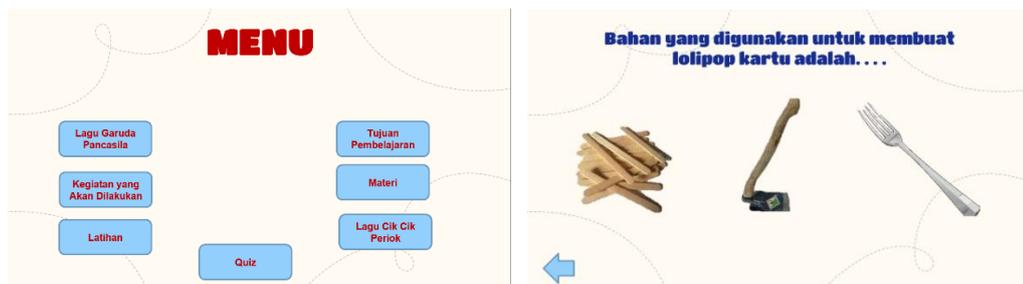
Gambar 1. Dokumentasi Bersama Peserta dan Tim Pelaksana



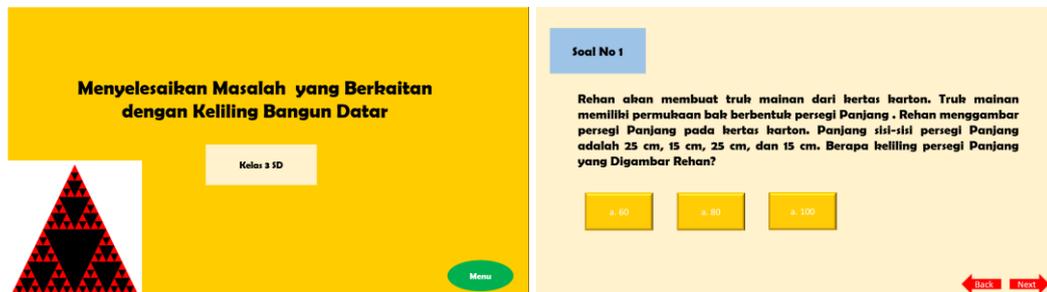
Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Narasumber dan Sesi Tanya Jawab



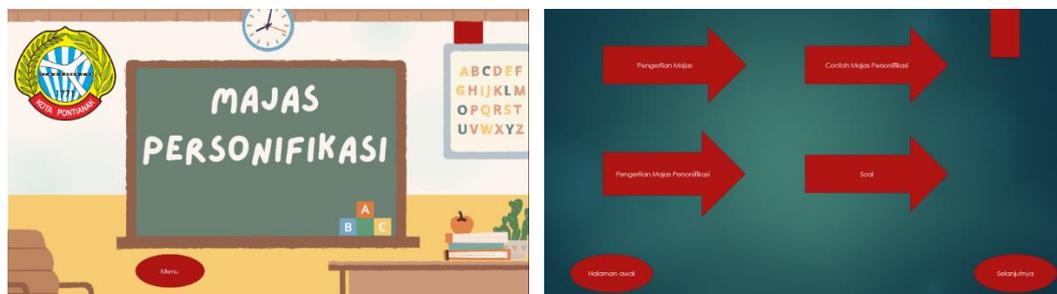
Gambar 3. Proses Pendampingan Pembuatan *Power Point*



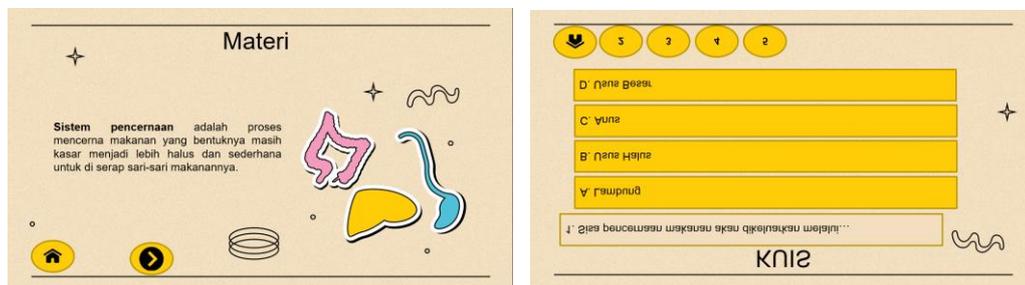
Gambar 4. Contoh Hasil *Power point* Interaktif Kelas 1



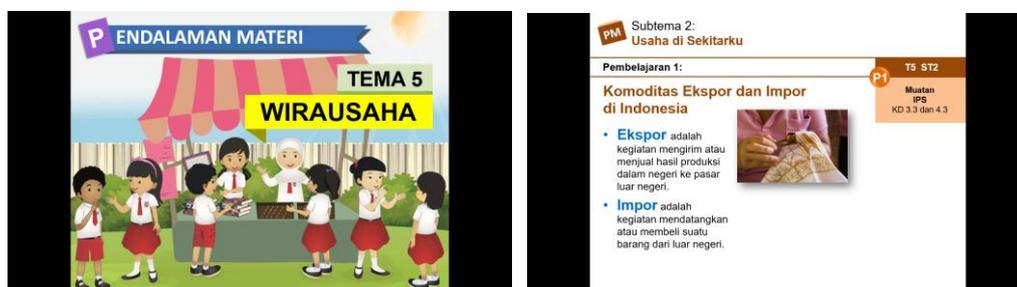
Gambar 5. Contoh Hasil Power point Interaktif Kelas 3



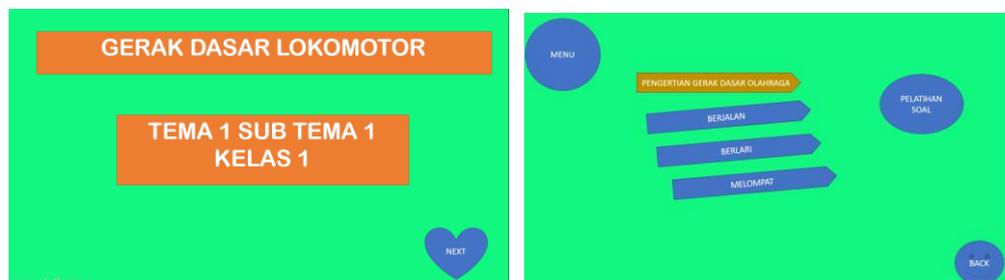
Gambar 6. Contoh Hasil Power Point Interaktif Kelas 4



Gambar 7. Contoh Hasil Power Point Interaktif Kelas 5



Gambar 8. Contoh Hasil Power Point Interaktif Kelas 6



Gambar 9. Contoh Hasil *Power Point* Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani

DAFTAR PUSTAKA

- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas dan Peran Dari Guru dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera*, 17(1), 40–50.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), 19–35.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 265.
- Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Studi Kasus Di TK Muslimat Nu Maslakul Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173.
- Sya'ada, M. W., & Turistiani, T. D. (2021). Penggunaan Media Power Point Interaktif pada Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas di Kelas VII-D SMP Negeri 1 Temayang. *Bapala*, 8(4), 17–30.
- Wahyuni, R., Febriandari, E. I., & Setiawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Information and Communication Technologies pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(20), 75–82.
- Wijayanto, Z. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika pada Keraton Yogyakarta. *Sosiohumaniora: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(1).
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.