

Peningkatan Kompetensi Guru SD melalui Pelatihan *Microsoft PowerPoint*

**Annisaa Utami¹, Yohani Setiya Rafika Nur², Muhammad Lulu Latif Usman³,
Dasril Aldo⁴**

^{1,2,3,4}Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto

e-mail: ¹annisaa@ittelkom-pwt.ac.id, ²yohani@ittelkom-pwt.ac.id, ³lulu@ittelkom-pwt.ac.id

⁴dasril@ittelkom-pwt.ac.id

Abstrak

Dalam sektor Pendidikan, perangkat komputer memegang peranan sangat penting. Hal ini dapat dirasakan hampir semua aktivitas di dunia Pendidikan yang telah menggunakan komputer. Pemanfaatan komputer sebagai media pembelajarannya masih dirasa sangat minim dan terbatas. Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara saat ini dituntut bersifat dinamis terhadap perkembangan teknologi yang sangat berkembang pesat sehingga, agar peserta didiknya mampu berkompeten menggunakan aplikasi yang sudah tersedia yaitu *Microsoft PowerPoint*. Pelatihan ini ditujukan kepada para guru agar dapat meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan sebagai media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Dalam pelatihan mengenalkan dan mempraktekan fasilitas yang ada pada PPT seperti penggunaan *ribbon*/menu bar, pemilihan tema, menyisipkan gambar dan video, menambahkan transisi dan efek animasi serta membuat *hyperlink*.

Kata Kunci: Komputer, Microsoft PowerPoint, Media Pembelajaran

Abstract

In the education sector, computer devices play a very important role. This can be felt almost all activities in the world of education that have used computers. The use of computers as a learning medium is still considered very minimal and limited. Teachers of SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara are currently required to be dynamic in technological developments that are growing rapidly so that their students are able to competently use the available application, *Microsoft PowerPoint*. This training is intended for teachers to improve their knowledge as a learning medium using *Microsoft PowerPoint*. In the training introduce and practice the facilities in PPT such as using *ribbon* / menu bar, choosing themes, inserting images and videos, adding transitions and animation effects and creating *hyperlinks*.

Keywords: Computer, Microsoft PowerPoint, Learning Media

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan tempat pendidikan dan pengembangan masyarakat dalam berbagai aspeknya. Perkembangan nilai masyarakat dan siswa, pengetahuan dan perilaku menunjukkan hubungan antara belajar dan perubahan yang ada. Pendidikan lebih menitik beratkan pada peserta didik dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik menggali, mencipta, menekuni, mengidentifikasi dan menghayati nilai-nilai yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara secara keseluruhan. Guru merupakan faktor penting dalam menciptakan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan meningkatkan kualitas pembelajaran, karena guru merupakan pelopor dalam berinteraksi dengan siswa dalam proses pendidikan. (Arsyad & Ifianti, 2022)

Implementasi sebagai guru oleh guru membutuhkan lingkungan belajar yang selalu up-to-date, karena meningkatkan minat siswa dalam belajar dan membantu merancang pelajaran yang berkualitas tinggi. Hingga saat ini lingkungan pembelajaran multimedia berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) belum berkembang secara optimal di Indonesia, khususnya di bidang pendidikan. Salah satu kendala pengembangan bahan ajar multimedia adalah guru belum menguasai teknologi untuk mengembangkan bahan ajar multimedia berbasis TIK, sehingga pengembangan bahan ajar multimedia berbasis TIK belum optimal. (Rudiarto et al., 2021)

Teknologi informasi telah berkembang untuk mencakup berbagai bidang dan telah maju dengan cepat. Tergantung bagaimana orang menyikapinya, kemajuan teknologi bisa berdampak negatif sekaligus memberikan manfaat positif yang signifikan (Lintang Citra Christiani et al., 2020). Teknologi informasi berdampak pada berbagai industri, termasuk sektor pendidikan. Baik proses pendidikan formal di sekolah maupun proses non formal berupa pendidikan ekstrakurikuler harus ditingkatkan (Erpidawati & Novelti, 2021). Interaksi pembelajaran mengubah cara pendidik memandang peran mereka sebagai fasilitator, kolaborator, dan mitra belajar pada saat yang sama teknologi informasi dan komputer (TIK) menjadi lebih umum (Gunawan & LN, 2021)(Arifin et al., 2022).

Seorang pendidik yang baik seharusnya mampu mengembangkan kemampuan dirinya dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kurikulum. *Output* dari kegiatan pembelajaran dapat terlihat dari berbagai aspek baik kognitif, afektif dan psikomotorik serta tercermin dalam prestasi belajar yang memuaskan. Banyak hal yang mendukung pencapaian dari *out-put* yang memuaskan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media pembelajaran ini dapat menghasilkan pembelajaran yang baik karena memberi motivasi pada diri siswa dalam belajar.(Muthoharoh, 2019)

Aplikasi *Microsoft PowerPoint* pada awalnya dibuat untuk mendukung tugas presenter dalam sebuah perusahaan yang bernama Forethought, Inc oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin, selanjutnya mereka melakukan perubahan nama menjadi *PowerPoint*(Sarwandi, 2018). *Microsoft PowerPoint* merupakan sebuah aplikasi dalam mendukung media presentasi baik dalam pendidikan atau dalam perkantoran atau perusahaan, aplikasi *Microsoft PowerPoint* dapat dijalankan pada operasi sistem Windows, Apple Mac OS. dengan berbagai keunggulan tak heran jika aplikasi

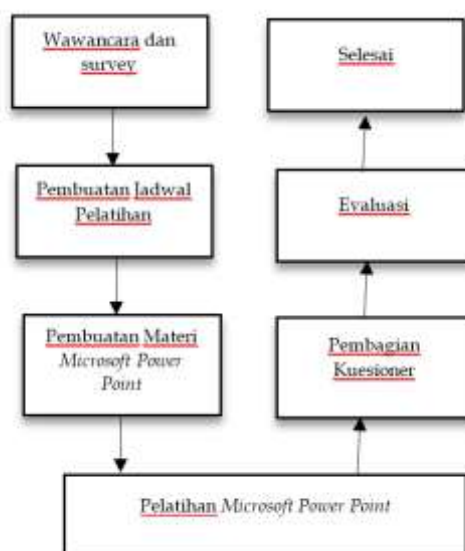
Microsoft PowerPoint menjadi salah satu aplikasi wajib dalam melakukan presentasi karena fungsi-fungsi tools tabs yang disediakan oleh *Microsoft PowerPoint* sangat membantu serta memudahkan dalam penyampaian materi presentasi.(Fauzi et al., 2021)

Penggunaan *Microsoft PowerPoint* di sekolah tidak hanya terbatas pada guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, tetapi juga dapat digunakan oleh siswa untuk mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru. Presentasi yang menarik dengan *Microsoft PowerPoint* memiliki berbagai fungsi edit teks, warna dan gambar serta animasi yang dapat diedit sesuai kreativitas pengguna, sehingga hasil presentasi dari sisi secara visual dapat dengan mudah dipahami oleh guru dan siswa. (et al., 2022)

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi bagi para guru dalam kegiatan pelatihan menggunakan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran kepada para Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara. Sehingga, hasil presentasi dari sisi visual dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan di SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara pada hari Sabtu, 21 Mei 2022.

Metode

Pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan *Microsoft PowerPoint* di SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara. Pengabdian masyarakat mempunyai tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat. Hal ini dilakukan, agar dalam pelaksanaan menjadi lebih baik dan terstruktur. Tahap awal yaitu dengan metode pengumpulan data menggunakan metode wawancara dengan Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara. Hal ini dilakukan, agar mendapatkan sumber informasi dan permasalahan yang ada. Survey dilaksanakan dengan cara melihat langsung kondisi yang terjadi di SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara. Berdasarkan hasil survey, dapat disimpulkan bahwa para Guru di SD Negeri 3 Banjarnegara perlu meningkatkan kompetensi dalam pembuaatan materi pembelajaran sehingga hasil presentasi dari sisi visual mudah dipahami .



Gambar 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat

Berdasarkan, hasil wawancara dan survey tersebut solusi yang dibutuhkan adalah dengan cara mengadakan pelatihan *Microsoft PowerPoint* di SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara. Tahap berikutnya adalah membuat jadwal pelatihan dilanjutkan dengan pembuatan materi *Microsoft PowerPoint*. Langkah terakhir, adalah pembagian kuesioner untuk menilai tanggapan dari peserta terkait pelatihan ini sebagai bahan evaluasi

Pelatihan dilaksanakan tatap muka langsung dengan guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara. Pelaksanaan dipandu narasumber tim Dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

1. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara.
2. Bahan dan alat yang digunakan dalam pengabdian masyarakat adalah materi dari narasumber, laptop dan internet.
3. Peserta adalah Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara.
4. Pelaksanaan diawali dengan pengenalan dasar *Microsoft PowerPoint*, mempraktekan fasilitas yang ada pada PPT seperti penggunaan ribbon/menu bar, pemilihan tema, menyisipkan gambar dan video, menambahkan transisi dan efek animasi serta membuat *hyperlink*.
5. Peserta mempraktekan penggunaan *Microsoft PowerPoint* dengan bantuan narasumber dan mahasiswa.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat diikuti oleh Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara yang terdiri dari 9 orang. Pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, 21 Mei 2022. Pelatihan diawali oleh narasumber yaitu penyampaian materi *Microsoft PowerPoint*.

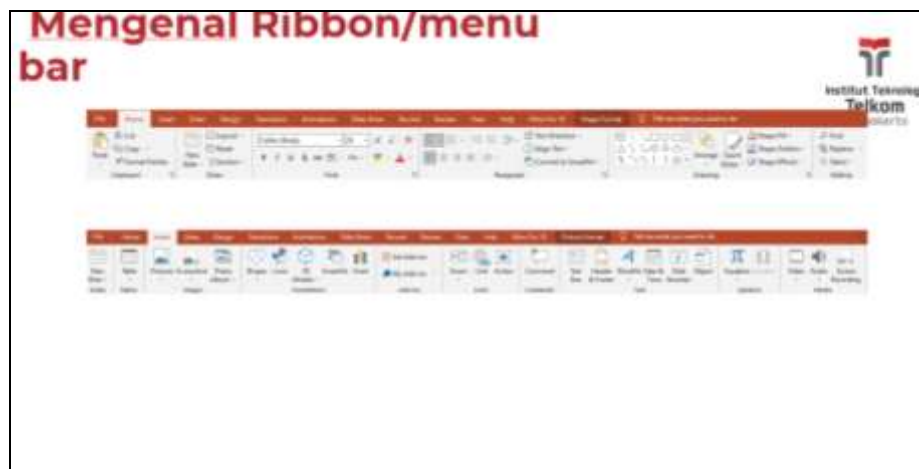


Gambar 2. Penyampaian materi



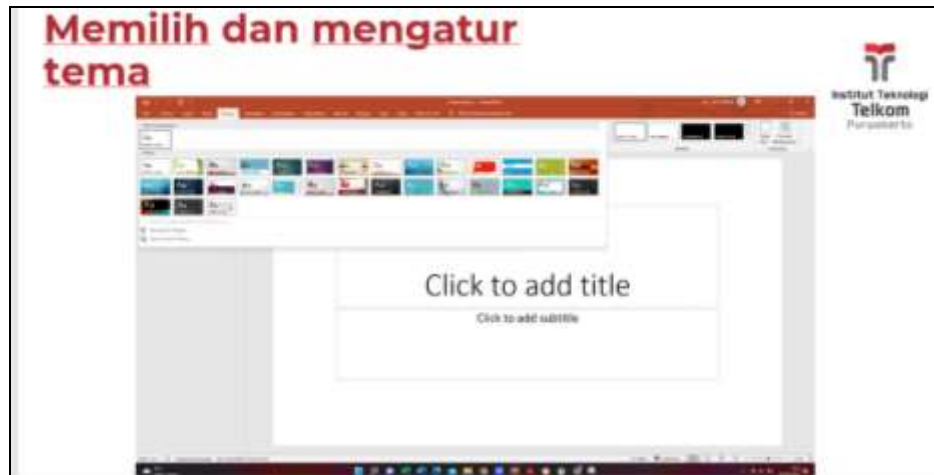
Gambar 3. Praktek yang dilakukan oleh Peserta

Dalam pelaksanaan dipandu oleh narasumber yaitu Dosen Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan mahasiswa, untuk menyampaikan materi *Microsoft PowerPoint* seperti pengenalan dasar *Microsoft PowerPoint*, mempraktekan fasilitas yang ada pada PPT seperti penggunaan *ribbon*/menu bar, pemilihan tema, menyisipkan gambar dan video, menambahkan transisi dan efek animasi serta membuat hyperlink. Materi Pelatihan *Microsoft PowerPoint* dapat dilihat pada gambar 4-10.



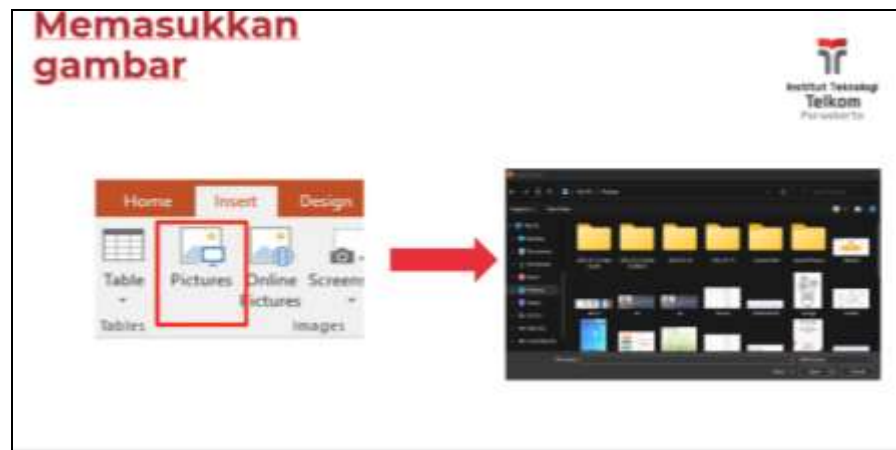
Gambar 4. Pengenalan *Ribbon*/ Menu Bar

Dari gambar 4 dapat dilihat pengenalan terkait *Ribbon*/Menu Bar yang terdapat pada *Microsoft PowerPoint* dengan cara klik Home dan klik *Insert*.



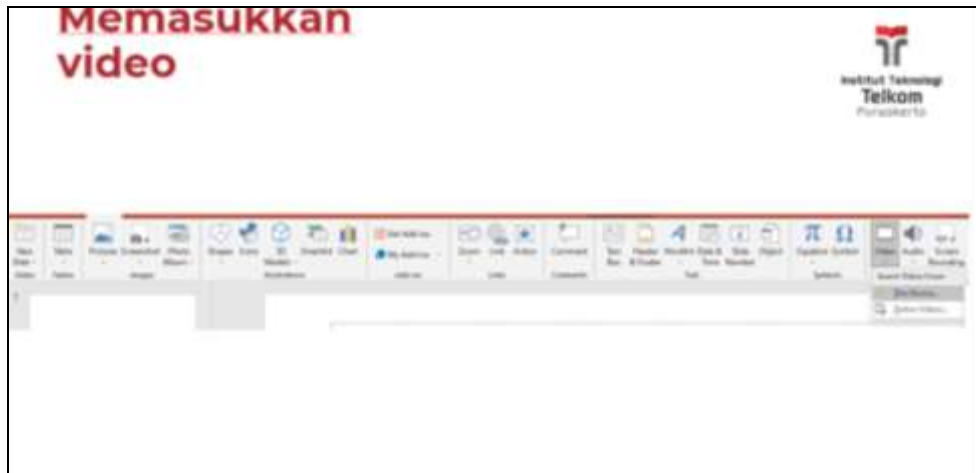
Gambar 5. Memilih dan Mengatur Tema

Pada Gambar 5, merupakan menu untuk melakukan pemilihan tema pada *Microsoft PowerPoint* dengan cara klik *Design* .



Gambar 6. Memasukkan Gambar

Jika ingin memasukkan gambar dapat dilihat pada Gambar 6 yaitu dengan cara klik *Insert* kemudian pilih gambar yang ingin dimasukkan pada *Microsoft PowerPoint*. Jika ingin memasukkan video dapat dilihat pada Gambar 7 yaitu dengan cara klik *Insert* kemudian pilih video yang ingin dimasukkan.

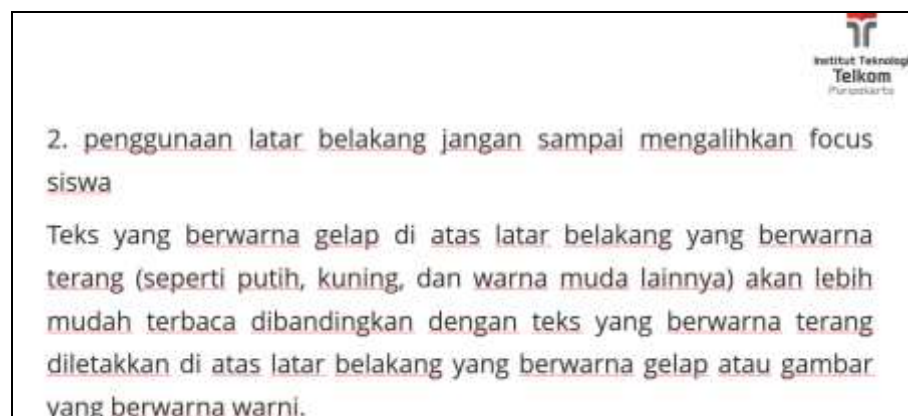


Gambar 7. Memasukkan Video

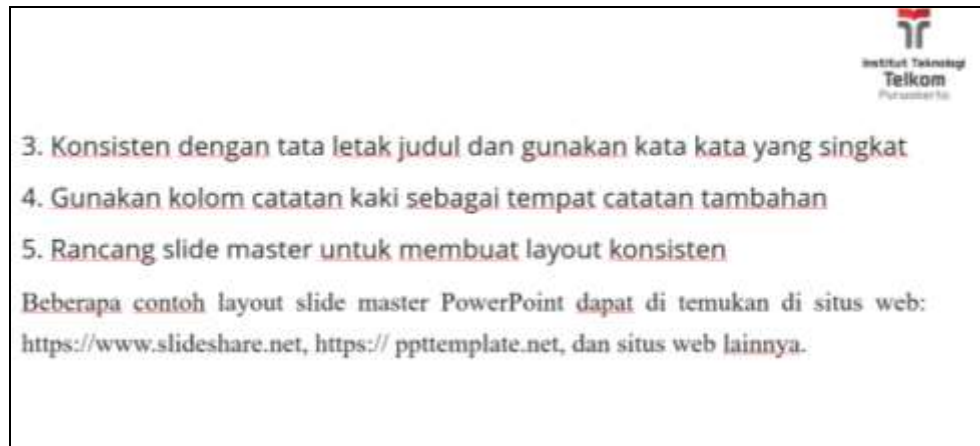
Pada gambar 8-10 merupakan tips dan trik dalam membuat slide presentasi Microsoft PowerPoint bagi para Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara sehingga sehingga hasil presentasi dari sisi visual mudah dipahami .



Gambar 8. Memasukkan Tips dan Trik Membuat Slide(1)



Gambar 9. Memasukkan Tips dan Trik Membuat Slide(2)



Gambar 10. Memasukkan Tips dan Trik Membuat Slide(3)

Peserta sangat antusias untuk belajar mengikuti pelatihan untuk mendukung pengembangan kompetensi guru baik dalam proses pembelajaran ataupun administrasi dan kegiatan lainnya dengan memanfaatkan teknologi yaitu *Microsoft PowerPoint*, peserta juga dipersilahkan untuk dapat bertanya kepada pemateri jika masih terdapat beberapa yang materi yang belum dapat dimengerti. Kendala yang dihadapi dalam pelatihan karena waktu yang diberikan terbatas, peserta belum maksimal menyerap semua materi yang diberikan. Untuk mengatasinya peserta dapat melanjutkan mencoba sendiri dengan mengikuti panduan yang diberikan narasumber.



Gambar 11. Selesai Pelatihan

Simpulan

Dari pembahasan dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan *Microsoft PowerPoint* sangat bermanfaat bagi Guru SD Negeri 3 Kebondalem Banjarnegara karena dapat membuat media pembelajaran yang menarik sehingga hasil presentasi dari sisi visual dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

Daftar Pustaka

- Arifin, E., Suryadi, A., Nurdiana, D., Julianti, E., & Nursantika, D. (2022). Optimasi Penggunaan Microsoft Office Untuk Guru Di Smpn 2 Pakuhaji Kabupaten Tangerang. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1A), 15–25. <https://doi.org/10.33830/diseminasiabdimas.v4i1a.2225>
- Arsyad, M. N., & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru - Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(6), 585. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i6.6822>
- Eripidawati, & Novelti. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Google Drive dan Blogs bagi Pengawas Sekolah Dasar. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 330–334. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.5348>
- Fauzi, A., Ningsih, P., Dani, Gultom, H., & Alim, C. (2021). Pelatihan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada Siswa dan Siswi SMP Bina Mulia. *JAMAICA: Jurnal Abdi Masyarakat Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang*, 2, 24–32.
- Gunawan, A., & LN, S. Y. (2021). Pelatihan Android Studio Untuk Meningkatkan Kemampuan Dosen Dan Tenaga Pendidik Dalam Bidang Teknologi Informasi Di Universitas Bunda Mulia Jakarta. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(5), 451. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i5.10837>
- Lintang Citra Christiani, Ikasari, P. N., & Nisa, F. K. (2020). Pengembangan Kemandirian Kelompok Difabel Melalui Pemanfaatan Pemasaran Digital di Kota Magelang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 276–286. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.4650>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- Rasmila, R., Huda, N., Jemakmun, J., Mukti, A. R., Amalia, R., Hadinata, N., Kurniawan, K., Putra, A., & Nainggolan, C. E. (2022). Pelatihan presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint pada SMP Patra Mandiri 2 Palembang. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 129–136. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i1.5853>
- Rudiarto, S., Wardhana, S., & Dwiasnati, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Microsoft PowerPoint Untuk Guru Smp 215 Jakarta. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 1(1), 8–17. <https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/pemanas/article/view/13626>
- Sarwandi. (2018). Jago Microsoft PowerPoinr 2016. *Jakarta: PT. Elex Media Komputindo*.