

MEMAKSIMALKAN FITUR *VIRTUAL BASIC FOR APPLICATION* PADA MS. POWERPOINT DALAM PEMBUATAN KUIS INTERAKTIF DAN MEDIA BELAJAR

Silviana Maya Purwasih,* Lydia Lia Prayitno, Hanim Faizah, Moh. Syukron Maftuh

*Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Email: smaya@unipasby.ac.id

Informasi Artikel	Abstrak
<p>Kata kunci: <i>Virtual Basic for Application, PowerPoint, Media Belajar.</i></p> <p>Diterima: 29-06-2022 Disetujui: 20-07-2022 Dipublikasikan: 25-07-2022</p> <p>Keywords: Virtual Basics for Applications, PowerPoint, Learning Media.</p>	<p>Penggunaan media belajar yang tepat merupakan salah satu hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa selama ini penggunaan media pembelajaran kurang optimal meskipun di sekolah tersebut telah disediakan komputer lengkap dengan jaringan internet yang memadai. Untuk itu Tim PPM Universitas PGRI Adi Buana bekerja sama dengan pihak SMP Negeri 1 Buduran Sidoarjo dalam melaksanakan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu memberikan pelatihan dalam membuat media pembelajaran matematika dengan memaksimalkan fitur-fitur <i>PowerPoint</i>. Melalui kegiatan ini, Tim PPM mengenalkan berbagai fitur pada <i>PowerPoint</i> untuk membuat media belajar, kuis interaktif dan media evaluasi khususnya dengan menggunakan fitur VBA yang masih sangat jarang dimanfaatkan. Kegiatan ini terlaksana dengan baik, seluruh peserta antusias menyimak dan mengikuti pelatihan.</p> <hr/> <p>Abstact</p> <p>The use of appropriate learning media is one of the things that can affect student learning outcomes. Based on the results of observations that have been made, information is obtained that so far the use of learning media is not optimal even though the school has provided a complete computer with an adequate internet network. For this reason, the PPM PGRI Adi Buana University team collaborated with SMP Negeri 1 Buduran Sidoarjo in implementing one of the Tri Dharmas of the Yinggi College, which was to provide training in making mathematics learning media by maximizing PowerPoint features. Through this activity, the PPM Team introduced various features in PowerPoint to create learning media, interactive quizzes and evaluation media, especially by using the VBA feature which is still very rarely used. This activity was carried out well, all participants were enthusiastic about listening and participating in the training.</p>

PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan memasuki masa transisi antara pembelajaran dalam jaringan (daring) menuju pembelajaran tatap muka (PTM) terbatas. Peningkatan kasus aktif Covid-19 akhir-akhir ini berdampak pada perubahan teknis PTM yang biasanya berlangsung dua sesi menjadi satu sesi per harinya. Hal ini bertujuan untuk menghindari kerumunan yang dapat memicu penularan virus SARS-CoV-2 di lingkungan sekolah, mengingat munculnya varian baru yaitu omicron yang memiliki daya tular sangat cepat dibandingkan varian sebelumnya.

Memperhatikan kondisi yang berkembang akhir-akhir ini tentunya mempengaruhi kualitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah (Nurhidayati et al., 2019). Tidak dapat dipungkiri bahwa penerapan pembelajaran daring memberikan dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kegiatan belajar mengajar di sekolah, terutama pada hasil belajar siswanya (Purwasih & Rahmadhani, 2021). Perkembangan teknologi yang begitu pesat idealnya dapat membantu menghadapi situasi tersebut (Budiman, 2017). Hal ini dikarenakan peranan teknologi mampu menciptakan suasana interaktif antara pemberi pesan dan penerima pesan meskipun tidak berada pada ruangan yang sama. Untuk itu, guru harus mampu bertahan menghadapi berbagai perubahan situasi yang tidak dapat diprediksi.

Penggunaan media harus sesuai dengan kebutuhan siswa, materi yang diajarkan dan tujuan yang ingin dicapai sehingga mampu mengkomunikasikan materi pelajaran dengan lebih mendalam, jelas, dan utuh (Purwasih, 2020).

Tim PPM prodi Pendidikan Matematika, FST mengadakan observasi awal untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo. Dari hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah bersama Wakasek kurikulum diperoleh hasil para guru jarang sekali mengembangkan sendiri media pembelajaran yang digunakan pada proses pembelajaran. Selama ini penggunaan media pembelajaran oleh guru kurang optimal meskipun di sekolah tersebut telah disediakan komputer lengkap dengan jaringan internet yang memadai.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu penggunaan *PowerPoint*. *PowerPoint* memberikan kesempatan kepada penggunanya mengeksplorasi kemampuan, kreativitas yang dimiliki untuk menghasilkan media yang sesuai dengan penerima pesan (Nurhidayati et al., 2019). Guru yang memiliki kreativitas tinggi tentunya mampu mengembangkan media tersebut sehingga dapat memotivasi siswanya, meningkatkan keaktifan, dan juga hasil belajarnya. Seperti yang disampaikan

(Srimaya, 2017) bahwa media *PowerPoint* terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan hasil belajar siswa. Hal ini dikarenakan *PowerPoint* sebagai media interaktif yang sederhana karena dapat dikombinasikan antara gambar, animasi, rekaman suara, teks, dan juga warna.

PowerPoint merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang terbukti efektif untuk mengajarkan konsep matematika kepada siswa. Seperti yang diungkapkan (Damayanti & Qohar, 2019) bahwa konsep abstrak matematika dapat divisualisasikan melalui media *PowerPoint* yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak matematika. Siswa SMP berada pada masa peralihan antara berfikir kongkret dan abstrak, sehingga masih membutuhkan perantara yang mendukungnya memahami konsep yang sedang dipelajari.

Dari uraian latar belakang di atas yang didukung kondisi terkini dari dunia pendidikan, tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk memeberikan pelatihan pada guru di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo dalam membuat media pembelajaran matematika dengan memaksimalkan fitur yang ada pada *PowerPoint*. Harapannya dalam menghadapi situasi Covid-19 yang tidak menentu seperti sekarang ini, para guru dapat kreatif mengembangkan media pembelajarannya sendiri sesuai dengan kondisi siswanya.

METODE

Terdapat tiga tahapan dalam pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat (PPM) yang dilaksanakan oleh Tim Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Adapun secara terperinci ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap observasi awal

Pada tanggal 07 Maret 2022 Tim dosen melakukan observasi awal dengan mengadakan observasi dan wawancara bersama kepala sekolah dan wakasek kurikulum SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo. Berdasarkan hasil observasi ini, diidentifikasi permasalahan yang dialami di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo yang diantaranya adalah kurangnya kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya degan memanfaatkan fitur *PowerPoint*.

2. Tahap Perencanaan

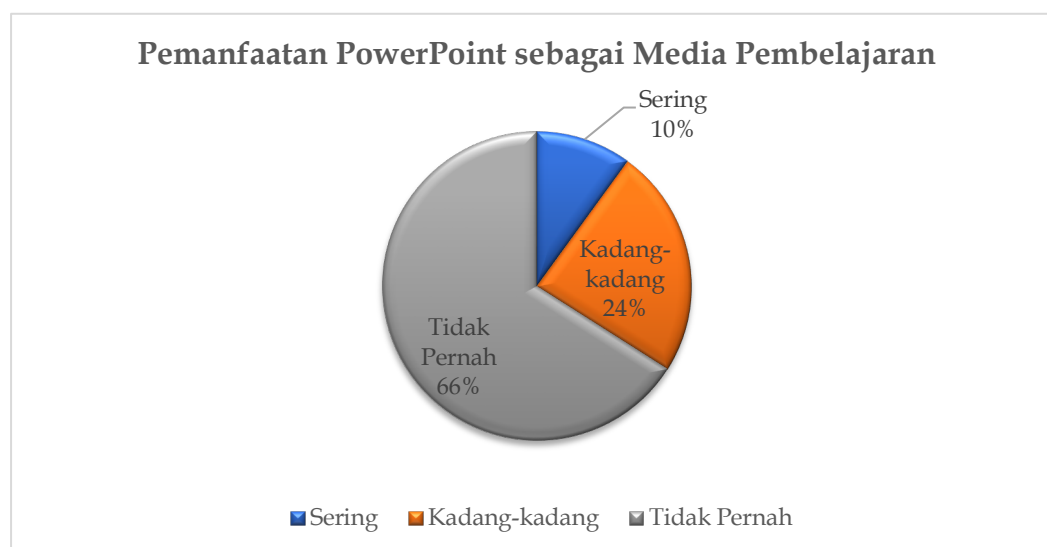
Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, Tim Pelaksana PPM menyusun langkah-langkah perencanaan kegiatan, antara lain a) merumuskan tujuan dan tema kegiatan yang sesuai, b) menganalisis karakteristik guru di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo, sehingga kegiatan yang dilaksanakan dapat memberikan manfaat yang optimal, dan c) merancang materi pembuatan media pembelajaran matematika dengan memaksimalkan fitur-fitur pada *PowerPoint* dengan memperhatikan karakteristik peserta kegiatan.

3. Tahap Pelaksanaan

Bertolak dari permasalahan yang ada, Tim Pelaksana PPM menawarkan solusi dengan mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika dengan memaksimalkan fitur-fitur pada *PowerPoint*. Pada tahap ini diadakan sosialisasi tentang proses membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *microsoft PowerPoint* secara luring di SMP PGRI 1 Buduran Sidoarjo. Selanjutnya, dengan memperhatikan hasil yang telah dicapai, tim pelaksana melakukan evaluasi keberlanjutan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi awal, tim pelaksana PPM memperoleh data presentase pemanfaatan fitur *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di kelas sebagai berikut:



Gambar 1. Presentase Pemanfaatan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran

Data di atas menjadi acuan Tim Pelaksana dan pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan PPM dengan tema “Pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika dengan memaksimalkan fitur *PowerPoint*”. Fitur *PowerPoint* yang dimaksud disini adalah memaksimalkan pemanfaatan *Virtual Basic for Application* pada *Ms. PowerPoint*.

Kegiatan PPM ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan, yakni dimulai sejak tanggal 14 Maret hingga 14 April 2022. Tim Pelaksana PPM terdiri dari 4 dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan PPM ini dilaksanakan secara luring, bertempat di Gedung Aula SMP PGR 1 Buduran Sidoarjo dan dihadiri oleh 50 guru SMP PGRI 1 Buduran dari berbagai bidang studi. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan PPM ini dapat dirinci sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPM

No.	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Pengenalan Media Pembelajaran Interaktif	19 Maret 2022	Telah Selesai
2.	Kuis Interaktif Sederhana menggunakan VBA	26 Maret 2022	Telah Selesai
3.	Workshop Pembuatan Kuis Interaktif Sederhana Menggunakan VBA	29 Maret 2022	Telah Selesai
4.	Media Evaluasi dengan VBA	02 April 2022	Telah Selesai
5.	Workshop Pembuatan Media Evaluasi dengan VBA	05 April 2022	Telah Selesai
6.	Review Hasil Workshop	06– 14 April 2022	Telah Selesai

Pelaksanaan PPM yang merupakan kegiatan terjadwal satu kali setiap semester ini dibuka dengan harapan Kepala SMP PGRI 1 Buduran agar kegiatan ini menjadi wadah sharing ilmu antara para pemerhati pendidikan yang mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran.

Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi tentang pengenalan Media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *PowerPoint* oleh Dr. Lydia Lia Prayitno, S.Pd., M.Pd. dan Moh. Syukron Maftuh, S.Pd., M.Pd. Adapun materi-materi yang disampaikan pada sesi ini di antaranya: 1) Menghubungkan antar Slide, 2) Menyisipkan Video pada Microsoft Office *PowerPoint*, dan 3) Menyisipkan beberapa Efek Animasi pada Objek. Pada sesi ini terlihat bahwa seluruh peserta kegiatan menguasai materi dengan cukup baik, namun belum seluruhnya yang benar-benar mengaplikasikannya sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini sejalan dengan apa yang disampaikan kepala sekolah saat observasi awal, yang menyatakan bahwa *Ms. PowerPoint* bukanlah suatu hal yang asing bagi para guru di SMP PGRI 1 Buduran, hanya saja penggunaannya sebagai media pembelajaran masih terbatas.

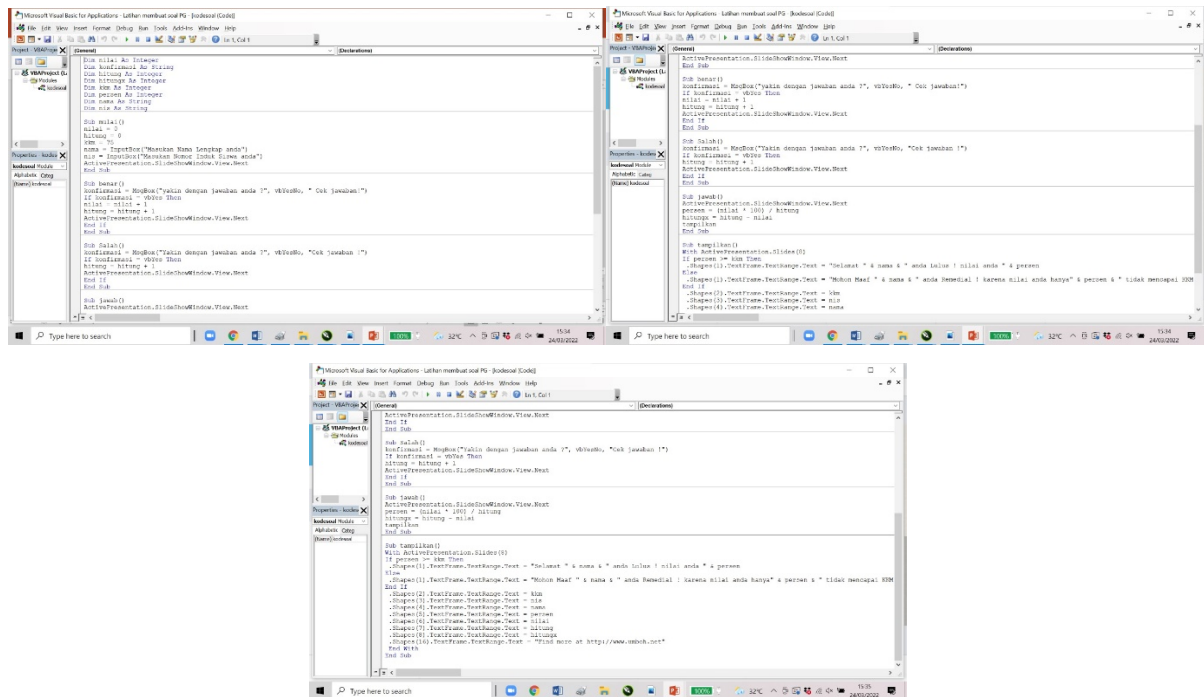


Gambar 2. Suasana Pelaksanaan PPM di SMP PGRI 1 Buduran

Sesi berikutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi terkait Kuis interaktif Sederhana oleh Hanim Faizah, S.Si., M.Pd. dan pembuatan media evaluasi Silviana Maya Purwasih, S.Pd., M.Si. menggunakan *Virtual Basic for Application* (VBA). VBA merupakan Bahasa pemrograman yang dapat dipahami dengan mudah, sebab Teknik pemrograman visual yang disajikan memungkinkan penggunaanya dalam lebih banyak berkreasi dalam menciptakan aplikasi baru. Dasar pembuatan dalam VBA ini berupa FORM yang dapat diatur tampilannya dan dijalankan dalam script yang tidak sulit (Hasana et al., 2017)

Materi terkait VBA sendiri merupakan hal baru bagi guru-guru SMP PGRI 1 Buduran, oleh karenanya tim pelaksana mengagendakan *workshop* terpisah untuk dua kegiatan tersebut. Para peserta diajak secara langsung mempraktikkan penggunaan VBA untuk membuat kuis interaktif sederhana dan media evaluasi kegiatan pembelajaran.

Memaksimalkan Fitur Virtual Basic For Application Pada Ms. Powerpoint Dalam Pembuatan Kuis Interaktif Dan Media Belajar



Gambar 3. Tampilan Script VBA

Rangkaian kegiatan pemaparan materi dan pelatihan ini diakhiri dengan kegiatan Review Hasil Workshop. Pada kegiatan ini narasumber kegiatan menghimpun kesan dan masukan dari seluruh peserta terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan lancar. Seluruh peserta kegiatan PPM memberikan respon yang positif dari pelaksanaan PPM ini, dan mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan serupa di waktu mendatang.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SMP PGRI 1 Buduran, Sidoarjo dengan mengusung tema "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dengan Memaksimalkan Fitur *PowerPoint*" berjalan dengan lancar dan mendapat antusias yang baik dari pihak sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN. *A-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(I), 31-43.
- Damayanti, P. A., & Qohar, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint pada Materi Kerucut. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(2), 119-124.
- Hasana, S. N., Malang, U. I., & Malang, U. I. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN VISUAL BASIC FOR APPLICATION (VBA) UNTUK

- MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU. November 2018.
<https://doi.org/10.33474/jpm.v3i2.648>
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint dan Pemanfaatan Aplikasi Android untuk Guru Bahasa Arab. *Jurnal Karinov*, 2(3), 181-184.
- Purwasih, S. M. (2020). Pemanfaatan Dakota dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi FPB dan KPK. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1).
- Purwasih, S. M., & Rahmadhani, E. (2021). Penerapan Scaffolding Sebagai Solusi Meminimalisir Kesalahan Siswa dalam Menyelesaikan Masalah SPLDV. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), 91-98.
- Srimaya. (2017). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR BIOLOGI SISWA. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68.