

Training on Creating Interactive Learning Media Based on Visual Basic Power Point at SMK Negeri 3 Bantaeng

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Visual Basic Power Point di SMK Negeri 3 Bantaeng

Astuty*

Program Studi Teknik Listrik dan Instalasi, Akademi Komunitas Industri Manufaktur Bantaeng, Indonesia

*e-mail: astutymahyuddin@akom-bantaeng.ac.id

Abstract

Appropriate learning media may support the achievement of learning outcomes. Computers are cutting-edge products that are equipped with various software that can provide many conveniences in learning activities. The availability of facilities at SMK Negeri 3 Bantaeng is adequate but not yet used optimally. Lack of training for teachers, especially in the use of technological information as a learning medium, means it is necessary to carry out community service activities involving teachers at SMK Negeri 3 Bantaeng. The guidance method in the practice of making learning media is applied in this service activity. The Visual Basic Power Point application training which was attended by teachers from various educational backgrounds ran inductively even though there were obstacles related to teachers' understanding of the use of Visual Basic which requires programming language skills. Some displays created using VBAppt are more interesting than conventional methods and can be used in the classroom during the learning process.

Keywords: learning activities, learning media, visual basic power point.

Abstrak

Media pembelajaran yang tepat dapat mendukung tercapainya capaian pembelajaran. Komputer sebagai produk mutakhir yang dilengkapi dengan berbagai software yang mampu memberikan banyak kemudahan dalam aktivitas pembelajaran. Ketersediaan fasilitas di SMK Negeri 3 Bantaeng sudah memadai namun belum digunakan secara optimal. Kurangnya pelatihan yang diikuti oleh guru khususnya dalam pemanfaatan informasi teknologi sebagai media pembelajaran, maka perlu untuk dilaksanakan kegiatan pengabdian dengan melibatkan guru-guru yang ada di SMK Negeri 3 Bantaeng. Metode bimbingan dalam praktik pembuatan media pembelajaran diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini. Pelatihan aplikasi Visual basic Power Point yang diikuti oleh guru dari berbagai latar belakang pendidikan berjalan secara kondusif meskipun terdapat kendala terkait pemahaman guru terhadap penggunaan Visual Basic yang membutuhkan kemampuan bahasa pemrograman. Beberapa tampilan tayang yang dibuat menggunakan VBAppt lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional dan dapat digunakan di dalam kelas saat proses belajar berlangsung

Kata kunci: media pembelajaran, proses pembelajaran, visual basic power point.

1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran dikatakan interaktif apabila terjadi komunikasi timbal balik (*reciprocal*) antara pendidik dan peserta didik. Peran media pembelajaran sangat krusial dalam menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif. Selain berperan sebagai alat bantu dalam menyajikan materi, media juga berperan untuk memberi stimulasi dan motivasi kepada siswa sehingga memungkinkan terjadinya komunikasi yang interaktif (Meling, 2019). Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan ayang mampu mendukung materi pelajaran yang berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang dipilih sebaiknya praktis dan luwes serta pendidik terampil menggunakannya (Sapriyah, 2019).

Media pembelajaran menjadi bagian yang mengalami dinamika seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Di era digitalisasi, teknologi telah memberikan dinamika terhadap media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi pembelajaran yang lebih interaktif di dalam kelas. Siswa dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru di dalam menyampaikan materi memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran (Novriandami et al., 2023). Tidak optimalnya penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran dapat menyebabkan kondisi pembelajaran yang monoton, kurang menarik bahkan memberikan efek pada pencapaian capaian pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis informasi teknologi (IT) sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa di era digital (Lillihata et al., 2022). Media pembelajaran berbasis IT yaitu media pembelajaran yang terdiri dari komponen elektronika dalam wujud perangkat keras dan lunak serta segala aktivitas yang melibatkan pengolahan data (Suryani, 2015).

Power point (ppt) merupakan salah satu software yang umumnya terpasang pada perangkat komputer dan dimanfaatkan sebagai alat presentasi berbasis multimedia (Wulandari, 2022). Seperti yang kita ketahui, aplikasi Power point dilengkapi fitur-fitur yang yang memungkinkan dilakukannya pengolahan teks, menyisipkan gambar, audio, animasi, video, dan tersedia efek yang dapat diatur. Aplikasi ini mudah diakses seara luring dan umumnya telah tersedia ketika Microsoft Office telah terpasang pada komputer. Meskipun demikian ppt jarang digunakan dalam menyajikan materi pembelajaran.

Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media power point dengan menggunakan media konvensional. Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media power point diperoleh rerata sebesar 83,87 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan konvensional dengan perolehan rerata sebesar 76,51. Dengan perbedaan rerata sebesar 7,36 (Nurwidayanti, 2018). Hasil belajar dengan menggunakan media power point lebih tinggi dari pada media konvensional. Penelitian lainnya dilakukan pada tahun 2018 (Sukarma et al., 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implikasi tes matematika yang dikembangkan melalui Power point Visual Basic for Application (VBA) dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pemanfaatan VBA pada pembelajaran matematika juga pernah dilakukan dan berhasil menunjukkan persentase respon peserta didik sebesar 79,83% dan hasil ketuntasan belajar peserta didik sebesar 96,88% (Mubarak & Zahroh, 2018). Aplikasi VBA macros power point juga layak digunakan sebagai media tes pada mata kuliah pengantar teknologi kelautan, karena memenuhi syarat sebagai media yang baik dengan rata-rata semua indikator yang diuji (Suhardi & Yusuf

Mappeasse, 2022). media pembelajaran yang cukup menarik yang dapat dimanfaatkan dalam hybrid learning ini adalah dengan menggunakan aplikasi Power point interaktif yang terbukti mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan prestasi belajar mereka.

Ketersediaan fasilitas di SMK Negeri 3 Bantaeng cukup memadai namun pemanfaatannya tidak optimal. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Bantaeng menjabarkan bahwa frekuensi keikutsertaan guru dalam mengikuti pelatihan tingkat lokal dan nasional masih sangat rendah. Media pembelajaran dalam menyampaikan materi menggunakan papan tulis. Rendahnya keterampilan dan frekuensi guru mengikuti pelatihan terkait pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran menjadi motivasi untuk melaksanakan kegiatan pengabdian dengan melibatkan guru SMK Negeri 3 Bantaeng berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan VBA ppt.

2. METODE

Bentuk kegiatan untuk memecahkan masalah adalah dengan melakukan kegiatan bimbingan, baik yang berbentuk teori maupun yang berbentuk praktek tentang pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan software Power point disertai dengan Modul power point. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode, yaitu:

- Ceramah, tanya jawab, dan diskusi; Metode ini digunakan pada saat penyajian materi-materi yang berbentuk pengetahuan dan pemahaman teoritis tentang bagaimana menyajikan materi dalam bentuk yang menarik berbasis power point;
- Demonstrasi; Metode ini digunakan untuk menyajikan dengan cara demonstrasi bagaimana cara menggunakan aplikasi VB Power point sebagai media dalam menyajikan materi pembelajaran. Di samping itu, setiap guru (peserta) dapat secara langsung mempraktekan cara membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Power point.



Gambar 1. Diagram pelaksanaan pelatihan

Kegiatan sebagai solusi atas persoalan yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan observasi awal secara langsung dengan mengunjungi sekolah mitra untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan sekolah mitra.
- b. Melakukan pertemuan dengan sekolah mitra untuk koordinasi perencanaan pelaksanaan kegiatan.
- c. Menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan dalam pelatihan termasuk materi tayang. Pada tahap ini, dilakukan kunjungan di sekolah untuk menyiapkan kelengkapan komputer dan software ppt.
- d. Melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan VBA power point. Demonstrasi teknik presentase materi dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis VBA power point.
- e. Melakukan kegiatan evaluasi untuk mengetahui efektivitas program penyuluhan dan pelatihan yang dilaksanakan, yakni sejauhmana tujuan yang ditetapkan sebelumnya telah tercapai. Di samping itu juga dapat diketahui unsur-unsur penunjang maupun penghambat dalam kegiatan tersebut.

Pelaksanaan evaluasi dilaksanakan secara langsung oleh pelaksana pada saat penyampaian materi penyuluhan yang dilakukan secara lisan dan pengamatan, yakni dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan ketika penyajian materi berlangsung untuk mengukur penguasaan peserta tentang apa yang sedang disajikan, sedangkan pengamatan dilakukan untuk menilai keterampilan peserta dalam merancang media pembelajaran berbasis VB Power point. Kriteria keberhasilan dapat diukur dari penguasaan dan pemahaman peserta tentang pengetahuan dan keterampilan yang diberikan, yakni terampil menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Di samping itu, evaluasi juga dilakukan terhadap keaktifan/keseriusan peserta dalam mengikuti segala kegiatan selama pelatihan berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penerapan VBA Power point diikuti oleh peserta yang merupakan guru dan tenaga pengajar SMK Negeri 3 Bantaeng. Kegiatan berlangsung secara kondusif karena didukung oleh ketersediaan komputer dan perangkat lunak Microsoft Power Point yang menjadi syarat terlaksananya kegiatan.

Suasana pelatihan cukup kondusif. Terciptanya ruang diskusi seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 menjadi wadah bagi guru yang memiliki hambatan dalam menggunakan fitur VBA. Selain guru yang memiliki latar belakang pendidikan terkait teknologi, kegiatan ini diikuti oleh guru produktif dan guru yang mengajarkan mata pelajaran *non science*. VBA/macros merupakan fitur yang terdapat pada power point yang membutuhkan kemampuan dalam memahami dan membuat bahasa pemrograman. Struktur pemrograman menjadi hal yang baru bagi beberapa guru khususnya yang berlatar belakang ilmu pengetahuan sosial. Hal ini menjadi kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Meskipun demikian, kegiatan ini tetap berlangsung dengan penuh antusias.



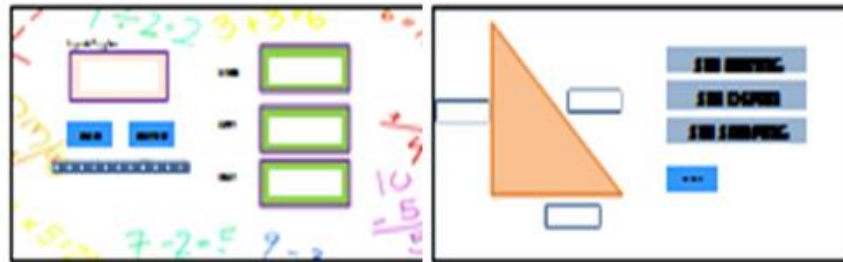
Gambar 2 Diskusi dengan peserta pelatihan

Sebagian besar guru masih belum pernah menggunakan ppt sebagai media penyajian materi. Sedangkan guru yang telah menggunakan ppt menyatakan belum tahu aplikasi VBA ppt. dalam proses pembelajaran guru di sekolah ini masih menggunakan pembelajaran dengan buku dan papan tulis. Meskipun sarana pendukung untuk penggunaan ppt telah tersedia, pemanfaatan media tersebut belum optimal.



Gambar 3 Demonstrasi VBA Power point

Demonstrasi penggunaan fitur ditunjukkan pada Gambar 3. Guru dapat secara langsung melakukan praktik sesuai instruksi yang diberikan. Selama proses pelatihan pembuatan media pembelajaran, tim pengabdian aktif mengawasi dan membantu peserta yang mengalami kesulitan saat menggunakan aplikasi VBA ppt.



Gambar 4. Kalkulator matematika berbasis VBA

Tahap terakhir pada kegiatan ini adalah evaluasi. Gambar 4 menunjukkan luaran dari kegiatan pelatihan VBA ppt. Luaran tersebut berupa kalkulator yang dapat digunakan untuk mengolah faktorisasi persamaan aljabar dan mengetahui panjang dan sudut yang terdapat pada segitiga siku-siku. Peserta diminta untuk menunjukkan hasil kerja di depan kelas. Hasil produk tersebut dievaluasi oleh tim baik kekurangan dan kelebihan hasil produk media pembelajaran. Dari evaluasi terkait keberhasilan kegiatan diperoleh umpan balik berikut.

- Guru mengharapkan kegiatan ini dapat berlanjut dan dalam durasi yang lebih lama.
- Kendala yang dihadapi adalah penulisan bahasa pemrograman.
- Media pembelajaran menggunakan VBA sangat menarik untuk diterapkan di dalam kelas

4. KESIMPULAN

Kegiatan mampu memberikan keterampilan penggunaan fitur VBA ppt bagi guru guru di SMK Negeri 3 Bantaeng. Beberapa tampilan tayang yang dibuat menggunakan VBAppt lebih menarik dibandingkan dengan metode konvensional dan dapat digunakan di dalam kelas saat proses belajar berangsur. Guru memiliki antusias yang besar untuk dapat membuat media pembelajaran memanfaatkan VBA ppt. Meskipun seluruh guru belum pernah menggunakan VBA ppt, setiap guru mampu menyelesaikan satu bahan tayang menggunakan VBAppt.

DAFTAR PUSTAKA

- Lillihata, S., Maria Karesina, D., Alfons, A., & Pulung, R. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis IT dalam meningkatkan Kemandirian Belajar siswa di era digital*.
- Meling, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mubarok, M. U., & Zahroh, U. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Power Point VBA pada Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel. *Prosiding Seminar Nasional Integrasi Matematika Dan Nilai Islami*, 2(1), 38–45.
- Novriandami, A., Jannah, M., Arrahma, A., Randa, G., & Nasir*, M. (2023). Development of Microsoft Power Point Interactive Media Based on Visual Basic for Application as Middle School Science Learning Media. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(3), 528–544. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v11i3.29927>
- Nurwidayanti, D. (2018). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR EKONOMI DITINJAU DARI GAYA BELAJAR SISWA SMA NEGERI. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105–114. <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>
- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Suhardi, I., & Yusuf Mappeasse, M. (2022). Pengembangan Instrument Kelayakan Modul Tes Menggunakan Aplikasi Power Point. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(Nomor 2), 8382–8389.
- Sukarma, V. S., Winarso, W., Jurusan, D., Matematika, P., Syekh, I., & Cirebon, N. (2018). PENGEMBANGAN TES MATEMATIKA BERBASIS POWER POINT VISUAL BASIC FOR APPLICATION (VBA) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA. *LEMMA : Letters of Mathematics Education*, 5(1), 84–99.
- Suryani, N. (2015). *Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Oleh : Nunuk Suryani 2*.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Power point Interaktif-sebagai Media Pembelajaran dalam Hybrid Learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(No.2), 26–32. <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>