

# Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dan Aplikasinya Menggunakan Android

Muhammad Fhadli<sup>1</sup>, Sabaruddin<sup>2</sup>, Mufti Amir Sultan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Khairun

<sup>2,3</sup>Program Studi Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Khairun

Email : sabaruddin.new@gmail.com

## ABSTRAK

Program Pengabdian Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan skill guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate dalam memberikan pembelajaran secara menarik. Hal ini dilatarbelakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam memberikan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik siswanya. Dalam hal metode pelatihan yang diterapkan adalah pelatihan praktik langsung serta didukung juga oleh video tutorial. Tahapan yang dilakukan terdiri dari 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pasca kegiatan. Hasil dari pengabdian ini didapatkan bahwa Pelatihan pembelajaran *powerpoint* di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate berlangsung dengan baik dan mampu meningkatkan kualitas guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate dan Pelatihan media pembelajaran *powerpoint* interaktif berbasis android ini terkait dengan upaya peningkatan literasi digital dan peningkatan kualitas pembelajaran serta sebagai solusi yang dapat diambil guru dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dalam masa pandemi covid-19.

Kata Kunci: pelatihan, pembelajaran Interaktif, powerpoint, android

## ABSTRACT

*The Community Service Program (PKM) study aims to improve the skills of Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate teachers in providing interesting learning. This is motivated by the lack of teacher ability in providing interactive learning media that can attract students. In terms of the training method applied is direct practical training and is also supported by video tutorials. The stages carried out consist of 3 stages, namely the preparation stage, the implementation stage and the post-activity stage. The results of the activity showed that the powerpoint learning training at the Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate went well and was able to improve the quality of the teacher at the Integrated Islamic Elementary School Insantama Ternate and the interactive powerpoint learning media training based on Android was related to efforts to increase digital literacy and improve the quality of learning as well as as a solution that teachers can take in facilitating distance learning during the COVID-19 pandemic.*

*Keywords: training, interactive learning, powerpoint, android*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam mencerdaskan bangsa dan mengembangkan masyarakat dengan berbagai dimensinya (Kuncahyono, 2017). Pengembangan pengetahuan, nilai-nilai serta sikap peserta didik, menunjukkan adanya hubungan antara pendidikan dan dengan tuntutan perubahan yang ada (Putri & Nurafni, 2021). Pendidikan lebih memusatkan peserta didik pada proses pembelajaran untuk membantu mereka menggali, menemukan, mempelajari, mengetahui dan menghayati nilai-nilai yang berguna baik bagi diri sendiri, masyarakat bangsa dan negara sesuai dengan amanat undang-undang dasar (Chriasmawati & Septiana, 2021; Prasetyo & Astuti, 2021). Guru adalah salah satu faktor menentukan dalam konteks meningkatkan kualitas pendidikan dan menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, hal tersebut dikarenakan guru merupakan pionir atau garda terdepan yang berhadapan langsung dan berinteraksi dengan peserta didik dalam proses pembelajaran (Rizal et al., 2021; Slamet Sugiyarto et al., 2020).

Mutu pendidikan yang baik dapat dicapai dengan guru yang profesional dengan segala kompetensi yang dimiliki (Slamet Sugiyarto et al., 2020). Pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) diyakini akan menjadi salah satu faktor penentu utama dari *performance* (kinerja) guru (Fuad & Permatasari, 2019). Konsep pembelajaran menuntut adanya perubahan peran guru (Puspita et al., 2020; Yazdi et al., 2012). Pada konsep konvensional guru lebih berperan sebagai transformator, dalam artian bahwa guru hanya berperan sebagai penyampai pesan dengan menggunakan komunikasi langsung, pola ini membuat peserta didik kurang aktif hanya menerima materi saja satu arah dari guru, sehingga dapat dianalogikan seperti gelas yang siap diisi air (Hutabri et al., 2019a; Yuniati et al., n.d.) . Kondisi ini sangat kontradiktif dengan konsep pembelajaran. Dalam konsep pembelajaran siswa dianggap sebagai individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi

yang perlu dieksplorasi secara optimal (Wibowo, 2013). Selain memandang penting peran aktif peserta didik dalam belajar, pembelajaran juga menuntut adanya pembaharuan yang dilakukan oleh guru (Maesaroh & Malkiah, 2015).

Perkembangan teknologi yang sangat pesat belakangan ini juga turut berpengaruh pada sektor Pendidikan (Prihantini et al., 2021). Teknologi pendidikan yang sudah mengalami perkembangan tersebut, diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan pendidikan, misalnya untuk mengatasi kekurangan guru guna memenuhi aspirasi belajar masyarakat yang sangat cepat pertumbuhannya serta untuk membantu pelajar menguasai pengetahuan yang sangat berkembang sehingga disebut dengan eksplorasi pengetahuan untuk membantu peserta didik baik secara individual maupun secara berkelompok, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien khususnya dimasa pandemi Covid-19 (Kartika Sari & Sasongko, 2013a; Waskito, 2017)

Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate merupakan sebuah sekolah yang terletak di kelurahan Toboleu Kota Ternate dimana sekolah tersebut menggunakan pembelajaran secara online di saat pandemi Covid-19. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut didapatkan beberapa permasalahan diantaranya kebanyakan guru masih menggunakan media yang kurang variatif yaitu media gambar yang tidak bergerak. Materi yang disampaikan hanya menulis melalui papan tulis sehingga menjadikan siswa menjadi bosan, karena kurang berwarna serta kecenderungan pada pemahaman pada tingkat hafalan, ditambah lagi dengan pandemi Covid-19 sehingga hanya menggunakan fasilitas *google classroom* atau media *zoom* saja. Evaluasi atau soal yang disajikan kepada siswa hanya berupa kertas kemudian dijawab lalu dikumpulkan kepada guru. Kegiatan evaluasi yang dilaksanakan juga kurang menarik karena siswa lebih senang jika evaluasi disajikan dengan sebuah media pembelajaran yang terdapat petunjuk serta umpan balik

tentang benar dan salahnya dalam pemilihan jawaban. Guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate masih dikatakan kurang memahami fungsi tombol atau *icon* yang ada dalam aplikasi Microsoft Powerpoint dengan teknologi komputer dan internet.

Dari sisi siswa diperoleh keterangan bahwa siswa lebih tertarik dan senang jika materi pembelajaran yang disajikan ditampilkan dengan tampilan android (Setiawan et al., 2016). Siswa lebih tertarik dan senang jika soal evaluasi disajikan dalam bentuk Microsoft Powerpoint interaktif berbasis Android dengan menarik, terdapat variasi seperti game pembelajaran (Kartika Sari & Sasongko, 2013b). sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dapat memanfaatkan internet sebagai media pembelajaran dan penunjang proses pembelajaran yang optimal (Hutabri et al., 2019b).

Berdasarkan hal ini guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate perlu meningkatkan *skill* dalam membuat media interaktif powerpoint sebagai media pembelajaran terhadap siswanya. Oleh karena itu penulis membuat judul pengabdian “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif dan Aplikasinya Menggunakan Android”.

## **2. TARGET LUARAN YANG DICAPAI**

Target luaran dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan adalah:

- a. Meningkatkan skill guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate dalam memberikan pembelajaran kepada siswanya melalui media powerpoint
- b. Memberikan pengalaman pembelajaran interaktif yang efektif terhadap siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate dalam situasi pandemi Covid-19

### 3. METODE PELAKSANAAN

Jumlah peserta dalam pelatihan ini adalah sebanyak 15 orang. Informasi mengenai pelatihan dipublikasikan melalui grup WhatsApp guru SDIT Insantama Ternate dalam bentuk poster seperti pada gambar 1.



**Gambar 1.** Poster publikasi pelatihan

Metode yang diterapkan adalah pelatihan praktik langsung serta didukung juga oleh video tutorial. Video tutorial tersebut dapat difungsikan agar guru yang belum terlalu paham dalam teknis pembuatan media power point interaktif dapat kembali mengulangi lagi dirumah. Dalam pelatihan media power point interaktif ini peserta didampingi oleh master *trainer* yang berasal dari mahasiswa dan dosen untuk memandu guru dalam teknis pembuatan power point interaktif berbasis Android. Adapun tahap kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. Tahap Persiapan

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Melaksanakan koordinasi internal tim pengabdian dari kalangan dosen dan mahasiswa untuk merumuskan secara

konseptual maupun operasional serta penetapan *job description* masing-masing anggota pengabdian.

- b. Melakukan survei lapangan yang ke lokasi pengabdian masyarakat yaitu: Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate yang terletak di kelurahan Toboleu Kota Ternate
- c. Melakukan koordinasi dan sosialisasi kepada pihak yayasan terkait dengan jumlah peserta, tujuan, serta manfaat kegiatan pengabdianan masyarakat.
- d. Menyusun materi pelatihan, bahan dan video tutorial untuk peserta kegiatan.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahap persiapan ini adalah dapat diuraikan sebagai berikut:

### a. Penyajian materi

Materi yang disajikan diawali dengan pengenalan dan penggunaan ms.power point interkatif berbasis android. Penyaji materi adalah tim dosen.

### b. Penugasan praktik

Peserta diberikan penugasan praktik sesuai dengan materi yang telah disajikan untuk mengetahui penyerapan dan pemahaman materi dalam mengoprasionalkan pembuatan media power point interaktif berbasis android. Tim mahasiswa memberikan pendampingan, membantu kendala teknis dan memberikan solusi dari permasalahan yang timbul selama kegiatan praktik.

## 3. Tahap Pasca Kegiatan

Pada tahap akhir kegiatan peserta dan tim pelaksanaan pengabdianan melakukan refleksi dari hasil kegiatan pelatihan serta para peserta juga memberikan evaluasi dari pelatihan power point interaktif berbasis android yang telah dilaksanakan.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran power point interaktif berbasis android ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan yang diawali dengan proses registrasi peserta. Peserta yang melakukan proses registrasi berjumlah 15 orang guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate. Setelah proses registrasi selesai dilanjutkan dengan pembukaan kegiatan pelatihan oleh ketua pelaksana dan pemberian materi. Suasana pelatihan ditunjukkan pada gambar 2

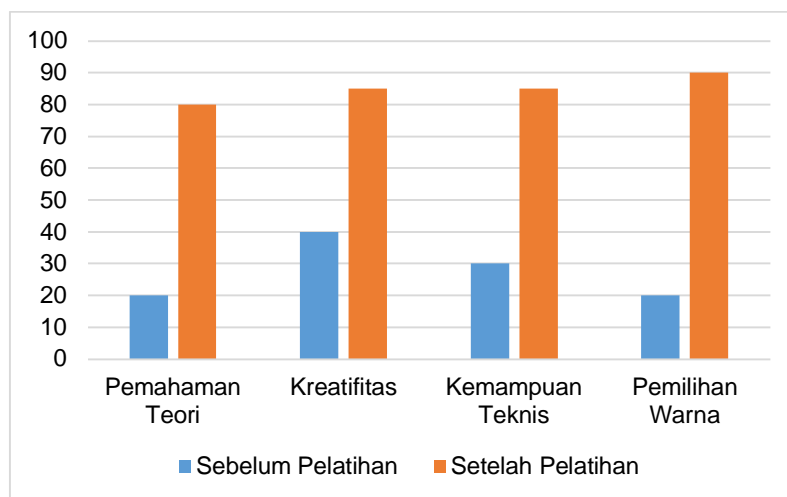


**Gambar 2.** Pelatihan power point

Dari hasil tersebut didapatkan bahwa secara umum para peserta telah mengetahui dasar-dasar penggunaan program dan telah mampu menerapkannya dalam pembuatan media power point berbasis android. Sebagian besar guru peserta pelatihan telah mampu menerapkan program ms. power point berbasis android ini untuk membuat media pembelajaran, dengan dikuasanya point-point kompetensi dalam penguasaan. Program power point yang telah ditetapkan sebagai instrument penilaian, yakni: Pengenalan Materi dan Tools power point, memasukkan teks dan gambar, memasukkan suara dan video, membuat *background*, mengatur *effect*, *order* dan *timing*, membuat *hyperlink* antar slide, membuat *hyperlink* ke URL, dan diakhiri dengan praktek langsung Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Program power point secara mandiri

dibawah bimbingan tim pengabdian. Evaluasi kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan ms. power point.

Kegiatan ini diikuti seluruh guru tetap dan magang, serta tenaga administrasi. Sementara materi pelatihan yang dilaksanakan yaitu Belajar Interaktif dengan Power point dibawakan oleh Muhammad Fhadli, S.Kom., M.Sc, dilanjutkan dengan Membuat Fondasi Slide, Memberikan Warna, serta Menambahkan Animasi. Pelaksanaan kegiatan ini dibantu oleh Widi sebagai Operator Administrasi SDIT Insantama Ternate Muhammad Fhadli, salah satu dosen dalam Pengabdian Kepada Masyarakat menerangkan bahwa Tujuan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk memenuhi salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi sebagai bentuk aspirasi dan pelayanan kepada masyarakat serta menyumbang kontribusi kepada pengembangan serta penerapan keilmuan di tengah masyarakat terutama guru dan tenaga administrasi di sekolah.



**Gambar 3.** Evaluasi pemahaman mitra kegiatan PKM



Kemudian Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi dan memberikan nilai dengan interval 0-100 terhadap kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara, yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok. Hasil evaluasi pengetahuan akhir peserta ditunjukkan pada Gambar 3.

## **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan uraian pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pelatihan media pembelajaran powerpoint interaktif berbasis android ini terkait dengan upaya peningkatan literasi digital dan peningkatan kualitas pembelajaran serta sebagai solusi yang dapat diambil guru dalam memfasilitasi pembelajaran jarak jauh dalam masa pandemi covid-19.
2. Pelatihan pembelajaran power point di Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate berlangsung dengan baik dan mampu meningkatkan kualitas guru Sekolah Dasar Islam Terpadu Insantama Ternate

Adapun beberapa hal yang dapat disarankan adalah sebagai berikut:

1. Sebaiknya program pelatihan pengembangan media pembelajaran sering diselenggarakan agar pola penyampaian materi pelajaran lebih menarik dan variatif.
2. Sebaiknya program pelatihan ini dapat terus berlanjut sehingga lebih banyak lagi sekolah yang dapat merasakan manfaatnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Chrimawati, M., & Septiana, I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Flipped Classroom Berbantuan Media Power Point Dan Audio

- Visual Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1928–1934. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.695>
- Fuad, A. J., & Permatasari, A. D. (2019). Penggunaan Media Slide Powerpoint dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Tematik. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 61–78. <https://doi.org/10.33367/jiee.v1i1.683>
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprpto -Batam, J. R. (2019a). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*. 08(02), 57–64.
- Hutabri, E., Dasa Putri, A., Informatika, J. T., Teknik, F., Komputer, D., Putera Batam, U., & Soeprpto -Batam, J. R. (2019b). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian dan Industri Terapan*. 08(02), 57–64.
- Kartika Sari, L., & Sasongko, D. (2013a). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*, 2(1).
- Kartika Sari, L., & Sasongko, D. (2013b). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*, 2(1).
- Kuncahyono. (2017). Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 5(2).
- Maesaroh, S., & Malkiah, N. (2015). Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Pengenalan Huruf & Membaca Berbasis Multimedia untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Sifotek Global*, 5.
- Prasetyo, A. F. D., & Astuti, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran “ORMAS” (Organ tubuh manusia) Berbasis Aplikasi Microsoft Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1198–1209. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.865>
- Prihantini, P., Tyara, T., Dinila, D., Puspitasari, P., & Khairunnisa, K. (2021). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 121–126. <https://doi.org/10.52436/1.jpmp.27>

- Puspita, A. M. I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rizal, R. S., Wardani, N. S., & Permana, T. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Pembelajaran Daring dengan Model STAD Berbantuan Power Point di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1067–1075. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.873>
- Setiawan, M., Lumenta, A. S. M., & Tulenan, V. (2016). Aplikasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Untuk Sekolah Dasar (Studi Kasus : SD Negeri I Bitung, Kelas VI). *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 5.
- Sugiyarto, U.S, Wulandari, Y., dan Casworo, A., (2020). Interactive Powerpoint Learning Media In Basic School of Learning. In *Jurnal CERDAS Proklamator* (Vol. 8, Issue 2).
- Waskito, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. In *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* (Vol. 9).
- Wibowo, E. J. (2013). 75 Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA*, 2(1).
- Yazdi, M., Jurusan, D., Fakultas, M., Dan Ilmu, M., & Alam, P. (2012). E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. In *Jurnal Ilmiah Foristek* (Vol. 2, Issue 1). <http://www.yazdilabs.net>
- Yuniati, N., Eka Purnama, B., & Kristianto Nugroho, G. (n.d.). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Pada Sekolah Dasar Negeri Kroyo 1 Sragen. In *Journal Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi* (Vol. 3). Online.