

Pendampingan Pemanfaatan Fitur Audio dan Audiovisual pada PowerPoint untuk Presentasi Interaktif

| Diterima: 09 Juni 2025

| Direview: 10 Juli 2025

| Disetujui: 03 Agustus 2025 |

***Olivia Septiana Setyo Wijayanti¹, Main Sufanti²**

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta¹

Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta²

Email: *a310220042@student.ums.ac.id

E-mail: ms258@ums.ac.id

ABSTRAK

Keterampilan siswa dalam membuat presentasi masih kurang optimal, sehingga berdasarkan latar belakang tersebut maka tujuan dari penelitian yaitu untuk mengevaluasi dan mengeksplorasi tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan fitur audio dan fitur audiovisual pada aplikasi PowerPoint untuk membuat presentasi interaktif pada materi teks deskripsi. Metode penelitian yaitu deskriptif kualitatif. Data berupa hasil post-test, pre-test siswa, serta hasil wawancara guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura. Sumber data yaitu 17 siswa kelas XI-2 dan guru Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, post-test, pre-test, dokumentasi dan wawancara. Proses pengumpulan data berupa introduksi, induksi, evaluasi, dan keberlanjutan. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskripsi kualitatif dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, kemudian menarik kesimpulan. Validasi data menggunakan teknik triangulasi teknik. Pemanfaatan fitur audio dan audiovisual pada PowerPoint dalam materi teks deskripsi terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman fitur audio yang semula 59% menjadi 88%, dan pemahaman terhadap fitur audiovisual meningkat dari 24% setelah terlaksananya kegiatan menjadi 94%.

Kata kunci: PowerPoint, Presentasi Interaktif, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Students' skills in making presentations are still less than optimal, so based on this background, the purpose of the study is to evaluate and explore the level of students' understanding in using audio and audiovisual features in the PowerPoint application to create interactive presentations on descriptive text material. The research method is descriptive qualitative. Data in the form of post-test results, student pre-tests, and interview results of Indonesian language teachers at SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura. Data sources are 17 students of class XI-2 and Indonesian language teachers. Data collection techniques are observation, post-test, pre-test, documentation and interviews. The data collection process is in the form of introduction, induction, evaluation, and sustainability. Data analysis techniques are carried out by qualitative description analysis by collecting data, reducing data, presenting data, then drawing conclusions. Data validation uses triangulation techniques. The use of audio and audiovisual features in PowerPoint in descriptive text material has proven effective in increasing students' understanding. The results of the pre-test and post-test showed an increase in understanding of audio features from 59% to 88%, and understanding of audiovisual features increased from 24% after the activity was carried out to 94%.

Keywords: PowerPoint, Interactive Presentation, Learning Media

PENDAHULUAN

Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dapat menjadi modal bersaing di era digital terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Perkembangan teknologi menjadikan siswa harus lebih beradaptasi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya menjadi pendukung saja tetapi juga kebutuhan utama dalam kegiatan pembelajaran terutama di era digital. Kemudahan akses teknologi dan informasi menjadi ruang tersendiri bagi peningkatan kualitas serta mutu pendidikan. Seperti pada penelitian (Rahmawati dkk., 2024) menjelaskan bahwa memanfaatkan teknologi seperti canva sebagai media pembelajaran menjadi salah satu upaya dalam peningkatan pendidikan. Perubahan global dunia yang semakin maju dapat memunculkan berbagai inovasi baru akan media dalam pembelajaran. Seperti pada penelitian (Setyowati dkk., 2024) bahkan inovasi AI seperti perplexity.ai mempermudah evaluasi dalam pembelajaran. Menambahkan (Siagiyanto dkk., 2025) menggunakan gamifikasi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam proses pembelajaran. Maka dari itu keterlibatan teknologi dalam media pembelajaran saat ini sudah menjadi situasi yang cukup umum selama pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sudah banyak diterapkan di berbagai sekolah diantaranya pada jenjang SMA khususnya pada kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka mendorong siswa dan guru untuk berkolaborasi dengan teknologi. Melisa (2024) media pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh yang cukup signifikan dalam menunjang keberhasilan sehingga mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran terutama pada kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka diarahkan untuk menghasilkan individu yang kreatif, mampu beradaptasi dalam berbagai situasi dan mandiri. (Merdiana & Emmiyati, 2024) kurikulum merdeka memiliki tujuan utama yaitu menciptakan lulusan yang mampu merespon perubahan jaman dan tuntutan modern. Menambahkan (Adnjani dkk., 2021) menjelaskan bahwa keterampilan dan pengetahuan dalam menggunakan berbagai perangkat lunak sudah cukup dikenal diberbagai kalangan. Lebih lanjut (Fitria dkk., 2024) penggunaan teknologi seperti AI sudah gencar digunakan siswa dalam meningkatkan kreativitas literasi.

Perkembangan teknologi yang semakin dinamis menciptakan tantangan tersendiri bagi dunia pendidikan. Siswa harus dapat bersaing dengan kompetensi dan kemampuannya ditengah persaingan global. Sejalan dengan hal tersebut pada penelitian (Cynthia & Sihotang, 2023) menjelaskan bahwa pentingnya keterampilan berkomunikasi, pemikiran kritis, kolaborasi, kreatif serta keterampilan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini berguna untuk

menjawab dan menghadapi tantangan dalam revolusi industri. Lebih lanjut menambahkan (Wahyudi dkk., 2023) menjelaskan bahwa penerapan literasi digital dapat menunjang keterampilan atau skill yang dimiliki siswa. Terlebih lagi kemampuan keterampilan berbicara dapat diimplementasikan siswa melalui kegiatan mempresentasikan materi dalam pembelajaran dengan menggunakan media teknologi. Elemen berbicara dan mempresentasikan memiliki salah satu capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni siswa mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Media pembelajaran yang beragam dapat digunakan guru tergantung pada kondisi siswa dan kelas. Seperti pada penelitian (Handayani & Assidik, 2025) yang menggunakan platform wattpad untuk mendorong siswa untuk aktif mengekspresikan gagasannya melalui kegiatan menulis. Hal yang sama (Putri & Assidik, 2024) dengan media yang berbeda yaitu media “HAYUK BELAJAR” berbasis Android terbukti meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak. Senada dengan penelitian (Asrori & Sufanti, 2021) penelitiannya memanfaatkan *Google Classroom* sangat membantu dalam pembelajaran menulis puisi saat masa pandemi. Sedikit berbeda dengan penelitian (Rismawati dkk., 2024) penelitiannya menemukan peningkatan kemampuan menulis siswa dalam teks deskripsi melalui kesenian tari pada siswa. Menambahkan (Putri dkk., 2023) penggunaan aplikasi AKSI dalam pembelajaran memudahkan pengajar untuk meningkatkan literasi siswa. Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu yaitu pada media pembelajaran PowerPoint dengan memanfaatkan fitur audio dan audiovisual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk membuat presentasi interaktif pada materi teks deskripsi.

Aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi salah satunya adalah aplikasi PowerPoint. PPT atau PowerPoint merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam presentasi. (Stavinibelia dkk., 2024) aplikasi Microsoft PowerPoint merupakan suatu aplikasi yang dapat dengan mudah membuat dan menyajikan materi pembelajaran secara gratis. Aplikasi PowerPoint dinilai belum banyak masyarakat yang mengenal berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya. Aplikasi PowerPoint menyediakan berbagai fitur yang berguna sebagai sarana pembuatan presentasi. (Hermawan dkk., 2024) PowerPoint mempunyai banyak fitur menarik seperti penyisipan gambar, audio, animasi, kemampuan pengolah teks, dan efek tertentu yang dapat diatur. (Wahyudi dkk., 2023) menemukan bahwa kemampuan siswa yang kurang menguasai penggunaan microsoft PowerPoint.

Fitur audio maupun audiovisual digunakan untuk menambah kreasi sehingga presentasi lebih interaktif dan menarik. Sehubungan dengan hal tersebut (Saripah dkk., 2023) menjelaskan bahwa media video menjadi salah satu media elektronik audio visual yang praktis, menghibur, dan cocok untuk kegiatan pembelajaran. Menciptakan materi dua materi yaitu materi visual dan auditif. Lebih lanjut (Fuadiah, 2021) menjelaskan bahwa materi visual ini ditunjukkan agar dapat merangsang indra pendengaran siswa. Seperti pada (Startyaningsih dkk., 2024) menekankan pentingnya guru mengelola pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan siswa. Menambahkan penelitian (Putri dkk., 2024) menemukan bahwa melalui pemanfaatan media edukatif dapat memberikan dampak positif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Maka dari itu dengan kombinasi keduanya dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena berlangsung dengan lebih efektif.

Pada tahap survey awal, tim melakukan observasi dan wawancara bersama dengan guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan bahwa siswa belum pernah membuat dan mempresentasikan materi secara interaktif dengan menggunakan aplikasi PowerPoint. Guru Bahasa Indonesia mengungkapkan bahwa keterampilan siswa dalam membuat presentasi masih kurang optimal, dikarenakan selama pembelajaran siswa lebih fokus kepada memperhatikan materi yang sudah disajikan oleh guru. Pelatihan intensif mengenai pembuatan presentasi belum pernah diadakan selama ini. Hal ini senada dengan permasalahan (Meilawati dkk., 2022) penelitiannya menemukan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan monoton lebih cepat membuat siswa bosan.

Pelatihan dan pendampingan aplikasi PowerPoint dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura dengan beralamat di Jalan Slamet Riyadi No. 80, Kelurahan Kartasura, Kecamatan, Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Provinsi Jawa Tengah. Pengabdian ditujukan kepada sejumlah 17 siswa kelas XI-2, adapun manfaat dari dilaksanakannya pengabdian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi siswa dalam membuat presentasi interaktif dengan memanfaatkan fitur audio dan audiovisual pada aplikasi PowerPoint. Selanjutnya, berdasarkan tanggapan siswa diketahui bahwasanya penggunaan fitur-fitur dalam PowerPoint belum diajarkan secara mendalam meskipun begitu guru sering menggunakan media PowerPoint untuk presentasi. Maka dalam hal ini siswa sudah mengetahui sebatas fungsi penggunaan aplikasi PowerPoint sebagai media untuk memaparkan materi presentasi.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan mengeksplorasi tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan fitur audio pada aplikasi PowerPoint untuk membuat teks deskripsi, dan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menggunakan fitur audiovisual pada aplikasi PowerPoint untuk membuat teks deskripsi. Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan maka solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian masyarakat yaitu perlu adanya dilakukan pendampingan penguatan literasi digital melalui aplikasi PowerPoint khususnya dengan memanfaatkan fitur audio dan audiovisual dalam materi teks deskripsi. Kegiatan ini dilakukan untuk membantu siswa dalam memahami berbagai fitur yang ada di PowerPoint. Hal ini mengingat bahwa kondisi siswa yang sebagian besar belum begitu mengenal mengenai fungsi dan tata cara mengaplikasikan fitur audio dan audiovisual untuk pembuatan presentasi interaktif.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan adalah metode diskriptif kualitatif. (Anggito & Setiawan, 2018) Pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang hasilnya tidak didapatkan melalui statistik. Data berupa hasil post-test, pre-test siswa, serta hasil wawancara guru Bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura. Sumber data primer berupa siswa kelas XI-2 SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura yang berjumlah 17 orang dan Guru Bahasa Indonesia. Sumber data sekunder berupa penelitian terdahulu yang relevan terkait penggunaan media pembelajaran audio dan audiovisual PowerPoint.

Pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, pre-test dan post-test, wawancara Guru Bahasa Indonesia, serta dokumentasi hasil karya siswa. Pengabdian masyarakat dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura pada tanggal 5 November 2024. Prosedur pengumpulan data dimulai dari introduksi (perizinan, konsultasi kegiatan, dan pedataan peserta), induksi (proses pendampingan), evaluasi (pengukuran ketercapaian program), keberlanjutan program pengabdian masyarakat. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis deskripsi kualitatif dengan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, kemudian menarik kesimpulan. Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi teknik.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelatihan pendampingan pemanfaatan fitur audio dan audiovisual pada PowerPoint memberikan dampak positif bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Bahasa Indonesia menyatakan bahwa siswa sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi PowerPoint untuk presentasi. (Setiawan dkk., 2025) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan tanggapan dari siswa selama pelatihan mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengetahui adanya aplikasi PowerPoint. Tetapi belum pernah membuat presentasi PowerPoint di kelas untuk ditampilkan.

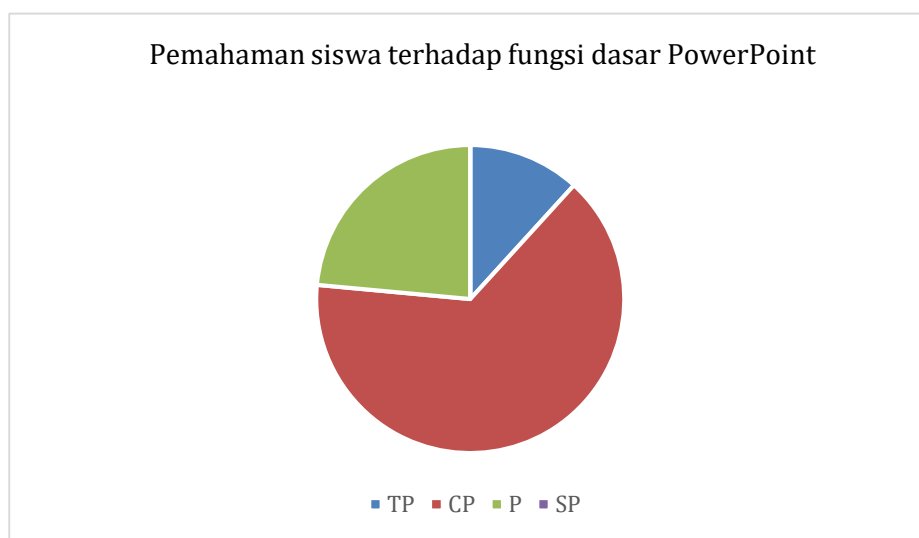


Diagram 1. Pemahaman Fungsi Dasar PowerPoint

Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa sebagian besar siswa memahami fungsi dasar PowerPoint. Hasil pre-test ditemukan bahwa frekuensi banyaknya siswa yang cukup memahami fungsi dasar PowerPoint sebesar 65% yaitu sebanyak 11 siswa. Siswa yang sudah memahami fungsi dasar PowerPoint dengan frekuensi sebesar 24% yaitu sebanyak 4 siswa. Selanjutnya, siswa yang memilih tidak paham terhadap fungsi dasar terdapat 2 siswa atau sebesar 12% dari diagram 1.

Pelatihan pembuatan presentasi interaktif dengan fitur audio dan audiovisual diadakan di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura kelas XI – 2 dengan total 17 siswa. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 5 November 2024 pukul 12.30-14.00 WIB di laboratorium komputer sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan dengan dua tahap yaitu sebagai berikut.

1. Pelatihan Pendampingan Pemanfaatan Fitur Audio PowerPoint

Pemanfaatan fitur audio sangat membantu siswa dalam membuat presentasi interaktif yang kreatif dan menarik. Fitur audio merupakan salah satu fitur pada aplikasi PowerPoint yang dapat digunakan sebagai presentasi interaktif. (Indrastoeti dkk., 2018) mengoptimalkan aplikasi PowerPoint sebagai media pembelajaran berarti memanfaatkan segala fitur yang ada secara maksimal untuk menunjang pemahaman siswa secara mendalam dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observer dan pre-test pengetahuan awal siswa menunjukkan bahwa sebagian besar belum mengetahui fitur audio pada aplikasi PowerPoint. Ditemukan data yang tersaji dalam diagram 2 berikut.

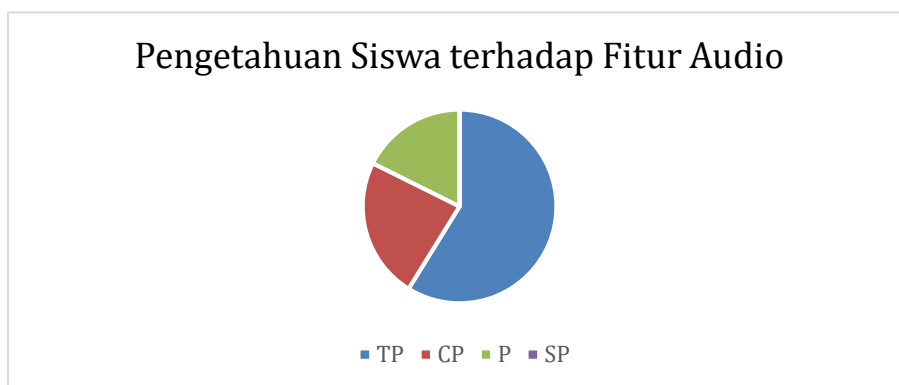


Diagram 2. Pengetahuan Awal Siswa terhadap Fitur Audio

Berdasarkan hasil pre-test kegiatan pelatihan pendampingan pemanfaatan fitur audio PowerPoint ditemukan bahwa sebesar 59% siswa tidak memahami cara menggunakan fitur audio pada presentasi interaktif melalui PowerPoint dengan sebanyak 10 siswa. Pengetahuan awal siswa yang memilih cukup paham terhadap fitur audio sebesar 24% atau sebanyak 4 siswa. Siswa yang memilih paham sebesar 18% atau sebanyak 3 orang. Dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa masih belum memahami cara pemanfaatan fitur audio pada PowerPoint.

Pembelajaran yang monoton hanya mendengarkan ceramah tidak dapat membuat siswa kreatif dan inovatif. Kolaborasi teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan oleh karena itu aplikasi PowerPoint ini memegang peran tersendiri dengan berkolaborasi terhadap fitur suara sehingga dapat menghasilkan sebuah presentasi yang interaktif dan tidak membosankan. (Permata dkk., 2021) PowerPoint sebagai aplikasi pembelajaran yang berbasis komputer atau lebih dikenal dengan nama multimedia interaktif. Hanya ada satu dua siswa yang pernah

menggunakan fitur audio namun belum memanfaatkan secara maksimal fitur-fitur tersebut ke dalam pembelajaran.

Tahapan kegiatan pengabdian dilaksanakan bermula dari memaparkan mengenai dasar-dasar dan fungsi PowerPoit secara teori dan dilanjutkan memaparkan langkah-langkah pembuatan presentasi interaktif melalui fitur audio. Siswa diminta memilih salah satu objek yang telah disediakan yaitu 3 gambar (Petani, Gunung, dan Pantai). Siswa diminta untuk menjelaskan gambar tersebut melalui teks deskripsi dengan mendeskripsikan gambaran kondisi yang ada pada gambar tersebut. Pembuatan slide PowerPoint hanya melibatkan satu slide dengan narasi dan suara untuk mendukung teks yang telah ditampilkan serta gambar sebagai ilustrasi. Penyusunan slide dilakukan sekreatif siswa sehingga menimbulkan daya tarik tersendiri saat siswa menambahkan *fitur* audio di PowerPoint. Berikut merupakan hasil karya siswa pembuatan slide PowerPoint pemanfaatan *fitur* audio.



Gambar 1. Hasil karya siswa, presentasi interaktif dengan fitur audio

Pada saat program berlangsung berdasarkan observer, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dengan perilakunya yang bertanya dan mencatat langkah-langkah pembuatan fitur audio. Namun, ada beberapa kendala yang ditemui seperti kesulitan dalam mengakses aplikasi PowerPoint di komputer sekolah dan kondisi kelas yang kurang kondusif menghambat waktu yang cukup banyak. Meskipun begitu observer membantu siswa dalam menemukan aplikasi PowerPoint yang tersembunyi di komputer dan adanya guru Bahasa Indonesia yang mengkondisikan suasana kelas.

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura pada kelas XI – 2 dapat diketahui bahwa berdasarkan hasil post-test terhadap kemampuan siswa setelah melaksanakan pelatihan dengan hasil yang disajikan pada diagram 3 berikut.

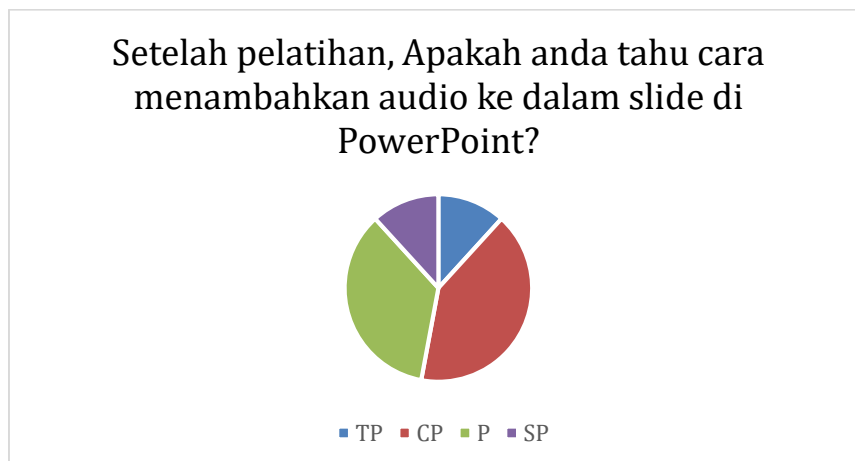


Diagram 3. Pemahaman Siswa setelah Pelatihan

Berdasarkan hasil post-test siswa dapat ditemukan sebanyak data yang tersaji dalam diagram 3. Siswa yang memilih cukup paham dengan frekuensi sebesar 41% yaitu sebanyak 7 siswa. Siswa yang memilih paham dengan frekuensi sebesar 35% atau sebanyak 6 siswa. Siswa yang memilih sangat paham dengan frekuensi sebesar 12% atau sebanyak 2 siswa. Sedangkan, siswa yang tidak paham dengan frekuensi sebesar 12% atau sebanyak 2 siswa. Sehingga berdasarkan post-test dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa memahami fitur audio pada PowerPoint. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu mengaplikasikan fitur audio untuk membuat presentasi interaktif dengan konten isi secara kreatif.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pada gambar 2 menunjukkan pelaksanaan pelatihan yang dimulai dari pemaparan teori dasar-dasar dan fungsi PowerPoint dilanjutkan dengan pemberian penugasan sebagai sarana

pelatihan langsung di laboratorium komputer sekolah. Partisipasi aktif dari siswa selama kegiatan berlangsung menjadi salah satu indikator ketercapaian atau keberhasilan program ini. Siswa tidak hanya diharapkan memahami teori tetapi juga dapat mengimplementasikan dan mempraktikkan penggunaan fitur audio dalam pembelajaran. Maka dari itu perlunya pendampingan lanjutan untuk memperdalam keterampilan siswa dalam mengetahui berbagai fitur yang ada di PowerPoint yang sangat bisa diimplementasikan dalam pembelajaran.

2. Pelatihan Pendampingan Pemanfaatan Fitur Audiovisual PowerPoint

Kegiatan pendampingan pemanfaatan fitur audiovisual dilaksanakan pada tanggal 5 November 2024 pada pukul 12.30-14.00 WIB di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura dengan target peserta siswa kelas XI - 2 dengan jumlah siswa yang hadir adalah 17 siswa. Tahap-tahap pelaksanaan dimulai dari penyampaian materi dengan mengenalkan fitur-fitur dasar dan fungsi PowerPoint, dilanjutkan praktik penugasan dan diakhiri dengan sesi diskusi dan evaluasi tindak lanjut hasil kerja siswa. Berdasarkan hasil pre-test dapat diketahui bahwa pengetahuan awal siswa mengenai fitur audiovisual sebagai berikut.

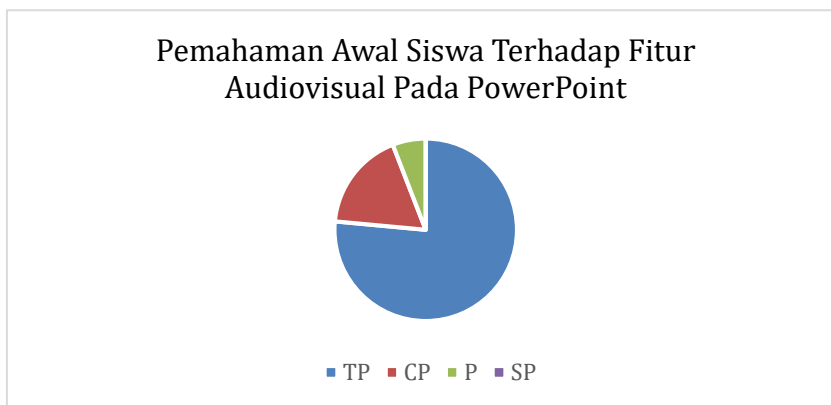


Diagram 4. Pemahaman Awal Siswa Terhadap Fitur Audiovisual

Berdasarkan diagram 4 hasil pre-test pengetahuan awal siswa, ditemukan sebanyak 76% siswa tidak memahami cara menambahkan fitur audiovisual atau sebanyak 13 siswa. Siswa yang cukup paham sebanyak 3 atau dengan frekuensi sebesar 13%. Siswa yang sangat paham sebanyak 1 atau dengan frekuensi sebesar 6%. Maka dari itu sebagian besar siswa belum memahami cara menambahkan fitur audiovisual.

Penyampaian materi dimulai dari memaparkan dasar dasar pengertian dan fungsi dasar PowerPoint dilanjutkan dengan praktik penugasan yaitu membuat presentasi audiovisual

berupa teks deskripsi. Siswa diminta untuk memilih ketiga objek gambar yang telah ditentukan yaitu gambar petani, gunung, dan pantai. Pembuatan slide PowerPoint dengan melibatkan narasi suara beserta tampilan wajah dan gambar sebagai ilustrasi visual. Penyusunan slidedilakukan dengan minimal durasi 5 menit.



Gambar 3. Hasil karya siswa, presentasi interaktif dengan fitur audiovisual

Berdasarkan pengamatan meskipun ada beberapa kendala seperti perangkat komputer yang tidak memiliki fitur kamera untuk merekam. Adapun solusi yang dilakukan dengan menggunakan handphone yang dapat digunakan untuk merekam video dengan begitu siswa berhasil menghasilkan slide interaktif yang berisi teks deskriptif disertai elemen audiovisual. Berdasarkan hasil post-test yang telah dilaksanakan dapat diketahui pemahaman siswa setelah pelaksanaan pelatihan dapat diketahui pada diagram 5 berikut.

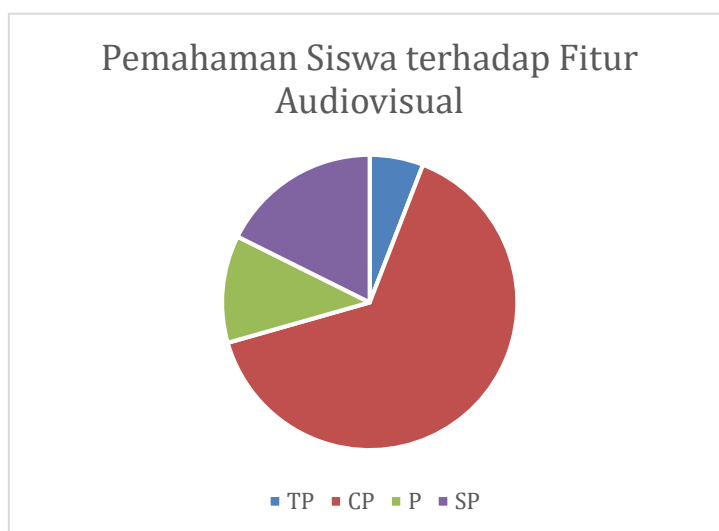


Diagram 5. Pemahaman Siswa terhadap Fitur Audiovisual

Berdasarkan diagram 5 dapat diketahui bahwa adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pemanfaatan fitur audio dan audiovisual pada

PowerPoint. Diagram 5 merupakan hasil pre-test siswa yang memilih cukup paham dengan frekuensi sebesar 65% atau sebanyak 11 siswa. Siswa yang memilih paham sebanyak 2 siswa atau sebesar 12%, Siswa yang memilih sangat paham sebanyak 3 siswa atau sebesar 18%. Siswa yang memilih tidak paham sebanyak 1 siswa dengan frekuensi sebesar 6%.



Gambar 4. Keterangan kegiatan 4A pendampingan siswa. Gambar 4B pelatihan pembuatan PowerPoint interaktif dengan fitur audiovisual

Pada gambar 4 menunjukkan kondisi saat pelaksanaan pemaparan materi mengenai fitur audiovisual. Pelaksanaan materi dipaparkan untuk menunjang pemahaman awal siswa yang kemudian disesi pelatihan, siswa mencoba membuat berdasarkan materi yang sudah dipaparkan. Berdasarkan pre-test dan posttes dapat diketahui bahwa pelatihan ini berhasil mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan pemahaman siswa mengenai pembuatan presentasi interaktif dengan menggunakan fitur audiovisual pada PowerPoint.

Program pelatihan presentasi interaktif dengan menggunakan aplikasi PowerPoint yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil peningkatan pemahaman yang cukup memuaskan dengan tercapainya tujuan yang telah dirumuskan. Program ini berhasil memberikan dampak positif bagi siswa. Seluruh tahapan kegiatan terlaksana dengan baik dan sesuai jadwal, meskipun terdapat beberapa kendala kecil yang dapat diatasi dengan kerja sama tim dan dukungan dari pihak sekolah mitra. Umpan balik yang diterima siswa menunjukkan bahwa program pelatihan ini bermanfaat dan relevan dengan kemampuan adaptasi teknologi sebagai bagian dari media pembelajaran di kelas.

Keberlanjutan program diwujudkan setelah pelaksanaan program yaitu selama 2 minggu dengan memonitoring kembali hasil kesesuaian dari pengumpulan tugas siswa. Pendampingan secara berkala melalui grup whatsapp merupakan tindak lanjut dari program pelatihan ini. Dengan demikian, diharapkan adanya dampak positif yang dapat dirasakan siswa setelah mengikuti program pelatihan ini dan dapat menerapkannya ke dalam pembelajaran untuk membuat presentasi interaktif.

SIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan aplikasi PowerPoint dilaksanakan di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura, setelah diadakan pelatihan ditemukan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan pemanfaatan fitur audio dan audiovisual pada PowerPoint yang dibuktikan dari perolehan pre-test dan post-test, tingkat pemahaman siswa menggunakan fitur audio PowerPoint yang semula 59% menjadi 88%. Selanjutnya untuk fitur audiovisual mengalami peningkatan pemahaman yang semula hanya 24% siswa yang paham setelah diadakannya pelatihan mengalami peningkatan pemahaman penggunaan fitur audiovisual menjadi 94% sehingga siswa dapat menghasilkan karya berupa presentasi interaktif melalui aplikasi PowerPoint. Selanjutnya, keberlanjutan program diwujudkan setelah pelaksanaan program yaitu selama 2 minggu dengan memonitoring kembali hasil kesesuaian dari pengumpulan tugas siswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada tim pengabdian masyarakat dan dosen pendamping Ibu Dr. Main Sufanti, M.Hum atas arahan, intruksi dan dukungan selama proses pengabdian berlangsung hingga selesai. Tanpa arahan dan dukungan serta masukan yang konstruktif pelaksanaan pengabdian ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Atika Lisamawati Nur Qoyyimah, M.Pd. selaku guru bahasa Indonesia di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura yang telah bersedia untuk diwawancarai, dan telah memberikan dukungan terhadap terlaksananya kegiatan pengabdian di SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK Kartasura. Terakhir penulis juga mengucapkan terima kasih disampaikan kepada SMA Muhammadiyah Al Kautsar PK

Kartasura karena telah memberikan izin terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Partisipasi dan kerja sama seluruh pihak sangat berarti dalam menyukseskan pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, F. F., & Sufanti, M. (2021). Pemanfaatan Google Clasroom dalam Pembelajaran Menulis Puisi Masa Pandemi Covid 19. *10*.
- Adnjani, M. D., Kurdaningsih, D. M., & Mulyadi, U. (2021). *Pendampingan Literasi Digital Kampung KB RW 2 Kelurahan Gedawang Banyumanik Kota Semarang*. 24(2).
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. Jejak Publisher.
- Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah Bersama di Era Digital: Pentingnya Literasi Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 31712–31723. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.12179>
- Fitria, L., Amelia, R., Astsaniah, A. S., Sapy, A., Taftazani, M. W., NurLaeily, T., & Amal, B. (2024). Pemanfaatan Kecerdasan Buatan Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Literasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Mahasiswa Semester 3 FKIP UNSIKA. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(2). <https://doi.org/10.23917/bppp.v6i2.7085>
- Handayani, N. A., & Assidik, G. K. (2025). Peran Platform Cerita Digital Wattpad terhadap Pembelajaran Cerpen Bahasa Indonesia dalam Perspektif Teori Perkembangan Kognitif. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(5), 8. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.8>
- Hermawan, T., Khairiani, D., Muthaminnah, Saifullah, I., & Bisri, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Terhadap Minat Belajar. *ASAS WA TANDHIM: Jurnal Hukum Pendidika & Sosial Keagamaan*, 3 (2), 87–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v3i2.2173>
- Melisa. (2024). Analisis Kesiapan Guru dalam Menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pembelajaran Kurikulum Merdeka Lisencing. *Agriculture, Ecosystems and Environment*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.56436/mijose.v3i1.304>
- Meilawati, C. M., Rahmawati, L. E., & Giyato, G. (2022). Media Strip Story untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Menulis Teks Cerita Fantasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Pendidikan*. <https://doi.org/10.23917/jptp.v1i1.975>
- Merdiana, & Emmiyati. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran: Evaluasi dan Pembaruan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 121–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p121-127>
- Fuadiah, N, F., Marhamah, M., Sari, E, F, P., Jumroh, J., & Lusiana. (2021). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SMA Karya Ibu Palembang. *Jurnal Inovasi*

- Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 152–160.
<https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.54>
- Putri, E. N., Rahmawati, L. E., Sufanti, M., & Mansoor, H. S. (2024). Teacher and Student Responses to Educational Games Based on the Fisher-Yates Shuffle Algorithm in Learning Advertising Texts, Slogans, and Posters. *KEMBARA Journal of Scientific Language Literature and Teaching*, 10(1), 100–114.
<https://doi.org/10.22219/kembara.v10i1.29715>
- Putri, H. A. W., & Assidik, G. K. (2024). Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Siswa pada Fase D. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(2), 2173–2189.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i2.3714>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
- Rismawati, A. E., Sari, S. K. M., Asyifa, S. N., & Assidik, G. K. (2024). Peningkatan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Melalui Kesenian Tari Pada Siswa kelas XII di SMKN 8 Surakarta. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, 6(1).
<https://doi.org/10.23917/bppp.v6i1.7127>
- Saripah, S., Rizkiana, P., & Lisca, S. M. (2023). Efektivitas Penyuluhan Kesehatan dengan Media Power Point dan Audio Visual terhadap Peningkatan Pengetahuan Wanita Usia Subur tentang Kanker Serviks di Wilayah Kerja Puskesmas Bayongbong Kabupaten Garut Tahun 2023. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2, 4387–4400.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55681/sentri.v2i10.1678>
- Setiawan, J., Setiawati, E., Hartati, U., Afwan, B., & Khasanah, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Digital. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 13-23.
- Setyowati, P. A., Sufanti, M., & Etika Rahmawati, L. (2024). Pemanfaatan Perplexity.ai sebagai Instrumen Asesmen Diagnostik Produk Puisi Kelas VIII SMP. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 9(2), 132–149. <https://doi.org/10.23917/cls.v9i2.6675>
- Siagiyanto, B. E., Thresia, F., Faliyanti, E., & Qomar, A. H. (2025). Implementasi Gamification dan Edutainment dalam Pendampingan Guru Bahasa Inggris SMK Kota Metro untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Berdiferensiasi. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 214-222.
- Startyaningsih, T., Handayani, A., & Rahmawati, D. (2024). *Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*. 6(3).
- Stavinibelia, E Panggabean, T., Saepuloh, A., Fitriana, S., Kadiyo, & Ahyani, E. (2024). Pelatihan Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran. *Journal of Human And Education*, 4, 84.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jh.v4i3.859>

Wahyudi, A. B., Sufanti, M., Prabawa, A. H., Rahmawati, L. E., Pratiwi, D. R., Purnomo, E., Noviana, S. T., & Febriyanti, R. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pelatihan Microsoft PowerPoint di SMK Muhammadiyah. *Warta LPM*, 363–374. <https://doi.org/10.23917/warta.v26i3.1717>