

MANFAAT POWERPOINT INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN DARING

Yunistita¹⁾, Jainal Togatorop²⁾

¹⁾Universitas Quality Berastagi, ²⁾Universitas Quality, Indonesia

Corresponding author: yunistitasingarimbun123@gmail.com

ABSTRAK

Proses pembelajaran saat pandemi covid 19 dialihkan menggunakan sistem daring, dimana beberapa penyesuaian harus dilakukan untuk tetap mencapai target pembelajaran yang maksimal. Salah satu media pembelajaran yang cukup menarik yang dapat dimanfaatkan adalah dengan menggunakan aplikasi PowerPoint interaktif yang terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan prestasi belajar mereka.

Powerpoint interaktif adalah slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga dapat dimanfaatkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Adapun metode studi literature ini yaitu tinjauan sistematis (systematic literature review). Berdasarkan hasil penelitian studi literatur, bahwasanya pemanfaatan powerpoint interaktif sebagai media pembelajaran memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, penggunaannya praktis, menyampaikan informasi dengan jelas karena penyajian yang lebih menarik sehingga menumbuhkan motivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Proses Pembelajaran; Media Pembelajaran; Powerpoint Interaktif.

ABSTRACT

The learning process during the COVID-19 pandemic was diverted using an online system, where some adjustments had to be made to keep achieving maximum learning targets. One of the interesting learning media that can be used is the use of interactive PowerPoint applications which are proven to be able to increase students' interest and motivation, as well as improve their learning achievement.

Interactive Powerpoint is an interactive slide that contains learning material so that users can use it to get information and knowledge from the media. The method of this literature study is a systematic review (systematic literature review). Based on the results of literature study research, that the use of interactive powerpoint as a learning media makes it easier for students to understand the subject matter, its use is practical, conveys information clearly because the presentation is more attractive so as to foster motivation and improve student learning outcomes.

Keywords: Learning Process; Learning Media; Interactive Powerpoint.

PENDAHULUAN

Covid 19 memberikan dampak khususnya kegiatan pembelajaran pada bidang pendidikan di Indonesia. Beberapa dampak yang ditimbulkan diantaranya 1) sekolah dialihkan ke rumah melalui proses pembelajaran daring; 2) terjadi transformasi media pembelajaran berbasis teknologi melalui penggunaan Wathshap Group, Zoom, Google Classroom, WebEx, Youtube, dan saluran TV (TVRI) penyesuaian metode pembelajaran; 3) penyesuaian evaluasi pembelajaran untuk penentuan standar kenaikan kelas dan kelulusan; dan 4) tuntutan kolaborasi orangtua peserta didik di rumah sebagai pengganti guru mengontrol pembelajaran anak (Mansyur, 2020), 5) Peningkatan penggunaan teknologi dalam pembelajaran; dan 6) Peningkatan kemandirian belajar mahasiswa (Firman, 2020).

Covid 19 juga mengubah sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka langsung secara luring harus ditiadakan ataupun dikurangi frekuensinya dengan adanya kondisi ini. Saat ini kondisi pandemi sudah mulai membaik, akan tetapi pertemuan tatap muka secara normal seutuhnya belum dapat dilaksanakan dan sistem *hybrid learning* dipilih sebagai alternatif sistem pembelajaran yang dapat dilakukan dengan tetap menerapkan protokol kesehatan secara ketat.

Sistem *hybrid learning* ini, sistem daring tetap dilaksanakan akan tetapi dikombinasikan dengan sistem tatap muka langsung yang memungkinkan tetap adanya komunikasi langsung antara siswa dan pengajarnya. Seperti yang dinyatakan oleh Hanum (2013), pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran melalui dunia maya yang difasilitasi dan didukung pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Sedangkan sistem pembelajaran tatap muka

adalah sistem pembelajaran langsung yang selama ini sudah jamak dilakukan. Hal ini dilaksanakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Semua *stakeholder* di bidang pendidikan dipaksa untuk menerima dampak dan kondisi tersebut. Hal ini menyebabkan dalam waktu yang bersamaan harus dapat menyiapkan strategi yang tepat untuk dapat efektifnya pembelajaran. Banyak persoalan yang kemudian menjadi bahan diskusi berbagai pihak. Bagaimana caranya pembelajaran yang awalnya luring diubah menjadi pembelajaran yang dilakukan secara daring tetapi tujuan pembelajaran dapat tercapai, dengan kondisi peserta didik yang berasal dari latar belakang yang berbeda, tempat tinggal yang berbeda dan fasilitas yang berbeda pula.

Pembelajaran daring pun menjadi salah satu pilihan yang paling banyak dipilih dimana pembelajaran dilakukan dengan perantara jaringan internet. Kegiatan pembelajaran daring ini membutuhkan jaringan yang kuat agar siswa tidak ketinggalan pelajaran dan guru tidak gagal dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kendala yang dialami selama pembelajaran daring tentunya sangat banyak. Keterbatasan jaringan dan juga referensi pembelajaran membuat pembelajaran terasa sangat membosankan dan tidak efektif.

Dengan diterapkannya sistem pembelajaran baru ini, pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam memilih dan memilah metode pembelajaran yang dapat diterapkan agar proses pembelajaran yang dilaksanakan dapat tetap berjalan lancar, menyenangkan, dan benar-benar mencapai tujuan yang diharapkan.

Salah satu alternatif metode pembelajaran yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam. Salah satu penunjang

keberhasilan dalam belajar adalah media pembelajaran. Media juga bisa digunakan sebagai alat komunikasi ketika pembelajaran berlangsung untuk mengantar atau membawakan informasi kepada siswa. Keberadaan media pembelajaran ini sangat diharapkan untuk menciptakan kelas yang nyaman dan menyenangkan. Media pembelajaran sangat penting pada aktivitas belajar mengajar seorang pendidik ketika di kelas. Media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan komunikatif dapat meningkatkan atau mendukung belajar siswa. Media pembelajaran bisa berupa *online* maupun *offline*. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik bisa menambah semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Tetapi ada juga guru/pendidik yang tidak menggunakan media pembelajaran dan biasanya menilai bahwa jikalau menggunakan media itu terkesan ribet, dan juga mahal. Tetapi pendidik juga harus memodifikasi kegiatan belajar mengajar agar lebih berkesan dan proses pembelajaran berlangsung lebih efektif (Nurseto, Tejo. 2011).

Sejalan dengan penelitian Mardhiah dan Akbar, yang menunjukkan bahwa jenis media pembelajaran yang digunakan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar ataupun dalam hal proses pembelajaran yang dilakukan (Mardhiah & Akbar, 2018).

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan berupa materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni hasil belajar yang tinggi. Media juga digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dalam menyampaikan materi. Jadi, media pembelajaran itu digunakan untuk merangsang pikiran siswa, perasaan dan juga minat untuk mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efektif. Keefektifan

sebuah pembelajaran itu bisa dilihat dari penerapan pada metode dan penggunaan media yang digunakan oleh seorang pendidik. Media pembelajaran juga berpengaruh terhadap suasana kelas ketika pembelajaran, bisa menciptakan suasana senang dan juga ceria. Oleh karena itu, guru harus mampu memilih dan mendesain media pembelajaran yang tepat (Nurseto, 2011).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring adalah media pembelajaran interaktif dalam bentuk *powerpoint* sebagai metode yang sudah umum digunakan dalam sistem pembelajaran. Susanti et al.(2020) dalam penelitiannya mengatakan, penggunaan media *power point* dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar meningkatkan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Misbahudin et al., 2018). Sedangkan media pembelajaran interaktif, efektif untuk meningkatkan penguasaan konsep (Novita & Harahap, 2020) serta mampu meningkatkan antusiasme siswa (Putri & Sibuea, 2014). Dalam penelitian dan pengembangan media, tanggapan siswa terhadap media *powerpoint* interaktif sangat baik (Warkintin & Mulyadi, 2019).

Menurut Arsyad (2009:3), interaktif adalah sebuah komunikasi dua arah yang memiliki hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Jadi, pembelajaran interaktif ini yang memiliki peran untuk aktif yaitu siswanya. Dengan menggunakan media *powerpoint* interaktif siswa mampu untuk ikut serta mengikuti, berperan, dan menghasilkan kelas yang lebih efektif dan berkualitas.

Powerpoint merupakan suatu program berbasis multimedia yang dilengkapi dengan fitur-fitur menarik yang dirancang secara khusus sebagai alat

presentasi yang memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas dari penggunaannya (Nurhidayati et al., 2019). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaannya bisa menjelaskan suatu hal melalui suatu gambar, video, maupun animasi. Jadi, di dalam power point ini kita bisa menuangkan ide-ide kita untuk menjelaskan suatu hal yang bisa dikemas secara menarik tetapi tidak mengurangi kualitas materi yang akan disampaikan.

Powerpoint interaktif adalah sebuah media yang dapat memudahkan penggunaannya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Media *powerpoint* interaktif merupakan slide interaktif yang berisi materi pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran. Perbedaan *powerpoint* biasa yang pada umumnya digunakan presentasi dengan *powerpoint* interaktif ini yaitu *powerpoint* interaktif ini mampu menarik siswa untuk ikut serta dalam kegiatan belajar. Tampilan yang didesain menarik akan mengajak siswa untuk lebih fokus dan bisa lebih interaktif.

METODE PENELITIAN

Objek yang digunakan adalah peserta didik, alat yang digunakan *handphone*, dan metode yakni studi literatur berupa tinjauan sistematis (systematic literature review). Bertujuan mengidentifikasi, mengkaji, serta mengevaluasi penelitian tertentu yang sesuai sehingga akan menghasilkan jawaban dari penelitian yang dilakukan (Purworaharjo & Firmansyah, 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif

Sistem pembelajaran daring, ruang kelas diganti dengan kelas virtual. Guru dan siswa melakukan interaksi melalui perangkat mobile dengan bantuan jaringan internet. Berbagai media dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara online (Firman & Rahayu, 2020).

Media pembelajaran adalah suatu sarana dalam bentuk apapun yang digunakan oleh para pengajar untuk menyampaikan materi kepada para siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah Microsoft PowerPoint interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program yang ada dalam Microsoft Office yang biasanya dimanfaatkan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia (Mulyawan dalam Maryatun, 2015).

Seperti yang kita ketahui, aplikasi *PowerPoint* dilengkapi fitur-fitur yang cukup lengkap dan menarik seperti misalnya kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan terdapat efek yang bisa diatur sesuai keinginan, sehingga tampilannya menjadi lebih menarik (Misbahudin dalam Hikmah 2020). File yang memanfaatkan keunggulan dalam aplikasi PowerPoint biasanya juga lebih mudah diakses dan lebih praktis karena kita dapat langsung mengaksesnya tanpa perlu terhubung dengan koneksi internet dan ukuran filenya juga relatif lebih kecil. Penelitian yang dilaksanakan oleh Hikmah (2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran PowerPoint terbukti dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa menarik minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Media ini juga terbukti efektif saat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh.

Wibowo (2021) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa

media *PowerPoint* interaktif terbukti telah mampu meningkatkan hasil belajar para peserta didik dan terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, et al (2020) juga menyatakan bahwa media *PowerPoint* interaktif juga mampu meningkatkan nilai siswa secara umum, sehingga dapat mencapai target yang diinginkan.

Menurut Sanaky (2009), *PowerPoint* sebagai media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan secara teknis, diantaranya adalah media ini praktis, memiliki desain penyajian yang menarik, dapat menampilkan gambar, animasi, suara, dan juga video yang membuat siswa lebih tertarik mengamatinya, serta dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran berulang kali. Akan tetapi, media *PowerPoint* juga memiliki beberapa kelemahan yaitu tidak semua materi dapat disampaikan dengan media ini, dibutuhkan keterampilan khusus untuk merancang desain powerpoint yang dapat menarik minat siswa, dan juga membutuhkan lebih banyak waktu dan persiapan untuk menampilkan animasi animasi yang bersifat lebih rumit. Seorang pengajar sebaiknya dapat memaksimalkan kelebihan dari media ini dan menyiasati kelemahan yang ada sehingga hasil maksimal yang diharapkan dapat tercapai.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan dalam memaksimalkan efektifitas *PowerPoint* interaktif, yaitu pertama dengan memberikan "opening slide" yang menarik, paduan warna yang serasi, desain yang unik, dan dilengkapi dengan gambar atau kata-kata yang dapat membuat peserta didik merasa ingin tahu apa yang akan dibahas dalam presentasi tersebut. Kedua, gunakan desain slide yang menarik dengan penjelasan yang singkat, dengan pilihan font yang tepat dan cukup besar sehingga tidak sulit untuk dibaca. Usahakan konten

yang dibuat tidak terlalu panjang, dilengkapi dengan audio ataupun video yang bisa mendukung penjelasan yang diberikan. Terakhir, berilah ringkasan atau rangkuman materi sebagai kesimpulan di akhir slide, agar poin-poin yang penting tetap dapat diingat dan tidak terlewatkan.

Manfaat *Powerpoint* Interaktif Pada Pembelajaran Daring

Kegiatan pembelajaran yang berubah saat ini seperti sebelum pandemi membuat metode pengajaran juga mengalami perubahan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreativitas lebih dalam memanfaatkan *PowerPoint* interaktif ini selama masa daring. *PowerPoint* dapat dimanfaatkan dalam beberapa cara untuk memaksimalkan efek yang didapatkan. Menurut Hashemi et al (2012), ada beberapa tahap dalam pembelajaran yang dapat memanfaatkan *PowerPoint* untuk mencapai target yang diharapkan, yaitu:

PPT sebagai media memperkenalkan suatu materi

PPT cukup efektif untuk memperkenalkan teori atau konsep baru. Penjelasan pada PPT sebaiknya menggunakan kata-kata atau kalimat yang singkat, jelas, dan dipilih kata-kata sederhana dan umum sehingga mudah dipahami. Hal ini perlu diperhatikan agar menghindari kesalah pahaman pemahaman pada saat penjelasan dilakukan.

PPT sebagai media untuk latihan soal dan "drilling"

PPT untuk latihan soal dan "drilling" sangat menguntungkan karena materi ini dapat digunakan berulang-ulang. Selain itu aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan untuk media permainan dalam pembelajaran. Permainan dapat diciptakan oleh pengajar dengan menggunakan *PowerPoint*.

PPT untuk review materi

PPT dapat menjadi media untuk mereview materi yang telah diberikan kepada peserta didik. Fitur-fitur yang tersedia memungkinkan bagi seorang pengajar untuk menyusun materi dengan cara yang lebih menarik dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mendalami materi. Presentasi dengan menggunakan PowerPoint juga menjadi cara yang cukup bagus untuk melihat apakah konsep-konsep yang diajarkan telah dikuasai dengan baik.

PPT untuk memberikan kuis pada peserta didik

Kuis ataupun latihan-latihan dapat diberikan dengan menggunakan media PPT. Salah satunya adalah kuis untuk melihat penguasaan kosa kata peserta didik. Kosa kata yang akan diujikan dapat dimasukkan ke dalam slide dan peserta didik diminta untuk menebak kata-kata apa yang ditunjukkan dalam interval waktu tertentu. Cara seperti ini cukup menarik dan menantang bagi para peserta didik.

Adanya keterbatasan komunikasi antar pengajar dan peserta didik selama pembelajaran daring membuat pengajar diharuskan bisa kreasi dan memodifikasi PPT agar tercipta desain slide PowerPoint interaktif yang menarik, unik, dan mampu menyampaikan materi secara jelas dan mudah dimengerti oleh anak didik. Beberapa hal yang dapat dilakukan adalah:

1. Memberikan judul yang menarik, singkat, padat, dan membuat para siswa tertarik untuk mengetahui lebih lanjut tentang isi materi yang akan disampaikan.
2. Memilih desain slide sebelum membuat isi tulisan. Pemilihan font, warna tema, latar belakang, dan teks juga penting untuk menciptakan suatu keserasian dan keseimbangan desain. Perhatikan juga kontras antara warna latar belakang dan teks agar tidak terlalu mencolok.

3. Pemilihan jenis font juga sangat memengaruhi daya tarik suatu slide. Helvetica dan Arial adalah jenis font yang cukup menarik. Hindari memilih font yang terlalu menyempit agar mudah dibaca. Ukuran spasi juga harus dipertimbangkan agar jarak antar kalimat dapat terlihat rapi dan enak dipandang.
4. Jumlah slide jangan terlalu banyak, sesuaikan dengan kebutuhan.
5. Gunakan grafik dan gambar yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan. Jangan memberikan terlalu banyak gambar di dalam slide sehingga tidak terkesan terlalu penuh. Penggunaan grafik ataupun tabel dalam slide juga akan memberikan nilai tambah.

Cek kembali ejaan dan tata bahasa dan pastikan sudah memenuhi kaidah bahasa yang benar dan berterima pada slide yang telah selesai dibuat.

SIMPULAN

Pemanfaatan teknologi adalah suatu tuntutan yang harus dapat dipenuhi oleh para pengajar pada masa pandemi ini. Seperti telah banyak dinyatakan oleh para ahli, peran dari teknologi, terutama dalam pembelajaran secara *hybrid*, sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran (Dunn, 2011).

PowerPoint adalah salah satu media pembelajaran yang sudah lama digunakan dalam proses pembelajaran dan telah familiar digunakan baik oleh pengajar maupun oleh para peserta didik.

Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti halnya *PowerPoint* interaktif haruslah fleksibel, interaktif, dan relevan dengan tujuan pembelajaran, terutama di masa-masa pembelajaran daring dalam kondisi pandemi sekarang.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran selama pembelajaran daring akan sangat bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran jika dapat dimanfaatkan secara maksimal dan dengan tampilan yang interaktif, menarik, dan komunikatif. Pengajar selayaknya dapat berfikir kreatif dan inovatif untuk dapat menyusun suatu desain *PowerPoint* interaktif yang dapat membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.H Hujair Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Dunn, D. S. (Ed.). (2011). *Best Practices for Technology-enhanced Teaching and Learning: Connecting to Psychology and the Social Sciences*. New York: Oxford University Press.
- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran online di tengah pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81–89.
- Firman, F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Pembelajaran di Perguruan Tinggi. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(1), 14–20.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-learning sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran Elearning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Hashemi, et al. (2012). Power Point as an Innovative Tool for Teaching and Learning in Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113–123.
- Mardhiah, A., & Akbar, S. A. (2018). Efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar kimia siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh. *Lantanida Journal*, 6(1), 49–58.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43–48.
- Novita, R., & Harahap, S. Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sistem komputer di SMK. *Informatika*, 8(1), 36–44.
- Nurseto, Tejo. 2011. *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Fakultas Ekonomi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Purworaharjo, S., & Firmansyah, G. (2018). Tinjauan literatur secara sistematis pada selfservice business intelligence. *Konferensi Nasional Sistem Informasi* (pp. 986-990). Pangkal Pinang, Indonesia: STMIK Atma Luhur Pangkal Pinang.
- Putri, I. P., & Sibuea, A. M. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran fisika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(2), 145–155.
- Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Belajar Bahasa Arab Siswa. *Arabiyatuna: Jurnal Bahasa Arab*, 4(1), 179–192.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y. B. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(1), 82–92
- Wibowo, Ari Mukti. (2021). *Efektifitas Media Power Point Bernarasi dalam Pembelajaran Gempa Bumi di SMP Islam Terpadu Ar-Tawaazun*. Unpublished Thesis: Universitas Muhammadiyah Surakarta