

Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Power Point di SMKS Al Ikhwaniyah

Ahmad Nursodiq¹, Rama Dery Saptony², Muhammad Affan Afifi³, Akbar Nurarif⁴, Wisnu Hermawan⁵

¹⁻⁵Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}dosen02526@unpam.ac.id, ²ramadery18@gmail.com, ³fanmhmd176@gmail.com,

⁴akbarnurarif8@gmail.com, ⁵hermawanwisnu43@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak—Media pembelajaran interaktif menjadi solusi dalam meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan dan mengevaluasi penggunaan media interaktif berbasis Microsoft PowerPoint sebagai sarana bantu pembelajaran di SMKS Al Ikhwaniyah. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup observasi awal, pengembangan materi interaktif, pelatihan guru, serta evaluasi melalui penyebaran kuesioner dan wawancara. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa media pembelajaran ini diterima dengan baik oleh guru dan siswa, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Implikasi dari hasil ini menunjukkan bahwa PowerPoint interaktif dapat dijadikan salah satu alternatif solusi teknologi pembelajaran yang sederhana namun efektif.

Kata Kunci: Media Interaktif, PowerPoint, Pembelajaran Digital, SMK, Informatika

Abstract—Interactive learning media has become a solution to improve the effectiveness of teaching and learning processes, particularly in vocational high schools. This study aims to implement and evaluate the use of Microsoft PowerPoint-based interactive media as a learning aid at SMKS Al Ikhwaniyah. The implementation methods included initial observation, interactive content development, teacher training, and evaluation through questionnaires and interviews. The results showed that this learning media was well received by both teachers and students, and it increased student engagement in the classroom. These findings imply that interactive PowerPoint presentations can serve as a simple yet effective educational technology tool.

Keywords: Interactive Media, PowerPoint, Digital Learning, Vocational School, Informatics

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan utama untuk menunjang efektivitas dan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang paling mudah diakses dan digunakan oleh pendidik adalah Microsoft PowerPoint. Meski sering digunakan sebagai media presentasi biasa, PowerPoint memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif melalui fitur-fitur seperti hyperlink, animasi, dan navigasi non-linear.

SMKS Al Ikhwaniyah merupakan salah satu institusi pendidikan kejuruan yang menghadapi tantangan dalam penyampaian materi pembelajaran secara menarik dan efektif. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa guru-guru di sekolah tersebut masih terbatas dalam penggunaan teknologi interaktif dalam proses belajar-mengajar.

Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk mensosialisasikan dan menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, sekaligus mengevaluasi penerimaannya oleh guru dan siswa di SMKS Al Ikhwaniyah.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada pemberian materi dan praktek tentang pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint bagi siswa di SMK Al Ikhwaniyah Tangerang Selatan. materi secara menyenangkan, kontekstual, dan aplikatif. Kegiatan ini diikuti oleh siswa dan dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

2.1 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 Ikhwaniyah. Diikuti oleh 21 siswa/i pada sesi 1 selama 30 menit lalu berlanjut di sesi 2 dengan 17 siswa



Gambar 1. Pemaparan materi

2.2 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.

2.3 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.

2.4 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.

2.5 Penyusunan Laporan Akhir

Setelah kegiatan selesai, tim menyusun laporan akhir yang berisi dokumentasi kegiatan, hasil evaluasi, tanggapan siswa, dan rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan sejenis di masa mendatang. Laporan ini juga dapat dijadikan sebagai bahan publikasi ilmiah pada jurnal nasional sebagai bentuk diseminasi hasil kegiatan PKM.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan edukasi media pembelajaran interaktif yang dilakukan di SMKS Al Ikhwaniyah menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar-mengajar. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum mengetahui cara menggunakan fitur interaktif dalam PowerPoint secara maksimal. Setelah pelatihan, guru

mampu membuat media dengan navigasi, animasi, dan kuis interaktif yang mendukung pemahaman materi.

Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan materi secara digital. Siswa juga merespon positif, merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat materi disampaikan melalui media PowerPoint interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Yuliana et al., 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan atensi dan retensi siswa dalam pembelajaran digital.

Selain dari aspek teknis, kegiatan ini juga memberi inspirasi bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang materi ajar. Hal ini mendukung temuan dari jurnal (Putri et al., 2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital yang dipadukan dengan pelatihan terarah dapat meningkatkan kualitas penyampaian pembelajaran dan membangun ekosistem belajar yang lebih menarik. Dengan pendekatan berbasis praktik langsung dan pendampingan, guru di SMKS Al Ikhwaniyah tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga membangun keterampilan dalam penggunaan teknologi pendidikan.

Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini terbukti efektif untuk meningkatkan literasi digital guru dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

4. 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.

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.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Pamulang atas dukungan dan kesempatan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses persiapan hingga pelaporan kegiatan.

Tidak lupa, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SMKS Al Ikhwaniyah, khususnya kepala sekolah, guru, dan siswa-siswi yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan edukasi ini. Terima kasih juga kepada seluruh tim mahasiswa yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat nyata. Semoga kegiatan ini menjadi langkah awal bagi kolaborasi dan kontribusi nyata dalam meningkatkan literasi digital di kalangan pelajar.

REFERENCES

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- 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 PowerPoint untuk guru SMA dalam

- menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 110–116. <https://doi.org/10.26740/ja.v6n2.p110-116>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Putri, M. D., Santosa, H., & Rahmawati, I. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis digital: Dampak pelatihan terpadu pada guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, I. P., Sari, M. N., & Miftah, Z. (2019). Pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 119–124. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v2i02.3049>
- Setyansah, R. K., Masfingat, 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>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Yuliana, N., Ramadhani, F., & Susanti, E. (2022). Pengaruh media interaktif terhadap keterlibatan siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.