

Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif (Android Application) Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul

Mohamad Sobirin^{1✉}, Vannesa Anggun Dewanthi², Dwi Aprilia Indriani³, Retno Tri Handayani⁴

¹²³⁴Universitas Muria Kudus

✉Penulis Korespondensi:

E-mail: mohamadsobirin654@gmail.com (Mohamad Sobirin) ✉

Article History:

Received: 16 Januari 2024

Revised: 23 Januari 2024

Accepted: 30 Januari 2024

Abstrak: Pendidikan penting dalam membentuk pola pikir dan perilaku manusia. Kualitas pendidikan di Indonesia, terutama di tingkat dasar, memengaruhi perkembangan negara dan fokus pada pembentukan karakter siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis Aplikasi Android Powerpoint dapat meningkatkan motivasi siswa. Pelatihan ini dilaksanakan di MI Negeri Kudus sebagai salah satu program kerja KKN Universitas Muria Kudus dalam mengembangkan pembelajaran yang interaktif untuk menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pelatihan ini bertujuan untuk menginspirasi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Metode pengembangan menggunakan model ADDIE dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasilnya adalah pengembangan media aplikasi interaktif yang berhasil, mendukung pembelajaran daring dan penggunaan teknologi oleh guru.

Keywords:

Pembelajaran; Multimedia Interaktif; Powerpoint; Sekolah Dasar; Aplikasi Android; KKN

Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena dapat signifikan mengubah pola pikir dan perilaku. Pendidikan bukan hanya aktivitas rutin tanpa tujuan dan perencanaan yang matang, tetapi usaha sadar dan terencana (Atiah, 2020). Terutama di sekolah, pendidikan memiliki peran sentral dalam meningkatkan pengetahuan dan kecerdasan masyarakat serta perkembangan bangsa (Mustadi, 2020). Kualitas pendidikan di Indonesia, termasuk di tingkat dasar, sangat memengaruhi perkembangan negara (Hasbi, 2021). Sekolah dasar mempersiapkan siswa untuk langkah selanjutnya dan fokus pada pembentukan karakter unggul (Fardiansyah, 2022). Pendidikan di sekolah adalah tahap kedua setelah pendidikan keluarga dan penting dalam pengembangan anak (Mawati et al., 2023). Ulfah (2019) mengemukakan bahwa pembelajaran yang baik di sekolah dapat memberikan dampak besar pada pengembangan potensi siswa.

Pembelajaran sangat penting dalam pendidikan, didukung oleh berbagai faktor termasuk perkembangan teknologi dan penggunaan media yang menarik (Syafriaedi, 2020;

Ramdani et al., 2021). Teknologi digunakan untuk mempermudah pemahaman peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar dengan materi yang menarik (Anggraeny et al., 2020). Media pembelajaran juga merangsang minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa serta berdampak pada aspek psikologis mereka (Zagoto et al., 2019). Pembelajaran harus menarik agar siswa antusias (Anggraeny et al., 2020), dan guru perlu memiliki keterampilan untuk mengatur pembelajaran dengan efisien, menginspirasi, dan menciptakan pengalaman menyenangkan (Farida et al., 2023). Kurangnya penggunaan media oleh guru yang hanya mengandalkan buku sebagai sumber materi bisa menyebabkan kesulitan siswa (Masykur et al., 2018). Untuk mengatasimasalah ini, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang ekonomis dan memiliki keterampilan dalam pembuatan media (Gulo & Harefa, 2022).

Media adalah alat untuk menyampaikan pesan yang memiliki potensi untuk memengaruhi pemikiran, perasaan, perhatian, minat, dan proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Trisiana et al., 2020). Media yang dipilih harus sesuai agar dapat menggugah minat siswa, berfungsi secara efektif dan efisien, serta menyampaikan materi atau objek pembelajaran dengan jelas (Meretha et al., 2020). Media pembelajaran lazimnya hanya digunakan oleh guru saat menyajikan materi dengan tujuan untuk menjelaskan materi yang sulit dipahami atau materi yang sebelumnya bersifat abstrak, sehingga menjadi lebih mudah dimengerti (Rahmawati, 2019). Media pembelajaran interaktif menciptakan pengalaman belajar mirip situasi nyata, memudahkan pemahaman. Ini meningkatkan motivasi siswa merespons materi guru (Mutmainnah, 2018). Media pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai variasi di antaranya animasi komik bergambar, media berbasis komputer (power point) audio visual, dan multimedia interaktif (Ulfa & Rozalina, 2019). Multimedia interaktif adalah kombinasi berbagai elemen media yang meliputi teks, gambar, grafis, animasi, audio, dan video, serta menggunakan metode interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang mirip dengan situasi di dunianya yang dapat dinikmati oleh siswa (Nata & Putra, 2021).

Sistem pendidikan perlu mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi yang sesuai dengan perkembangan pendidikan. Hasil belajar yang optimal dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk model pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan media pembelajaran (Anggun et al., 2018). Pembelajaran dapat ditingkatkan dengan teknologi, baik dalam kelas maupun online. Teknologi berkembang pesat seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan digunakan secara luas (Arifin & Setiawan, 2020). Oleh karena itu, seorang guru harus memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media atau alat bantu mengajar. Penggunaan media ini menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk meningkatkan minat belajar siswa (Supriyono, 2018). Dalam konteks ini, pendidik dan peserta didik perlu beradaptasi dan berinovasi dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Ahmed et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan para guru di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul, terungkap bahwa pembelajaran di sekolah tersebut masih terbatas dalam pengembangan media interaktif berbasis aplikasi, terutama dalam pemanfaatan teknologi informasi. Penggunaan media pembelajaran seperti PowerPoint oleh guru-guru di MI Negeri Kudus belum dioptimalkan dengan baik. Pembelajaran di sana masih bersifat konvensional dan

penggunaan media pembelajaran cenderung kurang inovatif dan monoton, yang mengakibatkan kurangnya minat siswa untuk mengikuti dan fokus dalam proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, tim KKN Prambatan Kidul berkomitmen untuk membantupara guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dankreatif, dengan tujuan agar para siswa dapat lebih tertarik dan berpartisipasiaktif dalam proses belajar mereka. Dengan lebih mengarah kepada pemanfaatan terhadap informasi teknologi, yang mana hal ini memiliki pengaruh yang besar yang dapat membangun pendidikan menjadi lebih baik (Pujiani et al., 2020).

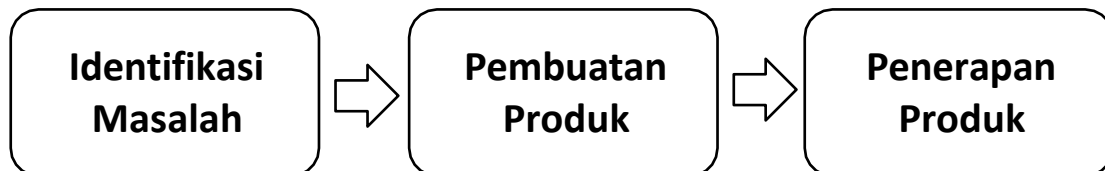
Berdasarkan permasalahan diatas, tim KKN Prambatan Kidul melakukan pengabdian masyarakat berupa pelatihan terhadap guru di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul dan mengembangkan media pembelajaraninteraktif berbasis Powerpoint yang kemudian diubah menjadi Aplikasi Android untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini dilakukan karena dalam pengajaran mengharuskan guru untuk mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar (Ayu et al., 2021). Salahsatu teknologi informasi yang bisa dikembangkan ialah Micrsosoft Powerpoint. Microsoft PowerPoint adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan Anda untuk membuat mediapembelajaran interaktif (Akbar, 2022). Microsoft PowerPoint mampu membantu mengembangkan permainan yang bersifat interaktif sebagai media belajar yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Puspitarini et al., 2019). Powerpoint dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena fasilitas yang terdapat di dalamnya mampu mendukung terciptanya interaksi antara siswa dengan media pembelajaran. Powerpoint dapat menjadi sebuah multimedia yang interaktif apabila dibuat sesuai prosedur dan dibantu oleh VBA (Anomeisa& Ernaningsih, 2020). VBA adalah bahasa pemrograman berbasis objek untuk memudahkan proses pekerjaan sehari-hari pada Microsoft excel(Prayoga, 2021). Dengan memanfaatkan program dan teknologi yang berkembang pada jaman sekarang, dengan ditambahi penggunaan aplikasiyang mudah diakses akan tercipta media pembelajaran bagi siswa yang tentunya inovatif dan tidak membosankan untuk siswa.

Pelatihan ini bertujuan untuk menginspirasi guru di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul agar lebih aktif memanfaatkan teknologi, seperti gadget, dalam pembelajaran. Saat ini, siswa sudah sangat akrab dengan gadget untuk hiburan, tetapi belum sepenuhnya memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peran guru sebagai pembimbing danfasilitator sangat penting dalam membimbing siswa dalam menggunakan teknologi dengan bijak. Pelatihan ini juga bertujuan untuk membantu gurumerencanakan pembelajaran dengan baik dan sistematis, sehingga tujuan pendidikan yang diharapkan dapat tercapai. Kami melakukan pelatihan ini sebagai bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata di Desa Prambatan Kidul, khususnya di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul. Harapannya, hal ini akanmendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pendidikan dimasa depan dapat tercapai dengan lebih baik.

Metode

Pelaksanaan dalam pengabdian masyarakat ini menggunakan metode yang digunakan guna meningkatkan pengetahuan pembuatan media pembelajaran (Minardi & Akbar, 2020).

Ada 3 tahap, yakni 1) mengidentifikasi masalah, dengan melakukan observasi, wawancara dan memberikan kuesioer terhadap sasaran. Adapun sasaran pelatihan ini ialah guru dan siswa MI Negeri Kudus Prambatan Kidul, 2) tahap pembuatan produk, setelah mengidentifikasi masalah yang terjadi MI Negeri Kudus tim mendapat sebuah data yang nanti mampu diolah dan dijadikan bahan guna penunjang pembuatan produk tersebut, dan 3) tahap penerapan, yang terakhir menerapkan produk tersebut kepada siswa agar nanti mampu diketahui bagaimana hasil dari produk tersebut, mampu mencapai tujuan pebelajaran atau masih perlu evaluasi.



Gambar 1 Gambar Alur Tahapan Kegiatan

Pada tahap pertama, tim KKN mengidentifikasi masalah dengan menggunakan tiga metode pengumpulan data: observasi, wawancara, dan kuesioner (Sappaile et al., 2023). Observasi merupakan kegiatan yang melibatkan seluruh indera untuk memahami kondisi dan situasi di sekolah tersebut (Anufia & Alhamid, 2019). Observasi dilakukan pada tanggal 4 September 2023 di MI Negeri Kudus, Prambatan Kidul, Selanjutnya, tim KKN melakukan wawancara dengan para guru di sekolah tersebut untuk mendapatkan data yang akurat. Data yang kami peroleh menunjukkan bahwa meskipun guru telah menyediakan berbagai jenis media pembelajaran, baik offline maupun online, mereka masih menghadapi kendala dalam mengembangkannya agar lebih menarik dan efektif bagi siswa. Wawancara ini telah dipersiapkan dengan matang, termasuk pertanyaan dan respons yang teliti, sesuai dengan pendapat Artha & Putra (2021) bahwa wawancara adalah metode pengumpulan data yang sistematis. Selain itu, tim KKN juga menggunakan metode kuesioner, yaitu memberikan daftar pertanyaan tertulis kepada responden, untuk melengkapi proses pengumpulan data secara efektif.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development, R&D) dengan tujuan menciptakan produk khusus dan menguji tingkat keefektifannya (Sugiyono, 2019). Penelitian ini mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima langkah: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Suryani, 2018). Model ADDIE memiliki keunggulan karena selalu dimulai dengan tahap evaluasi, sehingga memungkinkan untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesalahan atau kekurangan sejak awal (Mesra, 2023). Penggunaan metode R&D dan model ADDIE dalam pelatihan pembuatan aplikasi bersama guru bertujuan untuk menjalankan proses pembuatan produk secara sistematis yang dapat terkontrol dan dapat berkembang dengan baik di masa depan. Hal ini dimulai dengan analisis kebutuhan materi, dilanjutkan dengan persiapan perangkat lunak, seperti Ms. Powerpoint, iSpring, dan Web APKBuilder v4.0. Metode ini juga bermanfaat untuk memvalidasi produk yang telah dibuat sehingga saat penerapannya dapat berjalan dengan lancar dan efektif.

Subjek penelitian pengembangan ini terdiri dari 20 siswa kelas IV yang dipilih sebagai sampel menggunakan teknik pengambilan sampel acak (random sampling). Random sampling adalah metode pengambilan sampel di mana setiap anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih sebagai sampel (Arieska & Herdian, 2018). Tim KKN memilih siswa kelas IV sebagai subjek berdasarkan arahan dari Kepala Sekolah MI Negeri Kudus yang telah kami kunjungi. Selain siswa, guru juga menjadi subjek penelitian ini, mereka akan membantu dalam memberikan pelatihan pembuatan aplikasi sehingga mereka dapat mengembangkannya sesuai dengan materi yang diinginkan. Setelah produk ini disetujui oleh validator sebagai layak, maka dapat diluncurkan atau diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil

Hasil yang diperoleh dari data di atas bahwa Multimedia Interaktif (Aplikasi Android) berbasis Powerpoint ini dikembangkan sebagai respon terhadap kebutuhan di lapangan akan suatu alat pembelajaran alternatif yang memiliki daya tarik bagi siswa, serta membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran. Sebelum diterapkannya produk ini tahap penerapan pada pembelajaran, terlebih dahulu produk ini harus diuji validitasnya. Apakah produk ini layak untuk diimplikasikan terhadap siswa dalam pembelajaran. Tujuan dilakukannya uji validitas pengembangan media aplikasi interaktif adalah untuk menguji tingkat kelayakan terkait penggunaan media aplikasi interaktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan Media Interaktif dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan ADDIE, yang merupakan salah satu pendekatan desain pembelajaran yang sistematis (Safitri & Aziz, 2022). Proses pengembangan media aplikasi interaktif ini melibatkan lima tahapan yang komprehensif. Pada setiap tahapan dilaksanakan untuk memperbaiki produk pengembangan baik dari segi isi mata pelajaran, desain pembelajaran dan media pembelajaran supaya produk yang dikembangkan baik dipergunakan oleh siswa. Adapun tahapan-tahapan tersebut sebagai berikut.

1. Tahap Analisis (Analysis)

Pertama tahap Analisis, pada tahap ini ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran, siswa di SD/MI di Prambatan Kidul masih kurang antusias dalam pembelajaran karena pembelajaran yang kurang menarik. Analisis ini juga melalui proses pengumpulan informasi untuk pengembangan ini dilakukan melalui wawancara, observasi, dan kuesioner. Sehingga dapat diperoleh data terkait kondisi pembelajaran di MI Negeri Kudus, bahwa guru disana masih kurang dalam mengembangkan media dan memanfaatkan teknologi seperti Microsoft Powerpoint.

Data yang kami peroleh menunjukkan bahwa meskipun guru telah menyediakan berbagai jenis media pembelajaran yang beragam, baik offline maupun online, mereka masih menghadapi kendala dalam mengembangkannya agar lebih menarik, inovatif, dan efektif bagi siswa. Dari analisis tersebut tim KKN, sebelum membuat produk Aplikasi Android ini terlebih dahulu harus mempersiapkan : (1) Pokok bahasan, yang sesuai dengan

kebutuhan pembelajaran, (2) memilih gambar atau animasi yang mudah menggambarkan materi yang disampaikan dalam video pembelajaran interaktif agar tidak terjadi *miss-konsepsi* yang diakibatkan oleh visualisasi yang kurang tepat, dan (3) Menentukan perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam penyusunan video pembelajaran interaktif berbasis gawai, iSpring, Web APK Builder &HTMLvideo.



Gambar 2 Observasi dan Foto Bersama MI Negeri Kudus Prambatan Kidul

2. Tahap Desain (Design)

Tahap kedua yaitu tahap desain. Pada tahap ini hal yang dilakukanyaitu Pemilihan dan penetapan software yang akan digunakan untuk membuat media interaktif ini diantaranya yaitu menggunakan aplikasiPowerPoint, Ispring & Web APK Builder v4.0. Pada media pembelajaran terdapat beberapa masukan di antaranya yaitu : (1) Warna background sebaiknya ditambah background berwarna namun agak transparant agar tulisan lebih jelas (2) Ditambahkan menu video interaktif agar lebih aplikatif.



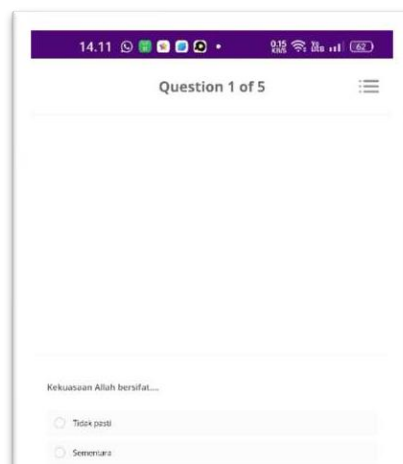
Gambar 3 Tampilan Multimedia Interaktif

Desain yang diberikan haruslah menarik bagi siswa agar menumbuhkan minat dan semangat belajar siswa. Hal tersebut tentunya sudah ada didalam Powerpoint serta VBA-nya. Juga bisa ditambah dengan pemanfaatan-perangkat lain yang dapat mendukung terciptanya karya yang inovatif dan kreatif bagi siswa.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) Mengembangkan Powerpoint menjadi aplikasi android yang mencakup materi, gambar, animasi, serta quiz, 2) Pengumpulan bahan dan materi, Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan-bahan dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif seperti materi, gambar, teks, audio, dan animasi.

Selain itu karena dari Powerpoint masih terbatas dan belum dapat menjadikan Multimedia Interaktif ini diakses melalui gawai pribadi selain Laptop. Karena masih diperlukan perangkat lunak lain seperti Web APK Builder dan iSpring untuk menjadikan produk ini dapat diakses melalui Handphone dan juga memiliki fitur Quiz dalam Multimedia Interaktif ini.



Gambar 4 Tampilan Multimedia Interaktif dan Quiz yang diakses di Handphone



Gambar 5 Tampilan Multimedia Interaktif dan Quiz yang diakses di Handphone

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap keempat yaitu tahap implementasi. pada tahap implementasi, kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) uji validasi produk oleh para ahli yang diantaranya Kepala Sekolah SD/MI di Prambatan Kidul, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. (2) uji coba produk meliputi uji coba perorangan yang terdiri dari tiga orang siswa dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari lima orang siswa. Tujuan dilakukannya penilaian ahli dan uji coba produk yaitu untuk mengetahui kemenarikan, efektifitas produk dan kelayakan produk media aplikasi interaktif yang telah dikembangkan.

Ujicoba yang dilakukan terhadap siswa mendapat respon yang baik dan menggembarikan. Siswa senang dan memang baru pertama kali mendapat pembelajaran dengan media seperti ini. Terlebih media ini dapat diakses melalui Smartphone pribadi yang dapat diakses tanpa menggunakan internet.



Gambar 6 Penerapan kepada siswa MI Negeri Kudus

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah evaluasi data yang didapatkan pada tahap implementasi (validitas ahli, uji coba perorangan, dan kelompok kecil). Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses menyediakan dan menggunakan informasi untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan dalam rangka meningkatkan kualitas produk atau program pembelajaran (Aeni dan Yusupa, 2018). Evaluasi formatif bertujuan untuk menilai produk media aplikasi interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan pada tahapan-tahapan tersebut, maka pengembangan media aplikasi interaktif dengan menerapkan model ADDIE dikatakan berhasil.



Gambar 7 Pelatihan dan Penerangan terhadap Guru MI Negeri Kudus

Informasi yang disampaikan selama pelatihan tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi para guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga menjadi alternatif solusi yang sangat berarti dalam mendukung kelancaran kegiatan belajar daring. Kendati proses belajar dilakukan secara online, guru tetap memiliki kemampuan untuk mengawasi dan membimbing siswa secara efektif. Hal ini tidak hanya memberikan nilai positif pada pelatihan ini, tetapi juga mendorong para guru di MI Negeri Kudus Prambatan Kidul untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi, seperti gadget, dalam proses pembelajaran. Harapan kami adalah bahwa pengembangan media ini akan memberikan banyak manfaat di masa depan, membantu mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif, dan membawa perubahan positif dalam dunia pendidikan.

Diskusi

Pada awalnya media pembelajaran di SD/MI di Prambatan Kidul sudah tersedia dan berjalan. Tim KKN berdiskusi dengan Kepala Sekolah MI Negeri Kudus di desa Prambatan Kidul untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai materi yang diinginkan dan disetujui dari sekolah yang sudah didatangi. Dengan disetujuinya kehadiran tim KKN di instansi tersebut memudahkan tim untuk bisa melakukan pelatihan pengembangan multimedia interaktif (aplikasi android) berbasis Powerpoint, guna memotivasi guru untuk bisa memanfaatkan teknologi informasi agar nantinya mampu membuat dan mengembangkan media yang interaktif dan inovatif untuk pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Ditemukan bahwa kurangnya pemanfaatan media digital yang bersifat interaktif dalam proses pembelajaran, siswa di SD/MI di Prambatan Kidul masih kurang antusias dalam pembelajaran karena pembelajaran yang kurang menarik.

Pemilihan dan penetapan software yang akan digunakan untuk membuat media interaktif diantaranya menggunakan aplikasi PowerPoint, Ispring & Web APK Builder v4.0. Pengembangan kegiatan yang dilakukan yaitu: 1) Mengembangkan Powerpoint menjadi aplikasi android yang mencakup materi, gambar, animasi, serta quiz, 2) Pengumpulan bahan dan materi, Kegiatan yang dilakukan yaitu mengumpulkan bahan-bahan dasar yang akan digunakan untuk mengembangkan multimedia interaktif seperti materi, gambar, teks, audio, dan animasi.

Pengakuan/Acknowledgements

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif (Android Application) Berbasis Powerpoint telah selesai dijalankan dan penulis mengucapkan terima kasih pada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muria Kudus yang telah banyak memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Terimakasih kepada tim KKN Desa Prambatan Kidul, Dosen Pembimbing Lapangan, Bapak/Ibu guru MI Negeri Kudus dan Peserta didik MI Negeri Kudus yang terlibat dan telah konsisten dalam kegiatan ini. Penulis menyadari bahwa pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang mengusung tema Multimedia Interaktif (Android Application) Berbasis Powerpoint ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis siap untuk menerima masukan atau saran agar kegiatan selanjutnya dapat berjalan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ahmed, S., Shehata, M., & Hassanien, M. (2020). *Emerging faculty needs for enhancing student engagement on a virtual platform*. MedEdPublish, 9, 75.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). *Model media pembelajaran e-komik untuk SMA*. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(1), 43-59.
- Akbar, M. I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran PAI Materi Macam-Macam Sujud Dengan Memaksimalkan Power Point Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Enrekang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Anggun, D. P., Alberida, H., & Ardi. (2018). *Pengaruh Penggunaan Papan Buletin dalam Model Pembelajaran Aktif Tipe Index Card Match (ICM) terhadap Kompetensi Kognitif Siswa SMA*. JEMST, 1(2), 34–39.
- Anomeisa, A. B., & Ernaningsih, D. (2020). *Media Pembelajaran Interaktif menggunakan PowerPoint VBA pada Penyajian Data Berkelompok*. Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, 05(01), 17–31. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jpmr/article/view/10635>.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen pengumpulan data*.

- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). *Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif*. Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang, 6(2).
- Arifin, M. Z., & Setiawan, A. (2020). *Strategi belajar dan mengajar guru pada abad 21*. Indonesian Journal of Instructional Technology, 1(2).
- Artha, I. M. A. W., & Putra, D. B. K. N. S. (2021). *Pengembangan Media Audio Visual Dengan Model Analysis Design Development Imlementation Evaluation Pada Muatan IPA Kelas IV SD Negeri 2 Pejeng Tahun Ajaran 2020/2021*. Jurnal Edutech Undiksha, 9(1), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32974>
- Atiah, N. (2020). *Pembelajaran Era Disruptif Menuju Masyarakat 5.0*. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). *Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi*. Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), 49–55.
- Fardiansyah, H. (2022). *Manajemen Pendidikan (Tinjaun Pada Pendidikan Formal)*. Bandung: Widina Media Utama.
- Farida, A., Rois, S., & Ahmad, E. S. (2023). *Sekolah yang Menyenangkan: metode kreatif mengajar dan pengembangan karakter siswa*. NuansaCendekia.
- Hasbi, I. (2021). *Administrasi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktik)*. Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Masykur, R., Aulia, L.R., & Sugiharta, I. (2018). *Microsoft Powerpoint pada Aplikasi Android dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis*, Jurnal Matematika dan Pembelajaran. 6(2), 265-273.
- Meretha, D. E., Yustina Hapida, & Muhammad Anas Widhya. (2020). *Modul Pengayaan untuk Kelas SMA/MA Kelas X Semester II: Pencemaran Lingkungan akibat Eksploitasi Batubara di Kecamatan Sungai Lilin (Vol. 1)*. NoerFikri.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD*. E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Mustadi, A. (2020). *Landasan pendidikan sekolah dasar (Vol. 174)*. UNY Press.
- Mutmainnah. (2018). *Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 5(2):123–30.
- Nata, I. K. W., & Putra, D. K. N. S. (2021). *Media Pembelajaran Multimedia Interaktif pada Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2), 227-237.

- Pujiani, T., Nisa, K., & Soali, M. (2020). *Pelatihan TOEFL online melalui media youtube untuk santri pondok pesantren darussalam purwokerto*. Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1(2), 16- 22.
- Puspitarini, Dwi, Y., & Hanif, M. (2019). *Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School*. Anatolian Journal of Education, 4(2): 53–60.
- Rahmawati, P., Aini, K., Riswanda, J., & Aisyah, N. F. (2019). *Review : BERPIKIR KRITIS*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi. 2019, 39–43.
- Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). *Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring*. Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(02), 425-436.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). *Addie, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning*. Jurnal Pendidikan Dasar, 3(2), 51-59.
- Sappaile, B. I., Palalas, E., Huzaefah, O., & Simalungun, U. (2023). *Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan Saintifik dengan Bantuan Aplikasi Geogebra untuk Siswa Kelas VIII SMP*. 7, 9872– 9878.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. SD. 2(1), 43– 48.
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/6262>.
- Suryani, N., Setiawan A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). *Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian (H. Wijayati (ed.))*. UNISRI Press.
- Ulfa, K., & Rozalina, L. (2019). *Pengembangan media pembelajaran monopoli pada materi sistem pencernaan di SMP*. Bioilmi: Jurnal Pendidikan, 5(1), 10-22.
- Ulfah, U. (2019). *Peran Konselor Dalam Mengembangkan Potensi Peserta Didik*. Jurnal Tahsinia, 1(1), 92–100.
- Zagoto, M. M., Yarni, N., & Dakhi, O. (2019). *Perbedaan Individu dari Gaya Belajarnya Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran*. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2(2), 259-265.