

Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint di Sekolah Dasar

Jamil ^{1*}, Fatmawati Halim ², Muin ³, Arifin Tahir ⁴

^{1, 2, 3, 4} Universitas Terbuka, Indonesia

* jamil@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Penggunaan media digital menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa di Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, Studi ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru SD dalam merancang dan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan PowerPoint. Workshop ini dilaksanakan dengan metode kombinasi teori, praktik langsung, dan diskusi kelompok kepada 25 orang guru SD di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros. Materi yang disampaikan meliputi prinsip desain presentasi yang efektif, penggunaan elemen multimedia interaktif, dan teknik-teknik interaksi seperti kuis dan polling. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa workshop PPT Interaktif ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran digital. Peningkatan kemampuan tersebut mencakup penggunaan elemen multimedia untuk membuat presentasi PowerPoint interaktif pada bidang studi Matematika, Bahasa Indonesia, dan IPAS/IPS/IPA, dengan kemampuan merancang presentasi yang berada dalam kategori baik. Selain itu, tingkat pemahaman dan kepuasan peserta terhadap materi juga sangat tinggi, di mana 52% peserta berada pada kategori Baik dan 48% pada kategori Sangat Baik, serta 0% yang tidak puas. Secara keseluruhan, workshop ini sangat dibutuhkan dan terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru untuk menciptakan presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Workshop, Media Pembelajaran, Powerpoint Interaktif, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, memungkinkan terjadinya transformasi proses pembelajaran dari metode konvensional menuju pendekatan yang lebih interaktif dan menarik (Dwiputri et al., 2021). Media pembelajaran merupakan alat penting untuk menyebarkan informasi dalam bentuk materi kepada siswa. Salah satu media yang populer digunakan di era digital adalah PowerPoint (Sutrisno et al., 2024). Ditunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint yang hanya menampilkan teks dan gambar statis kurang mampu menarik minat dan menurunkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Wulandari et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media yang lebih dinamis dan interaktif untuk mengoptimalkan efektivitas pembelajaran.

Permasalahan umum yang sering dihadapi dalam upaya pengembangan media pembelajaran interaktif adalah kurangnya kepercayaan diri dan pengetahuan teknologi di kalangan pendidik (Riskawati et al., 2025). Padahal, media seperti PowerPoint interaktif memiliki potensi besar untuk mengatasi hal tersebut. PowerPoint interaktif yang dirancang dengan hyperlink dapat menghasilkan presentasi interaktif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Rohmanurmeta, 2022). Selain itu, telah

memberikan panduan komprehensif tentang penggunaan fitur-fitur tingkat lanjut seperti animasi, transisi, dan elemen multimedia untuk menciptakan presentasi yang menarik (Walker et al, 2022). Panduan ini mengajarkan pendidik dan profesional cara menyampaikan materi secara efektif, bahkan tanpa hanya mengandalkan pembacaan slide, sehingga menunjukkan pentingnya keterampilan teknis dalam membuat presentasi yang berdaya guna.

Menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa dapat menjadi tantangan, khususnya bagi pendidik yang belum terbiasa berpikir kreatif atau memiliki keterbatasan dalam pengetahuan teknologi (Maladisma et al., 2024). Mengklasifikasikan PowerPoint sebagai media belajar interaktif yang mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Ramadhani et al, 2023). Namun, berdasarkan survei di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih sangat minim karena keterbatasan guru sekolah dasar dalam merancang dan membuat PowerPoint interaktif. Oleh karena itu, workshop ini bertujuan untuk menemabngkan keterampilan media PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar tematik siswa sekolah dasar. Workshop diharapkan mampu membantu pendidik dalam mempermudah pembelajaran dan memilih media pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan mata pelajaran yang ada di sekolah dasar.

Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media PowerPoint interaktif sangatlah krusial untuk membekali para pendidik di sekolah dasar dengan keterampilan dan pengetahuan yang kreatif, inovatif, serta sesuai dengan tuntutan zaman. Bahkan menegaskan bahwa PPT interaktif sesuai dengan prinsip desain, dan oleh karena itu, pelatihan sangat dibutuhkan untuk meningkatkan keterampilan dalam merancang presentasi yang menarik dan berkesan (Nwangwu et al. 2021). Oleh karena itu, pengembangan Pelatihan Desain Presentasi PowerPoint Interaktif. Melalui workshop ini, peserta akan dibimbing untuk membuat dan memanfaatkan berbagai fitur PPT secara optimal. Tujuannya adalah menciptakan presentasi pembelajaran yang lebih hidup dan interaktif, yang pada akhirnya akan membantu meningkatkan pemahaman dan retensi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Workshop pembuatan media interaktif *PowerPoint* ini sangat relevan dan penting dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, terutama untuk membantu guru Sekolah Dasar di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, yang banyak di antaranya belum memiliki keterampilan yang memadai untuk merancang dan membuat media interaktif. PowerPoint sendiri merupakan alat yang kuat dan fleksibel untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan pemanfaatan fitur-fiturnya secara optimal, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses pembelajaran lebih efektif. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa workshop serupa berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran interaktif (Saluza et al, 2022).

Hasil pelatihan memperkuat relevansi kegiatan ini, dari 25 guru di Kecamatan Mandai yang berpartisipasi, semua peserta berhasil menangkap materi dengan baik dan menunjukkan ketertarikan untuk melanjutkan workshop dengan menggunakan software presentasi atau pembelajaran lainnya. Namun, perlu ditekankan bahwa keberhasilan implementasi teknologi ini membutuhkan dukungan berupa pelatihan guru dan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah. Secara keseluruhan, Workshop pembuatan media interaktif *PowerPoint* ini sangat relevan untuk membantu guru Sekolah Dasar di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, mengingat masih banyak pendidik yang belum memiliki keterampilan memadai untuk merancang media interaktif.

PowerPoint merupakan alat yang kuat dan fleksibel, yang bila fitur-fiturnya dimanfaatkan secara optimal, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses pembelajaran. Kebutuhan akan pelatihan didukung oleh temuan keberhasilan workshop serupa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan video pembelajaran interaktif (Saluza et al., 2022). Data di lokasi kegiatan juga menunjukkan minat tinggi, di mana 25 peserta berhasil memahami materi dan tertarik untuk melanjutkan pelatihan. Oleh karena itu, PKM ini menegaskan bahwa penggunaan *PowerPoint* interaktif dalam pelatihan guru adalah topik yang relevan dan penting dalam konteks pengabdian kepada masyarakat. Keberhasilan implementasi teknologi ini pada akhirnya memerlukan dukungan berkelanjutan berupa pelatihan guru dan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah.

Metode

Metode yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru SD di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros dalam membuat media pembelajaran *PowerPoint* interaktif dilaksanakan melalui pendekatan Pelatihan Berbasis Workshop yang dipadukan dengan pendampingan atau mentoring berkelanjutan. Pelaksanaan program dirancang dalam skema *blended learning*, yakni mengombinasikan pertemuan tatap muka dan sesi daring sehingga memungkinkan proses pembelajaran yang lebih fleksibel dan komprehensif. Kegiatan utama dalam program mencakup pelatihan terstruktur mengenai teori dasar desain presentasi dan workshop berbasis praktik langsung untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat fitur-fitur interaktif pada *PowerPoint*.

Selain pelatihan utama, peserta juga memperoleh sesi mentoring baik secara individu maupun kelompok untuk memastikan mereka mampu menerapkan kompetensi yang dipelajari pada konteks pembelajaran di kelas. Sebagai bentuk dukungan tambahan, peserta diberikan akses terhadap berbagai sumber belajar, seperti modul, panduan, template, dan video tutorial yang dapat digunakan kapan saja. Tahapan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut: 1) Persiapan dan Analisis Kebutuhan: Melakukan survei atau pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman dan kebutuhan spesifik guru terhadap *PowerPoint* interaktif. Penyusunan Modul dan Materi: Mengembangkan kurikulum pelatihan yang mencakup teori, praktik, contoh aplikasi, dan template yang relevan dengan kurikulum SD (Matematika, Bahasa Indonesia, IPAS). 2) Pelaksanaan Workshop (*Hands-On*): Memberikan pengantar tentang konsep dasar *PowerPoint* interaktif. Sesi Praktik Berkelompok: Guru secara langsung mempraktikkan pembuatan *PowerPoint* interaktif, didukung oleh fasilitator.

Penggunaan Alat Bantu: Memperkenalkan dan melatih penggunaan template interaktif dan alat bantu desain (Canva/Prezi). 3) Pendampingan dan Akses Sumber Daya: Menyediakan sesi pendampingan terstruktur atau forum komunitas belajar (*online/offline*) untuk mengatasi tantangan dan berbagi solusi. Distribusi Sumber Daya: Menyediakan akses ke modul, video tutorial, dan *software* pendukung bagi guru untuk referensi mandiri. 4) Evaluasi dan Umpan Balik: Menilai hasil *PowerPoint* interaktif yang dibuat guru (Presentasi Akhir). Sistem Umpan Balik: Mengumpulkan masukan dari guru (kuesioner) dan siswa terkait efektivitas media yang telah dibuat. Penilaian Berkelanjutan: Melakukan *post-test* atau observasi untuk mengukur peningkatan kemampuan guru secara berkala. Rangkaian kegiatan workshop dilaksanakan melalui tiga sesi utama. Workshop pertama, yang dilaksanakan pada 2 Juni 2025, berfokus pada pembuatan *PowerPoint* interaktif untuk materi Matematika.

Workshop kedua dilaksanakan pada 20 Agustus 2025 dengan fokus pada materi Bahasa Indonesia, sedangkan *workshop* ketiga pada 25 September 2025 diarahkan pada pengembangan media untuk mata pelajaran IPAS. Selama kegiatan berlangsung, guru mendapatkan dukungan teknis dari mentor atau fasilitator, termasuk melalui diskusi kelompok untuk berbagi ide, menyelesaikan kendala teknis, dan mengembangkan solusi secara kolaboratif. Pada akhir program, setiap peserta atau kelompok mempresentasikan hasil karya PowerPoint interaktif mereka dan menerima umpan balik konstruktif dari tim pelaksana maupun peserta lain. Sebagai langkah lanjutan, dibentuk komunitas belajar sebagai sarana komunikasi dan berbagi sumber daya secara berkelanjutan, baik secara online maupun offline.

Komunitas ini memungkinkan para guru untuk terus berdiskusi, bertukar template, serta memperoleh bantuan teknis setelah pelatihan selesai. Program kemudian ditutup dengan evaluasi menyeluruh melalui kuesioner umpan balik dan penilaian pasca-kegiatan untuk mengukur efektivitas pelatihan serta menyusun rencana tindak lanjut bagi peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan. Pelaksanaan seluruh kegiatan ini didukung oleh infrastruktur teknologi dan perangkat digital yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran. Microsoft PowerPoint menjadi perangkat utama dalam pembuatan media interaktif, sementara alternatif seperti *Google Slides*, *Prezi*, dan *Canva* juga diperkenalkan untuk memberikan variasi pilihan dan meningkatkan kreativitas peserta.

Guru dilatih menggunakan aplikasi kuis dan polling untuk menciptakan interaksi *real-time* dalam presentasi, serta mempelajari teknik penyisipan video dan audio untuk memperkaya penjelasan materi. Selain itu, berbagai sumber daya digital seperti video tutorial dan template siap pakai disediakan agar guru dapat belajar secara mandiri setelah pelatihan berakhir. Untuk keperluan evaluasi, digunakan alat evaluasi berbasis daring seperti Google Forms dan SurveyMonkey, serta sistem *peer review* yang memungkinkan peserta saling memberikan umpan balik terhadap karya mereka. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi dalam program ini didesain untuk memastikan guru mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh secara efektif dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Workshop ini diselenggarakan sebagai respons terhadap kebutuhan mendesak guru Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, untuk menguasai keterampilan dalam pemanfaatan teknologi guna menghadapi tantangan di era pendidikan modern. Peran guru sebagai fasilitator membutuhkan kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan menyenangkan, dan salah satu cara efektif untuk mencapai hal tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran interaktif seperti PowerPoint.

Penggunaan PowerPoint interaktif terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, sejalan dengan temuan yang menunjukkan potensi media ini dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Budianti et al, 2023). Selain itu, menegaskan bahwa media interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keaktifan peserta didik (Rohmanurmeta, 2022). Oleh karena itu, keterampilan yang diperoleh guru dalam merancang PPT interaktif sangat efektif dalam memenuhi kebutuhan siswa akan proses pembelajaran yang menarik dan memfasilitasi keterlibatan, antusiasme, dan motivasi belajar mereka secara lebih optimal.



Gambar 1. Media Pembelajaran Interaktif

Pemanfaatan alat digital menjadi sangat penting bagi guru di tingkat sekolah dasar untuk secara signifikan meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Hasil Studi terdahulu yang dilakukan dengan memperkuat urgensi ini, menunjukkan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan setelah menggunakan media PowerPoint interaktif (Metalin et al, 2020). Penggunaan media ini memfasilitasi lingkungan belajar di mana siswa cenderung menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Media interaktif membantu siswa untuk tetap fokus pada materi serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Dengan tampilan visual dan audio yang mendukung, siswa dapat memahami konsep dengan lebih mudah sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, penggunaan media interaktif juga berperan dalam menambah pengetahuan siswa tentang teknologi berbasis komputer. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam merancang PPT interaktif yang ditingkatkan melalui workshop ini menjadi fondasi penting untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Guru yang mampu mengembangkan media pembelajaran atraktif dapat menciptakan suasana belajar yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.



Gambar 2. Pendampingan Akses Sumber Daya

Pada kegiatan workshop ini, peserta dilatih secara intensif dengan berbagai teknik merancang presentasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga interaktif, yang bertujuan untuk mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Metode pelatihan yang diterapkan adalah kombinasi efektif antara penyampaian teori, praktik langsung, dan diskusi kelompok, yang memungkinkan guru peserta untuk segera menerapkan pengetahuan baru yang telah diperoleh. Keberhasilan implementasi media interaktif ini, seperti yang diungkapkan sangat dipengaruhi oleh motivasi guru, ketersediaan sarana di sekolah, dan kesesuaian media dengan kebutuhan siswa (Muhammad et al, 2025)

Oleh karena itu, kemampuan guru untuk memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif yang tepat sangat krusial, karena hal ini dapat berdampak positif pada kualitas pengajaran, khususnya untuk membuat materi seperti matematika menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Senada dengan hal tersebut, menggarisbawahi efektivitas media *PowerPoint* interaktif dalam menyajikan materi dengan kombinasi teks, gambar, video, dan kuis yang menarik, yang terbukti mampu meningkatkan keterikatan dan hasil belajar siswa, terutama pada ranah kognitif (Dewi & Manuaba, 2021). Secara keseluruhan, workshop ini merupakan langkah awal yang signifikan dalam pengembangan literasi digital guru serta memperkaya proses belajar mengajar di Sekolah Dasar.

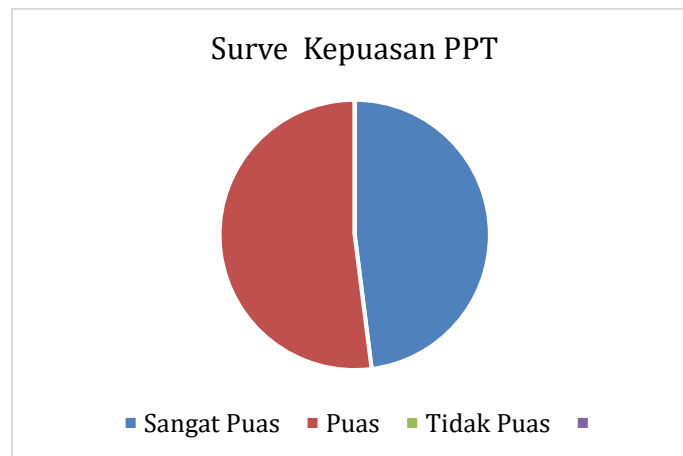
Peningkatan keterampilan merancang *PowerPoint* interaktif, guru-guru di Kec Mandai, Kabupaten Maros, kini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, sekaligus meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penggunaan teknologi berbasis komputer ini adalah solusi efektif karena memungkinkan guru menggabungkan elemen multimedia (animasi, video, suara, dan fitur interaktif) untuk merangsang keterlibatan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *PowerPoint* interaktif secara signifikan meningkatkan rata-rata motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa dibandingkan dengan kelompok kontrol (Rahmani & Abduh, 2022). Dengan demikian, pemanfaatan media interaktif *PowerPoint* menjadi alternatif yang sangat tepat dan efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar, khususnya di Kabupaten Maros.

Pengembangan kapasitas melalui literasi digital menjadi krusial bagi guru Sekolah Dasar di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros. Guru perlu melatih diri untuk mengakses sumber belajar *online*, seperti mencari gambar dan animasi yang dibutuhkan, agar mereka lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Peningkatan keterampilan ini sangat relevan karena penggunaan media *PowerPoint* interaktif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, sebagaimana disimpulkan oleh (Budianti et al, 2023). Lebih lanjut, mengeksplorasi bahwa pembelajaran aktif yang dikombinasikan dengan perangkat interaktif seperti *PowerPoint*, dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Yannier & Koedinger et al, 2021). Studi mereka menekankan bahwa presentasi *PowerPoint*, jika digunakan secara interaktif, mampu meningkatkan retensi dan pemahaman konsep di kelas, menjadikannya alat pendidikan yang jauh lebih efektif.

Media *PowerPoint* interaktif (PPT) memungkinkan guru memanfaatkan beragam fitur canggih untuk menciptakan presentasi yang bermanfaat dan sangat menarik. Dalam workshop ini, guru dilatih memadukan berbagai alat seperti teks, warna, gambar, grafik, video, suara, dan animasi dengan materi tambahan serta soal-soal latihan. Kombinasi elemen multimedia ini bertujuan agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mampu merangsang partisipasi siswa. Penerapan teknik pembelajaran interaktif melalui media ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar secara signifikan, yang didukung oleh berbagai temuan. Misalnya, menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif terbukti meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik siswa kelas II di SD (Wardani et al, 2024). Lebih lanjut, pelatihan sejenis yang dilakukan menunjukkan pentingnya memberikan guru pengetahuan dan keterampilan praktis, khususnya dalam membuat slide PPT yang baik dan menarik, termasuk kemampuan untuk mengintegrasikan game edukasi serta bahan ajar yang dilengkapi audio dan video (Muhroji et al, 2024).

Metode pelatihan yang digunakan, yaitu kombinasi teori, praktik langsung, dan diskusi kelompok, memungkinkan ke-25 peserta untuk menerapkan pengetahuan yang

diperoleh secara langsung. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru SD Kecamatan Mandai Kabupaten Maros untuk merancang, mendesain, dan membuat *PowerPoint* interaktif. Peningkatan kemampuan ini didukung oleh tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi. Data kepuasan menunjukkan bahwa 13 orang peserta (52%) berada dalam kategori Puas, dan 12 orang peserta (48%) berada dalam kategori Sangat Puas, dengan 0% peserta yang menyatakan tidak puas. Capaian ini menegaskan bahwa workshop *PowerPoint* Interaktif ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan fitur multimedia dan interaktif, yang pada gilirannya siap memperkaya pengalaman belajar siswa di sekolah dasar.



Gambar 3. Grafik Kepuasan Peserta

Gambar 3 menunjukkan grafik kepuasan peserta yang terdiri dari dua kategori utama, yaitu “Sangat Puas” dan “Puas”. Grafik berbentuk diagram lingkaran tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta berada pada kategori “Puas”, ditunjukkan oleh proporsi warna merah yang lebih besar. Sementara itu, kategori “Sangat Puas” ditandai dengan warna biru dan memiliki persentase yang sedikit lebih kecil dibandingkan kategori “Puas”. Kategori “Tidak Puas” dan kategori lainnya tidak terlihat pada grafik, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta memberikan penilaian positif terhadap kegiatan yang diikuti. Temuan ini menggambarkan bahwa pelaksanaan kegiatan telah memenuhi harapan peserta dengan tingkat kepuasan yang dominan berada pada kategori puas dan sangat puas.

Penguasaan PPT interaktif sangat esensial karena media ini dirancang khusus untuk mengaktifkan siswa terhadap materi pelajaran, menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis. Fitur interaktif seperti tautan, video, dan audio memungkinkan terciptanya komunikasi dua arah antara guru dan murid, yang mana hal ini kurang terjadi pada pembelajaran tradisional yang cenderung satu arah. Media interaktif menjadi penting mengingat peserta didik sering merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran tanpa media yang menarik. Hal ini didukung yang menyatakan bahwa pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi siswa, dan hasil Studi sistematis yang menjelaskan bahwa PPT interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan membuat materi lebih menarik, khususnya bagi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori (Saffanah et al. 2023 ; Budasi et al, 2024).

Meskipun pendidik sering menghadapi tantangan dalam merancang media, kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk mengembangkan materi ajar yang menarik dan efektif. Meskipun membutuhkan kreativitas dalam penyusunannya, *PowerPoint* interaktif terbukti efektif karena dapat membuat siswa lebih semangat dalam belajar, membantu

mereka fokus pada materi (Metalin et al, 2020). Serta melibatkan siswa secara langsung dan mendorong mereka untuk berpikir kritis dan aktif (Amalida & Halimah, 2023). Dampak penerapan media pembelajaran berbasis PPT ini sangat signifikan: siswa yang sebelumnya pasif kini menunjukkan peningkatan partisipasi dan hasil belajar yang lebih baik. Untuk memastikan keberlanjutan dampak ini, diharapkan kegiatan ini dapat berlanjut secara mandiri. Adapun harapan untuk pengabdian kepada masyarakat selanjutnya mencakup: Meningkatnya Keterampilan Guru secara berkelanjutan, dihasilkannya Materi Pembelajaran Interaktif siap pakai, tersedianya Template PPT Interaktif, Panduan dan Modul Pelatihan, serta Rencana Tindak Lanjut yang terstruktur untuk implementasi di kelas.

Kesimpulan

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan PowerPoint bagi 25 guru Sekolah Dasar di Kecamatan Mandai, Kabupaten Maros, berlangsung dengan baik dan efektif sebagai solusi atas keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Kegiatan ini memberikan dampak nyata berupa peningkatan keterampilan guru dalam merancang, mendesain, dan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. Keberhasilan tersebut terlihat dari tingkat kepuasan peserta yang mencapai 100%, dengan 52% menyatakan puas dan 48% sangat puas, serta meningkatnya kemampuan guru dalam mengimplementasikan PowerPoint interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna bagi siswa.

Capaian luaran dari kegiatan ini meliputi meningkatnya kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, tersusunnya contoh media PowerPoint interaktif yang siap digunakan di kelas, serta tersedianya pengalaman praktik langsung yang dapat direplikasi oleh guru secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan dokumentasi pelaksanaan, data kepuasan peserta, dan artikel pengabdian yang dapat dipublikasikan sebagai luaran akademik. Sebagai rencana pengembangan dan keberlanjutan program, kegiatan ini diharapkan dapat ditindaklanjuti melalui pendampingan lanjutan dan mampu meningkatkan pemahaman materi serta motivasi belajar siswa, sehingga dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik di lingkungan Sekolah Dasar.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Amalida, L., & Halimah, L. (2023). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah PENDAS: Primary Educational Journal*, 4(1), 54-60. <https://doi.org/10.29303/pendas.v4i1.2082>
- Budasi, I.G., Ratminingsih, N.M., Agustini, K., & Risadi, M. (2024). "Efektivitas Media PowerPoint Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif di Masa Pandemi." *Jurnal Basicedu*, 8(1), 257-265. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi*

- Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127.
<https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Studi Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76-83.
<https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Dwiputri, R., Rohmatudin, J., & Rohaeti, T. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Transformasi Geometri Kelas IX. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah Universitas Muhammadiyah Kuningan*, 7(2), 79-89.
<https://doi.org/10.33222/jumlahku.v7i2.1431>
- Maladisma, N., Suardi, N. F., Fitriana, N., & Mutahharah R, M. R. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif melalui Penggunaan Platform Canva Bagi Guru SDN Sungguminasa V. *Jurnal IPMAS*, 4(3), 169–180.
<https://doi.org/10.54065/ipmas.4.3.2024.491>
- Metalin, A. M. I. P. A., Puspita, I., Puspitaningsih, F., & Diana, K. Y. (2020). Keefektifan Media Pembelajaran *Powerpoint* Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *TANGGAP: Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 49-54.
<https://jurnal.stkippgritrenggalek.ac.id/index.php/tanggap/article/view/42>
- Muhroji, Hermawan, H., Sulisty, F., et al. (2024). Workshop Media Pembelajaran Atraktif Berbasis PowerPoint Audio Visual di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 27–33. <https://doi.org/10.32938/bc.4.2.2021.27-33>
- Muhammad, H., Lusita, I. P., Yumeriza, I., dkk. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan dan Angkasa*, 3(2), 135-147.
<https://doi.org/10.62383/bilangan.v3i2.474>
- Nwangwu, E. C., Obichukwu, P., Uzuagu, A. U., & Omeh, C. B. (2021). Development of an Interactive *PowerPoint* Presentation Design Training Package. *The International Journal of Technologies in Learning*, 28(2), 39-62. <https://doi.org/10.18848/2327-0144/CGP/v28i02/39-62>
- Rahmani, R. A., & Abduh, M. (2022). Efektivitas Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu Vol*, 6(2).
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2378>
- Ramadhani, N., Ulya, W. J., Nustradamus, S. B., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Sistematis Literature Riview: Peran Media Pembelajaran Interaktif Dan Konvensional Pada Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(5), 99-114. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i5.1941>
- Riskawati, R., Ansar, A., Nurhasmi, N., & Baharuddin, H. (2025). Pengenalan dan Pelatihan Sistem Sensor dan Buzzer Berbasis Arduino sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal IPMAS*, 5(3), 127–136.
<https://doi.org/10.54065/ipmas.5.3.2025.1062>
- Rohmanurmeta, F. M. R. (2022). Pengaruh Media *PowerPoint* Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 3(2), 39-46. <https://doi.org/10.52060/jppm.v3i2.825>

- Saffanah, L., Handayani, P. W., & Sunarso, F. P. (2023). Actual purchases on Instagram Live Shopping: The influence of live shopping engagement and information technology affordance. *Asia Pacific Management Review*, 28(2), 204-214. <https://doi.org/10.1016/j.apmrv.2022.09.002>
- Saluza, I., Sartika, D., Sari, I. P., & Yulius, Y. (2022). Workshop Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Powerpoint Dan Editing Menggunakan Video Editor. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(6), 1578-1584. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i6.11895>
- Sutrisno, A. B., Fauziah, F., & Razak, F. . (2024). Peningkatan Keterampilan Guru PAUD Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Animasi Powerpoint. *Jurnal IPMAS*, 4(1), 28-40. <https://doi.org/10.54065/ipmas.4.1.2024.468>
- Walker, T. J., Szeszulski, J., Robertson, M. C., Cuccaro, P. M., & Fernandez, M. E. (2022). Understanding implementation strategies to support classroom-based physical activity approaches in elementary schools: a qualitative study. *Evaluation and Program Planning*, 92, 102051. <https://doi.org/10.1016/j.evalprogplan.2022.102051>
- Yannier, N., Hudson, S. E., Koedinger, K. R., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Munakata, Y., ... & Brownell, S. E. (2021). Active learning: "Hands-on" meets "minds-on". *Science*, 374(6563), 26-30. <https://doi.org/10.1126/science.abj9957>
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>
- Wulandari, P. N., Farika, N., Afni, L. N., Sumakha, Z. A., & Maryani, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Microsoft Power Point Pada Materi Tekanan Hidrostatik. *EDUPROXIMA (Jurnal Ilmiah Pendidikan Ipa)*, 6(1), 338-347. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4235>