

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN GURU DALAM MEMPERSIAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN

**Ruqiah Ganda Putri Panjaitan¹, Muhammad Asrori², Ahadi Sulissusiawan³,
Chairil Effendy⁴**

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi

² Program Studi Magister PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi

^{3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Tanjungpura, Jl. Prof. Dr. H. Hadari Nawawi

¹e-mail ruqiah.gpp@fkip.untan.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menyampaikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dan melibatkan komunikasi aktif dua arah dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat menambah pengetahuan peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan dapat mengefisienkan waktu. Namun, dalam pengembangannya dibutuhkan kemampuan yang memadai. *Workshop* ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kepada guru dalam menggunakan perangkat lunak untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik. Kegiatan ini menggunakan metode *Asset-Based Community Development (ABCD)*, dengan tahapan kegiatan perencanaan awal, sosialisasi kegiatan *workshop* kepada sekolah mitra, penyampaian materi oleh narasumber, diskusi dan tanya-jawab antara narasumber dan peserta *workshop*, serta pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif oleh tim pelaksana. Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa guru yang merupakan peserta *workshop* telah memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan Power Point yang sesuai untuk pembelajaran.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif; Power Point; *workshop*

Abstract

Interactive learning media is a medium that conveys messages from educators to students and involves active two-way communication in the learning process. Interactive learning media can enhance students' knowledge, provide engaging learning experiences to boost students' motivation, and optimize time efficiency. However, its development requires adequate skills. This workshop aims to provide understanding and knowledge to teachers on using software to create appealing interactive learning media. This activity uses the asset-based community development (ABCD) method, with the stages of initial planning activities, socialization of workshop activities to partner schools, delivery of material by resource persons, discussions and questions and answers between resource persons and workshop participants, and assistance in making interactive learning media by the implementation team. The outcome of this activity is that participating teachers gain an understanding of the steps involved in creating

interactive learning media and are capable of developing suitable materials for teaching.

Keywords: *interactive learning media; Power Point; workshop*

PENDAHULUAN

Media adalah elemen krusial dalam sistem pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar, mencakup berbagai bentuk bahan atau alat pendidikan yang menyajikan informasi dan materi pembelajaran secara visual, audio, atau kombinasi keduanya (Abdullah *et al.*, 2024). Dengan adanya media, pesan yang disampaikan diharapkan menjadi lebih jelas, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menyajikan informasi secara aktif dan berinteraksi memiliki potensi besar untuk meningkatkan cara pembelajaran yang lebih efisien dan efektif di dalam kelas (Hakim & Windayana, 2016). Penggunaan media yang tepat, tidak hanya dapat memotivasi peserta didik untuk belajar tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Puspitasari, 2019). Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sangat penting untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Media pembelajaran dapat berupa media visual, media audio, media audio visual, media cetak, media elektronik, media interaktif, serta media digital (Abdullah *et al.*, 2024; Suyuti & Yustitia, 2022).

Di era digital ini, teknologi berbasis media pembelajaran seperti video, aplikasi pendidikan, dan simulasi interaktif digunakan untuk meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik (Firmansyah, 2024). Hal ini penting karena pembelajaran konvensional yang terlalu terpusat pada guru sering membuat peserta didik bosan dan mengurangi pemahaman mereka terhadap materi (Nurwijaya, 2022). Teknologi informasi telah mengubah dunia pendidikan dengan mempermudah proses mengajar bagi guru (Suryadi, 2019). Media pembelajaran digital, seperti multimedia yang menggunakan gambar, audio, video, dan animasi, memainkan peran penting dalam menyajikan pemahaman yang bermakna dan menarik bagi peserta didik (Batubara, 2021; Purwati, 2021). Ini juga membantu

meningkatkan minat belajar serta kemampuan berpikir peserta didik melalui penggunaan teknologi interaktif (Daryanto *et al.*, 2022).

Sebagai contoh konkret dari media pembelajaran berbasis teknologi, terdapat presentasi interaktif menggunakan Power Point. Power Point interaktif dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak microsoft Power Point, yang dirancang untuk menampilkan program multimedia (Panjaitan *et al.*, 2024). Media ini memungkinkan penyampaian materi secara dinamis dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform yang mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik. Keunggulan media digital ini terletak pada kemampuannya untuk menampilkan konten secara dinamis, menggunakan multimedia, serta mendukung belajar mandiri dan pembelajaran jarak jauh (Jannah & Atmojo, 2022). Dengan menggunakan media digital seperti Power Point interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi peserta didik, serta mendorong perkembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif mereka.

Pentingnya media pembelajaran dalam pendidikan tidak bisa diremehkan karena berperan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran membuat materi lebih menarik bagi peserta didik, memperjelas makna bahan ajar, dan menambah variasi metode pengajaran (Setiawan, 2023). Penting bagi seorang guru untuk memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran sendiri karena hal ini memungkinkan mereka untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan tujuan yang ingin dicapai. Selain itu, kemampuan ini juga mencerminkan tingkat profesionalisme yang tinggi dalam profesi mengajar. Guru yang mampu menciptakan media pembelajaran sendiri memiliki keleluasaan untuk mengembangkan konten yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi terbaru (Okra & Novera, 2019). Dengan demikian, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif, serta dapat memberikan pemahaman yang lebih baik dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan teknologi, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif serta memberikan akses yang lebih luas

terhadap sumber daya pembelajaran yang meningkatkan relevansi dan daya tarik media pembelajaran serta membuka peluang untuk mengembangkan metode pengajaran inovatif (Maulid *et al.*, 2024). Menguasai teknik pembuatan media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pengajaran di era modern. Namun, untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, guru perlu memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai, termasuk memahami prinsip desain instruksional dan cara terbaik mengintegrasikan teknologi (Isnaeni & Hildayah, 2020).

Tantangan utama yang dihadapi guru adalah kurangnya pemanfaatan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan peningkatan kompetensi dalam teknologi informasi agar tetap relevan dengan tuntutan zaman (Isma *et al.*, 2023). Banyak guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi karena kurangnya pemahaman dan pelatihan mengenai penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan atau *workshop* bagi guru ini sangat penting dilakukan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada guru dalam menggunakan perangkat lunak serta dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik. Peningkatan kompetensi ini tidak hanya esensial untuk mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran yang terbaik. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 05 Kota Pontianak diketahui bahwa secara umum permasalahan yang dihadapi adalah media pembelajaran di sekolah masih kurang bervariasi serta kemampuan guru dalam membuat media interaktif juga masih kurang. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kepada guru dalam menggunakan perangkat lunak untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif serta dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik.

METODE

Kegiatan *workshop* ini dilakukan dengan metode *Asset-Based Community Development* (ABCD). Kegiatan yang dilakukan berupa *workshop* yang

dilaksanakan secara luring. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru SMP Negeri 05 Kota Pontianak. Jumlah peserta pada kegiatan *workshop* ini sebanyak 30 orang guru. Dalam pelaksanaan *workshop*, terdapat lima tahap kegiatan yang dilaksanakan yakni perencanaan awal, sosialisasi kegiatan *workshop* kepada sekolah mitra, penyampaian materi oleh narasumber, diskusi dan tanya-jawab antara narasumber dan peserta *workshop*, serta pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif oleh tim pelaksana.

Pada tahap perencanaan awal, dilakukan penentuan waktu, tempat, dan susunan kegiatan *workshop*. Tahap selanjutnya yaitu sosialisasi yang ditujukan khusus bagi guru-guru SMP Negeri 05 Kota Pontianak dengan tujuan untuk menyampaikan informasi tentang *workshop* pembuatan media pembelajaran interaktif. Peserta diberi pemahaman tentang konsep dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, serta bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif. Pada tahap penyampaian materi dimulai dengan penyampaian materi mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif oleh narasumber kepada peserta. Setelah penyampaian materi, dilakukan sesi diskusi atau tanya jawab antara narasumber dan peserta *workshop* berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif. Setelah tahap diskusi, peserta diberikan pendampingan langsung untuk melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan pendampingan dan bantuan kepada guru-guru yang mengalami kesulitan atau pertanyaan teknis. Tujuan dari pendampingan ini adalah memastikan bahwa setiap peserta dapat mengimplementasikan dengan baik konsep dan teknik yang telah dipelajari selama *workshop*. Selain itu, peserta juga didampingi dalam mengubah slide Power Point yang sudah disiapkan menjadi lebih interaktif. Peserta juga diajarkan untuk menggunakan fitur-fitur seperti *hyperlink*, tombol navigasi, animasi, dan elemen-elemen lain yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memperdalam pemahaman dalam proses pembelajaran. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap hasil karya guru. Evaluasi yang dilakukan dengan melihat kesesuaian antara judul materi pada media dengan dihasilkan dengan isi media, penyajian teks dengan ukuran huruf yang proporsional, serta penyajian

gambar dengan ukuran yang proporsional. Evaluasi yang dilakukan tidak menggunakan alat ukur yang spesifik melainkan hanya memberikan masukan serta untuk mengapresiasi kreativitas peserta serta memberikan umpan balik konstruktif guna perbaikan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* dimulai dengan penyampaian materi oleh narasumber tentang pembuatan media pembelajaran interaktif (Gambar 1). Materi yang disampaikan terdiri dari definisi, manfaat, jenis-jenis, tantangan implementasi, dan strategi pengembangan media pembelajaran interaktif. Dalam tahap penyajian materi narasumber juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya-jawab secara langsung, baik itu pertanyaan berkaitan dengan cara pembuatan media maupun kesesuaian antara sajian materi pada media dengan ruang lingkup materi. Itu sebabnya sebelum pelaksanaan kegiatan seluruh peserta telah diminta membawa silabus dan sumber belajar.



Gambar 1 Kegiatan Penyampaian Materi

Narasumber menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar yang melibatkan interaksi dua arah antara peserta didik dan konten pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik melalui interaksi yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Jafnihirida *et al.* (2023), yang menyebutkan bahwa media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna dengan media tersebut. Selain itu menurut Putri *et al.* (2022), media pembelajaran interaktif adalah sebuah alat multimedia

yang mampu mentransmisikan pesan dari pendidik kepada peserta didik dengan melibatkan komunikasi aktif dua arah antara multimedia dan peserta didik, yang bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada pengguna, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar atau pengalaman yang disajikan oleh media.

Narasumber menyebutkan bahwa ciri khas pembelajaran interaktif yaitu kemampuannya untuk memberikan umpan balik dan respon secara langsung terhadap tindakan pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat Manurung (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif tidak hanya mampu menyajikan objek namun mampu membuat peserta didik berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Selaras dengan pendapat Kusumawati et al., (2021) multimedia pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar langsung dan memfasilitasi belajar sambil bermain.

Manfaat media pembelajaran interaktif juga disampaikan oleh narasumber diantaranya adalah meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi, dan efisiensi waktu. Menurut Kusumawati *et al.* (2021), media pembelajaran interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, adanya interaksi antara media dan peserta didik, waktu pembelajaran yang lebih efisien, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Hayya'(2023) media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep, partisipasi dalam diskusi kelas, keterlibatan tugas, dan motivasi belajar peserta didik.

Selanjutnya narasumber juga menyampaikan tentang jenis-jenis media pembelajaran interaktif yaitu *e-learning*, *simulasi virtual*, dan *augmented reality*. Hal ini sejalan dengan pendapat Utomo (2023), yang menyebutkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat berbentuk video pembelajaran, simulasi interaktif, permainan edukatif, dan platform belajar berbasis digital. Selain itu Jafnihirida *et al.* (2023), juga menyebutkan media pembelajaran interaktif dapat berupa presentasi digital, video pembelajaran, simulasi komputer, dan permainan edukatif.

Implementasi media pembelajaran interaktif memiliki tantangan tersendiri, antara lain biaya pengembangan yang besar, kebutuhan pelatihan secara intensif, kompatibilitas perangkat yang memadai, dan penerimaan pengguna yang harus beradaptasi dengan teknologi baru. Sejalan dengan Triana *et al.* (2021) yang menyatakan bahwa kekurangan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah biaya yang relatif mahal, kurangnya kemampuan guru dalam pembuatan dan penggunaannya, serta kurangnya fasilitas yang memadai.

Pengembangan media pembelajaran interaktif membutuhkan strategi tersendiri seperti identifikasi kebutuhan, perencanaan konten, desain UI/UX, serta produksi dan pengujian. Menurut narasumber, identifikasi kebutuhan merupakan proses memahami kebutuhan dan preferensi peserta didik serta kurikulum yang berlaku. Perencanaan konten merupakan proses mengembangkan konten yang menarik, interaktif, dan mendukung tujuan pembelajaran. desain UI/UX merupakan proses menciptakan antarmuka yang *user-friendly* dan memudahkan interaksi. Produksi dan pengujian merupakan proses pembuatan *prototype*, melakukan uji coba, dan memperbaiki dasar umpan balik.

Setelah selesai penyampaian materi, dilanjutkan diskusi dan tanya-jawab antara narasumber dan guru sebagai peserta *workshop*. Tujuan dari diskusi ini adalah untuk mengklarifikasi konsep yang dipahami oleh peserta *workshop* dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah disampaikan. Selain itu, bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

Dalam pelatihan ini pembuatan media pembelajaran interaktif dilakukan menggunakan microsoft office Power Point yang dirancang untuk menampilkan program multimedia (Panjaitan *et al.*, 2024). Media ini digunakan karena memungkinkan untuk penyampaian materi secara dinamis dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, dan video dalam satu platform yang mudah diakses dan digunakan oleh guru dan peserta didik. Sejalan dengan pendapat Putri *et al.*, (2022) media pembelajaran interaktif seperti Power Point dapat memberikan stimulus pada peserta didik sehingga dapat memaksimalkan penangkapan pesan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, guru-guru membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Power Point dengan bimbingan dari tim pelaksana (Gambar 2). Sebagaimana penyampaian oleh narasumber bahwa perlu adanya kesesuaian antara ruang lingkup materi yang dipelajari dengan isi materi yang disajikan. Selain itu, durasi media juga mesti diperhatikan agar selaras dengan alokasi waktu pada jam pelajaran. Tim pelaksana memberikan panduan kepada guru tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Power Point. Agar dapat membuat Power Point menjadi interaktif maka peserta didik harus mendapat respon atau reaksi dari apa yang dilakukannya, misalnya pada soal pilihan ganda, peserta didik bisa langsung mengetahui apakah jawaban mereka benar atau salah dan dapat dikreasikan dengan menyisipkan gambar sebagai reaksinya. Selain itu, pada Power Point interaktif ini juga dapat ditambahkan efek suara pada saat mereka menjawab sehingga proses pembelajaran. Power Point interaktif juga memungkinkan penggunaannya untuk membuka slide secara tidak berurutan sesuai dengan keinginannya dengan adanya fitur *hyperlink*.



Gambar 2 Proses Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Adapun langkah-langkah yang disampaikan tim pelaksana kepada peserta dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Power Point; pertama, guru diminta untuk menyusun slide Power Point yang sudah berisi materi pembelajaran dengan tata letak yang jelas dan mudah dipahami. Kedua, guru membuat beberapa soal pilihan ganda yang kemudian diberikan respons langsung terhadap jawaban yang benar atau salah menggunakan fitur *hyperlink*, yang memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi. Langkah berikutnya adalah pembuatan slide khusus untuk jawaban benar dan salah, yang

dilengkapi dengan gambar untuk memperjelas konsep atau memberikan umpan visual tambahan kepada peserta didik. Selanjutnya, guru diminta menambahkan animasi dan transisi di setiap slide Power Point untuk menjaga ketertarikan dan mempertahankan fokus peserta didik selama presentasi. Penggunaan fitur *hyperlink* juga diterapkan untuk memungkinkan perpindahan yang lancar antara slide secara berurutan atau acak, sesuai dengan kebutuhan presentasi. Terakhir, peserta dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan menambahkan efek suara yang sesuai pada slide yang dibuat, yang memberikan reaksi atau penjelasan tambahan terhadap konten yang disajikan. Dengan mengikuti langkah-langkah ini, diharapkan media pembelajaran interaktif menggunakan Power Point dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut Natalia & Tangkin (2022) langkah-langkah dalam pembuatan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Power Point yaitu persiapan materi dengan menekankan poin-poin utama, pembuatan slide pertanyaan dengan gambar karya seni dua dimensi atau tiga dimensi yang diberi *hyperlink* untuk navigasi antar slide sesuai dengan jawaban, pembuatan slide untuk jawaban benar atau salah dengan tambahan suara dan gambar, serta penambahan ikon yang memungkinkan pengguna untuk memilih untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya atau kembali ke slide sebelumnya menggunakan *hyperlink*. Langkah ini sejalan dengan yang dilakukan pada kegiatan *workshop*.

Pada proses pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peserta *workshop* menunjukkan antusiasme yang tinggi selama proses pembuatan media pembelajaran interaktif ini. Para guru aktif berpartisipasi dan berusaha untuk mengimplementasikan teknik-teknik yang diajarkan agar hasilnya dapat memenuhi standar kualitas yang diharapkan. Hasil kegiatan pelatihan ini berupa media pembelajaran Power Point interaktif yang dibuat langsung oleh peserta *workshop* (Gambar 3). Hal ini memberikan manfaat signifikan bagi peserta *workshop* dengan memberikan peningkatan pengetahuan serta keterampilan baru dalam pengembangan media pembelajaran yang memungkinkan interaksi.



Gambar 3 Contoh Media Pembelajaran Interaktif yang Dibuat oleh Peserta

Selain memberikan manfaat bagi para guru, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam Power Point dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan hasil belajar mereka secara signifikan (Agustin & Utami, 2023). Sejalan dengan temuan dari studi yang dilakukan oleh Hayya' (2023) media pembelajaran interaktif dapat menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif untuk peserta didik. Dengan demikian, implementasi teknologi dalam pembelajaran seperti yang diajarkan dalam pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif pada pengajaran di SMP Negeri 05 Pontianak.

Berdasarkan media pembelajaran interaktif dengan Power Point yang dihasilkan, tujuan dan harapan dari kegiatan ini telah tercapai dengan baik. Hal ini ditandai dengan para guru sebagai peserta *wokshop* yang telah memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif hingga mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan Power Point yang sesuai.

Beberapa guru dapat mengintegrasikan fitur-fitur interaktif pada Power Point seperti *hyperlink*, gambar, animasi, transisi, dan audio sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik.

SIMPULAN

Workshop pembuatan media pembelajaran interaktif memberikan pengetahuan baru bagi guru hingga keterampilan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan kegiatan pengabdian. Guru telah meningkatkan pemahaman dan pengetahuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif serta dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik. Hal ini ditandai dengan para guru sebagai peserta *wokshop* yang telah memahami langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif hingga mampu membuat media pembelajaran interaktif dengan Power Point yang sesuai. Setelah kegiatan ini guru dapat menggali potensi dalam dirinya dan mengembangkan media untuk materi lainnya serta menggunakan media tersebut di dalam proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini mendapatkan pendanaan DIPA FKIP Universitas Tanjungpura tahun 2024, untuk itu kami ucapkan terima kasih pimpinan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura. Terima kasih juga kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 05 Pontianak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91–100.
- Agustin, K. P., & Utami, S., (2023). Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 2 SDN 1 Buluagung Tahun Pelajaran 2022/2023 Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Interaktif. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 1579–1592.
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja

Rosdakarya.

- Daryanto, J., Rukayah, R., Sularmi, S., Budiharto, T., Atmojo, I. R. W., Ardiansyah, R., & Saputri, D. Y. (2022). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Media LKPD Interaktif Berbasis Liveworksheet Pada Masa Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Undikma*, 3(2), 319-326.
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Edu Humaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Hayya', L. 'Adilah. (2023). Dampak Media Pembelajaran Interaktif dalam Pendidikan. *Eksponen*, 13(2), 66–76.
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 1(3), 11–28.
- Isnaeni, N., & Hildayah, D. (2020). Media Pembelajaran dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(5), 148–156.
- Jafnihirida, L., Suparmi, Ambiyar, Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239.
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 6(1), 1064–1074.
- Kusumawati, L. D., Sugito, N., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31–51.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
- Maulid, T. A., Maulana, & Isrok'atun. (2024). Keterampilan Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Menggunakan Artificial Intelligence Aplikasi Canva. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 281–294.
- Natalia, M., & Tangkin, W. P. (2022). Penggunaan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Jurnal Educatio FKIP Unma*, 8(3), 1017–1025.
- Nurwijaya, S. (2022). Edukasi Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Power Point bagi Guru di MTs Al-Junaidiyah Biru.

Maspul Journal of Community Empowerment, 4(2), 2716–4225.

- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Journal of Educational Studies*, 4(2), 121.
- Panjaitan, R. G. P., Utomo, K. P., Indrayani, Y., Hiendro, A., & Hendri, M. I. (2024). Pembuatan Power Point Interaktif Guna Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di SD Negeri 18 Pontianak Utara. *Dharma Laksana Pengabdi Untuk Negeri: Jurnal Pengabdian*, 6(2), 355-363.
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158.
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, Universitas Islam Negeri Alauddin, 7(1), 17–25.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Setiawan, H. R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Peningkatan Kompetensi Guru Membuat Media Pembelajaran. *Maslahah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 107–125.
- Suryadi, S. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan. *Informatika: Jurnal Ilmiah AMIK Labuhan Batu*, 3(3), 9–19.
- Suyuti, & Yustitia, P. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Elektronik dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Islam Alhadiriyah Islamic School Jakarta Timur. *Journal of Educational Analytics*, 1(2), 97–110.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA pada Materi Keseimbangan Lingkungan dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Bioedukasi: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 163-169.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(2), 3635–3645.