

Inovasi Pembelajaran dengan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Arifati Mungfarida¹, Angellina Widya Kinaryosih², Narendra Ragil Pangestu Wardhana³, Fida Rahmantika Hadi^{4*} 

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

²Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

⁴Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Indonesia

Corresponding Email : fida@unipma.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

07 December 2024

Received in revised form

12 December 2024

Accepted 04 January 2025

Available online 04

January 2025

Kata Kunci:

Pembelajaran, Media
Power Point Interaktif,
Pembelajaran Berbasis
Teknologi

Keywords:

Learning, Interactive Power
Point Media, Technology-
Based Learning

DOI

<https://doi.org/10.61579/mikhayla.v2i1.351>

ABSTRAK

Inovasi dalam pembelajaran yang berbasis teknologi menjadi salah satu elemen penting untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Artikel ini membahas penerapan media PowerPoint interaktif sebagai solusi kreatif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efisien. PowerPoint interaktif dirancang dengan berbagai elemen multimedia seperti animasi, hyperlink, dan kuis, yang memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan melibatkan siswa secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk menilai peningkatan penggunaan PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta integrasi teknologi dalam konteks pendidikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dan memperkuat penggunaan teknologi dalam kelas. Inovasi ini dapat menjadi solusi yang efektif bagi pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

ABSTRACT

Innovation in technology-based learning is an important element to improve the quality of the teaching and learning process. This article discusses the application of interactive PowerPoint media as a creative solution in creating an interesting and efficient learning experience. Interactive PowerPoints are designed with various multimedia elements such as animations, hyperlinks, and quizzes, which provide a more dynamic learning experience and directly engage students. This research aims to assess the effect of using interactive PowerPoint on student learning outcomes, their involvement in the learning process, and the integration of technology in an educational context. The research results show that the use of interactive PowerPoint not only improves students' understanding of the subject matter, but also encourages active student involvement and strengthens the use of technology in the classroom. This innovation can be an effective solution for educators in facing learning challenges in the digital era.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



1. INTRODUCTION

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terus berkembang, melibatkan interaksi antara peserta didik serta interaksi mereka dengan berbagai sumber pembelajaran. Proses ini dapat terjadi secara langsung melalui pertemuan tatap muka atau secara daring melalui pembelajaran jarak jauh. Namun, terbatasnya sumber informasi yang tersedia sering kali

menjadi hambatan yang menghalangi pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu, diperlukan pendekatan yang tepat, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik. Guru memiliki berbagai pilihan cara dalam mengkomunikasikan materi menggunakan media pembelajaran, khususnya media inovatif, untuk memastikan bahwa proses belajar tidak hanya menghindari kebosanan, tetapi juga memungkinkan penyampaian materi dengan cara yang efisien dan menyeluruh. Dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat, peserta didik dapat lebih mudah mengerti dan menerapkan materi yang diajarkan.

Seiring dengan kemajuan teknologi yang pesat, pengajar diharapkan dapat mengintegrasikan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi komputer dan perangkat mobile, seperti gawai, misalnya, membuka peluang besar untuk menciptakan dan menerapkan media pembelajaran yang lebih interaktif. Teknologi komputer dapat dimanfaatkan untuk merancang dan mengembangkan berbagai media pembelajaran, sementara gawai, khususnya yang berbasis Android, dapat menjadi alat yang praktis untuk diterapkan di kelas. Dalam hal ini, sangat penting bagi guru untuk memanfaatkan potensi teknologi, mengingat hampir seluruh siswa memiliki akses ke perangkat tersebut. Dengan menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, pengajar tidak hanya memperkaya proses belajar di kelas, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui teknologi yang sudah mereka kenal. Diharapkan, hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mempermudah akses materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi siswa.

PowerPoint interaktif adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang termasuk dalam kategori multimedia. Multimedia sendiri menggabungkan berbagai elemen seperti grafik, audio, video, dan animasi (Syavira 2021). Salah satu faktor munculnya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah terbatasnya komunikasi dua arah dalam proses pembelajaran, yang sering menyebabkan peserta didik merasa jenuh (Firmadani 2020). Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran interaktif menjadi solusi yang tepat dan relevan untuk pembelajaran di abad ke-21. Media ini memanfaatkan kemajuan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis. Dengan harapan, media interaktif dapat membawa angin segar bagi dunia pendidikan Indonesia, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar.

2. METHOD

Subjek penelitian

Penelitian ini menyertakan siswa sebagai subjek pokok. Penentuan kelas bertujuan sebagai contoh pertimbangan kelas dengan penilaian jika menggunakan pengajaran penerapan teknologi kedalam kurikulum sekolah. Maka dari itu, guru mata pelajaran yang mengajar kelas dilibatkan sebagai narasumber pendukung untuk memberikan masukan terkait efektivitas perangkat pembelajaran yang digunakan.

a. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa langkah:

1) Tahap Persiapan

Pada langkah ini, dilaksanakan analisis kebutuhan pembelajaran untuk memutuskan kebutuhan siswa mengenai perangkat pembelajaran interaktif.

Power Point interaktif di desain sesuai dengan kompetensi dasar (KD) yang diajarkan pada mata pelajaran tertentu.

2) Tahap Implementasi

Media PowerPoint interaktif diujicobakan pada kelas yang telah dipilih. Guru menerapkan media tersebut dalam proses pembelajaran selama dua kali pertemuan. Materi yang diberikan mencakup konsep-konsep yang sesuai dengan kompetensi dasar (KD). Selama penerapan, peneliti melaksanakan observasi untuk memperhatikan keterlibatan siswa dan efektivitas perangkat dalam memberikan materi.

3) Tahap Evaluasi

Setelah pembelajaran selesai, dilaksanakan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa, respon mereka pada perangkat pembelajaran, dan masukan dari guru. Data yang diperoleh diterapkan untuk analisis efektivitas media PowerPoint interaktif.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang diterapkan meliputi:

1) Observasi

Observasi dilaksanakan untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan PowerPoint interaktif. Faktor yang diperhatikan mencakup tingkat keterlibatan, interaksi antarpeserta didik, dan respon terhadap media.

2) Angket

Angket diberikan kepada siswa setelah pembelajaran untuk memahami respon mereka terhadap penggunaan media. Angket berisi 10 butir pertanyaan tertutup dengan skala Likert, serta dua pertanyaan terbuka untuk masukan tambahan.

3) Tes Hasil Belajar

Tes diberikan kepada siswa sebelum dan setelah pembelajaran untuk mengukur peningkatan pengetahuan materi. Tes berupa soal pilihan ganda sebanyak 15 butir yang telah divalidasi oleh guru mata pelajaran.

4) Wawancara

Wawancara dilaksanakan kepada guru untuk memperoleh pandangan terkait manfaat, kendala, dan saran dalam penggunaan PowerPoint interaktif.

c. Analisis Data

Data dianalisis secara kualitatif: Data observasi dan wawancara dianalisis dengan teknik analisis tematik. Setiap tanggapan dikelompokkan ke dalam tema-tema tertentu, seperti efektivitas media, kendala penggunaan, dan potensi pengembangan lebih lanjut.

3. RESULT AND DISCUSSION

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media PowerPoint interaktif sebagai inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus digunakan untuk mendalami pengalaman guru dan siswa dalam penerapan media ini di sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PowerPoint interaktif membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran. Guru melaporkan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi, terutama untuk konsep-konsep yang membutuhkan visualisasi. PowerPoint interaktif yang dilengkapi animasi, gambar, dan kuis membantu siswa lebih mudah memahami materi dan memotivasi mereka

untuk aktif dalam pembelajaran. Siswa juga merasa lebih terlibat karena media ini memberikan pengalaman belajar yang menarik dan tidak monoton.

Observasi kelas mengungkapkan bahwa interaksi antara guru dan siswa meningkat selama pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan fitur interaktif seperti hyperlink untuk menjelajahi konten pembelajaran secara fleksibel, sehingga siswa merasa seolah-olah mereka "menavigasi" pembelajaran secara langsung. Hal ini menumbuhkan rasa penasaran dan minat siswa untuk terus belajar. Namun, beberapa kendala juga ditemukan, seperti kebutuhan waktu tambahan bagi guru untuk mempersiapkan media PowerPoint yang interaktif dan terbatasnya akses perangkat teknologi di sekolah. Guru mengakui bahwa pelatihan dalam penggunaan teknologi pendidikan sangat diperlukan untuk mengoptimalkan pemanfaatan media ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Selain membantu siswa memahami materi, media ini juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Agar penerapannya lebih maksimal, dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk pelatihan guru dan peningkatan infrastruktur teknologi sangat diperlukan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa meskipun guru telah memahami penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint, pemahaman mereka masih terbatas pada tingkat dasar. Guru juga mengakui pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif. Selain itu, mereka percaya bahwa media PowerPoint interaktif dapat merangsang partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media PowerPoint interaktif merupakan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar-mengajar, terutama di tingkat sekolah dasar. Hal ini selaras dengan apa yang dikatakan oleh, Anggraeni dkk. (2021), PowerPoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggabungkan elemen visual, auditori, dan kinestetik, yang pada gilirannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam. (Deria and Wardani 2022) Penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint interaktif dapat memadukan berbagai elemen media, seperti teks, gambar, animasi, dan video, yang memberikan pengalaman belajar yang menarik dan kontekstual bagi siswa.

Menurut Dewi & Manuaba (2021), PowerPoint memudahkan pengelolaan materi pembelajaran sekaligus mendukung penyampaian yang lebih efisien. (Budianti, Rikmasari, and Oktaviani 2023) Alat ini juga mampu memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dengan menjembatani konsep abstrak ke dalam konteks dunia nyata. Selain itu, pendapat lain Anisa dkk. (2021), bahwa penggunaan animasi yang dipadukan dengan kuis interaktif dalam media PowerPoint memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan serta menumbuhkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pembelajaran, terutama pada mata pelajaran sains. (Budianti, Rikmasari, and Oktaviani 2023). Penerapan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Hasil analisis menunjukkan bahwa peserta didik memberikan dukungan penuh terhadap pembuatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif.

Penulis meyakini bahwa jika media tersebut dirancang dengan jelas dan menarik, hal ini akan mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh, penulis menyimpulkan bahwa perlu dilakukan perbaikan dan peningkatan kualitas dalam proses pembelajaran. Salah satu langkah penting yang harus diambil adalah meningkatkan kemampuan seorang tenaga pendidik dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang dapat menarik minat, memotivasi peserta didik, dan memperdalam pemahaman mereka. Upaya ini dapat dilakukan dengan memberikan pelatihan yang relevan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merencanakan serta melaksanakan kegiatan pembelajaran, termasuk dalam mengembangkan bahan ajar seperti media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif. Penerapan media ini membutuhkan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang relevan dan menarik. Dengan memanfaatkan berbagai fitur PowerPoint, seperti animasi, video, dan interaktivitas, guru dapat menyajikan konten yang lebih engaging dan mendukung keterampilan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, inovasi ini berperan penting dalam membangun pembelajaran berbasis teknologi yang berorientasi pada hasil belajar yang optimal.

4. CONCLUSION

Kesimpulan

Media pembelajaran PowerPoint interaktif dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah proses pembelajaran di kelas. Dengan berbantuan media ini, para siswa diharapkan dapat memperoleh pengalaman serta melakukan aktivitas yang mendorong mereka menemukan hal-hal positif dan kreatif secara mandiri. Prinsip utama penggunaan media pembelajaran PowerPoint interaktif adalah pengenalan teknologi pembelajaran, khususnya dalam bentuk PowerPoint interaktif. Penerapan ini bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar, karena mereka dapat belajar sambil menikmati tampilan visual yang menarik dan menyenangkan, mirip dengan pengalaman bermain game.

Penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint interaktif diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dirancang agar mudah digunakan oleh anak usia sekolah dasar. Selain itu, media ini dapat diakses melalui smartphone, mengingat tidak semua siswa memiliki komputer atau laptop. Oleh karena itu, sebagai tenaga pendidik dianjurkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, kreatif, dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar. Meskipun pengembangan media pembelajaran yang sesuai tidaklah mudah, sebagai guru perlu penyesuaian dengan karakteristik, kondisi, serta materi yang akan diajarkan. Sebagai pendidik di tingkat sekolah dasar, penting untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan mempertimbangkan karakteristik usia peserta didik. Salah satu ciri khas anak usia sekolah dasar adalah kemampuannya yang lebih baik dalam memahami materi jika disampaikan secara kontekstual. Salah satu langkah upaya guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan relevan adalah melalui penggunaan media pembelajaran berupa powerpoint interaktif.

Saran

Agar media PowerPoint interaktif dapat memberikan dampak yang optimal, guru perlu mendapatkan pelatihan khusus dalam merancang dan memanfaatkan media ini secara efektif. Materi yang disajikan harus relevan dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan mereka, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Selain itu,

PowerPoint interaktif sebaiknya diintegrasikan secara sistematis dalam rencana pembelajaran untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar. Penting juga bagi guru untuk menggunakan teknologi ini secara berimbang dengan metode pembelajaran lainnya guna mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam. Evaluasi rutin dan umpan balik dari siswa perlu dilakukan untuk memastikan media tersebut terus berkembang dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, PowerPoint interaktif dapat menjadi inovasi yang benar-benar mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang berkualitas.

5. REFERENCE

- A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan media pembelajaran menarik
- Anisa, A., dkk. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*. Jakarta: Penerbit EduTech.
- Anomeisa, Agnesia Bergita dan Dian Ernaningsih. 2020. "Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Power Point VBA Pada Penyajian Data Berkelompok" dalam *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*. 5.1. 17-31
- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani. 2023. "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7(1): 127. doi:10.24036/jppsd.v7i1.120545.
- Deria, Monica Desy, and Duhita Savira Wardani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Profesi Pendidikan* 1(2): 148-56. doi:10.22460/jpp.v1i2.12283.
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 93-97.
- Syavira, Nadia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1): 84-93. doi:10.37478/optika.v5i1.1039.
- Dewanty, Rr. Natalia. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok 1 Djiwandono*, Sri Esti Wuryani. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Gramedia Widhiarsana Indonesia.
- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani. 2023. "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7(1): 127. doi:10.24036/jppsd.v7i1.120545.
- Deria, Monica Desy, and Duhita Savira Wardani. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPA

- Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Profesi Pendidikan* 1(2): 148–56. doi:10.22460/jpp.v1i2.12283.
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 93–97.
- Syavira, Nadia. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Sd." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5(1): 84–93. doi:10.37478/optika.v5i1.1039.
- J. Pendidik. Dan Pengabd. Masy., vol. 4, no. 3, 2021. Point Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar,"
- J. Abdimas Bina Bangsa, vol. 3, no. 1, pp. 185–189, 2022.
- Program Keahlian Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Sinjai. Skripsi. Makasar:
- Ristawati. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X
- S. Suyono, S. Suhari, D. R. Srinarwati, N. S. Ulfa, and N. B. Andriyani, "Optimalisasi Power Point
- Setiawan, Achmad dkk. 2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya UNM