

Program Pengabdian: Pemanfaatan Media PowerPoint dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 4 Latambaga

Mudassir^{1,a*}, Yusneti^{2,a}, Wahdania^{3,a}, Hidayatul Rahma^{4,a}, Papuani Merdekawati Eluay^{5,a}, Ibrahim P^{6,a}, Amisbah Ramly^{7,a}

^aFakultas Keguruan dan Ilmu Pengetahuan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka. Jl. Pemuda No. 319, Kabupaten Kolaka, Provinsi Sulawesi Tenggara, Indonesia. Kode pos: 93517

*Corresponding Author e-mail: dassirtetsuya@gmail.com

Received: April 2026; Revised: May 2026; Published: June 2026

Abstrak: Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint di SMPN 4 Latambaga. Kegiatan ini dilaksanakan dengan melibatkan guru sebagai mitra utama dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan serta penggunaan media PowerPoint yang interaktif dalam proses pembelajaran, dengan sasaran guru dan siswa kelas VIII yang berjumlah 14 orang. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan, yaitu persiapan berupa analisis kebutuhan dan koordinasi dengan pihak sekolah, pelaksanaan melalui pelatihan penggunaan PowerPoint serta pendampingan praktik pembelajaran di kelas, dan diakhiri dengan evaluasi serta refleksi kegiatan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna melihat perubahan keaktifan belajar siswa serta respons guru terhadap program yang dilaksanakan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa secara bertahap setelah penerapan media PowerPoint dalam pembelajaran; siswa menjadi lebih antusias, aktif bertanya, berdiskusi, dan terlibat dalam kegiatan kelas. Selain itu, guru juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Lebih lanjut, program ini turut mendorong terbentuknya budaya pembelajaran yang lebih interaktif di lingkungan sekolah, yang ditandai dengan mulai diterapkannya media serupa pada berbagai mata pelajaran. Dengan demikian, program pengabdian ini memberikan kontribusi positif dalam mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan inovatif di SMPN 4 Latambaga, sehingga keberlanjutannya perlu didukung melalui komitmen sekolah serta kolaborasi antar guru agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat terus berkembang.

Kata Kunci: keaktifan belajar; media pembelajaran; PowerPoint; pembelajaran interaktif; pengabdian masyarakat

Community Service Program: The Utilization of PowerPoint Media to Enhance Students' Learning Activeness at SMPN 4 Latambaga

Abstract: This community service program aims to enhance students' learning activeness through the use of PowerPoint as an instructional media at SMPN 4 Latambaga. The program was implemented by involving teachers as the main partners through training and mentoring activities focused on designing and utilizing interactive PowerPoint presentations in the learning process, targeting both teachers and eighth-grade students with a total of 14 participants. The implementation method consisted of several stages, namely preparation (needs analysis and coordination with the school), execution (training on the use of PowerPoint and mentoring during classroom practice), and evaluation and reflection. Data were collected through observation, interviews, and documentation to identify changes in students' learning activeness as well as teachers' responses to the program. The results indicate a gradual improvement in students' learning activeness following the implementation of PowerPoint-based instruction; students became more enthusiastic, actively asked questions, engaged in discussions, and participated in classroom activities. In addition, teachers demonstrated improved competence in designing and utilizing technology-based instructional media. Furthermore, the program contributed to fostering a more interactive learning culture within the school, as evidenced by the adoption of similar media across various subjects. Therefore, this community service program provides a positive contribution.

Keyword: learning engagement; instructional media; PowerPoint; interactive learning; community service

How to Cite: Mudassir, M., Yusneti, Y., Wahdania, W., Rahma, H., Eluay, P. M., P, I., & Ramly, A. (2026). Program Pengabdian: Pemanfaatan Media PowerPoint dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di SMPN 4 Latambaga. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(2), 283-291. <https://doi.org/10.36312/linov.v11i2.4856>



<https://doi.org/10.36312/linov.v11i2.4856>

Copyright© 2026, Mudassir et al

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](#) License.



PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan salah satu prasyarat utama bagi kemajuan suatu bangsa, yang tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan sumber daya alam, tetapi juga oleh kualitas pendidikan yang mampu membentuk individu yang aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pengembangan pembelajaran aktif menjadi sangat penting karena berkaitan dengan penguasaan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran aktif mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa secara signifikan (Sari et al. 2025). Oleh karena itu, proses pembelajaran di sekolah perlu didukung oleh strategi dan media yang mampu mendorong keterlibatan siswa secara optimal.

Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keaktifan tidak hanya mencakup keterlibatan fisik, tetapi juga melibatkan aspek kognitif dan afektif siswa dalam memahami dan mengolah informasi. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah masih sering didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Studi terbaru menunjukkan bahwa pembelajaran aktif lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan partisipasi siswa (Dzaiy dan Abdullah 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

SMPN 4 Latambaga sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini menghadapi permasalahan serupa. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa kelas VIII, ditemukan bahwa tingkat keaktifan belajar siswa masih tergolong rendah. Dari 14 siswa yang diamati, hanya sekitar 29% yang aktif dalam bertanya dan berdiskusi, sedangkan sebagian besar lainnya cenderung pasif dan kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan ini dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih konvensional, seperti ceramah dan penggunaan papan tulis, yang kurang mampu menarik perhatian dan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa rendahnya keterlibatan siswa sering disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran di kelas (Bungati 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu program yang tidak hanya memberikan solusi secara teoritis, tetapi juga melalui tindakan nyata di lapangan. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti PowerPoint, yang dirancang secara interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Media ini memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara visual, sistematis, dan menarik, sehingga dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PowerPoint interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan keaktifan siswa dalam pembelajaran (Jannah, et al., 2023).

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada guru sebagai mitra utama, dengan fokus pada pengembangan dan implementasi media pembelajaran PowerPoint yang interaktif di kelas. Pendekatan ini menjadi pembeda dari praktik sebelumnya karena tidak hanya menekankan pada penggunaan media, tetapi juga pada peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan. Hal ini sejalan dengan studi terbaru yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dan pelatihan guru dalam mendukung pembelajaran aktif dan inovatif (Li et al., 2024).

Dengan demikian, tujuan dari program pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media PowerPoint serta memperkuat kompetensi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif di SMPN 4 Latambaga. Program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi sekolah mitra serta menjadi model praktik baik yang dapat direplikasi pada konteks yang serupa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 4 Latambaga, Kabupaten Kolaka, Sulawesi Tenggara, dengan mitra utama yaitu guru dan siswa kelas VIII yang berjumlah 14 orang. Program ini dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran PowerPoint sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama satu bulan, dengan jadwal yang terstruktur dan disepakati bersama pihak sekolah.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif, di mana tim pengabdian berkolaborasi secara langsung dengan guru sebagai mitra dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran (Khan et al., 2025). Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa program tidak hanya bersifat sementara, tetapi juga dapat diterapkan secara berkelanjutan oleh guru dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi (Murtinugraha et al. 2023). Tahap persiapan meliputi analisis kebutuhan melalui observasi awal dan wawancara dengan guru, koordinasi dengan pihak sekolah, serta penyusunan materi pelatihan dan perangkat pembelajaran berbasis PowerPoint. Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi mitra serta menyesuaikan program dengan kebutuhan nyata di lapangan.

Tahap pelaksanaan dilakukan melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan difokuskan pada peningkatan pemahaman guru dalam merancang media PowerPoint yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, kegiatan pendampingan dilakukan saat guru mengimplementasikan media tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, siswa dilibatkan secara aktif melalui kegiatan presentasi, diskusi, tanya jawab, dan refleksi, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang lebih partisipatif.

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelaksanaan program serta dampaknya terhadap keaktifan belajar siswa dan kompetensi guru. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap aktivitas siswa selama pembelajaran, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi kegiatan berupa foto, catatan lapangan, dan hasil tugas siswa. Data yang diperoleh digunakan sebagai

bahan refleksi untuk melihat perkembangan yang terjadi selama program berlangsung.

Indikator keberhasilan kegiatan meliputi peningkatan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, seperti keaktifan bertanya, berdiskusi, dan keterlibatan dalam kegiatan kelas, serta peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis PowerPoint. Selain itu, keberhasilan program juga ditinjau dari adanya perubahan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan partisipatif.

Melalui metode pelaksanaan ini, diharapkan program pengabdian tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan keaktifan belajar siswa, tetapi juga mendorong terbentuknya praktik pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan di lingkungan SMPN 4 Latambaga.

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan Program dan Perubahan Partisipasi Siswa

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung selama satu bulan di SMPN 4 Latambaga dengan fokus pada pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran PowerPoint untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Kegiatan diawali dengan identifikasi kondisi awal mitra melalui observasi dan komunikasi dengan guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih cenderung pasif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, minimnya pertanyaan yang diajukan, serta kurangnya antusiasme dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut mencerminkan praktik pembelajaran yang masih didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Temuan awal ini sejalan dengan kajian sebelumnya yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat teacher-centered cenderung membatasi keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar (Hafid dan Hayati 2026).

Menindaklanjuti kondisi tersebut, program pengabdian dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang terintegrasi. Pada tahap awal, guru diberikan pelatihan mengenai prinsip-prinsip dasar pengembangan media PowerPoint yang interaktif, termasuk penggunaan elemen visual, pengaturan teks yang efektif, pemanfaatan animasi, serta integrasi fitur interaktif seperti hyperlink dan kuis sederhana. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan siswa.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Penggunaan Media PowerPoint kepada Guru

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan implementasi di kelas. Pada tahap ini, guru menerapkan media PowerPoint yang telah dirancang dalam proses pembelajaran. Tim pengabdian berperan sebagai pendamping yang memberikan masukan dan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran. Selama proses ini, terlihat bahwa penggunaan elemen visual, animasi, dan aktivitas interaktif mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Pendekatan ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi antara teks, gambar, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses belajar (Aryani dan Lestari 2025).

Perubahan perilaku siswa mulai terlihat secara bertahap selama proses pendampingan berlangsung. Pada pertemuan awal, siswa masih menunjukkan sikap ragu dan cenderung pasif. Namun, setelah beberapa kali pertemuan, siswa mulai menunjukkan peningkatan partisipasi, seperti lebih aktif dalam bertanya, memberikan tanggapan, serta terlibat dalam diskusi kelompok. Kegiatan seperti kuis interaktif dan diskusi berbasis slide memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi secara lebih aktif.



Gambar 2. Implementasi Penggunaan Media PowerPoint.

Secara kuantitatif sederhana, jumlah siswa yang aktif berpartisipasi meningkat dari sekitar 3–4 orang menjadi 11 orang pada akhir kegiatan. Meskipun data ini tidak dimaksudkan sebagai ukuran statistik yang bersifat generalisasi, temuan ini memberikan indikasi bahwa penggunaan media PowerPoint yang interaktif berkaitan dengan meningkatnya partisipasi siswa dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dirancang secara menarik dan interaktif dapat menjadi salah satu faktor yang mendorong keaktifan belajar siswa.



Gambar 3. Keterlibatan siswa dalam kegiatan diskusi interaktif di kelas.

Selain itu, perubahan juga terlihat pada suasana kelas secara keseluruhan. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung monoton menjadi lebih hidup dan interaktif. Siswa tampak lebih fokus memperhatikan materi, lebih sering berinteraksi dengan guru maupun teman, serta menunjukkan ekspresi yang lebih antusias selama pembelajaran berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif.

Dengan demikian, pelaksanaan program ini tidak hanya memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar, tetapi juga menunjukkan bahwa inovasi sederhana melalui penggunaan media PowerPoint dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas proses pembelajaran. Meskipun demikian, hasil ini tetap perlu dipahami sebagai temuan kontekstual yang dipengaruhi oleh kondisi spesifik di SMPN 4 Latambaga.

Pelaksanaan Program dan Perubahan Partisipasi Siswa

Selain memberikan dampak terhadap siswa, program pengabdian ini juga berkontribusi pada peningkatan kapasitas guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan, guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan media PowerPoint yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini menjadi penting karena keberhasilan implementasi media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kemampuan guru dalam memanfaatkannya secara efektif (Rahmawati et al., 2023).

Peran guru dalam program ini mengalami pergeseran dari sekadar penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru tidak lagi hanya menjelaskan materi secara satu arah, tetapi juga mengarahkan siswa untuk terlibat aktif melalui berbagai kegiatan interaktif. Guru memberikan pertanyaan pemantik, memfasilitasi diskusi, serta memberikan umpan balik terhadap respons siswa. Pendekatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran aktif yang menekankan pentingnya peran guru sebagai fasilitator dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna (Mardiana, Kusuma, dan Iskandar 2024).

Selain itu, pendampingan yang dilakukan secara langsung di kelas memberikan kesempatan bagi guru untuk merefleksikan praktik pembelajaran mereka. Guru dapat melihat secara langsung respons siswa terhadap media yang digunakan, serta melakukan penyesuaian strategi pembelajaran secara bertahap. Proses refleksi ini menjadi bagian penting dalam pengembangan profesional guru, karena memungkinkan terjadinya perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran (Abdi dan Akbar 2025).

Dari hasil kegiatan, terlihat bahwa guru mulai lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari pembelajaran. Guru juga menunjukkan kreativitas dalam mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran, seperti diskusi kelompok, kuis interaktif, dan permainan edukatif berbasis PowerPoint. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang tepat dapat mendorong guru untuk lebih inovatif dalam mengelola pembelajaran (Sari et al. 2025).

Namun demikian, dampak program ini terhadap praktik pembelajaran di sekolah secara lebih luas masih bersifat awal. Meskipun terdapat ketertarikan dari beberapa guru lain untuk mengadopsi media serupa, implementasi secara menyeluruh memerlukan waktu, dukungan, dan komitmen dari berbagai pihak. Oleh karena itu, klaim mengenai perubahan budaya pembelajaran di tingkat sekolah perlu disampaikan secara hati-hati.

Temuan dalam program ini lebih tepat dipahami sebagai indikasi bahwa intervensi melalui pelatihan dan pendampingan dapat mendorong perubahan positif dalam praktik pembelajaran, baik pada tingkat siswa maupun guru. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan kapasitas guru melalui pelatihan berbasis praktik merupakan faktor penting dalam keberhasilan inovasi pembelajaran (Djalo et al. 2024).

Selain itu, keterbatasan durasi pelaksanaan dan jumlah peserta juga menjadi faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menafsirkan hasil kegiatan. Program yang berlangsung selama satu bulan dengan jumlah peserta yang terbatas tidak dapat dijadikan dasar untuk menarik kesimpulan yang bersifat umum. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang dan cakupan yang lebih luas untuk melihat dampak program secara lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini memberikan kontribusi praktis dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif melalui pemanfaatan media PowerPoint. Pendekatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan secara langsung terbukti membantu guru dalam mengembangkan keterampilan mengajar yang lebih inovatif serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Ke depan, keberlanjutan program ini perlu didukung melalui kolaborasi antara guru, sekolah, dan pihak terkait lainnya agar manfaat yang diperoleh dapat terus berkembang dan memberikan dampak yang lebih luas.

KESIMPULAN

Kesimpulan menjelaskan hasil atau capaian target pengabdian. Kesimpulan tidak berisi perulangan dari hasil dan pembahasan, tetapi lebih kepada ringkasan hasil evaluasi pelaksanaan atau temuan yang sesuai dengan tujuan atau solusi pengabdian. Kesimpulan ditulis dalam bentuk paragraph deskriptif, tidak dalam bentuk numbering.

REKOMENDASI

Program pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 4 Latambaga melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran PowerPoint menunjukkan adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media PowerPoint yang dirancang secara interaktif berkaitan dengan meningkatnya partisipasi dan antusiasme siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa menjadi lebih aktif dalam bertanya, berdiskusi, serta terlibat dalam berbagai aktivitas yang disajikan melalui media tersebut. Selain itu, suasana pembelajaran juga cenderung lebih hidup dan partisipatif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan.

Dari sisi guru, program ini memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan merancang dan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru mulai mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih variatif serta berperan sebagai fasilitator yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pendampingan langsung dapat mendukung penguatan kompetensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih inovatif.

Meskipun demikian, temuan dalam program ini perlu dipahami secara proporsional. Durasi pelaksanaan yang relatif singkat dan jumlah peserta yang terbatas menjadikan hasil kegiatan ini belum dapat digeneralisasi secara luas. Oleh karena itu, peningkatan keaktifan belajar siswa yang terjadi lebih tepat dipandang

sebagai indikasi awal dari potensi pemanfaatan media PowerPoint dalam mendukung pembelajaran yang lebih interaktif. Demikian pula, munculnya ketertarikan guru lain terhadap penggunaan media ini dapat dipahami sebagai peluang awal menuju penguatan praktik pembelajaran yang lebih inovatif di lingkungan sekolah, yang masih memerlukan tindak lanjut secara berkelanjutan.

Dengan demikian, program pengabdian ini memberikan kontribusi praktis dalam memperkenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa. Ke depan, diperlukan pengembangan program yang lebih berkelanjutan, dengan cakupan yang lebih luas serta dukungan dari berbagai pihak, agar dampak yang dihasilkan dapat lebih optimal dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

ACKNOWLEDGMENT

Berdasarkan hasil pelaksanaan program pengabdian ini, disarankan agar pihak sekolah dan guru melanjutkan penggunaan media pembelajaran PowerPoint secara konsisten dengan pengembangan yang lebih variatif dan interaktif. Guru perlu terus meningkatkan kompetensinya dalam merancang media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa melalui strategi seperti diskusi, kuis interaktif, dan pembelajaran kolaboratif. Selain itu, sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor dan akses perangkat teknologi, serta mendorong adanya forum berbagi praktik baik antar guru agar inovasi pembelajaran dapat berkembang secara berkelanjutan.

Di sisi lain, untuk memperoleh dampak yang lebih optimal, program serupa perlu dikembangkan dengan durasi yang lebih panjang dan melibatkan lebih banyak kelas atau mata pelajaran. Kegiatan lanjutan seperti pelatihan berkelanjutan, pendampingan intensif, serta evaluasi berkala perlu dilakukan agar perubahan yang terjadi tidak bersifat sementara. Selain itu, kolaborasi antara sekolah, perguruan tinggi, dan pihak terkait lainnya juga penting untuk memperkuat implementasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, upaya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui pemanfaatan media PowerPoint dapat terus berkembang dan memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap kualitas pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Fahmi Surya, dan Andi Nuzul Akbar. 2025. "Pengembangan kompetensi pedagogik guru melalui praktik refleksi dan lesson study." 2(3):131–41.
- Aryani, Naila, dan Agus Lestari. 2025. "Menerapkan Teori Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran." 3(12).
- Bungati, Lisa. 2024. "Improving Learning Achievement in Elementary Schools through an Active Learning Approach." (2021):1–5.
- Djalo, Aloysius, Hildegardis Missa, Sardina Ndukang, Adolfin Nabu, Orlince Seran Klau, Maria Elisa Nau, dan Anselmus Boy Baunsel. 2024. "Peningkatan Kompetensi Guru IPA SMP Negeri 2 Kupang Tengah Melalui Pelatihan Model Pembelajaran Inovatif." 5(3):3706–15.
- Dzaiy, Aryan Hussein Sulaiman, dan Saman Ahmed Abdullah. 2024. "The Use of Active Learning Strategies to Foster Effective Teaching in Higher Education Institutions." 00(00):328–51.
- Hafid, Muhammad, dan Mardia Hayati. 2026. "Teacher Centered Learning & Student Centered Learning (SCL)." 11:268–79.

- Jannah, Aisyatul, Shokhibul Arifin, dan A. 2023. "Implementation of Interactive Powerpoint Learning Media on Students ' Creative Thinking Skills." 2023(1):1–9.
- Khan, Imdad Ullah, Abd Ullah, dan Imran Khan. 2025. "Enhancing Higher Education through Active Learning : Pedagogic Techniques and Student Perspectives Journal of Social & Organizational Matters." 4(2):280–93.
- Li, Bo, Jiajing Yu, Lichen Sun, dan Hongze Yang. n.d. "Impact of active learning instruction in blended learning on students ' anxiety levels and performance."
- Mardiana, Eneng, Zakia Nur Aras Wiguna Kusuma, dan Sofyan Iskandar. 2024. "Karakteristik dan Peran Guru Sebagai Fasilitator Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar." 09.
- Murtinugraha, R. Eka, Rosmawita Saleh, Ine Febriyanti, dan Shilmi Arifah. 2023. "Pelatihan Metodologi Penelitian untuk Penyusunan Proposal Penelitian Pendidikan Bagi Guru SMA N 1 Muara Gembong."
- Sari, Shindia Fatika, Fenny Roulina, Nurlaila, Eliza, dan Siswanti. 2025. "Classroom Learning with Active Learning Approach : A Systematic Literature Review." 4(1):75–90.