

Media Au-Vi Berbasis PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

¹**Beby Dwi Febriyanti**

²**Rahmawati Mulyaningtyas**

¹**Universitas Islam Jember**

²**UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung**

Alamat surel: bebydwifeb@uij.ac.id

Abstract

Learning Indonesian Language nowadays is a challenge for both teachers and students. This condition certainly requires a media to be an intermediary between teachers and students in online and offline learning. Especially, the media that functions as a messenger or delivers the materials from the teacher to students in learning Indonesian language. This media is needed to support Indonesian language learning so that the target is achieved as planned. The objectives of this research include (1) the procedure for making PowerPoint-based Au-Vi media, (2) the factors that influence the making of PowerPoint-based Au-Vi media. This research uses a qualitative method. The process of data analysis of this research is expressed descriptively. The results show that the process of making PowerPoint-based Au-Vi media tends to be easy if the teacher is proficient in using Microsoft PowerPoint. Teachers can create templates, insert learning materials, insert voice explanations for material, add back sounds, set automatic transitions and animations, and save them in MP4 video format. There are two factors that influence the making of this media, namely factors related to the learning components and technical factors outside the learning components.

Keywords: *Au-Vi learning media, PowerPoint, production media*

Abstrak

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini menjadi sebuah tantangan bagi guru maupun siswa. Kondisi ini tentu membutuhkan sebuah media untuk menjadi perantara antara guru dan siswa dalam pembelajaran daring maupun luring. Terutama, media yang berfungsi sebagai penyampai pesan/materi dari guru kepada siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Indonesia agar target tercapai sesuai yang direncanakan. Tujuan penelitian ini meliputi (1) prosedur pembuatan media Au-Vi berbasis PowerPoint, (2) faktor-faktor yang memengaruhi pembuatan media Au-Vi berbasis PowerPoint. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses analisis data penelitian ini diungkapkan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembuatan media Au-Vi berbasis PowerPoint cenderung mudah apabila guru mahir dalam menggunakan Microsoft PowerPoint. Guru dapat mengkreasikan templat, memasukkan materi pembelajaran, mengisi suara penjelasan materi, menambah backsound, mengatur transisi serta animasi otomatis, dan menyimpannya dalam format video MP4. Terdapat dua faktor yang memengaruhi pembuatan media ini yaitu faktor yang terkait komponen pembelajaran dan faktor teknis di luar komponen pembelajaran.

Kata kunci: *media pembelajaran Au-Vi, PowerPoint, pembuatan media*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia saat ini menjadi sebuah tantangan bagi guru maupun siswa, terutama setelah masa pandemi. Guru harus dapat memahami siswa tentang materi pembelajaran. Di sisi lain, siswa harus dapat memahami dan menerapkan materi pembelajaran yang diperolehnya. Kondisi masa adaptasi *new normal* ini tentu membutuhkan sebuah media untuk menjadi perantara antara guru dan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, baik luring maupun *blended*.

Terutama, media yang berfungsi sebagai penyampai pesan/materi dari guru kepada siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media yang dapat membuat siswa dapat memiliki pengetahuan/terampil menerapkan konsep sesuai tujuan pembelajaran yang telah disusun. Media ini dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran agar target tercapai sesuai yang direncanakan. Sadiman (2012:7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang dapat dimanfaatkan oleh pengirim untuk menyampaikan sebuah pesan kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat siswa sehingga terjadi pembelajaran yang efektif.

Media pembelajaran adalah salah satu bagian penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran merupakan sarana untuk membantu guru menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran mendukung

pembelajaran agar berjalan dengan lancar dan mencapai tujuannya. Hal ini sesuai pendapat Mulyaningtyas (2020b:152) bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari penyampaian pesan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal itu senada dengan pendapat Maesaroh dan Mulyadiprana (2020:134) bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan beberapa komponen pendukung. Salah satu komponen pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah penggunaan media untuk menyampaikan pesan atau materi.

Sebuah perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran adalah Microsoft PowerPoint. Hal ini sesuai dengan pendapat Mulyaningtyas (2020a:58) bahwa PowerPoint sering digunakan oleh guru dan tergolong media yang diminati guru untuk menyajikan materi pembelajaran. Media ini sudah cukup familiar di kalangan para guru. Umumnya, guru menggunakannya saat menjelaskan materi pembelajaran di dalam kelas. Media ini cenderung menonjolkan stimulus visual yang diproyeksikan. Pribadi (2017:104) menambahkan bahwa PowerPoint adalah program komputer yang cukup populer digunakan untuk kegiatan presentasi. Media ini dirancang dan diproduksi oleh Perusahaan Microsoft untuk acara presentasi informasi dan pengetahuan.

Triyadi (2015:232) menyatakan bahwa media audio-visual merupakan jenis media yang

mengandung unsur suara sekaligus unsur gambar. Media ini melibatkan indra pendengaran sekaligus penglihatan dalam satu penyajian. Media audio-visual merupakan sekumpulan alat yang mampu memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Media audio-visual menyajikan tayangan gambar gerak dan suara yang padu. Media audio-visual cenderung lebih menarik perhatian siswa karena menawarkan gambar bergerak disertai suara.

Ditambah lagi, media audio-visual melibatkan indra pendengaran dan penglihatan yang dapat memaksimalkan penerimaan materi pembelajaran. Artinya, media audio-visual dapat memberikan pengalaman baru dan kesan mendalam bagi siswa karena pelibatan dua indra. Setiawardani (2013:5) menyatakan bahwa penggunaan media audio-visual cenderung tepat untuk memberikan pemahaman yang bersifat konkret, sehingga memudahkan siswa menyerap materi yang disampaikan.

Penelitian mengenai penggunaan media audio-visual berbasis PowerPoint pernah dilakukan oleh Syafril & Kurniawati (2021) berjudul *PPT- Audio; The Alternative Audio-Visual Media for Online Learning during the Corona Pandemic*. Penelitian tersebut bertujuan untuk menjelaskan pemanfaatan PPT-Audio dalam pembelajaran pada masa pandemi Corona. Selain itu, penelitian Damitri & Adistana (2020) berjudul *Keunggulan Media PowerPoint berbasis Audio Visual sebagai Media Presentasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan*. Tujuan penelitian tersebut yaitu mengidentifikasi

keunggulan media PowerPoint berbasis audio visual sebagai media presentasi terhadap hasil belajar siswa SMK Teknik Bangunan. Perbedaan kedua penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah dari tujuan penelitian dan bidang studi yang dibahas.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini berfokus pada media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint. Au-Vi merupakan media berbentuk audio-visual yang dikreasikan dari Microsoft PowerPoint. Fokus penelitian ini meliputi (1) prosedur pembuatan media, (2) faktor-faktor yang memengaruhi pembuatan media pembelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah mendeskripsikan prosedur serta faktor yang memengaruhi pembuatan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint. Hasil penelitian ini diharapkan bisa dimanfaatkan untuk menambah wawasan tentang perancangan media Au-Vi berbasis PowerPoint. Selain itu, guru dapat merancang media pembelajaran yang bervariasi menggunakan perangkat lunak tersebut.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses analisis data penelitian ini diungkapkan secara deskriptif untuk menggambarkan prosedur, bentuk, dan hasil pembuatan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint. Data diperoleh dari media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint, mulai

prosedur pembuatan media pembelajaran hingga faktor-faktor yang memengaruhi pembuatan media pembelajaran. Selain itu, studi pustaka diperlukan untuk membahas lebih lanjut mengenai rancangan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint.

HASIL DAN PEMBAHASAN

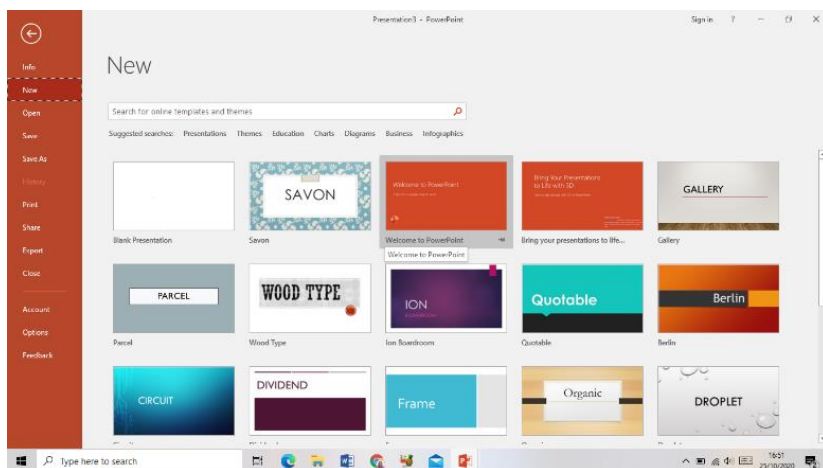
Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Au-Vi Berbasis PowerPoint

Dalam membuat media Au-Vi, memerlukan persiapan. Hal-hal yang perlu dipersiapkan antara lain (1) materi yang akan disampaikan kepada siswa. Materi pembelajaran harus dipersiapkan terlebih dulu. Hal ini agar guru tepat dalam memasukkan materi dalam media. (2) Perangkat keras berupa laptop atau PC yang sudah terpasang PowerPoint. Perangkat keras berupa PC/komputer, atau laptop dibutuhkan dalam pembuatan media ini. Guru harus memastikan bahwa dalam perangkat keras tersebut telah terpasang *software* Microsoft Office, terutama Microsoft PowerPoint.

Guru dapat mengeceknya dalam daftar *software* yang terpasang. Selain itu, guru bisa mengeceknya di bagian *start*. Umumnya akan terlihat Microsoft PowerPoint yang sudah terpasang di beranda. Apabila Microsoft Office belum terpasang, maka guru harus memasangnya terlebih dulu dalam perangkat kerasnya. Selanjutnya, (3) penguasaan terhadap PowerPoint. Guru harus mengetahui cara mengoperasikan PowerPoint, terutama mengetahui fungsi panel-panel yang ada dalam PowerPoint. Hal

ini untuk memudahkan guru dalam membuat media Au-Vi.

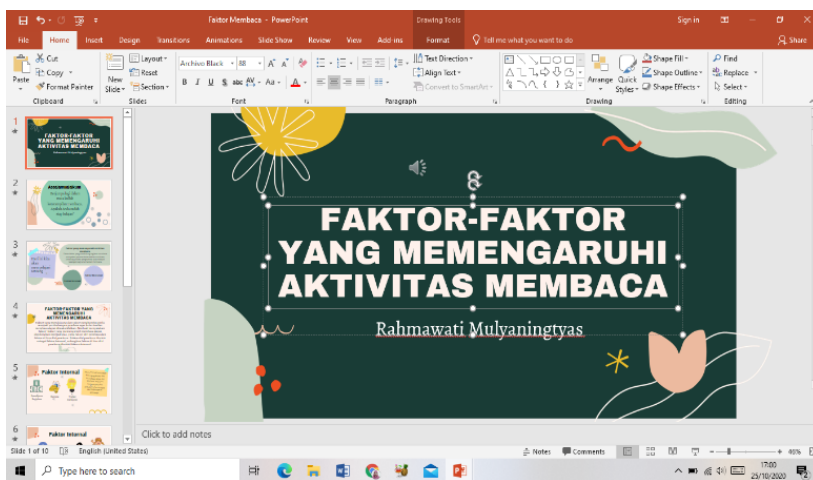
Prosedur pembuatan media diawali dengan membuka terlebih dulu PowerPoint. Setelah itu, pengguna akan diarahkan ke halaman *new presentation*. Pengguna dapat memilih templat bawaan yang disediakan oleh PowerPoint. Selain itu, pengguna bisa mengunduh templat lain sesuai dengan selera pengguna atau menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Apabila pengguna menginginkan templat yang lebih bervariasi, maka dapat mengunduh dari beberapa situs web yang menyediakan bermacam-macam bentuk templat presentasi. Ahdar (2018:296) menyatakan bahwa *background* yang ada dalam PowerPoint memperindah tampilan media.



Gambar 1. Saat Membuka PowerPoint dan Memilih Templat

Setelah templat ditentukan, maka pengguna dapat segera memasukkan materi pembelajaran yang

sudah disusun. Materi lebih baik sudah disiapkan sebelumnya, agar guru lebih cepat dan tepat dalam memasukkan materi pembelajaran. *Slide* awal digunakan untuk menuliskan judul materi pembelajaran disertai dengan nama guru. *Slide* berikutnya bisa mencakup rincian materi pembelajaran. Pengguna dapat mengatur jenis dan ukuran huruf agar dapat terbaca dengan jelas.



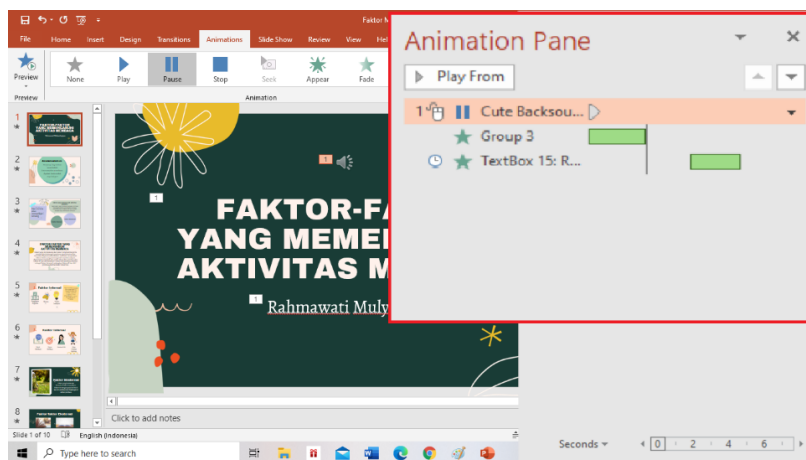
Gambar 2. Memasukkan Materi Pembelajaran

Setelah materi dimasukkan, pengguna dapat mengatur animasi dan transisi yang ada dalam setiap *slide* PowerPoint. Hal ini agar membuat tampilan (setiap *slide* bergerak dan beralih sesuai dengan tata urutannya). Kemunculan teks dan gambar pada layar dapat diatur dengan animasi yang beragam. Hal ini membuat tampilan setiap *slide* lebih atraktif. Ahdar (2018:296) menyatakan bahwa fasilitas animasi dalam PowerPoint membuat tampilan media lebih menarik. Melalui fasilitas animasi ini, teks atau

Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol. 2, No 1, Juni, 2022

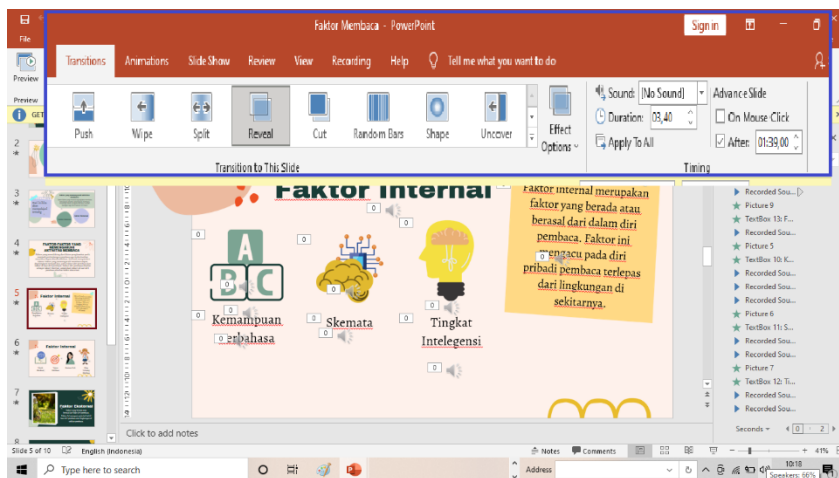
gambar akan muncul ke layar dengan cara tampil yang runtut dan bervariasi.

Untuk mengatur animasi, pengguna dapat memilih dulu gambar atau kalimat yang ingin diatur. Lalu, menekan bagian *animation* yang akan muncul berbagai animasi yang bisa dipilih. Pengguna dapat menekan *animation pane* untuk mengatur waktu peralihan antarkomponen (gambar, kata, kalimat, bagan, dll.) dalam satu *slide*. Dalam *animation pane* terdapat pengaturan lamanya waktu dan tata urutan komponen yang bergerak. Melalui *animation pane*, pengguna bisa menentukan urutan gerakan setiap komponen, jeda gerak antarkomponen, hingga lambat-cepatnya gerakan setiap komponen. Selain itu, pengguna dapat mengatur waktu kemunculan tiap komponen per *slide*. Pengguna juga dapat memutar hasil pengaturan animasi dengan menekan *play* pada *animation pane*.



Gambar 3. Animation Pane

Langkah selanjutnya adalah mengatur transisi setiap *slide*. Hal ini agar pergantian tiap *slide* bisa terlihat elegan dan tidak bertumpuk. Transisi bisa dipilih pada bagian *transitions*. Terdapat beberapa transisi yang disediakan sehingga bisa dipilih. Hal ini bisa disesuaikan dengan keinginan/selera pengguna. Setiap *slide* hanya memungkinkan satu macam transisi. Apabila ada sepuluh *slide* dalam satu fail tayangan, maka bisa jadi ada sepuluh transisi yang berbeda. Transisi ini bisa diatur durasi waktunya. Lalu, bisa menggunakan efek suara transisi, apabila pengguna menginginkannya. Ditambah lagi, pengguna bisa mengatur transisi bisa otomatis diterapkan setelah jangka waktu tertentu.



Gambar 4. Transitions

Langkah berikutnya adalah menambahkan suara guru. Suara guru yang dimaksudkan adalah suara penjelasan materi. Suara yang dimasukkan ke dalam setiap *slide* bisa berupa rekaman suara yang sudah

Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia
Vol. 2, No 1, Juni, 2022

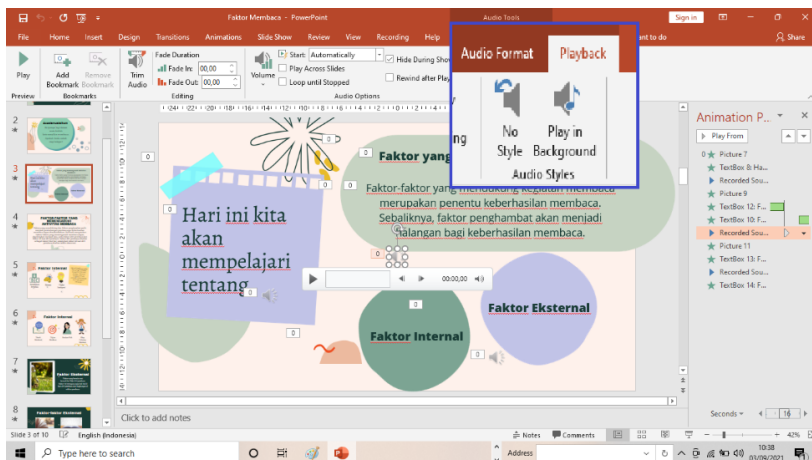
disiapkan sebelumnya atau langsung mengisi suara saat menggunakan PowerPoint. Hal ini bisa dilakukan dengan menekan bagian *insert* lalu memilih audio. Menu Audio masih diberikan dua pilihan yaitu memilih menggunakan audio yang sudah disimpan sebelumnya (*audio on my PC*) atau merekam secara langsung melalui PowerPoint (*record audio*).



Gambar 5. Mengisi Suara Penjelasan Materi

Apabila sudah memasukkan audio, maka perlu diatur kembali agar suara sesuai dengan pergerakan animasi dan transisi. Sebelumnya, pilih tanda/gambar yang berisi suara. Lalu akan muncul *audio tools* pada panel atas. Terdapat dua pilihan yaitu *format* dan *playback*. *Playback* digunakan untuk mengatur tampilan dan performa suara dalam satu *slide* atau bahkan keseluruhan *slide*. Pengguna dapat memilih pengaturan otomatis bersuara dengan menekan tombol *automatically*. Selanjutnya,

mengatur volume suara yaitu *low*, *medium*, *high*, atau *mute*. Apabila ingin suara terdengar jelas, maka menggunakan pengaturan *high*. Pengguna dapat mencentang *hide during show*, agar gambar/ikon suara tidak terlihat selama penayangan. Langkah berikutnya adalah mengatur posisi suara agar sesuai tampilan dan gerak setiap komponen dalam *slide*. Hal ini bisa menggunakan *animation pane*. Pengguna dapat menarik ke atas atau ke bawah suara, lalu menyesuaikan dengan waktu mulainya.

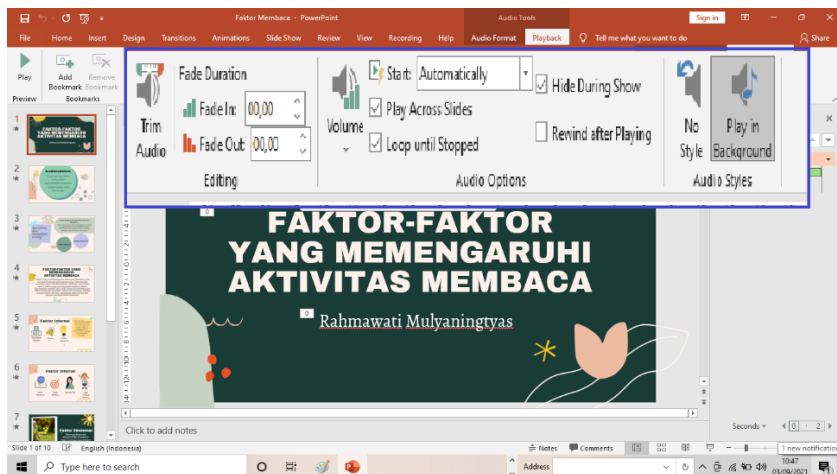


Gambar 6. Mengatur *Playback*

Untuk mempermanis media, pengguna bisa menambahkan *backsound* pada fail PowerPoint. *Backsound* berupa instrumen lagu yang bisa memberi semangat belajar. Ahdar (2018:294) menjelaskan bahwa pemanfaatan media PowerPoint yang dipadukan dengan musik dalam pembelajaran sebagai upaya untuk menumbuhkan motivasi dan menstimulasi siswa. Selain itu, pemanfaatan media

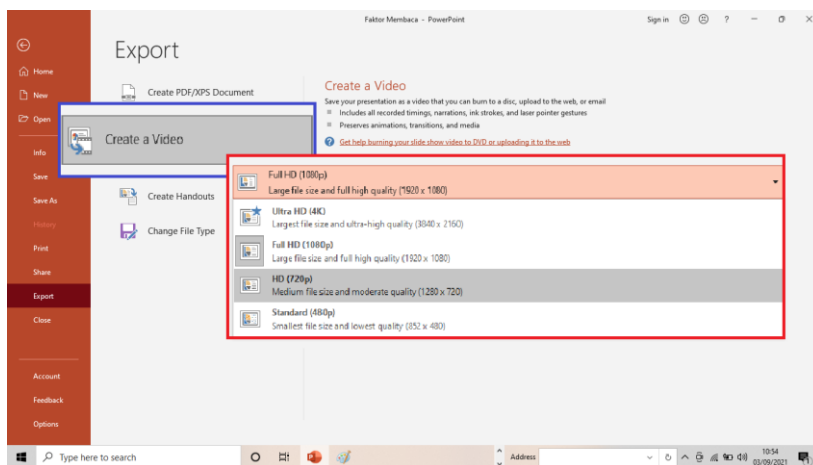
ini sebagai upaya untuk menciptakan situasi yang mendukung dan membangkitkan semangat belajar siswa.

Instrumen lagu dapat diunduh dari beberapa sumber dalam bentuk mp3. Untuk memasukkan *backsound*, pengguna dapat menekan *insert*, lalu memilih *audio*, kemudian *audio on my PC*. Selanjutnya, pengguna dapat mengatur *playback*. Mulai mengatur volume suara hingga mengatur mulainya dan *backsound* berakhir. Volume suara sebaiknya diatur *low* saja agar tidak menutupi suara penjelasan guru. Kemudian, pengguna memilih *automatically* agar *backsound* mulai dengan otomatis. Lalu, pengguna mencentang *play across slides* dan *loop until stoped*. Hal ini agar *backsound* bisa diputar selama tayangan berlangsung. Selain itu, pengguna jangan lupa untuk mencentang pengaturan *hide during show* untuk menyembunyikan gambar/ikon suara.



Gambar 7. Menambah dan Mengatur *Backsound*

Setelah itu, pengguna lebih baik mengecek terlebih dahulu hasil tampilan. Kalau memang sudah sesuai dengan keinginan pengguna, maka bisa dilanjutkan dengan membuat tayangan dalam bentuk video MP4. Kalau tayangan sudah siap, maka pengguna bisa segera menyimpannya dalam bentuk video. Pengguna bisa memilih *file*, lalu pilih *export*, kemudian *create a video*, lalu pengguna dapat memilih kualitas video dengan resolusi 1080, 720, atau 480. Semakin resolusi besar, semakin berkualitas tampilan, tetapi semakin besar ukurannya.



Gambar 8. Cara Menyimpan dalam Bentuk Video

Kualitas *full HD* (1080) merupakan kualitas video paling bagus. Namun, ukuran failnya begitu besar. Kualitas *HD* (720) merupakan kualitas video medium. Ukuran fail pada kualitas ini masih cenderung besar. Kualitas standar (480) merupakan kualitas video paling kecil. Ukuran fail cenderung

lebih kecil dibandingkan kedua kualitas video sebelumnya. Untuk meminimalkan ukuran fail video sebenarnya bisa dengan cara mengompres video agar ukurannya kecil. Hal ini bisa menggunakan kompres video yang dapat dipasang dalam laptop/komputer atau secara *online*. Jadi untuk menjamin kualitas video, pengguna dapat memilih kualitas HD (720). Selanjutnya, mengompres video agar ukuran fail lebih kecil. Setelah memilih kualitas video, pengguna menekan *create video*. Fail akan tersimpan dalam bentuk video berformat MP4. Lalu, fail bisa dikirim ke kelas virtual atau ke media sosial yang dikehendaki guru, agar fail video mudah diakses dan dilihat oleh para siswa.

Faktor yang Memengaruhi Pembuatan Media Pembelajaran Au-Vi Berbasis PowerPoint

Anggawirya (2011:7) menyatakan bahwa Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak untuk perancangan presentasi visual yang menggunakan teks, grafis, foto, animasi, dan video. PowerPoint merupakan *software* yang memfasilitasi penyajian persentasi visual grafis. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi pembuatan media Au-Vi berbasis PowerPoint. Faktor-faktor yang memengaruhi pembuatan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint dapat dibedakan menjadi dua yaitu faktor yang terkait komponen pembelajaran, dan faktor teknis di luar komponen pembelajaran. Berikut ini merupakan faktor-faktor yang terkait komponen pembelajaran yang memengaruhi

pembuatan media Au-Vi berbasis PowerPoint. (1) KD (kompetensi dasar), indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran begitu memengaruhi semua komponen pembelajaran, tak terkecuali dengan media pembelajaran. Ketiga hal tersebut berkaitan dengan target pembelajaran. Melalui ketiga hal tersebut dapat dikembangkan media tertentu untuk mendukung proses pembelajaran hingga mencapai targetnya.

Berikutnya, (2) materi pembelajaran sebagai faktor yang harus diperhatikan oleh guru. Guru hendaknya sudah memiliki perencanaan materi yang akan diberikan kepada siswa. Jadi, guru dapat memilih bentuk media yang digunakan. Namun, media Au-Vi berbasis PowerPoint ini cocok digunakan untuk penjelasan teori, kuis, penugasan. Deni dkk. (2012:300) menjelaskan bahwa media presentasi dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi-materi yang cenderung teoretis.

(3) Metode pembelajaran juga memengaruhi bentuk media pembelajaran. Beberapa metode pembelajaran, seperti ceramah, diskusi, pembelajaran berbasis masalah dapat menggunakan media jenis ini. Guru tinggal mengatur saja isi penjelasan dalam media Au-Vi. Jadi, apabila guru menggunakan metode pembelajaran ceramah, guru tidak harus melakukan ceramah langsung. Guru dapat menggunakan media ini untuk menjelaskan materi. Apabila pembelajaran berbasis masalah atau diskusi, guru dapat memasukkan masalah atau pertanyaan-pertanyaan dalam media Au-Vi yang

dapat memicu diskusi dan penyelesaian masalah. Lalu, menyimpulkannya bersama-sama.

Faktor-faktor teknis yang memengaruhi pembuatan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint yaitu sebagai berikut. (1) Guru hendaknya memiliki kemampuan dalam mengoperasikan Microsoft PowerPoint. Apabila guru tidak bisa mengoperasikannya dengan baik, maka guru akan kesulitan dalam membuat media dalam bentuk audio-visual menggunakan perangkat lunak ini. Hal ini dapat menjadi hambatan bagi guru. Sebaliknya, guru yang bisa mengoperasikannya dengan baik akan mudah membuatnya dan memvariasikannya.

Deni dkk. (2012:301) menyatakan bahwa program PowerPoint mudah dalam pembuatannya dan penggunaannya, serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain tempat penyimpanan data. Hal yang sama dikemukakan oleh Mulyaningtyas & Khasanah (2021:229) bahwa keahlian guru dalam membuat dan menggunakan media sangat penting. Hal ini berpengaruh pada keefektifan media pembelajaran yang digunakan.

Selanjutnya adalah (2) perangkat keras yang mendukung. Hal yang dimaksudkan adalah perangkat keras yang kompatibel dengan Microsoft PowerPoint dan bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media secara visual maupun merekam suara (audio). (3) Berikutnya faktor jumlah siswa. Media ini tergolong dapat menjangkau banyak siswa. Apabila digunakan dalam kelas besar maka media ini dapat ditayangkan

dengan bantuan layar proyektor. Media ini dapat juga diunggah pada media sosial misal Instagram, Facebook, YouTube atau Dailymotion, dll. Siswa dapat menyaksikannya melalui gawai masing-masing. Apalagi saat pandemi seperti saat ini, media ini dapat efektif digunakan. Hal ini sejalan dengan pemikiran Deni dkk. (2012:300) bahwa multimedia presentasi dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak di atas 50 orang.

SIMPULAN

Media PowerPoint merupakan media yang familiar bagi guru. Guru sering menggunakannya dalam menjelaskan materi pembelajaran di kelas. Umumnya, guru menggunakannya dalam bentuk presentasi materi visual saja. Namun, sebetulnya media ini dapat dimaksimalkan dengan menambahkan audio (suara guru maupun *backsound*). Lalu menyimpannya dalam bentuk video yang bisa diputar saat pembelajaran berlangsung.

Prosedur pembuatan media ini cukup mudah apabila guru sudah mahir dalam mengoperasikan perangkat lunak ini. Selain itu, guru membutuhkan persiapan matang, kemampuan dalam mengoperasikan program, dan ketelitian agar media terkemas dengan baik. Terdapat dua faktor yang memengaruhi pembuatan media pembelajaran Au-Vi berbasis PowerPoint yaitu faktor yang terkait komponen pembelajaran dan faktor teknis di luar komponen pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Padu Musik terhadap Antusiasme Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(02).
<http://178.128.61.209/index.php/dinamika/article/view/1509/796>
- Anggawirya, E. (2011). *Microsoft PowerPoint 2010*. Jakarta: PT Ercontara Rajawali.
- Damitri, D. E., & Adistana, G. A. Y. P. (2020). Keunggulan Media Powerpoint Berbasis Audio Visual sebagai Media Presentasi terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 06(02), 1-7.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/view/36296>
- Deni, R., Kurniawan, & Cepi, R. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Press.
- Maesaroh, S., & Mulyadiprana, A. (2020). Rancangan Multimedia Interaktif tentang Pantun untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(3).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/25338/12910>
- Mulyaningtyas, R. (2020a). *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Alim's Publishing.
- Mulyaningtyas, R. (2020b). *Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa*. 5(1), 151-160.
<https://doi.org/10.32528/bb.v5i1.3070>
- Mulyaningtyas, R., & Khasanah, U. (2021). Media Cici

- Drama dalam Pembelajaran Teks Drama Kelas VIII. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 01(01), 222-243.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sadiman, A. dkk. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawardani, W. (2013). Penggunaan Media Audio-Visual Video pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SDN Barunagri, Lembang). *Jurnal Pendidikan*. http://www.academia.edu/download/34714004/Artikel_Wawan_SW.docx
- Syafril, E. P. E., & Kurniawati, W. (2021). PPT-Audio; the Alternative Audio-Visual Media for Online Learning during the Corona Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012046>
- Triyadi, S. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Audio-Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Unsika*, 3(2). <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/215>