
PEMANFAATAN 3D MODELS PADA POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Diyah Trinovita^{*1}, Mei Ratnasari²

¹STMIK Kalirejo - Lampung

²STMIK Kalirejo - Lampung

Email: ¹diyahtrinovita@stmikkalirejo.ac.id, ²meiratnasari@stmikkalirejo.ac.id

*Penulis Korespondensi

Abstrak

Kemajuan teknologi telah mempengaruhi dunia Pendidikan terkhusus dalam pemanfaatan teknologi komputer. Dalam hal ini, tenaga pendidik harus menyikapi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan dapat meminimalisir rasa bosan siswa karena system pembelajaran yang monoton. Salah satu media pembelajaran yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu *power point*. *Power point* adalah *software* atau perangkat lunak dari sebuah program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa slide yang mampu menampilkan multimedia menarik dan mudah digunakan. Keunggulan *power point 2019* yaitu terdapat fitur 3D Models, fitur ini menyediakan gambar yang berbentuk 3 dimensi bahkan ada beberapa gambar 3 dimensi berbentuk animasi (dapat bergerak). Fitur 3D Models menjadi solusi bagi sekolah yang belum mampu melengkapi fasilitas media pembelajaran, karena di dalam fitur 3D models terdapat banyak gambar 3 dimensi dan animasi (gambar bergerak). Dengan kata lain, dengan adanya gambar 3 dimensi siswa dapat mengeksplor gambar dari berbagai sisi. Dengan menambahkan efek animasi membuat gambar terlihat semakin menarik dan nyata, sehingga siswa lebih terfokus dan tertarik karena bentuk 3D atau animasi. Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D Models dalam *power point* dapat menjadi salah satu media yang memudahkan sekolah dan guru dalam mendesain bahan ajar agar menjadi lebih kreatif dan inovatif dan tidak membutuhkan banyak dana untuk menyiapkan alat peraga.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Microsoft PowerPoint, 3D Models*

Abstract

Advances in technology have affected the education field, especially in the use of computer technology. In this case, educators must deal with the use of technology as learning media. The utilization of technology-based learning media can increase student enthusiasm for learning and can minimize student boredom because of the monotonous learning system. One of the learning media that can overcome this is PowerPoint. PowerPoint is software from a Microsoft Office program that is useful as a media presentation using several slides that are capable of displaying attractive and easy-to-use multimedia. The advantage of PowerPoint 2019 is that there is a 3D Models feature, this feature provides 3-dimensional images and even some 3-dimensional images in the form of animation (movable). The 3D Models feature is a solution for schools that have not been able to complete learning media facilities because the 3D Models feature contains many 3D images and animations. In other words, through 3-dimensional images, students can explore images from various sides. By adding animation effects, makes the image look more attractive and real so that students are more focused and interested because of 3D shapes or animations. Based on the research it was concluded that 3D Models in PowerPoint can be one of the media that makes it easier for schools and teachers to design teaching materials to be more creative and innovative and do not require a lot of funds to prepare teaching aids.

Keywords: *learning media, Microsoft PowerPoint Application, 3D Models*

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi saat ini perkembangan teknologi tidak dapat dihindari, perkembangan

teknologi menysasar ke berbagai bidang, salah satunya adalah bidang Pendidikan. Kemajuan teknologi telah mempengaruhi dunia Pendidikan terkhusus dalam

pemanfaatan teknologi komputer. Dalam hal ini, tenaga pendidik harus menyikapi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran (Herlina & Saputra, 2022).

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk menunjang proses pembelajaran. Rahmawati (2020) juga menambahkan media pembelajaran adalah sebuah alat atau *tool* yang digunakan untuk menyalurkan materi kepada siswa. Pembelajaran dapat terhambat apabila media pembelajaran tidak terfasilitasi dengan baik. Akibatnya proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan maksimal. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi hal tersebut adalah *power point* (Kurniawan et al., 2022). Hal tersebut juga didukung oleh pernyataan Munasti & Suyadi (2021), menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan suasana menyenangkan dan interaktif, contohnya menggunakan *power point*.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar. Hal ini dapat meminimalisir rasa bosan siswa yang muncul karena sistem pembelajaran yang monoton (Suyono et al., 2022). Selain itu, banyak media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan, sehingga tenaga pendidik tidak hanya terbatas menggunakan metode ceramah saja. Peña-Alaya (2021) juga menambahkan bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi seperti penggunaan media berbasis digital akan menjadi strategi pembelajaran yang dibutuhkan pada abad 21 ini.

Dalam hal ini kreativitas guru sangat dibutuhkan agar pemahaman siswa terhadap materi dapat tersampaikan dengan baik. Kemajuan teknologi dapat memudahkan guru untuk membuat materi yang menarik, sehingga bahan ajar guru dapat bervariasi.

Tak jarang sekolah-sekolah memiliki keterbatasan dalam memenuhi fasilitas sekolah. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi guru dapat menggunakan *power point* untuk mengatasi kekurangan fasilitas tersebut.

Menurut Siagian dalam (Herlina & Saputra, 2022) *power point* adalah *software* atau perangkat lunak yang di desain untuk mampu menampilkan multimedia menarik yang mudah digunakan. Artinya guru dapat menggunakan *power point* untuk mendesain materi. Terlebih untuk mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi yang tampak nyata. Contohnya seperti pada mata Pelajaran IPA. Siswa akan mudah menerima materi apabila mereka dapat melihat visual benda yang mereka pelajari.

Marpaung & Pongkendek (2020) juga mengatakan multimedia seperti video, audio visual maupun animasi dapat membantu proses pemahaman siswa terhadap materi.

Namun demikian, masih banyak tenaga pendidik yang belum sepenuhnya mengetahui

kecanggihan *power point* sebagai media pembelajaran. Tak jarang tenaga pendidik menggunakan *power point* hanya sebatas presentasi yang sifatnya hanya satu arah, sehingga siswa hanya mendengarkan guru menjelaskan seperti halnya menggunakan buku paket.

Salah satu keunggulan *power point 2019* adalah terdapat fitur 3D Models. Fitur ini menyediakan gambar yang berbentuk 3 dimensi bahkan ada beberapa gambar 3 dimensi berbentuk animasi (dapat bergerak). Melalui fitur dan menu 3D Models ini dapat menjadi media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik tidak hanya melihat gambar dalam buku atau bahkan hanya membayangkan bentuk tetapi peserta didik bisa melihat visual yang tampak nyata.

Sebagai generasi yang tumbuh di era digital, media pembelajaran menggunakan 3D menjadi bahan pertimbangan yang tepat karena dalam era ini peserta didik lebih menyukai sesuatu hal yang berbentuk visual (Li et al., 2013).

Tujuan dari kajian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran 3D Models berbasis *power point 2019*.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Sugiyono (2016) mengatakan metode penelitian kualitatif merupakan metode yang digunakan untuk meneliti objek alamiah, yang mana peneliti sebagai instrument kunci. Teknik pengumpulan data melalui wawancara terhadap guru mata Pelajaran IPA di salah satu Sekolah Menengah Pertama yang ada di Lampung Tengah. Guru diberi pertanyaan mengenai media pembelajaran IPA di sekolah tersebut dan pengalamannya menggunakan *power point*. Teknik analisis data yang dilakukan adalah menganalisis hasil wawancara secara deskriptif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru IPA, diperoleh kesimpulan bahwa fasilitas media pembelajaran sangat terbatas di sekolah tersebut. Mengingat sekolah tersebut masih tergolong sekolah baru sehingga pemenuhan fasilitas seperti media pembelajaran belum terpenuhi dengan baik. Sehingga guru hanya mengandalkan penyampaian materi menggunakan buku/LKS melalui metode ceramah.

Dengan keterbatasan media pembelajaran, contoh seperti pada materi anatomi tubuh, siswa hanya mendengarkan guru mendeskripsikan tanpa melihat alat peraga. Siswa hanya berimajinasi tentang benda tersebut, hasilnya pengetahuan yang mereka dapatkan tidak maksimal.

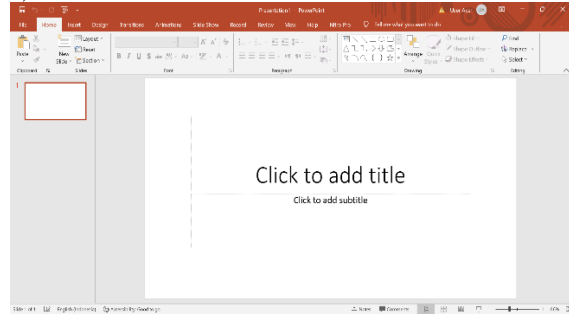
Hasil dari wawancara guru mengenai penggunaan *power point*, disimpulkan bahwa guru

menggunakan media tersebut hanya sebatas presentasi dan menyisipkan gambar 2 dimensi. Gambar 2 dimensi yang ditampilkan hanya dapat dilihat dari satu arah. Siswa tidak dapat *explore* lebih jauh mengenai gambar tersebut. Selain itu, guru belum mengetahui lebih dalam mengenai fitur 3D Models yang terdapat dalam *Microsoft Power Point 2019*.

Fitur 3D Models dalam *power point* dapat menjadi solusi atau alternatif bagi sekolah yang belum mampu melengkapi fasilitas media pembelajaran. Dalam fitur 3D models terdapat banyak gambar 3 dimensi dan animasi (gambar bergerak). Dengan kata lain, dengan adanya gambar 3 dimensi siswa dapat mengeksplor gambar dari berbagai sisi.

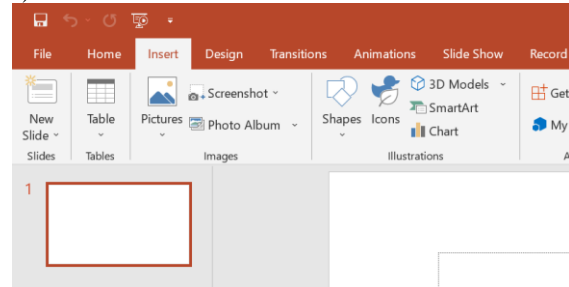
Berikut Langkah-langkah membuka fitur/menu 3D models:

1) Buka Microsoft Power Point 2019



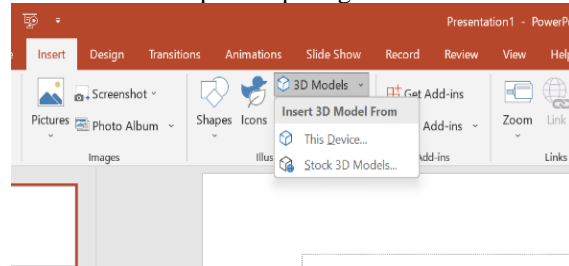
Gambar 1. Tampilan awal *power point*

2) Pilih menu insert



Gambar 2. Tampilan menu *insert*

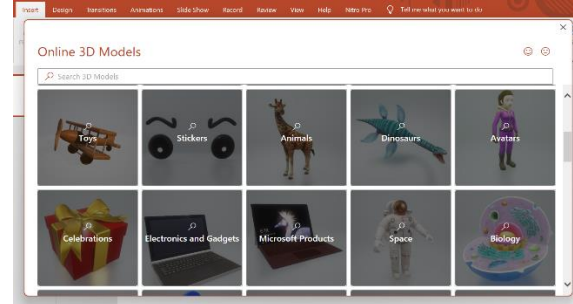
Setelah klik menu *insert*, akan muncul beberapa sub-menu. Pilih sub-menu 3D Models, lalu klik. Akan muncul tampilan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 3. Sub-menu 3D Models

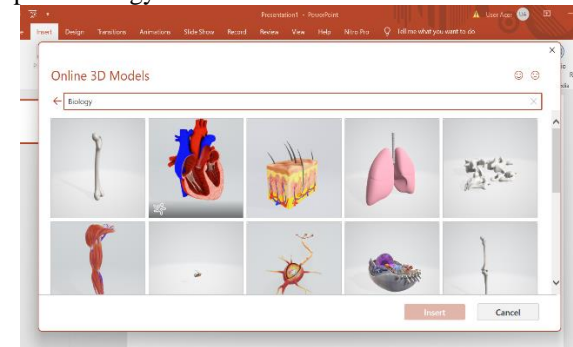
Pada sub-menu 3D Models terdapat 2 opsi, *This Device* dan *Stock 3D Models*. Opsi *this device* digunakan apabila penulis ingin menyisipkan 3D yang terdapat dalam laptop/PC, misalnya penulis

telah mengunduh gambar 3D dari google dan ingin memasukkannya ke dalam desain *power point*. Sub-menu *stock 3D models* yaitu apabila penulis ingin menyisipkan gambar 3D yang disediakan oleh *software*, namun kondisi laptop/PC harus terhubung ke internet karena 3D tersebut berbasis *online*.



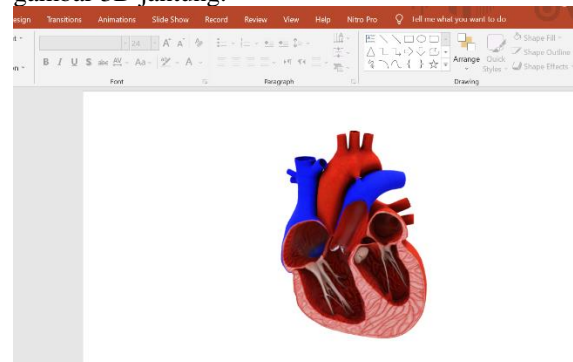
Gambar 4. Pilihan gambar 3D Models

Gambar diatas merupakan contoh pilihan sub-*items* yang terdapat pada 3D Models. Dari masing-masing *items* terdapat gambar berbentuk 3 dimensi dan animasi (dapat bergerak). Guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan. Sebagai contoh untuk Pelajaran IPA guru dapat menggunakan pilihan pada *Biology*.



Gambar 5. Pilihan gambar pada menu *Biology*

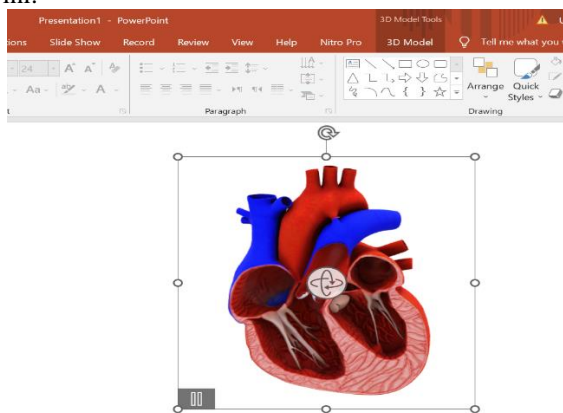
Gambar diatas adalah contoh gambar-gambar yang terdapat pada menu *Biology*. Guru dapat memilih gambar sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sebagai contoh siswa akan belajar mengenai jantung, maka guru dapat menambahkan gambar 3D jantung.



Gambar 6. Tampilan yang muncul apabila klik gambar jantung

Gambar diatas adalah tampilan yang muncul apabila memilih gambar jantung. Gambar 3D tersebut dapat dilihat dari berbagai sisi, samping kanan,

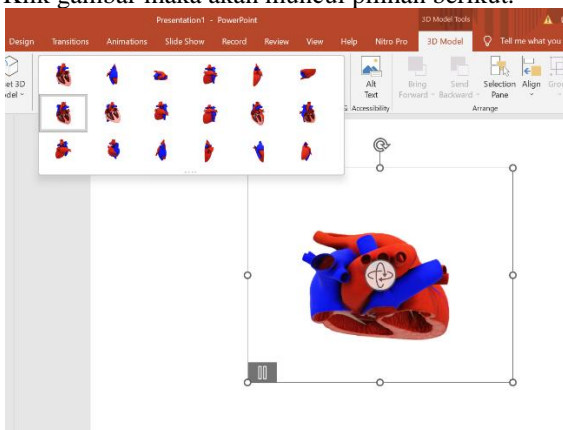
samping kiri, atas, bawah, belakang yaitu dengan cara klik gambar tersebut lalu akan muncul seperti berikut ini.



Gambar 7. Cara melihat gambar dari berbagai arah

Gambar diatas menunjukkan bagaimana cara melihat gambar 3D dari berbagai arah. Jika guru ingin menunjukkan bentuk gambar dari berbagai arah klik gambar panah ditengah gambar tersebut lalu arahkan. Sebagai contoh, jika ingin melihat sisi atas klik bagian panah tengah kemudian tahan mouse lalu seret ke bawah, maka gambar akan memperlihatkan sisi atas pada gambar.

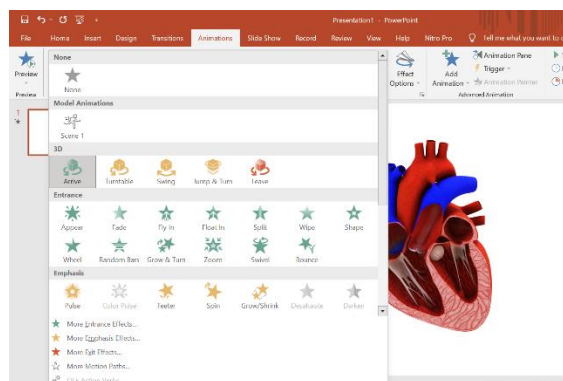
Cara lain untuk melihat gambar dari berbagai arah adalah dengan menggunakan menu 3D Models. Klik gambar maka akan muncul pilihan berikut.



Gambar 8. Pilihan bentuk gambar dari berbagai sisi

Gambar diatas menunjukkan pilihan bentuk gambar dari berbagai arah/sisi. Guru dapat menyesuaikan, apabila ingin menunjukkan gambar dari sisi samping maka guru dapat memilih gambar yang terlihat dari samping.

Untuk membuat gambar menjadi lebih menarik guru dapat menambahkan efek animasi pada gambar tersebut. Ada beberapa pilihan gerakan animasi yang dapat dipilih. Dengan menambahkan efek animasi membuat gambar terlihat semakin menarik dan nyata. Siswa akan lebih terfokus karena tertarik dengan bentuk 3D atau efek animasi. Berikut adalah pilihan efek dari menu animasi.



Gambar 9. Pilihan model efek animasi 3D

Pada gambar diatas ditunjukkan beberapa pilihan efek animasi yang dapat digunakan oleh guru untuk mendesain bahan ajar agar menjadi lebih menarik. Guru dapat memilih efek animasi pada bagian 3D dan menyesuaikan dengan kebutuhan.

Gambar 3D Models dalam *power point* tidak hanya untuk mata Pelajaran IPA saja, namun mata Pelajaran lain seperti Matematika, IPS, Seni Budaya, Teknologi Informasi, dan sebagainya. Bahkan tidak hanya dalam bidang Pendidikan saja, bidang industrial, perkantoran, arsitektur pun ada dalam 3D Models tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran 3D Models dalam *power point* dapat menjadi salah satu media yang memudahkan sekolah dan guru dalam mendesain bahan ajar agar menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Sekolah tidak perlu membutuhkan banyak dana untuk menyiapkan alat peraga karena guru hanya menggunakan laptop untuk menampilkan visual 3D suatu benda. Selain itu siswa akan merasa tertarik karena bahan ajar yang disampaikan guru tidak monoton. Terlebih lagi siswa akan lebih fokus apabila melihat animasi benda secara visual, sehingga siswa tidak hanya sekedar membayangkan bentuk dari benda tersebut.

5. DAFTAR PUSTAKA

- HERLINA, P., & SAPUTRA, E. R. 2022. Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800-1809.
- KURNIAWAN, M. A., YULIANA, A. T. R. D., ANAM, R. K., & HANAFIE, A. A. 2022. Optimalisasi Media Pembelajaran Berbasis Power Point di SMP Muhammadiyah 1 Kalasan, Sleman, DI Yogyakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*

- Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 4, No. 1, pp. 867-874).
- LU, L. 2013. 3D Virtual Worlds as Art Media and Exhibition Arenas: Students' Responses and Challenges in Contemporary Art Education. *Studies in Art Education*, 54 (3), 232–245.
- MARPAUNG, D. N., & PONGKENDEK, J. J. 2020. Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Interaktif dengan Animasi 3D melalui Powerpoint. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 97-103
- MUNASTI, K., & SUYADI, S. 2021. Respon Penggunaan Media Power Point Berbasis Interaktif untuk Anak Usia Dini di Era Pandemi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 876–885.
- PEÑA-AYALA, A. 2021. A learning design cooperative framework to instill 21st-century education. *Telematics and Informatics*, 62, 101632.
- RAHMAWATI, B. F., BADARUDIN, B., & HADI, M. S. 2020. Penggunaan media interaktif power point dalam pembelajaran daring. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 4(2), 60-67.
- SUGIYONO. 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet.
- Danandjadja, James. (1984). Folklor Indonesia.
- SUYONO, S., SUHARI, S., SRINARWATI, D. R., ULFA, N. S., & ANDRIAYANI, N. B. 2022. Optimalisasi Power Point Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 3(1), 185-189.