

# PEMILIHAN SOFTWARE APLIKASI UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF (Studi Kasus : Aplikasi PowerPoint)

Asnurul Isroqmi  
Dosen Universitas PGRI Palembang

## Abstrak

*Kemajuan di bidang teknologi informasi komunikasi dan berlakunya kurikulum 2013, menuntut guru tidak hanya untuk dapat menggunakan perangkat pembelajaran berbasis ICT, tetapi lebih dari itu melalui penguasaan software tertentu diharapkan pula guru dapat membuat media pembelajaran yang bersifat interaktif, agar dapat digunakan oleh peserta didik/siswa untuk mengeksplor pengetahuan siswa itu sendiri. Saat ini banyak sekali produk software yang beredar yang dapat dipergunakan sebagai pembuat media pembelajaran interaktif, namun kendala yang ditemui yaitu masih banyaknya guru yang memiliki kemampuan yang rendah terhadap perangkat pembelajaran berbasis ICT, terutama pengetahuan dan penguasaan software itu sendiri. Untuk itu perlu kriteria pemilihan menentukan software pembuat media pembelajaran yang tepat. Dan dari kajian makalah ini diperoleh beberapa kriteria pemilihan software yang perlu diperhatikan antara lain; kompatibilitas, paket software terpadu dan mudah dieksekusi, kehandalan, mudah dan sederhana, efektif dan efisien, adanya petunjuk penggunaan software. Sebagai studi kasus diambil software Microsoft PowerPoint untuk sedikit dibahas. Dari pembahasan diketahui Microsoft PowerPoint adalah software yang dapat memenuhi kriteria tersebut.*

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Interaktif, ICT, Software*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman yang salah satunya ditandai dengan kemajuan dibidang teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikanpun mengalami perubahan yang sangat drastis termasuk dengan kurikulum pendidikan di Indonesia. Pemberlakuan kurikulum 2013 mulai diterapkan sesuai Peraturan Presiden Nomor 5 Tahun 2010 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional.

Salah satu muatan dalam kurikulum 2013 adalah menjadikan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah dasar dan sekolah menengah pertama diintegrasikan dengan semua mata pelajaran di sekolah. Artinya, para guru masing-masing bidang studi dalam proses belajar mengajar dikelas diharuskan menggunakan perangkat-perangkat pembelajaran yang berbasis Teknologi Informasi Komunikasi atau juga yang sering kita kenal

dengan *Information Communication Technoloh* (ICT). Dengan demikian kemampuan para guru untuk dapat menggunakan perangkat-perangkat teknologi informasi dan komunikasi baik *software* maupun *hardware* mutlak diperlukan, agar dapat melakukan individualisasi pembelajaran pada semua mata pelajaran.

Selain itu pula, peran guru dalam kurikulum 2013 lebih kepada menjadi fasilitator untuk memecahkan masalah yang ditemui oleh siswa. Guru membimbing siswa agar memiliki pengalaman langsung dalam pembelajaran melalui pembelajaran yang berbasis ICT. Oleh sebab itu guru dituntut tidak hanya dapat menggunakan perangkat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, tetapi lebih dari itu guru diharapkan dapat pula membuat media pembelajaran yang interaktif berbasis ICT atau bahan ajar multimedia untuk digunakan oleh siswa itu sendiri agar dapat mengeksplor pengetahuannya.

Walaupun saat ini banyak sekali produk *software* yang beredar yang dapat dipergunakan sebagai pembuat media pembelajaran yang interaktif, kendala yang muncul adalah masih banyak guru yang belum familiar bahkan tidak mengerti sama sekali dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT terutama terhadap pengetahuan dan penguasaan *software-software* tersebut. Namun demikian dengan berbagai kemajuan di bidang teknologi informasi komunikasi saat ini, diikuti dengan penerapan kurikulum baru 2013, maka para guru atau mahasiswa-mahasiswa calon guru mau tidak mau sudah harus menyiapkan diri untuk dapat menguasai berbagai perangkat media pembelajaran berbasis ICT terutama perangkat lunak (*software*) pembuat media pembelajaran.

Keharusan terhadap penguasaan *software* pembuat media pembelajaran dan banyaknya *software* yang tersedia saat ini, menimbulkan persoalan bagi guru yang memiliki kemampuan awal yang rendah terhadap penguasaan perangkat pembelajaran berbasis ICT yaitu; *software* yang bagaimanakah yang tepat untuk dipilih dari sekian banyak *software* yang ada untuk digunakan guru atau calon guru membuat media pembelajaran yang interaktif.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka yang menjadi rumusan permasalahan adalah “Bagaimana menentukan *software* pembuat media

pembelajaran interaktif yang tepat bagi guru yang memiliki kemampuan awal yang rendah terhadap penguasaan perangkat pembelajaran berbasis ICT ?”

### **3. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat menentukan *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang tepat bagi guru yang memiliki kemampuan awal yang rendah terhadap penguasaan perangkat pembelajaran berbasis ICT.

Dan diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi;

- a. bagi guru, sebagai referensi untuk memilih *software* pembuat media pembelajaran yang interaktif.
- b. bagi dosen, untuk memberikan rujukan *software* yang bisa digunakan pada mata kuliah yang berhubungan dengan ICT dalam pembelajaran, bagi mahasiswa di bidang pendidikan
- c. bagi mahasiswa, dapat menambah wawasan terhadap *software* yang ada untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

## **B. PEMBAHASAN**

Untuk dapat menentukan *software* pembuat media pembelajaran interaktif yang tepat bagi guru yang memiliki kemampuan awal yang rendah terhadap penguasaan perangkat pembelajaran berbasis ICT, maka perlu memperhatikan kriteria-kriteria apa saja yang diperlukan dalam pemilihan *software* tersebut. Kriteria-kriteria inilah yang selanjutnya akan menentukan *software* yang sebaiknya digunakan oleh para guru tersebut.

Mudah dan sederhana, adalah salah satu kriteria yang paling penting, namun demikian ada beberapa kriteria lain yang perlu pula mendapatkan perhatian dengan mengkaji aspek-aspek lainnya. Untuk itu selanjutnya dibahas berturut-turut hal-hal berikut; *media pembelajarn, kriteria pemilihan media pembelajaran, software, dan software pembuat media pembelajaran.*

### **a. Media Pembelajaran**

Menurut Rayandra (2011) media pembelajaran berperan sangat penting yaitu sebagai suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam proses pembelajaran. Dan menurut I Wayan Santyasa

(2007: 3), proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Sedangkan bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi ajar yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Paulina Pannen dan Purwanto, 2001). Dengan demikian media pembelajaran merupakan satu kesatuan dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak mungkin terjadi, paling tidak memerlukan satu medium untuk menyampaikan bahan ajar.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan berupa bahan ajar, dengan tujuan agar dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar itu sendiri.

Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Bentuk-bentuk stimulus dapat pula dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realia; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu siswa dalam kegiatan belajar. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

Teknologi informasi dan komunikasi atau ICT adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa bahkan semua bentuk stimulus di atas sehingga proses pembelajaran akan jauh lebih optimal. Untuk dapat merealisasikan ini maka perlu menggunakan perangkat lunak komputer (*software*), khususnya yang dapat menampilkan gambar diam/gambar bergerak, tulisan dan suara dalam satu waktu. Dengan demikian para guru dapat dengan mudah merealisasikan ide-ide pengajarannya.

#### ***b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran***

Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran akan berpengaruh pula dalam menentukan pemilihan software pembuat media pembelajaran. Berikut

beberapa pendapat pakar mengenai kriteria-kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran;

- Menurut Nana Sudjana (1990: 4-5), kriteria pemilihan media pembelajaran yaitu; (1).ketepatan media dengan tujuan pengajaran, (2).dukungan untuk isi materi pendidikan; (3).kemudahan memperoleh media; (4).keterampilan guru dalam menggunakan; (5).waktu yang tersedia untuk menggunakannya, dan (6).sesuai dengan standar pemikiran anak-anak.
- Menurut I Nyoman Sudana Degeng (1993; 26-27) beberapa faktor yang harus dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran yang digunakan, yaitu: (1).tujuan instruksional; (2).efektivitas; (3).siswa; (4).ketersediaan; (5).biaya akuisisi; (6).kualitas teknis.
- Kemudian menurut Arsyad Azhar (1997: 76-77) menyatakan bahwa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yaitu; (1).sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, (2).bekerja untuk mendukung subyek; (3).praktis, fleksibel, dan tahan; (4).guru terampil menggunakan; (5).pengelompokan target dan (6) kualitas teknis.
- Berikutnya menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992/1993: 67-68) kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah: (1).tujuan, (2).karakteristik siswa; (3).alokasi waktu; (4).ketersediaan; (5).efektivitas; (6).kompatibilitas dan (7).gratis
- Selanjutnya menurut Brown, Lewis, dan Harclerod (1983: 76-77) menyatakan kriteria yang perlu diperhatikan adalah: (1).isi, (2).tujuan; (3).appropriateness; (4).biaya; (5).kualitas teknis; (6).Keadaan penggunaan; (7).verifikasi pelajar, dan (8).validasi.

Pada prinsipnya pendapat-pendapat dari para ahli diatas memiliki kesamaan satu sama lain dan dapat dikatakan pula pendapat-pendapat tersebut saling melengkapi. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam hubungannya dengan software pembuat media pembelajaran antara lain adalah; kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam menggunakan, efektivitas, alokasi waktu, kompatibilitas, biaya dan kualitas.

### **c. Software**

*Software* dapat diartikan sebagai susunan data-data digital yang telah desain, disusun, didefinisikan dan disimpan kedalam suatu media sesuai dengan

bahasa mesin, agar dapat dipergunakan untuk menterjemahkan perintah atau eksekusi-eksekusi yang diinginkan,

Terdapat ribuan *software* yang beredar luas di masyarakat dunia saat ini. Beberapa *software* begitu familiar digunakan, akan tetapi terdapat beberapa *software* yang lain pula yang mungkin asing bahkan tidak dikenal sama sekali oleh para pengguna komputer. *Software* yang sering digunakan, jarang/tidak pernah digunakan bahkan sama sekali tidak dikenal akan sangat mempengaruhi pengguna komputer dalam penguasaan *software*.

Dari sekian banyak *software* yang ada, maka berdasarkan fungsinya maka *software* dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu; *software* sistem dan *software* aplikasi.

▪ *Software Sistem.*

*Software* ini sering disebut pula sebagai *software* pendukung atau *support software*. *Software* atau program ini digunakan untuk mengontrol sumber daya komputer, seperti CPU dan piranti masukan/keluaran. Kedudukan *software* ini adalah sebagai perantara antara *software* aplikasi dan perangkat keras komputer. Jadi *software* ini fungsinya menjadi landasan bagi *software* lain.

*Software* sistem dapat dikelompokkan menjadi tiga golongan, yaitu ;

- *Software Pengendali Sistem;* *software* ini sering kali disebut sebagai *software* sistem operasi, yang berfungsi untuk mengendalikan pemakaian perangkat keras, perangkat lunak, dan data pada komputer selama *software* ini dijalankan. Ada banyak produk *software* sistem antara lain DOS, Window, Linux, MAC, Unix, Ubuntu dan lain sebagainya.
- *Software Pendukung Sistem;* *software* ini mendukung operasi, manajemen dan pemakai sistem komputer dengan menyediakan bermacam-macam layanan. Termasuk pada kelompok ini adalah program utilitas, pemantau kinerja sistem dan pemantau keamanan
- *Software Pengembangan Sistem;* *software* ini ditujukan untuk membantu pemakai dalam membuat/mengembangkan program. *Software* bahasa pemrograman termasuk dalam kategori ini.

▪ *Software Aplikasi.*

*Software aplikasi* adalah *software* yang dibuat untuk digunakan pemakai untuk tugas khusus atau tujuan tertentu. *Software* ini dikelompokkan menjadi dua, yaitu *software* aplikasi serbaguna dan *software* aplikasi spesifik.

- *Software* Aplikasi Serbaguna, adalah *software* yang dapat digunakan oleh pemakai untuk melaksanakan hal-hal yang bersifat umum, (misalnya membuat dokumen) dan untuk mengotomasikan tugas-tugas individual yang bersifat berulang (misalnya untuk melakukan perhitungan-perhitungan yang bersifat rutin)
- *Software* Aplikasi Spesifik, adalah *software* yang ditujukan untuk menangani hal-hal yang sangat spesifik. Misalnya *software* yang digunakan pada mesin ATM (*Automatic Teller Machine*)

Beberapa *software* sudah sering dikenal salah satu contohnya adalah *software* yang dibuat oleh perusahaan pembuat *software* Microsoft. Co., window merupakan produk dari Microsoft Co., sudah sangat familiar digunakan oleh masyarakat dunia pengguna komputer pribadi, tidak terkecuali pada masyarakat di Indonesia saat ini. Selain itu pula sebagian besar *software-software* lain yang dibuat atau dikembangkan dapat berjalan diatas *software* sistem Window, sehingga *software* sistem window ini semakin familiar dioperasikan.

Banyak fasilitas-fasilitas dari *software* sistem ini antara lain dapat membuka banyak aplikasi dalam waktu yang bersamaan, penggunaan mouse, adanya *shorcut-shorcut* (jalan singkat mengakses perintah), meng-*copy* teks-teks dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya, dan lain sebagainya. *Software* sistem Window sendiri mengalami perkembangan dari tahun ke tahun, yang dimulai dari Window 95, Window 98, Window 2000, Window XP, Vista sampai ke Window 7. Dan saat ini hampir semua pengguna komputer pribadi tidak terkecuali masyarakat Indonesia, sudah sangat terbiasa menggunakan Window XP, Window 7 dan Window 8 sebagai *software* sistem operasi yang paling populer.

*Software* aplikasi microsoft office-pun juga sangat familiar digunakan seperti word, excel dan powerpoint. Perkembangan *software* inipun saat ini sudah sampai kepada versi 2013.

#### **d. *Software* Pembuat Media Pembelajaran**

Berdasarkan fungsinya maka *software-software* yang dapat digunakan sebagai *software* pembuat media pembelajaran adalah termasuk dalam kategori *software* aplikasi, karena *software* ini memang dibuat untuk tujuan khusus.

Beberapa *software* yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut;

▪ *Software pembuat animasi*

*Software* ini digunakan membuat gerakan animasi-animasi dari text atau gambar, baik gambar yang didesain sendiri, gambar yang diunduh dari internet ataupun gambar berupa foto-foto album. Gambar-gambar tersebut dapat diatur gerakannya sedemikian rupa, bahkan gambar bisa diolah sedemikian rupa sehingga terlihat hidup. *Software-software* yang termasuk ke dalam kategori ini yaitu Adobe Flash, SwishMax, Adobe ilustrator, Macromedia Flash, CoRETAS, Corel R.A.V.E., After Effects, Moho, CreaToon, ToonBoom, Autodesk Animaton, Lecture Maker, Prezi dan PowerPoint. Aplikasi Prezi, Lecture Maker dan PowerPoint walaupun lebih dikhususkan sebagai media presentasi, namun aplikasi ini juga menyediakan fitur-fitur untuk membuat animasi baik text maupun gambar dan kelebihan aplikasi Lecture Maker dibandingkan lainnya adalah dapat dijadikan sebagai bentuk aplikasi untuk cd interaktif, menyedia fasilitas soal seperti multiple choice dan essay.

▪ *Software pembuat video*

*Software-software* pembuat video juga dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, terutama pembelajaran yang bersifat tutorial. *Software* pembuat video sebenarnya masih terbagi menjadi dua kelompok yaitu; video editing dan video *screencapture*.

o Video editing, digunakan untuk mengedit video yang yang diambil dari camcorder atau kamera video yang diambil dari dunia nyata. Termasuk dalam video editing adalah *Windows Movie Maker, Video Spin, Avidemux, Virtual Dub, Video Pad, Sony Vegas Movie Studio Platinum 11, Nero Video 11, AVS Video Editor, Movie Plus X6, Adobe Premier, Ulead Studio* dsb.

o Video *screencapture* lebih dikhususkan untuk membuat video dengan merekam aktivitas di layar monitor komputer. *Software-software* semacam ini seringkali digunakan untuk pembuatan video tutorial petunjuk bagaimana menggunakan aplikasi tertentu, atau video tutorial yang terlebih dahulu dibuat dengan menggunakan *software* presentasi. Termasuk dalam video ini adalah; *screen capture software* yaitu;



*Camtasia Studio, CamStudio Capture, Screen Video Recorder, Ezvid, Jing, Bandicam, PlayClaw, ActivePresenter, Wink, HyperCam, Zscreen* dan lain-lain.

- *Software Pembuat animasi 3D*

Jika sebelumnya lebih kepada pembuatan animasi yang bersifat dua dimensi, *software* ini ditujukan untuk pembuatan gambar yang didesain sendiri tapi gambar yang dihasilkan terlihat menjadi film yang berbentuk 3 dimensi. Termasuk dalam kelompok ini antara lain adalah: *Maya, 3D Studio Max, Maxon Cinema 4 D, LightWave, SoftImage, Poser, Motion Builder, Hash Animation Master, Wings 3D, Carrara, Infini-D, Canoma, 3D Studio Max, Maya, LightWave, Softimage, Cinema 4D, TrueSpace, Animation Master, Amapi, Strata 3, Rhino, Houdini, Infini-D, Carrara, Canoma, Wings 3D, Motion Builder, Poser, TDI (Thomson Digital Image)* dan lain sebagainya

- *Software Bahasa Pemrograman*

*Software* bahasa pemrograman sangat baik digunakan sebagai pembuat media pembelajaran yang interaktif terutama bahasa pemrograman yang mendukung pemrograman grafis atau yang lebih sering dikenal dengan bahasa pemrograman berorientasi objek. Dengan bahasa pemrograman media pembelajaran tidak hanya interaktif, tapi lebih dari itu media pembelajaran yang dihasilkan dapat mengerjakan perhitungan-perhitungan sehingga lebih bersifat simulasi.

Beberapa daftar bahasa pemrograman komputer yang dapat dijumpai antara lain; Ada, ALGOL, Assembly, BASICA, GW-BASIC, Q-BASIC, TURBO BASIC, POWER BASIC, JUST BASIC, ASP, Visual Basic, Visual Basic for Applications, VBScript, Batch (MS-DOS), COBOL, UNIX shell script, C, Visual C++, dBase, Clipper, FoxPro, Visual FoxPro, FORTRAN, Java, JavaScript, Pascal, Delphi dan lain sebagainya.

Dari berbagai aspek diatas maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan *software* pembuat media pembelajaran yang interaktif dapat ditentukan sebagai berikut;

➤ Kompatibilitas

*Software* memiliki kompatibilitas yang baik apabila dapat beroperasi tidak hanya pada satu spesifikasi komputer atau pada satu sistem operasi tertentu. Terdapat beberapa *software* yang harus berjalan pada komputer yang memiliki spesifikasi yang tinggi atau pada sistem operasi tertentu (lihat pembahasan mengenai *software* sistem operasi sebelumnya). Biasanya perusahaan pembuat *software* menyebutkan spesifikasi komputer dan sistem operasi yang diperlukan pada label CD atau keterangan sebelum *software* di download. Spesifikasi umumnya berhubungan dengan kecepatan prosesor atau akses RAM dari suatu komputer, umumnya *software* yang memiliki fitur-fitur yang lengkap membutuhkan pula spesifikasi komputer yang tinggi.

Bagi pengguna yang tidak begitu paham dengan spesifikasi komputer dan sistem operasi terutama guru yang tidak begitu menguasai perangkat ICT, maka hal ini akan menjadi kendala yang sangat mengganggu. Maka sangat penting untuk memilih *software* yang memiliki kompatibilitas yang baik.

➤ Paket *Software* Terpadu dan Mudah Dieksekusi

Penginstalan *software* yang dikembangkan saat ini, umumnya tidaklah terlalu rumit. Dengan satu klik maka *software* sudah langsung terinstal tanpa perlu melakukan instalasi satu persatu. *Icon shortcut* secara otomatis akan muncul pada layar setelah proses instalasi selesai. *Software* semacam ini sangat membantu bagi pemula yang belum begitu paham penginstalan program.

➤ Keandalan

Keandalan suatu *software* ditentukan apakah *software* dapat berjalan baik tanpa sering mengalami hang atau berhenti pada saat pengoperasian, walaupun terjadi kesalahan yang dilakukan oleh pengguna saat pengoperasian. *Software* yang tidak handal akan sangat mengganggu pengguna *software* dalam menghasilkan untuk media pembelajaran. Tidak hanya pemula yang membutuhkan *software* semacam ini, untuk pengguna yang sudah mahirpun akan lebih memilih *software* semacam ini.

➤ Mudah dan Sederhana

Perlu usaha yang lebih untuk dapat menguasai *software-software* yang tidak sederhana yang memiliki berbagai fasilitas/fitur lengkap, maka bagi guru atau dosen yang tidak terbiasa dengan *software* semacam ini akan banyak mengalami kendala, paling tidak butuh waktu mempelajari dan menguasainya. Ada beberapa hal yang menjadikan *software* mudah atau tidaknya dioperasikan yaitu;

- *Desain dan tata letak navigasi dari software*

Konsistensi desain grafis dan tata letak navigasi seperti menu, icon, logo, tombol dan lain sebagainya sangat membantu pengguna *software* terutama bagi pemula. Tata letak menu yang dikelompokkan sedemikian rupa disertai dengan icon membuat pengguna *software* dapat menebak terhadap hasil yang diperoleh dengan mengklik icon/tombol tersebut. Dengan tata letak yang baik pula pengguna dapat memperkirakan dan menentukan hubungan antara aksi yang dilakukan pada suatu menu dengan hasil yang akan diperoleh.

- *Software yang familiar*

Semakin sering pengguna menggunakan suatu *software* maka pengguna akan semakin familiar dengan *software* tersebut. Umumnya para pengguna komputer yang sudah familiar dengan *software* tertentu akan kesulitan bila harus belajar lagi dengan *software* yang baru. Kemiripan susunan tata letak menu dari satu *software* dengan *software* lainnya akan mempermudah pengguna juga untuk mengoperasikan *software*, kemiripan seperti ini umumnya bila *software* dihasilkan oleh perusahaan yang sama contohnya perusahaan pembuat *software* Microsoft Cooperation yang menghasilkan *software* Microsoft Office; word, excel, powerpoint dan yang lainnya. Bagi pengguna komputer yang harus menguasai *software* yang baru namun tidak familiar dengan tata letak tampilan menu yang ditampilkan, maka hal inipun akan menjadi kendala yang akan sangat mengganggu

- *Kerumitan software*

*Software* bahasa pemrograman adalah *software* yang tidak sederhana. Perlu pemahaman dan nalar/logika yang baik untuk menguasai *software* ini. Perlu pula waktu yang lama dan latihan yang intensif karena banyak

code/syntax yang perlu dihapal dan dipahami. Pengguna *software* ini perlu membangun *code/syntax-syntax* setiap kali harus membuat media pembelajaran yang diinginkan. Umumnya *software* ini dikuasai oleh para pembuat program atau pengguna yang menggeluti bidang studi teknik informatika. Dengan demikian *software* semacam ini tidak diperuntukkan bagi pemula terlebih bagi guru yang tidak menguasai ICT.

➤ Efektif dan Efisien

Media pembelajaran untuk anak sekolah umumnya berisi materi-materi berupa tulisan-tulisan/text dari materi pelajaran itu sendiri. Bahkan tidak jarang seorang guru harus lebih banyak mengisi media pembelajaran yang ia buat, dengan tulisan-tulisan/text dari materi pelajaran yang ia ajarkan. Sangat tidak efisien apabila seorang guru harus menuliskan lagi materi-materi tersebut, apabila *software* dilengkapi dengan fitur untuk memudahkan pekerjaan tersebut, maka cukup dengan cara meng-copy paste tulisan yang telah ia buat sebelumnya dari *software* lain ke *software* pembuat media pembelajaran yang ia gunakan, terlebih lagi tulisan tersebut berupa persamaan-persamaan matematika.

Selain itu pula bisa saja guru harus memodifikasi, mengurangi atau menambahkan materi tertentu seiring dengan meningkatnya materi pelajaran yang disampaikan, maka tentu saja *software* yang sederhana akan memudahkan guru untuk pekerjaan seperti ini.

➤ Petunjuk Penggunaan *Software*

Petunjuk penggunaan *software* akan memudahkan pengguna dalam memahami *software* yang digunakan. Petunjuk-petunjuk itu dapat berupa petunjuk instalasi, trouble shooting, dan desain program. Umumnya *software* menyertakan menu help dalam desainnya, yang dapat dibaca lengkap. Namun ada beberapa *software* yang tidak menyertakan menu help/bantuan dalam desainnya.

Dari pembahasan diatas dapat diketahui, bahwa untuk membuat media pembelajaran yang interaktif bagi guru yang memiliki kemampuan awal yang

rendah terhadap penguasaan perangkat ICT, maka memerlukan *software* dengan memenuhi kriteria berikut;

- ☑ *Software* dapat dijalankan tanpa harus memerlukan spesifikasi komputer dan sistem operasi khusus, dengan demikian pengguna tidak dibingungkan dengan pengetahuan spesifikasi komputer.
- ☑ *Software* mudah diinstal, sehingga pengguna tidak perlu direpotkan dengan penginstalan yang rumit.
- ☑ *Software* dapat dijalankan dengan baik tanpa mengalami *hang* atau *crash* terutama apabila pengguna/guru salah dalam pengoperasian.
- ☑ *Software* memiliki tata letak/lay out menu yang baik sehingga mudah dipahami dan dioperasikan, dengan demikian pengguna tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mempelajari dan menguasai *software*. *Software* tidak rumit, tidak perlu menulis program komputer.
- ☑ Efektif dan efisien, sehingga guru dengan mudah dapat mengcopy-paste tulisan atau menambah, mengurangi, memodifikasi materi pelajaran diampuh ke dalam media pembelajaran yang telah dibuat.
- ☑ Petunjuk penggunaan disertakan dalam *software*, sehingga pengguna/guru dengan mudah memperoleh petunjuk apabila mengalami kebingungan.

## **1. Studi Kasus (Aplikasi PowerPoint 2007)**

Berdasarkan kriteria pemilihan *software* pembuat media pembelajaran diatas, maka penulis memilih *software* Microsoft PowerPoint untuk studi kasus sebagai salah satu *software* pembuat media pembelajaran yang interaktif yang dapat memenuhi kriteria pemilihan. Penulis telah mengkaji dan menggunakan *software* ini. Dan berikut hasil kajian penulis.

### **a. Karakteristik Aplikasi Microsoft PowerPoint 2007**

Microsoft Power Point 2007 merupakan bagian dari salah satu dari paket Microsoft Office berbasis multi media yang biasa digunakan sebagai media untuk presentasi. *Software* ini berjalan diatas sistem operasi Window (Window XP, Window 7, Window 8) yang sudah sangat familiar dengan pengguna masyarakat indonesia, dan karena *software* ini satu paket dengan microsoft office lainnya

seperti MS Word dan MS Excel, maka *software* inipun umumnya sudah terinstal hampir di semua komputer masyarakat Indonesia.

*Software* ini memiliki tampilan *layout* navigasi yang cukup sederhana, *icon/shortcut* sebagai navigasi ditampilkan dalam kelompok-kelompok sesuai dengan fungsinya yang saling berhubungan, sehingga fasilitas/fitur-fitur *software* dapat dengan mudah ditemukan. Meskipun *software* mudah dan sederhana namun dapat memberikan manfaat yang besar sebagai media presentasi dan juga sebagai *software* pembuat media pembelajaran yang interaktif. *Software* ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video yang diimport dari *software* lainnya, sehingga dapat mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran seperti mendengarkan, membaca, menulis bahkan berinteraksi.

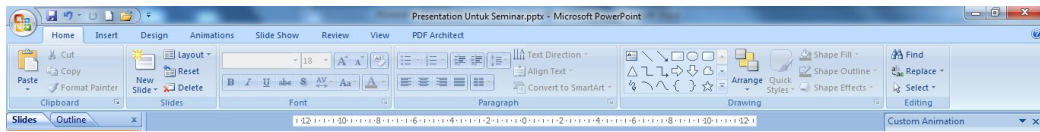
Pembuatan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur animasi yang sederhana yaitu: *entrace, emphasis, exit dan motion path*. Apabila keempat fitur ini digabungkan satu sama lain maka akan menghasilkan suatu animasi yang hidup dan cukup menarik. Kontrol gerakan animasi bisa diatur melalui keyboard atau dengan mengklik gambar yang terlebih dahulu didesain sebelumnya, sehingga media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih interaktif.

Kelebihan lain dari *software* MS Power Point adanya fasilitas hyperlink. Dengan fasilitas ini maka suatu slide dapat dihubungkan dengan slide yang lainnya, atau juga dapat menghubungkan dengan *software/file* lain yang akan diakses bahkan dapat pula dihubungkan untuk membuat sebuah alamat website.

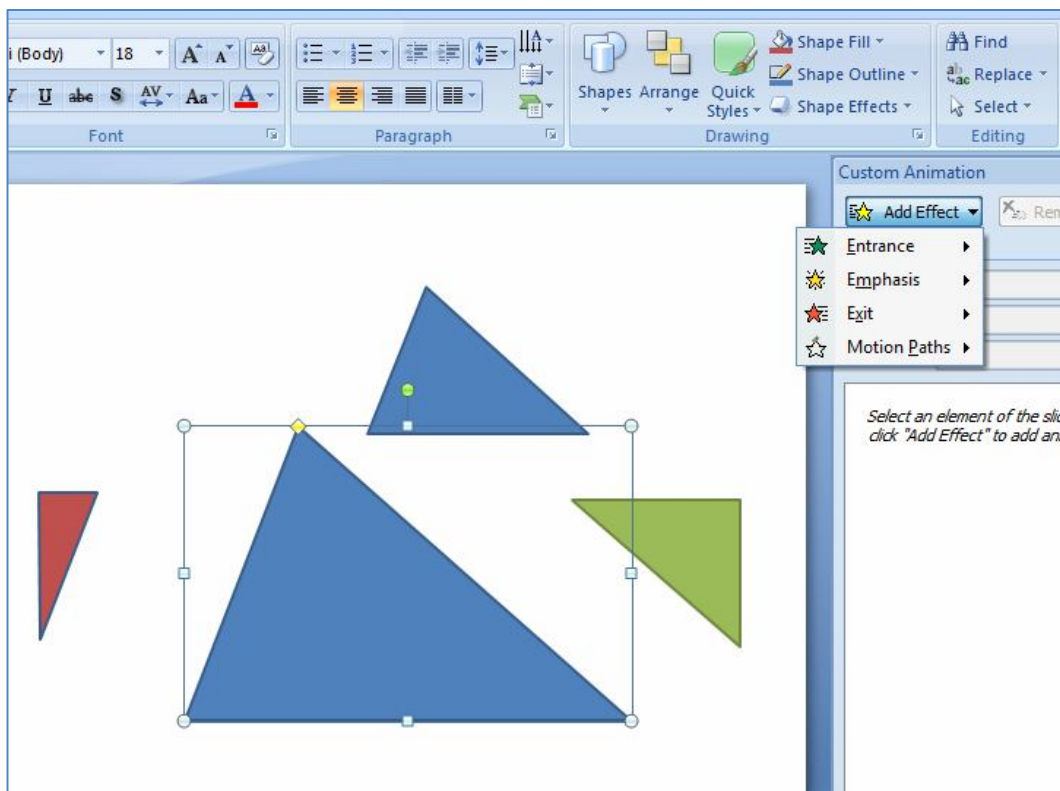
Selain itu pula dikarenakan MS PowerPoint merupakan satu paket dengan lainnya seperti MS Word dan MS Excel, maka pengguna terutama guru yang telah memiliki materi pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya menggunakan MS Word atau MS Excel, maka dapat dengan mudah disalin dan dipindahkan ke MS PowerPoint. Dengan demikian pengoperasian *software* dapat berjalan efektif dan efisien.

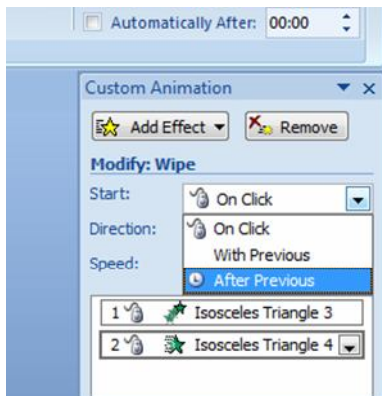
## **b. Fitur Animasi**

Tampilan menu home dari PowerPoint 2007 diperlihatkan pada gambar dibawah ini



Terdapat empat fitur untuk pembuatan animasi pada power PowerPoint yaitu *Entrance*, untuk memunculkan objek ke slide; *Emphasis*, berfungsi mengubah objek; *Motion Path* untuk memindahkan objek; dan *Exit*, untuk menghilangkan objek. Objek animasi dapat berupa text/tulisan atau gambar, baik gambar yang didesain secara sederhana melalui *software* ini sendiri, maupun gambar yang diimport dari *software* lain. Berikut gambar yang memperlihatkan menu pembuatan animasi setelah mengklik menu **Animations** → **Custom Animation** dan gambar yang akan diberi animasi.

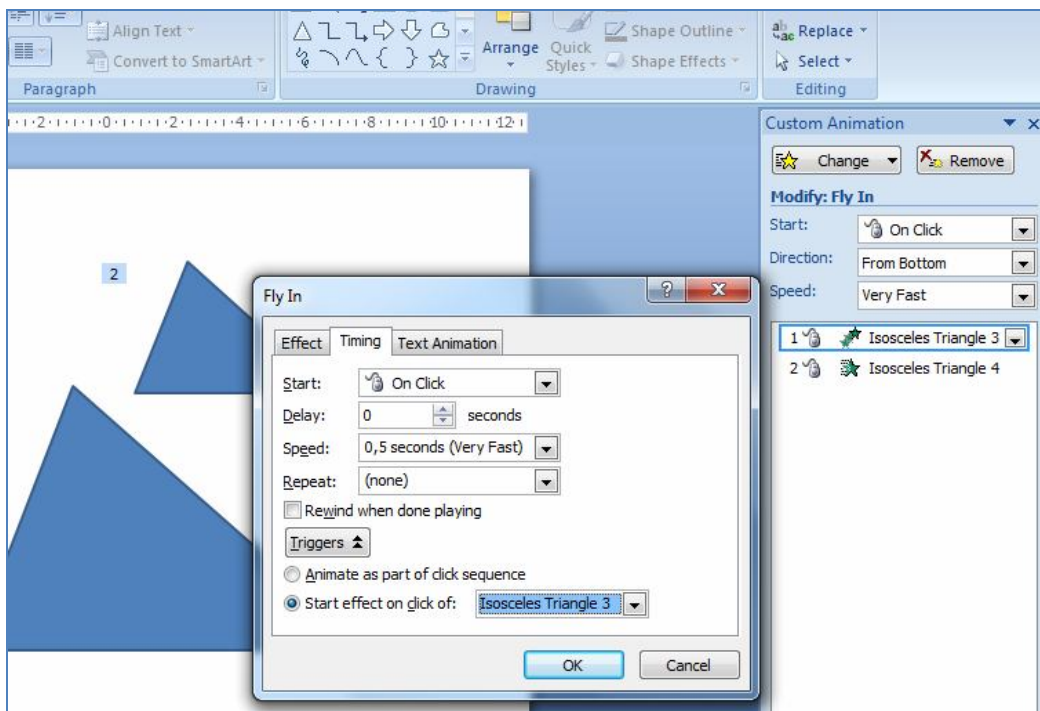




Objek-objek pada slide yang diberi animasi gerakan atau perubahannya dapat diubah dengan mengklik menu start pada animasi yang dipilih, apakah tersendiri, bersamaan dengan animasi lain, atau sesudah animasi lain dengan cara memilih menu pilihan start pada animasi yang dipilih **On Klik** untuk gerakan sendiri, **With**

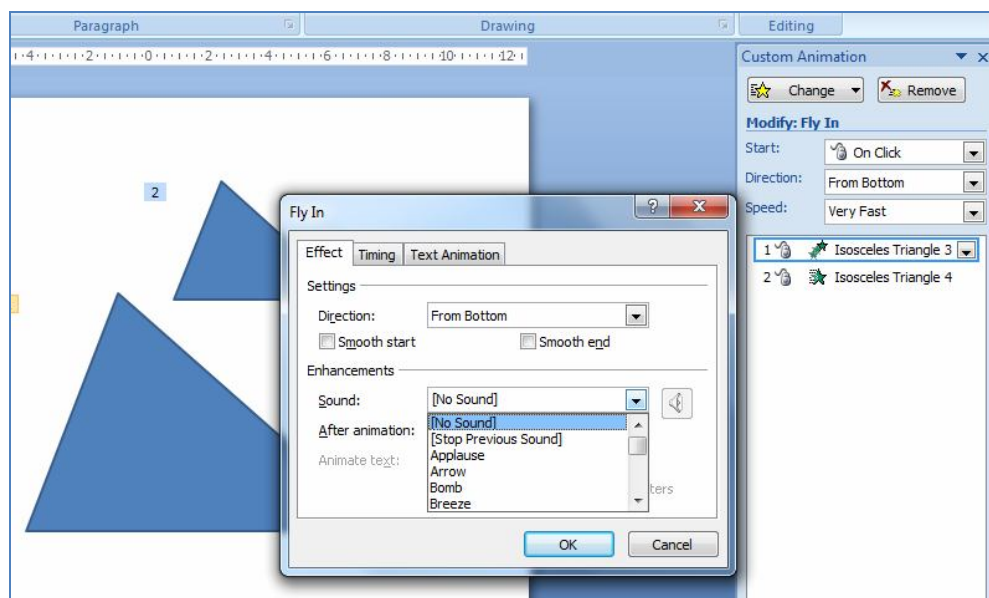
**Previous** untuk gerakan yang bersamaan dengan gerakan animasi sebelumnya dan **After Previous** untuk gerakan sesudah animasi sebelumnya. Tampilan menu dapat dilihat pada gambar disamping

Gerakan animasi juga dapat dikontrol melalui keyboard atau dengan mengklik gambar lain yang ada dalam slide. Untuk mengontrol gerakan dengan mengklik gambar yang ada pada slide, dapat dilakukan dengan cara memilih menu **Timing** → **Triggers** dari animasi yang dipilih (lihat gambar dibawah), kemudian pilih gambar mana yang akan menjadi kontrol perubahan gambar.





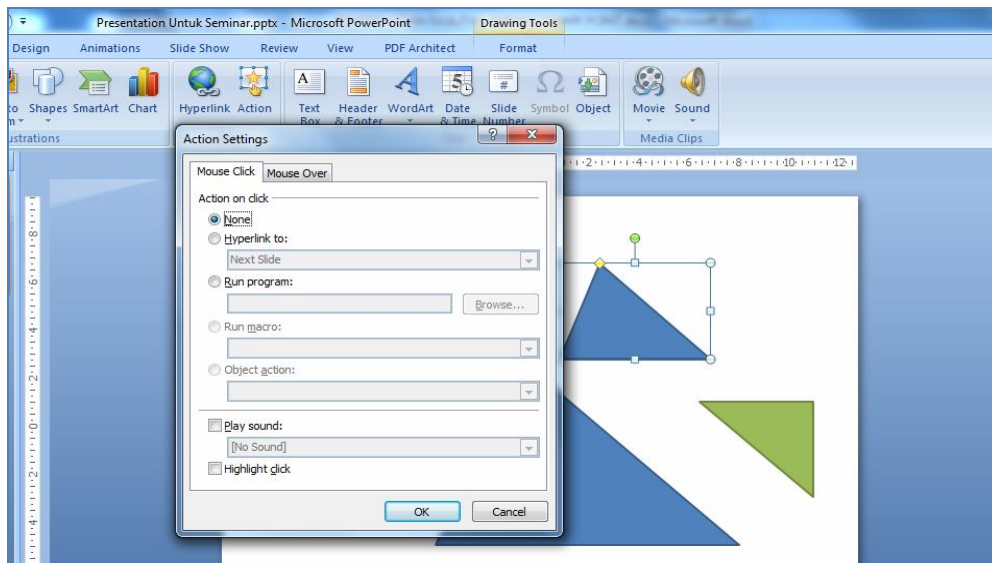
Gerakan atau perubahan gambar dapat pula disertai dengan suara, dengan cara memilih menu **effect option** pada animasi yang dipilih, setelah muncul jendela animasi yang dipilih tambahkan suara yang diinginkan. Jenis suarapun bisa dipilih sesuai dengan keinginan, suara yang sudah disediakan oleh PowerPoint ataupun suara dari file lain. Perhatikan gambar dibawah ini.



### c. Fitur Action

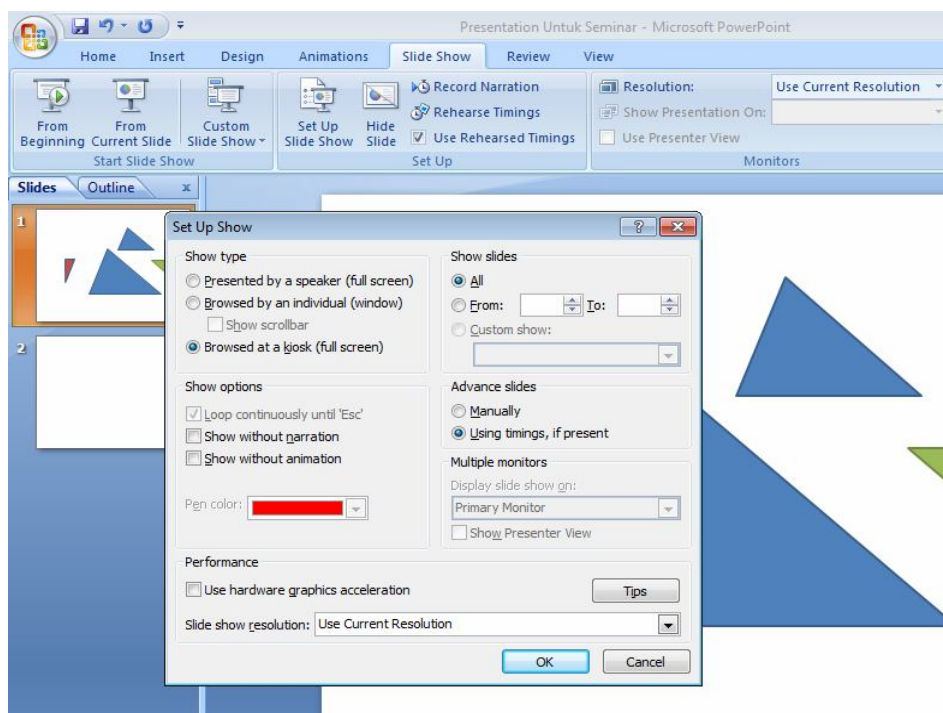
PowerPoint juga menyediakan fasilitas/fitur **action**. Fitur ini dapat digunakan untuk memunculkan aksi apa yang diinginkan ketika gambar atau text yang di-klik atau disentuh dengan mouse. Terdapat beberapa pilihan aksi yang dihasilkan yaitu: **Hyperlink to**, untuk pindah slide, meghubungkan alamat website, membuka file, menutup PowerPoint; **Run program**, untuk membuka aplikasi tertentu yang diinginkan, **Run macro**; untuk menjalankan program macro yang telah dibuat; dan **Object action**; untuk menjalankan objek yang berisi program. Lihat gambar dibawah.

Selain itu pula action juga dapat menyertai suara yang diinginkan baik suara yang telah disediakan ataupun suara yang direkam terlebih dahulu, para guru dapat menambahkan suara rekaman tentang materi yang diajarkan.



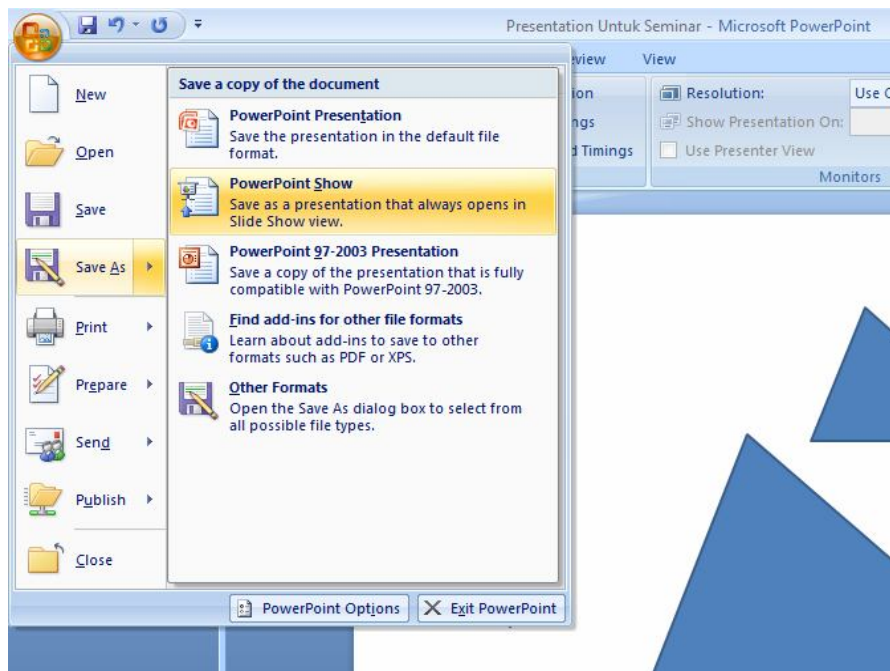
#### d. Fungsi Browsed at a kiosk (full screen).

Fitur kiosk untuk menonaktifkan kendali/kontrol memindahkan slide dengan menggunakan keyboard atau klik. Kontrol kendali gerakan animasi dan kontrol pemindahan slide hanya bisa dilakukan dengan mengklik objek-objek tertentu di halaman slide, yang telah dirancang sebelumnya. Fungsi ini diaktifkan dengan meng-klik **Slide Show** → **Set Up Show** (perhatikan gambar dibawah)



### e. Menyimpan PowerPoint dengan extension PPS

Menyimpan dengan ekstension PPS bertujuan agar ketika file dibuka powerpoint tidak lagi tampil dalam bentuk file yang bisa diedit, tetapi langsung dalam tampilan show dengan kondisi full screen. Lihat gambar berikut ini.



### C. KESIMPULAN

Terdapat banyak *software* pilihan yang dapat digunakan sebagai pembuat media pembelajaran yang interaktif, namun tidak semuanya dapat mendukung pendidik untuk dapat menerapkan pembelajaran berbasis ICT di sekolah-sekolah, terutama bagi guru yang tidak begitu banyak memiliki pengetahuan dan penguasaan terhadap *software* itu sendiri. Selain sederhana dan mudah dipahami ada beberapa kriteria lain yang perlu mendapatkan perhatian yaitu; *software* sebaiknya tidak memerlukan spesifikasi komputer yang khusus, mudah diinstal dan dijalankan, tidak mudah hang/crash, efektif dan efisien.

### D. DAFTAR PUSTAKA

Abdul, Razaq, 2004. *Kupas Tuntas Microsoft Office PowerPoint 2003*. Surabaya :INDAH

Azar Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1992/1993. *Media Pengajaran*. Jakarta: Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Dikti Dipdikbud
- Brown, James W, Lewis Robert B, and Harclerod, Fred F. 1983. *AV Instructional: Technology, Media, and Method*. New York: Mc. Graw-Hill Book Company. Degeng,
- I Nyoman Sudana. 1993 *Media Pendidikan*. Malang: FIP IKIP Malang.
- I Wayan Santyasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan pada tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru
- Paulina Pannen dan Purwanto. 2001. *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat antar Universitas untuk Peningkatan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Ditjen Dikti Diknas.
- Rayandra Asyhar. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- \_\_\_\_\_, 2010, Microsoft Office, <http://office.microsoft.com>, (diakses tanggal 20 Desember 2013)