

PENINGKATAN KREATIFITAS GURU DALAM MEMBUAT MEDIA ANIMASI MELALUI APLIKASI POWER POINT INTERAKTIF DI MTS DARUL ULUM KARANGREJO GUMUKMAS KABUPATEN JEMBER

Oleh:

MUHAMMAD YASIN YUSUF GHOZALI

Pengawas Madrasah, Kantor Kementerian Agama Kabupaten Jember

Email: toleyasin79@gmail.com

Abstrak

Penelitian tindakan kepengawasan ini bertujuan untuk: (1) Mendeskripsikan upaya peningkatan kreatifitas guru dalam membuat media animasi melalui Aplikasi Power Point Interaktif di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022; (2) Mendeskripsikan pengaruh media Power Point Interaktif terhadap peningkatan kreatifitas guru dalam mengajar melalui di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember Tahun 2022. Penelitian ini bertempat di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 01-30 Oktober 2022. Subyek penelitian tindakan kepengawasan ini adalah guru MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember, yang berjumlah 13 orang. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan. Prosedur penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian ini yaitu: (1) Penggunaan aplikasi Power Point Interaktif bagi guru-guru di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas tahun 2022 dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran model animasi Power Point Interaktif. Pada siklus I diperoleh data jumlah total nilai 17,2, maka diperoleh rata-rata 1,7 (C). Pada siklus II, ada peningkatan total nilai 27,9 maka diperoleh rata-rata 2,8 (B) yaitu nilai yang sangat bagus/baik; (2) Penerapan penggunaan aplikasi Power Point Interaktif, mempunyai pengaruh positif yaitu dapat meningkatkan kreatifitas guru-guru dalam membuat media animasi terkait dengan pembelajaran di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember tahun 2022.

Kata Kunci:

Kreatifitas Guru, Media Animasi, Aplikasi Power Point Interaktif

PENDAHULUAN

Guru sebagai sumber belajar menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dipahami sebagai pesan. Agar pesan yang disampaikan oleh sumber atau pesan tadi bisa juga sampai pada penerima pesan, maka dibutuhkan adanya wadah yang disebut dengan "media", media ini disebut saluran (*channel*). Biasanya dalam proses komunikasi walaupun pesan (*message*) atau informasi sudah diberikan oleh sumber dan ditujukan kepada penerima melalui media akan tetapi tidak ada umpan balik maka proses komunikasi tidak sempurna (Arif, 1993: 11).

Selain mampu menggunakan media yang telah tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu, Hamalik (1994:6) menganjurkan guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar; (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; (3) Seluk-beluk proses belajar; (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; (5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran; (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan; (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran; dan (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Kemampuan guru dalam mempergunakan media di sekolah pada umumnya relatif kurang optimal, apalagi dengan teknologi yang semakin maju. Beberapa guru membuat dan menggunakan media masih ala kadarnya karena kurang kesadaran dari diri sendiri untuk melakukan kegiatan dalam membuat ataupun kurangnya pengetahuan dari seorang guru untuk membuat media dan menggunakan media dengan baik dan benar.

Guru harus mampu berperan sebagai *desainer* (perencana), *implementor* (pelaksana), dan *evaluator* (penilai) kegiatan pembelajaran. Guru merupakan faktor yang paling dominan karena di tangan gurulah keberhasilan pembelajaran dapat dicapai. Kreatifitas guru secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran pada umumnya. Seorang guru dikatakan kreatif dan profesional apabila: (1) Serius melaksanakan tugas profesinya, (2) Bangga dengan tugas profesinya, (3) Selalu menjaga dan berupaya meningkatkan kompetensinya, (4) Bekerja dengan sungguh tanpa harus diawasi, (5) Menjaga nama baik profesinya, (6) Bersyukur atas imbalan yang diperoleh dari profesinya.

Dari hasil observasi pendahuluan di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas, masih ada beberapa guru yang menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar secara asal-asalan, hal ini dapat terlihat ketika ada supervisi yang

dilakukan oleh supervisor yang menunjukkan kekurangan-kekurangan dalam menggunakan media yang ada, kekurangan tersebut antara lain: (1) Media yang digunakan tidak relevan dengan materi yang diajarkan; (2) Media yang dipakai masih secara tradisional; (3) Media kurang menarik bagi siswa; (4) Media yang dipakai dalam mengajar masih bersifat monoton artinya hanya media itu-itulah saja (media yang dipakai kurang variatif); (5) Pada setiap kegiatan belajar mengajar, jarang menggunakan media pembelajaran akibatnya siswa bosan dengan metode yang dipakai yaitu ceramah, padahal siswa lebih senang dengan pembelajaran yang menggunakan alat peraga/media pembelajaran.

Power Point Interaktif adalah sebuah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu membuat sebuah media penyampaian suatu makalah atau naskah yang disajikan lewat presentasi digital. *Power Point Interaktif* memiliki media *worksheet* yang terhubung dari halaman satu ke halaman berikutnya. Dengan *Power Point Interaktif* dapat menuangkan ide-ide cemerlang yang menarik sehingga setiap orang yang melihat akan dapat menerima informasi yang disampaikan dengan jelas (Andi, 2004:2). Jadi, media *Power Point Interaktif* dimanfaatkan untuk menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan dan memiliki dampak yang positif terhadap siswa yang rendah belajarnya.

Dengan demikian, penelitian menjadi penting untuk dikaji secara mendalam sebagai salah satu informasi dan solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan di atas. Karena itu, peneliti merasa tertarik untuk meneliti dengan judul: **“Upaya Peningkatan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Animasi melalui Aplikasi Power Point Interaktif di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember.”**

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Kreativitas Guru

Kreativitas guru merupakan kemampuan memadukan makna mengajar dan belajar. Apabila guru sudah memahami secara rinci dan matang mengenai kedua makna tersebut, barulah guru menyusun program pembelajaran dengan memperhatikan dan melibatkan pendekatan analisisnya terhadap makna mengajar dan makna belajar. Dalam melakukan persiapan mengajar, guru tidak cukup berbekal bahan ajar/materi pelajaran yang akan kita sampaikan kepada peserta didiknya, melainkan juga pengolahan kelas, metode yang digunakan, sampai dengan alat evaluasi yang akan diterapkan dalam mengetahui hasil pembelajaran. Apabila dalam pembelajaran guru memerlukan alat bantu/media pembelajaran, maka diri yang bersangkutan sejak dini sudah berupaya menyediakan dengan cara

menggunakan milik sekolah maupun berkreasi dengan memanfaatkan potensi lingkungan sekitar. Implisit kedua makna tersebut menjadi lebur dalam satu kesatuan kreatifitas pembelajaran, sekaligus mencerminkan daya kreatif guru (Agung Permadi, 2010: 53-54).

Namun sejalan dengan pendapat Jordan E. Ayan, kreatifitas guru tidak akan muncul apabila dalam diri guru tidak memiliki *Core* sebagai dasar pembentuk daya kreatif. *Core* yang dimaksud adalah keingintahuan terhadap gagasan/ ide ataupun sesuatu yang baru; dan energi, yakni gairah dan hasrat untuk mengerjakan sesuatu yang baru.

B. Media Pembelajaran Model Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah adalah tengah, pengantar, atau perantara. Dalam bahasa Arab *Media* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan dari pengirim pesan (Azhar Arsyad, 2002:3). Sedangkan dalam kepustakaan asing yang ada sementara para ahli menggunakan istilah *Audio Visual Aids (AVA)*, untuk pengertian yang sama. Banyak pula para ahli menggunakan istilah *Teaching Material* yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata "raga" artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diaminati melalui panca indera kita (Hamalik, 1994:11).

Dan sebelum diambil sebuah kesimpulan mengenai arti dari media pembelajaran ada baiknya penulis memaparkan tentang pengertian media yang telah dirumuskan oleh para ahli pendidikan diantaranya:

- a. Menurut AECT (*Assosiation for Educational Communication and Technology*), media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian informasi (Azhar Arsyad, 2002:3)
- b. Menurut NEA (*National Educational Assosiation*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan di baca (Arif Sadiman , 2003:6)
- c. Menurut Ely dan Vernon Gerlach, media memiliki dua pengertian yaitu arti luas dan sempit. Menurut arti luas yaitu kegiatan yang dapat menciptakan kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru. Dan menurut arti sempit media berwujud grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. (Ahmad Rohani , 1997:2-3).

- d. Menurut Asnawir dan Basyiruddin mendefinisikan media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran dan kemauan *audiens* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pendidikan (Asnawir, 2002:11).
- e. Menurut Rostiyah, media pendidikan merupakan alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka meningkatkan efektifitas komunikasi dan interaksi edukatif antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Zakiah Darajat, 1992:80).

Dari beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin di sampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar. Apabila dalam satu dan hal lain media tidak dapat menjalankan sebagaimana fungsinya sebagai penyalur pesan yang diharapkan, maka media tersebut tidak efektif dalam arti tidak mampu mengkomunikasikan isi pesan yang diinginkan dan disampaikan oleh sumber kepada sasaran yang ingin dicapai.

2. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Gearlach dan Elly, dalam bukunya yang berjudul *Teaching and Media*, menggolongkan media atas dasar ciri-ciri fisiknya terdiri dari:

- a. Benda sesungguhnya. Benda sebenarnya termasuk dalam katagoei ini meliputi: orang, kejadian, objek atau benda.
- b. Presentasi Verbal. Presentasi verbal yang termasuk dalam katagori ini meliputi: media cetak, kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, filmstrip, transparansi, catatan di papan tulis, majalah dinding, papan tempel, dan lain sebagainya.
- c. Presentasi Grafis. Presentasi grafis, katagori ini meliputi: *Chart*, grafik, peta, diagram, lukisan/gambar yang sengaja dibuat untuk mengkomunikasikan suatu ide, ketrampilan/sikap.
- d. Potret diam (*still picture*). Potret ini dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dipresentasikan melalui buku, film, stip, slide, majalah dinding dan sebagainya.
- e. Film (*motion picture*). Artinya jenis media yang diperoleh dari hasil pemotretan benda/kejadian sebenarnya maupun film dari pemotretan gambar (film animasi).
- f. Rekaman suara (*audio recorder*). Ialah bentuk media dengan menggunakan bahasa verbal atau efek suara, dalam hal ini sudah barang tentu dapat dimanfaatkan secara klasikal, kelompok atau bersifat individual.

- g. Program (*pengajaran berprogram*), yaitu informasi verbal, visual, atau audio yang sengaja dibuat untuk merangsang adanya respon dari siswa.
- h. Simulasi, adalah peniruan situasi yang sengaja diadakan untuk mendekati/menyerupai kejadian sebenarnya, contoh: simulasi tingkah laku seorang pengemudi dalam mobil dengan memperhatikan keadaan jalan ditunjukkan pada layar (dengan film). Simulasi dapat pula dilakukan dengan permainan (Mahfud, 1986: 46-47)

Selanjutnya apabila penggolongan jenis media tersebut atas dasar ukuran serta kompleks tidaknya alat perlengkapan, maka dapat diklasifikasikan menjadi lima macam yaitu:

- a. Media tanpa proyeksi dua dimensi: yaitu jenis yang penggunaannya tanpa proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yakni panjang dan lebar. Termasuk dalam jenis ini misalnya: papan tulis, papan tempel, papan fanel, dan lainnya.
- b. Media tanpa proyeksi tiga dimensi yaitu: Jenis media yang penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar tebal, dan tinggi. Termasuk dalam kategori ini misalnya: benda sebenarnya, boneka, dan sebagainya.
- c. Media Audio yaitu media yang hanya memberikan rangsangan suara saja. Media ini penggunaannya tanpa proyektor, tetapi memiliki alat perlengkapan khusus yang dapat menyampaikan atau memperkeras suara. Jenis media semacam ini misalnya: radio dan tape recorder.
- d. Media dengan proyeksi yaitu: media yang penggunaannya memakai proyektor, misalnya: film, slide, dan film strip.

Televisi dan *video tape recorder* yaitu Jenis media yang pada prinsipnya sama dengan *audio tape recorder*, dan Radio. Perbedaannya jika radio cukup dengan pemancar suara saja, sedangkan TV memancarkan suara dan gambar. *Video tape recorder* adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek. Sedangkan kalau TV adalah sebagai alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh (Mahfud , 1986:47-48).

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Arif Sadiman, menjelaskan bahwa: "faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang dan lingkungan siswa, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam kriteria keputusan pemilihan." (Sadiman, 1993: 83).

Dalam hal ini, Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

- a. Ketersediaan sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya.
- c. Faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan.
- d. Efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai atau mengadaptasi media yang bersangkutan (Sadiman, 1993: 84).

Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan insrtuksional yang diterpakan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- c. Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa.
- d. Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya

dalam proses belajar mengajar. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

- e. Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
- f. Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Contohnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya yang berupa latar belakang (Azhar Arsyad, 1997: 72-74).

Menurut Ahmad Rohani, menyatakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Tujuan. Media hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- b. Ketepatangunaan. Tepat dan berguna bagi pemahaman yang dipelajari.
- c. Keadaan peserta didik. Kemampuan berfikir dan daya tangkapa peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- d. Ketersediaan. Pemilihan perlu memperlihatkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau di sekolah serta mudah-sulinya diperoleh.
- e. Mutu teknis. Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
- f. Biaya. Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak (Rohani, 1997: 72-74)

Berkaitan dengan hal tersebut beberapa ahli menyatakan, untuk memilih media atau menggunakannya media perlu diperhatikan hal-hal berikut:

- a. Biaya lebih murah, pada saat pembelian ataupun dalam pemeliharaan
- b. Kesesuaian dengan metode pembelajaran
- c. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- d. Pertimbangan praktis
- e. Media dipilih atas dasar praktis tidaknya untuk digunakan
- f. Ketersediaan media tersebut berikut suku cadang di pasaran serta keterbatasan bagi peserta didik (Rohani, 1997 : 29-30).

Dengan demikian, guru harus mengetahui, apakah suatu bahan ajar/materi pelajaran membutuhkan atau tidak membutuhkan suatu media, apakah media yang dipakai sesuai atau tidak dengan materi pelajaran tersebut. Di samping itu proses pembelajaran dinilai membutuhkan media tersebut perlu diketahui juga, apakah media tersebut tersedia disekolah, dilingkungan sekitar, atau mudah

diperoleh ditempat lainnya, bagaimana memperolehnya, adakah alternatif pengganti dan seterusnya.

Untuk itu peran supervisor harus mampu menggerakkan guru untuk berkreasi, berinovasi, memecahkan masalah, berfikir kritis, dan bernaluri kewirausahaan. Supervisor sebagai supervisor akan berusaha untuk memahami konsep tersebut jika ada komitmen yang kuat untuk berubah lebih baik dan berusaha menggerakkan guru dan karyawan serta mengetahui bahwa ia akan mendapatkan pengakuan atau penghargaan yang sewajarnya.

C. Aplikasi Power Point Interaktif

1. Pengertian Power Point Interaktif

Power Point Interaktif adalah sebuah program aplikasi komputer yang dirancang untuk membantu membuat sebuah media penyampaian suatu makalah atau naskah yang disajikan lewat presentasi digital. *Power Point Interaktif* memiliki media worksheet yang terhubung dari halaman satu ke halaman berikutnya. Dengan *Power Point Interaktif* dapat menuangkan ide-ide cemerlang yang menarik sehubungan dengan permasalahan dibidang kerja sehingga setiap orang yang melihat akan dapat menerima informasi yang disampaikan dengan jelas (Andi, 2004:4).

Menurut Catur Hadi Purnomo, *Power Point Interaktif* adalah program aplikasi yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Presentasi *Power Point Interaktif* sendiri adalah suatu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan tentang segala hal yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa slide. Sehingga orang yang menyimak (peserta presentasi) dapat lebih mudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide. Baik berupa teks, gambar/grafik, suara, film, dan lain sebagainya (Purnomo, 2008:1).

Dalam *Power Point Interaktif*, setiap tampilan disebut dengan *slide* dapat dimasukkan gambar, suara, teks serta animasi melalui layar monitor maupun layar lebar dengan bantuan suatu alat yang disebut LCD.

2. Kelebihan Power Point Interaktif

Power Point Interaktif memiliki beberapa keunggulan dibandingkan program lain, antara lain sebagai berikut:

- a. Menyediakan banyak pilihan media presentasi antara lain:
 - 1) *Overhead Transparencies* (Transparansi Overhead): menggunakan slide proyektor atau OHP.
 - 2) *Slide Show Presentation* (Presentasi Slide Show): menggunakan LCD atau *InFocus*.
 - 3) *Online Presentation* (Presentasi Online): melalui internet (LAN),

- 4) *Print Out* dan *Handout*: presentasi dicetak dan dibagikan pada peserta didik.
- b. Pada presentasi multimedia dapat menambahkan berbagai multimedia pada slide presentasi, seperti: *Clip Art*, *Picture*, gambar animasi (GIF dan Flash), *background audio/music*, narasi, *movie* (video klip).
- c. Pemaketan slide presentasi ke dalam CD. *Power Point Interaktif* memiliki fasilitas untuk memaket slide presentasi ke dalam CD. Presentasi ini dapat ditampilkan langsung (*autorun*) dan masih dapat ditampilkan walaupun tidak terinstall program *Power Point Interaktif*.
- d. Modus Slide Show yang lengkap.
- e. *Power Point Interaktif* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap. Dengan fasilitas ini presentasi dapat menjadi lebih menarik dan interaktif (Isroi, 2008, dalam <http://isroi.wordpress.com/07/05/2022>).

Powerpoint interaktif ini berbeda dengan powerpoint biasa, pada powerpoint interaktif ini siswa langsung bisa berinteraksi langsung dengan media yang ada. Media Powerpoint interaktif ini juga hanya bisa dijalankan menggunakan tombol-tombol yang telah dibuat. Tidak seperti powerpoint yang bisa dijalankan dengan menggunakan tombol di keyboard. Proses pembuatannya juga berbeda powerpoint interaktif ini dibuat dengan menggunakan fitur yang ada di Microsoft powerpoint yaitu slide master. Pada saat pembelajaran Daring powerpoint interaktif dikirimkan melalui Whatsapp Group kelas. Setelah siswa menerima media tersebut dilakukan sebuah evaluasi mengenai materi yang ada dalam media tersebut dan juga siswa diminta mengerjakan evaluasi pembelajaran yang ada dalam fitur media tersebut yaitu: kuis anak ceria dan latihan soal anak cerdas. Hal tersebut untuk mengukur keberhasilan siswa dalam pembelajaran menggunakan media powerpoint interaktif ini, selain untuk mengukur juga dapat melihat bahwa siswa benar-benar membuka media tersebut. Cara pemanfaatan media sudah dijelaskan dalam media tersebut.

Pada saat pembelajaran Luring powerpoint interaktif dapat ditampilkan menggunakan LCD. Jadi media pembelajaran powerpoint interaktif termasuk media pembelajaran yang inovatif dan fleksibel. Inovatif yang artinya belum banyak yang memanfaatkan fitur yang ada di Microsoft powerpoint untuk dijadikan sebuah media yang interaktif. Sehingga penulis memberikan sebuah inovasi dengan memanfaatkan fitur yang tersedia untuk dijadikan sebuah media pembelajaran yang menarik. Fleksibel artinya media powerpoint interaktif ini dapat digunakan saat pembelajaran daring dan juga dapat digunakan saat pembelajaran Luring.

Keunggulan multimedia powerpoint interaktif adalah: (1) Memudahkan pengguna yaitu guru dalam membuat slide presentasi; (2) Dilengkapi beragam

tools seperti: Text Art, Image Import, Animation Import, Video Import, Hyperlink, Slide Master, dan lain sebagainya. Text art dapat digunakan untuk menuliskan penjelasan pada materi yang akan dipelajari, sehingga siswa dengan mudah membaca penjelasan yang sudah dituliskan. Image import digunakan untuk menambahkan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ada sehingga mampu memberikan contoh konkret bagi siswa. Animation import fitur ini berguna untuk menambahkan animasi agar siswa tidak jenuh saat melihat materi yang disajikan. Video import fitur ini berguna untuk memasukkan video yang terkait dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Hyperlink fitur ini berguna untuk membuat tombol-tombol yang disediakan bergerak sesuai dengan yang direncanakan oleh pembuat media. Slide master digunakan untuk membuat rancangan awal media yang akan dibuat; (3) Memiliki fitur kolaborasi. Kolaborasi ini terjadi antara siswa dan guru. Siswa berinteraksi langsung dengan media yang ada dengan arahan yang telah dijelaskan oleh guru. Siswa di sini sebagai pengguna media sedangkan guru sebagai pengguna sekaligus pembuat media tersebut (Muniroh, Trisniawati, Utaminingsih,2021:132).

Media pembelajaran powerpoint interaktif dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal, kuis atau permainan (games) dengan bantuan Microsoft Powerpoint. Selain itu karakteristik dan gaya belajar siswa yang berbeda melalui pemanfaatan media pembelajaran powerpoint interaktif dapat menarik siswa dalam belajar. Media pembelajaran powerpoint interaktif yang akan dikembangkan tentunya juga disesuaikan dengan karakteristik siswa sehingga memudahkan siswa dalam kegiatan belajar.

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian atau tempat penelitian adalah tempat yang digunakan dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data yang diinginkan. Penelitian ini bertempat di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas, Kecamatan Gumukmas, Kabupaten Jember, Jawa Timur. Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 01 – 30 Oktober 2022. Subyek penelitian tindakan kepengawasan ini adalah guru-guru MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan, yang meliputi:

1. Perencanaan. Sebelum melakukan penelitian pada tahap ini peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan penelitian, serta membuat rencana tindakan yang

akan dilaksanakan. Selain itu, tahap ini juga dipersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.

2. Pelaksanaan Tindakan. Pada tahap ini tindakan yang harus dilaksanakan peneliti sebagai upaya untuk melaksanakan penelitian tindakan serta mengamati hasil dan proses tindakan yang dilakukan.
3. Pengumpulan Data. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data untuk mendapatkan hasil.
4. Refleksi (analisis dan interpretasi). Pada tahap ini peneliti bersama teman sejawat sebagai pengamat melihat serta mempertimbangkan hasil dari tindakan yang telah dilakukan.

Teknik pengumpulan data dari penelitian tindakan kepengawasan ini adalah melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik wawancara digunakan untuk mendapatkan data dari informan secara langsung. Dalam melakukan wawancara dipergunakan pedoman wawancara yang terbuka. Observasi digunakan untuk melengkapi data dari wawancara, terutama dalam masalah penelitian, antara lain mengamati kreatifitas guru dalam membuat media animasi melalui aplikasi *Power Point Interaktif* di kelas. Sedangkan dokumentasi ini digunakan untuk mengumpulkan data sekunder melalui dokumen-dokumen tertulis yang diyakini integritasnya karena mengambil dari berbagai sumber yang relevan dengan penelitian. Pengambilan sumber yang bersifat sekunder ini dapat diperoleh dari hasil dialog bersama kolaborator, data base sekolah, dan lain-lain.

Untuk menganalisis tingkat kreatifitas guru setelah mengikuti penelitian tindakan kepengawasan setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi pada setiap akhir putaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, dengan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

1. Pedoman dalam memberi skor:
 - a. Diberi skor 4 jika aspek yang diamati sangat relevan.
 - b. Diberi skor 3 Jika aspek yang diamati relevan.
 - c. Diberi skor 2 jika aspek yang diamati cukup relevan.
 - d. Diberi skor 1 jika aspek yang diamati kurang relevan.
 - e. Diberi skor 0 jika aspek yang diamati tidak relevan/tidak mencantumkan/tidak ada/tidak diisi atau ditulis.

2. Katagori nilai:
- a. 86-100 = sangat Baik (A)
 - b. 66-85 = Baik (B)
 - c. 55-65 = Cukup (C)
 - d. 44-55 = Kurang (D)
 - e. 25-45 = Sangat Kurang (E)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan instrumen penelitian tentang penggunaan media *Power Point Interaktif* yang sudah disosialisasikan terlebih dahulu kepada guru-guru di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember. Tujuannya agar guru-guru punya persiapan yang matang dan punya persiapan yang lebih baik. Peneliti mengisi data berdasarkan instrumen yang telah disepakati dan sudah disosialisasikan terlebih dahulu.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kepengawasan untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 Oktober 2022, hal ini tidak dilakukan secara serentak karena dalam melaksanakan penelitian kami tetap pada koridor tidak meninggalkan tugas dan tidak mengganggu rutinitas tugas guru yaitu mengajar. Tapi dilakukan sesuai dengan jadwal dan kedatangan guru di sekolah yang sudah dilakukan pemberitahuan terlebih dahulu. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai supervisor yang akan menandatangani dan mengevaluasi instrumen yang telah dibuat dan sudah diketahui oleh guru isi dari instrumen tersebut.

Pada akhir kegiatan, peneliti memberi rangkuman berupa saran dan kekurangan-kekurangan yang terdapat pada instrumen penelitian, tanpa menyinggung perasaan seseorang yang diteliti dan penuh kekeluargaan dalam memberikan bimbingan dan arahan.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan mengamati langsung media yang telah dibuat oleh guru-guru tersebut selama supervisi dilakukan karena pada observasi ini dilakukan dengan cara mengamati langsung antara peneliti dengan guru sebagai *responden*. Di samping itu observasi juga dilakukan langsung dengan mengamati cara menggunakan media tersebut yang meliputi pengamatan tentang:

- 1) Media yang dipakai tersebut menarik bagi siswa atau tidak.
- 2) Apakah siswa tersebut antusias menerima pelajaran dengan penggunaan media yang dipakai pada waktu kegiatan pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan apakah monoton atau variatif.
- 4) Kesesuaian media yang dipakai dengan indikator, atau dengan materi pelajaran yang diajarkan sesuai atau tidak.
- 5) Waktu penggunaan media tepat atau tidak tepat.
- 6) Media yang dia pergunakan sesuai dengan model pembelajaran pada waktu mengajar atau tidak.

Dari hasil pengamatan, peneliti memperoleh data yang diisi oleh guru-guru di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas. Ternyata pada siklus I masih banyak kesalahan dan kurang sempurnanya dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan jumlah responden yang tidak sesuai antara materi yang disampaikan dengan media yang digunakan. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Penilaian Media Power Point Interaktif pada Siklus I

No	Nama Guru	Kelengkapan Penggunaan Media yang Diamati							Nilai	
		Menarik/tidak	Antusias siswa	Monoton/ Variatif	Kesesuaian dgn indikator	Waktu penggunaan	Kesesuaian dg metode	Jumlah	Angka	Huruf
1	WIWIN ESTI RAHAYU	2	3	1	2	3	1	12	2	C
2	WAHYU PANGESTUTIK	1	2	1	2	2	1	9	1,5	C
3	M. KOWIM	2	2	2	1	2	2	11	1,8	C
4	M. MUSTAQIM	2	2	3	1	1	1	10	1,6	C
5	M. HISBULLAH HUDA	2	2	2	2	2	1	11	1,8	C
6	AGUS SALIM	1	2	2	2	2	1	10	1,6	C
7	FATIHATUL INSIYAH	2	3	1	2	3	1	12	2	C
8	SYAMSUL BAHRI	1	2	1	2	2	1	9	1,5	C
9	M. SYAMSUL	2	2	2	1	2	2	11	1,8	C
10	RIDA SAROH	2	2	3	1	1	1	10	1,6	C
11	KHOLIQ	2	2	3	1	1	1	10	1,6	C
12	ZAKIYATUL MUKAROMAH	2	2	2	1	2	2	11	1,8	C
13	M. ALI KASMURI	1	2	1	2	2	1	9	1,5	C
Jumlah		21	26	21	18	23	15	126	17,2	
Rata-rata		1,7	2,2	1,6	1,6	2,0	1,2	10,5		

Pedoman dalam memberi skor

- 1) Diberi skor 4 jika aspek yang diamati sangat relevan.
- 2) Diberi skor 3 Jika aspek yang diamati relevan.
- 3) Diberi skor 2 jika aspek yang diamati cukup relevan.
- 4) Diberi skor 1 jika aspek yang diamati kurang relevan.
- 5) Diberi skor 0 jika aspek yang diamati tidak relevan/tidak mencantumkan/tidak ada/tidak diisi atau ditulis.

Katagori nilai, yaitu:

- 1) 86-100 = sangat Baik (A)
- 2) 66-85 = Baik (B)
- 3) 55-65 = Cukup (C)
- 4) 44-55 = Kurang (D)
- 5) 25-45 = Sangat Kurang (E)

d. Refleksi

Pada Siklus I ini masih terdapat beberapa kelemahan dan kurang sempurnanya penggunaan media dalam mengajar siswa MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas. Kelemahan tersebut meliputi:

- 1) Media *Power Point Interaktif* yang dipakai tersebut kurang menarik bagi siswa.
- 2) Siswa tersebut kurang senang menerima pelajaran dengan penggunaan media *Power Point Interaktif* yang dipakai pada waktu kegiatan pembelajaran, terbukti siswa masih banyak yang bicara sendiri dan bergurau/tidak fokus pada materi yang diberikan.
- 3) Media yang digunakan masih monoton atau kurang variatif.
- 4) Kesesuaian media *Power Point Interaktif* yang dipakai dengan indikator, atau dengan materi pelajaran yang diajarkan masih belum sesuai.
- 5) Waktu penggunaan media *Power Point Interaktif* belum tepat.
- 6) Media *Power Point Interaktif* yang dia pergunakan dengan model pembelajaran pada waktu mengajar belum sesuai.

Untuk itu kami selaku peneliti sekaligus supervisor memberikan rekomendasi berupa tulisan-tulisan pada instrumen penelitian dengan harapan dia bisa membenahi kekurangan-kekurangan pada Kegiatan belajar mengajar khususnya pada penggunaan media pembelajaran.

2. Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Sebelum melakukan tindakan untuk memperoleh data yang valid dan reliable, peneliti mempersiapkan instrumen penelitian terlebih dahulu, mengatur jadwal kegiatan dan mensosialisasikan atau memberitahukan jadwal tersebut

kepada guru sebagai responden penelitian, agar yang bersangkutan tahu bahwa dia akan disupervisi oleh peneliti yang tujuannya tidak lain adalah perbaikan mutu dalam mengajar, khususnya keterampilan dalam menggunakan media *Power Point Interaktif*.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II maka sesuai dengan jadwal yang sudah diketahui oleh guru sebagai responden penelitian, maka kami telah menentukan jadwal siklus II yaitu pada tanggal 21 Oktober 2022, karena peneliti menyadari supervisi tidak dapat dilakukan secara serentak dengan program yang serentak pula, tetapi supervisi yang baik dilakukan secara terus menerus dan berkesinambungan. Dan peneliti juga menyadari bahwa ada sebagian guru yang juga bekerja di bidang lain, sehingga peneliti dalam melakukan supervisi pada guru memerlukan kesepakatan dan waktu yang berbeda serta tidak mengganggu kegiatan pembelajaran.

c. Tahap Observasi

Tidak jauh berbeda dengan kegiatan pada siklus I, maka observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung penggunaan media pada waktu mengajar yang sudah dipersiapkan oleh guru-guru tersebut. Observasi dimulai dari mengamati penggunaan media *Power Point Interaktif* yang sudah dibuat atau dipakai terutama:

- 1) Media *Power Point Interaktif* yang dipakai menarik bagi siswa atau tidak.
- 2) Apakah siswa merasa senang dengan penggunaan media yang dipakai pada waktu kegiatan pembelajaran.
- 3) Media *Power Point Interaktif* yang digunakan apakah monoton ataukah variatif.
- 4) Waktu penggunaan media *Power Point Interaktif* tepat atau kurang tepat.
- 5) Kesesuaian media *Power Point Interaktif* yang dipakai dengan indikator, atau dengan materi pelajaran yang diajarkan sesuai atau tidak.
- 6) Media *Power Point Interaktif* yang dia pergunakan sesuai dengan model pembelajaran pada waktu mengajar atau tidak. Adapun hasil dari Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Penilaian Media Power Point Interaktif pada Siklus II

No	Nama Guru	Kelengkapan Penggunaan Media yang Diamati						Nilai		
		Menarik/tidak	Antusias siswa	Monoton/ Variatif	Kesesuaian dgn indikator	Waktu penggunaan	Kesesuaian dg metode	Jumlah	Angka	Huruf
1	WIWIN ESTI RAHAYU	3	3	2	2	3	2	15	2,5	B
2	WAHYU PANGESTUTIK	3	3	2	2	3	3	16	2,6	B
3	M. KOWIM	3	3	3	3	3	3	18	3	B
4	M. MUSTAQIM	3	2	3	4	3	2	17	2,8	B
5	M. HISBULLAH HUDA	3	2	3	4	2	3	17	2,8	B
6	AGUS SALIM	3	3	3	4	4	3	20	3,3	B
7	FATIHATUL INSIYAH	3	3	2	2	3	2	15	2,5	B
8	SYAMSUL BAHRI	3	3	2	2	3	3	16	2,6	B
9	M. SYAMSUL	3	3	3	3	3	3	18	3	B
10	RIDA SAROH	3	2	3	4	3	2	17	2,8	B
11	KHOLIQ	3	3	2	2	3	3	16	2,6	B
12	ZAKIYATUL MUKAROMAH	3	2	3	4	3	2	17	2,8	B
13	M. ALI KASMURI	3	2	3	4	2	3	17	2,8	B
Jumlah		36	32	31	36	36	31	172	27,9	
Rata-rata		3,0	2,7	2,6	3,0	3,0	2,6	16,9	2,8	

Pedoman dalam memberi skor

- 1) Diberi skor 4 jika aspek yang diamati sangat relevan.
- 2) Diberi skor 3 Jika aspek yang diamati relevan.
- 3) Diberi skor 2 jika aspek yang diamati cukup relevan.
- 4) Diberi skor 1 jika aspek yang diamati kurang relevan.
- 5) Diberi skor 0 jika aspek yang diamati tidak relevan/tidak mencantumkan/tidak ada/tidak diisi atau ditulis.

Katagori nilai, yaitu:

- 1) 86-100 = Sangat Baik (A)
- 2) 66-85 = Baik (B)
- 3) 55-65 = Cukup (C)
- 4) 44-55 = Kurang (D)
- 5) 25-45 = Sangat Kurang (E)

d. Tahap Refleksi

Pada Siklus II, sudah ada peningkatan dalam penggunaan media *Power Point Interaktif*, meskipun masih terdapat kekurangan dan kelemahan-kelemahan dalam menggunakan/mengoperasikan media *Power Point Interaktif* yang dipakai, tapi semua guru pada akhirnya juga berusaha dan berupaya untuk mencoba dan terus mencoba demi kemajuan dan perbaikan.

Hal ini ditunjukkan dari menurunnya tingkat kekurangan dan kelemahan dalam mengoperasikan dan menggunakan media pada waktu kegiatan belajar mengajar. Namun demikian masih ada dari media *Power Point Interaktif* yang dipakai tersebut belum menunjukkan korelasi atau hubungan antara media yang dipakai dengan materi pelajaran yang diberikan.

Penyebab utamanya adalah kurang pemahamnya guru tersebut dalam menggunakan media *Power Point Interaktif* yang baik dan benar, untuk itu perlu pembelajaran khusus yaitu dengan mengirim guru-guru mengikut sertakan pada kegiatan pengembangan keberlanjutan atau diklat tentang kompetensi guru khususnya yang membahas tentang tata cara penggunaan media *Power Point Interaktif* dalam pembelajaran atau cara membuat media *Power Point Interaktif*. Hal ini bisa memungkinkan terjadinya sharing pengetahuan yang menjangkau seluruh guru-guru khususnya di Sekolah kami dengan lebih *komprehensif*, sehingga mereka akan memiliki persepsi yang relatif sama mengenai penggunaan media *Power Point Interaktif* dalam pembelajaran yang sesuai, yang baik dan benar.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I, diperoleh data jumlah total nilai 17,2 setelah dibagi dengan 13 orang guru yang menjadi responden maka diperoleh angka 1,7 dan bila ditulis dengan huruf maka nilainya adalah C yang berarti cukup relevan. Dari tabel siklus II, sudah ada peningkatan yang cukup menyolok hal ini dapat dilihat pada tabel perolehan siklus yang kedua yaitu jumlah total 27,9 dibagi dengan 12 memperoleh nilai rata-rata 2,8 kalau dimasukkan kedalam huruf maka memperoleh nilai B yaitu nilai yang sangat bagus/baik.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kepengawasan yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Penggunaan aplikasi *Power Point Interaktif* bagi guru-guru di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas Kabupaten Jember tahun 2022 dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran

model animasi. Pada siklus I diperoleh data jumlah total nilai 17,2, maka diperoleh rata-rata 1,7 (C). Pada siklus II, ada peningkatan total nilai 27,9 maka diperoleh rata-rata 2,8 (B) yaitu nilai yang sangat bagus/baik. Penerapan penggunaan aplikasi *Power Point Interaktif*, mempunyai pengaruh positif yaitu dapat meningkatkan kreativitas guru-guru dalam membuat media animasi terkait dengan pembelajaran di MTs Darul Ulum Karangrejo Gumukmas tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. 2004. *Tutorial 3 Hari: Menggunakan Microsoft Powerpoint 2003*. Yogyakarta: Wahana Komputer
- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Aryanto. 1997. *Evaluasi Pendidikan*. Solo. Rineka Cipta
- Direktorat Tenaga Kependidikan Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. *Penelitian Tindakan kepengawasan*.
- Isroi. 2008. *Presentasi Efektif Dengan MS. Power Point Interaktif*. Dalam <http://isroi.wordpress.com/>, diakses 07/05/2022
- Kunandar. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. PT Grafindo Persada.
- Muniroh, Arina Aulia Niswatul, Trisniawati, Retno Utaminingsih, "Pengembangan Media Powerpoint Interaktif pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas V", *PERSPEKTIF Ilmu Pendidikan - Vol. 35 No. 2 2021*), 132
- Purnomo, Catur Hadi. 2008. *Panduan Belajar Otodidak Microsoft Powerpoint 2007*. Jakarta: Media Kita
- Purwanto, Ngelim. 1986. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remadja Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sumidjo, Wahjo. 1995. *Kepemimpinan Supervisor*. Jakarta. PT Raja Grasindo Perkasa.

Muhammad Yasin Yusuf Ghozali

Suryabrata, Sumadi. 1983. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta. Universitas Gajah Mada.

Uno, H. Hamzah B. 2010, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, Jakarta, PT. Bumi Aksara