

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemi pada Kelompok Kerja Guru Bahasa dan Sastra Indonesia MA Wihdatul Ulum Desa Bontokassi Gowa

Ihramsari Akidah^{1*}, Umar Mansyur², Rizkariani Sulaiman³

^{1, 2, 3} Universitas Muslim Indonesia

^{*}ihramsari.akidah@umi.ac.id; ²umar.mansyur@umi.ac.id; ³rizka.sulaiman@umi.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi ini bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berdampak besar bagi sektor pendidikan. Dengan demikian, tim pengabdian berupaya memberikan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran interaktif pada kelompok kerja guru guna terciptanya pembelajaran yang menarik di dalam kelas dan tidak membosankan bagi peserta didik, dan solusi yang diberikan salah satunya dengan penggunaan media *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran interaktif. Mitra dalam pengabdian ini adalah kelompok kerja guru MA Wihdatul Ulum Kecamatan Parangloe Desa Bontokassi Gowa. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan sekaligus pelatihan dan pendampingan pembuatan media interaktif. Ini berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan bahwa masalah yang ditemukan ada kaitannya dengan pembuatan media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif pada proses pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan tersebut diperlukan solusi yang ditawarkan pada guru-guru di MA Wihdatul Ulum, yakni memberikan pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi *Camtasia* dalam *Microsoft Power Point*. Agar tujuan tersebut tercapai maka tim pengabdian melakukan strategi dengan mengurutkan kronologis pelaksanaan yang dimulai dari diskusi, memberikan materi, melaksanakan praktik pendampingan dan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan *Camtasia* dalam *Microsoft Power Point*, dan mengevaluasi hasil kegiatan. Oleh karena itu, hasil akhir dari pengabdian kepada masyarakat ini yakni dapat membantu kelompok kerja guru MA Wihdatul Ulum dalam membuat media pembelajaran interaktif, sehingga guru bisa membuat sendiri media pembelajaran interaktif dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran baik dalam proses pembelajaran *offline* maupun pada proses pembelajaran *online* seperti saat ini.

Kata Kunci: media pembelajaran, PowerPoint

Pendahuluan

Masa pandemi sangat berdampak besar bagi beberapa sektor, diantaranya sektor pendidikan. Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampak dari pandemi. Pendidik dapat memastikan bahwa proses belajar mengajar dapat tetap berjalan, walaupun peserta didik sedang berada di rumah. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk

mendesain media pembelajaran sebagai solusi dan inovasi dengan memanfaatkan media yang berani (*online*).

Program belajar dari rumah ini telah diterapkan dari berbagai tingkatan pendidikan di Indonesia (Kemendikbud, 2020). Upaya proses pembelajaran tetap terselenggara, sekolah-sekolah pun memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi yaitu dengan menerapkan pembelajaran daring terlaksana dengan lebih mudah. Daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran (Isman dalam Suswandari, 2016:1). Pembelajaran daring menjadi alternatif untuk menyelenggarakan Pembelajaran secara *online* dan merupakan kebijakan nasional sebagai langkah strategis dalam upaya pencegahan penyebaran coronavirus.

Jenis-jenis media pembelajaran interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran (Robblyer & Doering, 2010:54) yakni: 1) media interaktif berbasis *E-Learning* (*Moodle, Fedena, Pesonaedu*); 2) Media interaktif berbasis web (*Zenius Education, Wikipedia, Wolfarm Alpha, Music Theory, Wikihow, Bing Map, Google Map, dan Microsoft Photosynth*); 3) Media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android (*Quipper dan Star Chart*); dan 4) media interaktif berbasis *software* (*Rekentest, Animals for Kids, Chinese Toolbox, ChemDigit, Portable Balabolka, TinyPiano, Celestia Portable, Smart Draw, dan Microsoft Power Point*). Oleh karena itu, media bisa dijadikan jembatan oleh para tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi pada proses pembelajaran sehingga bisa diterima dengan baik oleh peserta didik.

Dengan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan seorang tenaga pendidik dalam memberikan materi, terlebih lagi dengan keadaan saat ini semua serba digital dan *online* yang mengharuskan peserta didik dan tenaga pendidik untuk melek teknologi. *Microsoft Power Point* adalah salah satu program yang berbasis multimedia interaktif. Aplikasi ini, telah menyediakan fasilitas berbentuk slide-slide yang bisa membantu dalam penyusunan presentasi yang sangat efektif, profesional, dan mudah.

Aspek kemudahan menggunakan media power point menyebabkan penggunaan media ini menjadi lebih sering digunakan di sekolah. Penggunaan media pembelajaran interaktif oleh tenaga pendidik yang tergabung dalam kelompok kerja guru bahasa dan sastra Indonesia di MA Wihdatul Ulum merupakan lokasi pengabdian yang dipilih berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh Tim Pengabdian dan berdasarkan dari beberapa pertimbangan bahwa MA Wihdatul Ulum merupakan salah satu sekolah desa binaan YW-UMI yang terletak di Desa Bontokassi, Kecamatan Parangloe, Kabupaten Gowa, dengan jarak tempuh $\pm 39,1$ KM dari lokasi Perguruan Tinggi Universitas Muslim Indonesia. Pondok Pesantren ini adalah salah satu lembaga pendidikan keagamaan yang dapat tumbuh dan berkembang dari masyarakat sehingga bisa berperan penting pada pengembangan sumberdaya manusia. Yayasan Wakaf UMI Pesantren Wihdatul Ulum telah yang menjadi mitra pada pondok pesantren yang memiliki santri Madrasah Aliyah berjumlah 165 siswa.

Informasi yang didapatkan dari Kepala MA Wihdatul Ulum YW-UMI bahwa ada beberapa kendala pada penggunaan media pembelajaran interaktif, diantaranya: 1) guru sangat kesulitan dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran interaktif; 2)

guru belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan dan pendampingan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Dengan demikian Tim pengabdian berupaya memberikan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran interaktif pada kelompok kerja guru guna terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik, dan solusi yang ditawarkan salah satunya dengan penggunaan media *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran interaktif. Ada beberapa kelebihan dan pastinya ada juga beberapa kekurangan yang harus menjadi antisipasi agar media tersebut menjadi lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

Salah satu dari kelebihanannya yakni media tersebut sangat praktis, bisa dibuka dimana saja, kapan saja, dan materi yang diberikan kepada peserta didik bisa menjadi lebih menarik, sedangkan kekurangannya yakni tenaga pendidik tidak dapat berkomunikasi secara intens kepada peserta didik dan tidak dapat memantau secara langsung seperti pada saat luring, tidak sedikit dari tenaga pendidik yang kurang memahami media *Microsoft Power Point* itu sendiri. Sehingga, untuk mengatasi kekurangan tersebut seorang tenaga pendidik harus dapat membangun semangat peserta didik agar mereka termotivasi untuk belajar, walaupun tanpa pantauan seperti pada saat kelas luring atau kata lain seorang tenaga pendidik harus membuat media *Microsoft Power Point* yang mudah dimengerti dan disukai peserta didik. Oleh karena itu, untuk memberikan pilihan pada bahan ajar yang siap untuk digunakan berupa media pembelajaran interaktif dijenjang pendidikan sekolah Madrasah Aliyah (MA) dan dapat dimanfaatkan secara langsung melalui *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* ini dapat berisikan *background* yang sesuai dengan materinya dan sangat menarik bagi peserta didik untuk membangkitkan dan memotivasi agar lebih bersemangat dalam belajar.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini dilakukan dalam bentuk mengadopsi langkah-langkah dari action research yang terbagi menjadi 4 (empat) tahapan yakni: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi.

Tahap ini dilaksanakan dalam bentuk perencanaan mengenai bagaimana kesiapan mitra yang dilihat dari aspek kesiediaan guru, dan dari segi persiapan sarana pendampingan yang akan dilakukan oleh tim pengabdian.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilakukan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan dengan strategi kronologis. Strategi tersebut dilaksanakan menggunakan cara pemberian sesuatu secara tahap demi tahap, yang dimulai dari tahapan yang paling sederhana sampai pada tahap yang lebih tinggi. Metode tindakan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan materi secara tanya-jawab, pemberian pendampingan, dan mempraktikkan secara langsung. Adapun langkah-langkah tindakan pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan kepada mitra, antara lain sebagai berikut:

- a. *Tahap 1*, pada tahap ini beberapa peserta pelatihan diminta untuk menyampaikan pengalaman dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia;

- b. *Tahap II*, pemberian materi dimulai dari pengenalan aplikasi *Camtasia* dan *Microsoft Power Point*, sampai dengan menambahkan audio dan video pada slide presentasi. Materi tersebut disampaikan dalam bentuk ceramah.
- c. *Tahap III*, praktik pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru bahasa dan sastra Indonesia. Pada tahap ini peserta pelatihan diminta berkelompok untuk praktik pembuatan media pembelajaran interaktif;

Tahap observasi telah dilakukan secara langsung oleh tim pengabdian. Observasi ini berupa hasil kerja dari peserta, setelah itu dievaluasi untuk melihat kekurangan serta kendala yang didapatkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian tersebut.

Refleksi diberikan untuk dapat mengetahui kelebihan atau kekurangan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan dalam rangka untuk penetapan rekomendasi pada keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan selanjutnya.

Indikator keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran tersebut tentu harus diadakan evaluasi. Dengan maksud bahwa evaluasi dapat terdiri dari evaluasi proses dan hasil yang telah dilakukan di setiap tahapan. Evaluasi tersebut diantaranya yakni tahap persiapan sampai dengan tahap pelaksanaan yang ada hubungannya dengan keberhasilan peserta didik menyerap materi pembelajaran, penyesuaian dan kecepatan pemaparan materi dengan kebutuhan peserta pelatihan, dan pengembangan model pembelajaran interaktif terhadap kegiatan berikutnya.

Tujuan akhir dari pelatihan dan pendampingan pembuatan model pembelajaran interaktif pada guru bahasa dan sastra Indonesia adalah peserta pelatihan diharapkan mampu menggunakan dan menerapkan hasil pelatihan dalam proses belajar untuk bahasa dan sastra Indonesia di Madrasah Aliyah Wihdatul Ulum dengan baik untuk mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan peserta pelatihan yang memiliki kemampuan membuat model pembelajaran interaktif, maka peserta pelatihan mampu menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang lebih inovatif dan interaktif, serta dapat diterapkan dan disajikan dalam proses belajar mengajar di lingkungan Madrasah Aliyah Wihdatul Ulum.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan yang membuat media pembelajaran interaktif pada guru ini dimulai pada bulan Oktober 2021. Sebelum kegiatan ini dilaksanakan, tim dosen pengabdian dan Kepala Sekolah MA Wihdatul Ulum terlebih dahulu telah menyepakati jadwal untuk pelaksanaan pelatihan dan pendampingan membuat media pembelajaran interaktif pada guru karena pada tahun akademik 2021/2022, kegiatan proses pembelajaran tatap muka telah dilakukan secara terbatas. Setelah lebih dari setahun menjalani Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena kondisi pandemi.

Kegiatan pengabdian ini diadakan selama bulan Oktober yakni dengan frekuensi pertemuan satu sampai dua kali. Pada pertemuan pertama dilaksanakan selama 4 jam dan dilakukan di sekolah MA Wihdatul Ulum. Tim pelaksana pengabdian memberikan materi bagaimana cara membuat media pembelajaran interaktif kepada peserta pelatihan dengan berfokus pada keterampilan membuat media pembelajaran menggunakan power point dan di tampilkan menggunakan aplikasi *Camtasia* pada zoom

meeting. Penyampaian materi pada peserta, disampaikan dengan santai karena beberapa peserta, baru pertama kali mengetahui bagaimana membuat media pembelajaran dan bagaimana menyampaikan media pembelajaran tersebut kepada peserta didik agar tidak merasa bosan dalam menerima materi.

Realisasinya mulai dilaksanakan pada bulan Oktober 2021 dengan materi membuat tugas latihan dan soal ujian pada media pembelajaran power point, pada pertemuan berikutnya para tim dosen dan mahasiswa melakukan pendampingan melalui jarak jauh yakni menggunakan media aplikasi *WhatsApp* karena mengingat bahwa kondisi saat ini masih dalam situasi pandemi dan juga melihat bahwa kegiatan disemua sekolah telah dibatasi oleh waktu sehingga kami dari tim pengabdian melanjutkan pendampingan apabila masih ada dari peserta yang sulit untuk mengingat dan membuat tugas latihan dan soal ujian melalui media pembelajaran interaktif yakni pembuatan power point yang di aplikasikan menggunakan aplikasi *Camtasia* dalam zoom meeting.

Guru MA Wihdatul Ulum merupakan mitra pada kegiatan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang terletak di Desa Bontokassi, Kecamatan Parangloe, Kabupaten Gowa, dengan jarak sekitar 39 km dari lokasi Perguruan Tinggi Universitas Muslim Indonesia. Pada kegiatan pelatihan dan pendampingan tersebut dihadiri oleh tim pengabdian sendiri sebagai narasumber dan mahasiswa yang membantu terlaksananya pengabdian tersebut. Jumlah peserta pada setiap pertemuan berjumlah 16 peserta.

Oleh karena itu, sasaran utama pada kegiatan pelatihan dan pendampingan ini yakni memberikan pembelajaran dan informasi bagaimana membuat dan menggunakan media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan disekolah tersebut, sebagai sebagai salah satu indikator keberhasilan kegiatan belajar yang telah dilaksanakan oleh tenaga pendidik dan peserta didik dan media tersebut dirancang sesuai dengan kebutuhan yang ada disekolah tersebut dalam hal pemberian tugas dan ujian kepada para siswa.

Pelatihan dan pendampingan membuat media pembelajaran interaktif merupakan kegiatan yang dilakukan untuk membantu proses belajar mengajar guru-guru MA Wihdatul Ulum. Artinya, melalui media pembelajaran interaktif peserta didik dapat memperoleh suasana baru dalam proses belajar mengajar khususnya pada kegiatan pemberian tugas dan pemberian ujian tengah semester, serta bisa mempengaruhi hasil dari belajar peserta didik sehingga proses pembelajaran tersebut menjadi sangat efektif.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan meliputi pendampingan serta pemberian pelatihan secara langsung kepada guru-guru sampai dengan selesai dan media pembelajaran dapat dipakai seperti apa yang diharapkan. Adapun kegiatan tersebut meliputi:

Tahap Awal/Persiapan

Sebelum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dimulai, tim pengabdian melakukan berbagai persiapan untuk melaksanakan kegiatan PkM, diantaranya adalah:

- a. Membuat materi untuk pemaparan dalam bentuk presentasi yang ada kaitannya dengan materi bagaimana cara memberikan desain pada media pembelajaran tersebut sehingga menjadi media pembelajaran interaktif, baik, serta sesuai dengan kondisi pada sekolah mitra tersebut;

- b. Berkoordinasi dengan kepala sekolah MA Wihdatul Ulum terkait ruangan, jumlah laptop yang akan dipakai, materi yang dibutuhkan, dan jumlah guru serta persiapannya;
- c. Melakukan testing atau menguji coba peralatan pendukung apakah bisa berfungsi untuk pelaksanaan kegiatan PkM diantaranya layar proyektor, laptop dan kamera;
- d. Tahap mendesain dan pencetakan spanduk untuk penunjang pelaksanaan pengabdian;
- e. Melakukan persiapan tambahan terkait alat perlengkapan yang akan digunakan pada pelatihan dan pendampingan, seperti bahan softcopy dan fotocopy materi untuk peserta, dsb;
- f. Berkoordinasi kembali dengan kepala sekolah MA Wihdatul Ulum dalam menentukan waktu pelaksanaan kegiatan PkM dan lamanya pengabdian masyarakat dilakukan disekolah tersebut.

Tahap Pelaksanaan



Gambar 1. *Pembukaan Kegiatan oleh Panitia dan Kepala Sekolah*

Kegiatan pengabdian ini diikuti 16 guru, yang terdiri dari guru MA Wihdatul Ulum. Kegiatan PkM tersebut terdiri dari 2 sesi. *Sesi pertama*, para peserta diberikan pembekalan materi mengenai bagaimana cara pembuatan desain media pembelajaran yang interaktif dan baik oleh pemateri. *Sesi kedua*, para peserta diberikan pendampingan untuk membuat secara langsung media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan bentuk kebutuhan dan apa yang telah dijelaskan oleh pemateri pada sesi pertama agar peserta bisa lebih memahami bukan hanya sekedar mendengarkan materi dalam bentuk teori akan tetapi bisa didampingi untuk mempraktikkan langsung. Untuk lebih jelasnya, telah dirincikan sebagai berikut:

- a. Tahap Pembukaan. Kegiatan tersebut dibuka oleh panitia dan kepala sekolah MA Wihdatul Ulum, sebagai tanda bahwa kegiatan ini bisa diterima dengan baik oleh pihak sekolah sebagai mitra pengabdian. Pembukaan tersebut dihadiri oleh pemateri, bidang dokumentasi, konsumsi, mahasiswa, dan juga diikuti oleh semua peserta pelatihan dan pendampingan;
- b. Tahap Penyampaian materi. Ditahapan ini, peserta diberikan materi mengenai cara membuat media pembelajaran, bagaimana manfaat dan tujuannya, bagaimana pemilihan media yang baik dan sesuai, serta pemateri juga menjelaskan berbagai macam kegunaan dari media pembelajaran interaktif yang akan dipakai untuk proses belajar mengajar di dalam kelas. Sehingga, kegiatan pembelajaran tersebut bisa memotivasi seorang siswa untuk bisa semangat, tidak bosan, dan cepat menangkap materi yang diberikan oleh guru karena media pembelajaran yang dipakai lebih bervariasi sesuai dengan kebutuhan masing-masing guru.



Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi kepada Peserta

c. Tahap akhir yang dilakukan adalah tahap pendampingan. Ditahapan ini telah dilakukan pendampingan pada guru-guru di MA Wihdatul Ulum yang menjadi peserta pelatihan, untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Power Point* dan dihubungkan dengan aplikasi *Camtasia*. Pendampingan tersebut dipandu oleh pemateri dan panitia pelaksana. Selanjutnya, pada proses pendampingan berlangsung, peserta melakukan praktek pembuatan media pembelajaran interaktif. Kemudian, pemateri menginstruksikan untuk mengulang kembali membuat media pembelajaran interaktif tersebut secara mandiri, yang hasilnya akan dikoreksi oleh pemateri.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Power Point

Kegiatan pendampingan tersebut tidak berhenti pada kegiatan ini saja, tetapi pada pertemuan berikutnya para tim pengabdi dan mahasiswa melakukan pendampingan melalui jarak jauh yakni menggunakan media aplikasi *WhatsApp*, karena mengingat bahwa kondisi saat ini masih dalam situasi pandemi dan juga melihat bahwa kegiatan disemua sekolah telah dibatasi oleh waktu sehingga kami dari tim pengabdi melanjutkan pendampingan apabila masih ada dari peserta yang sulit untuk mengingat dan membuat tugas latihan dan soal ujian melalui media pembelajaran interaktif yakni pembuatan power point yang di aplikasikan menggunakan aplikasi *Camtasia* dalam zoom meeting.



Gambar 4. Menghubungkan Power Point ke aplikasi Camtasia pada Zoom Meeting

Sehingga, dapat diambil kesimpulan bahwa hasil kegiatan tersebut dapat dicapai dari realisasi penyelesaian masalah tersebut, yakni adanya peningkatan atau tambahan pengetahuan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang didapatkan oleh guru-guru dari kegiatan pengabdian di MA Wihdatul Ulum Desa Bontokassi, Kecamatan Parangloe, Kabupaten Gowa, ini dilihat dari semangat dan antusiasnya para peserta untuk mengikuti dan membuat media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan kepada peserta didik. Selain itu, adanya peningkatan pada keterampilan yang dimiliki oleh guru-guru MA Wihdatul Ulum dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil evaluasi dari kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdi, sesuai dengan hasil kegiatan tanya-jawab yang dilakukan dan evaluasi langsung pada saat kegiatan PkM ini terlaksana. Oleh karena itu, dapat diperoleh hasil kegiatan, antara lain:

- a. Adanya peningkatan pada keterampilan yang dimiliki oleh guru-guru MA Wihdatul Ulum dalam menggunakan media pembelajaran interaktif.
- b. Meningkatnya pengetahuan dari para peserta mengenai media pembelajaran interaktif yakni pembuatan power point yang di aplikasikan menggunakan aplikasi *Camtasia*, dan melihat bagaimana memilih dan menerapkan media pembelajaran interaktif yang baik dan sesuai keperluan proses pembelajaran di dalam kelas. Dalam kegiatan ini, tim pengabdi sangat berharap adanya peningkatan kualitas pembelajaran dari peserta didik yang ada pada sekolah MA Wihdatul Ulum.
- c. Adanya peningkatan terhadap keterampilan pada guru dalam mendesain sebuah media pembelajaran interaktif, yang diperlihatkan dari kegiatan simulasi dan kegiatan praktek langsung yang dilaksanakan pada pelatihan dan pendampingan tersebut.
- d. Adanya peningkatan yang tidak bisa dipungkiri bahwa para peserta sangat bersemangat dan antusias untuk mengikuti dan membuat media pembelajaran interaktif yang akan diterapkan kepada peserta didik.

Pelaksanaan kegiatan tersebut, menghasilkan peningkatan pada kemampuan seorang guru dalam hal membuat dan mendesain media pembelajaran interaktif yakni pembuatan power point yang di aplikasikan menggunakan aplikasi *Camtasia*, hal tersebut sejalan dengan tujuan kegiatan yang dilaksanakan oleh tim pengabdi, bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif sangatlah efektif untuk diterapkan dalam proses interaksi belajar mengajar di dalam kelas, sesuai dengan yang dikemukakan oleh

Sururi (2015:55) bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna, efektif dan menyenangkan sehingga pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan hasil belajar siswa.

Hal serupa pula yang dikemukakan Yasinta (2015: 36) mengenai media pembelajaran interaktif berbasis TIK efektif digunakan terhadap proses pembelajaran di kelas, dikarenakan media ini mudah dan praktis digunakan oleh guru dan peserta didik. Sehingga memudahkan peserta didik untuk mengeksplorasi kemampuannya.

Kesimpulan

Dengan adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang diberikan secara maksimal kepada para peserta, dapat disimpulkan bahwa masalah atau kesulitan yang selama ini ditemukan dalam proses belajar mengajar di dalam kelas dapat teratasi dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Begitu pula, hasil pelaksanaan kegiatan tersebut, terlihat adanya peningkatan dari segi kemampuan seorang guru dalam hal membuat dan mendesain media pembelajaran interaktif yakni pembuatan power point yang di aplikasikan menggunakan aplikasi *Camtasia*. Ini sejalan dengan tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilakukan, bahwa menggunakan media pembelajaran interaktif sangatlah efisien jika diterapkan pada proses belajar mengajar di dalam kelas, untuk itu dalam membuat pembelajaran haruslah didesain agar jauh lebih bermakna, efisien serta menyenangkan agar dapat terlihat adanya peningkatan hasil belajar dari peserta didik.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih yang tak terhingga yang ditujukan kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPkM) Universitas Muslim Indonesia yang telah mendanai kegiatan pelatihan dan pendampingan dalam Pengabdian kepada Masyarakat yang kami lakukan. Tidak lupa pula, kami mengucapkan terima kasih kepada kepada adik-adik mahasiswa sebagai tim dari pengabdian yang kami lakukan karena telah membantu menjalankan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah MA Wihdatul Ulum beserta Bapak/Ibu Guru MA Wihdatul Ulum sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian yang kami lakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan membuat media pembelajaran interaktif.

Referensi

- Isman, M. (2016). *Pembelajaran Moda Dalam Jaringan (Moda Daring)*. The Progressive and Fun Education Seminar: 586–88.
- Robblyer, M., & Doering, A. H. (2010). *Integrating Education Technology Into Teaching*. Boston: Pearson.
- Marpaung, Y. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis Macromedia Flash Profesional 8 kelas V SD Namira TA. 2014/2015. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 21(4), 67–78.
- Sururi, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia Berbasis Multimedia Interaktif di SD Negeri 060876 Medan Timur. *Jurnal Tematik*, 16(1), 45–55.