

Nanggroe: Jurnal Pengabdian Cendikia  
 Volume 2, Nomor 9, December 2023, Halaman 167-172  
 Licenced by CC BY-SA 4.0  
 ISSN: 2986-7002  
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.10623059>

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Powerpoint Bagi Guru-Guru SDN Mattoangin I Makassar

Saripuddin<sup>1\*</sup>, Harti Oktarina<sup>2</sup>, Mulyadi Radjab<sup>3</sup>, Asfar<sup>4</sup>  
<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Patompo

\*Email korespondensi: [hartioktarina.tridharma@gmail.com](mailto:hartioktarina.tridharma@gmail.com)

### Abstrak

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan PowerPoint diselenggarakan sebagai respons terhadap kebutuhan guru-guru di SDN Mattoangin 1 Makassar. Tujuan utama pelatihan ini adalah memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada para pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dengan memanfaatkan platform PowerPoint. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, teknik penggunaan PowerPoint, dan integrasi elemen-elemen multimedia seperti gambar, suara, dan video. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas dan memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis bagi siswa di SDN Mattoangin 1 Makassar.

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Pembuatan Media Pembelajaran, Guru SDN Mattoangin 1 Makassar*

#### Article Info

Received date: 30 November 2023

Revised date: 12 December 2023

Accepted date: 25 December 2023

### PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi telah meningkat secara signifikan dalam konteks pendidikan. Tujuannya adalah untuk mengambil langkah maju dalam meningkatkan mutu pendidikan sejalan dengan perkembangan teknologi. Kemajuan teknologi multimedia, khususnya, menjanjikan potensi besar dalam mengubah metode pembelajaran, memfasilitasi akses informasi, dan menyesuaikan cara individu belajar. Sistem pendidikan saat ini mengalami kemajuan pesat dengan pengenalan berbagai metode dalam proses pembelajaran, dengan harapan bahwa pengajaran guru menjadi lebih efektif dan pembelajaran bagi siswa menjadi lebih berarti.

Multimedia memberikan kesempatan kepada pendidik untuk meningkatkan strategi pembelajaran dengan tujuan mencapai hasil yang maksimal. Demikian pula, bagi para siswa, penggunaan multimedia diharapkan dapat mempermudah mereka dalam memahami informasi dengan cepat dan efisien. Saat ini, pengembangan media pembelajaran interaktif masih belum mencapai tingkat optimal di Indonesia. Salah satu hambatan utama dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurangnya penguasaan teknologi pengembangan media interaktif oleh para pengajar, sehingga pemanfaatan materi pembelajaran interaktif dengan komputer belum sepenuhnya optimal. Pembuatan media pembelajaran interaktif dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak presentasi Microsoft PowerPoint, yang memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Dua keunggulan utama dari perangkat lunak ini adalah ketersediaannya di semua komputer yang menggunakan Microsoft Office dan dapat diakses oleh individu yang memiliki pengetahuan dasar tentang pemrograman komputer.

Meskipun perangkat lunak ini sederhana, tetapi memiliki potensi besar dalam meningkatkan proses pembelajaran. Perangkat lunak ini mampu menampilkan teks, gambar, suara, dan video, sehingga dapat menampung segala kegiatan pembelajaran interaktif, termasuk mendengarkan, membaca, menulis, dan bermain visual games. Hasil tampilan dari perangkat lunak ini memiliki daya tarik sebanding dengan program yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak canggih. Multimedia, atau sajian audio-visual, menjadikan visualisasi lebih menarik. Pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia seperti ini mampu

menyajikan tampilan berupa teks non-berurutan, tidak linear, dan multidimensional dengan adanya percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut memberikan keleluasaan bagi pengguna untuk memilih, mensintesis, dan mengelaborasi pengetahuan yang ingin mereka pahami.

Proses belajar mengajar (PBM) di sekolah seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi ini menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi adalah visualisasi yang sering dilakukan dalam PBM. Pada era informatika visualisasi berkembang dalam bentuk gambar bergerak (animasi) yang dapat ditambahkan suara (audio).

Berdasarkan pemantauan penggunaan media pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN Mattoangin I Makassar, dapat disimpulkan bahwa penggunaannya masih terbatas. Batasan dalam menggunakan media pembelajaran dapat menimbulkan rasa bosan pada anak-anak. Oleh karena itu, diharapkan bahwa dengan lebih aktif mengadopsi media pembelajaran, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik. Menurut konsep konstruktivisme yang dijelaskan oleh Sardiman (2012:37), pembelajaran adalah kegiatan aktif di mana peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dan mencari makna dari materi yang dipelajari. Dalam konteks ini, salah satu prinsip belajar yang dijelaskan oleh Paul Suparno, sebagaimana dikutip oleh Sardiman (2012:38), adalah bahwa belajar berarti mencari makna. Makna ini dibentuk oleh siswa melalui pengalaman mereka dalam melihat, mendengar, merasakan, dan mengalami. Oleh karena itu, berdasarkan prinsip ini, proses pengajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa, melainkan menjadi kegiatan yang memungkinkan siswa untuk merekonstruksi pengetahuannya sendiri.

Berdasarkan konteks tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru memerlukan pembaruan dan pengenalan terhadap berbagai media pembelajaran untuk meningkatkan tingkat profesionalisme mereka. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan dasar mengajar, terutama dalam menciptakan variasi dalam proses pembelajaran. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan Azhar yang dikutip oleh Pelagia (2018:2), yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran adalah dua unsur penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar yang dapat memengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dirancang dan dikembangkan oleh guru. Oleh karena itu, peran media pembelajaran sangat signifikan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh guru.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT) dalam Hamzah (2011), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Pembelajaran adalah hasil terjemahan dari kata "instruction" yang berasal dari bahasa Yunani, yakni *instructus* atau "intruere," yang berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui proses pembelajaran (Bambang Warsita, 2008). Pembelajaran tidak hanya sekadar mentransfer informasi atau pengetahuan, tetapi juga membentuk kondisi agar pembelajar mampu belajar sendiri, karena fokus utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri (Munir, 2012). Oleh karena itu, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik, peserta didik, serta sumber belajar dan media yang digunakan, dengan tujuan menciptakan perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan motorik. Untuk memastikan kebermaknaan aktivitas pembelajaran bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan beragam dan menariknya media pembelajaran.

Menurut Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2004: 457-458). Menurut Rubhan (2017) Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.

Berdasarkan situasi tersebut, pelaksanaan kegiatan pelatihan ini menjadi sangat penting. Pelatihan pengembangan media pembelajaran multimedia menggunakan program Powerpoint yang akan diimplementasikan oleh guru-guru di SDN Mattoangin I Makassar diharapkan dapat membuka wawasan baru dalam pembuatan media pembelajaran. Program ini diakui memiliki kemampuan animasi yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran multimedia yang menarik dengan cara yang relatif mudah. Dengan kemampuan ini, diharapkan guru-guru dapat menguasai media pembelajaran multimedia, menjadi pemicu minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan

## **METODE**

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint bagi guru-guru sekolah dasar. Tujuan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah sebagai berikut: meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dan meningkatkan motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran di era kurikulum merdeka. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru-guru, khususnya agar lebih termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini dijadikan sebagai sarana untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan berbagai pendekatan, model, metode, maupun strategi pembelajaran terkait, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang diharapkan. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diikuti oleh 20 guru Sekolah Dasar dari SDN Mattoangin I Kota, serta melibatkan 10 alumni dan mahasiswa. Pelaksanaan kegiatan PKM "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar" akan melibatkan beberapa tahap sebagai berikut:

### **a. Tahap Persiapan**

Persiapan merupakan langkah awal sebelum pelaksanaan PkM. Pada tahap ini, beberapa kegiatan dilakukan, termasuk Koordinasi Internal oleh Tim, Penentuan dan perekrutan peserta pelatihan, Pembuatan Instrumen PkM seperti lembar presensi, angket, dan lembar kerja, Pembuatan modul pelatihan PowerPoint, serta persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dokumentasi, dan sebagainya.

### **b. Pelaksanaan Pelatihan**

Materi yang disampaikan berkaitan dengan pengenalan dan penggunaan program PowerPoint untuk pembuatan media pembelajaran. Presentasi dilakukan selama 2 hari tatap muka oleh tim pengabdian yang sesuai dengan bidang keahlian mereka. Setelahnya, dilakukan Penugasan Praktik yang mengharuskan peserta untuk membuat satu media pembelajaran terkait mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Tim pengabdian memberikan bimbingan, panduan, dan solusi jika ada masalah selama penugasan praktik.

### **c. Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi kegiatan PkM dilakukan melalui beberapa cara, seperti menilai hasil tugas praktik para peserta. Keberhasilan materi yang disajikan tercermin dari hasil praktik. Proses pelaksanaan juga dievaluasi melalui kinerja dan partisipasi peserta. Pada akhir kegiatan, tim mengumpulkan data mengenai makna program ini bagi peserta. Evaluasi ini mencakup aspek hasil dan proses untuk mengevaluasi efektivitas serta dampak positif pelatihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Guru memiliki peran krusial dalam sistem pendidikan Indonesia. Namun, tanpa peningkatan wawasan dan peningkatan terus-menerus, guru berisiko tertinggal di era sekarang, terutama dengan perkembangan kebutuhan siswa yang semakin kompleks. Masalah semakin diperparah oleh fakta bahwa pemanfaatan teknologi di kalangan guru masih dinilai kurang memuaskan. Kondisi ini sebagian besar dipengaruhi oleh kurangnya fasilitas untuk mendukung pengembangan teknologi pembelajaran dan kurangnya sumber daya manusia yang memiliki keterampilan teknologi yang memadai.

Pelatihan ini menyajikan sejumlah materi yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif, dengan tujuan membuat pembelajaran yang diberikan oleh guru menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan kualitas belajar siswa. Materi-materi yang diberikan oleh para pengabdian dirancang untuk dapat diterima, dicerna, dan dipahami dengan baik

oleh peserta. Jumlah peserta yang seimbang dengan jumlah pengabdian yang berperan sebagai instruktur dan tutor menciptakan suasana pelatihan yang lebih kondusif. Hal ini diperkuat dengan kemampuan peserta dalam bidang komputer yang sudah cukup memadai, karena dalam proses perekrutan telah ditetapkan standar minimal bahwa peserta harus memiliki pemahaman dasar tentang komputer. Dengan demikian, pelatihan dapat berjalan dengan lancar, dan para peserta dapat berkomunikasi dengan pembicara dan sesama peserta dengan lebih efektif.

Materi yang tersajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang bersangkutan. Berikut tabel daftar materi dan pematernya yang telah terlaksana dalam program PkM ini.

Tabel 1. Daftar Jenis Kegiatan, Materi, Pemateri, dan Waktu Pelaksanaanya

| <b>Jenis Kegiatan</b>              | <b>Materi</b>                                                      | <b>Pemateri</b>           |
|------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| Teori                              | Pengenalan materi dan tools power point                            | Harti Oktarina, SE., M.Pd |
|                                    | Memasukkan teks dan gambar                                         | Dr. Saripuddin, M.Pd      |
|                                    | Memasukkan suara dan video                                         | Dr. Saripuddin, M.Pd      |
|                                    | Membuat background                                                 | Dr. Saripuddin, M.Pd      |
|                                    | Mengatur efek, order, dan timing                                   | Dr. Saripuddin, M.Pd      |
|                                    | Membuat hyperlink antar slide                                      | Dr. Mulyadi Rajab, MM     |
|                                    | Membuat hyperlink ke URL                                           | Asfar, S.Pd., M.Si        |
| Praktik mandiri dalam pendampingan | Praktik pembuatan media pembelajaran interaktif dengan power point | Seluruh Tim               |

Pelaksanaan program ini melibatkan 4 orang dosen Universitas Patompo agar kegiatan dapat berjalan lancar. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. Kegiatan ini terlaksana di ruang kelas SDN Mattoangin I.

Berdasarkan hasil produk berupa media pembelajaran interaktif dengan program Powerpoint, secara umum para peserta telah mengetahui dasar-dasar penggunaan program dan telah mampu menerapkannya dalam pembuatan media, terbukti dengan nilai rata-rata yang dicapai oleh peserta rata-rata B (Baik). Berdasarkan tabel penilaian di atas dapat dilihat bahwa rata-rata guru peserta pelatihan telah mampu menerapkan program Powerpoint ini untuk membuat media pembelajaran, dengan dikuasainya point-point kompetensi dalam penguasaan Program Powerpoint yang telah ditetapkan sebagai instrument penilaian, yakni: Pengenalan Materi dan Tools Powerpoint, 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 Powerpoint secara mandiri dibawah bimbingan tim pengabdian. Bahkan ada dua peserta yang mampu mendapatkan nilai A (sangat baik) dalam pelatihan ini.

Selanjutnya evaluasi kegiatan yang dilakukan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu pada saat peserta kegiatan melaksanakan proses pembuatan media pembelajaran dengan Powerpoint. Teknik evaluasi dilakukan dengan cara observasi, yaitu melihat bagaimana kualitas karya yang dihasilkan. Melakukan wawancara yaitu memberi berbagai pertanyaan yang terkait dengan pelaksanaan kegiatan baik secara individu maupun secara kelompok. Selain itu, memberi angket untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta tentang pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program Powerpoint yang telah dilaksanakan. Berikut adalah tabel instrument evaluasi respon peserta terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan pemanfaatan program Powerpoint pada guru SDN Mattoangin I:

## a. Kualitas pemateri

Tabel 2. Kualitas Pemateri

| Kriteria       |               | Jumlah | %   |
|----------------|---------------|--------|-----|
| $X \geq 6$     | Sangat Baik   | 14     | 70  |
| $5 \leq X < 6$ | Baik          | 6      | 30  |
| $3 \leq X < 5$ | Cukup Baik    | 0      | 0   |
| $2 \leq X < 3$ | Rendah        | 0      | 0   |
| $X < 2$        | Sangat Rendah | 0      | 0   |
|                |               | 20     | 100 |

Berdasarkan data dari tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa peserta menilai kualitas pemateri dalam menyampaikan materi maupun membimbing praktikum pembuatan media yang tergolong sangat baik sebanyak 14 peserta, dan yang menilai baik sebanyak 6 peserta.

## b. Persepsi Peserta Terhadap Peningkatan Pemahaman

Tabel 3. Persepsi peserta terhadap peningkatan pemahaman

| Kriteria       |              | Jumlah | %   |
|----------------|--------------|--------|-----|
| $X \geq 3$     | Sangat Paham | 12     | 70  |
| $2 \leq X < 3$ | Paham        | 8      | 30  |
| $2 \leq X < 2$ | Cukup        | 0      | 0   |
| $1 \leq X < 2$ | Tidak Paham  | 0      | 0   |
| $X < 1$        | Sangat Paham | 0      | 0   |
|                |              | 20     | 100 |

Berdasarkan informasi yang terdapat dalam Tabel 3 di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta terhadap peningkatan pemahaman materi dan bimbingan praktikum pembuatan media menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil angket peserta, di mana 12 peserta menyatakan sangat paham dan 8 peserta menyatakan paham terhadap materi yang disampaikan.

Beberapa faktor yang memberikan dukungan penting bagi kelancaran pelaksanaan pengabdian dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pengabdian berjalan dengan lancar secara keseluruhan, didukung oleh partisipasi aktif guru-guru SDN Mattoangin I dalam mengikuti kegiatan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint.
2. Dalam era teknologi informasi, pembelajaran interaktif dianggap sebagai alat yang sangat krusial dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam meningkatkan keterampilan mereka.
3. Adanya fasilitas yang memadai dan semangat tinggi dari tim pengabdian turut mendukung kelancaran pelaksanaan pengabdian ini.

Selain adanya faktor-faktor yang mendukung, terdapat juga hambatan-hambatan yang menyebabkan kegiatan pengabdian ini tidak dapat mencapai tujuan secara optimal. Salah satu faktor penghambat yang mencolok adalah koordinasi antar peserta pengabdian yang belum berjalan dengan lancar karena adanya perbedaan kegiatan dan kepentingan masing-masing peserta untuk menyelaraskan jadwal pada hari yang sama dalam mengikuti kegiatan pengabdian. Kondisi ini menyebabkan jumlah peserta tidak dapat mencapai jumlah maksimal di hari-hari berikutnya.

**SIMPULAN**

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

1. Pelatihan ini memberikan beberapa materi yang terkait dengan upaya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan pemberian pengetahuan mengenai pemanfaatan Program Powerpoint untuk membuat media pembelajaran interaktif yang atraktif dan interaktif.
2. Materi yang disajikan dapat diterima, dicerna, dan dipahami peserta dengan baik. Jumlah peserta yang sebanding dengan jumlah pengabdian (4:25) menjadikan pelatihan ini menjadi lebih kondusif.

3. Kegiatan berlangsung lancar, tepat waktu dan sesuai dengan yang diharapkan dan para peserta dapat berkomunikasi dengan para pembicara dan peserta lain dengan baik.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arief Sadiman, dkk, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), h. 7.
- Bambang Warsita, Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008) h.265
- Hamzah, Nina Lamatenggo, Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2011), h. 121.
- Munir, Pembelajaran Jarak Jauh, (Bandung: Alfabeta, 2012) h. 1.
- Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash”. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8, No. 2, 2017 Hal. 179
- Sardiman, A.M. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.