



## Pembuatan Power Point Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Rehabilitasi Sosial Di Sekolah Menengah Kejuruan

Maryati Ninik Suhartini<sup>(1,\*), Yani Achdiani<sup>1</sup>, Isma Widiaty<sup>1</sup></sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga, Departemen PKK, FPTK, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia.

\*maryatininik@gmail.com

**Abstrak.** Permasalahan pada penelitian ini yaitu kurang optimalnya media pembelajaran Rehabilitasi Sosial yang dapat menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu perlu dibuat media pembelajaran yang inovatif, salah satunya media *powerpoint* berbasis multimedia. Tujuan dalam penelitian ini yaitu membuat Pembuatan *Power Point* Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Rehabilitasi Sosial Di Sekolah Menengah Kejuruan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model PPE (*Planning, Production, dan Evaluation*) yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti. Sampel penelitian terdiri dari ahli materi mata pelajaran Rehabilitasi Sosial dan ahli media pembelajaran. Instrumen penelitian menggunakan pedoman wawancara dan lembar validasi untuk *expert judgement*. Temuan penelitian dari hasil validasi dari ahli materi maupun ahli media dinyatakan bahwa *power point* berbasis multimedia sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Rehabilitasi Sosial. Keunggulan media ini dapat disimpan dalam *compact disc* (CD), *flashdisk* (FD) dan dapat dioperasikan di perangkat komputer ataupun *handphone* (HP). Rekomendasi untuk guru mata pelajaran adalah media *powerpoint* rehabilitasi sosial berbasis multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Rehabilitasi Sosial. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini memungkinkan dapat ditindak lanjuti untuk menguji efektifitas penggunaan *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial.

### 1. Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan memberikan bekal dan kecakapan khusus, pada peserta didik untuk dipersiapkan memasuki dunia kerja. Para peserta didik SMK merupakan orang-orang yang diharapkan menjadi tenaga siap pakai untuk dunia industri serta menjadi orang yang profesional. SMK merupakan pendidikan yang lebih mengutamakan pengembangan kemampuan peserta didik untuk dapat bekerja dalam bidang tertentu, kemampuan beradaptasi di lingkungan kerja, melihat peluang kerja dan mengembangkan diri di kemudian hari (Ganing Dwi Utami, 2013).

Kurikulum SMK lebih dititikberatkan pada keterampilan yang bersifat praktis dan fungsional, mengarahkan pada pemberian bekal kecakapan atau keterampilan khusus, mengutamakan kemampuan yang mempersiapkan untuk langsung memasuki dunia kerja. SMK berperan dalam menyiapkan peserta didik agar siap bekerja, baik bekerja secara mandiri maupun mengisi lowongan pekerjaan yang ada. Dengan demikian arah pengembangan SMK harus diorientasikan pada penentuan permintaan pasar kerja (Ganing Dwi Utami, 2013).

SMK Negeri 15 Bandung merupakan satu-satunya SMK di Jawa Barat yang menyelenggarakan bidang keahlian keperawatan sosial. Tujuan penyelenggaraan SMK bidang keahlian kesehatan dan pekerjaan sosial kurikulum SMK (2011:1) adalah : mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mandiri, dan mampu bersaing dalam mengisi lowongan pekerjaan yang ada, sebagai tenaga kerja tingkat pelaksanaan sesuai dengan kompetensi dalam bidang keahlian pilihannya.

Kutipan dengan demikian tujuan dari penyelenggaraan bidang keahlian pekerjaan sosial yaitu membekali peserta didik dengan keterampilan, pengetahuan dan sikap dalam belajar. Untuk mencapai

kompetensi maka, program pendidikan diarahkan untuk mencapai penguasaan materi, sebagaimana disyaratkan oleh dunia industri. Mata pelajaran Rehabilitasi Sosial Adiksi korban NAPZA merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diikuti oleh peserta didik. Salah satu materi yang dipelajari yaitu Pelayanan Rehabilitasi Sosial korban NAPZA. Tujuan dari mata pelajaran tersebut berdasarkan silabus yaitu peserta didik diharapkan memiliki pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, mengamati, mengidentifikasi, merumuskan masalah, mengolah data, mengomunikasikan dan keterampilan dengan melakukan Rehabilitasi Sosial korban NAPZA (SMK Negeri 15 Bandung, 2018).

Materi pelayanan rehabilitasi sosial yang dipelajari berupa teori bersifat abstrak. Karena sifat abstrak yang demikian tentu diperlukan media pembelajaran untuk memudahkan dalam memahami materi tersebut. Salah satu media yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah media powerpoint berbasis multimedia. Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. (Kadek Sukiyasa, 2013)

Berdasarkan pengalaman pada saat pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) pada tahun 2018, teramati bahwa media yang digunakan pada saat menyampaikan materi rehabilitasi sosial kurang bervariasi. Proses belajar cenderung satu arah dan kurang melibatkan partisipasi peserta didik secara aktif. Sebenarnya media pembelajaran berupa powerpoint sudah umum dan biasa digunakan guru pada setiap pembelajaran, akan tetapi powerpoint yang digunakan perlu dikembangkan agar tampilannya lebih menarik dengan berbasis multimedia.

Pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan, tetapi peserta didik juga bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah bahkan komunikasi banyak arah. Dalam komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas pencapaian tujuan pembelajaran. Artinya, proses pembelajaran akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut.

Media pembelajaran merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Powerpoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (data storage). Kelebihan Power point berbasis multimedia yaitu dapat menyajikan teks, gambar, film, sound efek, lagu, grafik, dan animasi, sehingga memberikan pemahaman ilmu dalam meningkatkan daya ingat, audio, visual, audiovisualisasi dan ingatan yang kuat, mudah direvisi, mudah disimpan dan efisien, dapat dipakai berulang-ulang, dapat diperbanyak dalam waktu singkat dan tanpa biaya, dapat dikoneksikan dengan internet (Tejo Nurseto, 2011).

Pemilihan media pembelajaran hendaknya memperhatikan karakteristik peserta didik dan karakteristik materi pada semua mata pelajaran, (Febrianto, 2015). Salah satu tujuan penggunaan media tersebut selain untuk mempermudah menyampaikan pesan/informasi, tetapi juga untuk menarik minat peserta didik dalam proses belajar. Sebagaimana pendapat Smaldino, dkk. (2011:194) terkait dengan tingkat ketertarikan dan keterlibatan, power point menyediakan fitur, seperti menyelipkan teks, video, grafik, tabel, animasi dan suara mempersonalisasi latar belakang dan warna yang meningkatkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan para peserta didik. Penggunaan power point dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian Tirtiana (2013) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran power point, terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu, penggunaan power point juga berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan kreativitas belajar peserta didik (Purwanto & W, 2016).

Pengertian powerpoint menurut (Rusman, Kurniawan Deni, 2011) yaitu salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Power Point digunakan untuk membuat slide presentasi antara lain adalah untuk membuat aplikasi panduan pendidikan, contohnya digunakan dalam proses pembelajaran.

Menurut Hofsteter, (2001) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Powerpoint berbasis multimedia dalam proses pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang lebih efektif dan efisien, baik dari segi waktu maupun tenaga. Oleh karena itu, powerpoint berbasis multimedia merupakan salah satu media yang tepat digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, powerpoint berbasis multimedia mudah dibuat dan digunakan. Pemilihan media untuk pembelajaran harus memperhatikan beberapa hal antara lain adalah karakteristik peserta didik dan karakteristik materi pada semua mata pelajaran, termasuk mata pelajaran pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA. (Febrianto, 2015)

## **2. Metode**

### *2.1. Desain Penelitian*

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah produk pendidikan berupa media pembelajaran berbasis multimedia yang didalamnya dikemas seperti video gambar animasi, video profil dan sebagainya adalah salah satu jawaban dari permasalahan yang timbul. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode R&D (Research and Development) dengan model PPE (Planning, Production, Evaluation).

### *2.2. Teknik Pengumpulan Data*

Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian adalah :

*2.2.1. Wawancara.* Wawancara dilakukan pada guru mata pelajaran NAPZA untuk menggali data tentang rehabilitasi sosial pembelajaran NAPZA. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini yang terkait dengan analisis kebutuhan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA di Sekolah Menengah Kejuruan.

*2.2.2. Studi Dokumentasi.* Dokumentasi dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkuat data yang telah didapatkan oleh peneliti. Dokumen berupa silabus mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban NAPZA untuk menggali data yang terdapat di salah satu kompetensi dasar yang ada pada silabus yaitu melaksanakan pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA.

*2.2.3. Expert Judgment.* Expert judgment dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mendapatkan hasil validasi media yang telah dibuat oleh peneliti. Pembuatan media powerpoint dalam bentuk rancangan desain yang akan divalidasi kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian peneliti mulai membuat media pembelajaran NAPZA berbasis multimedia berbentuk powerpoint berdasarkan hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi.

### *2.3. Analisis Data*

Analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

*2.3.1. Reduksi Data.* Reduksi data dilakukan dengan merangkum secara sistematis hasil yang didapatkan mulai dari wawancara sampai dengan expert judgement yang dilakukan oleh para ahli sebagai arahan dan bahan pengembangan penelitian.

*2.3.2. Display Data.* Display data dilakukan untuk menggambarkan data secara umum hasil penelitian yang diperoleh dari hasil wawancara dan hasil validasi kepada para ahli / expert judgement yang kemudian dideskripsikan sesuai kenyataan di lapangan. Selanjutnya, data tersebut dapat dipahami dan digunakan dalam menganalisis dan menyimpulkan hasil / temuan penelitian.

2.3.3. *Presentase Data*. Pengolahan data dalam penelitian ini ialah dengan menghitung presentase jawaban dari para ahli dalam format validasi dengan tujuan untuk melihat nilai frekuensi jawaban pada setiap item yang berbeda. Rumus yang digunakan untuk presentase validasi media pembelajaran serta materi pelayanan rehabilitasi sosial korban NAPZA adalah:

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Presentase jawaban

f = Frekuensi jawaban responden

n = Jumlah responden

100% = Bilangan mutlak

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian merupakan data yang diolah melalui tahap analisis kebutuhan melalui wawancara, *expert judgment*, teknik observasi. Hasil dari pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia, dan hasil validasi oleh *expert judgment*. Produk akhir yang berupa *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial di SMK.

#### 3.1. Analisis Kebutuhan PowerPoint Rehabilitasi Sosial

Analisis kebutuhan pembuatan *powerpoint* diperoleh dari wawancara dan observasi. Tujuan dari analisis kebutuhan yaitu untuk menggali data mengenai ketersediaan media pembelajaran rehabilitasi sosial di SMK. Peneliti terlebih dahulu membuat pedoman wawancara sebelum mewawancarai narasumber. wawancara diajukan kepada guru mata pelajaran rehabilitasi sosial adiksi korban napza.

Hasil wawancara dari pedoman wawancara bersama guru mata pelajaran ialah sebagai berikut: Materi yang dipelajari dalam mata pelajaran rehabilitasi sosial korban napza yaitu pengertian napza, jenis-jenis napza, korban napza, adiksi korban napza, undang-undang rehabilitasi sosial bagi korban napza, pelayanan rehabilitasi sosial korban napza, penyusunan program rehabilitasi sosial korban napza, program yang bersifat rekreatif, edukatif, dan konstruktif, komunikasi dan interaksi terhadap korban napza, relasi terhadap korban napza, kebutuhan korban napza, dampak napza, psikososial korban napza, catatan perkembangan korban napza, etika rehabilitasi sosial korban napza, tindakan rehabilitasi sosial korban napza, layanan rehabilitasi sosial korban napza.

Pada saat kegiatan pembelajaran rehabilitasi sosial, media pembelajaran telah tersedia akan tetapi media pembelajaran masih relatif konvensional sehingga kurang menarik bagi peserta didik untuk belajar, media yang digunakan selama ini pada saat pembelajaran rehabilitasi sosial napza yaitu media visual seperti gambar diam/mati, tabel, bagan dan media visual gerak yang digunakan seperti gambar yang dapat bergerak, oleh karena itu untuk meningkatkan minat dan motivasi peserta didik perlu dibuat media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik serta dapat memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan minat dan belajar.

Pembuatan media pembelajaran diperlukan keahlian khusus dalam teknologi, dengan demikian bahwa salah satu multimedia yang dapat mencakup semua unsur media secara lengkap salah satunya yaitu adanya animasi. Animasi yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, akan tetapi untuk mencapai hal tersebut diperlukan keahlian khusus, oleh sebab itu, guru perlu menyadari keunggulan dari media pembelajaran berbasis multimedia yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah.

#### 3.2. Pembuatan PowerPoint Rehabilitasi Sosial

Tahap yang dilakukan dalam pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia yaitu pembuatan *storyboard*, dan pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia. Pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia menggunakan menu *hyperlink* pada media *powerpoint*.

### 3.2.1. Pembuatan Naskah PowerPoint Berbasis Multimedia

- Identitas Naskah; Identitas naskah dapat diuraikan menjadi tujuh aspek yaitu mata pelajaran, materi pembelajaran, tingkatan, tujuan pembelajaran, penyusunan naskah, judul media *powerpoint*, dan durasi waktu.
- Mata Pelajaran: Rehabilitasi Sosial Adiksi Korban NAPZA
- Materi Pembelajaran: Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA
- Tingkatan: Peserta Didik
- Tujuan Pembelajaran: (1) Menjelaskan Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA (2) Menentukan Jenis Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA (3) Menerapkan Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA (4) Merencanakan Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA (5) Melaksanakan Pelayanan Rehabilitasi Sosial Korban NAPZA
- Penyusun Naskah: Maryati Ninik Suhartini
- Judul Media PowerPoint: Proses Pelayanan Sosial Korban Adiksi Korban NAPZA
- Durasi Media PowerPoint: 30.00 menit

3.2.2. *Sinopsis*. *Sinopsis* pada naskah *powerpoint* berbasis multimedia rehabilitasi sosial menggambarkan sebuah proses pelayanan rehabilitasi sosial korban napza. Visualisasi dimulai pengenalan mengenai peringatan akan bahayanya napza, menampilkan menu utama, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan soal latihan.

3.2.3. *Treatment*. Setelah membuat *sinopsis*, peneliti embuat *treatment*. *Treatment* menjabarkan alur cerita, disajikan dalam media *powerpoint* berbasis multimedia rehabilitasi sosial mulai dari pembukaan media *powerpoint*, inti media *powerpoint* hingga penutup. Media *powerpoint* berbasis multimedia yang dibuat dengan rangkaian slide pada setiap tampilan. Inti dari media *powerpoint* berbasis multimedia menampilkan pengenalan mengenai peringatan akan bahayanya napza, menampilkan menu utama, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan soal latihan, kesimpulan, penutup menampilkan animasi yang memberi pesan positif.

3.2.4. *Storyboard*. Pada tahap ini dilakukan peneliti membuat *storyboard*. *Storyboard* media *powerpoint* berbasis multimedia terdiri dari empat kolom yaitu visualisasi, audio, elemen, dan keterangan. Media *powerpoint* berbasis multimedia dibuat secara sederhana, menarik, ringkas, padat dan jelas dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi peserta didik. *Storyboard* berfungsi sebagai dokumen tertulis dari media *powerpoint* berbasis multimedia yang telah dibuat mulai dari opening, pengenalan mengenai peringatan akan bahayanya napza, menampilkan menu utama, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan soal latihan, kesimpulan, penutup menampilkan animasi yang memberi pesan positif.

Gambar 1 merupakan contoh tampilan cover media *powerpoint* dengan judul Proses Pelayanan Sosial Korban NAPZA. Gambar 2 merupakan tampilan sub materi 7 tahapan Proses Pelayanan Sosial Korban NAPZA yaitu pendekatan, penerimaan, *assessment*, pembinaan, resosialisasi, pembinaan lanjut, dan terminasi.

### 3.3. Pembuatan Media PowerPoint Berbasis Multimedia

Tahap pembuatan media *power point* berbasis multimedia disesuaikan berdasarkan naskah dan *storyboard*, pembuatan media *powerpoint* berbasis multimedia yaitu *power point* yang dibuat dengan menggunakan media pembelajaran menu *hyperlink*. Proses pembuatan *power point* berbasis multimedia diawali dengan membuat media *power point* pada *Microsoft Power Point 2013* berbasis multimedia,

sama seperti membuat media *powerpoint* pada umumnya yang hanya menambah animasi, gambar, backsound, *sound effect*, audio dan menyisipkan video pembelajaran ke dalam slide presentasi yang kemudian menggunakan menu *hyperlink* yang ada pada *Microsoft Power Point 2013*.

Media *power point* yang telah dibuat pada *Microsoft Power Point 2013*, media *power point* berbasis multimedia ini menyajikan materi singkat, padat dan jelas. media *power point* berbasis multimedia akan menyajikan teks, gambar, animasi, video, dan audio. Tampilan *slide* akan membuat media *power point* lebih menarik karena berbeda dengan media *power point* pada umumnya, media *power point* berbasis multimedia dapat membuat media visual diam yang salah satu contohnya animasi menjadi diam.

*Power point* berbasis multimedia ini didalamnya terdapat tombol *hyperlink* untuk memudahkan peserta didik dalam berpindah halaman dengan cepat. Media *power point* berbasis multimedia ini dilengkapi dengan visualisasi/tampilan, gambar, animasi, musik instrumental/audio, video pembelajaran, keterangan, dan narasi sebagai pengiring media *power point* berbasis multimedia agar lebih menarik.



Gambar 1. Contoh tampilan storyboard



Gambar 2. Tampilan Sub Materi 7 Tahapan

### 3.4. Tujuan Pembuatan Media PowerPoint Berbasis Multimedia.

Tujuan pembuatan media *powerpoint* berbasis multimedia berbentuk animasi yaitu untuk mendukung proses pembelajaran rehabilitasi sosial dalam memberikan wawasan dan keterampilan tentang *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial.

### 3.5. Hasil Validasi Media PowerPoint Berbasis Multimedia.

Evaluasi dilakukan melalui *expert judgment* untuk diberi penilaian oleh validator agar dapat diketahui layak atau tidaknya pada produk tersebut. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi tersebut diuraikan sebagai berikut:

3.5.1. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi. Validasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap materi pelayanan rehabilitasi sosial korban napza, penilaian dilakukan dengan cara memberikan lembar format validasi langsung pada validator.

Adapun aspek penilaian ahli materi, yaitu : desain pembelajaran dengan indikator kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran, kreativitas peserta didik, tingkat kemampuan peserta didik, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan bahan ajar materi yang mudah dipahami oleh peserta didik. Hasil validasi tersebut dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut ini:

**Tabel 1.** Hasil Validasi *Power Point* Berbasis Multimedia oleh Ahli Materi.

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian Validator <sup>a)</sup>	Presentase
Desain Pembelajaran	Materi yang disajikan mudah dipahami	3	100%
	Materi sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	3	
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	
	Kedalaman materi	3	
	Kejelasan materi	3	
	Kesesuaian media dengan materi pembelajaran	3	
	Penggunaan tulisan, gambar, audio, dan animasi, video.	3	
	Kejelasan informasi dari pesan-pesan yang dituangkan	3	
	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	3	
	Kesesuaian kompetensi yang akan dicapai	3	
Kebahasan	Pemanfaatan bahasa secara efektif dan efisien	3	100%
Rata-rata Keseluruhan Aspek Kriteria			100% Sangat Layak

a) Keterangan: 4 = Sangat Layak, 3 = Layak, 2 = Cukup Layak, 1 = Tidak Layak

Tabel 1 menunjukkan hasil validasi materi pelayanan rehabilitasi sosial korban napza pada aspek desain pembelajaran dengan indikator kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran, kreativitas peserta didik, tingkat kemampuan peserta didik, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan bahan ajar materi yang mudah dipahami oleh peserta didik mendapatkan rata-rata presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi adalah media yang telah dibuat oleh peneliti agar dapat diimplementasikan ketika peneliti menjadi guru dan ahli materi memberikan support kepada peneliti agar dapat membuat media-media pembelajaran digital.

**Tabel 2.** Hasil Validasi Power Point Berbasis Multimedia (Audio Visualisasi) oleh Ahli Media.

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Presentase
Audio visualiasai	Kesesuaian <i>layout</i>	3	75%
	Kesesuaian gambar dengan konten	3	
	Kesesuaian gambar pada <i>background</i>	3	
	Kesesuaian jenis, ukuran, dan warna huruf	3	
	Kesesuaian ukuran media 33,867 x 19,5 cm dengan jumlah peserta didik kurang lebih 40 peserta didik	3	
	Kualitas teknis	4	
	Kemenarikan desain	3	
	Gambar menarik	3	
	Animasi yang digunakan menarik	2	
	Ukuran animasi sesuai	3	
	Kalimat yang digunakan mudah dimengerti	3	
	Media <i>powerpoint</i> berbasis multimedia dalam bahan pembelajaran mudah dimengerti dan sederhana	3	

**Tabel 3.** Hasil Validasi *Power Point* Berbasis Multimedia (Komunikasi Visual) oleh Ahli Media.

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Presentase
Komunikasi Visual	Komunikatif (sesuai dengan pesan dan dapat diterima)	3	75%
	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	2	
	Sederhana dan menarik	3	
	Kejelasan dan kesesuaian multimedia (narasi, <i>sound effect</i> , <i>backsound</i> , musik, gambar animasi, video)	4	
	Kejelasan <i>typography</i>	3	
	Kejelasan warna	3	

**Tabel 4.** Hasil Validasi Karakteristik Media *Powerpoint* Berbasis Multimedia Oleh Ahli Media.

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian Validator	Presentase
Karakteristik media <i>powerpoint</i> berbasis multimedia	Diperoleh rasa seperti media <i>powerpoint</i> menjadi video berbasis multimedia	2	72%
	Kombinasi dengan <i>file</i> video	1	
	Kombinasi dengan <i>file</i> gambar	3	
	Kombinasi dengan <i>file</i> musik	3	
	Kombinasi dengan animasi	2	
	Penyajian visual (desain video)	2	

3.5.1. Hasil Validasi Ahli Media. Validasi dilakukan kepada ahli media untuk memperoleh penilaian dan saran perbaikan agar layak sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial. Penilaian dilakukan dengan cara mengirimkan format validasi melalui email.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Power Point Berbasis Multimedia oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian Validator <sup>a)</sup>	Presentase
Kemanfaatan	Penggunaan media dalam mempermudah dan meningkatkan pemahaman peserta didik	3	100%
	Kemampuan media dalam potensi indra peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik	3	
	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik	3	
	Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik dalam belajar	3	
	Kemampuan media dalam menstimulasi peserta didik	3	
	Kesesuaian tujuan pembelajaran	3	
Rata-rata Keseluruhan Aspek Kriteria			81% Layak

a) Keterangan: 4 = Sangat Layak, 3 = Layak, 2 = Cukup Layak, 1 = Tidak Layak

Tabel 4.10 menunjukkan bahwa hasil validasi pembuatan media *powerpoint* berbasis multimedia pada komponen media *powerpoint* berbasis multimedia aspek penilaian audio visualisasi, komunikasi visual, karakteristik media *powerpoint* berbasis multimedia, dan kemanfaatan. Aspek audio visualisasi dan komunikasi visual mendapatkan rata-rata presentase sebesar 75%. Aspek karakteristik media *powerpoint* berbasis multimedia mendapatkan rata-rata presentase 72%. Aspek kemanfaatan mendapatkan rata-rata presentase 100%. Secara keseluruhan, pembuatan media *powerpoint* berbasis multimedia mendapatkan rata-rata presentase sebesar 81% dengan kriteria layak dan dengan revisi. Saran yang diberikan oleh validator adalah bahwa kombinasi dengan *file* video tidak ada dalam *powerpoint* dengan penilaian tidak layak.

### 3.6. Pembuatan Naskah Power Point Rehabilitasi Sosial

Tahapan yang dilakukan pada analisis kebutuhan yaitu wawancara. Hasil yang diperoleh bahwa dalam media pembelajaran *powerpoint* berbasis multimedia pada mata pelajaran rehabilitasi sosial, ditemukan permasalahan bahwa guru dalam menyampaikan mata pelajaran rehabilitasi sosial pada dasarnya sudah menggunakan media berupa *powerpoint*. (Hujair AH. Sanaky, 2009) mengemukakan bahwa media *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor. Menurut (Mardi, 2007) mengatakan bahwa *powerpoint* adalah salah satu program aplikasi dari *microsoft* yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Karakteristik media *powerpoint* dengan mengikuti perkembangan teknologi agar bisa menarik minat peserta didik untuk belajar lebih baik lagi. Dengan menggunakan media yang menarik maka materi yang tadinya dianggap kurang menarik perhatian peserta didik akan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik karena media *powerpoint* tidak hanya menampilkan kata-kata saja, tetapi dapat menampilkan animasi, gambar, audio, *sound effect*, pengisian suara (*dubbing*), dan video. Media *powerpoint* dengan menggunakan animasi, gambar, audio, pengisian suara (*dubbing*) dan video yang dapat meningkatkan menarik perhatian beserta minat dan menumbuhkan motivasi peserta didik. Hal ini

mendukung dengan pernyataan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik karena pembelajaran akan lebih menarik perhatian mereka, makna bahan pembelajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami peserta didik dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata dan peserta didik lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung, dan memerankan (Tejo Nurseto, 2011).

Program Microsoft *Powerpoint* menampilkan menu-menu yang berguna dalam pembuatan wacana multimedia yang bersifat tutorial. Menu-menu tersebut adalah menu animasi; menu untuk memasukan (import file) suara, video, dan gambar animasi. Menu-menu ini menjadikan program Microsoft *Powerpoint* tidak hanya berperan sebagai alat presentasi (tools) tetapi dapat dikembangkan menjadi tutor (Bambang, 2007). Media pembelajaran dengan bantuan presentasi Microsoft *Powerpoint* dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Karena dengan tampilan-tampilan atau ikon-ikon yang dimanfaatkan di dalam Microsoft *Powerpoint* dapat memotivasi peserta didik untuk memperhatikan materi yang sedang disampaikan sehingga apa yang di terangkan oleh guru dapat dimengerti oleh peserta didik (Srimaya, 2017).

Kelebihan dari media *Power Point* Berbasis Multimedia menurut (Yudhi Munadi, 2008) adalah sebagai berikut :

- Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau di istilahkan dengan Imajiner. Secara kognitif, pembelajaran dengan menggunakan mental imagery akan meningkatkan retensi peserta didik dalam mengingat materi-materi pembelajaran.
- Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan dengan mudah.
- Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- Dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.
- Dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kiestetik atau yang lainnya.
- Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, gambar, video dan animasi, baik animasi teks, animasi gambar atau foto maupun animasi bergerak.
- Lebih merangsang peserta didik untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- Pesan informasi secara audiovisualisasi yang dapat mempermudah dalam memahami oleh peserta didik.
- Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- Dapat diperbanyak sesuai dengan kebutuhan dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (CD, Disket, Flashdisk), sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.
- Dari uraian diatas tentang kelebihan media *Power Point* Berbasis Multimedia, dapat dimaknai bahwa penggunaan media ini mendukung untuk pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran Rehabilitasi Sosial.
- Pembelajaran dengan media *powerpoint* berbasis multimedia dapat meningkatkan kreativitas dan menumbuhkan kemandirian belajar peserta didik. Media *powerpoint* berbasis multimedia ini dapat dipelajari secara *offline*, mudah dipelajari kapan saja dan dimana saja dengan menggunakan perangkat komputer dan *handphone*.

### 3.7. Tahapan Pembuatan Power Point Berbasis Multimedia

Pembuatan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial dibuat melalui tahapan persiapan, produksi dan hasil, sebagai berikut :

- Tahapan persiapan meliputi pembuatan *storyboard* sebagai acuan pada *treatment treatment* yang kemudian dikembangkan dengan petunjuk dalam pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial yang berisi visualisasi, audio, elemen dan keterangan.
- Tahap produksi meliputi membuat media *powerpoint*, *editing* gambar, animasi, teks, video, audio, jenis huruf, *dubbing*, *sound effect* dan menu *hyperlink*.
- Merumuskan tujuan pembuatan media *power point* berbasis multimedia
- Hasil media *powerpoint* berbasis multimedia menggunakan menu *hyperlink* selanjutnya video pembelajaran dimasukkan ke dalam slide media tersebut dan file akhir dapat disimpan di *compact disc* maupun *flashdisk*.

### 3.8. Hasil Validasi Media Power Point Rehabilitasi Sosial Berbasis Multimedia

Validasi dilakukan oleh akademisi sebagai ahli media dan praktisi sebagai ahli materi. Hasil validasi media power point rehabilitasi sosial terdiri atas hasil validasi aspek media dan aspek materi mata pelajaran rehabilitasi sosial. Hasil validasi pada aspek materi mata pelajaran rehabilitasi sosial terdiri dari desain pembelajaran dengan indikator kesesuaian dengan kompetensi pembelajaran, kreativitas peserta didik, tingkat kemampuan peserta didik, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik dan bahan ajar materi yang mudah dipahami oleh peserta didik mendapatkan rata-rata presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi adalah media yang telah dibuat oleh peneliti agar dapat diimplementasikan ketika peneliti menjadi guru dan ahli materi memberikan support kepada peneliti agar dapat membuat media-media pembelajaran digital.

Hasil validasi media terdiri dari komponen media *powerpoint* yaitu aspek audio visualisasi dan komunikasi visual mendapatkan rata-rata presentase sebesar 75%. Aspek karakteristik media *power point* berbasis multimedia mendapatkan rata-rata presentase 72%. Aspek kemanfaatan mendapatkan rata-rata presentase 100%. Secara keseluruhan, pembuatan media *powerpoint* berbasis multimedia mendapatkan rata-rata presentase sebesar 81% dengan kriteria layak dan dengan revisi. Saran dan masukan yang diberikan oleh validator ahli media adalah bahwa kombinasi dengan *file* video tidak ada dalam *power point*. Dengan demikian media *powerpoint* berbasis multimedia ini layak digunakan dengan sedikit revisi.

## 4. Simpulan dan Rekomendasi

### 4.1. Simpulan

Simpulan penelitian ini yang dapat dipaparkan dari hasil penelitian yang berjudul “Pembuatan *Power Point* Berbasis Multimedia Sebagai Media Pembelajaran Rehabilitasi Sosial Di Sekolah Menengah Kejuruan” yaitu: Perancangan media *powerpoint* rehabilitasi sosial sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran rehabilitasi sosial dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi. Temuan dari analisis tersebut bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik. Pembuatan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial dibuat melalui tahapan persiapan, produksi dan hasil.

- Tahapan persiapan meliputi pembuatan *storyboard* sebagai petunjuk dalam pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial yang berisi visualisasi, audio, elemen dan keterangan.
- Tahap produksi meliputi membuat media *powerpoint*, *editing* gambar, animasi, teks, video, audio, jenis huruf, *dubbing*, *sound effect* dan menu *hyperlink*.
- Merumuskan tujuan pembuatan media *power point* berbasis multimedia
- Hasil media *powerpoint* berbasis multimedia menggunakan menu *hyperlink* selanjutnya video pembelajaran dimasukkan ke dalam slide media tersebut dan file akhir dapat disimpan di *compact disc* maupun *flashdisk*.

Hasil validasi pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial, berdasarkan proses *expert judgment* dinyatakan sangat layak untuk digunakan media pembelajaran pada mata pelajaran rehabilitasi sosial.

#### 4.2. Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian tentang pembuatan *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial dinyatakan sangat layak digunakan, oleh sebab itu dapat dikemukakan rekomendasi, sebagai berikut:

4.2.1. *Bagi Guru*. *Powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

4.2.2. *Bagi Sekolah*. Diupayakan pihak sekolah dapat memperbanyak proyektor agar penggunaan media tersebut dapat digunakan secara maksimal.

4.2.3. *Bagi Peneliti Selanjutnya*. Penelitian ini dapat ditindak lanjuti, untuk menguji efektifitas penggunaan *powerpoint* berbasis multimedia sebagai media pembelajaran rehabilitasi sosial.

#### Daftar Rujukan

- Febrianto, I. (2015). Peningkatan Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Menggunakan Multimedia Berbasis *Powerpoint* Pada Siswa Kelas Iii Sd Negeri 2 Punggelan Banjarnegara. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.
- Ganing Dwi Utami, Y. H. (2013). Self Efficacy Dengan Kesiapan Kerja Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, 01(01), 40–52.
- Hujair Ah. Sanaky. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Kadek Sukiyasa, S. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Pendidikan Vokasi*, 3, 128.
- Mardi, D. (2007). *Ketrampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi Untuk Smk Kelas Xi*. Bandung: Yudhistira.
- Purwanto, W., & W, E. T. D. R. W. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media *Powerpoint* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1700–1705.
- Rusman, Kurniawan Deni, R. C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada.
- Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 15 Bandung. (2018). *Silabus Implementatif Mata Pelajaran Hasil Analisis*.
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa, 5(1), 53–68.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Ekonomi Dan Pendidikan*, Volume 8 N, 19–35. <https://doi.org/>
- Yudhi Munadi. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.