BERDAYA Indonesian Journal of Community Empowerment
Volume 4 Issue 2 Year 2025 Pages 41-45
e–ISSN 2808-2133
https://journal.unnes.ac.id/journals/berdaya

Peningkatan Minat dan Pemahaman Siswa SD melalui PowerPoint Interaktif dalam Pengabdian Masyarakat di Yayasan Al-Qodri

Enhancing Elementary School Students' Interest and Comprehension Through Interactive PowerPoint in a Community Service Program at the Al-Qodri Foundation

Sinea Ananda Gunawan, Tutut Widyaningsih, Manggala Alfisyahrin, Langlang Handayani*
Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Correspondence to: *langlanghandayani@mail.unnes.ac.id*

Abstrak: Rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sering kali dipicu oleh minimnya variasi media yang digunakan guru, khususnya media yang bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan mengkaji efektivitas penerapan media PowerPoint (PPT) interaktif dalam upaya meningkatkan minat belajar serta penguasaan konsep "Waktu" pada siswa sekolah dasar di Yayasan Al-Qodri, Ngijo, Gunung Pati. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan instrumen pengumpulan data berupa wawancara semi-terstruktur dan observasi partisipatif terhadap 27 siswa lintas jenjang kelas 1 hingga kelas 6. Temuan menunjukkan peningkatan yang substansial pada dua indikator utama. Pertama, capaian literasi digital meningkat dari 10 siswa (37%) menjadi 27 siswa (100%) setelah intervensi berlangsung. Kedua, tingkat pemahaman konseptual siswa terhadap materi waktu mengalami kenaikan signifikan dari 12 menjadi 25 siswa. Keberhasilan ini didorong oleh pendekatan visual-partisipatif yang mampu mengaktifkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan PPT interaktif sebagai media pembelajaran sederhana berbasis teknologi terbukti efektif mendukung peningkatan kualitas pendidikan dasar, dan penerapannya secara berkelanjutan sangat direkomendasikan bagi para pendidik.

Kata kunci: PowerPoint Interaktif; Minat Belajar; Pemahaman Konsep; Sekolah Dasar; Media Pembelajaran

Abstract: Low student engagement and conceptual understanding in learning activities are frequently attributed to the limited variety of instructional media employed by teachers, particularly those that are unidirectional and insufficiently participatory. This community service research aims to examine the effectiveness of interactive PowerPoint (PPT) media in enhancing learning interest and conceptual mastery of the "Time" topic among elementary school students at Yayasan Al-Qodri, Ngijo, Gunung Pati. A descriptive qualitative approach was employed, with data collected through semi-structured interviews and participatory observation involving 27 students across grades 1 to 6. The findings revealed substantial improvement across two key indicators. First, digital literacy achievement rose from 10 students (37%) to 27 students (100%) following the intervention. Second, students' conceptual understanding of time-related material increased markedly from 12 to 25 students. This success was facilitated by a visual-participatory approach that effectively activated both cognitive and emotional engagement during the learning process. Accordingly, the utilization of interactive PPT as a simple technology-based learning medium is proven effective in supporting educational quality improvement at the primary level and is strongly recommended for sustained implementation by educators.

Keywords: *Interactive PowerPoint; Learning Interest; Conceptual Understanding; Elementary School; Instructional Media*

© Universitas Negeri Semarang. This is an open access article under the CC BY license

PENDAHULUAN

Pendidikan tingkat dasar memegang peranan strategis sebagai landasan pembentukan kemampuan kognitif dan karakter peserta didik sejak usia dini. Namun, realitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih banyak bertumpu pada pendekatan konvensional yang didominasi metode ceramah. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran berlangsung secara pasif dan searah, sehingga perhatian siswa sulit dipertahankan dalam jangka waktu yang memadai (Utami et al., 2022). Keberadaan media pembelajaran menjadi faktor determinan dalam kelancaran transfer pengetahuan antara pendidik dan peserta didik. Selain berfungsi sebagai perantara informasi, media yang tepat sasaran juga berpotensi mendorong peningkatan motivasi intrinsik siswa. Oleh sebab itu, kompetensi guru dalam memilih dan mengoptimalkan media pembelajaran menjadi aspek yang tidak dapat diabaikan. Kendatipun demikian, masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media secara maksimal akibat keterbatasan penguasaan teknologi serta durasi persiapan yang relatif panjang (Azizatunnisa et al., 2022).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa transformasi signifikan di berbagai dimensi kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Setiap individu kini dituntut untuk mengembangkan kapasitas intelektual sekaligus kecakapan adaptif yang relevan dengan tuntutan zaman. Perubahan tersebut mendorong para pendidik untuk senantiasa berinovasi dalam merancang media pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung secara menarik, variatif, dan efektif (Afifah et al., 2022). Di antara berbagai alternatif media berbasis digital, media interaktif dinilai sangat sesuai untuk diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media interaktif mampu menyajikan konsep-konsep abstrak ke dalam representasi yang lebih konkret, selaras dengan tahapan perkembangan berpikir anak yang masih memerlukan stimulus nyata dan langsung. Keunggulan lain dari media interaktif adalah sifatnya yang fleksibel dan mudah dioperasikan di berbagai kondisi pembelajaran, sehingga dapat mendorong keaktifan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Budianti et al., 2023).

Salah satu bentuk media interaktif yang paling mudah diakses dan diimplementasikan adalah presentasi berbasis Microsoft PowerPoint (PPT) yang dirancang secara interaktif. Media ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia—seperti gambar, animasi, audio, serta tautan navigasi—ke dalam satu platform yang ramah pengguna dan tidak membutuhkan keahlian pemrograman khusus (Jafnihirda et al., 2023). Lebih jauh, PPT interaktif juga relevan diterapkan dalam konteks hybrid learning, terutama di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur internet, mengingat penggunaannya tidak bergantung pada koneksi daring secara real-time (Wulandari, 2022). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Yayasan Al-Qodri, Ngijo, Gunung Pati, yang berdasarkan hasil observasi awal menunjukkan masih minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan ini difokuskan pada upaya peningkatan minat, keaktifan, dan pemahaman konseptual siswa melalui penerapan media PPT interaktif sebagai intervensi pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk memperoleh deskripsi yang mendalam mengenai dinamika penggunaan media PPT interaktif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Sebagaimana dikemukakan oleh Hartika et al. (2022), metode kualitatif deskriptif secara khusus dirancang untuk menggambarkan fenomena pembelajaran secara alamiah melalui pengumpulan data langsung di lapangan.

Kegiatan dilaksanakan di Yayasan Al-Qodri, Ngijo, Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang. Sebanyak 27 siswa dari kelas 1 hingga kelas 6 sekolah dasar ditetapkan sebagai subjek penelitian. Pemilihan subjek lintas jenjang kelas ini bertujuan untuk mengamati efektivitas media PPT interaktif pada berbagai kelompok usia dalam tahap operasional konkret perkembangan kognitif anak.

Pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara semi-terstruktur yang ditujukan kepada seluruh siswa peserta. Instrumen wawancara diarahkan untuk menggali informasi terkait respons dan pengalaman siswa dalam menggunakan media PPT interaktif. Teknik ini dipilih berdasarkan pertimbangannya dalam kemampuan menggali data secara langsung dan mendalam dari responden, sebagaimana yang dikemukakan oleh Undari et al. (2022) dalam konteks penelitian kualitatif.

Secara operasional, instrumen wawancara difokuskan pada dua indikator capaian utama, yaitu: (1) pengalaman literasi digital, yang menggali data mengenai keterpaparan siswa terhadap media PowerPoint dalam pembelajaran sebelumnya; serta (2) tingkat pemahaman kognitif, yang mengukur kemampuan siswa memahami konsep "Waktu" sebelum dan sesudah intervensi berlangsung.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis kualitatif interaktif yang mencakup tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi, jawaban siswa dikategorikan ke dalam kelompok "Paham/Belum Paham" dan "Pernah/Belum Pernah" menggunakan media. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel komparatif untuk memvisualisasikan perubahan yang terjadi. Pada tahap akhir, disimpulkan gambaran efektivitas media PPT interaktif dalam meningkatkan minat, partisipasi, dan pemahaman siswa berdasarkan data lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 27 siswa sebagai peserta utama. Keberhasilan program dinilai berdasarkan dua indikator evaluatif, yaitu capaian literasi digital (pengalaman

belajar dengan media PPT) dan penguasaan konseptual siswa terhadap materi "Waktu". Data awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di lokasi pengabdian belum memiliki pengalaman belajar yang memanfaatkan teknologi digital. Sebelum intervensi dilaksanakan, hanya 10 siswa (37%) yang pernah menggunakan media PPT dalam kegiatan belajar, sementara 17 siswa lainnya (63%) sama sekali belum terpapar teknologi tersebut. Setelah pelaksanaan presentasi interaktif, seluruh 27 siswa (100%) telah memiliki pengalaman belajar berbasis teknologi digital. Capaian ini mencerminkan keberhasilan program dalam memperluas akses literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Pemahaman siswa terhadap konsep membaca jam dan menghitung durasi waktu mengalami peningkatan yang nyata. Sebelum intervensi, hanya 12 dari 27 siswa yang mampu menguasai konsep waktu dengan baik, sedangkan 15 siswa lainnya masih mengalami kendala pemahaman. Pasca penerapan media PPT interaktif, jumlah siswa yang berhasil memahami materi meningkat menjadi 25 siswa. Perbandingan capaian sebelum dan sesudah kegiatan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Capaian Siswa Sebelum dan Sesudah Intervensi (N=27)

Indikator Evaluasi	Sebelum	Sesudah	Peningkatan (%)
Pengalaman Belajar dengan PPT	10 siswa (37%)	27 siswa (100%)	+63%
Pemahaman Materi "Waktu"	12 siswa (44%)	25 siswa (93%)	+49%

Sebelum intervensi dilaksanakan, aktivitas pembelajaran di Yayasan Al-Qodri berlangsung secara konvensional dan cenderung searah. Berdasarkan hasil observasi, siswa kerap kehilangan fokus dan antusiasme di pertengahan sesi pembelajaran, terutama ketika materi disampaikan secara abstrak tanpa bantuan visualisasi yang memadai (Utami et al., 2022). Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendasar akan media pembelajaran yang mampu mengkonkretkan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh anak usia sekolah dasar, sebagaimana ditegaskan oleh Ahmad dan Nasution (2024) dalam kajian mereka mengenai transformasi digital di lingkungan pendidikan nonformal.

Penerapan PPT interaktif secara nyata mengubah atmosfer kelas menjadi lebih hidup dan partisipatif. Fitur navigasi berbasis hyperlink yang terdapat dalam media tersebut memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merespons pertanyaan siswa secara non-linier, sehingga diskusi kelas tidak lagi terikat pada urutan slide yang kaku (Ningsih et al., 2024). Integrasi elemen audio-visual yang terkoordinasi juga berkontribusi dalam mempertahankan atensi siswa secara lebih konsisten sepanjang sesi pembelajaran (Fitriani & Rohaeti, 2022). Aspek penting lain yang turut mendukung keberhasilan kegiatan ini adalah penerapan kuis interaktif dengan mekanisme umpan balik langsung (immediate feedback). Melalui fitur ini, siswa yang menjawab kurang tepat dapat segera mencoba kembali tanpa mengalami tekanan psikologis yang berlebihan (Lestari & Wardani, 2021). Elemen permainan ringan (gamification) yang melekat dalam desain kuis terbukti memperkuat keterlibatan emosional siswa, suatu faktor yang krusial dalam pembentukan pemahaman jangka panjang (Saputra & Irawan, 2022).





Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Penerapan Kuis

Peningkatan pemahaman konseptual siswa sebesar hampir 49% erat kaitannya dengan kemampuan media dalam menyajikan simulasi animasi yang memudahkan siswa menangkap inti materi secara lebih cepat dan intuitif (Amali et al., 2022). Tidak hanya itu, PPT interaktif juga berperan sebagai medium dialogis yang merangsang keberanian siswa untuk bertanya dan bereksplorasi secara mandiri (Pratama et al., 2021). Meskipun pelaksanaan kegiatan dihadapkan pada keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia, strategi belajar kelompok terbukti efektif sebagai solusi alternatif dalam memfasilitasi interaksi antarsiswa (Dewi et al., 2025). Secara keseluruhan, pemanfaatan media PPT interaktif menawarkan efisiensi tinggi bagi institusi pendidikan dengan anggaran terbatas yang tetap berkomitmen menghadirkan pengalaman belajar digital yang inklusif dan berkualitas (Wijaya & Kusuma, 2026).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Al-Qodri, Ngijo, Gunung Pati membuktikan bahwa penerapan media PowerPoint interaktif secara efektif mampu meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman konseptual siswa sekolah dasar. Hasil evaluasi menunjukkan kenaikan signifikan pada pemahaman materi waktu—dari 12 siswa menjadi 25 siswa—serta perluasan pengalaman belajar berbasis digital bagi seluruh 27 peserta. Kontribusi utama dari program ini adalah tersedianya model media pembelajaran inovatif yang mudah direplikasi oleh pendidik tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Dalam rangka keberlanjutan program, penguatan literasi digital bagi tenaga pendidik di lingkungan yayasan sangat perlu diprioritaskan, agar teknologi sederhana ini dapat dimanfaatkan secara optimal dan konsisten untuk mendukung kualitas pendidikan dasar. Adapun dua siswa yang belum mencapai pemahaman penuh dapat dijadikan perhatian khusus bagi pendidik untuk memberikan pendampingan yang lebih personal dan terstruktur di masa mendatang.

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI) GENERATIF

Penulis menyatakan bahwa tidak ada kecerdasan artifisial (AI) generatif atau teknologi berbantuan AI yang digunakan dalam proses penulisan manuskrip ini.

PERNYATAAN BENTURAN KEPENTINGAN

Penulis menyatakan bahwa tidak ada benturan kepentingan finansial maupun hubungan personal yang diketahui dapat memengaruhi karya yang dilaporkan dalam artikel ini.

PERNYATAAN INFORMASI PENDANAAN

Penelitian ini tidak menerima hibah khusus dari lembaga pendanaan di sektor publik, komersial, maupun nirlaba.

PERNYATAAN KONTRIBUSI PENULIS

Sinea Ananda Gunawan, Tutut Widyaningsih, Manggala Alfisyahrin: Konseptualisasi, Metodologi, Penulisan Draf Asli, Kurasi data, Validasi. Langlang Handayani: Supervisi, Penulisan - Tinjauan & Penyuntingan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada Universitas Negeri Semarang (UNNES) atas dukungan akademis dan fasilitas yang diberikan sepanjang kegiatan berlangsung. Terima kasih yang tulus juga disampaikan kepada pimpinan beserta seluruh sivitas Yayasan Al-Qodri, Ngijo, Gunung Pati, atas izin pelaksanaan, kerja sama yang sinergis, dan sambutan yang hangat selama kegiatan pengabdian berlangsung. Kegiatan ini merupakan bagian dari implementasi mata kuliah Kewirausahaan, Program Studi Pendidikan Fisika, FMIPA UNNES, Tahun Akademik 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.

Ahmad, S., & Nasution, M. (2024). Digital transformation in non-formal education: The role of interactive tools. *Journal of Educational Innovation*, 12(2), 45–58.

Amali, L. N., Hamzah, M. A., Rahim, A. A., & Ismail, N. (2022). Interactive learning media for social science in elementary school. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 28(1), 12–23.

Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif game edukatif pada pembelajaran IPA kelas IV sekolah dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14–23.

Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan media PowerPoint interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 127–136.

Dewi, F., Saraswati, M., & Permana, T. (2025). Collaborative learning strategies in technology-limited classrooms. *Indonesian Journal of Primary Education*, 9(1), 55–67.

Fitriani, N., & Rohaeti, E. E. (2022). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep. *Jurnal Elemen*, 8(2), 345–358.

Hartika, R., Asrin, A., & Hasanah, U. (2022). Metode penelitian kualitatif deskriptif dalam kajian pendidikan dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 101–112.

Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas perancangan media pembelajaran interaktif e-modul. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(1), 227–239.

Lestari, S., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan hasil belajar tematik melalui media PowerPoint interaktif. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 234–241.

Ningsih, S., Pratiwi, D., & Azhar, M. (2024). Student-centered learning with interactive presentation software. *Asian Journal of Education and Social Studies*, 50(3), 89–101.

Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2021). Game-based learning in PowerPoint for primary students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1), 012102.

Saputra, H., & Irawan, D. (2022). Emotional engagement and memory retention in animated learning. *Journal of Psycholinguistic Research*, 51(5), 1021–1038.

Undari, D., Muthali'in, A., & Prasetiyo, W. H. (2022). Wawancara sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 23–34.

Utami, R., Sari, D. P., Wibowo, A., & Kurniawan, Y. (2022). Boredom in conventional classrooms: A qualitative study. *Educational Psychology Review*, 34(3), 1567–1589.

Wijaya, B., & Kusuma, A. (2026). Comparative study: Android apps vs. interactive PowerPoint in low-resource settings. *Future of Learning Technology*, 1(1), 5–18.

Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran dalam hybrid learning. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32.

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 75–84.