

## **LANGKAH PRAKTIS PEMBUATAN MEDIA PRESENTASI YANG EFEKTIF DAN INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN**

Djoko Sri Bimo  
[ecampus@ut.ac.id](mailto:ecampus@ut.ac.id)  
UPBJJ – UT Semarang

### **Abstrak**

Sudah sepatutnya guru harus memiliki empat kompetensi, meliputi: pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional. Salah satu dari aspek kompetensi pedagogik adalah harus mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk pembelajaran. Jadi sangatlah perlu seorang guru untuk memahami berbagai strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat merangsang peserta didik dan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih bersemangat. Salah satu media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menjelaskan materi dan memperkuat pemahaman dan ingatan pembelajar adalah media visual proyeksi berupa aplikasi *PowerPoint*. Namun demikian, pemanfaatan aplikasi *PowerPoint* selama ini oleh guru tidak memperhatikan aspek keefektifan slide yang dibuat, seperti: tidak menggunakan desain, posisi, warna, dan gaya slide yang standard, tidak menggunakan warna-warna yang selaras, dan tidak menggunakan efek, transisi, dan animasi selayaknya. Di samping itu, aplikasi *PowerPoint* oleh guru kebanyakan hanya digunakan untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana pengguna hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang ada dalam media tersebut secara mandiri. Dengan gaya penyajian *PowerPoint* yang efektif dan berbeda dengan sedikit sentuhan kreativitas berupa pemanfaatan Macro VBA (*Visual Basic Applications*) akan membuat media presentasi yang biasa menjadi luar biasa dan interaktif sekaligus dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri. Tulisan ini mengulas langkah praktis dan mudah membuat suatu media presentasi yang efektif dan interaktif yang dapat mendukung keterlibatan interaksi siswa dan guru menjadi efektif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

**Kata Kunci:** PowerPoint, Bahan Ajar Interaktif, *Macro Visual Basic*

### **A. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi memiliki dampak pada berbagai bidang kehidupan manusia. Hampir seluruh kegiatan manusia sekarang ini tidak lepas dari penggunaan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi bagi kehidupan manusia adalah pemanfaatan teknologi untuk pendidikan. Teknologi digunakan dalam dunia pendidikan sebagai media untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi untuk pendidikan misalnya penggunaan kertas, mesin cetak, radio, video taperecorder, film, televisi, *overhead projector* (OHP), dan komputer baik dalam bentuk *computer assisted instruction* (CAI), *computer based instruction* (CBI) maupun E-

*learning*. Pada hakikatnya alat-alat tersebut tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi alat-alat tersebut ternyata dapat dimanfaatkan dalam proses pendidikan, bahkan dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kualitas hasil pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut untuk memiliki kemampuan menguasai teknologi. Dengan penguasaan teknologi, maka guru dapat menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Salah satu penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan teknologi sebagai media. Media pembelajaran merupakan sarana dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan baik sesuai dengan tujuannya. Media pembelajaran dapat pula diartikan sebagai sarana agar informasi yang akan disampaikan dalam pembelajaran bisa tersampaikan. Media pembelajaran yang baik dapat mempermudah informasi yang sulit dipahami, kompleks atau sulit dicerna dapat muda dimengerti oleh peserta didik.

Teknologi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah penggunaan komputer. Komputer merupakan suatu perangkat pengolah data yang dapat didesain dikembangkan untuk membantu manusia menjalankan aktivitasnya. Komputer telah banyak digunakan dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Perubahan yang cepat atau revolusi teknologi komputer telah membantu meringankan tugas-tugas dan pekerjaan manusia. Komputer tidak lagi hanya untuk keperluan komputasi saja, tetapi lebih dari itu dapat digunakan untuk keperluan mengolah data, menyimpan data dan penyajian (presentasi) data dan informasi.

Penggunaan teknologi komputer yang dapat dirasakan dalam pembelajaran adalah dalam penggunaan komputer untuk proses belajar seperti presentasi mengajar. Presentasi mengajar menggunakan komputer menimbulkan rasa senang karena peserta didik merasa senang. Rasa senang yang dialami peserta didik karena dalam komputer menyediakan aplikasi-aplikasi yang bagus dan menarik sehingga peserta didik tidak cepat bosan, sebaliknya justru merangsang peserta didik ingin mengerti lebih banyak lagi. Dengan tertariknya dan senangnya siswa dalam proses belajar diharapkan peserta didik menjadi lebih unggul dibidangnya, lebih cerdas dan lebih mampu melihat persoalan dari segi lain, kini dan akan datang.

Agar pemanfaatan komputer dapat maksimal digunakan dalam pembelajaran, maka perlu bagi seorang guru untuk tidak gagap teknologi (gaptek). Guru perlu memiliki kompetensi terhadap Teknologi Informasi Komputer (TIK). Kompetensi dapat diartikan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak. Arti lain dari kompetensi adalah spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya didalam pekerjaan sesuai dengan standar kinerja yang dibutuhkan oleh lapangan. Dengan demikian kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas guru yang sebenarnya. Kompetensi terus akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap profesional dalam memajukan fungsi sebagai guru. Berdasarkan pengertian tersebut, Standar Kompetensi Guru adalah suatu pernyataan tentang kriteria yang dipersyaratkan, ditetapkan, dan disepakati bersama dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi seorang tenaga

kependidikan sehingga layak disebut kompeten (Departemen Pendidikan Nasional, 2004)

Penguasaan Teknologi Informasi dan komputer merupakan bagian dari tuntutan seorang guru. Pada Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru, menyatakan bahwa “Kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi”. Aspek-aspek kompetensi yang harus dimiliki (dipenuhi) guru, yang berkaitan dengan TIK adalah pada kompetensi pedagogik : “ pemanfaatan teknologi pembelajaran”, dan pada kompetensi sosial : “ menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional”. Dengan demikian, penguasaan (pemanfaatan) TIK oleh guru dalam pembelajaran sangat penting.

Dengan penguasaan TIK oleh guru maka guru dapat memanfaatkan Komputer untuk media pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang ada pada teknologi khususnya komputer dapat memfasilitasi guru dalam membuat media pembelajaran. Salah satu aplikasi dalam komputer yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah penggunaan media Powerpoint. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam *Microsoft Office*. *Microsoft PowerPoint* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Aplikasi ini banyak digunakan, apalagi oleh kalangan pebisnis, perkantoran, para pendidik, siswa, dan *trainer*. Seperti yang dikemukakan Asih Widi Harini (2011:1), *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.

Menurut Muhroghibi (2011) secara teoritis, sejauh ini *Microsoft PowerPoint* di dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya : (a) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto. (b) lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, (c) pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik. (d) guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, (f) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, (g) dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket/Flashdisk), sehingga praktis untuk di bawa ke mana-mana.

Powerpoint merupakan media yang menarik untuk pembelajaran. Aplikasi Powerpoint sangat familiar dikalangan pendidik dalam melakukan presentasi pembelajaran. Namun penggunaan Powerpoint oleh guru kurang menarik lagi karena pembuatannya yang sangat sederhana tanpa adanya desain yang menarik dan interaktif yang mampu membuat peserta lebih tertarik dan bisa belajar mandiri. Perlu pengetahuan teknologi yang lebih bagi seorang guru untuk lebih kreatif dalam pembuatan Powerpoint sebagai bahan media pembelajaran. Komputer menyediakan aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik dan atraktif agar media lebih efektif.

Aplikasi yang mendukung dalam pembuatan Powerpoint yang lebih menarik dan atraktif adalah penggunaan Macro Visual Basic. Dalam makalah ini akan dibahas bagaimana langkah membuat media pembelajaran berupa presentasi yang menarik, efektif dan interaktif.

## **B. PEMBELAJARAN MELALUI PRESENTASI**

Pembelajaran adalah proses pemberian informasi. Salah satu metode yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran adalah presentasi. Presentasi adalah suatu kegiatan berbicara di hadapan banyak hadirin. Berbeda dengan pidato yang lebih sering dibawakan dalam acara resmi dan acara politik, presentasi lebih sering dibawakan dalam acara bisnis atau promosi. Presentasi berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti menyajikan atau mengemukakan. Atau secara jelasnya presentasi bisa diartikan menyajikan atau mengemukakan informasi kepada orang lain dengan tujuan bermacam-macam seperti, memberi tahu, mempengaruhi ataupun mengajak (persuasif). Namun demikian pada saat ini presentasi juga dilakukan dalam proses pembelajaran, baik yang dilakukan oleh guru maupun peserta didik.

Tujuan dari presentasi adalah ; (1) Menyampaikan informasi. Banyak pendidik dan peserta didik yang melakukan presentasi hanya bertujuan menyampaikan informasi saja. Informasi/pesan yang disampaikan bisa bersifat biasa, penting atau bahkan rahasia. Melalui informasi maka diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu seorang baik secara individu maupun mewakili kelompoknya harus memiliki keahlian sesuai dengan tujuan presentasi. Dalam proses pembelajaran, informasi dari seorang presentasi sangat penting bagi warga kelas. (2). Meyakinkan pendengar. Presentasi yang dilakukan berisikan informasi-informasi, data-data dan bukti-bukti yang disusun secara logis sehingga informasi yang disampaikan dapat membuat seseorang atau kelompok orang merasa yakin. Semula yang awalnya memiliki unsur ketidakjelasan dan ketidakpastian sehingga ketika diadakan presentasi oleh pembicara, seseorang/kelompok orang tersebut menjadi yakin atas informasi yang diberikan. Misal ketika seorang guru atau sekelompok peserta didik melakukan presentasi kelompok, maka peserta didik yang lain menjadi lebih yakin dengan materi yang sedang dipelajari. (3) Menghibur pendengar. Pada era globalisasi ini banyak acara-acara hiburan pada penayangan televisi. Acara hiburan tersebut dipimpin oleh presenter yang handal, tujuannya untuk menghibur para penonton. Presenter dituntut untuk melakukan pembicaraan yang sifatnya menghibur tetapi relevan dan profesional sehingga para penonton televisi dapat menikmati acara tersebut. Selain acara televisi, acara hiburan yang lainnya dapat kita temukan pada pesta perayaan-perayaan. Contoh: pesta perayaan pernikahan, ulang tahun dan lain-lain. Presenter ditugaskan untuk berbicara dan menyelipkan kata-kata yang dapat menghibur para tamu yang hadir pada pesta perayaan tersebut. Sedikit berbeda dengan presentasi yang dilakukan di dalam kelas, seorang presenter tidak harus menggunakan kata-kata yang bersifat menghibur aka tetapi bisa cukup dengan kata-kata yang komunikatif. Untuk lebih menghibur penonton agar tidak mudah jenuh, maka jika presentasi dilengkapi dengan media gambar maka suasananya akan lebih tertolong. (4). Memotivasi dan menginspirasi pendengar untuk melakukan suatu tindakan.

Demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran, seorang guru dituntut untuk mengarahkan dan membimbing para peserta didiknya agar dapat belajar secara maksimal dan tidak lupa untuk memperhatikan kualitas belajarnya. Selain diberi arahan dan bimbingan, seorang guru juga dapat melakukan motivasi agar para peserta didiknya dapat belajar dengan semangat yang tinggi. Kegiatan memotivasi tersebut dapat

dilakukan dengan mengadakan suatu forum. Forum tersebut terdiri dari para peserta didiknya yang bertindak sebagai pendengar, sedangkan yang bertindak sebagai pembicara yaitu pihak guru atau peserta maupun sekelompok peserta didiknya yang sudah diberi arahan oleh guru. (5). Menyampaikan pesan.

Tujuan presentasi yang kelima yaitu menyampaikan pesan. Hal ini dilakukan karena proses pembelajaran bukan sekedar transfer ilmu pengetahuan dari seorang guru atau sekelompok peserta didik kepada warga kelas, akan tetapi juga sarana untuk menyampaikan pesan moral. Guru atau peserta didik yang melakukan presentasi dibantu dengan alat bantu peraga ataupun media untuk memudahkan penyampaian pesan. (6). Membuat suatu ide atau gagasan. Presentasi yang dilakukan hanya bertujuan untuk memunculkan suatu ide/gagasan dari para peserta pendengar. Tipe tujuan ini biasanya diterapkan pada materi pelajaran yang memerlukan pemecahan atau solusi dari orang lain. Forum yang dilakukan sering dikenal dengan istilah diskusi. (7). Menyentuh emosi pendengar. Tujuan yang ketujuh yaitu untuk menyentuh emosi para peserta didik. Dalam hal ini pembicara atau presenter bertugas untuk melakukan pembicaraannya yang dapat menyentuh perasaan/emosi seseorang. Sebagai contoh pembicara melakukan presentasi kepada para pendengar mengenai korban bencana, demonstrasi, kelaparan, gelandangan, tuna pendidikan dan lain-lain. Presentasi yang dilakukan pembicara membuat pendengar merasa tersentuh untuk membantu para korban bencana dengan cara menyumbangkan sebagian hartanya. (8). Memperkenalkan diri. Presentasi juga dapat ditujukan hanya sekedar untuk memperkenalkan jati diri bagi yang melakukan presentasi, baik secara individual maupun kelompok.

### **C. MEDIA PEMBELAJARAN**

Dalam melakukan presentasi dibantu oleh media. Pengertian media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instructional media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Penggunaan Media dalam pembelajaran adalah dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar-mengajar. Beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dalam pemilihan media dalam pembelajaran adalah (1) media pengajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. (2) media pengajaran tersebut merupakan media yang dapat dilihat atau didengar, (3) media pengajaran yang digunakan dapat merespon peserta didik, (4) media pengajaran juga harus sesuai dengan kondisi individu peserta didik, (5) media pengajaran tersebut merupakan perantara (medium) dalam proses pembelajaran peserta didik.

Media belajar dapat digolongkan menjadi beberapa jenis jika dilihat dari berbagai sudut pandang yaitu : (1). dilihat dari jenisnya media dapat digolongkan menjadi media audio, media visual dan media audio visual . (2). dilihat dari gaya liputnya media dapat digolongkan menjadi media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya liput yang terbatas dengan ruang dan tempat dan media pengajaran individual. (3). dilihat dari bahan pembuatannya media dapat digolongkan menjadi media sederhana

(murah dan mudah memperolehnya) dan media kompleks. (4). dilihat dari bentuknya media dapat digolongkan menjadi media grafis (dua dimensi, media tiga dimensi dan media elektronik.

Salah satu contoh media belajar audio visual tersebut adalah dengan menggunakan komputer atau yang lebih dikenal dengan media pembelajaran berbantuan komputer. Komputer adalah hasil dari kemajuan teknologi elektronika dan informatika yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menulis, menggambar, menyunting gambar atau foto membuat animasi, mengoperasikan program analisis ilmiah, simulasi dan untuk kontrol peralatan. Perkembangan teknologi komputer baik hardware maupun software saat ini sangat mendukung untuk mengembangkan model pembelajaran *edutainment* (*education entertainment*) sekaligus sebagai media pembelajarannya.

#### **D. MICROSOFT POWERPOINT**

Perkembangan teknologi yang makin pesat menawarkan berbagai macam aplikasi dalam komputer yang bisa digunakan dalam pembelajaran. *Powerpoint* merupakan salah satu media presentasi yang menarik. Media yang digunakan dalam presentasi adalah media *Powerpoint*.

Microsoft *PowerPoint* adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Media *powerpoint* bisa membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena media *powerpoint* akan membantu dalam pembuatan slide, *outline* presentasi, presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk *clipart* yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer. *PowerPoint* adalah alat bantu presentasi, biasanya digunakan untuk menjelaskan suatu hal yang dirangkum dan dikemas dalam slide *PowerPoint*. Sehingga pembaca dapat lebih mudah memahami penjelasan kita melalui visualisasi yang terangkum di dalam slide.

Kemudahan yang didapat dari penggunaan *Powerpoint* untuk media presentasi adalah (1) dapat menyimpan banyak waktu untuk orang yang dinyatakan akan digunakan jenis lain visual bantuan-tangan yang ditarik atau mekanis mengeset slide, papan tulis atau proyeksi overhead. (2) kemudahan penggunaan juga mendorong mereka yang dinyatakan tidak akan menggunakan alat bantu visual, atau tidak akan memberikan presentasi sama sekali, untuk membuat presentasi.

Keunggulan *Powerpoint* yaitu salah satu fitur menyediakan kemampuan untuk membuat presentasi yang meliputi musik yang memainkan seluruh presentasi atau efek suara untuk slide tertentu. Selain kemampuan untuk menambahkan file suara, presentasi dapat dirancang untuk berjalan, seperti film, sendiri. *Powerpoint* memungkinkan pengguna untuk merekam slide show dengan narasi dan laser pointer. Pengguna dapat menyesuaikan tampilan slide untuk menampilkan slide dalam urutan yang berbeda dari awalnya dirancang dan memiliki slide muncul beberapa kali. *Microsoft* juga menawarkan kemampuan untuk menyiarkan presentasi untuk pengguna tertentu melalui link dan *Windows Live*. Dan kelebihan yang lain dari *powerpoint* adalah sebagai berikut ; (1) praktis, dapat dipergunakan untuk semua ukuran kelas, (2) memberikan kemungkinan

tatap muka dan mengamati respons siswa (3) memiliki variasi teknik penyajian yang menarik dan tidak membosankan (4) dapat menyajikan berbagai kombinasi clipart, picture, warna, animasi dan suara sehingga membuat siswa lebih tertarik (5) dapat dipergunakan berulang-ulang.

Dari kelebihan yang ada pada media *Powerpoint* maka hampir semua kalangan telah menggunakan *Powerpoint*. Namun teknologi makin berkembang, Perkembangan teknologi menawarkan *powerpoint* dengan tampilan yang lebih menarik yaitu adanya program makro *Visual Basic Application*. Menurut kamus wikipedia *Microsoft Visual Basic for Applications* (VBA) adalah sebuah turunan bahasa pemrograman Visual Basic yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan dirilis pada tahun 1993, atau kombinasi yang terintegrasi antara lingkungan pemrograman (*Visual Basic Editor*) dengan bahasa pemrograman (*Visual Basic*) yang memudahkan user untuk mendesain dan membangun program *Visual Basic* dalam aplikasi utama *Microsoft Office*, yang ditujukan untuk aplikasi-aplikasi tertentu. VBA didesain untuk melakukan beberapa tugas, seperti halnya mengkustomisasi sebuah aplikasi layaknya *Microsoft Office* atau *Microsoft Visual Studio*. Kegunaan VBA adalah mengotomatisasi pekerjaan. Pekerjaan yang dimaksud adalah pekerjaan yang dilakukan secara berulang-ulang dan pekerjaan yang kompleks. VBA berbeda dengan *Microsoft Visual Basic*, *Microsoft Visual Basic* memberi banyak pemrograman dan fungsi tingkat lanjut hingga *Microsoft Visual Basic* dapat dihasilkan program yang lebih kompleks untuk sistem operasi *Microsoft Windows* maupun *Office*. Sedangkan VBA hanya dapat dibangun pada aplikasi utama *Microsoft Office* mengendalikan fungsi aplikasi tersebut melakukan serangkaian objek terprogram. Versi VBA terbaru saat ini adalah versi 6.3 yang dirilis pada tahun 2001, yang mendukung semua program dalam *Microsoft Office*, yakni *Microsoft Excel*, *Microsoft Access*, *Microsoft Word*, *Microsoft Outlook*, *Microsoft FrontPage*, serta *Microsoft PowerPoint* dan juga *Microsoft Visual Studio*.

Dengan macro visual basic application maka tampilan *Powerpoint* akan lebih menarik dan atraktif. Dalam *Visual basic Application* maka pengguna dapat ikut berinteraksi. Berbeda dengan *point* biasa yang tanpa memanfaatkan *macro Visual Basic Application*. Pada *powerpoint* tanpa menggunakan *macro Visual Basic Application* maka pembelajaran hanya searah, artinya siswa hanya bisa melihat tampilan slide tanpa melakukan umpan balik atau berinteraksi langsung dengan pembelajaran yang sedang ditayangkan dalam media.

Macro pada dasarnya adalah sebuah perintah khusus atau jalan pintas untuk memproses serangkaian tindakan. *Powerpoint* dengan *macro Visual Basic Application* menawarkan bentuk simulasi sehingga pembelajaran lebih efektif, menarik, dan interaktif. Aplikasi *Visual Basic* (VBA) untuk *Microsoft Office Powerpoint* selama ini banyak digunakan untuk membuat soal evaluasi, di mana nilai siswa akan muncul otomatis ketika selesai mengerjakan soal. Ternyata, masih banyak sekali kedahsyatan Aplikasi *Visual Basic* (VBA) untuk *Microsoft Office Powerpoint* yang masih belum tersentuh. Di antaranya dengan VBA kita bisa membuat berbagai simulasi menarik. Simulasi untuk matematika dan fisika di antaranya (a) menghitung luas bangun datar, (b) menghitung keliling bangun datar, (c) menghitung jarak, kecepatan, dan waktu pada gerak, (d) menghitung besarnya massa jenis, massa, maupun volume benda.

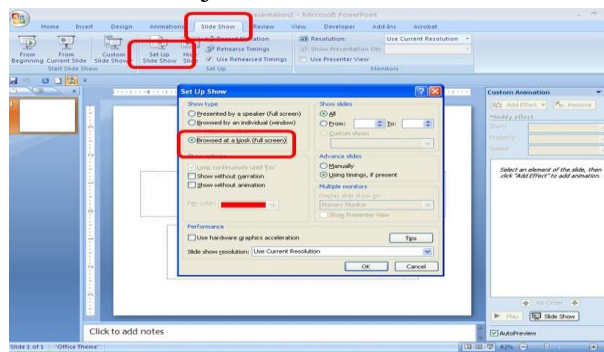
Dengan menguasai program *macro Visual Basic Application* khususnya untuk Powerpoint maka media presentasi yang dihasilkan akan lebih menarik. Dan sudah seharusnya guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk belajar teknologi agar mampu membuat media yang efektif, menarik dan interaktif dengan tujuan pembelajaran dapat berjalan lancar tanpa rasa bosan pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai. *Macro Visual Basic Application Powerpoint* merupakan alternatif pilihan dalam pemilihan media pembelajaran.

### E. LANGKAH PRAKTIS

Langkah-langkah praktis pembuatan media presentasi yang efektif dan interaktif dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui tahapan berikut ini:

#### 1. Menyiapkan Slide

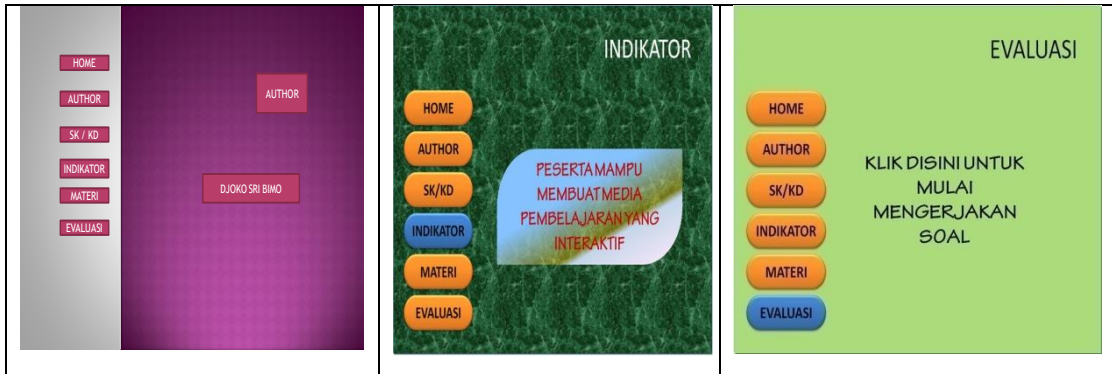
- a) menonaktifkan klik sembarang tempat / tombol, menekan mouse atau keyboard dalam membuat slide bahan ajar interaktif.



- b) dengan menekan tombol yang dibuat / disiapkan, slide hanya akan berpindah ke slide lainnya.
- c) cara menonaktifkan adalah: klik **“Slide Show”** > **“Set up Slide Show”** > Pilih **“Browsed at a kiosk (full screen)”** > **OK**.
- d) copy slide yang sudah dinonaktifkan sebanyak slide yg diperlukan.
- e) beri judul masing2 slide dengan: *HOME, AUTHOR, SK/KD, INDIKATOR, MATERI, EVALUASI*

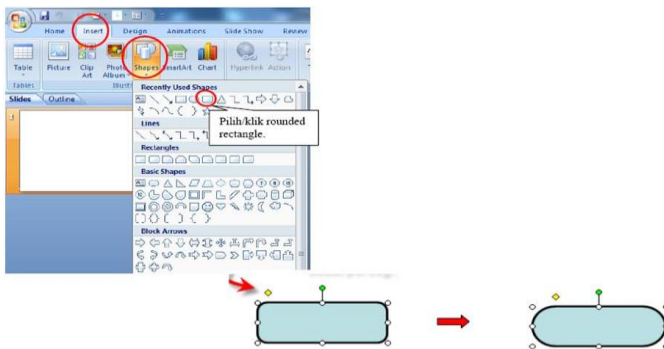




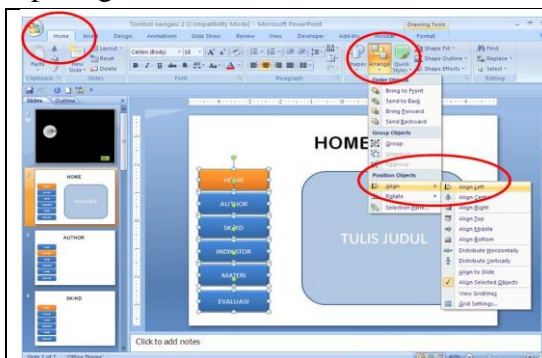


## 2. Menyiapkan Tombol

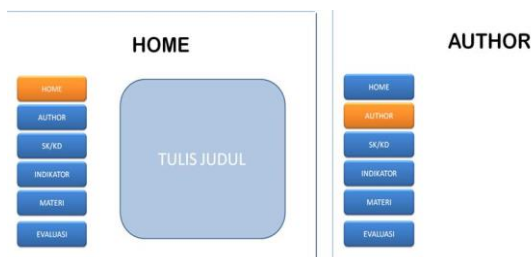
- buat tombol menggunakan *Shapes Rectangle*, beri warna dan efek



- Atur posisi menggunakan menu *Home > Arrange > Align*, sehingga tertata seperti gambar di bawah.



- Klik masing2 tombol, pilih menu *Insert > Action > centang Highlight* pada *Mouse Click & Mouse Over*, kecuali pada nama slide & tombol yg sama.
- Copy tombol2 tsb ke semua slide, beri warna beda pada slide yang sama dengan tombolnya

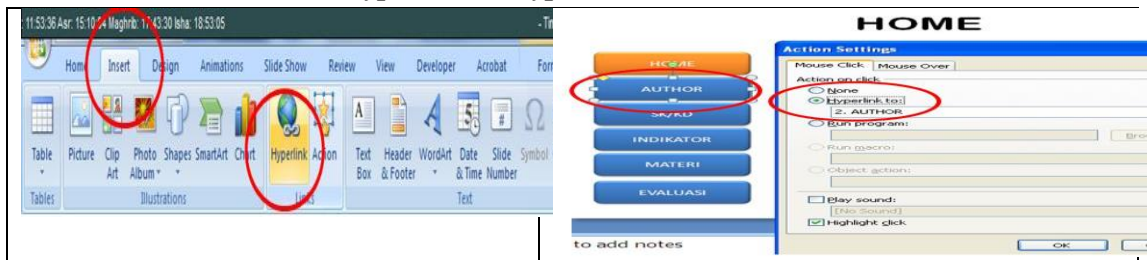


## 3. Menyiapkan Hyperlynk

Adalah menghubungkan Tombol ke slide-slide yang sesuai.

- Tombol *Author* → *Slide Author*
- Tombol *SK/KD* → *Slide SK/KD*

- Tombol *Indikator* → *Slide Indikator*
- Tombol *Materi* → *Slide Materi*
- Tombol *Evaluasi* → *Slide Evaluasi*
- Pilih tombol *Author* pada slide HOME
- Mengapa langsung memilih tombol “*Author*” dan tidak memilih tombol “*Home*” untuk dibuat hyperlink?
- Karena pada saat ini Anda sedang berada pada slide 1 dengan judul “*Home*”, jadi tidak perlu *hyperlink* dari “*Home*” ke “*Home*” kecuali dari slide lainnya (slide 2 dst).
- Klik menu *Insert > Hyperlink > Hyperlink to Author*



- Dengan cara yang sama lakukan untuk tombol SK/KD dan seterusnya.

4. Membuat Soal dengan *Macro VBA (Visual Basic Applications)*

- Aktifkan menu “*Developer* dengan cara : klik *Office button > Powerpoint options > centang Show developer tab in the Ribbon.*

The screenshot shows the 'PowerPoint Options' dialog box. The 'Developer' section is expanded, and the checkbox for 'Show Developer tab in the Ribbon' is checked and circled in red. The 'OK' button at the bottom right is also circled in red.


Contoh Desain evaluasi sederhana untuk 10 soal evaluasi

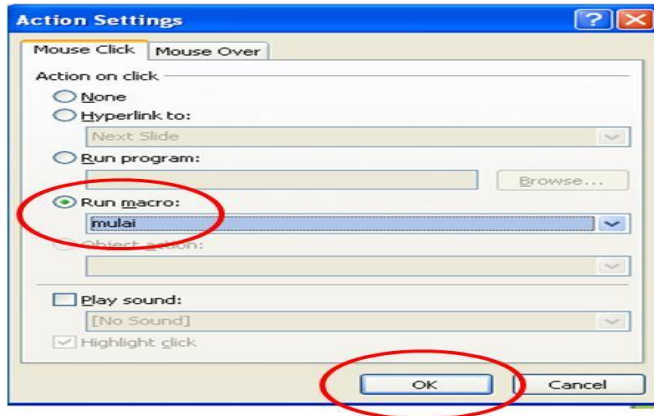
No	Urutan Slide	Keterangan	Navigasi
1	1	Cover	Tombol start
2	2	Soal 1	Tombol pilihan jawaban :
3	3	Soal 2	Tombol pilihan jawaban :
4	4	Soal 3	Tombol pilihan jawaban :
5	5	Soal 4	Tombol pilihan jawaban :
6	6	Soal 5	Tombol pilihan jawaban :
7	7	Soal 6	Tombol pilihan jawaban :
8	8	Soal 7	Tombol pilihan jawaban :
9	9	Soal 8	Tombol pilihan jawaban :
10	10	Soal 9	Tombol pilihan jawaban :
11	11	Soal 10	Tombol pilihan jawaban :
12	12	Nilai	Tombol Nilai

- Pada Slide 1 buat tombol **Mulai** menggunakan *Shapes > Action Button*.
- Buat Macronya: *Developer > Macros > Mulai > Create*
- Tulis *script* yang ada dalam lingkaran di bawah ini:

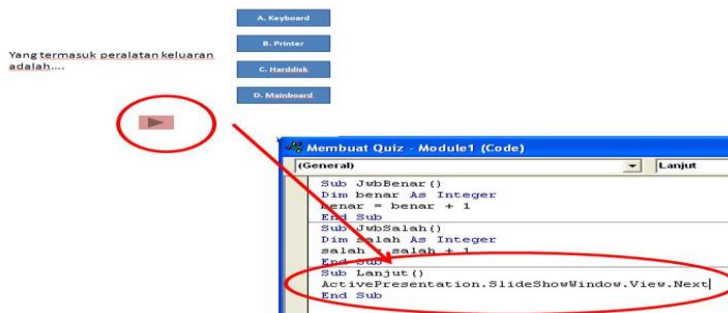
```

Public benar As Integer
Public salah As Integer
Sub Mulai()
    benar = 0
    salah = 0
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
Sub JwbBenar()
    benar = benar + 1
End Sub
Sub JwbSalah()
    salah = salah + 1
End Sub
Sub Lanjut()
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
    
```


- Pilih tombol **Mulai**  > **Insert** > **Action** > klik **Run macro** > pilih **mulai** > **OK**.



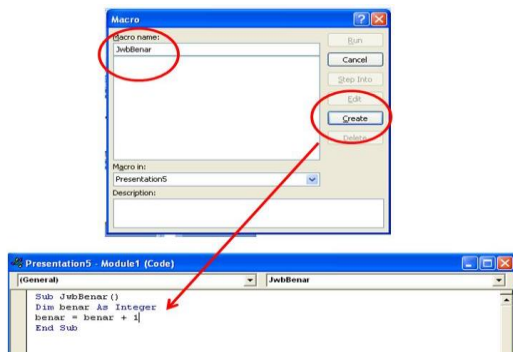
- Pada Slide 2 dst (tempat **Soal 1 dst**) buat tombol **Next** menggunakan **Shapes** > **Action Button**.
- Buat Macronya: **Developer** > **Macros** > **Lanjut** > **Create**
- Klik 2 kali button tersebut, buat script seperti dalam lingkaran sebagai berikut :



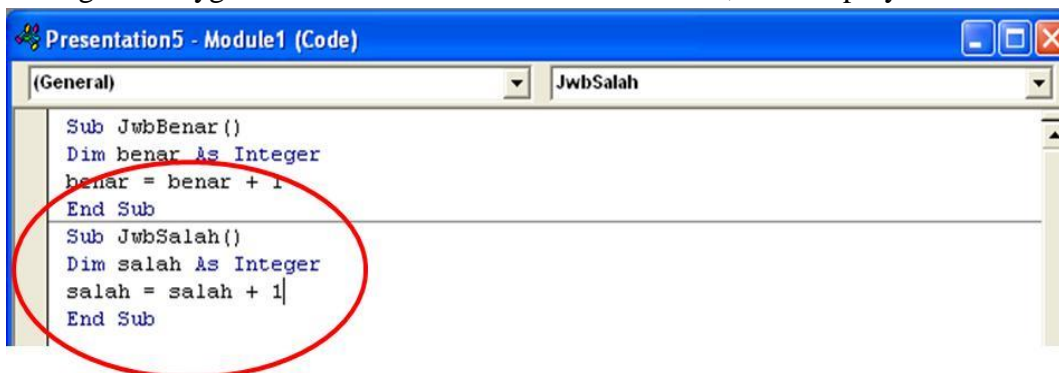
- Buat soal 1 dst beserta tombol pilihan (A,B,C,D,E) untuk kotak jawaban dengan menggunakan **Shape** > **Action Button** > **Custom**

<p><b>SOAL 1</b></p> <p>Manakah peralatan di bawah ini yang termasuk Input Device ?</p>  <p>A B C D</p>	<p><b>SOAL 2</b></p> <p>Yang termasuk Output Device adalah ...</p> <p>A Harddisk B Printer C Keyboard D CPU</p>
--	---

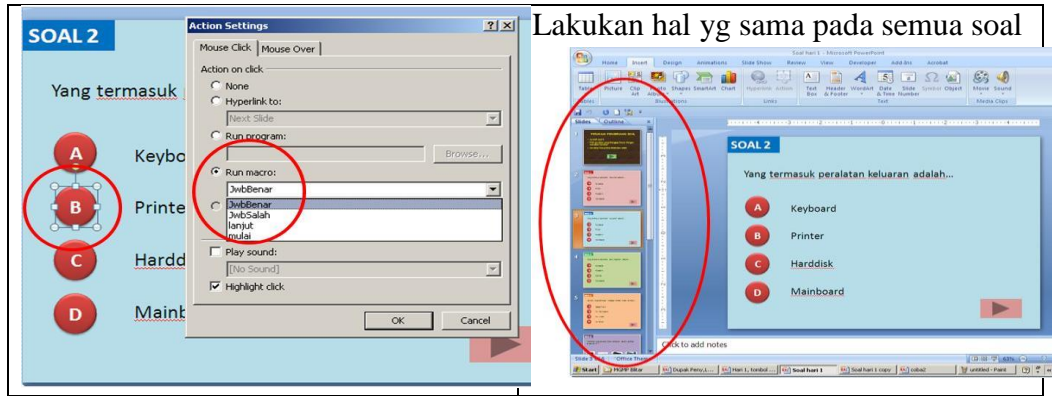
- Dan seterusnya.
- Buat Macro Jawaban benar: **Developer > Macros > JwbBenar > Create**, tulis script seperti di bawah ini.



- Dengan cara yg sama buat Macro untuk Jawaban salah, dan scriptnya :



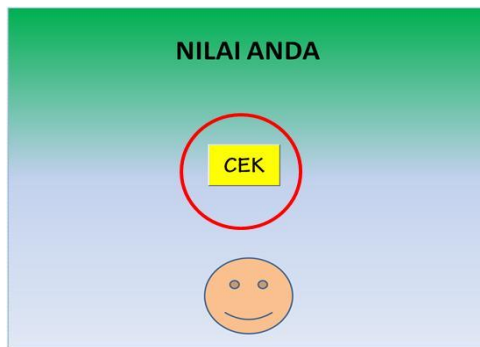
- Klik tombol Jawaban: **Insert > Action Settings > klik Run Macro > pilih JwbBenar** untuk tombol yg jawabannya benar, dan pilih **JwbSalah** untuk tombol yg jawabannya salah.



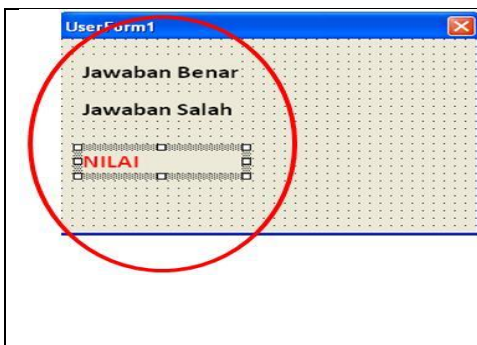
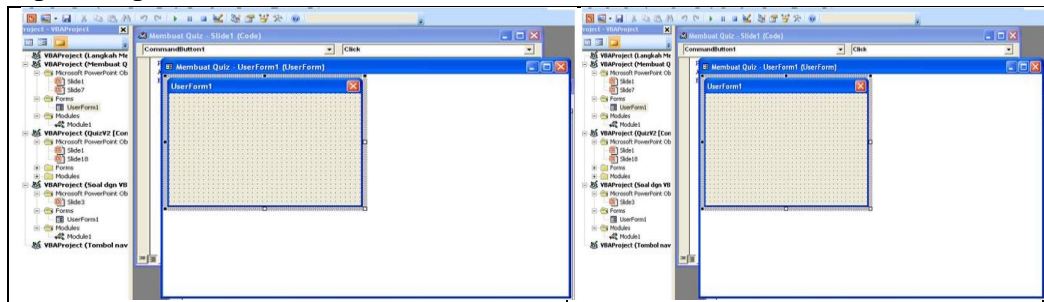
Di slide terakhir setelah soal selesai, Buat tombol **CEK** menggunakan menu

*Developer > Controls > Command Button*

**CEK**



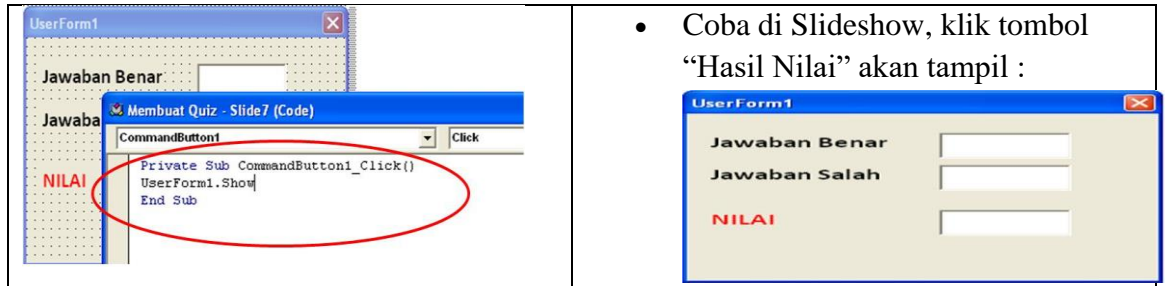
- Klik menu *Developer > Visual Basic > Insert > User Forms*, akan muncul tampilan seperti di bawah ini:



- Buat kotak di samping kanannya menggunakan *Text Box* pada *Toolbox*



- Pengaturan huruf dan warna pada *User Form*: klik kanan > *Properties*
- Klik 2 kali tombol “CEK,” tuliskan script sbb:



- Coba di Slideshow, klik tombol “Hasil Nilai” akan tampil :

### 5. Membuat Skor

- Klik 2 kali tombol CEK, tulis script:

```

Membuat Quiz - Slide7 (Code)
CommandButton1 Click
Private Sub CommandButton1_Click()
Dim jmlsoal As Integer
Dim nilai As Double
jmlsoal = 5
UserForm1.TextBox1 = benar
UserForm1.TextBox2 = salah
nilai = (benar / jmlsoal) * 100
UserForm1.TextBox3 = nilai & "%"
UserForm1.Show
End Sub
    
```

- Coba hasilnya (F5), kerjakan soal dan cek nilainya.
- Bila belum terisi jumlah benar dan salahnya, klik salah satu tombol **Action**, masuk **Macro**, ketik script di baris paling atas seperti pada lingkaran atas, dan beri tanda petik di depan perintah Dim seperti pada lingkaran bawah:

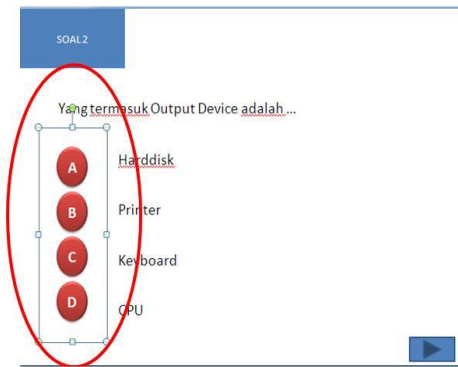
```

Coba - Module1 (Code)
(General)
Public benar As Integer
Public salah As Integer
Sub Mulai()
benar = 0
salah = 0
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
Sub Lanjut()
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
Sub JwbBenar()
'Dim benar As Integer
benar = benar + 1
End Sub
Sub JwbSalah()
'Dim salah As Integer
salah = salah + 1
End Sub
    
```

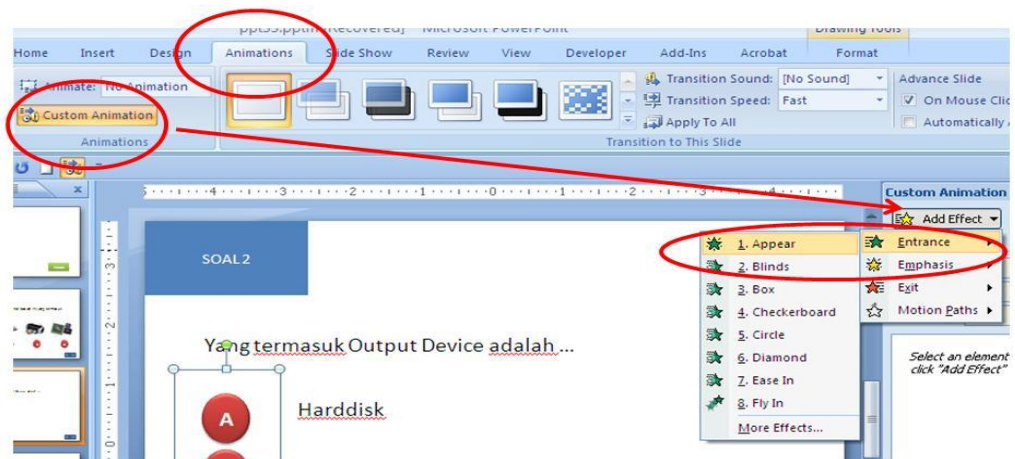
- Coba kerjakan soal yang ada dengan mencoba menjawab semua option/tombol.
- Bagaimana hasilnya?
- Supaya hanya bisa sekali jawab gmn?

### 6. Mengatur Jawaban Sekali Klik

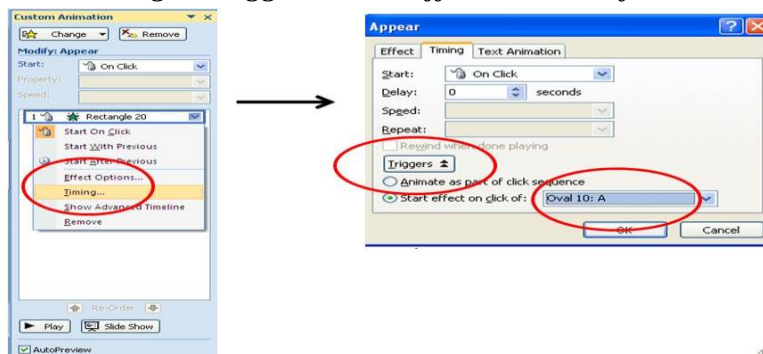
- Buat **Shapes Rectangle** (warna putih, transparan, no line)
- Letakkan di atas tombol A B C D



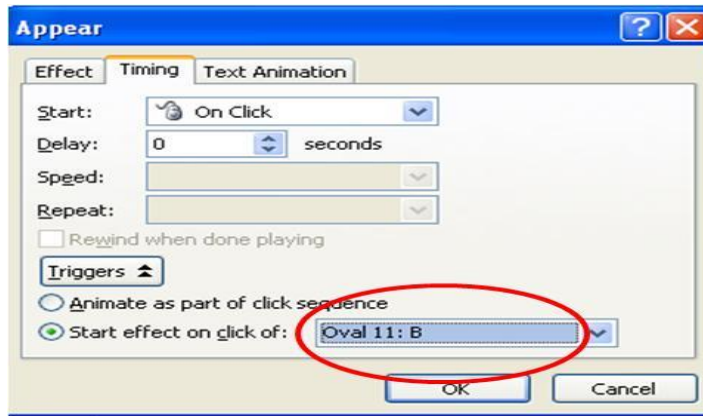
- Pilih **Rectangle** > **Animation** > **Custom Animation** > **Add Effect** > **Entrance** > **Appear**



- Klik **Timing** > **Trigger** > **Start effect on click of tombol A**

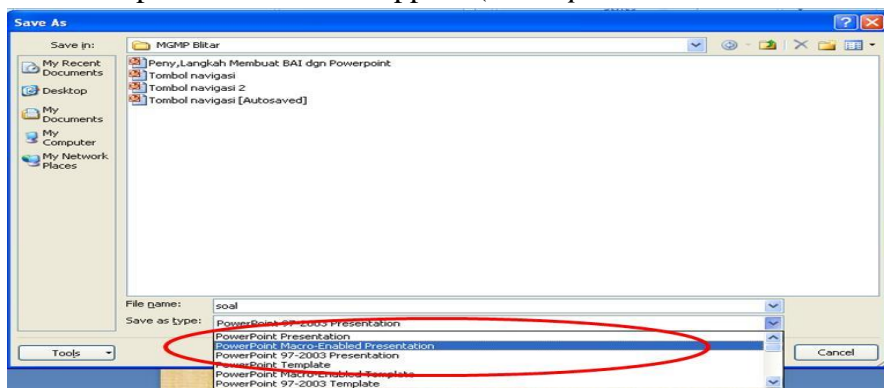


- Pilih lagi **Rectangle** > **Add Effect** > **Entrance** > **Appear**
- Klik **Timing** > **Trigger** > **Start effect on click of tombol B**
- Dan seterusnya sampai tombol D
- Kopi ke semua slide soal, setting **Triggernya** ke semua tombol A B C D



## 7. Menyimpan File

- File disimpan dalam format \*.pptm (*Powerpoint Macro-Enabled Presentation*)



(<http://www.vedcmalang.com/pppptkboemlg/index.php/menutama/teknologi-informasi/477-bai-ppt.>)

## F. PENUTUP

Kemajuan teknologi merambah pada berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya adalah masuknya teknologi pada dunia pendidikan. Penggunaan teknologi pada dunia pendidikan sebenarnya sudah lama yaitu dengan adanya *OHP*, *video*, *tape recorder*, film dan sebagainya yang semua itu bisa digunakan dalam pembelajaran .

Seiring dengan teknologi yang berkembang semakin pesat menuntut guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran untuk tidak gagap teknologi. Teknologi yang makin canggih bisa dimanfaatkan oleh guru atau pendidik sebagai media dalam pembelajaran. Media itu sendiri adalah sarana atau alat yang bisa digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi. Media terdiri dari *media visual*, *audio* dan *audiovisual*. Dengan penggunaan media maka pembelajaran akan lebih bisa diterima oleh peserta didik. Sesuai dengan karakteristik media, maka media dapat menjadi sarana penyampaian informasi. Informasi yang diberikan oleh guru kepada peserta didik yaitu metode presentasi, sedangkan presentasi itu sendiri akan lebih menarik jika menggunakan media.

Dengan adanya komputer yang menawarkan berbagai macam aplikasi, maka salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk media pembelajaran adalah *macro Visual Basic Application Powerpoint*. *Macro VBA Powerpoint* menawarkan program yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, efektif dan interaktif. Dengan



*Macro VBA Powerpoint* maka pembelajaran akan lebih menarik, interaktif dan efektif, artinya pesan bisa tersampaikan pada peserta didik tanpa menimbulkan kebosanan dan peserta didik bisa ikut interaksi dalam pembelajaran melalui media tersebut.

Sudah seharusnya kemajuan teknologi bisa dimanfaatkan oleh seluruh manusia untuk mempermudah pekerjaan, khususnya guru sebagai pendidik agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai, secara moral tanggungjawab guru akan menjadi seorang guru yang benar-benar profesional sesuai dengan harapan pemerintah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Departemen Pendidikan Nasional. *Standar Kompetensi Guru Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: 2004

Harini, Asih Widi. *Effektif dan Powerfull Presentation with Powerpoint*. Yogyakarta: 2010

Mughrobi. 2011. <http://od.shuoong.com/>, diakses 12 Oktober 2016

PenyIswindarty,

<http://www.vedcmalang.com/pppstkboemlg/index.php/menuutama/teknologi-informasi/477-bai-ppt.>, diakses 13 oktober 2016

<http://bathraedu.wordpress.com/2015/05/02/>, diakses 12 Oktober 2016

<http://missevi.wordpress.com/2011/08/20/>, diakses 12 Oktober

Wikipedia Bahasa Indonesia. *Ensiklopedia Bebas*.