

Sosialisasi Pemanfaatan Microsoft PowerPoint Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMP Islam Bahrul Ulum

Ade Surya Dinata¹, Priya Prasasti², Hariko Saputra³, Aqhilla Qhoriza⁴, Jalu Somala⁵, Riky Albertson Hutabarat⁶, Dedi Radiani Rachman⁷, Arief Rahman Dwi Putra⁸, Egi Sundawa⁹, Dias Saputra¹⁰, Muhammad Bahrein, S.Kom., M.Kom¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

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

e-mail: ¹sade2770@gmail.com, ²priyaprasasti3@gmail.com, ³harikosaputra571@gmail.com, ⁴iseeuaqhilla@gmail.com, ⁵Jalusomala@gmail.com, ⁶rikyalbert23@gmail.com, ⁷dediradiani77@gmail.com, ⁸arifdwi01052113@gmail.com, ⁹ghiesundawa25@gmail.com, ¹⁰diassaputra410@gmail.com, ¹¹muhammad.bahrein02@gmail.com

Abstrak

Dampak pandemi Covid-19 pada dunia pendidikan adalah mengubah proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran online dan tatap muka terbatas, hal tersebut membuat kurangnya minat siswa terhadap pelajaran yang diberikan, mereka seringkali merasa bosan saat belajar, karena kurangnya interaksi siswa dengan guru, siswa dan siswa lainnya, dan penyajian materi yang monoton. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa Smp Islam Bahrul Ulum dengan meminimalisir pembelajaran yang membosankan dengan metode presentasi. Kegiatan sosialisasi ini meliputi pemanfaatan Microsoft PowerPoint dalam menyajikan presentasi yang menarik dan interaktif. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan selama 1 hari dan kegiatan ini dirasa cukup berhasil, hal ini dapat dilihat dari minat siswa yang antusias dalam mengikuti kegiatan sosialisasi ini sampai tuntas. Sosialisasi ini mendasari kerjasama antara perguruan tinggi dan sekolah menengah pertama yang diharapkan dapat berkelanjutan dengan program lain untuk meningkatkan minat belajar siswa di Smp Islam Bahrul Ulum.

Kata kunci: Sosialisasi, Microsoft powerpoint, Presentasi

I. PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan dalam suatu negara yaitu untuk membangun negara dimasa depan terutama dimasa perkembangan teknologi yang pesat ini. Untuk itu, sejak dini harus diterapkan pendidikan yang mampu menyesuaikan dengan era teknologi. Selain itu di masa pandemi Covid-19, siswa diharapkan mampu menyesuaikan pembelajaran secara daring ataupun tatap muka terbatas. Dimasa ini banyak keluhan mengenai pembelajaran daring ataupun tatap muka terbatas, terutama kurangnya minat siswa terhadap pelajaran yang diberikan. Mereka seringkali merasa bosan saat belajar, karena kurangnya interaksi siswa

dengan guru, siswa dengan siswa lain dan penyajian materi yang monoton. Materi yang diberikan ketika daring atau tatap muka terbatas seringkali disamakan dengan tatap muka normal tanpa adanya feedback antara guru dan siswa.

Teknologi memiliki peran penting dalam meningkatkan feedback tersebut dimasa pandemi Covid-19. Banyak aplikasi yang dapat menunjang pembelajaran daring atau tatap muka terbatas ini, sehingga penyajian materi tidak lagi membosankan jika digunakan dengan tepat. Salah satu aplikasi yang populer digunakan untuk menunjang presentasi adalah *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa

dapat melakukan presentasi dengan lebih menarik dan tidak monoton. Dengan adanya fitur-fitur menarik seperti animasi dan transisi diharapkan menambahkan minat siswa dalam memahami pembelajaran. Untuk meminimalisir pembelajaran yang membosankan tersebut, metode presentasi kini banyak diterapkan di jenjang sekolah Sekolah Menengah Pertama ke atas, baik dari sisi guru maupun siswa. Selain menghemat waktu penyampaian dan penyajian materi, presentasi juga dapat melatih kerjasama kelompok, melatih mental siswa, menumbuhkan kreatifitas siswa, serta meningkatkan *feedback* antara guru dan siswa. Siswa tidak hanya dituntut untuk mendengarkan penjelasan guru, tapi juga menjelaskan materi yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.

Berdasarkan analisis diatas maka perlu diadakan pelatihan yang mengarah pada praktik langsung sehingga siswa bisa meningkatkan minat dalam belajar dengan aplikasi yang populer digunakan untuk menunjang presentasi, yaitu *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu media yang dapat dikolaborasikan dengan model pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa dapat melakukan presentasi dengan lebih menarik dan tidak monoton. Dengan adanya fitur-fitur menarik seperti animasi dan transisi diharapkan menambahkan minat siswa dalam memahami pembelajaran. Luaran pelatihan ini berupa mempresentasikan materi yang menjadi contoh dari hasil praktik yaitu sejarah komputer.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode: Pelatihan

Metode pengabdian ini dilakukan dengan cara sosialisasi pada siswa secara langsung dalam memberikan pendampingan tentang pemanfaatan aplikasi *Microsoft PowerPoint* untuk menyajikan presentasi yang menarik. Sosialisasi tersebut dilaksanakan secara bertahap dimulai dari tanggal 4 September 2021 sampai dengan 2 Oktober 2021. Terdapat beberapa tahapan diantaranya:

Tahap 1: Persiapan

Dalam tahap persiapan, Tim pengabdian masyarakat melakukan pemberitahuan pada pihak sekolah dan pemberian surat tugas tentang pelaksanaan pembelajaran pada siswa dan siswi Smp Islam Bahrul Ulum. Hal ini dilakukan 1 bulan sebelum pelaksanaan pengabdian.

Tahap 2: Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, pendampingan pembelajaran yang dilakukan secara offline di Ruang

Laboratorium Komputer di Smp Islam Bahrul Ulum pada hari sabtu, tanggal 2 oktober.

Pelaksanaan tersebut dilakukan agar fasilitas dalam proses pendampingan pembelajaran offline dapat terpenuhi seperti pemakaian laptop yang disediakan oleh tim pengabdian yang bisa dipakai oleh siswa dalam pendampingan. Pendampingan belajar offline ini di bagi 3 sesi. Sesi 1 untuk pemberian materi dasar pengenalan *Microsoft PowerPoint*, sesi 2 dilakukan pendampingan belajar tentang pemanfaatan *Microsoft powerpoint* dan sesi 3 Mempresentasikan materi yang menjadi contoh dari hasil praktik yaitu sejarah komputer. Adapun jadwal pelaksanaan dan rincian materi dapat dilihat pada Tabel 2.1 dibawah ini.

Tabel 2. 1 Jadwal pelaksanaan dan rincian materi.

No.	Materi	Jam Ke-1	Jam Ke-2	Jam Ke-3
1.	Pengenalan <i>Microsoft PowerPoint</i>			
2.	Merancang penyajian materi yang menarik menggunakan powerpoint.			
3.	Presentasi sejarah komputer.			

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil sosialisasi ini, siswa mampu mempraktikkan fitur *Microsoft PowerPoint* seperti menambahkan Background, Gambar, Animasi, Transisi dan *Hyperlink* pada lembar presentasi. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah dalam menyajikan materi yang menarik.



Gambar 3. 1 Pendampingan siswa mempraktikkan materi yang sudah dipelajari

Dari hasil sosialisasi ini, siswa SMP Islam Bahrul Ulum dapat mendapatkan wawasan tentang penggunaan *Microsoft PowerPoint*. (Menurut Sulastri 2017) Supaya peserta didik dapat tertarik pada suatu materi, harus didukung dengan sebuah penyampaian materi yang menarik, sehingga keberhasilan belajar akan tercapai dengan mudah. Salah satu cara agar pembelajaran menarik yaitu dengan menggunakan media. Media pembelajaran yang dapat digunakan siswa untuk menyampaikan dan mendiskusikan materi pembelajaran pada saat ini sangatlah banyak mulai dari media cetak sampai elektronik, di antaranya yaitu menggunakan media *PowerPoint*. *Microsoft Office PowerPoint* merupakan program aplikasi bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan kaca objek bergantian) yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain. (Fandana 2013).

Media pembelajaran dengan *PowerPoint* mampu menunjang pembelajaran jarak jauh, agar pelaksanaan proses pembelajaran menjadi lebih mudah disampaikan. Pembelajaran jarak jauh dilakukan pada masa pandemi COVID-19 saat ini. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* dianggap media paling memungkinkan untuk menunjang terlaksananya pembelajaran agar tujuan tetap tercapai yaitu pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dapat dikatakan efektif jika memenuhi beberapa aspek yaitu:

- 1) kemampuan guru dalam mempersiapkan dan mengelola pembelajaran yang baik,
- 2) aktifitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran,
- 3) respon peserta didik kepada kegiatan pelajaran positif, dan
- 4) hasil belajar siswa tuntas secara klasikal dengan syarat memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal.

PowerPoint banyak digunakan karena pengoperasiannya yang mudah, dan tidak memakan penyimpanan yang banyak. Selain itu, *PowerPoint* memiliki fitur-fitur yang menarik seperti kemampuan pengolah teks, insert picture, format background, animasi, transisi, hyperlink, dan yang dapat di atur sesuai selera penggunanya, sehingga dapat menjadi sesuatu yang menarik bagi siswa.

Dari hasil pengabdian ini, siswa mendapat pemahaman tentang *Microsoft PowerPoint* dan pengoperasiannya mulai dari membuat lembar persentasi, menambahkan slide, menghapus slide, menambahkan background, menyisipkan gambar, menambahkan animasi dan transisi, hingga hyperlink. Pemanfaatan media persentasi ini pada pembelajaran jarak jauh akan sangat memudahkan siswa dalam melakukan presentasi. Selain itu, media presentasi

membuat materi menjadi lebih menarik untuk dipahami. Setelah sosialisasi dilakukan, rata-rata siswa dapat mengimplementasikan fitur-fitur pada *Microsoft PowerPoint*.

Materi Kegiatan *Microsoft PowerPoint*.

Sejarah Singkat *Microsoft PowerPoint*

- *Microsoft Power Point* dikembangkan pertama kali oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin. Waktu itu, *Microsoft Power Point* digunakan sebagai presenter untuk perusahaan Forethought.Inc yang kemudian namanya diubah menjadi *Powerpoint*.
- Di tahun berikutnya, *Microsoft Power Point* muncul dengan dukungan warna setelah macintosh berwarna muncul dipasaran.
- *Powerpoint* versi 1 dirilis pada tahun 1987 dan komputer yang didukungnya adalah Macintosh. Kala itu Power Point masih menggunakan warna hitam putih saja dan mampu membuat halaman teks dan grafik untuk transparasi OHP (OverHead Projector).
- Pada tanggal 31 Juli 1987, Microsoft membeli perusahaan Forethought.Inc dengan powerpoint seharga 14 juta dollar, dan berubah nama menjadi *Microsoft Power Point*.

Kegunaan *Microsoft PowerPoint*

1. Sarana untuk mempermudah sebuah presentasi.
2. Membuat sebuah presentasi berbentuk *softcopy* sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer.
3. Membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan.
4. Mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.

Format data *PowerPoint*

- *.PPT (*PowerPoint Presentaion*)
- Merupakan ekstensi untuk data biner dan tersedia dalam segala versi *PowerPoint* (termasuk *PowerPoint 12*).
- *.PPS (*PowerPoint Show*)
- Merupakan ekstensi untuk data biner dan tersedia dalam segala versi *PowerPoint* (termasuk *PowerPoint 12*).
- *.POT (*PowerPoint Template*)
- Merupakan ekstensi untuk data biner dan tersedia dalam segala versi *PowerPoint* (termasuk *PowerPoint 12*).
- *.PPTX (*PowerPoint Presentation*)
- Merupakan ekstensi untuk data dalam bentuk XML hanya tersedia dalam versi *PowerPoint 12*.

Kelebihan Microsoft PowerPoint

1. Mudah digunakan bahkan untuk pemula sekalipun.
2. Tersedia beragam desain dan template yang menarik.
3. Dapat dibuat dalam berbagai format data.
4. Dapat mengedit foto secara langsung.
5. Adanya fitur pergerakan seperti *Transition* dan *Custom Animation*.
6. Adanya fitur untuk memasukkan konten dari lain aplikasi yang mendukung OLE (Object Linking and Embedding).

Kekurangan Microsoft PowerPoint

Dibutuhkan lisensi yang mengharuskan penggunaannya untuk membayar untuk dapat menggunakan program aplikasi *Power Point* ini.

Langkah-langkah menjalankan Microsoft PowerPoint:

- Pilih dan klik menu windows start
- All Program > Microsoft PowerPoint

Langkah-langkah memasukkan Background:

- Klik kanan pada lembar kerja slide
- Pilih Format Background
- Pilih Fill > Picture or Texture fill
- Insert from > File....
- Pilih gambar yang ingin dijadikan background
- Close/Apply to All

Menambahkan Slide Baru:

- Klik kanan pada bagian bawah tampilan slide
- Pilih New Slide

Menghapus Slide:

- Pilih Slide mana yang ingin dihapus
- Klik kanan, pilih Delete Slide

Cara Memasukkan gambar:

- Klik tab menu Insert, pilih Picture
- Pilih gambar yang diinginkan, dan klik Insert
- Atur posisi letak gambar ke slide yang kita inginkan

Langkah – langkah Memberi Animasi transisi pada Slide:

- Klik tab menu Transitions, pilih transisi yang diinginkan
- Atur Timing dll

Cara Memberi Animasi pada text, shape dan gambar:

- Klik shape yang ingin kita tambahkan animasi
- Pilih tab Animations, pilih animasi yang diinginkan
- Atur Timing

Langkah – langkah Membuat Hyperlink antar Slide:

- Klik kanan pada shape atau text yang ingin kita jadikan Hyperlink
- Pilih Hyperlink
- Pilih Place in this document, pilih Slide yang akan ditampilkan jika hyperlink di klik.
- Lalu, Ok

Sejarah Komputer dari generasi ke generasi

1. Generasi Pertama (1940-1956)

Komputer generasi pertama menggunakan tabung vakum untuk sirkuit dan drum magnetik untuk penyimpanan memori. Tabung vakum digunakan untuk memperkuat sinyal dengan mengendalikan gerakan elektron di ruang evakuasi. Komputer generasi pertama sangatlah sulit untuk dioperasikan dan berbiaya sangat mahal. UNIVAC dan ENIAC adalah contoh komputer generasi pertama yang digunakan badan sensus Amerika Serikat.

2. Generasi Kedua (1956-1963)

Teknologi tabung vakum mulai tergantikan dengan transistor. Penggunaan transistor pada komputer mulai digunakan di akhir 1950-an. Keunggulan transistor adalah bentuknya yang lebih kecil. Dengan bentuk minimalis dari transistor, komputer menjadi lebih kecil dan hemat energi. Di generasi kedua ini, bahasa pemrograman mulai diperkenalkan, seperti contohnya COBOL dan Fortran. Teknologi penyimpanan memori juga berubah dari drum magnetik menjadi teknologi magnetik. IBM 7000, NCR 304, IBM 650, IBM 1401, ATLAS and Mark III adalah contoh dari generasi kedua komputer.

3. Generasi Ketiga (1964-1971)

Pengembangan sirkuit terpadu adalah ciri khas dari generasi ketiga komputer. Bentuk transistor semakin diperkecil dan ditempatkan di chip silikon, yang dinamakan semikonduktor. Teknologi ini semakin mempercepat kinerja komputer. Selama periode ini, mouse dan keyboard mulai diperkenalkan, generasi ketiga juga sudah dilengkapi dengan sistem operasi PDP-8, PDP-11, ICL 2900, IBM 360 and IBM 370 adalah contoh dari komputer generasi ketiga.

4. Generasi Keempat (1971-sekarang)

Di periode ini prosesor mikro mulai diperkenalkan, saat ribuan sirkuit terpadu dimasukkan ke dalam sebuah silikon chip yang kecil. Prosesor pertama Intel, 404 chip mulai menjadi otak utama di sebuah komputer. Saat periode inilah istilah Personal Computer (pc) mulai digunakan. Dengan teknologi yang lebih maju, generasi keempat menjadi tonggak awal pembangunan internet. IBM 4341, DEC 10, STAR 1000, PUP 11 and APPLE II adalah contoh komputer generasi keempat.

5. Generasi Kelima (Sekarang-masa depan)

Komputer generasi kelima dibangun berdasarkan teknologi kecerdasan buatan, dan masih dalam tahap pengembangan. Contoh teknologi yang sudah sering digunakan adalah teknologi pengenalan suara. Penggunaan pemrosesan paralel dan super konduktor menjadi dasar dari kecerdasan buatan. Tujuan dari komputasi generasi terbaru adalah untuk mengembangkan perangkat yang merespon bahasa manusia.

Warga Belajar Kelas XI Paket C Di SKB Bondowoso Semester Genap Tahun Pelajaran 2012-2013. Skripsi tidak diterbitkan. Jember: Sarjana Universitas Jember.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran powerpoint relevan untuk digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran siswa SMP Islam Bahrul Ulum, media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 karena mudah digunakan, tidak memerlukan banyak penyimpanan, dan tidak memerlukan banyak kuota untuk mengaksesnya.

Hasil pembelajaran menggunakan *PowerPoint* ini secara umum dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Siswa juga dapat dengan mudah memahami materi, karena slide-slide yang terdapat di *PowerPoint* dapat membantu dalam menyusun suatu presentasi yang efektif, sehingga menarik sebagai media pembelajaran.

Saran berdasarkan pada simpulan ini, yaitu tidak hanya siswa tapi guru juga perlu menggunakan berbagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih interaktif dan materi pembelajaran lebih menarik untuk dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

- Microsoft. 2021. "*Selamat datang di Dukungan Microsoft*". Melalui <https://support.microsoft.com/id-id/>. [04/09/2021]
- OKEZONE.COM. 2021. "*Sejarah Singkat Mengenai Perkembangan Komputer*". Melalui <https://techno.okezone.com/read/2016/02/01/207/1302216/sejarah-singkat-mengenai-perkembangan-komputer>. [30/09/2021]
- Sulastri. 2017. *Efektivitas Penggunaan Media Power Point dalam Pembelajaran PAI di SMP Tunas Dharma Way Galih Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: Sarjana Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fandana, D. A. 2013. *Efektivitas Penerapan Media Power Point Terhadap Pembelajaran Sejarah*