

OPTIMALISASI PENGGUNAAN MICROSOFT POWERPOINT UNTUK PEMBUATAN GAME EDUKASI DI SDN SARIWANGI KBB

Hidayat¹, Yanti Hermawati Puji Rahayu²

Teknik Komputer, Universitas Komputer Indonesia¹

SMA Negeri 5 Cimahi²

e-mail : hidayat@email.unikom.ac.id¹, yantirahayu71@guru.sma.belajar.id²

ABSTRACT

The purpose of this community service activity is to optimize the use of Microsoft (MS) PowerPoint to create educational games for teachers at Sariwangi Elementary School, Bandung Barat Regency. This service is conducted by training for teachers to optimize the use of the MS PowerPoint application in making educational games to support interactive learning. The method used in this activity is an explanation of the features that exist in standard MS PowerPoint and features that can be used to build educational games, such as the Hyperlink menu, the Remove Background menu and the settings menu to disable the slide page move. Then a demonstration of making educational games was conducted using these menus. Both activities were conducted at Sariwangi Elementary School, Bandung Barat Regency. In the next step, each participant is assigned to practice the application according to the directions in training. The activity results showed that participants gained additional knowledge and skills in optimizing MS PowerPoint to create educational games.

Key words: educational game, MS PowerPoint, Sariwangi elementary school.

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengoptimalkan penggunaan Microsoft (MS) PowerPoint untuk membuat game edukasi bagi guru di SDN Sariwangi Kabupaten Bandung Barat. Pengabdian ini dilakukan melalui pelatihan kepada guru sekolah untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi MS PowerPoint dalam pembuatan game edukasi guna mendukung pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penjelasan fitur-fitur yang ada pada standar MS PowerPoint dan fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membangun game edukasi, seperti menu Hyperlink, menu Remove Background dan menu setting untuk menonaktifkan instruksi pindah slide. Kemudian dilakukan demonstrasi pembuatan game edukasi menggunakan menu-menu tersebut. Kedua kegiatan tersebut dilaksanakan di SDN Sariwangi Kabupaten Bandung Barat. Pada langkah selanjutnya, setiap peserta ditugaskan untuk mempraktekkan aplikasi sesuai arahan dalam pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam mengoptimalkan MS PowerPoint untuk membuat game edukasi.

Kata kunci: game edukasi, MS powerpoint, SDN sariwangi.

PENDAHULUAN

Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada bidang pendidikan telah memberikan perubahan cara pembelajaran di sekolah. Aplikasi TIK

menjadi penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Banyak materi maupun latihan yang disediakan melalui aplikasi TIK sehingga memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan TIK telah

mengubah cara belajar siswa menjadi lebih efektif dan efisien serta menarik.

Masa pandemi Covid-19 telah mendorong para guru dan siswa untuk meningkatkan kemampuan untuk memanfaatkan aplikasi TIK dalam proses pembelajaran [1], [2]. Hal ini didukung maraknya pelatihan peningkatan kemampuan para guru dan siswa dalam bidang TIK baik melalui pelatihan secara daring maupun belajar mandiri [3]–[7]. Salah satu aplikasi TIK yang dapat digunakan adalah aplikasi Microsoft PowerPoint. Walaupun aplikasi ini merupakan bukan aplikasi yang baru namun masih banyak guru yang belum menguasai secara optimal fitur-fitur dalam aplikasi tersebut. Oleh karena itu, banyak pelatihan-pelatihan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini seperti pada pelatihan [8]–[10]. Hal ini juga dialami oleh guru-guru di Sekolah Dasar Negeri Sariwangi Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat sebagai mitra dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat.

Total guru Sekolah Dasar Negeri Sariwangi yang tercatat pada data dapodik sebanyak 19 guru dan tenaga pendidik. Sebagian besar para guru berusia di atas 50 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa para guru memiliki pengalaman mengajar yang banyak. Secara umum, para guru sudah memiliki kemampuan dalam mengoperasikan komputer sehingga hal ini dapat memudahkan proses pelatihan pemanfaatan aplikasi Microsoft (MS) PowerPoint. Gambaran nyata kondisi penggunaan aplikasi MS PowerPoint di Sekolah Dasar Negeri Sariwangi Kabupaten Bandung Barat menunjukkan masih terdapat beberapa guru mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur pada aplikasi MS PowerPoint dalam proses belajar mengajar di sekolahnya. Hal ini terjadi karena kurangnya

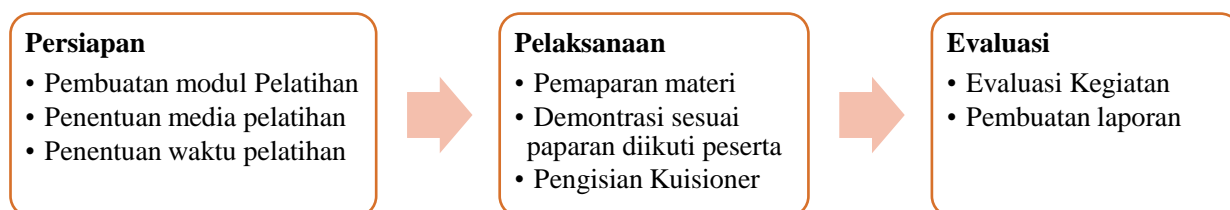
penguasaan para guru terhadap aplikasi tersebut. Kelemahan ini yang menjadi dasar program pengabdian pada masyarakat untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint dalam pembelajaran bagi para guru dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan materi ajar yang interaktif dan menarik.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pemanfaatan aplikasi teknologi informasi (MS PowerPoint) adalah dengan cara pemaparan dan demonstrasi seperti yang dilakukan oleh [8]–[10]. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar guru dapat memahami materi pelatihan dengan baik dan dapat secara baik untuk mempraktikkannya. Secara lengkap tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Gambar 1.

Tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini terdiri atas tiga tahap, yaitu:

- 1) persiapan, pada tahapan ini dilakukan pembuatan modul pelatihan, dan juga penentuan media yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan serta penentuan waktu kegiatan pelatihan tersebut;
- 2) pelaksanaan, pada tahapan ini dilakukan pemaparan materi optimalisasi MS PowerPoint dan mendemonstrasikannya, memberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkannya, dan memberikan kuisioner untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi yang diajarkan dalam pelatihan; dan
- 3) evaluasi, pada tahapan ini dilakukan evaluasi dari hasil kegiatan yang telah



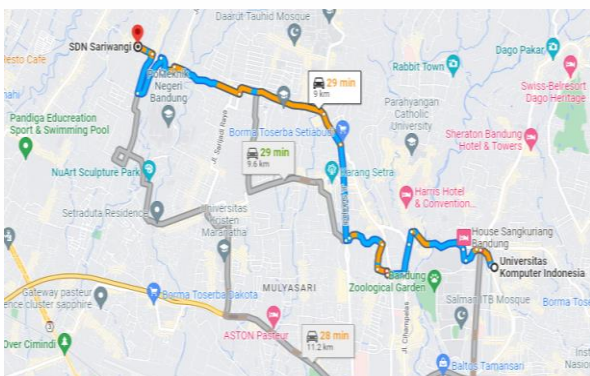
Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

dilaksanakan. Adapun pengukuran keberhasilan pelatihan ini diperoleh melalui kuisisioner yang harus diisi oleh peserta sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Adapun materi-materi yang disampaikan pada kegiatan pelatihan ini adalah materi optimalisasi MS PowerPoint yang meliputi:

- 1) memperkenalkan fitur-fitur aplikasi MS PowerPoint,
- 2) membuat game edukasi sederhana,
- 3) menyisipkan bentuk dan gambar,
- 4) menyisipkan dokumen animasi,
- 5) memanfaatkan menu hyperlink,
- 6) menyimpan dokumen slide dalam format Power Point Show (ppsx).

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini diikuti oleh para guru SDN Sariwangi Kabupaten Bandung Barat. Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Sariwangi yang terletak di jalan Sariwangi Raya No. 129 RT. 05 RW. 09, Desa Sariwangi, Kecamatan Parongpong, Kabupaten Bandung Barat. Jarak antara kampus Universitas Komputer Indonesia dan SDN Sariwangi adalah 8,9 km yang dapat ditempuh dalam waktu 29 menit.



Gambar 2. Jarak antara SDN Sariwangi dan Kampus Universitas Komputer Indonesia

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dihadiri 15 guru SDN Sariwangi Bandung Barat. Secara umum peserta kegiatan telah menyelesaikan pendidikan sarjana strata 1. Sebanyak 26% guru telah berusia di atas 50

tahun. Secara umum, usia para guru di bawah 50 tahun sebesar 74%. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2022 bertempat di salah satu ruangan Sekolah Dasar Negeri Sariwangi Kabupaten Bandung Barat. Suasana kegiatan diperlihatkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Adapun contoh materi yang disampaikan pada kegiatan tersebut dapat dilihat pada Gambar 5. Materi yang diperagakan terdapat lima slide untuk mendemokan aplikasi game edukasi melalui MS PowerPoint, yaitu slide pembuka, slide soal, slide jawaban benar, slide jawaban salah dan slide penutup.

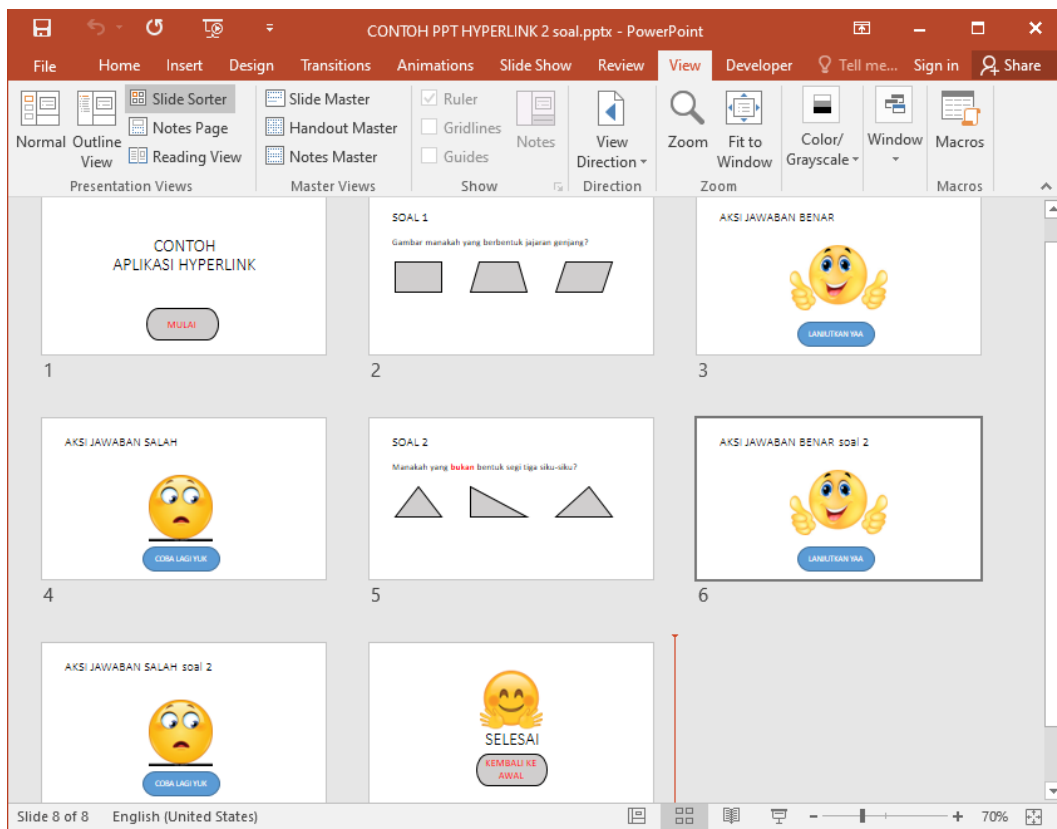
Pada tahap evaluasi dilakukan pengukuran tingkat keberhasilan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat melalui kuisisioner yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Kuisisioner yang diberikan berupa pertanyaan-pertanyaan yang mengevaluasi tema dan materi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pertanyaan-pertanyaan evaluasi ditampilkan pada tabel 1. Masing-masing pertanyaan menggunakan penilaian dengan skala likert 7 poin untuk meminimalisir kesalahan pengukuran dan lebih presisi. Skala likert yang digunakan dalam penilaian ini adalah (1) sangat tidak menguasai, (2) tidak menguasai, (3) cukup tidak menguasai, (4) netral, (5) cukup menguasai, (6) menguasai, (7) sangat menguasai. Adapun hasil penilaian dikategorikan sesuai pembagian berdasarkan jumlah kategori penilaian seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori penilaian kegiatan

Kategori	Skor	Kisaran nilai prosentase (%)
Sangat tidak menguasai	1	0 s.d 14,28
tidak menguasai	2	14,29 s.d 28,57
cukup tidak menguasai	3	28,58 s.d 42,86
netral	4	42,87 s.d 57,15
cukup menguasai	5	57,16 s.d 71,44
menguasai	6	71,45 s.d 85,73
sangat menguasai	7	85,74 s.d 100



Gambar 3. Suasana pelaksanaan kegiatan pelatihan



Gambar 5. Contoh slide pada pelatihan pembuatan game edukasi

Tabel 2. Pertanyaan kuisiner kegiatan pengabdian pada masyarakat

No.	Item	Sebelum (%)	Setelah (%)
1	Kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi MS PowerPoint sebagai media pembelajaran	65,71	86,67
2	Kemampuan peserta membuat materi pembelajaran menggunakan MS PowerPoint	65,71	86,67
3	Kemampuan peserta mampu membuat game edukasi melalui aplikasi MS PowerPoint	63,81	82,86
4	Penguasaan peserta dalam penggunaan menu hyperlink dalam MS PowerPoint	66,67	83,81
5	Bapak/ Ibu menguasai penggunaan menu Remove Background dalam mengedit gambar pada aplikasi MS PowerPoint	68,57	83,81
6	Bapak/ Ibu menguasai penggunaan menu Animations dalam MS PowerPoint	68,57	83,81
7	Bapak/ Ibu pernah/sering menyimpan dokumen slide dalam format Power Point Show (ppsx)	65,71	85,71
	Rerata	66,39	84,76

Hasil pengolahan kuisiner tentang materi yang diberikan oleh pelaksana menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kemampuan peserta pada penggunaan aplikasi MS PowerPoint untuk membangun sebuah game edukasi seperti ditunjukkan pada Tabel 2. Hasil rerata penilaian berdasarkan kuisiner sebelum kegiatan adalah sebesar 66,39%. Secara umum, kemampuan dasar penggunaan aplikasi MS PowerPoint telah dimiliki oleh peserta. Nilai 66,39% dapat dikategorikan pada tingkat cukup menguasai (lihat Tabel 1). Peserta dapat mengenali menu-menu standar pada MS PowerPoint dan juga dapat menggunakannya. Namun, fitur-fitur lainnya yang terdapat dalam aplikasi tersebut masih belum dilakukan, seperti memanfaatkan menu **Hyperlink** untuk game edukasi, menghilangkan latar pada gambar menggunakan menu **Remove Background**, dan menonaktifkan pindah slide melalui menu **Set Up Slide Show**. Sementara ini, hasil rerata penilaian berdasarkan kuisiner setelah kegiatan adalah sebesar 84,76%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan atau penguasaan peserta pada materi pelatihan sebesar 18,37%. Peningkatan terjadi pada semua item pertanyaan. Nilai 84,76% dapat dikategorikan pada tingkat menguasai yang berarti terjadi peningkatan satu level dari cukup menguasai menuju level menguasai (lihat Tabel 1).

Secara garis besar pelatihan ini telah memberikan pengetahuan kepada peserta untuk menggunakan fitur-fitur tersebut. Peningkatan yang masih kecil terjadi pada pengetahuan dan kemampuan untuk menghilangkan latar gambar dan pengolahan menu animasi. Hal ini dapat disebabkan penggunaan menu *Remove Background* jarang dilakukan peserta selama menggunakan MS PowerPoint. Sementara itu, pada penggunaan animasi masih digunakan animasi yang standar pada MS PowerPoint.

Selain itu, evaluasi pelaksanaan kegiatan secara umum dilakukan melalui kuisiner. Adapun hasil pengolahan kuisiner tentang kepuasan peserta pelatihan menunjukkan seluruh peserta memberikan nilai yang positif terhadap materi yang disampaikan,

pelaksanaan pelatihan, dan cara penyampaian materi seperti yang ditunjukkan Tabel 3. Hasil rerata penilaian kegiatan adalah sebesar 91,43%. Nilai ini menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi walaupun terdapat satu peserta yang menilai netral terhadap tema dan pelaksanaan kegiatan.

Tabel 3. Hasil kusioner kepuasan peserta kegiatan pengabdian masyarakat

No.	Item	1	2	3	4	5	6	7	%
1	Penilaian peserta tentang tema dalam pelatihan				1		6	8	91,43
2	Penilaian peserta tentang pelaksanaan dalam pelatihan				1		6	8	91,43
3	Penyampaian materi secara keseluruhan					2	5	8	91,43
	Rerata								91,43

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para guru SDN Sariwangi Kabupaten Bandung Barat dalam mengoptimalkan penggunaan aplikasi MS PowerPoint. Hasil kegiatan menunjukkan para guru antusias untuk mengaplikasikan demonstrasi dari pelatihan dan menerapkannya sesuai mata pelajaran yang diampu. Hal ini ditunjukkan dengan terjadinya interaksi tanya jawab selama pelatihan berlangsung. Harapannya, hasil pelatihan ini menjadi motivasi bagi para guru untuk dapat menghasilkan media ajar yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi MS PowerPoint.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini pelaksana kegiatan menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktur Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (DP2M) Unikom yang telah memfasilitasi dan mendanai kegiatan ini melalui Surat Penugasan Nomor 034/SP/DP2M/UNIKOM/V/2022. Dan juga, ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah Dasar Negeri Sariwangi Kabupaten Bandung Barat yang telah mendorong para guru dalam kegiatan ini guna meningkatkan kemampuan mengoptimalkan aplikasi MS PowerPoint dalam pembuatan game edukasi. Selanjutnya, pelaksana juga menyampaikan terima kasih kepada semua peserta yang telah mengikuti pelatihan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Luthra and S. Mackenzie, "4 Ways Covid-19 Education Future Generations," *World Economic Forum*, 2020.
<https://www.weforum.org/agenda/2020/03/4-ways-covid-19-education-future-generations/> (accessed Aug. 12, 2020).
- [2] G. Tam and D. El-Azar, "3 Ways the Coronavirus Pandemic Could Reshape Education," *World Economic Forum*, 2020.
<https://www.weforum.org/agenda/2020/03/3-ways-coronavirus-is-reshaping-education-and-what-changes-might-be-here-to-stay/> (accessed Aug. 12, 2020).
- [3] E. Prayitno, D. Kurniawati, and I. R. Arvianto, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran," in *Seminar Nasional Call For Paper & Pengabdian masyarakat*, 2018, vol. 1, no. 01.
- [4] R. P. Kurniawati, F. R. Hadi, and V. Rulviana, "Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar melalui Workshop Pembelajaran TIK di Kecamatan Kartoharjo," *J. Pengabdian Masy. Bumi Raflesia*, vol. 5, no. 1, pp.

- 740–745, 2022.
- [5] W. Windarini, “Upaya Peningkatan Kemampuan TIK Guru melalui In House Training (IHT) Untuk Mempersiapkan Guru Dalam Menghadapi Pembelajaran Daring dimasa Covid 19,” *Wilan. J. Inov. dan Ris. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- [6] M. F. Wicaksono, H. Hidayat, S. Nurhayati, R. Lubis, and M. D. Rahmatya, “Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran Daring Bagi Guru Sekolah Dasar Negeri Mustikajaya VII Bekasi,” *Indones. Community Serv. Empower. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 84–91, 2021.
- [7] R. Lubis, M. D. Rahmatya, S. Nurhayati, H. Hidayat, and M. F. Wicaksono, “Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SMA Negeri 5 Cimahi,” *PETIK J. Pengabdi. Tek. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 2, pp. 62–68, 2021.
- [8] S. Sulaikho, M. A. A. Widya, and U. W. Agustina, “Pelatihan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru MI Al Qosimy,” *Jumat Inform. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 78–82, 2022.
- [9] R. Purwasih and E. D. Minarti, “Pelatihan PowerPoint I-Spring Bagi Guru MGMP Matematika sebagai Media Interaktif Pembelajaran Daring,” *J. Pengabdi. Masy. Khatulistiwa*, vol. 5, no. 1, pp. 19–27, 2022.
- [10] M. N. Arsyad and T. Ifianti, “Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah,” *J. PkM Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 6, pp. 585–593, 2022.