

**PELATIHAN PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP)
PALANGKA RAYA**

*Training On Developing Interactive Multimedia Learning Materials For Teachers In
Junior High Schools (SMP) Palangka Raya*

Sam'ani¹⁾, Ferdiani Haris²⁾, Rosmiati³⁾, Moch. Ichsan⁴⁾, M. Haris Qamaruzzaman⁵⁾, Rudini⁶⁾

^{1,6} Program Studi Teknik Informatika, STMIK Palangkaraya

^{2,3} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Palangkaraya

⁴ Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Palangkaraya

⁵ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Email: sam.stmikplk@gmail.com¹

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan ini, sebagai bagian dari kewajiban tridharma perguruan tinggi bidang pengabdian masyarakat, digelar dengan tujuan meningkatkan kemampuan guru/pengajar tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Palangka Raya dalam pembuatan materi pembelajaran multimedia interaktif. Dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2024, kegiatan ini berfokus pada penyampaian contoh pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint. Kegiatan berlangsung di Aula kampus STMIK Palangkaraya dengan para peserta dari guru/pengajar SMP di kota Palangka Raya. Metode kegiatan mencakup presentasi, pelatihan, dan diskusi antara peserta dan pateri. Semua biaya kegiatan sepenuhnya didukung oleh STMIK Palangkaraya melalui Unit Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Masyarakat (UP3M). Hasil dari pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa para peserta mendapatkan pengetahuan dan keterampilan tambahan, memperkaya profesionalisme dan kompetensi dalam merancang materi pembelajaran multimedia yang interaktif. Kegiatan ini mencerminkan komitmen STMIK Palangkaraya untuk berkontribusi positif pada peningkatan kualitas pendidikan di Palangka Raya.

Kata kunci: Guru Bahasa Inggris, Multimedia Interaktif, Powerpoint.

ABSTRACT

This training activity, as part of the tertiary education tridharma obligation in community service, was conducted with the aim of enhancing the skills of Junior High School (SMP) teachers in Palangka Raya in creating interactive multimedia learning materials. Held on February 10, 2024, the event focused on providing examples of developing interactive multimedia learning content using Microsoft PowerPoint. The activity took place in the auditorium of STMIK Palangkaraya with participants consisting of SMP teachers in Palangka Raya. The methods employed included presentations, training sessions, and discussions between participants and facilitators. All expenses for the event were fully supported by STMIK Palangkaraya through the Research, Publication, and Community Service Unit (UP3M). The outcomes of this community service initiative indicate that participants gained additional knowledge and skills, enriching their professionalism and competence in designing interactive multimedia learning materials. This activity reflects STMIK Palangkaraya's commitment to making a positive contribution to the improvement of education quality in Palangka Raya.

Keywords: English Teachers, Interactive Multimedia, PowerPoint

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam pembentukan generasi yang unggul dan mampu bersaing di era globalisasi ini. Salah satu aspek penting dalam sistem pendidikan adalah peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. (Muhammad Haris Qamaruzzaman et al., 2022). Guru yang berkualitas dan memiliki keterampilan mengajar yang baik dapat menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif dan efektif bagi siswa (Setiawan et al., 2024). Dalam konteks ini, penggunaan teknologi, khususnya multimedia interaktif, menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Sam'ani, Haris, et al., 2023).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Palangka Raya, seperti banyak lembaga pendidikan lainnya, dihadapkan pada tantangan untuk mengadaptasi perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran. (Qamaruzzaman, Sutami, Kurniawan, et al., 2021). Oleh karena itu, dirasa perlu untuk melakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan fokus pada pelatihan pengembangan materi pembelajaran multimedia interaktif bagi guru Bahasa Inggris di SMP Palangka Raya. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan aplikasi Microsoft Powerpoint (Sam'ani, Rosiani, et al., 2023).

Pembuatan tugas dan ulangan dengan multimedia interaktif powerpoint untuk siswa SMP Negeri 4 Kota Jambi telah berhasil memberikan manfaat bagi guru sekolah tersebut karena dapat mempermudah untuk membuat soal bervariasi bagi siswa (Rofi'i et al., 2022).

Pembuatan media pembelajaran dengan powerpoint telah memberikan dampak positif bagi guru-guru SMPN 215

Jakarta karena akan dapat membuat para siswa tidak bosan pada materi yang disampaikan (Rudiarto et al., 2021).

Dengan mengadakan pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi pelajaran, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar, dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam mewujudkan lingkungan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman.

Permasalahan Mitra

Beberapa permasalahan mitra yaitu:

1. Masih kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru Mayoritas guru Bahasa Inggris di SMP Palangka Raya mengalami keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini dapat menghambat kemampuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif. (Qamaruzzaman, Sutami, & Sam'ani, 2021)
2. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. Masih kurangnya pemanfaatan teknologi, khususnya multimedia interaktif berbasis powerpoint dalam proses pembelajaran di kelas. (Qamaruzzaman & Sam'ani, 2023). Guru cenderung lebih mengandalkan metode konvensional, yang mungkin tidak lagi sesuai dengan minat dan gaya belajar siswa saat ini. (Sutami et al., 2022)

Dengan mengidentifikasi permasalahan-permasalahan tersebut, diharapkan kegiatan pelatihan ini dapat memberikan solusi konkret dan memberdayakan guru Bahasa Inggris di SMP Palangka Raya untuk mengatasi tantangan tersebut, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih inovatif,

interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman (Sulistiyowati et al., 2023).

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

Solusi Permasalahan

Salah satu solusi permasalahannya yaitu berupa pelatihan pengembangan yang memungkinkan guru untuk langsung terlibat dalam proses pembuatan materi multimedia dengan aplikasi powerpoint. (Sam'ani et al., 2020) Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan bahwa guru-guru Bahasa Inggris di SMP Palangka Raya akan memiliki pengetahuan, keterampilan, dan dukungan yang cukup untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan multimedia interaktif. Selain itu, solusi-solusi tersebut juga diarahkan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih modern, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era teknologi informasi (Sam'ani, Haris, et al., 2023)

Luaran dan Target Capaian

Berikut luaran yang ditargetkan kegiatan PKM adalah:

1. Artikel publikasi kegiatan di Jurnal Nasional Pengmas Sinta dan berISSN (Ariyanti et al., 2023)
2. Semakin meningkatnya pemahaman dan kemampuan guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi powerpoint.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan antara lain:

1. Persiapan dan perencanaan
Tahapan ini terdiri dari membuat observasi dan penawaran kerjasama kegiatan, jadwal kegiatan, metode pelatihan, lokasi kegiatan, serta sumber daya yang diperlukan.
2. Pelaksanaan
Kegiatan pelatihan yang terdiri dari: Demonstrasi penggunaan perangkat

lunak powerpoint; Panduan dalam merancang materi pembelajaran Multimedia interaktif; Praktikum pembuatan materi oleh para peserta secara langsung disertai dengan diskusi.

3. Dokumentasi, pelaporan dan dokumentasi
Pengumpulan dokumentasi dan penyusunan laporan akhir. Publikasi kegiatan, baik melalui jurnal ilmiah pengabdian masyarakat maupun artikel berita.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta kegiatan pengabdian pada masyarakat (Pengmas) ini berjumlah 30 orang, yang keseluruhannya adalah guru-guru Bahasa Inggris tingkat SMP di kota Palangka Raya. Kegiatan ini diadakan pada minggu kedua bulan Februari 2024, menandai awal dari rangkaian program pengabdian masyarakat yang bertujuan meningkatkan kapasitas guru-guru tersebut. Mengawali kegiatan, dilaksanakan registrasi peserta yang telah mendaftar sebelumnya, memastikan keterlibatan seluruh guru yang berpartisipasi. (Sulistiyowati, Ferdiani Haris, Norhayati, Rosmiati, Sam'ani, Bayu Pratama Nugroho, 2023)

Jadwal kegiatan, materi yang akan disampaikan, dan daftar pemateri tersaji dalam Tabel 2.

Tabel 2. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Hari/ Tgl	Pukul (WIB)	Uraian Kegiatan	Pemateri/ Petugas
Sabtu 10-02- 2024	08.30- 08.40	Registrasi peserta dan	Sam'ani
	WIB	Pembagian ATK	
	08.41- 09.00 WIB	Pembukaan & Do'a	Rosmiati
	09.00- 10.10 WIB	Materi 1 : Power Point Application as Interactive English	Ferdiyani Haris

Hari/ Tgl	Pukul (WIB)	Uraian Kegiatan	Pemater i/ Petugas
		Teaching Media in English Classes	
	10.10- 10.20 WIB	Coffe Break	Panitia
	10.20- 11.30 WIB	Materi 2 : Practice Application	Ferdiyani Haris M. Ichsan
	11.30- 11.40 WIB	Penutupan	Panitia

Dokumentasi kegiatan pengabdian pada masyarakat (Pengmas) ini tersaji dalam rincian gambar sesuai dengan jadwal kegiatan. Gambar 1 dan Gambar 2 masing-masing merupakan rangkaian kegiatan pembukaan dan pembacaan doa.



Gambar 1. Pembukaan



Gambar 2. Pembacaan Do'a

Adapun penyampaian materi kegiatan pengmas ini dapat dilihat pada Gambar 3. Para peserta juga diarahkan mencoba mempraktekkan materi yang disampaikan sebagaimana disajikan pada Gambar 4.



Gambar 3. Penyampaian Materi



Gambar 4. Praktek Materi

Setelah materi selesai disampaikan, peserta kegiatan diarahkan membuat materi pembelajaran interaktif sesuai dengan bidang masing-masing (Gambar 5).



Gambar 5. Praktek Buat Materi

Dokumentasi penutupan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (Pengmas) ini, beserta foto bersama, dapat dilihat dalam Gambar 6. Gambar ini menyajikan momen-momen terakhir kegiatan yang mencakup rangkaian penutupan acara hingga momen kebersamaan peserta dan penyelenggara.



Gambar 6. Foto bersama

Para peserta menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan dengan baik. Pada tahap akhir kegiatan dilakukan penyebaran kuesioner. Kuesioner ini dirancang untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (Pengmas) ini dan mendapatkan tanggapan peserta. Tabel 3 merupakan hasil kuisoner dari para peserta.

Tabel 3. Hasil kuisoner Kegiatan

No	Pertanyaan dan Jawaban	Hasil Jawa
----	------------------------	------------

		ban
1	Seberapa bermanfaatkah pelatihan bagi anda ?	
	<input type="radio"/> Tidak bermanfaat sama sekali	0
	<input type="radio"/> Tidak bermanfaat	0
	<input type="radio"/> Tidak Tahu	0
	<input type="radio"/> Bermanfaat	5
	<input type="radio"/> Sangat Bermanfaat	25
2	Bersediakah anda menerapkan yang dipelajari dalam pengajaran anda ?	
	<input type="radio"/> Tidak sama sekali	0
	<input type="radio"/> Tidak	0
	<input type="radio"/> Tidak tahu	0
	<input type="radio"/> Bersedia	10
	<input type="radio"/> Sangat bersedia	20

Berdasarkan hasil kuesioner, pada pertanyaan pertama, sebagian besar peserta (83,33%) menyatakan bahwa kegiatan workshop dinilai sangat bermanfaat, sedangkan 16,67% menyatakan bahwa kegiatan tersebut bermanfaat. Respons positif ini mencerminkan penerimaan yang kuat terhadap manfaat yang diperoleh selama kegiatan.

Pada pertanyaan kedua, mayoritas peserta menyatakan niat untuk menerapkan metode pembelajaran yang telah disampaikan dalam kegiatan ini ketika mengajar Bahasa Inggris di masa mendatang

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan yang berlangsung selama sehari ini memperoleh respon positif dari para peserta yang mencerminkan antusiasme dan kehadiran guru sesuai dengan target yang ditetapkan. Hasil jawaban kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan ini dianggap sangat bermanfaat oleh peserta, menegaskan keberhasilan dan dampak positif yang dihasilkan. Adanya partisipasi guru yang sesuai dengan target menunjukkan tingkat keberhasilan penyelenggaraan pengmas ini. Selain itu, hasil kuesioner mencerminkan motivasi yang tinggi para peserta untuk meningkatkan kemampuan penggunaan

aplikasi powerpoint guna membuat materi pelajaran Bahasa Inggris multimedia.

Dalam upaya mengoptimalkan kegiatan pengabdian pada masyarakat di masa mendatang, sangat diharapkan agar tim dapat menerapkan berbagai macam aplikasi, khususnya hasil penelitian yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat di Kalimantan Tengah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan tulus, kami menyampaikan terima kasih kepada STMIK Palangka Raya, yang telah memberikan ijin penggunaan aula kampus, juga khususnya Unit Penelitian, Publikasi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (UP3M), atas dukungan dan pendanaan yang diberikan untuk program ini. Juga kepada para peserta dan pihak sekolah yang telah memberikan ijin kepada guru-guru untuk mewakili sekolah masing-masing dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, D., Kaestria, R., Sam'ani, & Suratno. (2023). Analisis Pengelolaan Surat Perintah Tugas (SPT) Dan Surat Perintah Perjalanan Dinas (SPPD) Menggunakan Metode Naratif (Studi Kasus Dinas Perumahan, Kawasan Permukiman Dan Pertanahan (DISPERKIMTAN) Provinsi Kalimantan Tengah). *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 187–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.500>
- Muhammad Haris Qamaruzzaman, Sutami, Sam'ani, & Budiman, I. (2022). Penerapan Metode Harris Benedict Pada Media Informasi Kebutuhan Gizi Harian Berbasis Android. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(5), 1346–1355. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30865/jurikom.v9i5.4867>
- Qamaruzzaman, M. H., & Sam'ani. (2023). Penerapan Model Air Terjun pada Perancangan Panduan Wisata Kalimantan Tengah dengan Berbasis Android. *Jurnal Informatika*, 2(1), 17–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.57094/ji.v2i1.824>
- Qamaruzzaman, M. H., Sutami, Kurniawan, C., Ziaurrahman, M., & Sam'ani. (2021). Implementasi Sistem Pengolahan Data Pasien (SIPELAS) pada UPT Puskesmas Mandomai. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 2(1), 211–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.46306/jabb.v2i1.111>
- Qamaruzzaman, M. H., Sutami, & Sam'ani. (2021). Rancang bangun informasi obat tradisional kalimantan dengan permodelan air terjun berbasis android. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 10(1), 80–89. <https://doi.org/10.31571/saintek.v10i1.2567>
- Rofi'i, I., Pradana, L. Y., Almustaqim, A., & Husain, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan Powerpoint Dan Quizizz Pada Guru SMP Negeri 4 Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA (JPMU)*, 1(2). <https://ejournal.unama.ac.id/index.php/jpmu/article/view/161>
- Rudiarto, S., Wardhana, S., & Saruni Dwiasnati. (2021). Pelatihan Penggunaan Microsoft Power Point Untuk Guru SMP 215 Jakarta. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 1(1), 8–17. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/pemanas/article/view/13626>
- Sam'ani, Haris, F., Suparno, Ichsan, M., Qamaruzzaman, M. H., & Yana, P. (2023). Rancang Bangun E-Learning Pelajaran Pilihan Pada SMAN 3 Palangkaraya Berbasis Web (Studi Kasus Pelajaran Bahasa Jerman). *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi*

- Informasi*, 6(1), 9–17.
<https://doi.org/https://journal.umpr.ac.id/index.php/jsakti/article/view/5880>
- Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Sutami. (2020). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143.
<https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Sam'ani, Rosiani, Putra, R. N. P., Putra, K. U., Siska, Ichsan, M., & Haris, F. (2023). Bimbingan Bagi Masyarakat Dalam Proses Pengisian Data E-KTP Pada Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil (Dukcapil) Kota Palangka Raya. *Jurnal Abdimas Gorontalo*, 6(2), 114–120.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30869/jag.v6i2.1261>
- Setiawan, A. F., Sam'ani, Suratno, & Maryamah, S. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Badan Eksekutif Mahasiswa STMIK Palangkaraya Berbasis Framework Codeigniter. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 36–44.
<https://ojs.stmikplk.ac.id/index.php/simtek/article/view/501>
- Sulistyowati, Ferdiyani Haris, Norhayati, Rosmiati, Sam'ani, Bayu Pratama Nugroho, S. H. (2023). Edukasi Literasi Digital Aplikasi Perkantoran bagi Anak pada Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (PIMAS)*, 2(2), 73–78.
<https://doi.org/https://ejournal.uhb.ac.id/index.php/PIMAS/article/view/1065>
- Sulistyowati, Suparno, Rosmiati, Sam'ani, Nugroho, B. P., & Irawan, A. (2023). Media Pembelajaran Multimedia Bahasa Isyarat Dayak Ngaju Untuk Anak Tuna Rungu. *Jurnal Sains Komputer Dan Teknologi Informasi*, 5(2), 25–30.
- Sutami, Sam'ani, Qamaruzzaman, M. H., & Faradila, A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Multimedia Video Editing Bagi Siswa-Siswi SMAN 1 Kahayan Tengah. *Jurnal Abdimas Gorontalo*, 5(2), 1–5.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30869/jag.v5i2.936>