

PENGEMBANGAN MODUL PELATIHAN UNTUK MENYUSUN MATERI AJAR PADA LMS PT. KHARISMA PRINTEX BANDUNG

Gede Agung Ary Wisudiawan¹, Indra Lukmana Sardi², Nungki Selviandro³, Muhammad Bambang Hidayanto⁴

^{1,2,3,4} Program Studi S1 Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia
E-mail: degunk@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat kali ini melanjutkan *road maps* penelitian yang sudah dikembangkan sebelumnya, dimana kegiatan sebelumnya berhasil mengembangkan aplikasi Learning Management System (LMS) pada PT. Kharisma Printex Bandung. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini bertujuan mengembangkan modul pelatihan penggunaan aplikasi *microsoft powerpoint* dalam menyusun materi ajar pada LMS PT. Kharisma Printex Bandung. Modul yang berhasil dikembangkan terdiri dari lima bab pembelajaran yaitu bab pembelajaran terkait pengenalan aplikasi, bab pembelajaran untuk menghias *slide* presentasi, bab pembelajaran untuk memasukkan teks, bab pembelajaran yang berisikan *tips and trick* agar presentasi lebih hidup, dan bab terakhir terkait dengan bagaimana cara membawakan presentasi. Metodologi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merujuk kepada metodologi penelitian *research and development* (R&D) yang meliputi 5 langkah : (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan informasi, (3) desain produk, (4) validasi produk, dan (5) revisi produk. Kegiatan ini menggunakan analisis diagram tulang ikan dengan subjek adalah stakeholder dari PT. Kharisma Printex Bandung, adanya revisi yang dibutuhkan sesuai kebutuhan dari perusahaan sampai akhirnya menghasilkan modul “pelatihan penyusunan materi ajar menggunakan *microsoft powerpoint* pada PT. Kharisma Printex”. Evaluasi dari kegiatan ini menggunakan kuesioner yang disebarkan kepada pimpinan dari PT. Kharisma Printex Bandung. Hasil evaluasi menunjukkan para pimpinan setuju dengan kegiatan dan modul yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Kata Kunci: modul, learning management system, presentasi

1. Pendahuluan

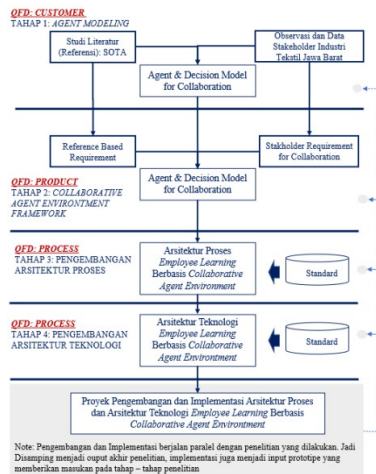
Saat ini penggunaan *Learning Management System* (LMS) sudah mencakup berbagai bidang dari Pendidikan sampai industri (Ardiansyah et al. 2021). Penggunaan LMS pada industri biasanya menekankan pada adanya fasilitas untuk mengembangkan diri dan meningkatkan mutu pengetahuan yang dimiliki karyawan (Muhardi, Sakroni Indra Gunawan, Yuda Irawan 2020). LMS berisikan materi Pembelajaran yang disusun oleh para penyusun materi biasanya guru, dosen, atau asisten dosen jika didunia Pendidikan (Wijaya and Iriani 2020).

PT Kharisma Printex sudah memiliki aplikasi LMS sendiri yang merupakan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan universitas Telkom pada periode ganjil tahun 2022 sebelumnya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengikuti *road map* penelitian yang sudah disusun (gambar 1). Saat ini LMS yang dimiliki PT Kharisma dapat diakses pada alamat <https://training.kharismaprintex.my.id/>. Pada internal PT Kharisma printex memiliki pandangan bahwa penyusun materi ajar pada LMS bukan hanya tanggung jawab pimpinan, tetapi bisa juga dari tingkatan lain pada perusahaan seperti supervisor, atau bahkan

pegawai yang ditunjuk. Hal tersebut dimaksudkan agar pengetahuan yang ada pada LMS dapat diterima oleh para pegawai sesuai dengan bidang tingkatannya dan pengetahuan yang dimiliki oleh pegawai dapat dikelola dengan baik. Tetapi saat ini pengetahuan terkait bidang IT terutama aplikasi perkantoran yang dimiliki para pegawai yang ada pada PT. Kharisma printex masih belum mencukupi. Hal tersebut terungkap saat penulis dan tim melakukan wawancara terhadap pimpinan perusahaan. Pada wawancara tersebut terungkap pula adanya kebutuhan pelatihan yang dibuat berjenjang agar para pegawai yang ditunjuk memiliki keahlian dalam penggunaan aplikasi LMS yang saat ini sudah dimiliki perusahaan.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka penulis dan tim memberikan solusi pengembangan modul pelatihan terkait cara penggunaan aplikasi LMS PT Kharisma Printex mulai dari penyusunan materi ajar, penggunaan aplikasi untuk bermacam peran, sampai *troubleshooting*. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini penulis dan tim berfokus pada kegiatan pengembangan modul pelatihan penggunaan aplikasi *microsoft power point* untuk

menyusun materi ajar pada LMS PT. Kharisma Printex Bandung.



Gambar 1. Road map penelitian terkait

2. Metodologi

Metodologi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merujuk kepada *research and development* (R&D) (Sugiyono 2019). Pada rujukan tersebut terdapat lima langkah yaitu: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi produk, dan (5) Revisi produk.

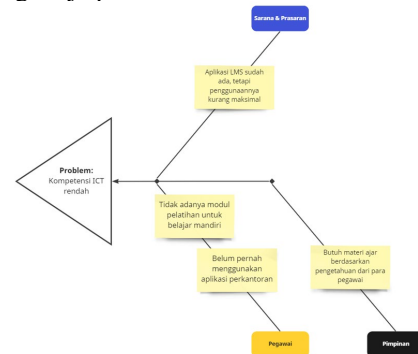
Pada langkah penggalian potensi dan masalah, proses analisis menggunakan digram tulang ikan untuk memetakan potensi dan permasalahan yang ada (Coccia 2020). Langkah pengumpulan data menggunakan metode wawancara yang dilakukan kepada *stakeholder* dalam hal ini adalah pimpinan perusahaan. Langkah desain, validasi dan revisi produk melibatkan *stakeholder* dari perusahaan menggunakan metode wawancara dan kuesioner.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi langkah penelitian *research and development* (Sugiyono 2019). Terdapat lima langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan perbaikan desain. Berikut ini penjabaran dari setiap langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Potensi dan masalah. Berdasarkan wawancara kepada manajemen representatif dari PT Kharisma Printex terdapat masalah yang digambarkan menggunakan diagram *fishbone* pada gambar 2. Pada sisi pegawai didapatkan informasi bahwa para pegawai belum memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi perkantoran sehingga para pegawai yang ditunjuk belum dapat menyusun dan mengunggah materi yang ada pada LMS PT. Kharisma Printex Bandung. Sehingga terdapat tantangan yaitu belum adanya modul terkait penggunaan aplikasi

perkantoran. Keberadaan modul tersebut nantinya dapat membantu para pegawai dalam mempelajari materi secara mandiri. Saat melakukan analisis di bagian sarana dan prasarana, terdapat sarana berupa aplikasi LMS yang dimiliki PT. Kharisma printex. Tetapi aplikasi tersebut belum digunakan secara maksimal. Hal ini diakibatkan karena para pegawai belum memiliki pengetahuan LMS tersebut. Saat melakukan analisis permasalahan pada bagian pimpinan terdapat permasalahan yaitu adanya kebutuhan agar para pegawai dapat menyusun dan mengunggah materi ajar yang dikembangkan sesuai dengan tupoksi setiap bidang kerja pada PT. Kharisma Printex ke LMS.



Gambar 2. Diagram Tulang Ikan

Pengumpulan Data. Menurut data yang didapatkan pada proses wawancara kepada manajemen representatif PT. Kharisma Printex didapatkan bahwa kompetensi ICT pegawai PT. Kharisma Printex yang ditunjuk masih rendah. Rendahnya kompetensi ICT pegawai terutama secara langsung dapat mempengaruhi proses penyusunan materi yang akan diunggah ke LMS. Sehingga ada kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi ICT para pegawai. Agar fokus untuk tujuan penyusunan materi, maka materi yang dibutuhkan dititikberatkan pada kemampuan membuat presentasi. Kemampuan membuat presentasi ini dipilih karena bermanfaat dalam mempermudah pembuatan poin-poin pengetahuan berdasarkan pengalaman dari para pegawai yang sudah ahli dibidangnya. Pada akhirnya diharapkan para pegawai yang ditunjuk tersebut dapat menuangkan pengetahuannya menjadi suatu materi ajar yang mudah untuk dikelola. Materi ajar tersebut dapat juga disalurkan kepada para pegawai lain sesuai dengan penunjukan dari pimpinan perusahaan. Berdasarkan beberapa poin permasalahan tersebut maka dibutuhkan adanya kegiatan pengembangan modul pelatihan penggunaan aplikasi *microsoft powerpoint* untuk menyusun materi ajar pada LMS PT. Kharisma Printex Bandung.

Desain produk. Hasil pengembangan yang dilakukan adalah menyusun modul pelatihan dengan judul "modul pelatihan penggunaan

aplikasi *microsoft powerpoint* untuk menyusun materi ajar pada LMS PT. Kharisma Printex Bandung”. Modul pelatihan tersebut memuat materi terkait dengan penggunaan Ms. Power Point, aturan dalam pembuatan presentasi. Modul ini menjelaskan secara rinci disertai langkah-langkah dan contoh gambar untuk setiap langkahnya. Hal tersebut untuk memenuhi kebutuhan dari pihak perusahaan terkait isi materi dari modul pelatihan. Modul ini dapat dipelajari secara mandiri sehingga para pembacanya diharapkan mendapat bayangan terkait dari penggunaan aplikasi *microsoft powerpoint*.

Validasi desain. Validasi desain materi dari pengembangan modul ini dibantu oleh pimpinan perusahaan yaitu manajemen representatif dari PT. Kharisma Printex. Berdasarkan validasi yang dilakukan, modul yang sudah ada mendapatkan masukan terkait penambahan konten materi seperti *tips and trick* membuat presentasi yang menarik. Selain itu, ada penambahan terkait aturan umum dalam membuat presentasi. Serta adanya pedoman untuk melakukan presentasi yang baik.

Perbaikan desain. Berdasarkan masukan dari para pakar tersebut maka materi modul yang semula berisikan cara menggunakan *microsoft powerpoint*, ditambahkan dengan *tips and trick* membuat presentasi yang menarik serta aturan umum dalam membuat presentasi sampai dengan bagaimana cara mempresentasikan presentasi yang sudah dibuat. Sehingga sistematika dari modul berisikan lima bab pembelajaran yaitu : bab pembelajaran pertama berisikan pendahuluan, bab pembelajaran kedua meliputi bagaimana menghias tampilan presentasi, bab pembelajaran ketiga berisikan cara mengedit teks, bab pembelajaran keempat berisikan bagaimana cara membuat presentasi lebih hidup, bab pembelajaran kelima adalah bagaimana membawakan presentasi.

Langkah selanjutnya adalah mengujicobakan secara terbatas di lingkungan PT. Kharisma printex. Modul pembelajaran pertama para pegawai mendapatkan presentasi materi mengenai pengenalan *microsoft powerpoint*, membuat presentasi baru, membuat *slide*, mengatur *layout slide*, mengubah tampilan *microsoft powerpoint*, mengganti tampilan dan menampilkan serta menyembunyikan *slide*.

Selanjutnya pada modul pembelajaran kedua, para pegawai dapat menghias tampilan dari *slide* presentasi seperti menambahkan latar belakang dari *slide* agar tampilan dari presentasi tidak monoton dan menarik perhatian *audience*. Selanjutnya para pegawai dapat menggunakan *master slide* untuk membuat tampilan *slide* serupa dan konsisten.

Modul pembelajaran ketiga para pegawai dapat melakukan penambahan teks. Penambahan

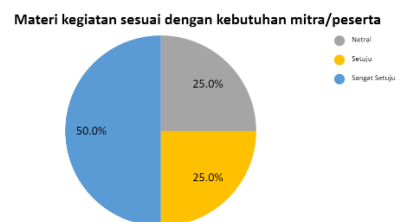
teks dilakukan dengan beberapa cara seperti memasukkan teks secara reguler dengan papan ketik pada *slide* atau menggunakan *text box*. Pada bagian *text box* para peserta diajarkan mengatur agar teks sesuai dengan *text framenya*. Kemudian para peserta diminta untuk mencoba menggunakan *bulleted* dan daftar nomor yang berguna untuk menampilkan urutan, poin, dan bagian dari suatu materi.

Modul pembelajaran keempat para pegawai diberikan tips dan trick membuat presentasi lebih hidup. Membuat presentasi lebih hidup dengan cara menambahkan transisi dan animasi. Pegawai juga diminta untuk membuat *file audio* dan menambahkannya pada presentasi. Selain *audio*, pegawai juga dapat menambahkan *file video* pada presentasi. Tentunya penambahan *file audio* dan *video* untuk memperkuat maksud dari materi yang ada.

Modul pembelajaran kelima para pegawai diberikan materi terkait dengan bagaimana cara membawakan presentasi dengan baik. Pegawai diajarkan cara membuat catatan, kesesuaian waktu saat presentasi, berpindah dari *slide* ke *slide*, serta *trick* membuat presentasi menjadi lincah. Selanjutnya pegawai juga mendapatkan pandangan bagaimana melakukan presentasi tanpa hadir secara fisik ditempat bersama para peserta, hal tersebut berguna ketika presentasi nantinya bersifat asinkronus.

Pada bagian akhir penulis dan tim meminta pendapat dari pimpinan PT. Kharisma Printex untuk mendapatkan *feedback* terkait dengan modul pelatihan yang sudah dikembangkan. Responden dari kuesioner ini merupakan stakeholder perusahaan dengan jumlah 21 orang. Pertanyaan yang diajukan meliputi terkait materi modul, kepanitiaan dan keberlanjutan kegiatan ini. Hasilnya dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

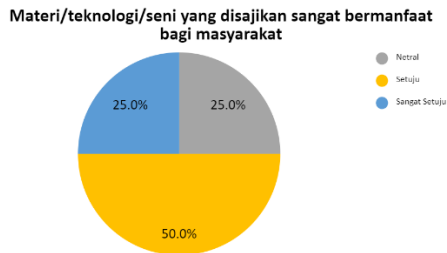
Para responden terbagi menjadi 3 pendapat terkait dengan kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra/peserta dengan 50% sangat setuju masing-masing 25% setuju dan netral (gambar 3). Secara umum dapat disimpulkan materi kegiatan sudah sesuai dengan kebutuhan mitra.



Gambar 3. Kesesuaian materi dengan kebutuhan

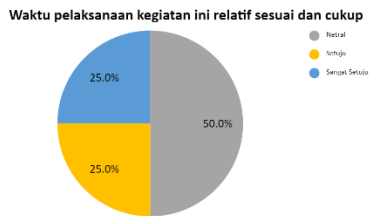
Pada pertanyaan kuesioner kedua terkait dengan materi yang disajikan responden juga terbagi menjadi tiga pendapat. Pendapat netral

dan sangat setuju sebanyak masing-masing 25%, pendapat setuju terkait materi yang disajikan sebanyak 50% (gambar 4). Secara umum dapat disimpulkan pada bagian ini responden merasakan manfaat dari kegiatan ini.



Gambar 4. Materi/teknologi/seni yang disajikan sangat bermanfaat bagi masyarakat

Pada kuesioner berikutnya berisikan pertanyaan terhadap waktu pelaksanaan kegiatan para responden juga memiliki tiga pendapat. 25% responden merasa netral dan setuju terkait waktu pelaksanaan. 50% responden sangat setuju dengan waktu pelaksanaan kegiatan ini (gambar 5). Secara umum dari segi waktu, pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup.



Gambar 5. Waktu pelaksanaan kegiatan relatif sesuai dan cukup

Terkait dengan kemudahan pemahaman dari materi yang disampaikan para responden merasa jelas dan mudah memahami. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner dimana 50% para responden setuju dan sangat setuju dengan kejelasan dari isi materi dan pemahaman terhadap materi (gambar 6).



Gambar 6. Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami

5. Referensi

Ardiansyah, Fahmi et al. 2021. "Penerapan Learning Management System Untuk Karyawan Perusahaan Menggunakan Mesin Turing." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 5(1): 13.

Para responden merasa panitia kegiatan memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan. Hal tersebut dilihat dari hasil kuesioner dimana 50% responden setuju dan sangat setuju bahwa panitia kegiatan memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan (gambar 7).



Gambar 7. Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan



Gambar 8. Masyarakat berharap kegiatan seperti ini dilanjutkan dimasa yang akan datang

Terkait dengan keberlanjutan kegiatan seperti ini, responden merasa setuju dengan keberlanjutan kegiatan ini. Masing-masing responden memberikan 50% setuju dan sangat setuju terkait keberlanjutan kegiatan ini (gambar 8).

4. Kesimpulan

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghasilkan produk akhir yaitu "modul pelatihan penggunaan aplikasi *microsoft power point* untuk menyusun materi ajar pada LMS PT. Kharisma Printex Bandung" Dalam uji validitas pada pimpinan perusahaan menyatakan kegiatan ini bermanfaat dan dapat diterima. Secara umum, saran dan masukan juga menjelaskan bahwa PT. Kharisma Printex berharap kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan ditambahkan pelatihan-pelatihan lainnya sampai pada akhirnya LMS yang dimiliki PT.Kharisma Printex dapat digunakan dengan baik.

Coccia, Mario. 2020. "Cnr -- N." *Int. J. Foresight and Innovation Policy* 14: 225-47.

Muhardi, Sakroni Indra Gunawan, Yuda Irawan, Yesica Devis. 2020. "View of Design Of Web Based LMS (Learning Management System) in SMAN 1 Kampar Kiri Hilir." : 70-76.

<https://journal.yrpioku.com/index.php/jaets/article/view/60/32> (August 15, 2022).

Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Wijaya, Franke, and Ade Iriani. 2020. "Pengembangan Modul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Edmodo Untuk Meningkatkan Kompetensi ICT Guru Di Sekolah Kristen Kanaan Semarang." *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran* 4(1): 12–18.