

INTERACTIVE POWERPOINT LEARNING MEDIA IN BASIC SCHOOL OF LEARNING

MEDIA PEMBELAJARAN *POWERPOINT* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN DARING DI SEKOLAH DASAR

Untung Slamet Sugiyarto¹, Yosi Wulandari², Andi Casworo³

¹SDN 1 Wonocoyo, Kec. Wonobojo, Temanggung, Jawa Tengah

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, UAD

³SDN Luwunggede 04, Kecamatan Larangan, Kabupaten Brebes

*Corresponding Author: Must.unts@gmail.com

Naskah diterima: Oktober ;direvisi: November; disetujui: Desember

ABSTRACT

One of the determining factors in improving student learning achievement is the ability of teachers to choose learning media. In addition, the teacher must also be able to determine an appropriate learning media with the material to be conveyed. Therefore, a teacher must master or at least know the advantages and disadvantages of the learning media used in terms of student learning, school conditions and conditions, existing facilities and infrastructure, and the ability of the teacher to use the learning media's abilities. This article aims to describe the importance of using interactive powerpoint learning media in elementary schools in online learning. The method of writing this article is literature study. The results obtained from the literature study in this paper are that interactive powerpoint learning media are important to be applied in elementary schools in online learning as an effort to improve learning quality and teacher competence.

Keywords: Learning media, Interactive media, Powerpoint, online learning

ABSTRAK

Salah satu faktor yang menentukan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa adalah kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran. Selain itu, guru pun harus mampu menentukan suatu media pembelajaran yang tepat dengan suatu materi yang hendak disampaikan. Oleh karena itu, seorang guru harus menguasai atau minimal mengetahui keunggulan dan kekurangan dari media pembelajaran yang digunakan ditinjau dari cara belajar siswa, kondisi dan situasi sekolah, sarana dan prasarana yang ada, serta kemampuan guru dalam menggunakan kemampuan media pembelajaran tersebut. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pentingnya pemanfaatan media pembelajaran powerpoint Interaktif di sekolah dasar dalam pembelajaran daring. Metode penulisan artikel ini adalah studi pustaka. Hasil yang diperoleh dari studi pustaka dalam tulisan ini ialah media pembelajaran powerpoint interaktif penting untuk diterapkan di sekolah dasar dalam pembelajaran daring sebagai upaya meningkatkan kuliatas pembelajaran dan kompetensi guru.

Kata Kunci: Media pembelajaran, media Interaktif, *Powerpoint*, pembelajaran daring

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang memuat Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menyikapi hal tersebut, dalam kajian Andriani dan Wahyudi menyatakan bahwa perubahan kurikulum pendidikan yang secara cepar sesuai kebutuhan zaman serta masih adanya berbagai kekurangan dan perbedaaan memberikan berbagai problematika dalam pembelajaran. Salah satu kelemahan dalam pembelajaran yang belum tersedia adalah media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran tematik integratif (Andriani, 2016).

Selain itu, sebagai seorang pendidik pun perlu memahami makna belajar dengan segala bentuk dan manifestasinya. Pendidik harus mampu mempersiapkan diri dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Kesiapan yang dimaksud meliputi kesiapan dalam hal kemampuan dan ketrampilan mengajar secara keseluruhan serta kemampuan di dalam memilih media, metode dan juga strategi belajar yang cocok, apalagi dengan adanya pandemi seperti sekarang Guru sangat dituntut untuk tetap melaksanakan pembelajaran meskipun dengan kondisi pembelajaran jarak jauh sehingga kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk bisa menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik.

Dalam pembelajaran Tatap muka, peserta didik sering tidak dilibatkan dalam proses KBM yang disitu langsung bertatap muka dengan guru. Peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan guru dan guru bisa menyampaikan materi dengan metode pembelajaran apapun. Guru dan siswa bisa aktif dalam proses belajar mengajar. Sedangkan yang sekarang terjadi guru harus memberikan pembelajaran secara daring sehingga kemampuan memanfaatkan teknologi sangat dibutuhkan.

Lebih lanjut, Andriani dan Wahyudi pun mengemukakan mengenai perlunya peningkatan kemampuan guru dalam zaman penuh kemauan teknologi saat ini. Pemanfaatan teknologi tersebut harapannya dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, yaitu pemanfaatan komputer atau PC dan internet sebagai sebuah media dan sumber belajar sehingga dapat bermanfaat dalam pembelajaran di kelas (Andriani, 2016).

Selain itu, program aplikasi powerpoint saja belum dimanfaatkan sebagai media dengan baik. Hal ini tentu menyebabkan pembelajaran menjadi kaku, monoton, dan tidak menarik. Apalagi dalam pembelajaran daring masa pandemi. Jika pun ada biasanya guru hanya mengunduh dari internet dan tentunya materi yang disajikan belum tentu sesuai dengan karakteristik siswa.

Sehubungan dengan hal itu, salah satu faktor yang sangat menentukan dalam meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran, apalagi bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Mereka akan jauh lebih asyik dalam belajar jika menggunakan media pembelajaran yang sesuai. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar yang lebih mudah memahami jika guru menggunakan hal-hal yang kontekstual dalam kegiatan belajar mengajar.

Memperhatikan pokok permasalahan di atas, sangat diperlukan pendidik yang mau berbuat banyak untuk anak didiknya. Juga diperlukan guru yang baik, terampil, dan

mempunyai wawasan tentang bagaimana melaksanakan metode dan strategi pembelajaran serta pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Guru sebelum mengajar perlu membuat perencanaan pembelajaran agar mampu mengelola pelaksanaan proses pembelajaran secara kreatif dan inovatif sehingga dapat mencapai ketuntasan belajar dan meningkatkan daya serap peserta didik.

Salah satu perencanaan pembelajaran yang dapat dipersiapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap materi pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman dan melakukan percobaan yang memungkinkan mereka menemukan prinsip-prinsip untuk mereka sendiri.

Senada dengan hal tersebut, Sadiman menyatakan bahwa proses pembelajaran ialah sebuah usaha yang dilakukan oleh pengajar yang bertujuan memberikan fasilitas belajar kepada orang lain. Lebih khusus, proses pembelajaran ialah sebuah proses mentransfer informasi dari pengajar kepada siswa. Selanjutnya, pembelajaran pun perlu dilakukan dengan menggunakan media yang beragam sehingga siswa lebih mudah dalam belajar (dalam Muladi, 2012).

Berdasarkan paparan tersebut, tujuan artikel ini ialah untuk mendeskripsikan media pembelajaran powerpoint interaktif dalam pembelajaran daring bagi siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran Interaktif

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah e-Learning. Huruf "e" merupakan singkatan dari "elektronik". Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar offline dan Web sebagai bahan ajar *online*.

Media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau berbagai alat fisik yang digunakan untuk memperlancar komunikasi antara guru dengan sekelompok siswa pada situasi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan rangsangan dan memperjelas/ mempermudah proses penerimaan serta pemahaman materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian, melalui media pembelajaran interaktif dapat membantu dan mempermudah siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga merangsang mereka untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, menurut Suartama dalam upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran, dibutuhkan upaya yang dapat mencapai peningkatan hasil belajar. Pada prinsipnya, hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa factor, diantaranya penerapan dan pemanfaatan teknologi pembelajaran (dalam Nursit, 2016).

Selanjutnya, memasuki zaman teknologi saat ini pun proses digitalisasi menjadi kebutuhan penting dalam dunia pendidikan. Selain itu, masa pandemi pun menjadi penguat kepentingan penguasaan teknologi oleh para guru di Abad 21. Proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas mutu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.

Senada dengan kebutuhan abad 21, Wijayanti, Maharta, & Suana menyatakan selain tuntutan kemampuan guru, peserta didik pun dituntut terlibat dalam proses

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk memanfaatkan fasilitas internet untuk mencari informasi atau sumber belajar. Lain dari itu, yang paling berpengaruh adalah peserta didik pun terlibat dalam pembelajaran secara daring sehingga media yang disajikan dalam pembelajaran daring pun harus menyesuaikan kondisi tersebut (dalam Sohibun & Ade, 2017).

Media yang digunakan dalam pembelajaran terdiri dari berbagai macam, diantaranya sebagai berikut. (1) media visual yang berupa gambar; (2) media audio, (3) media audio visual, berupa video pada PC/Komputer, dan televisi, dan (4) multimedia, yaitu gabungan dari berbagai media. (Muladi, 2012). Sehubungan dengan multimedia, sebagai macam media yang populer dalam pembelajaran daring. Heinich menjelaskan bahwa multimedia adalah kombinasi dari berbagai media yang tergabung dalam suatu bentuk program pembelajaran. Pembelajaran dengan media interaktif berbasis web atau aplikasi pembelajaran daring merupakan bentuk penggunaan multimedia. Hal ini dianggap akan lebih efektif karena terjadinya komunikasi dan interaksi dua arah, yaitu guru dapat memberikan materi dan siswa dapat memberikan respon (dalam Cahyono, 2013).

Sehubungan dengan penerapan media interaktif ini, Gagne menyatakan bahwa guru bukan saja berperan dalam menyampaikan materi, tetapi juga menerima umpan balik dari siswa serta memberikan penguatan dari hasil belajar yang telah dilakukan (dalam Cahyono, 2013).

Dengan demikian, Edgar Dale menyatakan bahwa pemanfaatan media menjadi sangat penting dalam pendidikan. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran dapat memperoleh hasil yang lebih optimal sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Jadi, sangat diperlukan kontribusi pengajar dalam meningkatkan kompetensi diri untuk dapat memanfaatkan media secara optimal (dalam Cahyono, 2013). Dalam perkembangannya, perkembangan teknologi telah memposisikan media pembelajaran sebagai hal penting yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang membutuhkan peran media, ialah pembelajaran daring atau yang juga dikenal dengan istilah e-learning. Pembelajaran daring memanfaatkan teknologi berbasis internet, TV, video tape, serta media lain yang berbasis komputer. Oleh karena itu, media merupakan hal penting yang harus digunakan secara optimal.

Media pembelajaran idealnya ialah media yang dapat menghubungkan guru dan siswa secara efektif sehingga pesan atau informasi dari guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Jadi, media interaktif dan humanis menjadi penting dan sangat dibutuhkan. Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Hamalik media pembelajaran mempunyai beberapa kegunaan dan manfaat antara lain memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, mengatasi sifat pasif pada siswa karena media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya (Hamalik, 1999).

Selain itu, Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tentu akan lebih memberi manfaat yang positif pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Rahadi bahwa secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien (Rahadi, n.d.).

2. *Microsoft Powerpoint*

Susilana menjelaskan *Microsoft powerpoint* ialah sebuah aplikasi yang didisain sebagai alat presentasi dan tersedia dalam komputer. *Microsoft powerpoint* merupakan aplikasi yang penggunaannya cukup mudah karena dapat terintegrasi dengan alat lain dalam Microsoft, yaitu word, excel, dan lainnya (dalam Andriani, 2016)

Selain itu, Sanaky menyatakan *powerpoint* merupakan sebuah program yang berada di bawah *microsoft office* pada program komputer. Aplikasi *powerpoint* ini dapat digunakan dalam pembelajaran dengan bantuan LCD proyektor pada layar dan tampilan ke layar dengan menggunakan bantuan LCD proyektor atau *share presentasi* pada aplikasi *video conference* dalam pembelajaran daring. (dalam Andriani, 2016)

Berdasarkan penjelasan tersebut, pembelajaran menggunakan media *powerpoint* dirancang dengan tujuan terciptanya pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini membutuhkan perancangan pada *powerpoint* yang dilengkapi *tools* atau alat kontrol sehingga dapat digunakan oleh peserta didik/pengguna lain berupa petunjuk sesuai dengan hal yang dibutuhkan, seperti materi atau soal latihan.

SIMPULAN

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar, khususnya pada pembelajaran daring. Dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif ini peserta didik akan memiliki pengalaman dan melakukan kegiatan yang memungkinkan mereka menemukan hal-hal positif dan kreatif untuk mereka sendiri. Prinsip dasar penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ini adalah mengenal teknologi pembelajaran khususnya *powerpoint* interaktif. Hal ini disebabkan dengan belajar menggunakan *powerpoint* interaktif ini akan memupuk semangat belajar anak, mereka bisa belajar dengan menikmati tampilan visual yang menyenangkan seperti halnya bermain *game*.

Media pembelajaran dengan berbasis *powerpoint* interaktif ini diasumsikan dapat menarik minat belajar siswa tentunya juga mudah digunakan untuk anak usia sekolah dasar dan bisa digunakan dengan menggunakan *smartphone* karena tidak semua siswa mempunyai perangkat komputer maupun laptop. Oleh karena itu, disarankan kepada semua guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif-kreatif dan tentunya asik untuk anak usia sekolah dasar. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan berbagai media pembelajaran yang sesuai memang tidak mudah karena harus menyesuaikan karakteristik dan kondisi juga materi yang akan disampaikan.

Sebagai pendidik di tingkat sekolah dasar sudah sepatutnya untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan juga karakteristik usia peserta didik sekolah dasar. Salah satu karakteristik usia sekolah dasar adalah peserta didik akan lebih mudah memahami jika disajikan hal-hal yang bersifat kontekstual. Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan salah satu wujud usaha guru untuk menyajikan sesuatu yang inovatif dan menyenangkan juga kontekstual.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, M. R. & W. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWER POINT INTERAKTIF MELALUI PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF SISWA KELAS 2 SDN BERGAS KIDUL 03 KABUPATEN SEMARANG. *Scholaria*, 6(1), 143–158. <http://ir.obihiro.ac.jp/dspace/handle/10322/3933>

Cahyono, K. (2013). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan 122 | *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 8, No. 2, Edisi Desember 2020, Untung Slamet, Hal.118-123

Motivasi dan Hasil Belajar (Studi Kasus di Universitas Abdurrab Pekanbaru Riau). *Jurnal Bina Praja*, 05(04), 243–252. <https://doi.org/10.21787/jbp.05.2013.243-252>.

Hamalik, O. (1999). *Media Pendidikan*. Citra Aditya Bakti.

Muladi. (2012). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran tik pokok bahasan menggunakan perangkat lunak pengolah angka. *Tekno*, September, 51–63.

Nursit, I. (2016). Pengembangan multimedia interaktif berbasis power point (macro-enabled) pada mata kuliah geometri euclid dalam pembelajaran matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 4(1), 41–49. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/jmpm/article/view/127>

Rahadi, A. (n.d.). *Media Pembelajaran*. Depdiknas, Dirjen Dikdasmen, Dirjen Tenaga Kependidikan.

Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121. <https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>