

Inovasi Pembelajaran di Era Digital: Pelatihan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di SD Negeri Singopuran 03

Innovations in Digital Learning: Interactive Medium Training to Enhance Educational Quality at Singopuran 03 Elementary School

**Afnan Rosyidi¹, Moch Hari Purwidiatoro², Nina Dewi Lashwaty³, Tinuk Agustin⁴,
Siti Rihastuti^{5*}**

^{1,3,5}Program Studi Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, Indonesia

^{2,4} Program Studi Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, Indonesia

e-mail: ⁵siti@dosen.amikomsolo.ac.id

Abstrak

SDN Singopuran 03 yang memiliki lokasi dekat kampus STMIK Amikom Surakarta memiliki masalah bahwa semua ruang kelas telah dilengkapi dengan LCD dan setiap guru dibekali dengan sebuah laptop tetapi hanya sedikit guru yang telah mampu menggunakan power point sebagai media pembelajaran. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan skill para guru SDN Singopuran 03 dalam menggunakan power point sebagai media pembelajaran interaktif. Digunakan perencanaan, observasi dan wawancara sebagai metode dalam melaksanakan kegiatan PKM. Hasil yang diperoleh para peserta menjadi lebih memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif power point dalam kegiatan belajar mengajar. Pada saat pelatihan semua peserta langsung melaksanakan instruksi pemateri dalam tutorial pembuatan power point. Saat pelatihan berakhir para peserta dinilai telah mampu menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan power point dalam pembuatan materi bagi siswa.

Kata kunci—media pembelajaran, interaktif, power point, guru

Abstract

SDN Singopuran 03, which is located near the STMIK Amikom Surakarta, has the problem that all classrooms are equipped with LCDs and every teacher is equipped with a laptop, but only a few teachers are able to use Power Point as a learning interactive medium. This society activity aims to improve the skills of SDN Singopuran 03' teachers in using Power Point as an interactive learning medium. Planning, observation and interviews were used as methods in carrying-out society activities. The results obtained by the participants understand better the importance of using interactive learning media Power Point in teaching and learning activities. During the training, all participants immediately carried-out the presenter's instructions in the tutorial for making Powerpoint. When the training ended, the participants were assessed as having been able to apply interactive learning using Power Point in creating material for students.

Keyword— learning medium, interactive, power point, teacher

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pilar pembangunan sumber daya manusia (SDM) suatu negara. SDM yang bermutu tinggi adalah produk dari pendidikan yang dirancang dan dikelola dengan cermat. Para praktisi pendidikan terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk melalui upaya mengintegrasikan teknologi dalam proses pendidikan (AP et al., 2022). Integrasi

teknologi tersebut telah menjadi faktor kunci dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital ini (Suprayekti, 2011). Penggunaan teknologi membawa dampak positif yang signifikan pada metode pengajaran, pengelolaan kelas, dan pencapaian hasil belajar siswa (Maritsa et al., 2021) (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Salah satu peran utama integrasi teknologi adalah memperluas akses terhadap sumber daya pendidikan, memungkinkan guru dan siswa untuk mengakses informasi, konten pembelajaran, dan sumber daya pendukung lainnya secara lebih cepat dan efisien (Widodo et al., 2021). Pentingnya integrasi teknologi juga tercermin dalam kemampuannya untuk mendukung diferensiasi pembelajaran. Guru dapat menyusun materi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing siswa (Indrastoeti et al., 2018).

Pendidikan berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan literasi digital, adaptabilitas, dan keterampilan teknologi yang diperlukan sesuai perkembangan zaman (Sugiarto & Farid, 2023). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan bukan hanya suatu pilihan, melainkan suatu keharusan untuk memastikan bahwa pendidikan tetap relevan dan efektif di tengah perubahan dinamis dalam teknologi dan masyarakat. Menurut Irfan et al., proses pembelajaran sebaiknya dilaksanakan secara interaktif dan menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan mandiri dalam belajar, sehingga menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang efektif dan efisien. (Irfan et al., 2019)

PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif, memegang peran sentral dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital, terutama bagi para guru di tingkat SD. PowerPoint, sebagai alat presentasi digital yang umum digunakan, memberikan potensi besar untuk guru untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara visual lebih menarik, interaktif, dan efektif. Penggunaan gambar, grafik, dan multimedia dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang kompleks, menjadikan pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa (Widiyanti & Rosna, 2019), terutama di tingkat SD yang cenderung merespons lebih baik terhadap stimulus visual.

PowerPoint memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Fitur-fitur seperti slide interaktif, video pembelajaran, dan pertanyaan langsung dapat diintegrasikan untuk membangkitkan ketertarikan siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran (Puspita, A. M. I., Puspitaningsih & Diana, 2020). Selain itu, penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif juga dapat membantu mengembangkan keterampilan presentasi guru sendiri (Mira & Putri, 2022). Guru dapat belajar menyusun materi pembelajaran yang lebih terstruktur, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa (Umisara et al., 2023). Ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pengajaran, tetapi juga membantu dalam mengatasi tantangan seperti keterbatasan waktu pembelajaran.

Perkembangan pesat dalam era digital menunjukkan kebutuhan mendesak para guru di SD Negeri Singopuran 3 untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif. Kesadaran akan pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran semakin meningkat, mendorong perbaikan keterampilan para guru dalam memanfaatkan PowerPoint secara efektif demi memenuhi tuntutan kurikulum yang semakin dinamis.

Oleh karena itu, program pelatihan dalam penguasaan keterampilan menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif menjadi krusial dalam meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri Singopuran 3. Program pelatihan ini dirancang secara khusus untuk memberikan wawasan dan keterampilan teknis kepada para guru, memungkinkan mereka mengintegrasikan PowerPoint dengan efektif dalam proses pembelajaran sehari-hari. Melalui pelaksanaan program pelatihan yang terstruktur, guru-guru akan memperoleh pemahaman mendalam tentang fitur-fitur interaktif PowerPoint.

Dalam pelatihan ini para guru akan mendapatkan keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengoptimalkan penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran. Program ini menawarkan

pendekatan praktis dan hands-on, di mana guru-guru akan diberikan panduan langkah demi langkah dalam membuat dan mengelola materi pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint. Tidak hanya itu, program ini juga menyelenggarakan sesi diskusi dan kolaboratif, memberikan kesempatan bagi guru-guru untuk saling bertukar pengalaman. Melalui pertukaran ide dan pengetahuan, diharapkan para guru dapat saling belajar dan membangun wawasan bersama, meningkatkan mutu pengajaran di lingkungan pendidikan tingkat SD.

Melalui pelaksanaan pelatihan yang tepat, usaha ini tak hanya bertujuan meningkatkan kompetensi teknis para guru, melainkan juga mendorong mereka untuk merangkul metode pembelajaran inovatif. Lebih dari sekedar peningkatan keterampilan individu, fokus pengabdian ini terletak pada transformasi budaya pembelajaran di SD Negeri Singopuran 3. Solusi ini dirancang untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan sejalan dengan perkembangan kurikulum dan teknologi. Dengan harapan, upaya ini akan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap kualitas pendidikan dan pencapaian belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada para Guru SD Negeri Singopuran 03 dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan
2. Observasi dan Wawancara
3. Pelaksanaan Tahap 1
4. Pelaksanaan Tahap 2

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan bagaimana pengabdian kepada masyarakat itu dilakukan. Materi pokok bagian ini adalah:

1. Sasaran pengabdian kepada masyarakat

Sasaran kegiatan PKM ini adalah para Guru SD Negeri Singopuran 03. Dipilih SD Negeri Singopuran 03 karena secara geografis sekolah yang beralamat di Jl Untung Suropati No. 133 Singopuran, Singopuran, Kec. Kartasura, Kab. Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah ini bertetangga dengan STMIK AMIKOM Surakarta. Peserta yang berjumlah 12 (dua belas) orang terdiri dari seorang Kepala Sekolah, 9 (sembilan) Guru kelas dan 2 (dua) orang tenaga kependidikan tersebut dinyatakan sebagai mitra. Para peserta atau mitra dalam hal ini berperan sebagai objek pelatihan sebab dalam kapasitasnya membutuhkan bantuan dalam rangka meningkatkan kompetensi dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint

2. Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat;

Pelatihan pertama pada tanggal dilaksanakan pada hari Senin 17 Juli 2023 di ruang kelas 1 SD Negeri Singopuran pukul 09.00 WIB, kegiatan berlangsung selama 200 menit. Pelatihan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Desember 2023 selama 100 menit.

- a. Rapat Rencana Kegiatan

Diadakan rapat rencana kegiatan pada hari Kamis 4 Mei 2023 yang bertempat di ruang transit dosen lantai 2 (dua) gedung kampus STMIK AMIKOM Surakarta.

- b. Kunjungan Tim PKM ke obyek

Dilakukan kunjungan pertama Tim PKM ke SD Negeri Singopuran 03 pada hari Kamis tanggal 11 Mei 2023 untuk bertemu Kepala Sekolah dan para Guru. Agendanya adalah berdialog seputar kebutuhan penggunaan media pembelajaran interaktif. Kepala Sekolah mengatakan kepada Tim PKM bahwa pihak sekolah telah melengkapi tiap ruang kelas dengan LCD dan para Guru telah difasilitasi dengan laptop, tetapi terkendala kemampuan Guru yang belum dapat mengoperasikan PowerPoint dengan optimal. Dari pembicaraan tersebut dirasa perlu diselenggarakannya pelatihan bagi para Guru untuk meningkatkan *skill* penggunaan PowerPoint.

- c. Pengajuan Proposal ke obyek

Setelah memahami kebutuhan SD Negeri Singopuran 03, maka pada tanggal 15 Mei 2023 Tim PKM membuat proposal kegiatan PKM yang berjudul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD Negeri Singopuran 03". Proposal tersebut disubmit ke

sistem SIPPMas milik LPPM STMIK AMIKOM Surakarta pada tanggal 17 Mei 2023. Pihak LPPM pun lantas mengeluarkan Surat Tugas tertanggal 01 Juli 2023.

d. Koordinasi Pelaksanaan PKM

Dilakukan kunjungan kedua (Senin, 3 Juli 2023) ke SD Negeri Singopuran 03 untuk membicarakan tanggal pelaksanaan pelatihan dengan Kepala Sekolah, Bapak Imam Nuraini. Kepala Sekolah meminta pelatihan tahap pertama diselenggarakan Senin 17 Juli 2023 setelah upacara, yakni sekitar jam 09.00 WIB pagi. Sedangkan pelatihan kedua diselenggarakan Rabu 13 Desember 2023. Tim PKM STMIK AMIKOM Surakarta menyanggupinya.

e. Pelaksanaan PKM Tahap I (Pertama)

Pada Senin 17 Juli 2023 pukul 09.00 WIB Tim PKM yang terdiri dari 5 (lima) orang Dosen ditambah seorang tenaga pendidikan bernama Slamet Margono, S.Kom. dan 2 (dua) orang mahasiswa tiba di SD Negeri Singopuran 03, guna melaksanakan pelatihan tahap pertama sesuai jadwal yang telah diagendakan. Pelatihan tahap pertama ini bertujuan untuk melatih para Guru mampu membuat bahan presentasi dengan menggunakan PowerPoint.



Gambar 1. Foto Bersama Pelatihan Pertama

Peserta mengikuti tutorial pembuatan presentasi menarik dengan PowerPoint bagi pemula yang dimulai dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- Langkah 1 : membuat slide baru.
- Langkah 2 : cara menambah slide di PowerPoint.
- Langkah 3 : menambahkan teks.
- Langkah 4 : menambahkan gambar dan background.
- Langkah 5 : membuat bullet menarik dengan smart art.
- Langkah 6 : membuat grafik.
- Langkah 7 : menambahkan animasi.
- Langkah 8 : menambahkan slide presentasi.
- Langkah 9 : menyimpan presentasi PowerPoint

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, peserta yang mengikuti jalannya pelatihan menjadi dapat membuat slide presentasi secara mandiri dengan menggunakan PowerPoint sederhana. Selama kegiatan pelatihan berlangsung, para Guru sibuk berlatih sesuai dengan instruksi pelatih/pemateri yang merupakan Tim PKM. Kegiatan PKM pertama usai jam 12.10 yang dilanjutkan dengan ramah-tamah. Terdapat permintaan dari Bapak Kepala Sekolah kepada Tim PKM untuk membuat modul pembelajaran supaya mempermudah para Guru berlatih PowerPoint sederhana secara mandiri.

f. Penyerahan modul materi kepada pihak sekolah

Tim PKM membuat modul ajar (18 Juli – 07 Agustus 2023) sesuai dengan yang diberikan saat pelaksanaan PKM tahap I, kemudian modul diserahkan dan diterima oleh Kepala Sekolah SD Negeri Singopuran 03.



Gambar 2. Penyerahan Modul Ajar ke Kepala Sekolah

g. Penerapan materi oleh peserta pelatihan PKM

Para Guru berlatih membuat bahan presentasi memanfaatkan PowerPoint secara mandiri (8 Agustus – 31 Oktober 2023) berpedoman pada modul ajar yang telah diserahkan ke pihak sekolah. Para Guru juga wajib mengerjakan tugas yang diberikan oleh TIM PKM yang hasilnya dikumpulkan pada bulan November 2023.

h. Penyerahan hasil pekerjaan dari peserta

Para Guru SDN Singopuran 03 menyerahkan hasil pengerjaan tugasnya ke Tim PKM (Jumat 03 November 2023). Oleh Tim PKM, pekerjaan para Guru tersebut dinilai dan didiskusikan sebagai dasar penentuan materi lanjutan dalam pelatihan tahap kedua.

i. Pelaksanaan PKM Tahap II (Kedua)

Pelatihan tahap kedua pada hari Rabu tanggal 13 Desember 2023 difokuskan pada pembuatan media pembelajaran interaktif melalui PowerPoint. Para peserta sangat antusias mengikuti jalannya pelatihan.



Gambar 3. Foto Bersama Pelatihan Kedua

Pada pelatihan kedua, peserta mendapat teori dan praktek dalam membuat materi pembelajaran bagi siswa menggunakan *smart art*, *graphic*, dan animasi sehingga tampilan materi yang disampaikan ke siswa akan lebih menarik dan siswa akan menjadi lebih antusias dalam menyimak pelajaran. Seluruh materi yang diberikan oleh tim PKM baik di pelatihan tahap I dan tahap II sudah didokumentasikan dalam bentuk modul.

3. Proses pengabdian kepada masyarakat dan teknik analisis yang digunakan.

Pelatihan pertama pada tanggal dilaksanakan pada hari Senin 17 Juli 2023 di ruang kelas 1 SD Negeri Singopuran pukul 09.00 WIB, kegiatan berlangsung selama 200 menit. Pelatihan kedua dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 13 Desember 2023 selama 100 menit. Baik para pemateri maupun peserta semua bersemangat dan sangat antusias mengikuti jalannya acara. Para peserta menjadi lebih memahami pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif PowerPoint dalam kegiatan belajar-mengajar. Pada saat pelatihan berlangsung, semua pihak baik pemateri

maupun peserta membawa laptop. Peserta langsung melaksanakan instruksi pemateri dalam tutorial pembuatan PowerPoint

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berbentuk pelatihan ini dimotori oleh 5 (lima) orang Dosen STMIK AMIKOM Surakarta, dibantu oleh seorang tenaga kependidikan serta 2 (dua) orang mahasiswa. Bertempat di SD Negeri 3 Singopuran. Judul yang diangkat adalah “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SD Negeri 3 Singopuran. Peserta sebanyak 12 (dua belas) orang, terdiri dari seorang Kepala Sekolah, 9 (sembilan) Guru kelas serta 2 (orang) tenaga kependidikan SD Negeri 3 Singopuran. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari bapak Kepala Sekolah, semua ruang kelas telah dilengkapi dengan LCD dan masing-masing Guru telah diberi laptop guna mempermudah pembuatan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun demikian kenyataan di lapangan berbeda. Piranti yang telah disediakan jarang digunakan karena para Guru belum dapat mengoptimalkan penggunaan PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Karena ini Kepala Sekolah merasa perlu diadakannya pelatihan untuk meningkatkan *skill* para Guru dalam membuat PowerPoint, sehingga terjalinlah hubungan dengan tim PKM STMIK AMIKOM Surakarta.

KESIMPULAN

Pelaksanaan Penelitian Kepada Masyarakat di SD Negeri Singopuran 03 berjalan dengan baik dan lancar. Tim PKM telah selesai melakukan pelatihan dan pendampingan materi PowerPoint kepada peserta (guru dan tenaga kependidikan) di SD Negeri Singopuran 03. Peserta sangat antusias dan bersemangat dalam memperhatikan teori dan mempraktekkan materi yang diberikan, terbukti dari hasil pekerjaan yang diselesaikan oleh para peserta sesuai dengan pemberian materi oleh tim PKM. Sehingga para peserta dinilai telah mampu menerapkan pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint dalam pembuatan materi bagi siswa untuk memaksimalkan proses belajar mengajar dikelas. Kepada tim lain yang mempunyai gagasan atau ide terkait pelatihan serupa, maka diharapkan pada pelaksanaan berikutnya bisa memberikan materi sesuai dengan perkembangan teknologi, misal penerapan aplikasi Canva sehingga output yang dihasilkan akan lebih menarik bagi siswa, dan juga bisa merangkul peserta yang lebih banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada LPPM STMIK AMIKOM Surakarta beserta civitas akademik SD Negeri Singopuran 03.

DAFTAR PUSTAKA

- AP, M. U., Setiyoko, D. T., Sunarsih, D., & Sholihah, S. (2022). Sosialisasi Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Kearifan Lokal bagi Guru. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(02), 113-119.
- Indrastoeti, J., Poerwanti, S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Power Point Pada Guru-Guru Sekolah Dasar (Optimization of Interactive Learning Media Using Microsoft Power Point on Primary

- Teacher). *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaanmasyarakat*, 2(2), 265–271.
- Irfan, Muhiddin, & Ristiana, E. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Powerpoint Konsep Organ Pernapasan pada Manusia dan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 16–27.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 17(1), 97–111. <https://doi.org/10.21831/jpai.v17i1.26515>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Mira, M., & Putri, A. S. (2022). Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, 5(1), 41. <https://doi.org/10.31764/elementary.v5i1.6469>
- 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(1), 49–54.
- Sugiarto, & Farid, A. (2023). Literasi Digital Sebagai Jalan Penguatan Pendidikan Karakter Di Era Society 5.0. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(3), 580–597. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i3.2603>
- Suprayekti, S. (2011). Integrasi Teknologi Ke Dalam Kurikulum. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(XV), 204–209. <https://doi.org/10.21009/pip.242.9>
- Umisara, E., Mutaqin, A., & Hidayah, S. U. N. (2023). Development of Educational Augmented Reality Game as English Language Learning Media with Character Education Values. *Wahana*, 75(2), 73-86.
- Widiyanti, S., & Rosna, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Di Bimbel Salsabila Donohudan Boyolali. *Seminar Nasional Pengabdian Pada Masyarakat*, 404–413.
- Widodo, H., Cahyadi, N. T., Cahyadi, N. T., Sari, D. P., & Sari, D. P. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint pada Siswa Kelas VI C SD Negeri 064025 Medan. *Al-Irsyad*, 11(1), 155. <https://doi.org/10.30829/al-irsyad.v11i1.9505>