
Pelatihan Pemanfaatan *PowerPoint* dan *iSpring* sebagai Media Pembelajaran Inovatif di SDN Pengangat, Kab. Lombok Tengah oleh Mahasiswa Kampus Mengajar 2 Tahun 2021

M. Nazir Maulana¹, Tedi Dzulkipli², Melinia Putri³, Amalia Devon⁴, Heri Setiawan⁵, Husnul Khotimah⁶

¹⁻⁵Universitas Mataram

⁶Universitas Hamzanwadi

email: ¹tedi.tjakep19@gmail.com

ABSTRACT

This community service activity aims to improve teachers' ability to utilize technology as an innovative learning medium through training in the use of PowerPoint and iSpring. The target of this activity is teachers at SDN Pengangat, Pujut District, Central Lombok Regency, who have so far predominantly used conventional methods in the teaching and learning process. The method of implementing the activity is carried out in a participatory manner and is based on direct practice, including basic introduction sessions, media creation practices, and ongoing mentoring. The results of the activity show a significant increase in teachers' understanding and skills in creating interactive teaching media. Teachers are able to integrate various multimedia features, such as animation, audio, video, and interactive quizzes into learning materials. In addition to improving technical skills, there is also a positive change in attitude towards the use of technology in learning. Although there are still obstacles such as limited devices and networks, this activity proves that appropriate training can encourage learning innovation at the elementary school level. This activity is a form of real contribution from Kampus Mengajar students in supporting sustainable educational transformation in the region.

Keywords: PowerPoint, iSpring, learning media, innovation, Kampus Mengajar

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif melalui pelatihan penggunaan PowerPoint dan iSpring. Sasaran dari kegiatan ini adalah para guru di SDN Pengangat, Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah yang selama ini masih dominan menggunakan metode konvensional dalam proses belajar mengajar. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara partisipatif dan berbasis praktik langsung, mencakup sesi pengenalan dasar, praktik pembuatan media, serta pendampingan berkelanjutan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media ajar interaktif. Guru mampu mengintegrasikan berbagai fitur multimedia, seperti animasi, audio, video, dan kuis interaktif ke dalam materi pembelajaran. Selain peningkatan keterampilan teknis, terdapat pula perubahan sikap yang positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan, kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan yang tepat dapat mendorong inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Kegiatan ini menjadi bentuk kontribusi nyata mahasiswa Kampus Mengajar dalam mendukung transformasi pendidikan yang berkelanjutan di daerah.

Kata kunci: PowerPoint, iSpring, media pembelajaran, inovasi, Kampus Mengajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik. Di era globalisasi dan perkembangan teknologi yang semakin pesat, sistem pembelajaran di tingkat sekolah dasar dituntut untuk lebih adaptif dan inovatif agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan efektif. Namun, kenyataan di lapangan, khususnya di daerah 3T (terdepan, terluar, dan tertinggal) seperti di SDN Pengengat, Kecamatan Pujut, Kabupaten Lombok Tengah, masih menunjukkan keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran. Hal ini berdampak pada keterbatasan guru dalam menyajikan materi yang menarik serta kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan (Khastini et al., 2022).

Sebagai bagian dari upaya pemerataan kualitas pendidikan, program Kampus Mengajar yang merupakan inisiatif dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia hadir untuk menjawab tantangan tersebut. Mahasiswa yang tergabung dalam program ini ditugaskan ke berbagai sekolah dasar di seluruh Indonesia untuk membantu proses pembelajaran, administrasi sekolah, serta pemberdayaan teknologi pendidikan (Ashari, 2021). Di SDN Pengengat, mahasiswa Kampus Mengajar angkatan ke-2 tahun 2021 menemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan papan tulis dalam penyampaian materi, serta belum maksimal memanfaatkan perangkat lunak seperti *PowerPoint* maupun platform interaktif seperti *iSpring*.

Pelatihan pemanfaatan *PowerPoint* dan *iSpring* sebagai media pembelajaran inovatif menjadi salah satu bentuk pengabdian yang dirancang untuk mengatasi permasalahan tersebut. *PowerPoint*, sebagai perangkat lunak presentasi yang umum digunakan, memiliki potensi besar untuk menyajikan materi pelajaran secara visual, menarik, dan sistematis. Sementara itu, *iSpring* sebagai plug-in atau ekstensi dari *PowerPoint* memungkinkan guru untuk mengembangkan konten interaktif berbasis e-learning, termasuk kuis, video interaktif, dan simulasi sederhana. Pelatihan ini diharapkan dapat membekali guru dengan keterampilan praktis dalam membuat media ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nuraini & Sutarna, 2020).

Kegiatan pelatihan ini juga dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi teknologi di kalangan guru SDN Pengengat, yang sebagian besar belum pernah mendapatkan pelatihan sejenis sebelumnya. Melalui observasi dan wawancara langsung, diketahui bahwa keterbatasan pelatihan, fasilitas, dan akses informasi menjadi penyebab utama rendahnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kehadiran mahasiswa Kampus Mengajar tidak hanya sekadar menjadi pendamping pembelajaran, tetapi juga berperan sebagai fasilitator dalam peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk pembelajaran yang lebih efektif (Ashari et al., 2022).

Program pelatihan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis guru dalam menggunakan *PowerPoint* dan *iSpring*, tetapi juga menekankan pentingnya kreativitas, inovasi, dan pedagogi digital dalam pengembangan media pembelajaran. Guru didorong untuk membuat materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan konteks lokal. Misalnya, menyisipkan gambar atau cerita lokal yang dekat dengan kehidupan siswa agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna. Dengan begitu, proses belajar mengajar diharapkan tidak lagi monoton, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk aktif terlibat (Julianti & Arwin, 2021).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini merupakan wujud nyata kontribusi mahasiswa dalam membangun kualitas pendidikan dasar di daerah. Dengan meningkatkan kapasitas guru dalam menyusun dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, diharapkan dapat mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih inovatif dan inspiratif di SDN Pengengat. Kegiatan ini juga menjadi bentuk sinergi antara dunia akademik dan institusi pendidikan dasar dalam mendorong transformasi pendidikan yang berkelanjutan. Hasil pelatihan diharapkan

dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara konsisten, sehingga mampu memberikan dampak jangka panjang dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung (*learning by doing*), dengan tujuan agar guru-guru di SDN Pengengat tidak hanya memahami secara teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Peserta kegiatan yaitu seluruh guru di SDN Pengengat yang berjumlah 7 orang guru. Kegiatan pelatihan dilaksanakan berkala selama 3 minggu, dengan rincian 1 hari kegiatan teori dan 3 minggu penyusunan media dan implementasi di kelas.

Kegiatan pelatihan diawali dengan tahap persiapan, yang meliputi observasi kebutuhan (*needs assessment*), koordinasi dengan pihak sekolah, serta penyusunan modul pelatihan dan materi ajar berbasis PowerPoint dan iSpring. Observasi ini penting untuk memastikan bahwa pelatihan yang diberikan sesuai dengan kondisi, kemampuan awal guru, dan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan secara bertahap selama beberapa sesi. Sesi pertama dimulai dengan pengenalan dasar mengenai pentingnya media pembelajaran digital dan potensi penggunaan PowerPoint sebagai alat bantu visual. Selanjutnya, peserta diajak untuk mempraktikkan langsung pembuatan slide presentasi yang efektif, menarik, dan sesuai dengan kurikulum. Pada sesi berikutnya, pelatihan dilanjutkan dengan pengenalan iSpring sebagai ekstensi dari PowerPoint, termasuk cara mengintegrasikan elemen interaktif seperti kuis, narasi audio, dan video pembelajaran. Setiap sesi diselengi dengan diskusi, tanya jawab, serta evaluasi hasil kerja guru secara langsung untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan yang telah dicapai.

Untuk memastikan keberlanjutan dari hasil pelatihan, kegiatan ini juga dilengkapi dengan pendampingan secara berkala oleh mahasiswa Kampus Mengajar yang bertugas di SDN Pengengat. Pendampingan ini mencakup bimbingan pembuatan media pembelajaran untuk keperluan kelas masing-masing, serta pemberian umpan balik secara langsung terhadap media yang telah dikembangkan. Selain itu, dilakukan pula evaluasi akhir melalui presentasi hasil karya guru dan refleksi bersama mengenai manfaat dan tantangan dalam penerapan PowerPoint dan iSpring dalam pembelajaran. Dengan metode ini, diharapkan guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga termotivasi untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan PowerPoint dan iSpring di SDN Pengengat memberikan hasil yang cukup signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebelum pelatihan, hasil observasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% guru (5 orang) hanya menggunakan metode ceramah dan papan tulis dalam proses mengajar. Setelah pelatihan, guru mulai menunjukkan perubahan dalam pendekatan pembelajaran dengan mencoba membuat dan menggunakan presentasi PowerPoint yang dilengkapi fitur interaktif dari iSpring dalam menyampaikan materi. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2012) yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi dan meningkatkan keterlibatan siswa.



Gambar 1. Penyampaian Materi Tentang Powerpoint dan Ispring

Pada sesi awal pelatihan, beberapa guru mengaku belum pernah menggunakan PowerPoint secara penuh dalam mengajar, apalagi memanfaatkan fitur tambahan seperti animasi, transisi, atau integrasi audio-visual. Melalui pelatihan berbasis praktik langsung, guru dilatih membuat slide yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Guru juga diberi pemahaman mengenai prinsip desain instruksional seperti konsistensi visual, keterbacaan teks, dan keseimbangan warna. Menurut Mayer (2009), penggabungan elemen visual dan verbal dalam media presentasi dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan, terutama pada jenjang pendidikan dasar.



Gambar 2. Pemaparan Materi Lanjutan

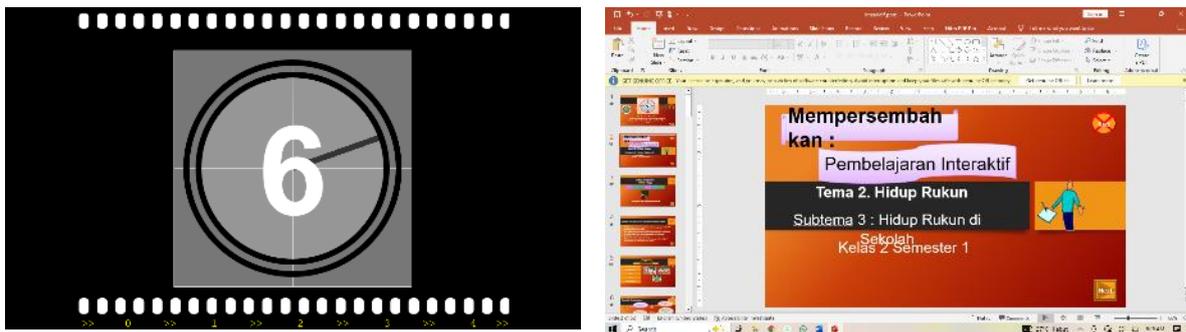
Salah satu capaian penting dari pelatihan ini adalah keberhasilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan iSpring. Guru-guru yang awalnya belum mengenal iSpring mampu membuat kuis sederhana, mengintegrasikan narasi suara, serta menyusun modul pembelajaran interaktif. Proses ini menunjukkan bahwa dengan bimbingan yang tepat dan berkelanjutan, guru di sekolah dasar pun dapat mengadopsi teknologi pembelajaran modern. Hal ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Tondeur et al. (2017), yang menyatakan bahwa pelatihan berkelanjutan berbasis praktik sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru.

Hasil uji pemahaman yang dilakukan pada akhir pelatihan menunjukkan bahwa 90% peserta pelatihan (6 orang) dapat menyelesaikan tugas pembuatan media ajar berbasis PowerPoint dan iSpring dengan baik. Mereka mampu menyusun presentasi yang memiliki alur logis, dilengkapi dengan elemen interaktif, serta relevan dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu guru bahkan berhasil menyusun materi IPA kelas 5 dengan menggunakan kuis interaktif dan video penjelasan singkat yang direkam sendiri. Peningkatan ini menandakan bahwa pelatihan telah memberikan dampak positif secara praktis terhadap keterampilan guru.



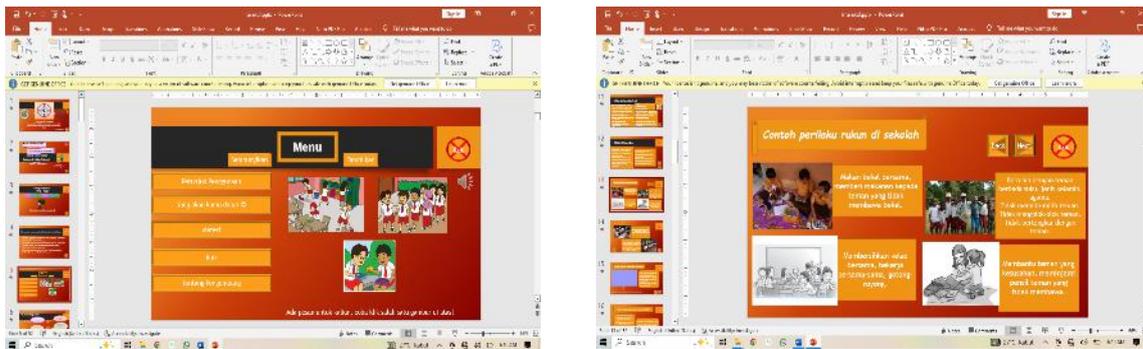
Gambar 3. Peserta Mengikuti Pelatihan dengan Antusias

Dari aspek sikap, guru menunjukkan antusiasme dan semangat yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Banyak di antara mereka yang merasa tertantang sekaligus termotivasi untuk terus mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Menurut Hennessy et al. (2010), sikap positif guru terhadap teknologi merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi TIK dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, perubahan sikap ini merupakan capaian penting yang menunjukkan keberhasilan pendekatan pelatihan yang bersifat partisipatif dan kontekstual.



Gambar 4. Contoh Hasil Penyusunan Media oleh Peserta (Tampilan Awal)

Namun demikian, dalam pelaksanaan pelatihan juga ditemukan beberapa kendala. Salah satunya adalah keterbatasan fasilitas pendukung seperti komputer dan jaringan internet yang stabil. Sebagian guru harus bergantian menggunakan laptop, dan beberapa modul iSpring tidak dapat dijalankan optimal karena keterbatasan spesifikasi perangkat. Kendala ini sesuai dengan temuan Warschauer (2004), yang menyatakan bahwa akses terhadap infrastruktur teknologi merupakan tantangan utama dalam penerapan TIK di sekolah-sekolah daerah. Oleh karena itu, keberlanjutan program ini perlu didukung dengan pengadaan sarana yang memadai dari pihak sekolah atau pemerintah daerah.



Gambar 5. Contoh Hasil Penyusunan Media oleh Peserta (Isi Materi)

Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, mahasiswa Kampus Mengajar melakukan pendampingan intensif pasca pelatihan dan memberikan modul digital yang dapat diakses secara offline. Guru juga diarahkan untuk menggunakan perangkat pribadi (jika tersedia) dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya sekolah. Upaya ini terbukti cukup efektif, karena guru masih melanjutkan praktik pembuatan media ajar secara mandiri meskipun di luar sesi pelatihan. Praktik pendampingan ini mengacu pada model pembelajaran berkelanjutan (*continuous professional development*), yang menekankan pentingnya pelatihan yang tidak bersifat satu kali, tetapi berlanjut (OECD, 2009).

Secara keseluruhan, pelatihan pemanfaatan PowerPoint dan iSpring sebagai media pembelajaran inovatif di SDN Pengengat berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi. Kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, guru di sekolah dasar pun dapat diberdayakan untuk berinovasi dalam pembelajaran, meskipun dalam keterbatasan sumber daya. Keberhasilan program ini menjadi bukti penting bahwa pengabdian kepada masyarakat yang berbasis teknologi dan kolaboratif dapat memberikan dampak positif bagi pengembangan pendidikan di daerah. Kegiatan ini juga menjadi refleksi atas pentingnya sinergi antara institusi pendidikan tinggi, sekolah, dan pemerintah dalam mewujudkan transformasi pendidikan yang inklusif dan berkelanjutan (UNESCO, 2021).

4. KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan PowerPoint dan iSpring sebagai media pembelajaran inovatif di SDN Pengengat telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar berbasis teknologi. Guru yang sebelumnya terbatas pada metode konvensional kini mampu menciptakan bahan ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga mendorong perubahan sikap guru yang lebih terbuka terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Meskipun pelaksanaan kegiatan menghadapi kendala seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, strategi pelatihan yang berbasis praktik serta pendampingan berkelanjutan berhasil meminimalkan hambatan tersebut. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat dan partisipatif, guru di sekolah dasar, khususnya di wilayah 3T, dapat diberdayakan untuk melakukan inovasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, pelatihan serupa disarankan untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain guna mendukung transformasi pendidikan yang merata dan berkelanjutan di Indonesia..

DAFTAR RUJUKAN

- Ashari, R. (2021). Pendampingan Program Kampus Mengajar Angkatan II Tahun 2021 di SDN 101 Inpres Ujung Kabupaten Maros. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(4), 159-163.
- Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). Peran mahasiswa dalam membantu adaptasi teknologi terhadap guru pada program kampus mengajar 1 di SD Pelita Bangsa Surabaya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 42-53.
- Hennessy, S., Ruthven, K., & Brindley, S. (2010). *Teacher perspectives on integrating ICT into subject teaching*. Educational Review.
- Julianti, M., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Powerpoint Ispring Suite 9 Pada Pembelajaran TematikTerpaduKelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 888-896.

- Khastini, R. O., Maryani, N., Sugiana, D., & Baihaqi, A. (2022). Optimalisasi Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Melalui Program Kampus Mengajar bagi Sekolah Terpencil di Kabupaten Lebak. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 3(3), 428-435.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Alfabeta.
- Nuraini, I., & Sutarna, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis power point Ispring Suite 8 di sekolah dasar. *Jurnal Varidika*, 31(2), 62-71.
- OECD. (2009). *Creating Effective Teaching and Learning Environments*. OECD Publishing.
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. (2017). Understanding the relationship between teachers' pedagogical beliefs and technology use in education. *Computers & Education*. 23 (2).
- UNESCO. (2021). *Futures of Education Report*.
- Warschauer, M. (2004). *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*. MIT Press.