

SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS POWER POINT DI SMKS AL IKHWANIYAH

**Agus Heri Yunial^{1*}, Muhamad Affan Affi², Rizky Juni Arigayo³,
Muhammad Rizky Ardisyahputra⁴, Muhammad Iskandar⁵, Wisnu Hermawan⁶,
Fajar NurFikri⁷, Fadli iman⁸, Sunata⁹, Anggi Saputra¹⁰, Bagus Subekti¹¹**

¹⁻¹¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: ^{1*}dosen02525@unpam.ac.id, ²fanmhm176@gmail.com, ³riskyjuni.aa@gmail.com,
⁴Risky.ardisyahputra@gmail.com, ⁵iskandarm419@gmail.com, ⁶wsnhermawan99@gmail.com,
⁷nabilmuranda@gmail.com, ⁸Fadli.iman99@gmail.com, ⁹sunataaaa25@gmail.com,
¹⁰selametsaputra076@gmail.com, ¹¹bagussubekti24@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk melatih siswa di SMKS Al Ikhwaniyah Tangerang Selatan dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft PowerPoint* untuk mendukung proses belajar mengajar di era digital. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan pemahaman tentang bagaimana menggunakan *PowerPoint* dengan lebih menarik dan interaktif, serta bagaimana teknologi kecerdasan buatan (AI) dapat digunakan untuk membuat presentasi yang lebih menarik. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Namun, masih terdapat tantangan dalam hal pemahaman teknologi oleh sebagian siswa, sehingga perlu adanya pelatihan dasar untuk meningkatkan keterampilan mereka, terutama dalam hal penggunaan perangkat keras seperti komputer dan handphone. Hal ini penting untuk memastikan siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Media Pembelajaran Interaktif, *PowerPoint*, Kecerdasan Buatan, Teknologi Pembelajaran, Pelatihan Siswa

Abstract—*This Community Service (PKM) aims to train students at SMKS Al Ikhwaniyah Tangerang Selatan in utilizing interactive learning media based on Microsoft PowerPoint to support the teaching and learning process in the digital era. In this activity, students are given an understanding of how to use PowerPoint more interestingly and interactively, as well as how artificial intelligence (AI) technology can be used to create more interesting presentations. The results of this activity show that the use of PowerPoint in learning can improve student understanding and make learning more enjoyable. However, there are still challenges in terms of understanding technology by some students, so basic training is needed to improve their skills, especially in terms of using hardware such as computers and cellphones. This is important to ensure that students can keep up with the increasingly rapid development of technology.*

Keywords: *Community Service, Interactive Learning Media, PowerPoint, Artificial Intelligence, Learning Technology, Student Training*

1. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan kegiatan yang dilakukan oleh Mahasiswa/I terkhusus pada Universitas Pamulang yang berkonsep sosialisasi, edukasi, serta pelatihan yang bertujuan untuk mengajak masyarakat melakukan beberapa kegiatan program kerja tanpa mengharapkan imbalan apapun. Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi Mahasiswa/I untuk terjun langsung dan melakukan kontribusi yang memiliki dampak positif, manfaat, serta perubahan pada tempat yang dituju, yang dimana kegiatan PKM merupakan salah satu tri dharma perguruan tinggi bagi mahasiswa selain pembelajaran dan penelitian (skripsi).

Seiring perkembangan teknologi, guru dapat memanfaatkan media audio visual untuk meningkatkan proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme yang sering terjadi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan melatih guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft PowerPoint* dengan macro, yang diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dan prestasi belajar mereka. (Sari et al., 2019).

Tingkat pendidikan masyarakat mempengaruhi perkembangan suatu negara, dan generasi peserta didik saat ini membutuhkan metode pembelajaran yang berbeda untuk menarik perhatian mereka. Pelatihan pembuatan media interaktif berbasis PowerPoint bagi guru SMA terbukti efektif, dengan 78% peserta berhasil menyelesaikan proyek sesuai waktu yang ditentukan, menunjukkan manfaat besar dalam penggunaan teknologi untuk pembelajaran. (Hartawan, 2021).

Peralihan dari pembelajaran daring ke luring tidak selalu meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga pendekatan project based learning (PjBL) menjadi relevan untuk mendukung kebijakan sekolah tatap muka yang berfokus pada peserta didik. Pelatihan pembuatan media pembelajaran Power Point interaktif berbasis PjBL untuk 55 guru IPA di MGMP IPA SMP Kabupaten Magetan berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka, dengan 89% peserta mampu membuat media yang sesuai, dan nilai N-Gain sebesar 0,75 menunjukkan peningkatan yang signifikan. (Aulia et al., 2022).

Peralihan dari pembelajaran tatap muka ke daring menimbulkan tantangan bagi guru, termasuk bagi guru sekolah dasar yang harus beradaptasi dalam penyajian materi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru SDN Jomblang 2 Kabupaten Magetan dalam membuat media pembelajaran PowerPoint secara online, dengan hasil 71,34% guru berhasil menggunakan aplikasi Emaze, yang dapat mendukung proses pembelajaran daring di masa pandemi. (Setyansah et al., 2022).

Peralihan sistem pembelajaran dari tatap muka ke dalam jaringan (daring) telah menciptakan berbagai tantangan bagi siswa dalam menyerap materi pelajaran. Di SMK Al Ikhwaniyah Tangerang Selatan, siswa memerlukan pendekatan baru untuk belajar yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam konteks pembelajaran daring. Oleh karena itu, sosialisasi mengenai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint menjadi sangat penting. Melalui kegiatan ini, siswa dapat lebih terlibat dan termotivasi dalam proses belajar mengajar, sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa menghadapi tantangan pendidikan di era digital ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pemberian materi dan praktik tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint bagi siswa di SMK Al Ikhwaniyah Tangerang Selatan.

2.1 Tahap Persiapan

2.1.1 Observasi

Pengamatan ini dilakukan guna mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa/siswi dalam penggunaan PowerPoint berbasis AI. Pengamatan ini juga bertujuan untuk pemaparan materi secara efektif dan efisien.

2.1.2 Konsultasi

Berkomunikasi dengan pihak sekolah dan guru untuk mendiskusikan persiapan kegiatan, materi yang akan diajarkan, serta mendapatkan izin dan dukungan dari pengurus sekolah. Namun dalam pelaksanaannya terjadi sedikit perubahan jumlah audiens dari yang awalnya direncanakan. Perubahan ini terlihat pada jumlah peserta dari yang awalnya hanya 22 orang menjadi 38 orang. Oleh karena itu terjadi sedikit sistem pada berlangsungnya acara.

2.1.3 Persiapan Materi dan Alat

Panitia mempersiapkan materi pelatihan yang sesuai dengan kurikulum SMK, serta perlengkapan dan perangkat lunak yang diperlukan, termasuk perangkat keras dan akses internet untuk mendukung pelaksanaan pelatihan. Selain itu disiapkan pula bahan penunjang kegiatan berupa plakat, *reward*, dan juga *snack*.

2.2 Sasaran

Sasaran program pengabdian masyarakat yang akan dituju adalah “Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint untuk meningkatkan produktivitas

pembelajaran siswa.” Target audiens yang merupakan siswa/i SMK Al Ikhwaniyah Tangerang Selatan, jurusan Desain Komunikasi Visual.

2.3 Tujuan

Meningkatkan pemahaman para siswa dalam memanfaatkan teknologi seperti AI dalam lingkup media interaktif seperti PowerPoint guna menunjang kegiatan. Kegiatan para siswa di SMK Al Ikhwaniyah Tangerang selatan mencakup kegiatan akademik seperti belajar di kelas, kegiatan ekstrakurikuler seperti olahraga, seni, dan klub ilmiah, serta kegiatan non-akademik lainnya yang mendukung pengembangan dan minat siswa.

2.4 Signifikasi Kegiatan

Kegiatan “Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point” dilakukan pada tanggal 18 November 2024 berlokasi di SMK Al Ikhwaniyah. Kegiatan dimulai pada pukul 10.00 dan selesai pada pukul 12.00. Diikuti oleh 38 siswa Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) kelas 10 dan kelas 11. Terbagi menjadi 2 sesi yaitu pemaparan materi dan praktek. Pada setiap sesi berlangsung selama 30 menit dengan sistem rolling. Dengan rincian 21 siswa/i sesi 1, dan 17 siswa/i pada sesi 2.

Berikut rincian rundown kegiatan:

Tabel 1. Rincian *Rundown* Kegiatan

No	Waktu	Rincian Kegiatan	Lokasi
1.	10:00 – 10:05	Pembukaan	Auditorium
2.	10:05 -10:12	Sambutan dan Doa	Auditorium
3.	10:12 – 11:50	Pemaparan materi	Auditorium
4.	10:12 – 11:50	Praktek	Lab Komputer
5.	11:50 – 12.00	Sesi tanya jawab	Auditorium
6.	12:00	Penutupan	Auditorium

Pemaparan materi dilaksanakan di auditorium SMK Al Ikhwaniyah dengan kapasitas sekitar 20 siswa. Pada saat yang bersamaan dilakukan praktek pembuatan Power Point dengan memanfaatkan teknologi AI. Antusiasme para siswa juga terlihat di sesi tanya jawab yang terlihat aktif. Hal ini juga disebabkan karena faktor “reward” yang telah disiapkan oleh panitia.



Gambar 1. Penyerahan Plakat Dari Panitia Ke Pihak

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Pelaksanaan Kegiatan

3.1.1 Pemaparan Materi

Pemaparan materi dilakukan dengan memberikan penjelasan mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif dan cara penggunaan PowerPoint dalam konteks pembelajaran daring. Materi disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami para siswa.

Pemaparan materi dilaksanakan di ruang Auditorium SMK Al Ikhawnyah. Diikuti oleh 21 siswa/i pada sesi 1 selama 30 menit lalu berlanjut di sesi 2 dengan 17 siswa/i.



Gambar 3. Pemaparan Materi di Ruang Auditorium

3.1.2 Praktik Langsung

Siswa akan dilatih membuat media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint berbasis AI. Para siswa akan diberi tugas untuk membuat presentasi yang mencakup elemen-elemen penting dan menarik. Praktik ini juga mengolaborasi penggunaan AI dengan PowerPoint. Praktik ini dilaksanakan di Lab. Komputer.



Gambar 6. Praktik Langsung di Ruang Komputer

3.1.3 Sesi Tanya Jawab

Sesi tanya jawab diadakan untuk membantu siswa yang memiliki kesulitan dalam memahami materi atau praktik yang telah diajarkan, sehingga semua siswa dapat merasakan manfaat dari pelatihan.



Gambar 7. Sesi tanya jawab

3.2 Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap ini melibatkan pemantauan kegiatan untuk menilai sejauh mana materi yang diajarkan diterima oleh siswa. Evaluasi dilakukan dengan cara mengukur pemahaman siswa melalui kuis, presentasi kelompok, atau umpan balik langsung, untuk menentukan keberhasilan program pelatihan. Tahap ini dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan.



Gambar 8. Foto Bersama Setelah Kegiatan Pelatihan

3.3 Tahap Laporan

Tahap ini mencakup penyusunan laporan kegiatan yang mendokumentasikan seluruh proses pelatihan, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk pengembangan program di masa depan. Laporan ini akan digunakan sebagai acuan untuk perbaikan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya.

3.4 Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan setelah kegiatan pelatihan terlaksana. Evaluasi meliputi sejauh mana tingkat keberhasilan kegiatan, apakah tujuan yang dicanangkan telah tercapai atau tidak. Evaluasi terhadap program ini sejak tahap paling awal, lalu saat kegiatan berlangsung hingga kegiatan selesai

Terdapat sedikit evaluasi saat kegiatan pelatihan akan dimulai, yaitu adanya perubahan jumlah peserta di perencanaan awal. Seperti yang telah disampaikan di bab sebelumnya jumlah peserta yang mengikuti program pelatihan menjadi 38 siswa/i. Namun perubahan mendadak seperti ini mampu diatasi dengan menerapkan sistem per-session. Dengan pembagian sesi menjadi 2, yaitu pemaparan materi dan praktik lalu dijalankan dengan rolling maka para siswa masih tetap mendapatkan pelatihan secara eksklusif.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan “Sosialisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Power Point di SMKS Al Ikhwaniyah” berjalan dengan baik serta membawa angin segar terutama bagi para siswa. Penggunaan Power Point yang selama ini dirasa cukup monoton ternyata bisa dikemas menggunakan cara baru. Hal ini juga menunjang pemahaman siswa di era peralihan teknologi pembelajaran ke basis digital. Tak lupa juga teknologi kecerdasan buatan atau AI yang ternyata bisa juga dijadikan dasar atau “membantu” dalam pembuatan slide Power Point yang lebih menarik. Hal ini juga mampu membawa siswa menghadapi jurang teknologi yang kian lama menjadi kabur batasannya.

4.2 Saran

Pendekatan baru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa lewat sarana media interaktif yang mungkin bagi sebagian orang sudah *familiar* ketika mendengar namanya (re: Power Point) menjadi asing ketika sampai di telinga sebagian orang lainnya. Hal ini juga bisa dilihat dari adanya siswa yang masih belum memahami *tools* atau sebagian tombol pada komponen perangkat keras. Perlunya pelatihan dasar terhadap perangkat keras karena media yang lebih sering dipakai di era sekarang adalah *handphone* yang sifatnya lebih fleksibel dan *compact*. Hal ini juga mencegah ketertinggalan siswa terhadap pesatnya laju teknologi yang semakin berkembang.

REFERENCES

- Aulia, E. V., Widodo, W., Subekti, H., Hidayati, S. N., & Sari, D. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Powerpoint Interaktif Berbasis Project Based Learning Bagi Guru Ipa Smp. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 4700. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i6.11076>
- Hartawan, I. N. B. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Power Point Untuk Guru Sma Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 110. <https://doi.org/10.26740/ja.v6n2.p110-116>
- Sari, I. P., Sari, M. N., & Miftah, Z. (2019). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 119. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v2i02.3049>
- Setyansah, R. K., Masfingatin, T., & Suprpto, E. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran PowerPoint Berbasis Online Menggunakan Emaze. *ETDCI: Jurnal Abdimas Patikala*, 1(4), 227–233. <https://etdci.org/journal/patikala/article/download/382/178>.