

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *POWERPOINT* MENGGUNAKAN
FOTO DAN VIDEO UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH SMA KELAS
XI PADA MATERI MENGANALISIS SIFAT PENDUDUKAN JEPANG
DAN RESPON BANGSA INDONESIA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang
Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Strata
Satu (S1)*



OLEH:

SUPLIANTO

16046140/2016

**PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2021

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

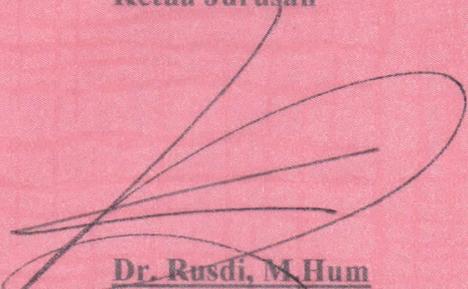
Pengembangan Multimedia *Powerpoint* Menggunakan Foto dan Video Untuk Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Pada Materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia

Nama : Suplianto
NIM/BP : 16046140/2016
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2021

Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151992031002

Pembimbing



Dr. Zatri, M.Pd
NIP. 195909101986031003

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Ujian Skripsi Setelah Dipertahankan Didepan Tim
Penguji Skripsi Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri
Padang Pada Hari Kamis, 4 November 2021

Pengembangan Multimedia *PowerPoint* Menggunakan Foto dan Video
Untuk Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Pada Materi Menganalisis Sifat
Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia

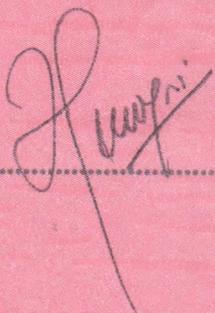
Nama : Suplianto
NIM/BP : 16046140/2016
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, November 2021

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Dr. Zafri, M.Pd

1.....


Anggota : Dr. Wahidul Basri, M.Pd

2.....

Ridho Bayu Yefterson, M.Pd

3.....


SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suplianto
NIM/BP : 16046140/2016
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah
Fakultas : IlmuSosial

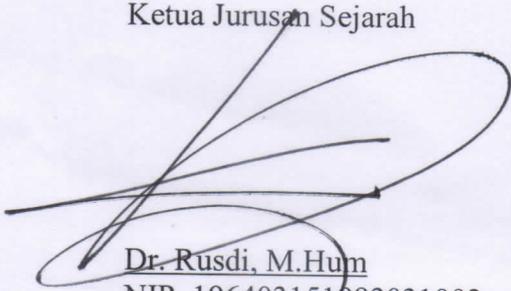
Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Powerpoint Menggunakan Foto dan Video Untuk Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Pada Materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”** adalah hasil karya sendiri bukan plagiat dari orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti cara penulisan ilmiah yang lazim. Apabila suatu saat saya terbukti melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, November 2021

Diketahui Oleh:

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Rusdi, M.Hum
NIP. 196403151092031002

Saya Yang Menyatakan



Suplianto
NIM. 16046140

ABSTRAK

Suplianto TM/NIM (2016/16046140): Pengembangan Multimedia *Powerpoint* Menggunakan Foto dan Video Untuk Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Pada Materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan multimedia *PowerPoint* menggunakan foto dan video pada mata pelajaran sejarah di SMA N 4 Solok. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan peserta didik menganalisis peristiwa sejarah pada materi menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia. Model pengembangan multimedia *PowerPoint* menggunakan model *ADDIE*. Sesuai dengan kependekan *ADDIE*, yaitu *Analysis* (menganalisis), *Design* (merancang), *Development* (mengembangkan), *Implementation* (mengimplementasikan), dan *Evaluation* (mengevaluasi). Karena keterbatasan waktu dan adanya dampak virus corona/covid-19 penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap pengembangan.

Tahap *analysis* itu menganalisis kebutuhan, materi sesuai kurikulum dan analisis peserta didik, untuk tahap *design* itu melakukan persiapan bahan-bahan yang dibutuhkan untuk diinput pada tahap *development* dan pada tahap *development* bahan-bahan di input sesuai dengan langkah-langkah pembuatan multimedia *PowerPoint*, setelah di kembangan dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan oleh dua orang validator, yaitu ahli materi dan media. Uji validasi ini untuk melihat tingkat kelayakan multimedia *PowerPoint* tersebut. Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui uji validasi, bahwa multimedia *PowerPoint* menggunakan foto dan video baik secara materi dan media dikatakan sangat layak yang mana mendapatkan skor rata-rata untuk materi 3,75 dengan 94%, sedangkan media mendapatkan skor rata-rata 3,76 dengan 94%. Hanya saja penelitian ini dilakukan sampai tahap pengembangan, dikarenakan keterbatasan waktu dan adanya dampak virus corona/covid-19.

Kata Kunci: Menganalisis Peristiwa Sejarah, Pengembangan Multimedia *PowerPoint*, Pembelajaran Sejarah

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengembangan Multimedia PowerPoint Menggunakan Foto dan Video Untuk Pembelajaran Sejarah SMA Kelas XI Pada Materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia”**. Sholawat dan salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah mewariskan tatanan hidup yang baik dalam Islam untuk seluruh umat manusia.

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Maka dari itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M.Hum selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang beserta staf dan karyawan yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi.
2. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.
3. Bapak Dr. Zafri, M.Pd Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, serta bimbingannya selama pembuatan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Wahidul Basri, M.Pd. dan Ridho Bayu Yefterson, M.Pd selaku dosen penguji yang telah memberikan saran demi saran untuk kesempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Drs. Zul Asri, M.Hum dan Ibuk Hera Hastuti, M.Pd. Selaku dosen validator materi dan media yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun, serta bimbingannya selama pembuatan skripsi ini.
6. Ibuk Dr. Aisiah, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang terus memberikan bimbingan selama peneliti berkuliah.
7. Kedua orang tuaku, bak (Jasman) dan mak (Ayuliah) tercinta yang telah memberikan seluruh perhatian, kasih sayang, dukungan serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Ibuk Sutinem selaku pemilik kos Gang Pari 26a yang telah memberikan kasih sayang seorang ibu kepada penulis. Beserta seluruh anak-anak kos yang seperjuangan yang telah saling suport bagaikan saudara kandung.
9. Seluruh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang, terkhusus teman-teman angkatan 2016 yang telah banyak memberikan dukungan selama perkuliahan.

Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna oleh karena itu, penulis mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan penelitian ini. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih, penulis berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT, melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta membalas segala kebaikan semua pihak yang memberikan bantuan kepada penulis.

Padang, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifik Produk.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Teori Kognitif.....	10
2. Pembelajaran Sejarah	12
3. Peristiwa Sejarah	15
4. Multimedia Pembelajaran.....	18
5. Microsft Office <i>PowerPoint</i>	26
B. Studi Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	32
B. Model pengembangan	32
C. Prosedur pengembangan	32
D. Desain uji coba.....	39
E. Teknik dan instrument pengumpulan data	40
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	43
B. Pembahasan.....	59
BAB V KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Skor Dan Kategori Kelayakan.....	42
Tabel 2. Hasil Uji Validasi Materi Secara Umum.....	51
Tabel 3. Hasil Uji Validasi Materi Menurut Aspek Komponen Materi.....	51
Tabel 4. Hasil Uji Validasi Materi Menurut Aspek Peristiwa Sejarah	52
Tabel 5. Hasil Uji Validasi Materi Menurut Aspek Siapa Yang Terlibat	52
Tabel 6. Hasil Uji Validasi Materi Menurut Aspek Lokasi	53
Tabel 7. Hasil Uji Validasi Materi Menurut Aspek Waktu.....	53
Tabel 8. Hasil Uji Validasi Media Secara Umum	54
Tabel 9. Hasil Uji Validasi Media Menurut Aspek Komponen Media	55
Tabel 10. Hasil Uji Validasi Media Menurut Aspek Kesesuaian Kurikulum.....	55
Tabel 11. Hasil Uji Validasi Media Menurut Aspek Tampilan Multimedia.....	56
Tabel 12. Hasil Uji Validasi Media Menurut Aspek Teori Kognitif .	57
Tabel 13. Hasil Uji Validasi Media Menurut Aspek Pengoperasian Program	57
Tabel 14. Hasil Uji Validasi Media Menurut Aspek Fungsi Dan Manfaat	58

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Presedur Pengembangan	33
Gambar 2. Foto/gambar yang digunakan	35
Gambar 3. Pemilihan latar	36
Gambar 4. Menginput foto diatas latar	36
Gambar 5. Memasukan judul	37
Gambar 6. Tombol <i>hyperlink</i>	37
Gambar 7. Memasukan perintah pada tombol <i>hyperlink</i>	37
Gambar 8. Menginput materi, foto, dan video	38
Gambar 9. Pemberian efek <i>zoom</i>	38
Gambar 10. Pemberian efek <i>transitions</i> dan <i>animation pane</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kisi-kisi instrument angket	71
Lampiran 2. Angket penilaian ahli materi	76
Lampiran 3. Angket penilaian ahli media	83
Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	92

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Baik pendidikan formal maupun nonformal bertujuan untuk dapat membentuk manusia-manusia unggul yang tercerdaskan sesuai dengan bidang keilmuan yang dipelajarinya. Berdasarkan undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional dijelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, sedangkan tujuannya yaitu agar berkembangnya potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Salah satu usaha yang dilakukan pemerintah dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan untuk mewujudkan sumber daya manusia yang unggul adalah dengan mengeluarkan Permendikbud No. 22 Tahun 2016 mengenai standar proses yang mengharuskan pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta

didik. Selain itu Permendikbud No. 22 Tahun 2016 juga mengatur prinsip pembelajaran agar sesuai standar kompetensi lulusan dan standar isi, salah satunya mengenai pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Permendikbud 2016: 1-2).

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang sekolah menengah atas adalah mata pelajaran sejarah. Susanto (2014: 59-60) menyebutkan karakteristik dari mata pelajaran sejarah yaitu mengajarkan kesinambungan dan perubahan, mengajarkan jiwa zaman, bersifat kronologis, dan pada hakekatnya mengajarkan tentang bagaimana perilaku manusia. Meskipun pelajaran sejarah ini ada dalam setiap jenjang pendidikan namun peserta didik banyak yang beranggapan pelajaran sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan tidak menarik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMA N 4 Solok pada semester Januari-Juni 2020, observasi dilakukan selama kegiatan peraktek lapangan kependidikan (PLK). Peneliti mengamati proses belajar mengajar di kelas dan melakukan wawancara langsung dengan salah satu guru sejarah yaitu ibu "EB".

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa di SMA N 4 Solok, guru belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran sehari-hari. Selama ini pembelajaran sejarah bersifat pemberian informasi

tanpa didukung oleh media yang lengkap seperti media foto dan video untuk membangun cara berfikir peserta didik. Sedangkan dari sumber bacaan lebih utama mengandalkan narasi. Dari permasalahan tersebut solusinya narasi teks dapat dilengkapi dengan foto dan video sehingga peserta didik dalam proses pembelajaran bisa merasakan seperti kejadian yang sesungguhnya dengan bantuan berbagai macam media tersebut.

Salah satu *software* yang dapat digunakan untuk menyatukan media teks, foto/gambar, dan video yaitu *Microsoft office PowerPoint* yang dapat digunakan dengan mudah untuk membuat multimedia pembelajaran. Hal ini pun belum dimanfaatkan oleh guru sejarah. Guru sejarah masih beranggapan bahwa membuat media pembelajaran itu sulit dan membutuhkan waktu lama. Karena hal itu guru lebih memilih memanfaatkan papan tulis dan berceramah serta memberikan soal latihan baik di buku paket maupun LKS sehingga peserta didik belum terlibat aktif berinteraksi dalam proses pembelajaran.

Untuk menafsirkan pembelajaran sejarah yang bersifat abstrak, maka sangat diperlukan berbagai macam media seperti film dokumenter/video sejarah, foto/gambar sejarah, dan museum digital yang akan memudahkan peserta didik menganalisis peristiwa sejarah yang akan dipelajari. Agung (2019: 119) menyebutkan penggunaan media dapat menggugah dan memacu imajinasi peserta didik untuk membayangkan peristiwa sejarah yang dipejari. Penggunaan imajinasi dapat mendorong

proses mental peserta didik untuk menganalisis ide-ide atau pikiran-pikiran yang mendasari tindakan manusia.

Hal ini dapat membuat peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah tersebut akan lebih baik jika dibandingkan hanya melalui buku teks. Febliza (2015: 16) juga mengatakan bahwa dalam belajar peserta didik akan lebih efektif jika menggunakan multimedia.

Peserta didik yang terlibat aktif dalam proses pembelajaran sejarah melalui multimedia pembelajaran akan mendapatkan suasana baru dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Firmansyah (2017: 43) mengatakan penggunaan teknologi informasi memudahkan meng-kontekstual pelajaran sejarah dengan menampilkan materi sejarah menjadi lebih hidup, seolah-olah hadir pada saat ini dan tidak terjebak pada pengolahan materi yang bersifat verbalistik seperti metode ceramah.

Dilatar belakangi dari hal tersebut, peneliti berniat untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *PowerPoint 2019* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah. *PowerPoint 2019* bisa menggabungkan beberapa media seperti teks, foto/gambar, audio dan video. Beraneka ragam media tersebut dapat dijadikan untuk pemerosesan informasi melalui semua indra yang dimiliki peserta didik untuk menganalisis peristiwa sejarah yang dipelajari.

Multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan menggunakan *software Microsoft Office PowerPoint* karena penggunaannya tidak jauh berbeda dengan penggunaan *microsoft word* yang sudah biasa digunakan oleh guru. Hanya saja *software Microsoft Office PowerPoint*, belum digunakan secara maksimal. Jika dibandingkan dengan aplikasi relevan lainnya seperti seperti *Adobe Flash*, *Camtasia*, *Macromedia Flash*, dan *Lectora Inspire* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran maka *Microsoft Office PowerPoint* yang paling mudah digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. Maka yang perlu dilakukan adalah memaksimalkan penggunaan *software Microsoft Office PowerPoint* agar menghasilkan multimedia pembelajaran sejarah yang baik.

B. Identifikasi Masalah

Berangkat dari latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik kesulitan menganalisis peristiwa sejarah.
2. Pembelajaran sejarah masih monoton dan didominasi oleh guru.
3. Guru belum menggunakan multimedia pembelajaran sejarah.
4. Guru belum memaksimalkan penggunaan multimedia *PowerPoint*.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar maka penelitian ini dibatasi pada materi, KD 3.5 Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia *PowerPoint* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah pada materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia?
2. Apakah multimedia *PowerPoint* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli materi?
3. Apakah multimedia *PowerPoint* layak digunakan dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli media?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis tahapan yang dilakukan dalam pengembangan multimedia *PowerPoint* menggunakan foto dan video untuk menganalisis peristiwa sejarah pada materi Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia.
2. Menganalisis kelayakan multimedia *PowerPoint* jika digunakan sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli materi.
3. Menganalisis kelayakan multimedia *PowerPoint* jika digunakan sebagai multimedia dalam pembelajaran sejarah berdasarkan validasi ahli media.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumbangan pemikiran bagi penelitian yang sejenis di masa yang akan datang dan dapat menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya tentang pengembangan multimedia *PowerPoint* dalam pelajaran sejarah untuk menganalisis peristiwa sejarah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

- 1) Menjadi bahan pertimbangan untuk menggunakan multimedia *PowerPoint* dalam mengajar sejarah.
- 2) Multimedia *PowerPoint* akan memudahkan guru dalam mengajar.
- 3) Sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik menganalisis peristiwa sejarah.

b. Bagi Peserta Didik

- 1) Peserta didik dapat menggunakan multimedia *PowerPoint* menggunakan foto dan video untuk belajar mandiri secara aktif.
- 2) Memudahkan peserta didik dalam menganalisis peristiwa sejarah yang dipelajari.
- 3) Multimedia *PowerPoint* akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam pembelajaran sejarah.

c. Bagi sekolah

Multimedia *PowerPoint* dapat menjadi acuan dan pertimbangan dalam pemenuhan multimedia pembelajaran yang menarik dan interaktif serta inovatif untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

d. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain multimedia *PowerPoint* bisa dijadikan sebagai acuan dan pembanding dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang sejenis.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Nama multimedia *PowerPoint* sesuai dengan *software* yang digunakan dalam pengembangan yaitu *PowerPoint*.
2. Multimedia *PowerPoint* memuat teks, foto/gambar, audio, dan video.
3. Multimedia *PowerPoint* dilengkapi tombol yang digunakan untuk mengoperasikanya.
4. Multimedia *PowerPoint* dikembangkan menggunakan *Software Microsoft Office PowerPoint 2019*.
5. Multimedia *PowerPoin* dirancang untuk memudahkan peserta didik menganalisis peristiwa sejarah.
6. Materi yang dikemas dalam multimedia *PowerPoint* yaitu, KD.3.5 Menganalisis Sifat Pendudukan Jepang dan Respon Bangsa Indonesia.

7. Multimedia *PowerPoint* dikemas dalam bentuk digital dalam bentuk file *PowerPoint Show*.
8. Multimedia *PowerPoint* dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas maupun belajar di luar kelas.
9. Pengoperasian multimedia *PowerPoint* menggunakan PC/Laptop dan perangkat lainya yang memiliki *software Microsoft Offis PowerPoint*.