

DIKLAT CARA BIJAK MENGGUNAKAN MEDIA SOSIAL DAN PELATIHAN MEMBUAT GAME QUIZ DI POWER POINT UNTUK ANAK-ANAK YATIM PIATU MUSHOLLA ALBAROKAH CURUG

Muhammad Baharulloh¹, ABD Wahid², Alfin Danu Ardianto³, Billy Pratama Lesmana⁴, Pujasmin⁵, Raihan Kahfiansyah⁶, Runisati Waruwu⁷, Saiful Bahri⁸, Taufik Abrilianto⁹, Wahyu Setiawan¹⁰, Maulana Muhamad Sulaiman¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail : ¹muhammadbaharulloh11@gmail.com, ²abdwahid8813@gmail.com, ³alvindanu304@gmail.com, ⁴billypratama1511@gmail.com, ⁵pujamn12@gmail.com, ⁶Reyhantz.rehan@gmail.com, ⁷runisati98@gmail.com, ⁸saifulbahri76200@gmail.com, ⁹taufikabi68@gmail.com, ¹⁰wahyuclans48@gmail.com, ¹¹dosen02363@unpam.ac.id

Abstrak

Musholla Albarokah yang beralamat di Kp.Nangewer Rt 01/02 Kel.Sukabakti Kec.Curug Kab.Tangerang, merupakan tempat ibadah dan juga melainkan tempat untuk melakukan kegiatan warga seperti pengajian, santunan yatim piatu, dan kegiatan marawis untuk anak remaja. Untuk itu kegiatan yang kami lakukan di musholla albarokah ini diarahkan pada Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. Lahirnya media sosial menjadikan pola pikir dan perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etikan dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial. Dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik. Namun saat ini masyarakat terutama anak-anak kurang menguasai teknologi komputer dengan baik salah satunya adalah *Microsoft Power Point* serta masyarakat belum memiliki fasilitas komputer untuk mengadakan pelatihan komputer Oleh sebab itu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di masyarakat sekitar Musholla Albarokah ini adalah memberikan edukasi dan meningkatkan keterampilan dengan pelatihan terhadap masyarakat khususnya anak-anak dengan rumusan masalah sebagai berikut: apa pengertian media sosial, apa dampak media sosial terhadap masyarakat di Indonesia dan apa pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. Dan juga mengenal lebih dalam tentang *Microsoft Office* salah satunya adalah *Microsoft Power Point*.

Kata kunci : Media Sosial, Perubahan Sosial, Microsoft PowerPoint, diklat, Pelatihan

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komunikasi di era kini sangatlah pesat. Teknologi komunikasi yang diiringi dengan kehadiran media massa atau sosial juga telah memberi banyak perubahan dalam kehidupan masyarakat saat ini. Saat di mana kita hidup sekarang ini dapat dikatakan sebagai era digital ataupun era teknologi. Dalam era digital semacam ini dunia berada

dalam gengaman kita. Sekalipun kita hanya berada pada satu tempat dan satu waktu, namun kita dapat memantau keadaan diseluruh dunia, bahkan kita dihubungkan melalui media sosial dengan semua orang. Kita juga tidak dapat membendung arus informasi yang mengalir begitu deras, tidak hanya melalui media massa, namun juga melalui media sosial. Media sosial saat ini tidak hanya dipandang sebagai ajang bersosialisasi di dunia maya semata, namun sudah berkembang menjadi ajang menuangkan ide-ide dalam pribadi seseorang yang berkaitan dengan

banyak aspek serta membagikannya kepada orang lain (Mauludin, Alim, & Sari, 2017). Maka dari itu pada kegiatan ini kami ingin memberikan informasi atau pengetahuan tentang kebijakan menggunakan media sosial kepada masyarakat sekitar Musholla Albarokah dengan contoh memberikan edukasi dan pelatihan terhadap masyarakat khususnya anak-anak.

Berdasarkan analisis situasi yang ada, maka kami menempatkan masalah yang harus ditangani antara lain :

1. Masyarakat di musholla albarokah ini bukan berlatar belakang IT (information technology) sehingga mereka tidak mengajarkan keterampilan tentang informasi.
2. Musholla albarokah ini hanya memiliki kegiatan seperti pengajian, santunan yatim piatu, dan kegiatan marawis untuk anak remaja.

Kondisi ana-anak di sekitaran musholla albarokah masih banyak yang belum mengenal atau menguasai tentang microsoft office salah satunya adalah microsoft power point.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di musholla Albarokah Kp.Nangewer Rt 01/02 Kel.Sukabakti Kec.Curug Kab.Tangerang pada tanggal 19 september 2021 ini diikuti oleh 10 orang masyarakat perwakilan dan 2 orang sekretariat. metode pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini adalah dengan memberikan edukasi cara bijak menggunakan social media dengan baik dan memberikan pelatihan pengenalan Microsoft office power point dengan membuat game quiz sederhana kepada peserta PKM.

Mahasiswa prodi teknik informatika universitas pamulang melakukan edukasi dan memberikan pelatihan kepada para perwakilan masyarakat dan sekretariat, agar dapat memahami maksud dari pengetahuan yang kami berikan dan memberikan sebuah pelatihan, karna sangat cocok untuk menuangkan inovasi atau kreativitas terhadap pola pikir khususnya anak-anak millennial. dengan memberikan pengetahuan tentang microsoft office salah satunya power point, cara membuat quiz di power point, memberikan tampilan atau template dari halaman power point tersebut, dan juga cara menggunakan quiz tersebut.

Tabel 1 : Kegiatan

No.	Kegiatan	Tujuan	Bahan
1.	Edukasi	Masyarakat	Laptop

	mengenai cara bijak menggunakan sosial media dengan baik dan dampak saat ini	mampu memahami kebijakan menggunakan sosial media dengan baik dan juga dampaknya saat ini.	Infocus
2.	Pelatihan mengenal cara membuat game quiz di Microsoft power point	Masyarakat khususnya anak-anak mampu mengenal Microsoft power point dan mampu membuat game quiz dengan baik dan menarik.	Laptop Infocus

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan kegiatan edukasi dan pelatihan. Dalam pertemuan tatap muka ini kegiatan akan berjalan dengan lancar, ada beberapa metode yang kami jalankan pada kegiatan ini :

1. **Pre Lesson**, yaitu aktifitas yang dilakukan sebelum memulai kegiatan seperti sambutan atau memperkenalkan diri.
2. **Whilst**, yaitu penyampaian materi dan pelatihan. (Hartanto, et al., 2020)

Berdasarkan materi yang diberikan dan Tanya jawab kepada perwakilan masyarakat Musholla Albarokah Kp.Nangewer Rt 01/02 Kel.Sukabakti Kec.Curug Kab.Tangerang, selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung, kegiatan ini membuahkan hasil sebagai berikut :

1. Meningkatkan pengetahuan para perwakilan masyarakat dan sekretariat dalam menggunakan media sosial media dengan baik.
2. Meningkatkan pengetahuan para perwakilan masyarakat dalam mengenai penggunaan Microsoft Office terutama Power Point dan pemahaman terhadap Power Point.
3. Tercapainya tujuan pelaksanaan kegiatan, dari memberikan edukasi dan pelatihan

Sosial media sejatinya memang sebagai media sosialisasi dan interaksi, dimana perkembangan zaman yang berkembang semakin cepat dan intensif yang dipicu oleh perkembangan ilmu pengetahuan

dan teknologi. Namun, yang didapatkan dari hasil kegiatan yang telah tim PKM Prodi Teknik Informatika UNPAM lakukan bahwa masih banyak masyarakat sekitaran Musholla Albarokah belum mengetahui lebih banyak tentang sosial media dari segi positif maupun negatifnya. Diharapkan kedepannya, para masyarakat sekitaran Musholla Albarokah dapat memanfaatkan pengetahuan dan pelatihan yang tim PKM Prodi Teknik Informatika UNPAM berikan, meskipun ada beberapa pengorbanan yang harus dilakukan, sehingga pengetahuan pun dapat meningkat dan ditingkatkan. Hal tersebut dapat dilihat dari dokumentasi di bawah ini.



Gambar 4. Proses Penyampaian Pelatihan



Gambar 1. Proses Penyampaian Materi



Gambar 2. Proses Penyampaian Materi



Gambar 3. Proses Penyampaian Pelatihan



Gambar 5. Proses Memberikan Santunan

Proses selanjutnya setelah dilakukan edukasi pengetahuan tentang cara bijak menggunakan media sosial dengan baik dengan hal ini kita memberikan pelatihan dasar mengenai pembuatan game quiz di power point dengan menggunakan laptop yang kami sediakan. Proses membuat game quiz di power point yang dipandu oleh narasumber serta didampingi oleh tim mahasiswa dimulai dari pengenalan power point, membuat design atau template, input text, dan sampai berhasil membuat game quiz di power point tersebut.

Mengingat hal tersebut merupakan pengalaman pertama kali bagi masyarakat khususnya anak-anak, sehingga pada saat proses pendampingan pembuatan game quiz depower point para anak-anak masih mengalami kesulitan dan kendala setiap prosesnya. Meskipun demikian, para anak-anak sangat antusias dalam mengikuti pelatihan yang kami berikan sehingga proses tersebut bisa berjalan sesuai keinginan. Selain memberikan edukasi dan pelatihan kami juga memberikan santunan untuk anak-anak dan memberikan piagam penghargaan atas terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Hal tersebut dapat dilihat dari dokumentasi dibawah ini:



Gambar 6. Proses Pemberian Piagam



Gambar 7. Foto Bersama Peserta PKM

IV. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik setelah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh mahasiswa-mahasiswa Program Studi Teknik Informatika UNPAM adalah sebagai :

1. Kegiatan ini memberikan pengetahuan mengenai kebijakan menggunakan sosial media dengan baik dan dampak teknologi saat ini bagi para perwakilan masyarakat dan sekretariat.
2. Memberikan pelatihan mengenai Microsoft Office terutama Power Point bagi para perwakilan masyarakat dan sekretariat.

3. Dengan adanya edukasi dan pelatihan ini para masyarakat khususnya anak-anak dapat memahami dan mempelajari edukasi yang kami berikan, Dan juga pelatihan yang kami berikan semoga bermanfaat dan dapat mencoba membuat secara mandiri dengan kreatifitas masing-masing.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R. (2020, November 19). *Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Manfaat untuk Bisnis*. Retrieved from Sekawan Media.
- Andrianto, R., Waluyo, I. G., Sulaiman, M. M., Yulianto, M. A., & Sahlan. (2020). Pelatihan Instalasi Sistem Operasi dan Aplikasi Untuk Anak-Anak Asuh Yatim Piatu Ibnu Sabil Tangerang. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*.
- Hartanto, E., Sutikno, D., Adam, A., Mahendra, J. J., Maulana, M., Sugandhi, M. R., & Yudha, R. (2020, may 02). Implementasi Sistem Informasi Dakwah Dan Organisasi Pada Mushola Al Hidayah Berbasis Web. *Kommas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang, 1*.
- Mauludin, M. A., Alim, S., & Sari, V. P. (2017, Maret). cerdas dan bijak dalam memanfaatkan media sosial ditengah era literasi dan informasi. *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat, Vol. 6, No. 1, 1-4*.
- SoraTemplates. (2016, Juli). *Cara mudah bikin game quiz dengan Microsoft power point*. Retrieved from SAHRETECH: <https://www.sahretech.com/2017/07/cara-mudah-bikin-game-quiz-dengan.html>
- Suryadi, A., Sulaiman, M. M., Yulianto, A. M., Hidayah, N., & Andrianto, R. (2020). Diklat Perancangan Jaringan Small Office Home Office di Smk Pustek Serpong. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*.