



PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN POWERPOINT

Ainnurrahmi¹, Nurhairunnisah^{2*}, Musahrain³, Nurjumiati⁴, Suriya Ningsyih⁵

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Samawa

^{4,5} STKIP Taman Siswa Bima

*E-mail: nnurhairunnisah@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan IPTEK menjadi salah satu peluang bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran. Bentuk pemanfaatan IPTEK seperti penggunaan platform atau software dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, salah satunya *PowerPoint*. Namun guru di sekolah masih memiliki hambatan dikarenakan masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi terutama dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran efektif dan inovatif. Tujuan pelatihan ini adalah (1) Guru mengetahui dan memahami fungsi dari fitur yang ada dalam *PowerPoint*; (2) Guru mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *PowerPoint*. Subjek penelitian ini yaitu guru-guru di Sekolah Dasar Negeri Kapassari sebanyak 9 orang. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan klasikal tatap muka secara langsung menggunakan 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 3 hari. Hasil pelatihan ini menggunakan skala liker 4 diperoleh 80% guru sudah mahir dalam mengoperasikan atau memahami fungsi dari fitur yang ada dalam *PowerPoint* dan guru dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *PowerPoint*. Proses pelaksanaan pelatihan berjalan dengan baik, pembuatan media pembelajaran interaktif seperti menambahkan materi dikombinasikan dengan *hyperlink*, video pembelajaran dengan menggunakan dalam *PowerPoint* berhasil dilakukan. Kegiatan pelatihan ini membantu guru dalam mengembangkan materi yang diberikan kepada siswa dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami materi

Kata kunci: Pelatihan, Media pembelajaran, Interaktif, PowerPoint

WORKSHOP ON CREATING INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING POWERPOINT

ABSTRACT

Advances in science and technology are an opportunity for teachers to use learning media. Forms of utilizing science and technology such as using platforms or software to develop interesting learning media, one of which is PowerPoint. However, teachers in schools still have obstacles because there are still difficulties in utilizing technology, especially in developing effective and innovative learning media. The objectives of this training are (1) Teachers know and understand the functions of the features in PowerPoint; (2) Teachers are able to develop interactive learning media using PowerPoint. The subjects of this research were 9 teachers at the Kapassari State Elementary School. The method used in this training is a classic face-to-face approach using 3 stages, namely preparation, implementation and reflection. Training activities were carried out for 3 days. The results of this training using a Liker Scale of 4 showed that 80% of teachers were proficient in operating or understanding the functions of the features in PowerPoint and teachers were able to develop interactive learning media with PowerPoint. The process of implementing the training went well, creating interactive learning media such as adding material combined with hyperlinks, learning videos using PowerPoint was successfully carried out. This training activity helps teachers develop the material given to students so that it can be displayed in a more creative and interesting form, so that students do not feel bored so that students can easily understand the material.

Keywords: Workshop, Instructional Media, Interactive, PowerPoint

PENDAHULUAN

Peran guru sebagai fasilitator tentunya diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang kreatif sebagai sumber belajar untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Guru hendaknya memfasilitasi pembelajaran dan mampu memahami kegunaan serta penggunaan alat dan aplikasi untuk memudahkan persiapan dan proses pengajaran (Myori et al., 2019). Proses



pembelajaran merupakan interaksi yang terjadi antara guru dan siswa yang di dalamnya membutuhkan sebuah alat atau perantara yang biasanya dikenal sebagai media pembelajaran. Agar proses interaksi dapat berjalan dengan lancar maka diperlukan bantuan alat atau perantara yang disebut dengan media (Syahroni et al., 2020).

Media pembelajaran yang didesain oleh guru dapat digunakan sebagai alat bantu saat proses pembelajaran sehingga membantu meningkatkan kualitas pembelajaran (Iasha et al., 2020). Media pembelajaran berperan sebagai perantara yang sengaja didesain untuk menyampaikan suatu agar tercapainya tujuan pembelajaran (Suryani et al., 2023). Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga memudahkan proses pembelajaran (Rusdiana et al., 2021). Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran ini memiliki peran yang sangat penting dalam membantu proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru dapat memanfaatkan kemajuan dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menjadi salah satu peluang bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat mempengaruhi cara berpikir pendidik dalam memenuhi kebutuhan belajar siswa, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran (Irsan et al., 2021). Sistem pendidikan harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang interaktif, menarik, fleksibel dan menyenangkan bagi siswa (Saputra et al., 2023). Penggunaan media merupakan bagian yang harus diperhatikan pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran (Harefa et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Syaribuddin et al., 2016).

Saat ini ada banyak platform dan software yang dapat digunakan sebagai bentuk pemanfaatan IPTEK seperti penggunaan platform atau software dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, salah satunya *PowerPoint*. Dengan adanya berbagai fitur yang tersedia di *PowerPoint* dapat memudahkan dalam membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif. Menggabungkan hyperlink dengan slide menciptakan presentasi interaktif yang memberikan siswa kesempatan untuk menerapkan strategi kognitif yang lebih tinggi (Dewi & Izzati, 2020). Menurut (Apriani, 2018) *PowerPoint* memiliki fitur *hyperlink* dan suara yang dapat digabungkan untuk membuat presentasi multimedia interaktif. Penggunaan media *PowerPoint* interaktif dapat menjadi salah satu cara yang tepat untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran bagi siswa (Zain & Pratiwi, 2021).

Kegiatan pembelajaran di sekolah akan menciptakan situasi yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa dengan menggunakan media interaktif ditambahkan dengan adanya animasi dengan memanfaatkan software seperti *Microsoft PowerPoint* (Hutahaean et al., 2020). Hal yang menarik dari presentasi dengan menggunakan *Microsoft PowerPoint* adalah berbagai pilihan pengolahan teks, warna dan gambar serta animasi dapat diolah secara mandiri sesuai kreativitas pengguna, sehingga pesan informasi yang disampaikan secara visual mudah dipahami oleh guru dan siswa (Rasmila et al., 2022).

Akan tetapi guru di sekolah masih memiliki hambatan karena guru masih kesulitan dalam memanfaatkan teknologi terutama dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran efektif dan inovatif dengan memanfaatkan *PowerPoint*. Guru masih kesulitan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran (Hermansyah et al., 2021). Hambatan tersebut biasanya terjadi karena kurangnya pemahaman guru secara teknik dalam memahami fungsi dari fitur-fitur yang tersedia dalam *PowerPoint*. Seperti yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri Kapassari yang merupakan satu Sekolah Dasar di Kabupaten Sumbawa, masih memiliki hambatan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif sehingga penyampaian materi yang sifatnya bisa ditampilkan dalam bentuk yang menarik seperti dalam bentuk animasi belum diterapkan. Kurangnya kemampuan guru dalam membuat media dapat mengakibatkan siswa acuh terhadap materi pembelajaran yang diberikan sehingga mengakibatkan pembelajaran menjadi pasif (Zain & Pratiwi, 2021). Kompetensi dan keterampilan guru harus terus diperkaya, didukung oleh kebijakan sekolah yang mendorong guru terus belajar (Hilyana et al., 2021).

Sehingga perlu dilakukannya pelatihan bagi guru di Sekolah Dasar Negeri Kapassari dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *PowerPoint* untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

METODE

Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan ada 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan refleksi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 3 hari. Subjek pelatihan ini adalah guru-guru Sekolah Dasar Negeri Kapassari sebanyak 9 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan April di Sekolah Dasar Negeri Kapassari salah satu Sekolah Dasar di Kabupaten Sumbawa. Metode pelatihan yang digunakan berupa pelatihan dengan pendekatan klasikal tatap muka secara langsung.

Hari pertama yaitu pelaksanaan pelatihan media pembelajaran interaktif dengan *PowerPoint*, selanjutnya hari ke dua pengenalan tools atau fungsi dari setiap fitur yang ada dalam *PowerPoint* tanya jawab serta mempraktekannya secara langsung dan hari ke tiga yaitu pendampingan dan pelaksanaan ada beberapa tahap yang digunakan yaitu:

- 1) Tahap persiapan; pada tahap ini merupakan tahap awal yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat. Dengan melakukan observasi terlebih dahulu dengan guru, selanjutnya menentukan materi, metode, pendekatan, alat, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil dari observasi langsung dengan guru yaitu guru masih belum memahami bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang interaktif salah satunya dengan memanfaatkan software *PowerPoint*. Hal ini dikarenakan guru tidak sepenuhnya memahami fungsi dari setiap fitur yang tersedia di dalam *PowerPoint*. Berdasarkan hal tersebut kami menganalisa metode serta pendekatan apa yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi kegiatan pelatihan yaitu menggunakan pendekatan klasikal tatap muka secara langsung. Adapun alat yang perlu dipersiapkan yaitu berupa laptop atau komputer dan LCD guna mempermudah dalam menyampaikan dan mempraktekan secara langsung langkah-langkah dalam membuat media pembelajaran dengan *PowerPoint*.
- 2) Tahap pelaksanaan; tahap ini merupakan tahap untuk melaksanakan kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan diikuti oleh para guru dilaksanakan selama tiga hari secara tatap muka di ruang kelas VI Sekolah Dasar Negeri Kapassari. Selanjutnya kegiatan dilaksanakan dengan memberikan atau menjelaskan materi terkait pengenalan serta fungsi dari setiap tools atau fitur yang ada dalam *PowerPoint*. Selanjutnya melakukan praktek membuat media pembelajaran dengan menambahkan materi, *hyperlink* dan video pembelajaran ke dalam *PowerPoint* dan melakukan pendampingan secara langsung kepada guru-guru serta melakukan diskusi dan tanya jawab mengenai materi yang telah dijelaskan oleh narasumber. Tujuan pelatihan ini untuk membantu guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint*.

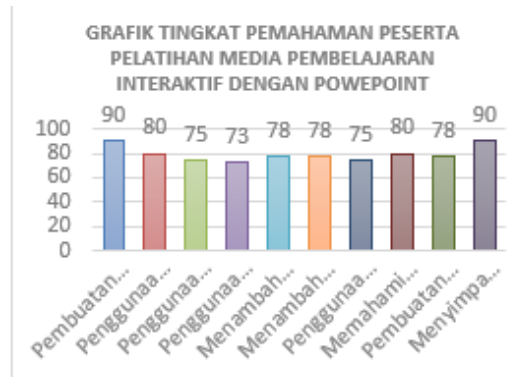
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyampaian materi terkait *PowerPoint* sudah tidak asing bagi guru karena *PowerPoint* merupakan sebuah *software* yang sudah tersedia di dalam laptop atau komputer yang guru gunakan. Akan tetapi guru masih kurang dalam memahami fungsi dari setiap fitur yang ada dalam *PowerPoint*. Program atau software tersebut memiliki berbagai fitur dan manfaat, antara lain: (a) memudahkan pengguna dalam mengorganisasikan materi yang ingin disampaikan; (b) memudahkan audiens memahami materi presentasi karena hanya menyajikan poin-poin penting saja dalam format slide; (c) Membuat penyajian materi menjadi lebih berkesan, apalagi jika dianimasikan oleh pengguna, karena seperti yang sering terjadi, jika materi yang disampaikan monoton maka audience akan kurang fokus dan bosan (Hasanah, 2020).



Gambar 1. Kegiatan pelaksanaan kegiatan pelatihan

Hasil dari pelaksanaan pelatihan ini berdasarkan hasil kuesioner menggunakan skala likert 4 yang diisi oleh guru-guru Sekolah Dasar Negeri Kapassari sebanyak 9 guru setelah mengikuti pelatihan diperoleh seperti pada grafik berikut:



Gambar 2. Grafik tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan

Berdasarkan grafik di atas maka secara keseluruhan diperoleh 80% guru sudah mahir dalam mengoperasikan atau memahami fungsi dari fitur yang ada dalam *PowerPoint* dan guru dapat membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *PowerPoint*. Kegiatan pelatihan ini memberikan hal yang baru dan menarik bagi guru. Hal ini membuat pelatihan menjadi menarik bagi guru dengan mempelajari kembali aplikasi *PowerPoint* namun dengan tujuan yang berbeda (Syahroni et al., 2020).

Ada beberapa hal yang mempengaruhi hasil penelitian ini seperti peserta pelatihan yang sudah berusia lanjut dan baru mempelajari fungsi dari fitur pada *PowerPoint* sehingga membutuhkan waktu untuk memahami terkait penggunaan *hyperlink*, animasi serta video pembelajaran pada *PowerPoint*. Selama pelaksanaan kegiatan pelatihan, sebagian besar peserta baru mempelajari berbagai fungsi dari fitur yang dapat digunakan pada *PowerPoint* untuk membuat animasi dan video pembelajaran (Hasan & Hermanto, 2019). *PowerPoint* memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mengekspresikan kreativitasnya, misalnya dengan membuat gambar atau animasi serta merekam suara, teks, dan warna (Nurhidayati et al., 2019).

Pemanfaatan *PowerPoint* untuk mengembangkan sebuah media interaktif membuat guru sangat antusias karena guru berharap dapat membantu dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran dan membuat siswa dapat dengan mudah memahami materi yang guru sampaikan. Fadilah & Sulaikho, (2022) fitur-fitur yang ada pada *PowerPoint* dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Diantaranya menyisipkan gambar, merekam suara, menambahkan video, menyisipkan musik, transisi, *SmartArt*, *hyperlink*, dan lain-lain (Sulaikho et al., 2022). Guru sangat mengapresiasi dengan adanya media pembelajaran yang berbasis *PowerPoint* interaktif, karena diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran (Zain & Pratiwi, 2021). *PowerPoint* merupakan salah satu media yang dapat menyampaikan pokok-pokok materi yang kami sajikan melalui fitur-fitur menarik (Wahyuni et al., 2020).

PowerPoint memiliki kelebihan sehingga dapat memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif bagi siswa. *PowerPoint* antara lain memiliki kelebihan, yaitu; (1) memudahkan pengguna membuat slide presentasi; (2) *Microsoft PowerPoint* memudahkan seseorang yang sering melakukan presentasi di depan umum, terutama memakai alat bantu seperti *screen projector*; (3) dilengkapi Beragam Tools, seperti *text art*, *image import*, *animation import*, *video import* dan lain-lain yang akan membuat slide terlihat menarik. Tak hanya itu, keberadaan fitur-fitur tersebut juga berguna bagi yang ingin menyisipkan suara untuk menghasilkan slide yang lebih hidup dan membangkitkan emosi tertentu saat dipresentasikan; (4) Template Bervariasi, merupakan salah satu fitur dalam *PowerPoint* untuk mempercantik latar belakang (background) pada tampilan presentase; (5) Ekport PDF, untuk memudahkan pengguna untuk berbagi file yang telah dibuat dan membuat printan pada *PowerPoint*; (6) Fitur Kolaborasi, memungkinkan seseorang bisa mengedit file presentasi secara bersamaan dari komputer berbeda; (7) Fitur Cloud, merupakan fitur save to one cloud yakni penyimpanan sebelum pengguna menaruhnya ke local storage; dan (8) Fitur Authoring,

untuk memproteksi dokumen dari pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yakni dengan authorisasi (Hasanah, 2020).



Gambar 3. Contoh pengembangan media pembelajaran interaktif guru dengan *PowerPoint*

Dalam proses pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan baik, secara garis besar kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif seperti menambahkan materi dikombinasi dengan *hyperlink*, animasi dan video pembelajaran dengan menggunakan dalam *PowerPoint* berhasil dilakukan. Tujuan dalam kegiatan pelatihan ini tercapai yaitu guru dapat mengetahui dan memahami fungsi dari fitur yang ada dalam *PowerPoint* dan guru dapat membuat atau mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *PowerPoint*.

Kegiatan pelatihan ini membantu guru dalam mengembangkan materi yang diberikan kepada siswa dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami materi. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) pendidik harus mampu mengembangkan media yang kreatif agar mampu menarik perhatian peserta didik sehingga materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik dengan berbantuan media interaktif. Tujuan pembelajaran dengan media *powerpoint* adalah untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Untuk itu diperlukan perancangan pada *PowerPoint* yang dilengkapi dengan tools atau pengontrol agar dapat digunakan oleh siswa/pengguna lain sesuai kebutuhan dalam bentuk petunjuk, sesuai dengan apa yang dibutuhkan seperti materi atau latihan soal (Slamet Sugiyarto et al., 2020).

Kegiatan pelatihan dapat membantu meningkatkan kompetensi guru dalam megemas materi pembelajaran agar lebih menarik. Pelatihan *PowerPoint* akan melatih guru dalam membuat tampilan pembelajaran lebih menarik, inovatif juga bervariasi dalam penyampaian materi dan kompetensi guru akan meningkat sehingga tujuan pembelajaran dapat dengan mudah diterapkan dan sesuai dengan apa yang di harapkan (Heryati & Dhamayanti, 2019).

Membuat media dengan *PowerPoint* dapat disesuaikan dengan kreativitas guru dan hasil membuat media pembelajaran dengan *PowerPoint* menjadi menarik karena didukung oleh beberapa fitur yang terdapat di dalamnya. Presentasi dengan *PowerPoint* menjadi menarik karena memiliki berbagai fungsi seperti edit teks, mengatur warna dan menambahkan gambar serta animasi yang dapat diedit sehingga dapat disesuaikan dengan kreativitas dari pengguna, sehingga membuat hasil presentasi dari segi visual memudahkan guru maupun siswa untuk memahami materi (Utami et al., 2023). Tetapi dalam pelaksanaan masih terdapat beberapa kendala, seperti sarana dan pra sarana yang masih kurang, seperti LCD yang tidak tersedia di sekolah.

SIMPULAN

Setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan dapat disimpulkan bahwa guru sangat antusias dan mengapresiasi adanya pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat dikembangkan dengan *PowerPoint* serta sudah dapat memahami fungsi dari berbagai fitur yang ada pada *PowerPoint* sehingga guru sangat berharap dengan adanya kegiatan ini dapat membantu guru dalam mengembangkan materi yang diberikan kepada siswa dapat ditampilkan dalam bentuk yang lebih kreatif dan menarik, siswa tidak merasa bosan sehingga siswa dapat dengan mudah untuk memahami materi.



Guru berharap kegiatan seperti ini dapat terus mereka dapatkan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan berbantuan aplikasi lainnya.

Diharapkan untuk penelitian selanjutnya agar dapat melakukan penelitian atau pelatihan menggunakan aplikasi atau *software* yang lebih dari *PowerPoint* dengan fitur yang lebih banyak sehingga dapat membantu guru dalam membuat inovasi media pembelajaran interaktif lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih diperuntukkan kepada kepala sekolah, guru, staff dan siswa-siswa SD Negeri Kapassari Kabupaten Sumbawa sebagai mitra atau tempat dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika. In *UNIVERSITAS LAMPUNG*.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fadilah, Y. W., & Sulaikho, S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof. *Arabia*, 13(2), 315. <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.10710>
- Harefa, K., Rachmatika, R., Rosyani, P., Herry, N. A. S., & Priambodo, J. (2022). *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1), 51–56.
- Hasan, B., & Hermanto, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger di Kabupaten Bangkalan. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v1i2.981>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Apriani, N. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika. In *UNIVERSITAS LAMPUNG*.
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Fadilah, Y. W., & Sulaikho, S. (2022). Kelayakan Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Mata Pelajaran Nahwu Shorof. *Arabia*, 13(2), 315. <https://doi.org/10.21043/arabia.v13i2.10710>
- Harefa, K., Rachmatika, R., Rosyani, P., Herry, N. A. S., & Priambodo, J. (2022). *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(1), 51–56.
- Hasan, B., & Hermanto, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis AutoPlay bagi Kelompok Kerja Guru Kecamatan Geger di Kabupaten Bangkalan. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v1i2.981>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hermansyah, Syafruddin, Ratu, T., Nurhairunnisah, & Musahrain. (2021). *MENGGUNAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF SEBAGAI ALAT TRAINING FOR STUDENTS OF MTs AL MUDDATSIRIYAH IN USING INTERACTIVE MULTIMEDIA AS A TOOL TO UNDERSTAND PHYSICS CONCEPTS IN PANDEMIC ERA*. 1(1), 13–19.
- Heryati, A., & Dhamayanti, D. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Microsoft Power Point Dan Pelatihan Internet Untuk Menghadapi Kurikulum K-13 Di Smpn 20 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.36982/jam.v3i1.763>



- Hilyana, F. S., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2021). *Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran E-Learning Schoology Bagi Guru SD 3 Wergu Wetan Kudus*. 1(2), 50–56. <https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/un-penmasxxxxxxxxxxxxx%7C50>
- Hutahaean, J., Azhar, Z., & Mulyani, N. (2020). Pelatihan Aplikasi Microsoft Powerpoint Bagi Guru Dan Staf Sd Negeri 010240 Pematang Cengkring Kecamatan Medang Deras. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 3(2), 147–154. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v3i2.516>
- Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 109–116.
- Irsan, I., G. A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.24036/jtev.v5i2.106832>
- Nurfadhillah, S., Damayanti Tantular, L., Syafitri, H. A., Fauzan, M. I., Haq, A. S., & Tangerang, U. M. (2021). Analisis Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Mi Darussaman. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 267–279. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhidayati, Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). 10508-28881-1-Pb. *Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dan Pemanfaatan Aplikasi Android Untuk Guru Bahasa Arab*, 2(3), 1–4.
- Rasmila, R., Huda, N., Jemakmun, J., Mukti, A. R., Amalia, R., Hadinata, N., Kurniawan, K., Putra, A., & Nainggolan, C. E. (2022). Pelatihan presentasi menggunakan Microsoft Power Point pada SMP Patra Mandiri 2 Palembang. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 129–136. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5853>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Saputra, E. P., Setiawati, E. E., Widiyanto, K., & Wahidin, A. J. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Efek Animasi PowerPoint Sebagai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada TPQ Nurul Jihad. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 239–246. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.14523>
- Slamet Sugiyarto, U., Wulandari, Y., Casworo, A., Wonoboyo, K., Tengah, J., Bahasa dan Sastra Indonesia, P., Luwunggede, S., Larangan, K., Brebes, K., & Author, C. (2020). Interactive Powerpoint Learning Media in Basic School of Learning Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Dalam Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal CERDAS Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Sulaikho, S., Widya, M. A. A., & Agustina, U. W. (2022). Pelatihan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MI Al Qosimy. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 78–82. https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i2.2850
- Suryani, E., Nurhairunnisah, Merdekawaty, A., Aprianto, R., Musahrain, & Sri, N. W. (2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran untuk guru smp it sumbawa. *Karya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 107–110.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Guna Peningkatan Mutu Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Syaribuddin, Khaldun, I., & Musri. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Audio Visual pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 96–105. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>



- Utami, A., Yohani Setiya Rafika Nur, Muhammad Lulu Latif Usman, & Dasril Aldo. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru SD melalui Pelatihan Microsoft Power Point. *Jnanadharna*, 1(2), 67–77. <https://doi.org/10.34151/jafst.v1i2.4318>
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597–602. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v1i6.131>
- Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School*, 7(3), 6.