

Pelatihan Pembuatan Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Pada Guru SDN Pao-Pao Kec. Somba Opu Kab. Gowa

Tangsi¹, Alimuddin², Sofyan Salam

¹²³ Seni Rupa Dan Desain, Fakultas Seni Dan Desain, Univeristas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra program kemitraan komunitas (PKM) ini adalah Sekolah Dasar Negeri Pao-pao Kabupaten Gowa. Studi awal, penelitian tindakan sekolah masalah yang ditemukan di SD Negeri Pao-pao berupa kelemahan guru, yaitu tidak terampil dalam membuat media pembelajaran PowerPoint dalam kegiatan belajar mengajar; Rencana pelaksanaan penelitian tindakan sekolah antara lain mencakup: a) menetapkan tujuan meningkatkan keterampilan guru membuat PowerPoint, b) langkah-langkah perencanaan tindakan dengan merencanakan pelaksanaan Workshop pembuatan media pembelajaran berupa PowerPoint, c) merumuskan keadaan sekarang dengan cara menganalisis ciri atau masalah sekolah. Analisis peserta pelatihan meliputi nama calon peserta pelatihan, latar belakang pendidikan calon peserta pelatihan, jenis kelamin, dan keterampilan calon peserta pelatihan dalam membuat PowerPoint. Pelaksanaan kegiatan diikuti oleh guru SDN Pao-pao Kab. Gowa sebanyak 16 orang. Hasil pelaksanaan kegiatan adalah (1) kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan cara pendampingan langsung kepada tiap peserta. Inti kegiatan adalah membuat materi ajar dengan menggunakan aplikasi powerpoint. Hasil analisis hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Jika dilihat dari hasil pengamatan dari para peserta sebanyak 90% peserta sudah mampu mengoperasikan aplikasi PowerPoint tingkat dasar. Yang dimaksud dengan tingkat dasar disini adalah kemampuan peserta dalam memasukkan gambar dan mengedit teks ke dalam aplikasi PowerPoint. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat ditindak lanjuti dengan melakukan pengembangan fokus-fokus pelatihan lainnya yang berkaitan dengan powerpoint.

Kata kunci: media pembelajaran; aplikasi powerpoint; teknologi informatika; pembelajaran online

Abstract. The partner of this community partnership program (PKM) is Pao-Pao State Elementary School of Gowa Regency. Early studies, school action research problems found in Pao-Pao State Elementary School in the form of teacher weakness, namely unskilled in making PowerPoint learning media in teaching and learning activities; School action research implementation plans include: a) setting goals to improve teacher skills to create PowerPoint, b) action planning steps by planning the implementation of the Workshop on creating learning media in the form of PowerPoint, c) formulating the present state by analyzing school traits or problems. The trainee analysis includes the name of the prospective trainee, the educational background of the prospective trainee, gender, and the skills of the prospective trainee in creating PowerPoint. The implementation of the activities was held by SDN Teacher Pao-Pao Kab. Gowa has as many as 16 people. The result of the implementation of the activity is (1) the activity is carried out in the form of training by direct assistance to each participant. The essence of the activity is to create teaching materials using PowerPoint applications. The results of the analysis of the results of the activities showed that this training succeeded as expected. When viewed from the observations of the participants as many as 90% of participants are already able to operate basic PowerPoint applications. What is meant by the basic level here is the ability of participants in entering images and editing text into the PowerPoint application. The results of this devotion are expected to be followed up by developing other training focuses related to PowerPoint.

Keywords: learning media; PowerPoint application; informatics technology; online learning

I. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memberikan pengembangan peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya. Dengan demikian, diharapkan akan menimbulkan perubahan dalam dirinya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, merupakan sarana yang menyediakan berbagai kesempatan bagi peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar. Pendidikan yang diterapkan di lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: Mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Ahdar, 2018)

Kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi begitu pesat, sehingga memungkinkan diterapkannya cara-cara baru yang lebih efisien untuk produksi, distribusi dan konsumsi barang dan jasa. Proses inilah yang membawa manusia ke dalam Masyarakat atau Ekonomi Informasi. Masyarakat baru ini juga sering disebut sebagai masyarakat pasca industri. Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka (Mukhopadhyay M., 1995). Sebagai contoh kita melihat di Perancis proyek "Flexible Learning". Bishop G. (1989) meramalkan bahwa pendidikan masa mendatang akan bersifat luwes (flexible), terbuka, dan dapat diakses oleh siapapun juga yang memerlukan tanpa pandang faktor jenis, usia, maupun pengalaman pendidikan sebelumnya. Hal ini mengingatkan pada ramalan Ivan Illich awal tahun 70-an tentang "Pendidikan tanpa sekolah (Deschooling Society)" yang secara ekstrimnya guru tidak lagi diperlukan (Wardiana, 2002).

Pembelajaran di abad 21 harus dapat

mempersiapkan generasi manusia Indonesia menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif. Masyarakat informatif ditandai dengan berkembangnya digitalisasi. Dari tahun 1960 sampai sekarang telah berkembang dengan pesat penggunaan komputer, internet dan handpone. Masyarakat telah berubah dari masyarakat offline menjadi masyarakat on line. Sebagai catatan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 88,1 juta orang telah meningkat menjadi sebanyak 132,5 juta orang. Oleh karena perkembangan digitalisasi yang semakin pesat di masyarakat, mau tidak mau pembelajaran di sekolah di Indonesia harus mengikuti perkembangan tersebut (Syahputra, 2018).

Implikasi pada pembelajaran di sekolah-sekolah di Indonesia mengharuskan semua *stakeholder* pendidikan harus menguasai ICT literacy Skill. Guru, siswa, bahkan orangtua siswa harus melek teknologi dan media komunikasi, dapat melakukan komunikasi yang efektif, berpikir kritis, dapat memecahkan masalah dan bisa berkolaborasi. Kesenjangan antara masyarakat pedesaan dan perkotaan di Indonesia harus dipersempit, agar penguasaan ICT dapat merata di seluruh Indonesia. Hasil penelitian telah menunjukkan manfaat ICT dalam pembelajaran yaitu: (1) Memudahkan guru dan siswa mencari sumber belajar alternatif, (2) Memperjelas materi pelajaran yang diberikan guru, (3) Belajar lebih efisien, (4) Wawasan guru dan siswa bertambah, dan (5) Pembelajaran mengikuti perkembangan

Guru sebagai fasilitator, motivator dan inspirator. Saat ini perkembangan digital sudah demikian maju, guru bukan satu-satunya sumber informasi untuk belajar. Oleh karena itu guru harus bisa menjadi fasilitator dan

motivator bagi muridnya untuk mencari dan memanfaatkan sumber belajar melalui kemajuan digital. Hal ini sekaligus sebagai inspirator untuk murid-muridnya agar lebih giat belajar dan menemukan sumber informasi melalui teknologi yang berkembang. Adapun karakteristik guru di abad 21 adalah (1) Minat baca guru harus tinggi. Dapat dibayangkan kalau minat baca guru rendah, apa jadinya? Pastilah pengetahuan guru akan stagnan dan terlampaui oleh pengetahuan siswanya. Implikasi yang terjadi adalah kewibawaan guru merosot dimata siswanya, (2) Guru harus memiliki kemampuan menulis karya ilmiah. Disamping minat baca guru harus tinggi, guru dituntut juga memiliki kemampuan menulis karya ilmiah. Sebab guru dalam tugasnya akan selalu memberikan macam-acam tugas kepada siswanya. Beberapa penugasan yang diwajibkan guru kepada siswanya antara lain adalah mereviu buku, artikel jurnal, membuat karangan pendek dan lain-lain. Hal ini semua menuntut guru harus mahir menulis, (3) Guru harus kreatif dan inovatif mempraktekkan model-model pembelajaran. Tuntutan pembelajaran abad 21 mengharuskan guru kreatif dan inovatif mempraktekkan model-model pembelajaran yang dapat mengkonstruksi pengetahuan siswanya. Kombinasi antara model pembelajaran dan penggunaan teknologi digital akan menimbulkan kreativitas dan inovasi siswa, (4) Guru mampu bertransformasi secara kultural. Pandangan “teacher centered” pada kultur pembelajaran sebelumnya harus dapat bertransformasi ke arah “student centered”. Jadikan siswa sebagai subyek belajar yang dapat berkembang dan mengkonstruksi pengetahuannya secara maksimal (Syahputra, 2018).

Media pembelajaran disekolah juga terus berkembang. Power point merupakan salah satu media yang paling sering digunakan oleh tenaga pendidik di sekolah maupun di instansi-instansi pendidikan lainnya. Microsoft Power Point merupakan salah satu program berbasis multimedia. Software ini, menyediakan fasilitas dalam bentuk slide-slide yang dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi

yang efektif, profesional, dan juga mudah. Sehingga memungkinkan para guru sekolah untuk memanfaatkan sebagai media pembelajaran (Azhar, 2017 : 16). Dalam literature lain Mulyawan dalam Maryatun (2015) menyatakan bahwa “Microsoft PowerPoint adalah salah satu jenis program komputer yang tergabung dalam Microsoft Office yang digunakan untuk presentasi dan merupakan program berbasis multimedia” (Purwanti, Widyaningrum, & Melinda, 2020). Penggunaan media Power Point dalam pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan siswa menjadi konstentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran (Misbahudin, Rochman, Nasrudin, & Solihati, 2018).

Salah satu solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan mutu pendidik adalah pengembangan keterampilan tenaga pendidik melalui pelatihan-pelatihan (Kurniawan, 2017). Termasuk didalamnya adalah pelatihan penguasaan teknologi informasi yang dapat menunjang pembelajaran guru disekolah. Guru yang kreatif memiliki kemampuan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada para peserta didiknya secara kreatif, sehingga para peserta didik menggemari ilmu membuat pengetahuan yang diajarkan kepadanya dan peserta didik dapat berpikir secara kreatif pula. Dalam hal ini guru diharapkan kreatif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Kreativitas secara nyata ikut menentukan dan memberikan sumbangan terhadap kompetensi guru sekolah dasar (Judiani, 2011). Ada pengaruh positif dan signifikan antara kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran power point, dan lingkungan keluarga motivasi belajar; adanya pengaruh langsung dan tidak langsung antara kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran power point, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar (Tirtiana, 2016)

Studi awal, penelitian tindakan sekolah masalah yang ditemukan di SD Negeri Pao-pao berupa kelemahan guru, yaitu tidak terampil dalam membuat media pembelajaran PowerPoint dalam kegiatan belajar mengajar; Rencana pelaksanaan penelitian tindakan sekolah antara lain mencakup: a) menetapkan

tujuan meningkatkan keterampilan guru membuat PowerPoint, b) langkah-langkah perencanaan tindakan dengan merencanakan pelaksanaan Workshop pembuatan media pembelajaran berupa PowerPoint, c) merumuskan keadaan sekarang dengan cara menganalisis ciri atau masalah sekolah. Analisis peserta pelatihan meliputi nama calon peserta pelatihan, latar belakang pendidikan calon peserta pelatihan, jenis kelamin, dan keterampilan calon peserta pelatihan dalam membuat PowerPoint

Analisis Kebutuhan Pelatihan : Menetapkan tujuan Workshop PowerPoint dari kegiatan adalah untuk meningkatkan kompetensi, baik berupa pengetahuan dan keterampilan dalam hal ini adalah mengoperasikan program PowerPoint. Karena melihat kondisi yang ada di SD Negeri Pao-pao guru mengajar tidak menggunakan media, peneliti berinisiatif untuk melakukan kegiatan Workshop agar guru mendapatkan pengalaman baru mengoperasikan program PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan Workshop ini dapat membantu dalam peningkatan kualitas guru dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran elektronik yang sederhana.

Mendesain Program Pelatihan : Membuat langkah-langkah Workshop PowerPoint dalam mengelola sebuah kegiatan pelatihan, meskipun diadakan dilingkup mikro yaitu satu sekolah harus tetap dirancang dengan sempurna agar kegiatan Workshop tersebut bisa berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Berdasarkan pelaksanaan studi awal, telah dilakukan observasi singkat, wawancara kepada kepala sekolah, guru, dan dokumentasi berupa dokumen foto di SD Negeri Pao-pao. Pada studi awal diadakan observasi terhadap 10 guru di kelasnya masing-masing selama kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hasil observasi ditemukan bahwa keterampilan guru dalam membuat PowerPoint sebagai salah satu media pembelajaran di SD Negeri Pao-pao sangat variatif. Sebagian besar guru di SD Negeri Pao-pao tidak terampil dalam mengoperasikan

program PowerPoint. Guru di SD Negeri Pao-pao yang terampil dan kurang terampil dalam mengoperasikan program PowerPoint pada kenyataannya dalam kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan PowerPoint sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah dan observasi lapangan di SD Negeri Pao-pao didapatkan data guru mengenai tingkat keterampilan menggunakan media powerpoint adalah rata-rata kurang terampil.

II. Metode yang digunakan

Sesuai dengan permasalahan mitra seperti yang telah dijelaskan, solusi yang dilakukan adalah dengan membuat kegiatan dalam bentuk Workshop Penerapan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni kepada masyarakat melalui Pelatihan Power Point sebagai media pembelajaran pada guru sdn pao-pao kec. Somba opu kab. Gowa, yang dilakukan dengan metode: (1) Materi ceramah mengenai perancangan media pembelajaran. (2) Praktek pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva secara seputar hal hal teknis perancangan materi pembelajaran dan aplikasinya.

Secara rinci kerangka pemecahan masalah diuraikan bahwa wa ke konsep pemecahan masalah yang akan dilakukan untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi adalah dengan terjun langsung memberikan pelatihan tentang penggunaan aplikasi PowerPoint dalam membuat materi ajar. Dengan pelatihan aplikasi PowerPoint ini dapat menunjang yang kegiatan guru dalam hal penyusunan materi yang menarik, presentasi materi depan siswa, pembuatan desain, ataupun hal-hal yang ingin dipresentasikan secara visual untuk menunjang tugas pokok seorang guru sebagai pengajar. Pada akhirnya, luaran dari pelatihan ini adalah meningkatnya kompetensi guru sehingga berimplikasi pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

III. Hasil dan pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan dengan Judul Pelatihan Power Point sebagai media pembelajaran pada guru sdn pao-pao kec. Somba opu kab. Gowa. Pelaksanaan Kegiatan dilakukan satu hari terhitung 12 jam, ditambah pertemuan informal sesi pembimbingan selama dua (2) hari terhitung 24 jam dengan Dr. Tangsi, M.Sn, sebagai ketua dan anggota Satriadi, S.Pd., M.Sn, bertempat di Ruang Pertemuan Guru SDN Pao-pao Kab. Gowa dengan didampingi oleh tim guru. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahap, yakni :

1. Pemberian materi pembuka mengenai manfaat media power point dalam segala bidang.

2. Fungsi dan manfaat media power point dalam pembelajaran
3. Hal-hal yang harus diperhatikan dan harus dihindari dalam membuat media power point
4. Materi inti berupa materi tentang Teknik pengaturan latar belakang, menyisipkan gambar, memilih tema yang sudah ada dalam aplikasi.

Untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini, maka pada sesi akhir kegiatan dibagikan kuesioner kepada para peserta. Kuesioner ini untuk mengukur apa yang telah didapatkan oleh peserta setelah melakukan pelatihan. Adapun hasil dari kuesioner tersebut disajikan dalam bentuk diagram berikut:

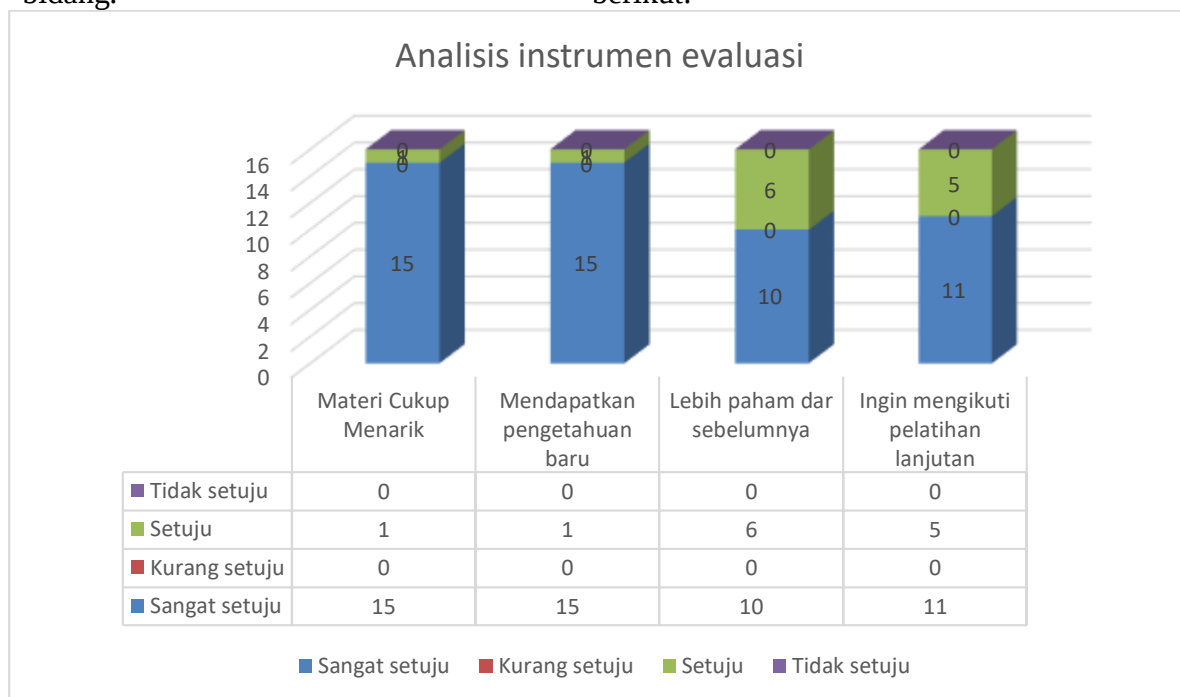


Diagram 4.1. Hasil analisis instrumen evaluasi terkait muatan materi pelatihan

Berdasarkan hasil evaluasi dari instrumen yang telah dibagikan kepada peserta dapat disimpulkan bahwa materi yang diberikan cukup menarik 15 orang atau 93,75% mengatakan sangat setuju dan hanya satu orang yang mengatakan setuju. Indikator mendapatkan pengetahuan baru sebanyak 15 orang atau 93,75% mengatakan sangat setuju. Sebanyak 10 orang atau 62,5%

mengatakan sangat setuju bahwa mereka lebih paham dari sebelumnya dan 6 orang atau 37,5% yang menyatakan setuju. Melihat dari keberlanjutan kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa sebanyak 11 orang atau 68,75% sangat setuju untuk mengikuti pelatihan selanjutnya. Sedangkan 5 orang sisanya atau 31,25% mengatakan setuju untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

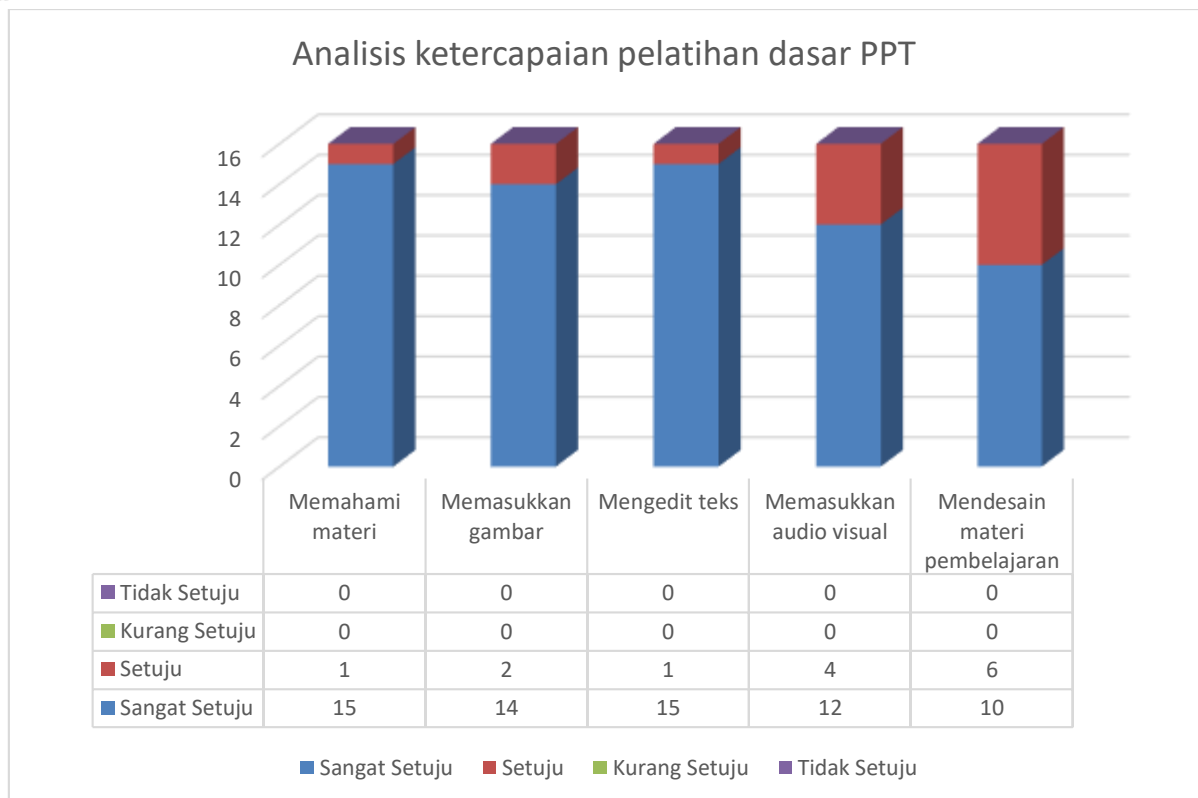


Diagram 4.2. Hasil analisis instrumen ketercapaian pelatihan dasar PPT

Melihat dari analisis diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan ini berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Jika dilihat dari hasil pengamatan dari para peserta sebanyak 90% peserta sudah mampu mengoperasikan aplikasi PowerPoint tingkat dasar. Yang dimaksud dengan tingkat dasar disini adalah kemampuan peserta dalam memasukkan gambar dan mengedit teks ke dalam aplikasi PowerPoint.

1. Faktor pendukung

Adapun faktor pendukung dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- Antusiasme peserta yang cukup tinggi. Kondisi ini berpengaruh pada tingkat konsentrasi atau perhatian peserta pada saat pemberian materi cukup tinggi.
- Lengkapya peralatan berupa komputer atau laptop yang dimiliki oleh peserta. Kondisi ini berpengaruh

pada latihan dapat dilakukan oleh masing-masing peserta tanpa saling mengganggu atau meminjam laptop teman. Kondisi ini juga berdampak pada berfokusnya peserta pada laptop masing-masing ketika demonstrasi berlangsung.

- Materi pelatihan yang dikemas cukup menarik sehingga membuat peserta lebih semangat menerima materi pelatihan. Terlebih pada saat pemberian demonstrasi oleh trainer membuat perhatian peserta lebih fokus.

2. Faktor penghambat

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pelatihan berlangsung dapat disimpulkan beberapa faktor penghambat, antara lain:

- Perbedaan versi Microsoft Powerpoint yang dimiliki oleh peserta berakibat pada perbedaan tampilan pada aplikasi Microsoft PowerPoint. Perbedaan

tampilan tersebut menyulitkan trainer dalam menunjukkan menu-menu ataupun tools aplikasi. Karena perbedaan tampilan yang dimiliki oleh peserta dengan tampilan yang dimiliki oleh trainer, maka tidak jarang peserta bertanya kepada trainer mengapa tampilannya berbeda. Namun hal ini dapat diatasi oleh trainer dengan baik melalui pendampingan langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan tersebut.

- b. Sarana dan prasarana ruang pelatihan yang kurang memadai. Ruangan pelatihan yang disiapkan oleh Mitra berupa ruangan kelas dimana ruangan kelas tersebut terlalu sempit, dinding penuh dengan gambar-gambar, ataupun hiasan-hiasan dinding lainnya. Kondisi tersebut mengakibatkan kurang maksimalnya proyeksi gambar yang dilihat oleh peserta. Dengan kata lain kurang maksimalnya fungsi proyektor. Namun kondisi ini dapat diatasi dengan baik dengan cara membersihkan beberapa hiasan dinding sehingga dapat digunakan untuk proyeksi gambar.
- c. Kondisi cuaca yang buruk pada saat pelatihan berlangsung. Hujan turun tepat pada pelatihan mengakibatkan kurangnya suara trainer atau narasumber sehingga pada kondisi tersebut trainer harus memperbesar suaranya.

Kesimpulan

Workshop pelatihan pembuatan power point sebagai media pembelajaran bagi guru SDN Pao-pao Kab Gowa terlaksana dengan baik pada tanggal 27 November 2021. Pemateri pada workshop tersebut adalah Satriadi, S.Pd., M.Sn dan Dr. Alimuddin Caco, S.Pd., M.Sn. workshop berlangsung selama sehari di salah satu ruang kelas SDN Pao-pao Kab Gowa. Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang kesemuanya adalah guru kelas rendah dan kelas tinggi yang ada di sekolah

tersebut.

Beberapa faktor pendukung dalam pelatihan ini adalah (1) Antusiasme peserta yang cukup tinggi. Kondisi ini berpengaruh pada tingkat konsentrasi atau perhatian peserta pada saat pemberian materi cukup tinggi, (2) Lengkapnya peralatan berupa komputer atau laptop yang dimiliki oleh peserta. Kondisi ini berpengaruh pada latihan dapat dilakukan oleh masing-masing peserta tanpa saling mengganggu atau meminjam laptop teman. Kondisi ini juga berdampak pada berfokusnya peserta pada laptop masing-masing ketika demonstrasi berlangsung, dan (3) Materi pelatihan yang dikemas cukup menarik sehingga membuat peserta lebih semangat menerima materi pelatihan. Terlebih pada saat pemberian demonstrasi oleh trainer membuat perhatian peserta lebih fokus.

Sementara beberapa penghambat yang ditemukan dilapangan adalah (1) Perbedaan versi Microsoft Powerpoint yang dimiliki oleh peserta berakibat pada perbedaan tampilan pada aplikasi Microsoft PowerPoint. Perbedaan tampilan tersebut menyulitkan trainer dalam menunjukkan menu-menu ataupun tools aplikasi. Karena perbedaan tampilan yang dimiliki oleh peserta dengan tampilan yang dimiliki oleh trainer, maka tidak jarang peserta bertanya kepada trainer mengapa tampilannya berbeda. Namun hal ini dapat diatasi oleh trainer dengan baik melalui pendampingan langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan tersebut, (2) Sarana dan prasarana ruang pelatihan yang kurang memadai. Ruangan pelatihan yang disiapkan oleh Mitra berupa ruangan kelas dimana ruangan kelas tersebut terlalu sempit, dinding penuh dengan gambar-gambar, ataupun hiasan-hiasan dinding lainnya. Kondisi tersebut mengakibatkan kurang maksimalnya proyeksi gambar yang dilihat oleh peserta. Dengan kata lain kurang maksimalnya fungsi proyektor. Namun kondisi ini dapat diatasi dengan baik dengan cara membersihkan beberapa hiasan dinding sehingga

dapat digunakan untuk proyeksi gambar, (3) Kondisi cuaca yang buruk pada saat pelatihan berlangsung. Hujan turun tepat pada pelatihan mengakibatkan kuran terdengarnya suara trainer atau narasumber sehingga pada kondisi tersebut trainer harus memperbesar suaranya. Meskipun beberapa faktor penghambat ditemukan dilapangan, namun tidak begitu berpengaruh pada kegiatan yang dilakukan dan semua dapat diatasi dengan baik.

Berdasarkan hasil evaluasi dari instrumen yang telah dibagikan kepada peserta dapat disimpulkan bahwa materi yang diberikan cukup menarik 15 orang atau 93,75% mengatakan sangat setuju dan hanya satu orang yang mengatakan setuju. Indikator mendapatkan pengetahuan baru sebanyak 15 orang atau 93,75% mengatakan sangat setuju. Sebanyak 10 orang atau 62,5% mengatakan sangat setuju bahwa mereka lebih paham dari sebelumnya dan 6 orang atau 37,5% yang menyatakan setuju. Melihat dari keberlanjutan kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa sebanyak 11 orang atau 68,75% sangat setuju untuk mengikuti pelatihan selanjutnya. Sedangkan 5 orang sisanya atau 31,25% mengatakan setuju untuk mengikuti kegiatan selanjutnya.

Berdasarkan hasil analisis data tingkat ketercapaian kegiatan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan ini berhasil sesuai dengan yang diharapkan. Jika dilihat dari hasil pengamatan dari para peserta sebanyak 90% peserta sudah mampu mengoperasikan aplikasi PowerPoint tingkat dasar. Yang dimaksud dengan tingkat dasar disini adalah kemampuan peserta dalam memasukkan gambar dan mengedit teks ke dalam aplikasi PowerPoint.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan maka disarankan bahwa:

1. Sebaiknya jika memberikan pelatihan yang sama disarankan menggunakan

aplikasi mirosoft power point dengan versi yang sama.

2. Sebaiknya kagiatan workshop dilakukan pada ruangan yang minimal noise sehingga suara-suara yang ada diluar tidak mempengaruhi kegiatan workshop yang ada di dalam ruangan, termasuk cuaca (hujan).
3. Pelatihan perlu dilanjutkan pada tahap-tahap lebih lanjut, misalnya pelatihan editor foto, video dan suara yang dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi power point.

Daftar Pustaka

- Ahdar, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 18(2), 287–302.
- Judiani, S. (2011). Kreativitas Dan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 17(1), 56. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v17i1.7>
- Kurniawan, R. Y. (2017). *Identifikasi Permasalahan Pendidikan Di Indonesia Untuk*. (May).
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah? *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43. <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Purwanti, L., Widyaningrum, R., & Melinda, S. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII. *Journal Of Biology Education*, 3(2), 157. <https://doi.org/10.21043/jobv3i2.8446>
- Syahputra, E. (2018). *Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia*.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

“Peluang dan tantangan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif di era kebiasaan baru”

ISBN: 978-623-7496-57-1

Seminar Nasional Pendidikan,
1(November 2018), 1276–1283.

Economic Education Analysis Journal,
2(2), 1–9.

Tirtiana, C. P. (2016). Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran Power Point, Dan Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Pada Siswa Kelas X Akt Smk Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Interve.

Wardiana, W. (2002). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia. *Seminar Dan Pameran Teknologi Informasi 2002, Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) Jurusan Teknik Informatika.*
<https://doi.org/10.1007/BF02191578>