

MAKALAH

Perencanaan Pembuatan PPT Inovatif Sebagai Media Pembelajaran



Dosen pengampu

Dr. Nurdyansyah, S.Pd., M.Pd.

Disusun oleh kelompok 5

Endang Sri Mulyani :172071200033

Nuryanti :172071200050

Fajar Ikhlas :172071200063

**PROGRAM STUDI PGMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN MUAMALAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO
2019**

ABSTRAK

Pembelajaran di era milenial ini menjadi paradigma baru dan merupakan tantangan yang besar bagi guru. Di era ini seorang pendidik dituntut profesionalitasnya dalam menjalankan profesinya, Salah satunya adalah dengan menekankan pada penguasaan IPTEKS dalam strategi penerapannya. Penerapan IPTEKS dalam pembelajaran bisa melalui penggunaan ppt. Ppt yang inovatif dapat membantu seorang guru dalam mentransfer ilmu agar sampai ke peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Namun pada kenyataannya tidak semua pedidik memahami akan perencanaan pembuatan Ppt yang inovatif. Untuk itu penulis akan mengulas tentang perencanaan pembuatan ppt inovatif sebagai salah satu media pembelajaran.

Kata kunci : media pembelajaran, PPT inovatif

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas izin- Nya lah kami dapat menyelesaikan tugas makalah ini dengan tepat waktu. Shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada junjungan kita sang penerus umat Nabi Muhammad SAW, yang senantiasa istiqomah dalam kebaikan hingga akhir zaman. Penulisan makalah ini bertujuan untuk memenuhi salah satu tugas kelompok mata kuliah teknologi pembelajaran yang berjudul “ Penggunaan PPT inovatif sebagai media dalam pembelajaran tematik di SD / MI”.

Makalah ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah sepantasnya kami haturkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Nurdyansyah, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pengampu yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada kami, sehingga menjadikan kami mahasiswa yang berilmu serta berpengetahuan tinggi.
2. Dan semua pihak yang tidak dapat kami tulis satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan makalah ini.

Akhirul kalam kami menyadari bahwa makalah ini jauh dari kata sempurna. Karena itu kami mengharap saran dan kritik konstruktif demi perbaikan makalah dimasa mendatang. Harapan kami semoga makalah ini bermanfaat dan memenuhi harapan berbagai pihak. Amiin

...

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
A. PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	3
2. Rumusan Masalah	5
3. Penegasan Istilah.....	5
4. Manfaat dan Tujuan Penulisan.....	5
B. KAJIAN TEORI	
1. Media Pembelajaran.....	7
2. PPT Inovatif	7
3. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan PPT	8
4. Macam- macam pengembangan media PPT inovatif	10
5. Pembelajaran inovatif.....	11
6. Kelebihan dan Kekurangan Media PPT	11
C. PEMBAHASAN DAN HASIL ANALISIS	13
D. PENUTUP.....	16
Daftar pustaka	17

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkembang sekarang menuntut agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat dan stakeholder.^{1,2} Tujuan tersebut tidak lain didasarkan pada Undang Undang Dasar 45 terlebih pada Undang Undang pada Nomor. 20 Tahun 2003 didadarkan kepada penanaman nilai karakter peserta didik, perubahan jaman, penyesuaian IPTEKS dan berkembangnya budaya Indonesia.³

Pengembangan IPTEKS dalam pendidikan menjadi salah satu sorotan dalam menata masa depan sebuah negara dan menjadi indikator negara tersebut maju atau tidak.⁴ Nurdyansyah menyampaikan: “*Educational process is the process of developing student’s potential until they become the heirs and the developer of nation’s culture*”.⁵ Dipertegas oleh Duschl yang menyatakan Pendidikan dan perkembangan IPTEKS merupakan sebuah rekayasa sosial yang membentuk unsur-unsur budaya dalam negara tersebut.⁶

Perkembangan IPTEKS dan pendidikan yang sangat pesat menjadi permasalahan lain dalam berbagai krisis multidimensi ditambah dengan pengaruh dari arus informasi memunculkan beragam bentuk perilaku di masyarakat khususnya bagi para peserta didik.⁷Perkembangan teknologi merupakan sesuatu keniscayaan dalam kehidupan saat ini.^{8,9}

¹Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015).*Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

²Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018).Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo.*MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.

³Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2).Terbitan 2, 929-930.

⁴Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017).*An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*.Atlantis Press.Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125, 95.

⁵Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*.Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125

⁶Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017).*Problem Solving Model with Integration Pattern: Student’s Problem Solving Capability*.Atlantis Press.Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 173, 258.

⁷Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida’iyah Muhammadiyah 1 Pare*. Halaqa, 14(1), 2.

⁸Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 4.

⁹Nurdyansyah, N. (2018). Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

Persoalan yang muncul diatas diidentifikasi dari beberapa faktor eksternal yang berasal dari eksternal maupun internal peserta didik.¹⁰

Nurdyansyah menyatakan bahwa dunia pendidikan harus berinovasi secara cepat dan terintegratif.¹¹ Oleh karenanya proses pembelajaran harus dijalankan dengan inspiratif, inovatif, menantang, interaktif, membahagiakan, terukur, dan memiliki karakter dan kemandirian sesuai minat dan bakat peserta didik.¹² Proses pembelajaran harus melibatkan banyak pihak, yang diimbangi oleh perkembangan teknologi untuk mempermudah dalam tercapainya tujuan belajar.¹³ Hakikat belajar adalah proses untuk tercapainya tujuan yang telah ditentukan.¹⁴

Tujuan pembelajaran akan mudah apabila dibantu oleh media dan bahan ajar yang digunakan agar aktifitas belajar berjalan secara tepat.¹⁵ Pengalaman belajar tersebut membutuhkan standarisasi penilaian hasil belajar sehingga pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien.¹⁶

¹⁰Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.3.

¹¹Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

¹²Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. 2.

¹³Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center, 2.

¹⁴Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*.Sidoarjo: Nizamia learning center, 1.

¹⁵Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

¹⁶Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*.(Sidoarjo:Nizamia Learning Center,2015), 103.

1. Latar Belakang

Teknologi pendidikan berkembang pesat sesuai kemajuan ilmu pengetahuan. Dalam hal ini metode ilmiah yang diterapkan adalah suatu proses berpikir logis berdasarkan fakta dan teori.¹⁷ Teknologi pendidikan digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran dalam rangka meningkatkan sistem pembelajaran dan mutu pendidikan. Pada tahun 1960-an teknologi pendidikan difungsikan sebagai solusi dalam pemecahan masalah-masalah pendidikan.¹⁸

Dalam perkembangan dunia pendidikan, metode pembelajaran saat ini berkembang dengan berbagai macam bentuk media pembelajaran. Inovasi-inovasi dalam teknologi akan berdampak pada perbaikan sistem pembelajaran, sehingga dapat dipergunakan untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan tidak terlepas daripada proses kegiatan pembelajarannya, dimana semua komponen pembelajaran harus saling mendukung. Pemilihan model pembelajaran yang tepat disertai dengan metode dan media pembelajaran yang menarik akan dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Semakin baik penentuan model pembelajarannya akan semakin efektif pencapaian tujuan pembelajarannya.

Pembelajaran adalah aspek kegiatan manusia yang sangat kompleks, namun tidaklah dapat dijelaskan secara keseluruhan. Pembelajaran sederhana dapat diartikan sebagai produk interaksi yang berkesinambungan antara pengalaman dan pengembangan hidup. Sedangkan pembelajaran yang kompleks adalah usaha secara sadar dari seorang pendidik untuk memberikan pengajaran kepada peserta didik dengan mengarahkan interaksi peserta didik pada sumber belajar melalui media pembelajaran dalam rangka tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.

¹⁷Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.,52

¹⁸Nurdyansah, N., & Andie, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning center.,11

Miarso berpendapat suatu media atau alat yang digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan efektif, adalah media yang menggabungkan unsur *education*(pendidikan) dengan *entertainment* (hiburan).¹⁹ Salah satu program komputer yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Microsoft *powerpoint*, dimana penggunaan media Microsoft *powerpoint* ini dapat memberikan gambaran dan penyajian materi pelajaran sesuai dengan dunia nyata kepada siswa. Dengan memaksimalkan fitur-fitur yang ada pada menu *powerpoint* seperti suara, animasi, hyperlink, dan lain sebagainya maka proses pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan nilai hasil belajar.²⁰

Tabel Perkembangan Microsoft Office :

Tahun	Versi
1993	Microsoft Office 3.0
1994	Microsoft Office 4.0
1995	Microsoft Office 1995 (Versi 7.0)
1997	Microsoft Office 97 (Versi 8.0)
2000	Microsoft Office 2000 (Versi 9.0)
2002	Microsoft Office XP (Versi 10.0)
2003	Microsoft Office 2003 (Versi 11.0)
2007	Microsoft Office 2007 (Versi 12.0)
2010	Microsoft Office 2010 (Versi 14.0)
2013	Microsoft Office 2013
2016	Microsoft Office 2016
2019	Microsoft Office 2019

Program Microsoft *PowerPoint* adalah sebuah program aplikasi keluarga Microsoft office yang biasa digunakan sebagai media untuk

¹⁹Miarso, Yusuf Hadi. (2007).*Multi Media Dalam Pembelajaran.*, 62

presentasi. Program ini cukup sederhana untuk dipahami dan sangat menarik untuk mempresentasikan sesuatu. Sehingga program ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas.²¹

Memberikan pengalaman belajar dengan menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan membutuhkan kreatifitas dan juga kemampuan dibidang IT.

Pada saat ini guru-guru masih banyak menggunakan metode-metode ceramah yang tidak menggunakan media pembelajaran dengan berbasis IT, hal ini dikarenakan keterbatasan akan sarana dan juga belum adanya sosialisasi-sosialisasi tentang ketrampilan guru dalam pembuatan penerapan media pembelajaran berbasis IT.

Dewasa ini telah berkembang produk-produk multimedia seiring dengan berkembangnya ilmu teknologi, informasi dan komunikasi, seperti telepon dan komputer yang mana sangat berpengaruh dalam penerapan penggunaan multimedia pada proses pembelajaran disekolah, karena sudah menjadi tuntutan jaman bahwa jika tidak mengikuti perkembangan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia yang inovatif, akan ketinggalan dengan perkembangan masyarakat yang ada pada saat ini, sehingga mengakibatkan ketidaktuntasan dalam penyampaian pesan pembelajaran, ketiadaan sarana dan minimnya pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis IT, terlebih lagi sekolah-sekolah yang berada didaerah pelosok.

Proses kegiatan belajar dengan menggunakan media pembelajaran

Microsoft *powerpoint* atau PPT adalah salah satu penerapan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan media pembelajaran berbantuan komputer, dimanaberharap bahwa media pembelajaran berupa PPT Inovatifakan lebih menarik sehingga memberi dampak positif berupa peningkatan hasil pembelajaran.

²¹Dede Suratman.(2009) *Pemanfaatan Ms Power Point Dalam Pembelajaran* FMIPA, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak.,88

2. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah merencanakan pembuatan PPT Inovatif?
2. Bagaimanakah dampak penggunaan PPT Inovatif sebagai media pembelajaran pada tingkat SD/MI ?

3. Penegasan Istilah

1. PPT Inovatif

PPT Inovatif adalah sebuah software yang digunakan untuk menjelaskan ide atau gagasan, informasi, laporan kepada peserta didik secara audiovisual sehingga peserta didik dapat menyerap informasi yang diberikan pendidik melalui penglihatan dan pendengarannya serta dapat merespon siswa agar lebih aktif didalam kelas.²²

Dalam penelitiannya, Sukisroyi menjelaskan bahwa penggunaan *powerpoint* dapat membantu peningkatan hasil belajar siswa.²³

2. Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman Media pembelajaran adalah hal-hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.²⁴

²² Suyanto.A.H (2015) *Pengenalan Microsoft Powerpoint*. Yogyakarta: Universitas Gajahmada., 12

²³Sukisroyi.(2012) *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Dan Power Point Pada Materi Ruang Lingkup Biologi*. Bandung : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Pasudan., 22

²⁴Arief S. Sadiman, Dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Cv Rajawali.,3

4. Manfaat dan Tujuan penulisan

1. Manfaat penulisan Artikel ini diantaranya adalah :
 - a. Memberikan masukan bagi pengembangan pembuatan PPT Inovatif
 - b. Memberikan gambaran pemanfaatan PPT Inovatif pada pembelajaran siswa SD/MI
2. Tujuan penulisan
 - a. Menganalisis perencanaan pembuatan PPT Inovatif
 - b. Menganalisis dampak penggunaan PPT Inovatif sebagai salah satu media pembelajaran pada tingkat SD/MI

B. KAJIAN TEORI

1. Media Pembelajaran

Rohmawati mengatakan Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik dalam sebuah pembelajaran terutama dalam interaksinya dengan peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran maka kepasifan peserta didik dalam proses belajar mengajar dapat dikurangi.²⁵

Menurut Briggs dalam Arief (1986), media pembelajaran adalah alat-alat fisik yang digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran yang berbentuk seperti buku, rekaman video, film, dan lainnya. Bahan pembelajaran yang ingin disampaikan membutuhkan media sebagai alat inilah yang diistilahkan dengan media pembelajarn.²⁶

Dalam teori representasi dijelaskan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, dapat mempermudah proses pembelajaran sehingga bisa meningkatkan kualitas dan kemampuan representasi peserta didik.²⁷

²⁵Rohmawati. (2012). *Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis PowerPoint*: Surabaya., 120

²⁶Arief S. Sadiman, Dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Cv Rajawali.,3

²⁷Eni Fariyatul Fahyuni.(2017).*Teknologi, Informasi Dan Komunikasi (Prinsip Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam* .Sidoarjo: Umsida Press.,3

Dari beberapa pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau bahan yang dijadikan media dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2. Media PPT Inovatif

Dalam kamus *Oxford-Advance Learner's Dictionary*, dikatakan Multimedia berarti *Involving several different methods of communication*, yaitu melibatkan atau memasukkan berbagai metode dalam komunikasi.

Berdasarkan pengertian dari Hofstetter, multimedia interaktif adalah pemanfaatan computer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar atau animasi dan video yang menjadi satu kesatuan dengan link and tool yang tepat sehingga memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.²⁸

Selain Hofstetter, Belinda Soo-phing TEOH and Dr. Tsekian mengatakan bahwa penggunaan media computer yang interaktif sebagai media pembelajaran dapat memudahkan dalam mentransfer ilmu dan dengan adanya proses interaksi akan dapat mengunci informasi pada pemikiran siswa lebih lama.²⁹

Microsoft PowerPoint ialah software yang dikembangkan oleh Microsoft yang digunakan untuk presentasi berbantuan komputer.

3. Perencanaan Pembelajaran dengan menggunakan PowerPoint Presentation (PPT)

Dalam merancang sebuah media pembelajaran, ada beberapa hal yang harus diperhatikan yaitu kemampuan teknis daripada powerpoint dan beban kognitif dari kompetensi Inti dan kompetensi

²⁸Sarwiko, D. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia MX (Studi Kasus Mata Kuliah pengolahan Citra Pada Jurusan S1 Sistem Informasi). Universitas Gunadarma.,3

²⁹Soo-Phing TEOH, Belinda Dan Tse-Kian NEO. (2007). *Interactive Multimedia Learning: Student's Attitudes And Learning Impact In An Animation Course*. TOJET 2007 ISSN: 1303-6521 Volume 6 Issue 4 Article 3.,2

dasar yang ingin dicapai. Di dalam *PowerPoint* tersedia media visual, suara, dan juga film sehingga penyajian *Powerpoint* sebagai media PPT yang inovatif adalah tepat adanya. Namun penyajian pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* berbeda dengan ketika menggunakan buku. Materi yang disampaikan dengan *PowerPoin* harus singkat, mudah dimengerti, menarik dan sesuai dengan tema atau mata pelajaran yang sedang dipelajari.

Munir dalam Mustofa Abi Hamid berpendapat bahwa ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh penyaji yang akan menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, diantaranya ; (1) mempelajari *software* terlebih dahulu, (2) Pengajar sudah bisa mengoperasikan *LCDprojector* atau *in focus* dan *computer* untuk penjelasan, (3) mencantumkan poin-poin penting dalam pembelajaran, (4) menggunakan warna yang menarik, (5) menggunakan animasi gambar, foto, atau film pendek bila diperlukan (6) hindari suara-suara dari animasi yang mengganggu konsentrasi belajar, (7) jangan terlalu banyak slide untuk setiap sesi, maksimal 20 slide.³⁰

Secara umum dalam mendesain pembelajaran dengan menggunakan media *PowerPointPresentation* adalah (1) guru memahami poin penting dari materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan prinsip penyajian singkat, mudah dimengerti, dan menarik, (2) keterbatasan layar monitor, (3) pemilihan font, (4) pengaturan huruf besar dan huruf kecil, (5) template, (6) bullet, (7) background, (8) warna, (9) grafik dan chart, (10) animasi, (11) suara, (12) citra (gambar, clip art, foto), (13) informasi yang disajikan tidak melebihi 95% dari area slide.

Huruf mempunyai peran penting dalam penyajian slide *PowerPoint* dari segi ukuran, bentuk dan warnanya. Ukuran font yang dipakai untuk persentasi antara 30-40 dan juga pengaturan penggunaan huruf besar dan huruf kecilnya.

³⁰Hamid, M.A. 2016. Pengembangan Instrumen hasil belajar siswa berbasis TIK pada pembelajaran Listrik elektronika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. Vol.1(1) : 39-40.

Selain font, didalam PowerPoint juga terdapat bermacam-macam template, mulai dari background, desain, dan theme yang dapat memudahkan persiapan media pembelajaran, akan lebih baik apabila dalam penggunaan background dan theme yang sama dalam satu presentasi. Yang harus diingat adalah terkadang tampilan yang ada dilayar komputer berbeda dengan penampilan yang ada di LCD projector, oleh karena itu dalam menyajikan grafik gambar jangan langsung men-copy paste tetapi membuat grafik sendiri dengan menggunakan fasilitas dari *PowerPoint*.

Adapun program animasi adalah diperlukan untuk menarik perhatian sebagai selingan sehingga tercipta suasana rileks dan kondusif dalam proses kegiatan pembelajaran. Animasi yang terdapat dalam *PowerPoint* ada bermacam-macam seperti *entrance, emphasis, exit, motion path dan custom animation*. Selain animasi program *PowerPoint* juga terhubung dengan jaringan internet yang memungkinkan perluasan pengembangan materi pembelajaran yang dibutuhkan.

4. Macam-macam Pengembangan Media PPT Inovatif

Keberadaan berbagai menu dalam *PowerPoint* memungkinkan dan mendukung adanya pengembangan Multimedia Interaktif, sehingga Program *PowerPoint* ini dijadikan referensi dalam pengembangan Multimedia Interaktif.

Program pengembangan Multimedia Interaktif tersebut diantaranya;

1. Program Pengembangan Macromedia Flash

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif yang disebut dengan Program Macromedia Flash. Program ini memungkinkan pengguna untuk memilih menu apa yang dibutuhkan, dan bisa mengulang-ulang materi yang kurang dipahami.

2. Program Pengembangan Lectora Inspire

Lectora inspire merupakan program pengembangan yang

efektif dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yakni berupa software pengembangan belajar elektronik (e-learning) yang relatif lebih mudah untuk diaplikasikan karena tidak memerlukan adanya pemahaman bahasa pemrograman yang rumit, dikarenakan Lectora inspire mempunyai antarmuka yang luas dengan pengguna Microsoft Office.³¹

Dengan penggunaan lectora inspire sebagai program pengembangan dari PowerPoint, materi pembelajaran akan didesain dengan sangat menarik dengan menampilkan gambar animasi, video dan lain sebagainya sehingga peserta didik tertarik dan semangat mengikuti pembelajaran dan pada akhirnya adalah tercapainya tujuan pembelajaran yakni peningkatan prestasi belajar peserta didik.

5. Pembelajaran Inovatif

Pembelajaran Inovatif adalah pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonstruksi pengetahuan secara mandiri.

Inovasi adalah suatu ide atau gagasan yang diterima sebagai hal baru oleh seseorang atau kelompok-kelompok untuk diadopsi. Santoso S. Hamidjojo mengutip dari Abdulhak dalam Shalikhah, dkk yang menyatakan bahwa Inovasi Pendidikan adalah suatu perubahan yang baru secara kualitatif dan berbeda dari yang sebelumnya, untuk mencapai tujuan tertentu termasuk juga dalam bidang pendidikan.³²

Ada banyak hal yang dapat dilakukan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Berbagai macam software menghiasi dunia pendidikan untuk ditawarkan dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif, yakni diantaranya adalah PowerPoint

³¹ Mas'ud, Muhammad.(2012).*Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*, Yogyakarta: Shonif.,3

³²Shalikhah, N.D., Ardhin P., Muis S.I. 2017. Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Warta LPM* vol 20(1).,13

Presentation (PPT). Microsoft PowerPoint tidak hanya untuk media presentasi tetapi juga bisa menjadi media evaluasi interaktif.

6. Kelebihan dan kekurangan *Powerpoint*

1) Kelebihan media *powerpoint*

Powerpoint sebagai program aplikasi untuk menampilkan objek berbentuk slide. Slide ini dapat dicetak atau hanya ditampilkan sesuai dengan pengguna. Dalam *powerpoint* menyediakan tiga bentuk gerakan animasi yakni (1) entrance, (2) emphasis, (3) exit untuk setiap elemen slide dikontrol dengan custom animations dan untuk perpindahan slidanya diatur dengan transition. Selain daripada itu *powerpoint* juga menyediakan kemudahan lain seperti template, bullet, auto wizard content, dan fitur-fitur lain. Untuk pengolah kata dapat menggunakan software Microsoft word, sedangkan untuk pengolah angka dapat dengan menyisipkan software Microsoft excel.

Kelebihan lain dari penggunaan *powerpoint* adalah tidak perlu adanya pembelian perangkat lunak lain karena semuanya sudah ada dalam Microsoft office.³³ Pada saat menginstal program Microsoft Office maka program *powerpoint* secara otomatis akan terinstal. Karena Microsoft *powerpoint* ini adalah bagian dari Microsoft office. Dipandang dari sudut perancangan pembelajaran multimedia *powerpoint* adalah termasuk “ *Technology centered design approach* “ yakni sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat teknologi.³⁴

2) Kekurangan media *powerpoint*

Media Presentasi Powerpoint (PPT) mempunyai keterbatasan data dan informasi yang ditampilkan pada layar seluas computer. Dalam penggunaan *powerpoint* pengajar akan terjebak dengan empat kondisi yakni entertain-me mode,

³³ Ena, Oeda Teda. (2001). *Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint.*, 19

³⁴ Mayer, Ricard. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: University Press., 4

penurunan interaksi konten, penurunan interaksi pengajar dengan peserta didik dan sebagai handout.

Sependapat dengan Klemn, Edward Tufte juga mengatakan bahwa penyajian informasi dalam powerpoint beresolusi rendah yakni terbatas 40 kata per slide dan membutuhkan waktu 8 detik untuk membacanya, hal ini berpotensi penyaji memutilasi data.

Penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran dengan pendekatan yang berbasis IT ini lebih banyak mengabaikan aspek kognitif karena hanya berpusat pada kecanggihan teknologinya saja seperti halnya juga pada pembelajaran multimedia, Padahal pembelajaran multimedia yang efisien adalah berpusat pada pembelajar.

Dari kelebihan dan kekurangan media presentasi Power Point, pengguna berusaha untuk meminimalisirnya sehingga media PPT ini tetap menjadi media yang menarik.

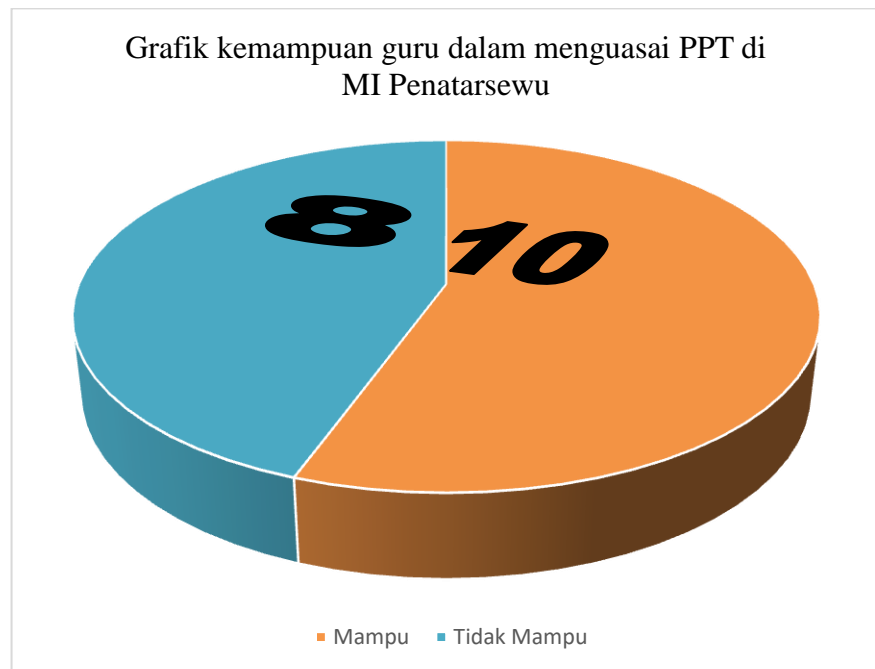
C. PEMBAHASAN DAN HASIL ANALISIS

1. Perencanaan Pembuatan PPT Inovatif

Munir berpendapat bahwa ada beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh penyaji yang akan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran, diantaranya ; (1) mempelajari software terlebih dahulu, (2) Pengajar sudah bisa mengoperasikan LCD projector atau in focus dan komputer untuk penjelasan, (3) mencantumkan poin-poin penting dalam pembelajaran, (4) menggunakan warna yang menarik, (5) menggunakan animasi gambar, foto, atau film pendek bila diperlukan (6) hindari suara-suara dari animasi yang mengganggu konsentrasi belajar, (7) jangan terlalu banyak slide untuk setiap sesi, maksimal 20 slide.

Dari observasi di MI Penatarsewu Sidoarjo kami menemukan bahwasanya guru-guru dalam merencanakan pembuatan PPT masih banyak kekurangan. Guru cenderung menggunakan teks dan

gambar saja, tidak menyisipkan video-video yang dapat memperjelas penyampaian mata pelajaran sehingga ada sedikit pemahaman yang seharusnya benar-benar dipahami peserta didik melalui tayangan video atau film pendek. Selain itu kombinasi warna slide dan jumlah slide terkadang masih sangat kurang dikarenakan krangnya ide atau gagasan yang dimunculkan oleh seorang guru dalam menampaikan pesan pembelajaran.



Solusi dari kekurangan ini adalah proses up grade dengan mengadakan pelatihan-pelatihan dalam perencanaan pembuatan PPT Inovatif, yang lebih membangun pengalaman anak-anak dalam belajar.

2. Dampak Penggunaan PPT Inovatif pada Media Pembelajaran

PPT adalah jenis media pembelajaran berbasis TIK (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) dimana dalam kegiatan pembelajarannya memanfaatkan computer untuk menggabungkan teks, grafik, gambar atau animasi audio dan video yang menjadi satu kesatuan dengan *link and tool* yang tepat sehingga

memungkinkan pengguna dapat melakukan navigasi berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.³⁵

Dalam penggunaan media pembelajaran khususnya PPT, memiliki banyak fungsi diantaranya :

1. penggunaan PPT akan lebih efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. digunakan sebagai penyalur pesan yang dapat mewakili pendidik dalam menyampaikan informasi agar lebih jelas, teliti dan menarik.
3. Merangsang proses belajar peserta didik.
4. Menyajikan materi yang sistematis dan menciptakan lingkungan belajar yang tidak monoton.

Hal ini sesuai dengan pendapat Levi dan Lenz dalam Arsyad bahwa media visual dalam pembelajaran memiliki 4 fungsi salah satunya adalah fungsi Afektif, yaitu lambang visual yang dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.³⁶

Dari Observasi yang kami lakukan di MI Penatarsewu Sidoarjo, Kami dapati bahwa proses belajar dengan menggunakan PPT Inovatif lebih dapat meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik, ketimbang yang menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat diketahui juga dari kegiatan pembelajaran di sekolah-sekolah yang menggunakan media PPT Inovatif mempunyai dampak positif terhadap semangat belajar sehingga tercapailah tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan perolehan hasil belajar yang memuaskan. Berbeda dengan sekolah-sekolah yang tidak menggunakan media pembelajaran inovatif, peserta didik kurang bersemangat, pasif dan cenderung *Teacher Centered*.

³⁵Rusman.(2011).*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada., 60.

³⁶Arsyad.(2010).*Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.,19.



Gb. Suasana pembelajaran di kelas yang tidak menggunakan PPT.



Gb. Suasana pembelajaran di kelas menggunakan PPT dan guru memberikan penjelasan dari PPT kepada siswa.

D. PENUTUP

KESIMPULAN

1. Proses mendesain pembelajaran dengan menggunakan media PowerPoint Presentation adalah (1) guru memahami poin penting dari materi pembelajaran yang akan disampaikan dengan prinsip penyajian singkat, mudah dimengerti, dan menarik, (2) keterbatasan layar monitor, (3) pemilihan font, (4) pengaturan huruf besar dan huruf kecil, (5) template, (6) bullet, (7) background, (8) warna, (9) grafik dan chart, (10) animasi, (11) suara, (12) citra (gambar, clip art, foto), (13) informasi yang disajikan tidak melebihi 95% dari area slide.
2. Penggunaan PPT Inovatif sebagai media pembelajaran sangat berdampak positif pada hasil belajar yakni berupa peningkatan hasil belajar peserta didik karena penggunaan PPTInovatif dapat merangsang perkembangan visual peserta didik yang dapat menggugah emosi dan sikap positif dari peserta didik.

References

- Arief S. Sadiman, Dkk. (1986). *Seri Pustaka Teknologi Pendidikan No.6 Media Pendidikan.Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Cv Rajawali.
- Arsyad.(2010).*Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo.
- Dede Suratman..(2009) *Pemanfaatan Ms Power Point Dalam Pembelajaran*FMIPA, FKIP, Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Ena, Oeda Teda. (2001).*Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Piranti Lunak Presentasi dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Powerpoint*.
- Eni Fariyatul Fahyuni.(2017).*Teknologi, Informasi Dan Komunikasi (Prinsip Aplikasi Dalam Studi Pemikiran Islam* .Sidoarjo: Umsida Press.
- Hamid, M.A. 2016. Pengembangan Instrumen hasil belajar siswa berbasis TIK pada pembelajaran Listrik elektronika.*Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*. Vol.1(1) : 39-40.
- Mas'ud, Muhammad.(2012).*Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*, Yogyakarta: Shonif.
- Mayer, Ricard. E. (2001).*Multimedia Learning*.Cambridge: University Press.
- Miarso, Yusuf Hadi. (2007).*Multi Media Dalam Pembelajaran*.
- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015).*Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.

- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansah, N., & Andie, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning center.
- Nurdyansyah, N. (2015). *Model Social Reconstruction Sebagai Pendidikan Anti-Korupsi Pada Pelajaran Tematik di Madrasah Ibtida'iyah Muhammadiyah I Pare*. Halaqa, 14(1), 2.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. Jurnal TEKPEN, 1(2). Terbitan 2, 929-930.
- Nurdyansyah, N. (2017). *Integration of Islamic Values in Elementary School*. Atlantis Press. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 125
- Nurdyansyah, N. (2017). *Sumber Daya dalam Teknologi Pendidikan*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alambagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N. (2018). *Peningkatan Moral Berbasis Islamic Math Character*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fitriyani, T. (2018). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah*. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurdyansyah, N., & Lestari, R. P. (2018). Pembiasaan Karakter Islam Dalam Pengembangan Buku Ajar Bahasa Jawa Piwulang 5 Pengalamanku Kelas I MI Nurur Rohmah Jasem Sidoarjo. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 1(2), 35-49.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.
- Nurdyansyah, N., Siti, M., & Bachtiar, S. B. (2017). *Problem Solving Model with Integration Pattern: Student's Problem Solving Capability*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 173, 258.
- Nurdyansyah, N., Andiek Widodo, (2015). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center
- Pandi, R., & Nurdyansyah, N. (2017). *An Evaluation of Graduate Competency in Elementary School*. Atlantis Press. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR)*, volume 125, 95.

- Rohmawati. (2012). *Pengembangan Media Slide Interaktif Berbasis PowerPoint*: Surabaya.
- Rusman.(2011).*Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sarwiko, D. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Macromedia MX (Studi Kasus Mata Kuliah pengolahan Citra Pada Jurusan SI Sistem Informasi)*. Universitas Gunadarma.
- Shalikhah, N.D., Ardhin P., Muis S.I. 2017. Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Warta LPM* vol 20(1) :13.
- Soo-Phing TEOH, Belinda Dan Tse-Kian NEO. (2007). *Interactive Multimedia Learning: Student's Attitudes And Learning Impact In An Animation Course*. TOJET 2007 ISSN: 1303-6521 Volume 6 Issue 4 Article 3.,2
- Sukisroyi.(2012) *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Dan Power Point Pada Materi Ruang Lingkup Biologi*. Bandung : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Biologi Universitas Pasudan.,
- Suyanto.A.H (2015)*Pengenalan Microsoft Powerpoint*. Yogyakarta: Universitas Gajahmada.