

# Pemanfaatan *Power Point* Dalam Pembelajaran Membaca Cepat

Auzar  
[auzarthaher@yahoo.com](mailto:auzarthaher@yahoo.com)

## Abstrak

Kajian ini merupakan kajian teoretis yang bertujuan untuk memaparkan manfaat penggunaan ICT, khususnya *power point* dalam pembelajaran membaca cepat. Penggunaan *power point* dalam pembelajaran dapat memudahkan guru dan siswa dalam penyajian dan mempelajari bahan pembelajaran. Selain itu, *power point* memiliki daya tarik bagi penggunaannya karena memiliki beberapa keunggulan, yaitu dapat disisipkan gambar dan *audio-visual*. *Power point* tidak hanya digunakan untuk penyajian bahan pembelajaran, tetapi dapat juga digunakan sebagai media penilaian membaca cepat. Kata kunci: ICT, power point, pembelajaran, membaca cepat

## Pengenalan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya masyarakat yang gemar belajar. Proses belajar yang efektif, antara lain, dilakukan dengan membaca. Dengan membaca, pembaca memperoleh pengetahuan dan wawasan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup pada masa-masa yang akan datang (Farida Rahim, 2007:1).

Membaca semakin penting dalam kehidupan masyarakat yang semakin kompleks. Setiap hari, sebagian besar masyarakat akan membaca buku, majalah, dan surat kabar untuk mendapatkan informasi yang mereka perlukan. Membaca sudah menjadi keperluan dan bahkan menjadi gaya hidup. Tanpa membaca, mereka akan ketinggalan informasi.

Kegiatan membaca diperlukan oleh semua lapisan masyarakat meskipun dengan intensitas yang berbeda. Bagi masyarakat biasa, membaca diperlukan walaupun tidak menjadi keperluan dan jenis bacaan yang dibaca pun berbeda. Namun, bagi sebagian besar pelajar, mahasiswa, dosen, dan ilmuwan atau cendekiawan, kegiatan membaca, terutama bacaan yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi keperluan sehari-hari.

Membaca memang dapat menjadi gaya hidup atau hobi bagi sebagian masyarakat. Namun, tidak semua orang memiliki waktu yang cukup untuk berlama-lama membaca sebuah buku atau bahan bacaan. Oleh karena itu, cara yang terbaik adalah dengan membaca

cepat. Dengan membaca cepat, keperluan terhadap informasi akan terpenuhi walaupun tidak semuanya.

Membaca cepat memiliki persamaan pengertian dengan membaca jenis lainnya, seperti membaca pemahaman. Namun, membaca cepat lebih menekankan keseimbangan kecepatan dan pemahaman, terutama keseimbangan kecepatan dengan pemahaman ide-ide pokok bacaan atau keseimbangan kecepatan dengan perolehan informasi yang diinginkan. Oleh karena itu, membaca cepat mengutamakan kedua aspek tadi, yaitu kecepatan dan pemahaman. Jadi, bukan hanya cepat, melainkan disertai dengan pemahaman yang menyeluruh terhadap isi bacaan.

Membaca cepat dapat dilakukan setiap orang jika terpaksa dan terbiasa. Mantan presiden Amerika Serikat, Theodore Roosevelt, dapat membaca 3 buku dalam sehari selama bekerja di Gedung Putih. John F. Kennedy juga mantan presiden Amerika Serikat sanggup membaca 1.000 kpm (kpm = kata per menit). Tokoh lain, seperti Jimmi Carter, Indira Gandhi, Marshal Me. Luhan, dan Burt Lancaster, yaitu tokoh-tokoh terkenal dunia mengakui manfaat membaca cepat bagi kemajuan karier mereka (Soedarso, 2004:xiii).

Kemampuan membaca cepat tidak datang tiba-tiba. Pembaca harus membiasakan diri atau melakukan kursus. Norman Lewis dalam Soedarso (2004:xiii) mengemukakan dalam bukunya *How to Read Better and Faster* bahwa peserta kursus *speed reading* (membaca cepat) yang dilakukan di Amerika Serikat, seperti di Reading Clinic, Dartmouth College, menunjukkan kecepatan 230 kpm pada awal kursus dan kecepatan 500 kpm pada pertengahan kursus. Selain itu, University of Florida yang mengelola kursus membaca cepat dengan peserta yang beragam, seperti guru, wartawan, pengacara, dan ibu rumah tangga, melaporkan bahwa kecepatan rata-rata peserta pada awalnya 115-210 kpm dan hanya dalam 2 minggu mencapai 325 kpm. Di University Purdue, peserta kursusnya mengalami perkembangan kecepatan yang pesat, yaitu dari 245 kpm menjadi 470 kpm. Harry Shefter mengemukakan pendapatnya dalam bukunya *Faster Reading Seifthaught*, pada umumnya orang dapat mencapai kecepatan membaca 350-500 kpm.

Membaca cepat adalah membaca dengan kecepatan tinggi sehingga hampir seluruh materi bacaan dapat dibaca dalam waktu yang relatif singkat. Membaca cepat juga merupakan kegiatan merespon lambang-lambang cetak atau lambang tulis dengan pengertian yang tepat dan cepat. Oleh karena itu, membaca cepat tidak mungkin dilakukan jika pembaca membaca kata demi kata, kalimat demi kalimat, dan paragraf demi paragraf.

Membaca cepat juga dapat diartikan sebagai kemampuan membaca dengan memerhatikan tujuan membaca. Kecepatan membaca harus fleksibel, artinya kecepatan membaca tersebut tidak harus selalu sama, adakalanya diperlambat karena pembaca menemukan hal-hal yang dianggap penting (Listiyanto, 2010). Sebaliknya, pada bagian-bagian yang tidak mengandung hal penting, pembaca dapat memacu kecepatan membacanya dengan sangat cepat.

Membaca cepat atau membaca dengan kecepatan tinggi harus disertai dengan pemahaman. Membaca cepat tanpa dapat memahami isi bacaan merupakan pekerjaan yang sia-sia. Sebaliknya, memperlambat kecepatan membaca karena lebih mementingkan pemahaman juga merupakan kegiatan membaca yang tidak efektif. Oleh karena itu, kegiatan membaca cepat yang efektif haruslah dapat memahami sebagian besar isi bacaan. Kegiatan membaca seperti ini disebut kecepatan efektif membaca (KEM).

## ICT Dalam Pembelajaran

Penggunaan teknologi atau ICT (*Information and Communication Technology*) dalam pembelajaran mau atau tidak mau, cepat atau lambat akan diterima dalam oleh para guru. Means (1993) menerangkan bahwa keperluan masyarakat sekolah untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian dari reformasi pembelajaran. Keperluan untuk memanfaatkan teknologi pada awalnya dipengaruhi oleh fakta-fakta yang terjadi di komunitas luar sekolah, seperti bisnis, pemerintahan, dan masyarakat umum yang sudah lazim menggunakan teknologi dalam aktivitas berkomunikasi, mencari informasi, dan aktivitas komersial. Fakta itu menjadi seperti sebuah tekanan terhadap komunitas sekolah untuk juga menggunakan teknologi agar para siswa familier dengan teknologi. Pada perkembangan selanjutnya, karena pengaruh kemajuan aplikasi teknologi yang makin canggih, teknologi menjadi suatu media dan alat yang dipandang sangat penting dan strategis untuk menunjang pencapaian tujuan reformasi pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi mutakhir yang telah berkembang sejauh ini sudah sangat memadai untuk dapat memfasilitasi, membekali, memudahkan beragam pekerjaan siswa seperti dalam proyek tersebut. Berbagai macam pekerjaan, seperti eksplorasi, pencatatan, pendataan, penghitungan atau pengolahan data, analisis, penggambaran, visualisasi, dan pengemasan dalam format akhir laporan, dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi ensiklopedia (*interactive CD-ROM*, multimedia), *world-wide-web*, pengolah kata, *spreadsheet*, *graphic design*, *presentation tools*, dan sebagainya. Selain itu, interaksi dalam bertukar pikiran antarsiswa dan antara siswa dan guru, atau wawancara dengan narasumber, *searching*, dan lain-lain, dapat dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi *networking* seperti *e-mail*, *world-wide-web*, *chat*, *voicemail*, dan *tele-conference* (Ace Suryadi, 2007).

Gunawan (2007) menyatakan bahwa hasil kajian para pakar mengenai hubungan antara gelombang otak dan emosi dengan proses menyerap informasi menunjukkan frekuensi gelombang yang berbeda-beda pada setiap kondisi, misalnya pada saat tidur, setengah tidur, rileks, serius dan tegang. Para peneliti yakin bahwa kondisi otak yang rileks tetapi waspada adalah kondisi yang terbaik bagi otak untuk menyerap informasi dengan cepat dan efektif. Ukuran gelombang otak pada kondisi itu, yang disebut kondisi alfa, adalah 8-12 Hz (optimum 10,5 Hz). Temuan ini menjelaskan bahwa situasi dan kondisi yang menyenangkan pada saat belajar dapat membuat otak rileks, tetapi waspada. Para ahli juga menyebut kondisi seperti itu sebagai kondisi tempat emosi positif timbul. Timbulnya emosi positif akan meningkatkan perhatian dan konsentrasi otak sehingga informasi mudah diserap. Sebaliknya, proses belajar jangan sampai terjadi pada kondisi emosi negatif. Contoh emosi negatif adalah rasa sedih atau tegang (*stress*). Sistem sekolah atau pendidikan konvensional pada umumnya cenderung menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan emosi negatif timbul daripada emosi positif.

Menurut Reeves (1998), untuk kepentingan pembelajaran di sekolah, terdapat dua pendekatan pokok dalam penggunaan teknologi, yaitu para siswa dapat belajar "dari" dan "dengan" teknologi. Belajar "dari" teknologi dilakukan seperti dalam penggunaan *computer-*

*based instruction* (tutorial) atau *integrated learning systems*. Belajar "dengan" teknologi adalah menggunakan teknologi sebagai *cognitive tools* (alat bantu pembelajaran kognitif) dan menggunakan teknologi dalam lingkungan pembelajaran konstruktivis (*constructivist learning environments*). Reeves memilah kedua pendekatan penggunaan teknologi itu untuk mengkaji signifikansi manfaat dari keduanya terhadap proses pembelajaran. Sekolah-sekolah yang menjadi objek kajian adalah *public school* K-12 (setara SMA). Hasil penelitian dengan kedua-dua pendekatan itu diringkas seperti berikut.

### Pendekatan Pembelajaran 'Dari' Teknologi

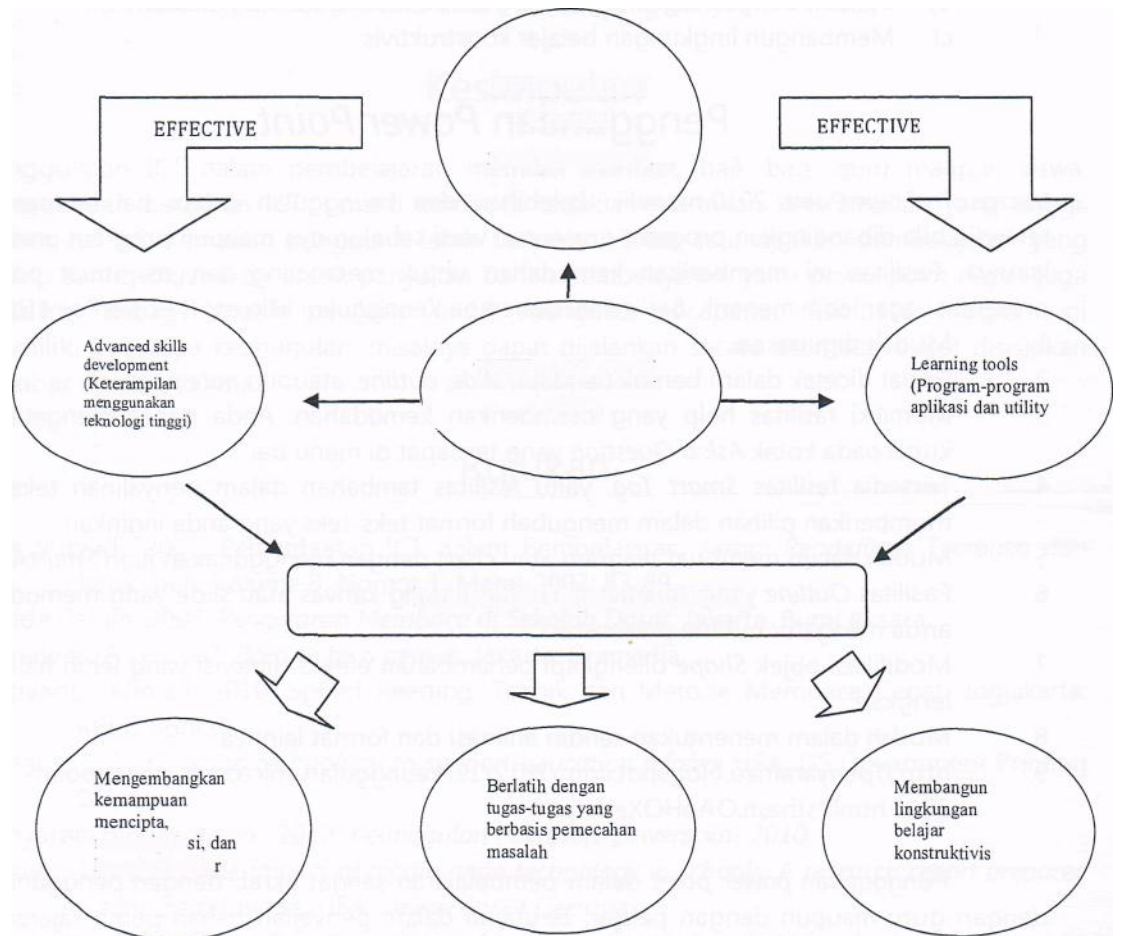
1. Komputer sebagai tutor (*computer-based instruction, CBI*) mempunyai efek positif setelah diukur dengan standar pencapaian hasil belajar, yaitu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, diterima luas oleh guru daripada alat belajar lain, dan didukung luas oleh administrator, orang tua, politikus, dan masyarakat pada umumnya.
2. Siswa dapat menyelesaikan sasaran-sasaran tugas pembelajaran (*educational objectives*) dalam waktu yang lebih singkat daripada dengan tidak menggunakan CBI.
3. *Integrated learning systems* yang merupakan format efektif dari CBI dapat berperan lebih besar dan penting di masa mendatang.
4. *Kesimpulan umum* : pendekatan ini optimal dalam kapasitasnya sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa, memperluas akses (*equity of access*), dan mempersingkat waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan sasaran-sasaran tugas pembelajaran.

### Pendekatan Pembelajaran 'Dengan' Teknologi

1. Sebagai alat bantu belajar, *cognitive tools* akan menjadi paling efektif apabila digunakan pada lingkungan belajar konstruktivis.
2. *Cognitive tools* lebih memberdayakan para pembelajar dalam merancang cara mereka sendiri dalam memahami ilmu pengetahuan, bukannya menyerap pengetahuan dari cara-cara yang sudah jadi (dirancang oleh orang lain).
3. *Cognitive tools* dapat digunakan untuk menunjang proses berpikir reflektif yang mendalam, yang merupakan proses belajar bermakna (*meaningful learning*).
4. *Cognitivetools* memiliki dua macam efek kognitif penting, yaitu efek dengan teknologi sebagai pasangan intelektual dan efek dari pemahaman kognitif setelah *tools* tersebut digunakan.
5. *Cognitive tools* menciptakan daya tarik dan proses belajar yang menantang.
6. Sumber tugas-tugas atau masalah dalam pembelajaran yang memakai *cognitive tools* sebaiknya berasal dari siswa dengan bimbingan guru atau lainnya.
7. Idealnya, tugas-tugas atau masalah yang akan diselesaikan dengan *cognitive tools* dikondisikan dalam konteks yang realistis dengan hasil-hasil yang bermakna bagi pembelajar.
8. Penggunaan program-program konstruksi multimedia sebagai *cognitive tools* akan mengintegrasikan banyak kecakapan yang bermanfaat bagi pembelajar, seperti

- 9. kecakapan manajemen proyek, kecakapan riset, kecakapan organisasi dan representasi, kecakapan presentasi, dan kecakapan refleksi.  
Dari riset mengenai efektivitas lingkungan belajar konstruktivis, seperti *microworlds*, lingkungan belajar berbasis kelas, dan virtual, diketahui bahwa pembelajaran kolaboratif menunjukkan hasil positif menurut berbagai indikator.

Reeves (1998) juga memaparkan hasil penelitian selama 10 tahun oleh *apple Classroom of Tomorrow* (ACOT) yang menyimpulkan bahwa inovasi-inovasi pedagogis dan hasil positif pembelajaran dapat diperoleh dengan penerapan teknologi (ICT) di sekolah. Woodbridge (2004) mengembangkan model pembelajaran dengan teknologi. Model ini ditambahuai oleh Ace Suryadi (2007) seperti berikut.



Gambar 1: Model Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Uraian atau penjelasan model yang dikemukakan oleh Woodbridge (2004) dan ditambahsuai Ace Suryadi (2007) tersebut dipaparkan seperti berikut.

1. Teknologi (ICT) berperan pada tiga fungsi: pertama, menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan dan mengasyikan (efek emosi); kedua, membekali kecakapan siswa untuk menggunakan teknologi tinggi. Ini menjawab tantangan relevansinya dengan dunia di luar sekolah. Ketiga, teknologi berfungsi sebagai *learning tools* dengan program-program aplikasi dan utilitas (*utility*), yang selain mempermudah dan mempercepat pekerjaan, juga memperbanyak variasi dan teknik-teknik analisis dan interpretasi.
2. Emosi positif, keterampilan menggunakan teknologi, dan kecakapan dalam memanfaatkan program-program dan utilitas (*utility*) itu merupakan bekal dan kondisi yang positif bagi pengembangan kemampuan intelektual siswa melalui
  - a) Pengembangan kemampuan mencipta, memanipulasi, dan belajar
  - b) Berlatih dengan tugas-tugas yang berbasis penyelesaian masalah
  - c) Membangun lingkungan belajar konstruktivis

## Penggunaan *Power Point*

Microsoft PowerPoint 2010 memiliki kelebihan dan keunggulan dalam hal fasilitas yang tersedia bila dibandingkan program presentasi versi sebelumnya maupun program presentasi lainnya. Fasilitas ini memberikan kemudahan untuk merancang dan membuat program presentasi agar lebih menarik. Berikut ini beberapa Keunggulan Microsoft PowerPoint 2010.

1. Mudah digunakan.
2. Dapat dicetak dalam bentuk *handout*, *slide*, *outline*, ataupun *note page*.
3. Memiliki fasilitas help yang memberikan kemudahan. Anda dapat mengetik kata kunci pada *kotak Ask a Question* yang terdapat di menu bar.
4. Tersedia fasilitas *Smart Tag*, yaitu fasilitas tambahan dalam penyalinan teks yang memberikan pilihan dalam mengubah format teks-teks yang anda inginkan.
5. Mudah dalam membuat diagram atau chart dengan menggunakan ikon *SmartArt*.
6. Fasilitas *Outline* yang terletak di sisi kiri bidang kanvas atau slide yang memudahkan anda mengatur outline presentasi.
7. Modifikasi objek *Shape* dilengkapi penambahan efek 3 dimensi yang lebih halus dan lengkap.
8. Mudah dalam menentukan sendiri animasi dan format lainnya.
9. <http://penyaramku.blogspot.com/2012/11/keunggulan-microsoft-powerpoint-2010.html#sthash.OAoHOXed.dpuf>

Penggunaan *power point* dalam pembelajaran sangat akrab dengan pengguna, baik dengan guru maupun dengan pelajar, terutama dalam penyajian bahan pembelajaran atau bahan-bahan berupa makalah. Namun, penggunaan *power point* sebagai media membaca cepat yang diatur secara otomatis jarang digunakan. Teknologi penggunaan *power point* sangat sederhana, tetapi memiliki *power* yang kuat dan *point* yang baik. Sebelum menggunakan *power point* sebagai media membaca cepat, pengguna harus mengatur waktu transisi (*transitions*) sesuai dengan jumlah kata yang terdapat dalam *slide*. Pengaturan ini

berguna untuk penayangan *slide power point* secara otomatis. Pengaturan harus disesuaikan dengan kecepatan membaca siswa, misalnya kecepatan membaca cepatnya 250-350 kata per menit (kpm). Teknologi ini memiliki kebaikan, di antaranya

1. Dapat menghindari kesalahan dalam penghitungan waktu yang digunakan dalam membaca cepat;
2. Bagus digunakan untuk menemukan gagasan (*ide*) pokok;
3. Dapat digunakan secara berulang-ulang;
4. Dapat disalin (*copy*) ke dalam komputer siswa;

Namun, teknologi ini juga memiliki kelemahan yang boleh menggagalkan pengajaran guru dan pembelajaran pelajar, antaranya

1. tidak dapat mengukur secara akurat kecepatan membaca siswa secara individu;
2. menyusahkan siswa membaca, terutama siswa yang duduk di belakang;
3. *slide* tidak dapat memuat teks dalam jumlah yang banyak (>75 kata)

## Kesimpulan

Penggunaan ICT dalam pembelajaran memiliki manfaat, baik bagi guru maupun siswa. Penggunaan peralatan ICT, seperti komputer tidak memerlukan keterampilan yang tinggi. Dalam hal ini, kemauan pengguna lebih berperan. Salah satu aplikasi pembelajaran yang paling sering digunakan untuk penyajian bahan pembelajaran, yaitu *power point* dapat juga dijadikan sebagai media penilaian untuk mengukur kecepatan membaca. Program ini memiliki beberapa keunggulan, misalnya dapat dijalankan secara otomatis, dapat disisipkan gambardan *audio visual*.

## Rujukan

- Ace Suryadi. 2007. Pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teerbuka dan JarakJauh*. Volume 8, Nomor 1, Maret 2007: 83-89.
- Farida Rahim. 2007. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, A.W. 2007. *Born to be a genius*. Jakarta: Gramedia.
- Listiyanto Ahmad. 2010. *Speed Reading. Teknik dan Metode Membaca Cepat*. Jogjakarta: APlus Books.
- Means, B. 1993. *Using technology to support education reform*. USA: US Government Printing Office.
- Penyaram.blogspot.com. 2012. *Keunggulan Microsoft-powerpoint 2010*.
- Reeves, T.C. 1998. *The impact of media anda technology in schools. A research report prepared for the Bertelsmann*. USA: University of Georgia.
- Soedarso. 2004. *Speed Reading. Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Woodbridge, J. 2004. *Technology integration as a transformation teaching strategy*. Diunduh pada 29 Juni 2013 dari [www.techlearning.com](http://www.techlearning.com).

