



*Rekhtisar*

# JURNAL PENGETAHUAN ISLAM

Vol. 1, No.1, Mei 2021, pp.139-147



## Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan Video Berbasis Aplikasi Ms *Powerpoint*

Mega Adyna Movitaria<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Dosen Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Sumatera Barat  
[megaadyna.iaisumbar@gmail.com](mailto:megaadyna.iaisumbar@gmail.com)

### Info Article:

### History Article:

### Received

28 October 2021

### Revised

9 November 2021

### Accepted:

24 November 2021

### Published:

30 November 2021

### e-ISSN:

2797-7668

### p-ISSN:

2807-405X

### DOI:

<https://doi.org/10.55062/IJPI>

### Publisher:

Institut Agama Islam  
Sumatera Barat Pariaman

### Abstract

*This research is motivated by the fact that occurs in the field that the low ability of teachers in making instructional media that can influence the quality of schools. Varied and innovative learning media basically aims to create learning conditions that enable students to learn actively and fun so that they can achieve optimal learning and achievement. The purpose of this study is to (1) measure the ability of teachers in making learning media with video application based on MsPowerpoint on Economics subjects through workshops, (2) knowing the picture the ability of teachers in making learning media with video-based applications Ms. Powerpoint in the subjects of the City of Padang City Madrasah Aliyah Economics through workshop activities. This type of research is descriptive, with a population of 25 people. Data collection techniques in this study used a experiment method. The results showed that with the implementation of media-making workshops, the ability of teachers to create and use video learning media based on Ms Powerpoint applications can be improved.*

**Keyword:** Video, Ms. Powerpoint

### Abstrak

*Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kenyataan yang terjadi di lapangan bahwa rendahnya kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran yang dapat memberi pengaruh terhadap kualitas sekolah. Media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal. Tujuan penelitian ini untuk (1) mengukur kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan video berbasis aplikasi Ms powerpoint pada mata pelajaran Ekonomi melalui kegiatan workshop, (2) mengetahui gambaran kemampuan guru*

*dalam pembuatan media pembelajaran dengan video berbasis aplikasi Ms powerpoint pada guru MAN mata pelajaran Ekonomi melalui kegiatan workshop. Jenis penelitian adalah eksperimen, dengan jumlah populasi 25 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diterapkannya workshop pembuatan media, kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran video berbasis aplikasi Ms powerpoint dapat ditingkatkan*

## PENDAHULUAN

Banyak negara memantau pembelajaran siswanya agar mempersiapkan diri untuk menjawab tantangan teknologi. Asesment dan evaluasi disertai dengan insentif yang tepat dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik, memotivasi guru untuk mengajar secara lebih efektif, dan memotivasi sekolah-sekolah menjadi lingkungan yang lebih mendukung dan lebih produktif menjadi tugas manajemen pendidikan ke depan. Putra & Masruri, (2019) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan multidisiplin dan interdisiplin serta cross dicipline pengetahuan. Seiring berjalannya waktu dan jaman semakin berkembang, terjadi perubahan pada tingkah laku dan perilaku manusia berubah dari masa ke masa. Perkembangandalam kehidupan manusia semakin beragam, seperti pesatnya perkembangan dalam hal teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang pesat inilah yang membuat sumber daya manusia (SDM) harus siap menghadapinya. Kesiapan harus membutuhkan keterampilan dan pengetahuan. (SDM) harus bisa beradaptasi dengan cepat terhadap perkembangan itu sendiri, begitupun perkembangandalamdunia pendidikan. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensinya baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dankebudayaan.

Berdasarkan pendekatan teknologi pendidikan, media pengajaran menjadi daya tarik bagi dunia pendidikan. Media tidak hanya sebagai alat bantu, akan tetapi juga sebagai alat penyalur pesan-pesan pendidikan. Dengan demikian guru seharusnya mampu memanfaatkan media sebagai alat bantu, guru tidak boleh dipandang sebagai satu-satunya sumber belajar, karena sumber belajar lainnya seperti: buku teks ajar, alam lingkungan, media masa cetak, dan media masa elektronik dapat berperandalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media Microsoft *Powerpoint* . *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Seperti yang dikemukakan Harini (2011:1), digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. *Microsoft Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Berdasarkan hasil observasi khususnya di kalangan guru mata pelajaran Ekonomi MAN Kota Padang di temukan bahwa media pembelajaran yang di terapkan masih menggunakan buku modul sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi, pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menerangkan dan membaca materi yang di sampaikan, guru lebih banyak menjelaskan hanya dengan menggunakan buku paket tanpa memvisualisasikan di kelas seperti menggunakan *Powerpoint*, di karenakan adanya fasilitas tapi kurang di maksimalkan oleh guru. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) mengukur kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan video berbasis aplikasi Ms *Powerpoint* pada mata pelajaran Ekonomi melalui kegiatan *workshop*, (2) mengetahui gambaran kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan video berbasis aplikasi Ms *Powerpoint* pada mata pelajaran Ekonomi melalui kegiatan *workshop*, (3) Meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan video berbasis aplikasi Ms *Powerpoint* pada mata pelajaran Ekonomi MAN Kota Padang melalui kegiatan *workshop*.

Media pembelajaran menurut Rusman, (2011) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat di gunakan untuk keperluan pembelajaran, media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Arsyad, 2015; Sari & Suryana, (2019) mengungkapkan bahwa kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “tengah” atau “perantara”. Sedangkan menurut Daryanto, (2015) menjelaskan bahwa media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunika.

Selain itu media video merupakan salah satu dari media audio-visual, dimana media ini menggabungkan dari beberapa indera manusia, siswa tidak hanya mendengarkan apa yang dijelaskan gurunya saja tetapi juga melihat kenyataan-kenyataan apa yang ditampilkan oleh gurunya dalam media tersebut, menurut Arsyad, (2015) menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui inderadengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya.

Susskind, (2005) berpendapat bahwa *Microsoft Powerpoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. Selain itu Blanchett et al., (2018) menyatakan bahwa *Microsoft Powerpoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi guna untuk kepentingan publik. Dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint* dapat membuat presentasi dari suatu topik pembahasan yang dapat dibuat dan di desain secantik mungkin untuk menarik perhatian publik (Darudiato & Wibowo, 2013). Seperti yang dikemukakan Harini, (2011) *Powerpoint* adalah aplikasi untuk menyusun presentasi. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Program aplikasi Ms *Powerpoint* adalah program aplikasi berupa teks, tabel, grafik, diagram dan sebagainya (Gumawang, 2011).

Animasi menurut Ponza et al., (2018) merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara konvensional. Dengan diintegrasikan ke media lain seperti video, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri (Setiawan & Ulhaq, 2018). Menurut Harsadi, (2015) Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”).

Beberapa literatur menyebutkan seperti Ekanayake & Wishart, (2015) bahwa *workshop* adalah pelatihan kerja, yang meliputi teori dan praktek dalam satu kegiatan terintegrasi. *Workshop* atau training jika diartikan dalam bahasa Indonesia artinya pelatihan. Dengan definisi seperti itu sudah sangat jelas bahwa kita benar-benar akan praktek. *Workshop* atau training bersifat “*learning by doing*” dipandu oleh pelatih dan peserta benar-benar praktek apa yang diajarkan (Lucas et al., 2017).

Kegiatan *workshop* atau lokakarya merupakan kegiatan yang sudah sering dilakukan oleh berbagai kalangan, dan meliputi berbagai bidang. Kegiatan *workshop* memang bermanfaat, sehingga banyak pihak yang menyelenggarakan kegiatan tersebut. Tujuan *workshop* adalah untuk memperoleh informasi melalui pengalaman langsung dan saling menyampaikan informasi (Lefstein & Perath, 2014). Selain itu *workshop* juga bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan para target atau sasaran (Morris & Swanwick, 2018). Objeknya seorang atau sekelompok orang. Sasarannya untuk memberikan pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan kepada target sesuai kebutuhan masing-masing. Prosesnya mempelajari dan mempraktekkan apa yang menjadi topik sesuai dengan prosedur sehingga menjadi kebiasaan. Hasilnya bisa segera terlihat karena memang langsung praktek. Sehingga ada perubahan yang memungkinkan tercipta setelah mengikuti acara training tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat data atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2015).

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang dilakukan serta dapat pula dijadikan dasar penelitian baik oleh peneliti maupun orang lain terhadap peneliti dan bertujuan untuk memberikan tanggung jawaban terhadap semua langkah yang akan diambil (Margono, 2010). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *survey*.

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi atau studi populasi dan/atau *study sensus* (Rutoto, 2007). Sedangkan ahli lain mengatakan populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian kita dalam satu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan (Margono, 2010). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru mata pelajaran Ekonomi di Kota Padang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2011). Pendapat lain mengatakan sampel adalah sebagai bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu (Margono, 2010). Dalam penelitian ini peneliti tidak membahas lebih lanjut tentang sampel, dikarenakan penelitian ini memakai studi populasi yaitu jumlah seluruh guru mata pelajaran Ekonomi di Kota Padang, yaitu sebanyak 25 siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2011b). Sedangkan dalam buku Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan dijelaskan bahwa Instrumen adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Ahli lain mengatakan bahwa Instrumen penelitian adalah unsur-unsur yang dibutuhkan dalam pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data adalah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data. Hal ini sesuai dengan pendapat para ahli dibawah ini. Metode menunjukkan suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui kuesioner, pengamatan, dokumentasi dan sebagainya, “teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2011b). Adapun bentuk kuesioner terstruktur dengan jumlah 17 soal.

Dalam penelitian kuantitatif, tehnik analisis data yang digunakan sudah jelas yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan proposal. Karena datanya kuantitatif, maka tehnik analisis data menggunakan metode statistik yang telah tersedia. maka teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah menggunakan statistik rumus yang digunakan adalah rumus t-tes.

Adapun dalam penelitian ini menggunakan dua variabel yang saling berkaitan, yaitu dengan media pembelajaran *Ms Powerpoint* berbasis Animasi sebagai variabel X (variabel bebas), terhadap motivasi belajar siswa sebagai variabel Y (variabel terikat). Pada penelitian ini dilakukan perlakuan yang berbeda untuk hasil yang didapat pada *metode survey*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian dengan melaksanakan workshop pembuatan media, kemudian penulis menganalisis apakah pelaksanaan workshop pembuatan media tersebut dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran di kota Padang khususnya guru MAN mata pelajaran Ekonomi. Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil siklus pertama dan siklus ke dua.

Berdasarkan hasil penelitian selama workshop yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru MAN dalam menggunakan media pembelajaran di Kota Padang, terlihat pada pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran dengan video berbasis aplikasi Ms Powerpoint, guru telah menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik perhatian anak. Selain itu ketika menggunakan media, guru telah banyak melibatkan anak dalam pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan workshop pembuatan media terhadap guru. Pada akhir kegiatan, peneliti mengevaluasi kegiatan. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa telah ada peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran di MAN Kota Padang.

Tabel 1. Pengujian hipotesis tentang Kemampuan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan Video Berbasis Aplikasi Ms Powerpoint

<i>Deskripsi</i>	<i>statistik</i>
Mean	52,6087
Standard Error	1,2523
Median	53
Mode	54
Standard Deviation	6,0056
Sample Variance	36,0672
Kurtosis	-0,2331
Skewness	0,0082
Range	25
Minimum	40
Maximum	64
Sum	1210
Count	23
Confidence Level(95,0%)	2,5970

Pelaksanaan workshop pembuatan media pembelajaran video berbasis aplikasi Powerpoint ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran karena dengan adanya workshop pembuatan media ini guru menjadi termotivasi untuk menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan anak dalam belajar.

Peningkatan pemanfaatan media pembelajaran yang signifikan antara sebelum dan sesudah dilaksanakannya workshop pembuatan media juga disebabkan karena dengan workshop pembuatan media, para guru memahami arti penting sebuah media dalam pembelajaran. Hal tersebut membuat guru memilih dan menggunakan media pembelajaran dengan lebih baik lagi.

Salah satu media yang sering di gunakan dalam pembelajaran adalah penggunaan media video. *Ms Powerpoint* adalah salah satu program aplikasi *microsoft office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana. *Ms Powerpoint* mempunyai beberapa fitur yaitu menambahkan audio, video, gambar dan animasi dalam presentasi sehingga presentasi menjadi lebih menarik dan hidup.

Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini mengungkapkan bahwa kebenaran pendapat yang diungkapkan oleh para ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan artinya para guru boleh memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Selain itu juga hasil ini sejalan dengan teori menurut Rusman (2012) bahwa bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi yang menyerupai keadaan sebenarnya, apabila media ini digunakan secara tepat dengan memberikan video yang menggugah perasaan, pembelajaran sikap ataupun efektif pun dapat dilakukan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan hal tersebut diatas maka dapat ditegaskan bahwa guru yang mengajar dengan menggunakan alternatif media video berbasis aplikasi Ms Powerpoint dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajarnya dibandingkan dengan guru yang tidak menggunakan media alternatif *MsPowerpoint* berbasis video.

## **KESIMPULAN**

Setelah data dianalisis dapat disimpulkan bahwa (1) *Workshop* pembuatan media dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, (2) Proses peningkatan kemampuan guru ditandai dengan meningkatnya motivasi mereka untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Hal ini sangat terlihat dalam pelaksanaan kegiatan workshop dimana guru lebih antusias dalam memahami materi workshop dan juga saat simulasi dan praktek pembuatan media pembelajaran.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah data dianalisis dapat disimpulkan bahwa (1) *Workshop* pembuatan media dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, (2) Proses peningkatan kemampuan guru ditandai dengan meningkatnya motivasi mereka untuk melakukan perbaikan dalam pembelajaran. Hal ini sangat terlihat dalam pelaksanaan kegiatan workshop dimana guru lebih antusias dalam memahami materi workshop dan juga saat simulasi dan praktek pembuatan media pembelajaran. Sehubungan dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan workshop pembuatan media *Ms Powerpoint* berbasis video yaitu bagi siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Bagi guru, pelaksanaan workshop pembuatan media *Ms Powerpoint* berbasis video dapat dijadikan salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*. Kharisma Putra Utama Offset.
- Blanchett, H., Powis, C., & Webb, J. (2018). PowerPoint. In *A Guide to Teaching Information Literacy*. <https://doi.org/10.29085/9781856048767.042>
- Darudiato, S., & Wibowo, K. I. (2013). Binusmaya sebagai Sumber Materi dalam Pembelajaran Berbasis E-Learning. *ComTech. Binus University*, 4(2).
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejhtera.
- Ekanayake, S. Y., & Wishart, J. (2015). Integrating mobile phones into teaching and learning: A case study of teacher training through professional development workshops. *British Journal of Educational Technology*. <https://doi.org/10.1111/bjet.12131>
- Gumawang, A. (2011). *Belajar Otodidak Word Excel PowerPoint 2010 plus internet*. Informatika.
- Harini, A. W. (2011). *Effektif dan Powerfull Presentation with Powerpoint*. ANDI.
- Harsadi, P. (2015). *Bahan Ajar Kurikulum 2013*. Sinar Nusantara.
- Lefstein, A., & Perath, H. (2014). Empowering teacher voices in an education policy discussion: Paradoxes of representation. *Teaching and Teacher Education*. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2013.11.001>
- Lucas, R. I., Promentilla, M. A., Ubando, A., Tan, R. G., Aviso, K., & Yu, K. D. (2017). An AHP-based evaluation method for teacher training workshop on information and communication technology. *Evaluation and Program Planning*. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2017.04.002>
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Morris, C., & Swanwick, T. (2018). From the workshop to the workplace: Relocating faculty development in postgraduate medical education. *Medical Teacher*. <https://doi.org/10.1080/0142159X.2018.1444269>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*.
- Putra, U. S., & Masruri, M. S. (2019). The Effectiveness Comparison Between Inquiry And Problem Based Learning Towards Geography Learning Outcomes. *Geosfera Indonesia*. <https://doi.org/10.19184/geosi.v4i2.10849>
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. PT Raja Grafindo.
- Rusman. (2012). *Pendekatan Dan Model Pembelajaran* (pp. 1–53).
- Rutoto, S. (2007). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Universitas Muria Kudus.

- Sari, N. E., & Suryana, D. (2019). Thematic Pop-Up Book as a Learning Media for Early Childhood Language Development. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*. <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.04>
- Setiawan, A. P., & Ulhaq, M. M. Z. (2018). Animation. *Simulasi Digital*.
- Sugiyono. (2011a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2011b). *Metode Penelitian Pendidikan ( Pendekatan. Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Susskind, J. E. (2005). PowerPoint's power in the classroom: Enhancing students' self-efficacy and attitudes. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.-compedu.2004.07.005>