

PERAN GURU DALAM PEMANFAATAN MEDIA POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN INTERAKSI PEMBELAJARAN DI SDN 03 MANCAGAHAR

Ghaisa Zahira Salsabiella¹, Risma Nuriyanti², Nabella Alani³

^{1,2,3} Institut Pendidikan Indonesia Garut

¹ghaitsazahiira@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to examine the role of teachers in utilizing PowerPoint media to improve learning interaction at SDN 03 Mancagahar. The research method used is qualitative with a library research approach. Data were obtained from various sources such as books, scientific journals, and relevant articles. Data collection techniques were carried out through content analysis and analyzed descriptively. The results of the study indicate that teachers play an important role as planners, facilitators, motivators, and evaluators in the use of PowerPoint media. The use of this media can improve learning interaction, as shown by students' active participation in asking questions, answering questions, expressing opinions, and engaging in discussions. In addition, PowerPoint has advantages in presenting material in an attractive, systematic, and varied way, which can increase students' learning interest. However, there are several obstacles in its implementation, such as limited facilities and infrastructure, as well as teachers' ability to manage instructional media. Therefore, the use of PowerPoint media can enhance learning interaction if supported by teachers' creativity and competence in managing the learning process effectively.

Keywords: teacher's role, PowerPoint media, learning interaction

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran guru dalam pemanfaatan media *Power Point* untuk meningkatkan interaksi pembelajaran di SDN 03 Mancagahar. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur (*library research*). Data diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi (*content analysis*), kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memiliki peran penting sebagai perancang, fasilitator, motivator, dan evaluator dalam penggunaan media *Power Point*. Pemanfaatan media ini mampu meningkatkan interaksi pembelajaran yang ditunjukkan melalui keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Selain itu, *Power Point* memiliki kelebihan dalam menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan variatif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, terdapat beberapa kendala dalam penggunaannya, seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta kemampuan guru dalam mengelola media pembelajaran. Dengan demikian,

pemanfaatan media *Power Point* dapat meningkatkan interaksi pembelajaran apabila didukung oleh kreativitas dan kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran secara efektif.

Kata kunci: peran guru, media Power Point, interaksi pembelajaran

A. Pendahuluan

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan berbagai komponen yang saling berkaitan. Hamalik (2011:57) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri atas unsur manusia, materi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Sejalan dengan itu, Jauhar (2011:117) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

Setiap siswa memiliki karakteristik dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang mampu mengakomodasi perbedaan tersebut. Trianto (2012:17) menegaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan usaha sadar guru dalam mengarahkan interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dalam proses tersebut, guru berperan sebagai fasilitator dan motivator, sedangkan siswa menjadi subjek aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Keberhasilan proses pembelajaran juga tidak terlepas dari peran kurikulum sebagai pedoman dalam pelaksanaan pendidikan. Kurniawan dan Noviana (2017:390) menyatakan bahwa kurikulum berfungsi sebagai acuan bagi seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan pendidikan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan adanya kurikulum, proses pembelajaran dapat berjalan secara terarah dan sistematis.

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah interaksi, khususnya kemampuan komunikasi siswa. Interaksi pembelajaran dapat terlihat melalui aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam kelompok. Ramdani (2012:47) menegaskan

bahwa kemampuan komunikasi sangat penting karena siswa dituntut untuk mampu menyampaikan ide secara logis, menganalisis pemikiran orang lain, serta menggunakan bahasa yang tepat dalam mengungkapkan gagasan.

Dalam upaya meningkatkan interaksi pembelajaran, penggunaan media menjadi salah satu faktor pendukung yang sangat penting. Atsani (2020:84) menyebutkan bahwa media merupakan komponen penunjang dalam proses pembelajaran. Kustandi dan Darmawan (2020:4) menjelaskan bahwa media adalah sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari sumber kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat belajar siswa.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru adalah *Power Point*, yang mampu menyajikan materi dalam bentuk teks, gambar, maupun video secara menarik. Diahningsih dan Hasibuan (2020:242) menyatakan bahwa *Power Point* dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik sehingga mengurangi kejenuhan siswa. Selain itu, Berk (2014) dalam Izzati dan Dewi (2020:218)

mengungkapkan bahwa *Power Point* juga dapat digunakan untuk menyisipkan unsur humor yang dapat meningkatkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa pemanfaatan media *Power Point* memiliki potensi dalam meningkatkan interaksi pembelajaran. Namun demikian, dalam praktiknya tidak semua guru mampu memanfaatkan media tersebut secara optimal. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji bagaimana peran guru dalam merancang, menggunakan, dan mengoptimalkan media *Power Point* dalam pembelajaran, bagaimana bentuk interaksi yang muncul selama pembelajaran berlangsung, serta apa saja kelebihan dan kendala yang dihadapi dalam penggunaannya, khususnya di SDN 03 Mancagahar.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media *Power Point* memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Diahningsih dan Hasibuan (2020) menemukan bahwa media *Power Point* mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik. Izzati dan Dewi (2020) juga

mengungkapkan bahwa penggunaan *Power Point* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan keaktifan siswa. Selain itu, Atsani (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kustandi dan Darmawan (2020) juga menyatakan bahwa media pembelajaran mampu merangsang pikiran, perasaan, serta minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada pengaruh media terhadap hasil atau minat belajar, sedangkan kajian yang secara khusus menyoroti peran guru dalam pemanfaatan media *Power Point* untuk meningkatkan interaksi pembelajaran di sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengambil lokasi di SDN 03 Mancagahar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi literatur atau kajian pustaka (*library research*).

Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan deskriptif mengenai peran guru dalam pemanfaatan media *Power Point* untuk meningkatkan interaksi pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di SDN 03 Mancagahar. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mengkaji berbagai konsep, teori, serta hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan media pembelajaran, peran guru, dan interaksi pembelajaran (Sugiyono, 2017).

Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari berbagai literatur yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta dokumen lain yang berkaitan dengan pemanfaatan media *Power Point* dalam pembelajaran. Penelitian kualitatif yang digunakan bersifat deskriptif, yaitu bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis konsep, gagasan, serta fenomena yang berkaitan dengan peran guru dalam mengelola media pembelajaran guna meningkatkan interaksi siswa (Moleong, 2018).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui analisis isi (*content analysis*) terhadap berbagai sumber literatur yang dipilih secara sistematis

dan kritis. Dalam prosesnya, peneliti menetapkan kriteria tertentu terhadap sumber referensi yang digunakan, seperti relevansi dengan topik, tahun publikasi, serta kredibilitas sumber. Selanjutnya, peneliti melakukan kajian mendalam terhadap teori-teori serta temuan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *Power Point* dan interaksi pembelajaran di kelas (Krippendorff, 2013).

Proses analisis data dilakukan dengan cara mengkaji, membandingkan, serta mengelompokkan berbagai informasi dari literatur berdasarkan tema yang berkaitan dengan peran guru, penggunaan media *Power Point*, serta interaksi pembelajaran. Data yang telah dianalisis kemudian disintesis dan diinterpretasikan untuk memberikan gambaran mengenai bagaimana pemanfaatan media *Power Point* oleh guru dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).

Penelitian ini bersifat bibliografis karena tidak melibatkan responden secara langsung di lapangan. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi dan disajikan dalam bentuk

deskriptif naratif sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif. Referensi yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari sumber primer maupun sekunder yang telah diverifikasi keandalannya, meliputi buku, jurnal ilmiah, serta artikel ilmiah yang relevan dengan kajian tentang media pembelajaran, peran guru, dan interaksi pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran guru dalam pemanfaatan media *Power Point* tidak hanya sebatas sebagai pengguna media, tetapi mencakup peran yang kompleks mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran. Guru berfungsi sebagai desainer pembelajaran yang harus mampu merancang materi dalam bentuk slide yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu memicu interaksi siswa. Dalam tahap perencanaan, guru perlu menyesuaikan isi *Power Point* dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, serta strategi yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Trianto (2012) yang menyatakan bahwa guru memiliki peran dalam mengarahkan interaksi siswa dengan berbagai sumber belajar agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Pada tahap pelaksanaan, guru berperan sebagai fasilitator yang mengoptimalkan penggunaan *Power Point* sebagai alat untuk membangun interaksi pembelajaran. Guru tidak hanya menampilkan slide, tetapi juga memberikan stimulus berupa pertanyaan, kasus, maupun gambar yang dapat memancing respons siswa. Dalam hal ini, guru harus mampu mengelola kelas agar terjadi komunikasi dua arah maupun multi arah, baik antara guru dengan siswa maupun antar siswa. Kustandi dan Darmawan (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan yang dapat merangsang pikiran dan perhatian siswa, sehingga guru harus mampu memanfaatkannya secara efektif.

Selain itu, guru juga berperan sebagai motivator yang mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Melalui tampilan visual yang menarik pada *Power Point*, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab, serta mengemukakan pendapat. Ramdani (2012)

menegaskan bahwa kemampuan komunikasi siswa sangat penting dalam pembelajaran, sehingga guru perlu menciptakan suasana yang mendukung siswa untuk berani berinteraksi.

Lebih lanjut, guru juga berperan sebagai evaluator dalam penggunaan media *Power Point*. Guru perlu melakukan refleksi terhadap efektivitas media yang digunakan, apakah sudah mampu meningkatkan interaksi pembelajaran atau belum. Evaluasi ini dapat dilakukan dengan melihat keaktifan siswa selama pembelajaran, kualitas pertanyaan dan jawaban siswa, serta keterlibatan mereka dalam diskusi. Dengan demikian, guru dapat melakukan perbaikan pada penggunaan media di pertemuan berikutnya.

Dengan berbagai peran tersebut, dapat dipahami bahwa keberhasilan pemanfaatan media *Power Point* dalam meningkatkan interaksi pembelajaran sangat bergantung pada kompetensi dan kreativitas guru. Penggunaan media yang baik akan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih hidup, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Kelebihan Media Power Point dalam Pembelajaran

Penggunaan media *Power Point* dalam pembelajaran memiliki berbagai kelebihan yang dapat mendukung terciptanya interaksi yang lebih aktif. Salah satu keunggulannya adalah kemampuannya dalam menyajikan materi secara visual dan menarik melalui kombinasi teks, gambar, animasi, dan video. Hal ini dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa sehingga mereka lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Diahningsih dan Hasibuan (2020) menyatakan bahwa penggunaan *Power Point* dapat mengurangi kejenuhan siswa karena penyajiannya yang lebih variatif dan tidak monoton.

Selain itu, media *Power Point* juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan terstruktur. Dengan tampilan slide yang terorganisir, siswa dapat lebih mudah memahami alur materi yang disampaikan. Izzati dan Dewi (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *Power Point* dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, terutama ketika dipadukan dengan unsur humor atau visual yang

menarik. Kondisi ini dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga interaksi antara guru dan siswa maupun antar siswa menjadi meningkat.

Kendala Media Power Point dalam Pembelajaran

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, penggunaan media *Power Point* juga tidak terlepas dari beberapa kendala. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan sarana dan prasarana, seperti ketersediaan listrik, proyektor, atau perangkat pendukung lainnya. Kondisi ini dapat menghambat pelaksanaan pembelajaran berbasis media, terutama di sekolah yang belum memiliki fasilitas yang memadai.

Selain itu, kemampuan guru dalam mengoperasikan dan mendesain *Power Point* juga menjadi faktor penting. Tidak semua guru memiliki keterampilan yang memadai dalam membuat media yang menarik dan interaktif. Jika *Power Point* hanya berisi teks tanpa variasi visual yang menarik, maka pembelajaran cenderung menjadi monoton dan kurang efektif. Atsani (2020) menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran

sangat bergantung pada kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkannya secara optimal.

Kendala lainnya adalah potensi ketergantungan pada media, di mana guru terlalu fokus pada tampilan slide sehingga mengurangi interaksi langsung dengan siswa. Oleh karena itu, penggunaan *Power Point* harus diimbangi dengan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara maksimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa peran guru dalam pemanfaatan media *Power Point* sangat penting dalam meningkatkan interaksi pembelajaran di SDN 03 Mancagahar. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang, fasilitator, motivator, dan evaluator dalam proses pembelajaran. Melalui perencanaan yang matang, guru mampu menyusun materi dalam bentuk *Power Point* yang menarik dan sistematis. Pada tahap pelaksanaan, guru berperan dalam menciptakan interaksi pembelajaran yang aktif melalui pemberian stimulus berupa

pertanyaan, gambar, maupun animasi yang mendorong siswa untuk berpartisipasi. Selanjutnya, guru juga melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan media dalam meningkatkan keaktifan siswa.

Pemanfaatan media *Power Point* terbukti dapat meningkatkan interaksi pembelajaran, yang ditunjukkan melalui aktivitas siswa seperti bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, dan berdiskusi. Media ini mampu menarik perhatian siswa serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Namun demikian, penggunaan media *Power Point* juga memiliki beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana dan prasarana serta kemampuan guru dalam mengelola media tersebut. Oleh karena itu, diperlukan kreativitas dan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran agar dapat digunakan secara optimal.

Dengan demikian, keberhasilan penggunaan media *Power Point* dalam meningkatkan interaksi pembelajaran sangat

bergantung pada peran aktif dan kemampuan guru dalam merancang serta mengelola pembelajaran secara efektif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jauhar, M. (2011). *Implementasi PAIKEM dari behavioristik sampai konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Krippendorff, K. (2013). *Content analysis: An introduction to its methodology*. California: Sage Publications.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. California: Sage Publications.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Trianto. (2012). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progresif*. Jakarta: Kencana.

Jurnal:

- Atsani, K. H. L. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Diahningsih, P., & Hasibuan, L. R. (2020). Penggunaan media PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 240–245.
- Izzati, N., & Dewi, M. D. (2020). Pemanfaatan media PowerPoint dalam pembelajaran yang menyenangkan. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 215–220.
- Kurniawan, D., & Noviana, E. (2017). Kurikulum sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 385–392.
- Ramdani, Y. (2012). Pengembangan kemampuan komunikasi matematis dalam

pembelajaran. *Jurnal
Pendidikan Matematika*, 1(1),
45–50.