

IMPLEMENTASI METODE PRESENTASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI MAHASISWA DALAM PEMBELAJARAN

(Ina Machla Asafila¹), (Radino²), (Eva Latipah³)

(1PAI FITK UIN Sunan Kalijaga)

(2 PAI FITK UIN Sunan Kalijaga)

(3 PAI FITK UIN Sunan Kalijaga)

¹23204012029@student.uin-suka.ac.id, ²radino@uin-suka.ac.id,

²eva.latipah@uin-suka.ac.id

ABSTRACT

Penelitian ini mengkaji mengenai implementasi metode presentasi interaktif yang bertujuan untuk mengetahui implementasi metode presentasi interaktif untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran, kekurangan dan kelebihan metode presentasi interaktif serta implikasi dari diterapkannya metode presentasi interaktif pada mahasiswa dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini memakai metode kualitatif-deskriptif melalui studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi praktik penerapan metode presentasi interaktif secara mendalam dan spesifik dalam konteks perguruan tinggi ini. Dua sumber data yang digunakan yakni sumber data primer meliputi mahasiswa semester 2 dan untuk sumber data sekunder yaitu berbagai literatur yang berkaitan dengan metode presentasi interaktif. Adapun teknik pengumpulan data yaitu melalui wawancara, observasi serta dokumentasi. Selanjutnya analisis data dengan metode analisis tematik Berdasarkan hasil temuan menunjukkan bahwa mahasiswa semester 2 Implementasi metode presentasi interaktif mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran. Antusias mahasiswa dalam bertanya, menyanggah, menjawab dan memberikan tambahan materi. Metode presentasi interaktif sangat mempengaruhi motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Namun, dalam implementasinya masih ada beberapa kendala yaitu pemateri yang tidak menguasai materi sehingga apa yang disampaikan tidak dapat dipahami serta keterbatasan alat atau perangkat yang dibutuhkan dalam presentasi, kurangnya pengetahuan dalam menggunakan teknologi dan kurangnya soft skill dalam membuat tampilan presentasi.

Keywords: Implementasi; presentasi interaktif; Partisipasi

ABSTRAK

This study examines the implementation of interactive presentation methods which aims to determine the implementation of interactive presentation methods to increase student participation in learning, the disadvantages and advantages of interactive presentation methods and the implications of applying interactive presentation methods on students in the learning process. This study uses a

qualitative-descriptive method through a case study allowing researchers to explore the practice of implementing interactive presentation methods in depth and specifically in the context of this college. Two data sources are used, namely primary data sources including 2 semester students and for secondary data sources, namely various literature related to interactive presentation methods. The data collection techniques are through interviews, observation and documentation. Furthermore, data analysis with the method thematic analysis Based on the findings, it shows that semester students 2 The implementation of interactive presentation methods is able to increase student participation in learning. Student enthusiasm in asking, refuting, answering and providing additional material. The interactive presentation method greatly affects the motivation to participate in learning. However, in its implementation there are still some obstacles, namely presenters who do not master the material so that what is conveyed cannot be understood and the limitations of the tools or devices needed by the students.

Kata Kunci: Implementation; interactive presentation; participation

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi paling penting pada era digital saat ini dalam mengembangkan sumber daya manusia. Dengan seiring perkembangan zaman yang berkembang pesat, berbagai upaya dan kegiatan dilakukan demi mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik. "Fungsi penyelenggaraan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak bangsa serta peadaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa"(Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal

3), 2003). Kegiatan pembelajaran dikelas, seorang mahasiswa dituntut untuk dapat berkomunikasi, baik secara produktif maupun reseptif. Bahkan ini menjadi tuntutan pembelajaran di era digital saat ini yaitu dengan adanya inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

Belajar merupakan sebuah proses yang berpacu pada proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi serta aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya. Semakin tinggi kegiatan belajar mahasiswa maka semakin tinggi pula peluang berhasilnya pengajaran (Sudjana, 2005). Untuk dapat meningkatkan partisipasi belajar mahasiswa

diperlukan sebuah metode yang tepat. (Sagala, 2005) menyatakan bahwasannya model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Sedangkan (Supriyono, 2011) mengemukakan model pembelajaran merupakan pola yang digunakan sebagai dasar untuk Menyusun pembelajaran di kelas maupun totarial. Menurut (Arsyad, 2020) media pembelajaran yang efektif mampu memberikan peningkatan terhadap pemahaman siswa dan menjadikan proses pembelajaran lebih terlihat menarik. Pada tingkatan Pendidikan tinggi, mahasiswa bukan hanya memahami materi, namun juga mempunyai kemampuan dalam beradaptasi pada berbagai media dan metode pembelajaran moder

Selain itu, minat belajar juga sangat mempengaruhi keberhasilan belajar mahasiswa. Minat belajar merupakan dorongan

atau rasa ingin seseorang dalam ikut serta aktif dalam proses pembelajaran yang di ikuti dengan rasa ketertarikan dengan materi yang diajarkan (Putri & Ramadhan, 2023). Mahasiswa yang aktif ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dan mencari materi tambahan untuk memperdalam pengetahuan mereka adalah mahasiswa yang memang mempunyai minat belajar yang tinggi. Oleh sebab itu, usaha dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa menjadi fokus primer dalam merancang strategi pembelajaran termasuk melalui inovasi media dan metode penyampaian baik dari mahasiswa maupun dosen. Pendapat (Qanitat, 2022) mengemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan sebuah cara yang digunakan dalam menerapkan rencana belajar yang telah dirancang melalui kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Metode pembelajaran merupakan tahapan yang digunakan untuk berinteraksi antara peserta didik dan pendidik

dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan sesuai dengan materi dan mekanisme metode pembelajaran (Darmadi, 2017) dalam (Lufri et al., 2020). Tujuh macam metode pembelajaran yang kerap digunakan pada saat kegiatan pembelajaran: (1) metode ceramah (2) diskusi (3) tanya jawab (4) demonstrasi (5) eksperimen (6) resume (7) karyawisata (Sephiana & Meilan, 2022). Dalam hal ini model dan metode pembelajaran saling berkaitan satu sama lain dalam mempengaruhi minat belajar mahasiswa. Dalam hal ini metode presentasi interaktif hadir untuk mendorong partisipasi aktif mahasiswa dengan diskusi, tanya jawab, atau pemecahan masalah dalam kelompok. Metode ini dikatakan berhasil jika adanya interaksi antara dosen dengan mahasiswa serta antara mahasiswa dengan mahasiswa itu sendiri (Biggs & Tang, 2011).

Menurut hasil studi (Santoso, 2020) metode presentasi yang bersifat interaktif mampu meningkatkan perhatian

dan minat mahasiswa, karena mereka merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Namun fakta di lapangan menunjukkan bahwasannya masih banyak pembelajaran yang menggunakan metode metode presentasi statis yang menyebabkan mahasiswa kehilangan minat dan motivasi belajar serta tidak mampu mengembangkan berpikir kritis dan kreatif (Kearney & Schuck, 2005). Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang bagaimana implementasi metode presentasi interaktif dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran terutama dalam konteks pembelajaran di era digital ini. Dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana metode presentasi interaktif dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran. Dari penjelasan diatas, maka peneliti mencoba memaparkan dalam penelitian ini mengenai bagaimana implementasi metode presentasi interaktif dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran

terutama dalam konteks pembelajaran di era digital saat ini.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi Kasus untuk menggali secara mendalam persepsi mahasiswa semester 2 tentang implementasi metode presentasi interaktif untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran. Penelitian kualitatif dipilih karena bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam berdasarkan sudut pandang partisipan dan situasi kontekstual di lapangan (Creswell, 2014). Penelitian ini menggunakan desain studi kasus karena berfokus pada satu lokasi tertentu, yaitu UIN Sunan Kalijaga. Desain studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi praktik implementasi metode presentasi interaktif secara mendalam dan spesifik dalam konteks madrasah ini. Partisipan penelitian adalah mahasiswa yang aktif terlibat dalam proses belajar mengajar. Sumber data yang digunakan ada 2 yakni sumber data primer meliputi

mahasiswa dan untuk sumber data sekunder yaitu berbagai literatur yang berkaitan dengan metode presentasi interaktif. Teknik pengumpulan data yaitu dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis tematik (Braun, V., & Clarke, 2006), di mana data dikoding untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Metode pembelajaran merupakan cara dalam menyajikan materi pelajaran yang dilaksanakan oleh pengajar atau pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri peserta didik dalam usaha mencapai tujuan (Sutikno, 2009). Menurut (Triwidodo & Kristanto, 2004) presentasi merupakan bentuk laporan lisan mengenai suatu fakta tertentu kepada komunikan. Sedangkan menurut (Sutomo, 2007) presentasi merupakan kegiatan aktif dimana pembicara menyampaikan dan mengkomunikasikan gagasan serta informasi kepada sekelompok

pendengar. Dari pernyataan tersebut dapat ditakl benang merah bahwasannya presentasi merupakan kegiatan yang dilakukan secara aktif dengan mengikut sertakan orang lain selain pembicara atau pemateri, sehingga pembicara dituntut untuk bisa membuat presentasi semenarik mungkin untuk diikuti. Pada umumnya pendegar merasakan bosan karena ada dua kemungkinan yaitu pemateri membawakan topik yang dibicarakan tidak menarik dan kurangnya kemampuan pemateri dalam menyampaikan materi dengan baik.

Tahap sebelum Menyusun presentasi yaitu membuat tujuan sebuah presentai yang akan dibuat, kemudian mengenali pendengar yang akan dihadapi, lalu Menyusun kerangka presentasi dengan mengidentifikasi sebuah topik, tujuan dan peserta presentasi. (Harefa, 2003) menyatakan bahwasannya ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam presentasi antara lain :

- 1) Mengendalikan rasa takut
- 2) Membangun fondasi presentasi

- 3) Memilih dan mempersiapkan presentasi
- 4) Meningkatkan ketrampilan presentasi
- 5) Menggunakan alat bantu visual
- 6) Mmimpin sesi tanya jawab
- 7) Mendayagunakan suaradan Bahasa tubuh

(Harefa, 2003) menyatakan bahwa dalam mempersiapkan dan melakukan presentasi yang efektif agar sesuai dengan hasil yang di harapkan, maka perlu adayanya Langkah-langkah berikut:

1) Perencanaan

Sebelum memepersiapkan presentasi hendaknta perlu diketahui dahulu waktu dan tempat Ketika akan memberikan presentasi, apa tujuan yang hendak dicapai, perhatikan siapa yang menjadi peserta dari prsentasi serta metode apa yang akan digunakan agar tujuan presentasi bisa tercapai.

2) Persiapan

Langkah pertama yaitu memilih topik. kemudian membuat dan menyampaikannya. Beberapa hal yang dipersiapkan yaitu apa yang dibutuhkan untuk

- disampaikan, mengumpulkan materi presentasi, dan membuat materi presentasi yang baik.
- 3) Latihan
- Dengan adanya Latihan akan membantu membuahkan hasil yang baik, mendapatkan bagaimana presentasi dapat mengalir serta akan mendapatkan feed back.
- 4) Siap presentasi
- Persiapan yang dilakukan sebagai berikut:
- a) Latihan presentasi
 - b) Memastikan alat bantu presentasi
 - c) Dating lebih awal
 - d) Perhatikan penampilan
 - e) Usahakan berdiri dekat dengan pendengar
- 5) Saat Presentasi
- Ketika presentasi hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:
- a) Sampaikan objektif pada awal presentasi dan mengulangi Kembali diakhir presentasi
 - b) Perhatikan sikap dan menghindari kebiasaan tidak baik
 - c) Melibatkan pendengar pada proses
- d) Awali waktu
 - e) Jangan memberikan kritik diluar topik
 - f) Hindari membaca makalah kata perkata
 - g) Menarik perhatian pendengar
 - h) Berhenti berbicara atau diam
 - i) Ajukan pertanyaan ke pendengar
 - j) Menggunakan papan tulis untuk lebih jelas
 - k) Ubah intonasi suara
- Tujuan presentasi dalam proses pembelajaran Sekhah Efiaty dalam (Prayoga, 2013)
- 1) Menyampaikan informasi
- Terdapat beberapa pengajar dan pemebelajar yang melakukan presentasi hanya untuk menyampaikan informasi agar tujuan dari pembelajaran tercapai. Informasi dapat bersifat biasa, penting atau rahaisa. Oleh sbab itu seorang baik invidu atau perwakilan kelompok harus mampu mempunyai keahlian sesuai tujuan presentasi
- 2) Meyakinkan pendengar

Presentasi dilakukan dengan informasi, data-data dan bukti-bukti yang logis sehingga informasi yang disampaikan mampu membuat seseorang merasa yakin. Semula memiliki unsur ketidakjelasan dan ketidakpastian sehingga Ketika diadakan presentasi oleh pemateri, orang tersebut yakin atas informasi yang diberikan.

3) Menghibur pendengar

Pemateri dapat menggunakan kata-kata yang komunikatif dan media gambar agar tidak terlihat jenuh.

4) Memotivasi dan menginspirasi

Guru dituntut untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik secara maksimal dan memperhatikan kualitas belajarnya

5) Menyampaikan pesan

Presentasi tidak hanya transfer ilmu akan tetapi juga media untuk menyampaikan pesan moral

6) Membuat ide atau gagasan

Untuk memunculkan ide atau gagasan peserta didik dalam pemecahan atau solusi sebuah persoalan

7) Menyentuh emosi pendengar (Abidin, 2015)

8) Pemateri bertugas melakukan pembicaraan yang menyentuh hati

9) Memperkenalkan diri

Presentasi interaktif adalah format komunikasi yang menarik secara dinamis yang merupakan partisipasi aktif dan kolaborasi antara presenter dan audiensnya. Berbeda dengan format presentasi tradisional yang ditandai dengan penyampaian satu arah, presentasi interaktif mendorong keterlibatan, kontribusi, dan respons audiens sepanjang sesi.

Presentasi interaktif merupakan sebuah sarana yang digunakan dalam menyajikan informasi atau materi dengan cara yang dinamis dan berinteraksi dengan audiens. Metode ini memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam presentasi baik melalui penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak presentasi interaktif atau dengan menggunakan elemen-elemen lainnya seperti quis, pertanyaan dan jawaban, atau aktivitas kolaboratif. Tujuan utama metode ini adalah untuk meningkatkan keterlibatan audiens, memudahkan pemahaman, dan

retensi informasi (Juita et al., 2023; Prasetya, 2021)

Membuat presentasi interaktif yang menarik untuk acara langsung memerlukan perpaduan yang cermat antara konten, teknologi, dan interaksi audiens. Untuk menyampaikan presentasi yang berdampak dan interaktif, umumnya seseorang perlu:

1. Menyampaikan tujuan presentasi interaktif secara jelas. Hal ini menjadi peluang untuk mereka menyesuaikan elemen interaktif dengan tujuan.
2. Mengetahui demografi dan preferensi audiens. Hal ini menjadi peluang bagi mereka untuk menyesuaikan antara konten dengan fitur interaktif khususnya untuk audiens
3. Memilih media sarana alat presentasi interaktif yang sesuai dengan tujuannya.
4. Menyusun konten dengan cara yang unik. Misalnya, seseorang dapat memecah informasi kompleks menjadi segmen-segmen yang mudah dicerna.
5. Asimilasi elemen bercerita dalam presentasi mereka untuk membuat konten mereka lebih relevan dan menarik.
6. Mengintegrasikan elemen interaktif dan relevan seperti jajak pendapat langsung dan kuis secara yang strategis pada keseluruhan presentasi interaktif. Setiap elemen dipastikan harus berkontribusi pada keseluruhan narasi.
7. Mengembangkan suasana partisipatif dengan terus memberi dorongan pertanyaan atau masukan dari audiens.
8. Mengabungkan elemen gamifikasi untuk mengenalkan aspek menyenangkan dan kompetitif pada presentasi mereka.
9. Menyesuaikan pendekatan presentasi interaktif mereka yang berdasar atas tanggapan dan pengalaman audiens dengan cara yang fleksibel
10. Tinjauan pendahuluan dan uji seluruh presentasi mereka untuk memastikan semua aspek telah berfungsi sebagaimana mestinya sebelum menyajikannya (DOREMi Editorial Team, 2024)

kelebihan dari presentasi interaktif apabila di kolaborasikan dengan menggunakan media seperti power point sangat signifikan dalam konteks Pendidikan dan pelatihan. Salah satu keunggulan utamanya yaitu kemampuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan. Dengan elemen interaktif misalnya video dan kuis peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini bukan hanya untuk meningkatkan pemahaman materi tapi juga memberikan motivasi untuk berpartisipasi lebih aktif. Penelitian menunjukkan bahwasannya penggunaan metode presentasi interaktif mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Wulandari, 2022).

Selain itu, presentasi interaktif juga menawarkan efisiensi dalam penyampaian informasi. Dengan desain yang terstruktur dan visual yang menarik, informasi kompleks dapat disampaikan dengan cara yang lebih ringkas dan mudah dipahami. Penggunaan fitur multimedia memungkinkan penyampaian materi secara dinamis, sehingga peserta

didik dapat belajar dengan cara yang lebih variatif dan menyenangkan. Dalam situasi pembelajaran jarak jauh, keunggulan ini menjadi semakin penting karena memfasilitasi interaksi real-time antara pengajar dan peserta didik, menjadikan proses belajar lebih efektif meskipun dilakukan secara virtual.

Pembelajaran aktif membuat mahasiswa aktif untuk mengutarakan opini mereka. Mahasiswa terlibat langsung secara intelektual dan emosional dalam proses pembelajaran. Adanya tindakan perubahan kearah yang lebih baik. Serta memberikan keterbukaan dalam menentukan kegiatan yang diinginkan sehingga mampu bertanggungjawab. Menurut (Djamaroh, 2006) metode pembelajaran adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satunya yaitu dengan menggunakan Presentasi pengajaran materi secara lisan oleh pembicara dengan menggunakan ide dan pemikiran yang terorganisasi. Pada metode ini peserta dikondisikan untuk menerima penjelasan dalam waktu tertentu. Metode presentasi merupakan metode pengungkapan ide, gagasan,

perasaan di depan umum oleh beberapa presenter dengan menyertakan naskah makalah (Sumantri, 2005). Jadi presentasi merupakan sebuah strategi dalam pembelajaran yang didalamnya terdapat penyaji materi dan audience dengan menggunakan media tertentu.

Metode presentasi interaktif merupakan sebuah metode pembelajaran yang mendorong keterlibatan, kontribusi, dan respons audiens sepanjang sesi melalui penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak presentasi interaktif atau dengan menggunakan elemen - elemen lainnya seperti quis, pertanyaan dan jawaban, atau aktivitas kolaboratif. Metode ini dimaksudkan untuk menjaga perhatian dan keikutsertaan mahasiswa yang tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Tujuan dari metode presentasi interaktif adalah agar mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan verbal, menulis serta berfikir kritis dan analitis yang nantinya mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti mendapati sebagai berikut:

1. Keaktifan mahasiswa dalam diskusi

metode presentasi menuntut siswa untuk lebih aktif, yaitu terjadi interaksi multi arah antara siswa dengan siswa dan juga siswa dengan guru. Diskusi adalah suatu proses penglihatan dua atau lebih individu yang berinteraksi secara verbal dan saling berhadapan muka mengenai tujuan atau sasaran yang sudah tertentu melalui cara tukar menukar informasi, mempertahankan pendapat, atau pemecahan masalah (Hasibuan & Moedjiono, 2002; Syafruddin, 2017; Mawaridz & Rosita, 2019). Dengan interaktif maka ada timbal balik antara mahasiswa dengan pemateri yang berakhir pada diskusi. Dengan bertukar pemikiran dan pendapat dapat membuka wawasan mereka lebih luas dan berpikir lebih kritis lagi dalam suatu materi atau masalah yang dibahas. Hanya saja sebagaimana kecil kaum minoritas dikelas yang

mebutuhkan pendekatan lebih yang masih merasa takut untuk bertanya, mengeluarkan pendapat jadi mereka hanya mencatat dan mendengarkan diskusi tentang apa yang disampaikan. Selain itu juga masih merasa bahwa pertanyaan, wawasan, persepsi yang mereka punya belum tersampaikan dengan baik selama ini karena menjadi takut salah. Tetapi kaum minoritas yang masih memiliki perasaan seperti takut dan malu tetap berusaha dan metode ini pelan-pelan memacu mereka untuk tetap berpartisipasi. Mayoritas mahasiswa mengungkapkan bahwasannya metode peresentasi imteraktif ini mampu melibatkan mahasiswa secara langsung seperti kuis, polling, sesi tanya jawab interaktif, atau diskusi kelompok yang terintegrasi dalam presentasi mmendorong mereka untuk berpikir kritis, merespons pertanyaan dengan Menggunakan berbagai elemen visual dan audio. Mahasiswa yang mungkin

kurang responsif terhadap metode ceramah tradisional dapat lebih terlibat melalui aktivitas interaktif. Karena media pembelajaran merupakan penghubung pengetahuan mahasiswa dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan interaktif. Lebih dari sekedar ala bantu, media belajar merangkum segala bentuk sarana yang memfasilitasi penyampaian informasi dan konsep pembelajaran dengan cara yang lebih efektif dan menaarik

2. Pemahaman mahasiswa terhadap materi

Pemahaman mahasiswa dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi yang di diskusikan Bersama. Hal ini untuk membuktikan apakah materi sudah tersampaikan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mahasiswa terhadap materi

hal-hal yang diteliti peneliti sebagai berikut

- a. Argument yang digunakan mahasiswa untuk mempertahankan pendapatnya Apakah argument tersebut berdasarkan referensi yang ada pengalaman atau bahkan merupakan argument yang tidak berlandaskan apapun. Rata-rata pada setiap diskusi pendapat yang dilontarkan mahasiswa merupakan pendapat yang berdasarkan referensi yang didapatinya dari buku yang mereka bawa dan dari hp berupa artikel dan lainnya,
- b. Argument mahasiswa untuk mengalahkan pendapat yang tidak sesuai dengan pemahamannya Argument mahasiswa yang dipergunakan dalam rangka mempertahankan pendapatnya kebanyakan mahasiswa sesuai dengan referensi dan memiliki rujukan . Dan keberanian mereka dalam

mengutarakan pendapat mereka dan berani menyatakan pendapat setuju atau tidak setuju terhadap satu diantara pendapat.

3. Kemampuan untuk menjawab pertanyaan atau sanggahan dari audience Kemampuan mahasiswa dalam menjawab atau sanggahan sudah meningkat akan tetapi kebanyakan dari mahasiswa perlu beberapa waktu untuk berfikir dalam menyusun jawaban atau sanggahan.

Mahasiswa mengungkapkan bahwasannya Tingkat partisipasi dalam pembelajaran menjadi lebih tinggi saat menggunakan metode presentasi interaktif, karena menggunakan metode ini membuat mereka lebih aktif serta lebih paham pada materi yang dibahas dan membuat ingin bertanya menyangkal, atau menambahi. Sedangkan, sebelum menggunakan metode interaktif pembelajaran hanya monoton dan membosankan. Sebelum pakai metode presentasi interaktif, tingkat partisipasi dalam

pembelajaran bisa dibilang rendah lebih sering pasif hanya mendengarkan, mencatat, melamun dan main handphone seara diam. metode biasa sering membuat bosan, menjadi kurang tertarik ikut serta aktif dalam pembelajaran. Tapi setelah memakai metode presentasi interaktif menjadi lebih aktif bertanya, menjawab bahkan semangat ikut diskusi. Karena suasananya lebih santai dan menyenangkan menjadikan mahasiswa merasa lebih nyaman untuk berbicara.

Pada metode presentasi interaktif juga menggunakan teknik Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) menghadirkan masalah nyata yang relevan dengan topik dan meminta peserta untuk memecahkannya secara kolaboratif bertujuan memicu pemikiran kritis dan keterlibatan mendalam. Berdasarkan observasi kelas menjadi lebih hidup, mahasiswa lebih paham dengan materi jika langsung pada contoh masalah. Dengan adanya Problem-Based Learning pemikiran mereka terbuka dan timbul banyak tanggapan dari mahasiswa menjadikan diskusi semakin matang dan memacu mahasiswa lain untuk bertanya dan

menanggapi, membuat mahasiswa menggali lebih dalam mengenai materi yang dibahas. Hal ini sesuai dengan Semiawan (1992: 10-13) mengemukakan beberapa prinsip-prinsip dalam menerapkan pendekatan belajar aktif diantaranya; 1) prinsip motivasi; 2) prinsip latihan dan konteks; 3) prinsip hubungan sosial atau sosialisasi; 4) prinsip belajar sambil bekerja; dan 5) prinsip pemecahan masalah

Berdasarkan pada observasi bahwasannya pada kelas menggunakan quiz strategis dimana dosen menggunakan platform seperti Quzalize. Menggabungkan antara materi, konten serta teknologi yang ada. Quiz dikemas dengan diskusi kelompok, soal-soal yang disajikan berupa studi kasus sehingga, para mahasiswa mampu untuk mengasah pemikirannya lalu menyampaikan gagasannya dalam forum diskusi kecil ini. Pembelajaran menjadi menarik dan mendorong mahasiswa untuk terlibat aktif dalam pemnbelajaran karena melibatkan aspek menyenangkan. Ini juga menjadi solusi bagi Sebagian kecil mahasiswa yang belum punya keberanian dalam menyampaikan gagasannya. Karena

dengan adanya forum diskusi menyenangkan dan kelompok diskusi yang lebih kecil akan membuat mahasiswa terpacu walaupun di mulai dari forum kecil dan Ketika sudah biasa maka nantinya akan naik level menjadi ke forum besar.

Selain itu mahasiswa mengungkapkan bahwasannya Metode presentasi interaktif sangat mempengaruhi motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena merasa lebih dihargai dan dilibatkan secara langsung, jadi muncul rasa semangat dan tanggung jawab untuk ikut aktif. meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran karena membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Apalagi jika menggunakan fitur seperti animasi, kuis, dan video membantu menjaga perhatian serta membuat lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Hal ini membuat lebih semangat dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Namun disisi lain metode presentasi interaktif mempengaruhi motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran tergantung dari siapa yang menjelaskan. Setiap individu

mempunyai karakter berbeda-beda begitu juga dengan kemampuan dalam menguasai materi. Yang menjadi kendala dalam metode ini adalah jika pemateri tidak menguasai materi dan kemampuannya kurang dalam menyampaikan materi. Jika pemateri menjelaskannya muda diterima dan dipahami maka mereka mampu terlibat aktif. Tetapi jika pemateri tidak bisa menjelaskan dengan baik maka mahasiswa cenderung pasif karena tidak paham terhadap penjelasan pemateri.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan dari metode presentasi interaktif yaitu sebaga berikut

Kelebihan:

1. Memudahkan dalam menyampaikan pendapat, opini atau persepsi masing masing. Karena dengan metode mudah untuk melakukan diskusi secara terbuka
2. Meningkatkan partisipasi siswa, membuat suasana belajar lebih hidup dan menyenangkan, melatih keterampilan komunikasi serta

kerja sama, dan membantu pemahaman materi jadi lebih dalam

3. Suasana di kelas menjadi hidup, menambah banyak wawasan, dan bisa mengungkapkan pendapat
4. Metode presentasi interaktif membuat keterlibatan antara pemateri dan audience, sehingga tidak monoton pada saat pembelajaran.

Kekurangan

1. Bagi kaum kaum minoritas dikelas yang tidak begitu ambil peran dalam pembelajaran ini Karena malu bertanya maupun takut salah. Sehingga, pemahaman yang didapat tidak begitu puas karena pemahaman yang didapat hanya mendengarkan hasil diskusi dan hasil presentasi. Seperti yang dikemukakan (Mulyasa, 2008) bahwasannya interaksi antara guru dan peserta didik dengan metode diskusi mempunyai beberapa kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dengan metode diskusi adalah mempertinggi partisipasi setiap anggota

secara individual sedangkan kekurangannya tidak selalu mudah untuk mengarahkan tujuan penyelesaian diskusi bagi peserta didik, tidak selalu mudah bagi tiap peserta didik untuk dapat berpikir secara ilmiah, Keterbatasan kemampuan berbicara dan mengemukakan pendapat untuk masing-masing peserta didik berbeda

2. Membutuhkan waktu yang lebih banyak dan bisa kurang efektif jika peserta didiknya pasif atau tidak antusias
3. Terkadang membuat kebingungan dengan argumen yang dihasilkan teman-teman dan menjadi tidak fokus, memakan waktu yang sangat lama karena biasanya pembahasannya menjadi luas keluar dari topik yang dibahas.
4. Keterbatasan alat atau perangkat yang dibutuhkan dalam presentasi, kurangnya pengetahuan dalam menggunakan teknologi seperti proyektor, dan kurangnya soft skill dalam membuat tampilan presentasi

berdasarkan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara menyeluruh pada mahasiswa semester 2 program studi Pendidikan Agama Islam sebagai penelitian Tindakan melalui metode presentasi interaktif telah terjadi peningkatan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran namun agar metode ini dapat menjadi metode yang sempurna maka perlu adanya inovasi seperti berikut:

1. Gunakan Teknologi Interaktif
Manfaatkan alat seperti Kahoot!, Mentimeter, atau Padlet untuk membuat kuis, jajak pendapat, dan brainstorming waktu nyata yang melibatkan semua peserta
2. Visualisasi Materi Secara Menarik
Gunakan diagram, infografis, dan animasi untuk menjelaskan konsep kompleks. Visualisasi yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.
3. Berikan Umpan Balik Langsung
Respon cepat terhadap pertanyaan atau jawaban peserta memperkuat interaktivitas dan menunjukkan

bahwa kontribusi mereka dihargai.

4. Variasi Metode Penyampaian
Gabungkan narasi, demonstrasi, permainan peran, dan simulasi agar suasana tetap dinamis dan mencegah kejenuhan.
5. Gunakan Alat Penilaian
Formatif Ringan Misalnya, quick polls atau exit ticket untuk mengukur pemahaman peserta di akhir sesi dan menyesuaikan materi selanjutnya.
6. Ciptakan Lingkungan Belajar yang Aman dan Inklusif
Pastikan semua peserta merasa nyaman untuk bertanya atau menyampaikan pendapat tanpa takut dinilai.

Secara menyeluruh setelah menerapkan metode presentasi interaktif mampu meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran. Dosen telah mengoptimalkan metode presentasi sehingga mahasiswa mampu berpartisipasi dalam diskusi dan berperan penting dalam pembelajaran. Suasana kelas menjadi hidup dengan keberanian mahasiswa dalam memberikan pertanyaan,

sanggahan serta menambah jawaban dari pemateri namun untuk meminimalisir kaum minoritas dikelas yang belum terlibat aktif karena membutuhkan pendekatan yang lebih dan adanya kekurangan terhadap metode ini maka diperlukan sebuah inovasi baru yang mampu menjadikan metode ini menjadi metode yang sempurna dan berimplikasi pada semua mahasiswa tanpa terkecuali.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan beberapa simpulan yaitu sebagai berikut

Implementasi metode presentasi interaktif memacu mahasiswa untuk ikut serta dalam ruang diskusi. Terbukti dengan antusias mahasiswa dalam bertanya, menyanggah, menjawab dan memberitakan tambahan materi. Dan keberanian mereka dalam mempertahankan pendapat mereka dan berani menyatakan pendapat setuju atau tidak setuju terhadap satu diantara pendapat. Pemahaman mahasiswa terhadap materi dapat dilihat dari argument yang disampaikan untuk mempertahankan pendapat, mengalahkan pendapat yang tidak

sesuai dengan pemahaman dan kemampuan untuk menjawab pertanyaan dan sanggahan. Metode presentasi interaktif sangat mempengaruhi motivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Karena merasa lebih dihargai dan dilibatkan secara langsung, jadi muncul rasa semangat dan tanggung jawab untuk ikut aktif. meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran karena membuat materi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Apalagi jika menggunakan fitur seperti animasi, kuis, dan video membantu menjaga perhatian serta membuat lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Pada metode presentasi interaktif juga menggunakan teknik Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) menghadirkan masalah nyata yang relevan dengan topik dan meminta peserta untuk memecahkannya memicu pikiran yang kritis dan keterlibatan mendalam

Implementasi metode presentasi interaktif ini terdapat beberapa kendala yaitu adanya sebagian kecil kaum minoritas dikelas yang membutuhkan pendekatan lebih yang

masih merasa takut untuk bertanya, mengeluarkan pendapat jadi mereka hanya mencatat dan mendengarkan diskusi tentang apa yang disampaikan. Selain itu juga masih merasa bahwa pertanyaan, wawasan, persepsi yang mereka punya belum tersampaikan dengan baik selama ini karena menjadi takut salah. Tetapi kaum minoritas yang masih memiliki perasaan seperti takut dan malu tetap berusaha dan metode ini pelan-pelan memacu mereka untuk tetap berpartisipasi. Selain itu juga kendala dalam metode ini adalah jika pemateri tidak menguasai materi dan kemampuannya kurang dalam menyampaikan materi. Karena kemampuan setiap individu berbeda-beda dan berdampak mahasiswa cenderung pasif karena tidak paham terhadap penjelasan pemateri.

Membutuhkan waktu yang lebih banyak dan bisa kurang efektif jika peserta didiknya pasif atau tidak antusias. Terkadang membuat kebingungan dengan argumen yang dihasilkan teman-teman dan menjadi tidak fokus, memakan waktu yang sangat lama karena biasanya pembahasannya menjadi luas keluar dari topik yang dibahas dan

keterbatasan alat atau perangkat yang dibutuhkan dalam presentasi, kurangnya pengetahuan dalam menggunakan teknologi seperti proyektor, dan kurangnya soft skill dalam membuat tampilan presentasi. Dalam menyikapi kendala tersebut butuh beberapa inovasi seperti

1. Gunakan Teknologi Interaktif
2. Visualisasi Materi Secara Menarik
3. Berikan Umpan Balik Langsung Respon cepat terhadap pertanyaan atau jawaban peserta memperkuat interaktivitas dan menunjukkan bahwa kontribusi mereka dihargai.
4. Variasi Metode Penyampaian Gabungkan narasi, demonstrasi, permainan peran, dan simulasi agar suasana tetap dinamis dan mencegah kejenuhan.
5. Gunakan Alat Penilaian Formatif Ringan Misalnya, quick polls atau exit ticket untuk mengukur pemahaman peserta di akhir sesi
6. Ciptakan Lingkungan Belajar yang Aman dan Inklusif Pastikan semua peserta

merasa nyaman untuk bertanya atau menyampaikan pendapat tanpa takut dinilai.

ideas/

Harefa, A. (2003). *Presentasi Efektif*. CV Andi Offset.

Hasibuan, & Moedjiono. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Remaja Rosdakarya.

DAFTAR PUSTAKA

(Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab II Pasal 3). (2003).

Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran multiliterasi: sebuah jawaban atas tantangan pendidikan abad 21 dalam konteks keindonesiaan*. Refika Aditama.

Arsyad. (2020). *Media Pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Teaching for quality learning at university*. McGraw-Hill Education.

Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101.

Creswell, J. W. (2014). *Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.

Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Deepublish.

Djamaroh, S. B. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta.

DOREMi Editorial Team. (2024). *Ide Presentasi Interaktif yang Menawan untuk Acara Luar Biasa*.
<https://www.doremievent.com/id/blog/interactive-presentation->

Juita, M. J. M., Maranatha, J. R., N., F. A., Maspupah, N., & Alfaini, S. D. (2023). *PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU-GURU TK MENTARI PURWAKARTA*. Sarwahita, 20(02), 118–230.

Kearney, M., & Schuck, S. (2005). Interactive whiteboards and mathematics teaching: A study of teacher change. *Mathematics Education Research Journal*, 17(2), 133–146.

Lufri, M. S., Ardi, Yogica, R., Muttaqin, A., & Fitri, R. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, metode pembelajaran*. CV.IRDH.

Mawaridz, A. D., & Rosita, T. (2019). *Bimbingan Kelompok Untuk Siswa SMP Yang Memiliki Minat Belajar Rendah. Fokus (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)*, 2(4), 158–170.

Mulyasa. (2008). *Menjadi Guru Profesional*. PT. Remaja Rosdakarya.

Prasetya, A. E. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Online Sejarah Berbasis Media Presentasi Interaktif. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(5), 737–748.
<https://doi.org/10.47387/jira.v2i5.136>

Prayoga, B. N. (2013). *Implementasi*

- metode diskusi dan presentasi dalam upaya meningkatkan partisipasi aktif siswa pada mata pelajaran kopling kelas XI SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah Negeri Yogyakarta. In Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Putri, L. A., & Ramadhan, R. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Mahasiswa di Era Digital. Deepublish.
- Qanitat, F. (2022). Kenali 8 Macam Metode Pembelajaran yang Efektif dan Menyenangkan. <https://www.quipper.com/id/blog/>
- Sagala. (2005). Konsep Dan Makna Pembelajaran. Alfabeta.
- Santoso, D. (2020). Pengaruh Metode Presentasi Interaktif terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 7(1), 35–45.
- Sephiana, F., & Meilan, A. (2022). Penggunaan metode Pembelajaran dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) PBSI*, 2(1). <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/>
- Sudjana. (2005). Strategi Pembelajaran. Falah Production.
- Sumantri. (2005). Metode Presentasi Dengan Ms. Power Point Untuk Mengembangkan Kemampuan Writting dan Speaking. *Artikel Pendidikan Network*.
- Supriyono. (2011). Cooperative Learning. Pustaka Pelajar.
- Sutikno, M. . (2009). Upaya kreatif dalam Mewujudkan Pembelajaran yang Berhasil. Prospect.
- Sutomo, E. (2007). 9 Presentasi Kreatif dengan PowerPoint 2007. Andi Offset.
- Syafruddin, S. (2017). Implementasi Metode Diskusi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*.
- Triwidodo, T., & Kristanto, D. (2004). Pengembangan Kepribadian Sekretaris. Gramedia.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(2), 26–32. <https://doi.org/10.55784/jupeis.v01i1.iss2.34%0A%0A>