

Pelatihan Microsoft PowerPoint dalam Meningkatkan Keterampilan Presentasi dan Literasi Digital Siswa SMP Negeri 1 Asembagus, Situbondo, Jawa Timur

Zaehol Fatah*¹, Nur Ayu Wahyuningyati²

^{1,2} Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, Indonesia
*e-mail: zaeholfatah@gmail.com¹, nurayuwahyuningyati73@gmail.com²

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan presentasi digital dan ketertarikan belajar siswa melalui pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint. Kegiatan dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Asembagus dengan melibatkan 30 peserta. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara selama pelaksanaan kegiatan. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, serta presentasi hasil pekerjaan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami dan memanfaatkan berbagai fitur Microsoft PowerPoint, seperti desain template, animasi, transisi, dan multimedia dalam pembuatan media presentasi. Selain terjadi peningkatan keterampilan teknis, peserta juga menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif, antusiasme yang tinggi serta peningkatan kepercayaan diri selama proses pembelajaran selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat mendukung peningkatan kompetensi digital sekaligus mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, Microsoft PowerPoint dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Kata kunci: Keterampilan digital; ketertarikan belajar; media pembelajaran; Microsoft PowerPoint; pelatihan

Abstract

This community service activity aimed to improve students' digital presentation skills and learning interest through Microsoft PowerPoint training. The program was conducted for 30 eighth-grade students at SMP Negeri 1 Asembagus. A descriptive qualitative approach was employed in this activity. Data were collected through observation, documentation, and interviews conducted throughout the training process. The training activities included material presentation, demonstrations, hands-on practice, and student presentations. The results showed that participants were able to understand and utilize various Microsoft PowerPoint features, including template design, animations, transitions, and multimedia elements in creating presentation media. In addition to improving technical skills, participants demonstrated greater learning engagement, higher enthusiasm, and increased self-confidence during the learning process. These findings indicate that practice-based training can support the development of digital competencies while encouraging more active and student-centered learning. Therefore, Microsoft PowerPoint can be utilized as an effective learning medium to create more engaging and interactive learning experiences.

Keywords: Digital skills; learning interest; learning media; Microsoft PowerPoint; training

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, penguatan literasi digital serta keterampilan presentasi menjadi aspek penting yang perlu dikembangkan sejak dini di lingkungan sekolah (Mursidi et al., 2022a; Darmaji et al., 2025).

Integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas dan efisiensi penyampaian materi pembelajaran apabila

diimplementasikan secara sistematis dan terarah. Meskipun demikian, pemanfaatan media pembelajaran berbasis komputer pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih menghadapi berbagai keterbatasan sehingga belum mencapai tingkat optimal. Banyak siswa yang masih memanfaatkan perangkat digital sekadar untuk aktivitas pasif, seperti mengetik tugas standar atau mencari informasi instan tanpa adanya proses pengolahan yang kreatif. Padahal, intervensi media presentasi yang terstruktur di dalam kelas memiliki andil besar dalam memicu lonjakan minat belajar serta mengarahkan literasi digital siswa ke ranah yang lebih produktif (Rahmawati et al., 2023; Wahyuni et al., 2025). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan mengakses, mengelola, mengevaluasi, dan menyajikan informasi secara efektif melalui media digital untuk mendukung proses pembelajaran (Mursidi et al., 2022a; Darmaji et al., 2025).

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dalam konteks tersebut, kemampuan memanfaatkan teknologi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Kemampuan tersebut tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mengelola informasi, berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta menyajikan gagasan melalui media digital yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, penguatan literasi digital di lingkungan sekolah menjadi salah satu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Salah satu bentuk penguatan literasi digital yang dapat diterapkan di lingkungan sekolah adalah melalui pelatihan penggunaan aplikasi presentasi digital. Kemampuan membuat dan menyampaikan presentasi merupakan keterampilan yang sering digunakan siswa dalam berbagai kegiatan akademik, seperti penyampaian tugas kelompok, laporan hasil pengamatan, maupun kegiatan diskusi kelas. Presentasi yang baik tidak hanya ditentukan oleh penguasaan materi, tetapi juga oleh kemampuan menyusun informasi secara sistematis dan menyajikannya dalam bentuk visual yang menarik. Oleh karena itu, penguasaan aplikasi presentasi menjadi salah satu keterampilan yang penting untuk dikembangkan sejak jenjang pendidikan menengah.

Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi presentasi digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan peserta didik. Peserta tidak hanya memperoleh kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan kreativitas, kerja sama, dan kemampuan menyampaikan informasi secara efektif. Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang diterapkan dalam pelatihan teknologi terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan Microsoft PowerPoint memiliki relevansi yang tinggi dalam mendukung pengembangan kompetensi siswa di era digital.

Dalam lingkungan sekolah menengah pertama, pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan pemanfaatan teknologi secara lebih produktif. Selama ini sebagian siswa lebih sering menggunakan perangkat digital untuk aktivitas hiburan dibandingkan untuk mendukung kegiatan belajar. Melalui pelatihan yang terstruktur dan berorientasi pada praktik, siswa dapat diarahkan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media belajar yang kreatif dan bermanfaat. Dengan demikian, kegiatan pelatihan tidak hanya berfokus pada penguasaan aplikasi, tetapi juga berkontribusi dalam membangun budaya literasi digital yang positif di lingkungan sekolah.

Pada jenjang sekolah menengah pertama, keterampilan presentasi memiliki peran penting dalam mendukung berbagai aktivitas pembelajaran. Siswa sering kali diberikan tugas untuk menyampaikan hasil diskusi, laporan pengamatan, maupun proyek kelompok di depan kelas. Namun demikian, kemampuan menyusun media presentasi yang baik masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa. Tidak sedikit siswa yang masih menyajikan informasi dalam bentuk teks yang terlalu padat, kurang memperhatikan aspek visual, serta belum mampu memanfaatkan fitur-fitur pendukung presentasi secara optimal. Kondisi tersebut menyebabkan penyampaian informasi menjadi kurang menarik dan sulit dipahami oleh audiens.

Berdasarkan hasil koordinasi dan observasi awal yang dilakukan bersama pihak SMP Negeri 1 Asembagus, diketahui bahwa fasilitas pendukung pembelajaran berbasis teknologi telah tersedia dengan cukup baik. Sekolah memiliki perangkat komputer dan sarana presentasi yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi, pemanfaatan fasilitas tersebut masih lebih banyak difokuskan pada penggunaan dasar sehingga belum sepenuhnya mendukung pengembangan keterampilan presentasi digital siswa. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang mampu memberikan pengalaman praktik secara langsung agar siswa tidak hanya mengenal aplikasi presentasi, tetapi juga mampu menggunakannya secara efektif untuk mendukung proses belajar.

Pelatihan Microsoft PowerPoint dipilih karena aplikasi ini merupakan salah satu perangkat lunak presentasi yang paling banyak digunakan di lingkungan pendidikan maupun dunia kerja. Penguasaan aplikasi ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan menyusun informasi secara sistematis, meningkatkan kreativitas dalam mendesain media presentasi, serta memperkuat kepercayaan diri ketika menyampaikan materi di depan audiens. Dengan demikian, pelatihan yang diberikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknologi, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan komunikasi dan literasi digital siswa secara berkelanjutan.

Microsoft PowerPoint merupakan salah satu media presentasi digital yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan penyampaian materi secara lebih sistematis, komunikatif, dan interaktif sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, integrasi elemen visual, animasi, dan multimedia dalam presentasi dapat meningkatkan daya tarik materi serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan PowerPoint dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, serta hasil belajar siswa pada berbagai jenjang pendidikan (Purnomo & Lestari, 2024; Sari et al., 2025).

Berbagai kegiatan pengabdian dan pelatihan berbasis teknologi sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi perkantoran dan media presentasi mampu meningkatkan kompetensi digital peserta didik. Pelatihan instalasi sistem operasi dan aplikasi komputer yang dilakukan oleh Afandi dan Fatah (2024) menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap penggunaan perangkat teknologi. Hasil serupa juga ditemukan pada kegiatan seminar dan pelatihan Microsoft PowerPoint yang dilaksanakan oleh Gufronia et al. (2025) serta Auliya dan Fatah (2025), di mana peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam menyusun dan menyampaikan presentasi secara lebih efektif. Selain itu, kegiatan pelatihan perangkat lunak kreatif yang dilakukan oleh Muhlisin dan Fatah (2025) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik mampu memperkuat keterampilan digital dan soft skill peserta. Penguatan literasi digital juga dilaporkan oleh Muyessiroh et al. (2025) melalui pelatihan Microsoft Word pada siswa sekolah menengah. Sementara itu, Rahma Sartika et al. (2022) menjelaskan bahwa pelatihan aplikasi Microsoft Office memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan teknologi peserta didik. Temuan-temuan tersebut memperkuat pentingnya pelaksanaan pelatihan Microsoft PowerPoint sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan keterampilan presentasi siswa SMP. Selain itu, penelitian Mursidi et al. (2022b) mengenai aktivitas 5M dalam pembelajaran mandiri menunjukkan bahwa penguasaan literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung kemampuan belajar siswa di era digital. Pemanfaatan media pembelajaran digital juga terbukti mampu meningkatkan keterampilan praktis siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi (Fatah & Wahyuningyati, 2026).

Hasil observasi awal di SMP Negeri 1 Asembagus menunjukkan bahwa sarana komputer yang tersedia di sekolah telah memadai, namun pemanfaatannya dalam mendukung keterampilan presentasi siswa masih belum optimal. Sebagian besar siswa kelas VIII masih membuat slide yang didominasi teks, kurang memperhatikan aspek desain visual, serta belum memanfaatkan fitur animasi, transisi, dan multimedia secara efektif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam mengembangkan media presentasi yang menarik dan komunikatif masih perlu ditingkatkan. Jika tidak mendapat pendampingan yang memadai, keterbatasan tersebut berpotensi menghambat perkembangan literasi digital dan keterampilan presentasi

siswa. Oleh karena itu, pelatihan Microsoft PowerPoint diperlukan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan presentasi yang lebih kreatif, sistematis, dan interaktif.

Melalui program pelatihan ini, para siswa diharapkan tidak hanya cakap secara teknis, tetapi juga mampu menjadikan aplikasi tersebut sebagai wadah untuk mengekspresikan ide, melatih rasa percaya diri, dan menuangkan kreativitas mereka. Pendekatan pelatihan yang berbasis pada praktik langsung (hands-on) dan presentasi aktif dinilai sebagai metode paling efektif untuk mempercepat penyerapan keterampilan digital. Pada akhirnya, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperkuat literasi digital siswa sekaligus membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21 yang kompetitif (Suryadi & Utama, 2023; Darmaji et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan presentasi digital dan literasi digital siswa melalui pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, serta kemampuan siswa dalam menyusun dan menyampaikan materi presentasi secara lebih efektif.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara sistematis proses pelaksanaan pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint serta perubahan pemahaman dan ketertarikan belajar siswa setelah kegiatan berlangsung. Pendekatan deskriptif kualitatif efektif digunakan untuk mengeksplorasi proses pembelajaran berbasis media digital secara mendalam dan kontekstual.

2.1 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan terdiri atas 30 siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Asembagus yang mengikuti seluruh rangkaian pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint.

2.2 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi:

- Koordinasi dengan pihak sekolah
- Penyusunan modul pelatihan PowerPoint
- Penyusunan instrumen observasi
- Persiapan perangkat laptop dan LCD proyektor

Tahap perencanaan yang matang merupakan faktor penting dalam keberhasilan implementasi media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa langkah:

- Pengenalan teori dasar Microsoft PowerPoint
Peserta diperkenalkan pada fungsi dan fitur dasar seperti layout, template, animasi, dan transisi.
- Demonstrasi penggunaan fitur utama
Peneliti mendemonstrasikan cara membuat slide yang efektif dan menarik sesuai prinsip desain visual pembelajaran.
- Praktik mandiri oleh peserta
Siswa-siswi diberikan tugas membuat slide presentasi sesuai materi pelajaran.
Selama sesi praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur Microsoft PowerPoint. Pendampingan dilakukan secara individu maupun kelompok untuk

membantu peserta memahami materi, menyelesaikan tugas praktik, serta meningkatkan kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi secara mandiri.

- Presentasi hasil kerja siswa-siswi

Setiap peserta mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Penyelenggaraan workshop berbasis pengalaman praktik memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan teknologi secara lebih optimal. Di samping itu, aktivitas presentasi dan demonstrasi hasil kerja yang dilakukan secara interaktif turut berperan dalam meningkatkan kepercayaan diri serta keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama proses pelatihan, Evaluasi dilakukan melalui observasi selama proses pelatihan, dokumentasi hasil praktik peserta, dan wawancara singkat dengan peserta setelah kegiatan berlangsung. Observasi digunakan untuk melihat tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung. Penilaian presentasi dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu kemampuan mengoperasikan fitur Microsoft PowerPoint, pemanfaatan desain template, penggunaan animasi dan transisi, keterpaduan isi presentasi, serta kemampuan peserta dalam menyampaikan materi di depan kelas. Selain itu, wawancara singkat dilakukan untuk memperoleh tanggapan peserta mengenai manfaat pelatihan dan pemahaman mereka terhadap materi yang telah diberikan.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dalam kegiatan pengabdian ini diperoleh melalui beberapa teknik berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung tingkat partisipasi, antusiasme, dan keterlibatan siswa-siswi selama kegiatan pelatihan berlangsung. Observasi merupakan teknik yang relevan dalam penelitian pembelajaran berbasis media digital untuk menangkap perubahan perilaku belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil slide presentasi, serta catatan pelaksanaan digunakan sebagai data pendukung penelitian.

3. Wawancara Singkat

Wawancara dilakukan untuk memperoleh respon langsung dari peserta terkait pengalaman mengikuti pelatihan dan manfaat penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Evaluasi Hasil Pelatihan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi selama pelaksanaan pelatihan, dokumentasi hasil praktik peserta, serta wawancara singkat setelah kegiatan berlangsung. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur Microsoft PowerPoint serta respons peserta terhadap pelatihan yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil observasi, peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan dengan baik, mulai dari pengenalan antarmuka Microsoft PowerPoint, penggunaan template, penyisipan gambar, hingga pemanfaatan animasi dan transisi pada slide presentasi. Selama sesi praktik, peserta menunjukkan keterlibatan aktif dalam mencoba berbagai fitur yang diperkenalkan serta menyelesaikan tugas yang diberikan sesuai dengan arahan tim pelaksana.

Pada kegiatan praktik mandiri, peserta diberikan tugas membuat presentasi sederhana berdasarkan tema yang telah ditentukan. Hasil praktik menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun slide presentasi yang memuat unsur-unsur dasar presentasi digital, seperti judul, isi materi, gambar pendukung, serta pengaturan tampilan slide yang lebih menarik dan terstruktur. Selain itu, beberapa peserta telah mampu memanfaatkan fitur animasi dan transisi untuk mendukung penyampaian informasi secara lebih komunikatif.

Dokumentasi hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa peserta mulai memahami pentingnya aspek visual dalam penyusunan media presentasi. Pemanfaatan kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen visual lainnya membuat presentasi yang dihasilkan menjadi lebih menarik dibandingkan dengan penggunaan slide yang hanya berisi teks. Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan keterampilan digital secara langsung dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Suryadi dan Utama (2023) yang menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis praktik mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar.

Hasil evaluasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa pelatihan Microsoft PowerPoint memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta. Melalui kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta memperoleh pemahaman mengenai penggunaan aplikasi presentasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan belajar di sekolah.

3.2 Hasil Observasi

Kegiatan pelatihan Microsoft PowerPoint dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik mandiri, dan presentasi hasil kerja peserta. Materi yang diberikan meliputi pengenalan dasar Microsoft PowerPoint, pengelolaan slide, penggunaan elemen visual, serta pemanfaatan animasi dan transisi dalam presentasi.

1. Setelah mengikuti pengenalan dasar Microsoft PowerPoint, peserta memahami fungsi aplikasi sebagai media presentasi digital yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi secara lebih terstruktur dan menarik. Pemahaman tersebut menjadi dasar bagi peserta dalam mengikuti tahapan pelatihan selanjutnya. Temuan ini sejalan dengan Bay dkk. (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft PowerPoint dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran secara lebih efektif.



Gambar 1. Penyampaian materi dasar Microsoft PowerPoint kepada siswa dan siswi.

2. Melalui kegiatan praktik dan pendampingan, peserta mulai mengenali fungsi berbagai menu dan fitur yang tersedia pada Microsoft PowerPoint. Pemahaman terhadap antarmuka aplikasi membantu peserta mengoperasikan PowerPoint secara lebih mandiri dan mendukung pengembangan literasi digital dalam kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Wahyuni dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki kontribusi positif terhadap penguatan literasi digital siswa.



Gambar 2. Pendampingan teknis pengenalan tampilan antarmuka Microsoft PowerPoint.

3. Peserta juga memperoleh pengalaman dalam memanfaatkan berbagai fitur PowerPoint seperti penyisipan gambar, tabel, grafik, serta pengaturan desain slide. Penggunaan fitur-fitur tersebut membantu peserta menghasilkan presentasi yang lebih komunikatif dan menarik. Selain itu, kreativitas peserta mulai terlihat melalui pemilihan desain dan pengaturan elemen visual yang sesuai dengan materi yang disajikan. Hasil ini sejalan dengan Auliya dan Fatah (2025) serta Najwaa dkk. (2025) yang melaporkan bahwa pelatihan Microsoft PowerPoint dapat mendukung pengembangan keterampilan presentasi dan kreativitas peserta.



Gambar 3. Penjelasan fungsi fitur-fitur utama yang tersedia pada aplikasi.

4. Pada tahap praktik mandiri, peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan seluruh materi yang telah dipelajari melalui pembuatan presentasi sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta mampu menyusun slide yang memuat teks, gambar, dan elemen visual lainnya secara lebih terstruktur. Kegiatan praktik juga memberikan ruang bagi peserta untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan penggunaan teknologi secara mandiri. Temuan tersebut mendukung pendapat Purnomo dan Lestari (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan Microsoft PowerPoint dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa.



Gambar 4. Sesi praktik mandiri pembuatan slide presentasi secara individu.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara singkat, peserta memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan pelatihan. Peserta terlihat aktif selama proses pembelajaran dan menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai media presentasi. Selain meningkatkan pemahaman terhadap aplikasi presentasi digital, kegiatan ini juga membantu peserta mengembangkan keterampilan komunikasi, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan informasi di depan kelas.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta. Selama pelatihan, peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat langsung dalam pembuatan presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint. Temuan ini sejalan dengan penelitian Auliya dan Fatah (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan Microsoft PowerPoint dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta dalam menyusun presentasi secara lebih sistematis. Hasil serupa juga dilaporkan oleh Najwaa dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa praktik langsung memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman peserta dalam memanfaatkan fitur-fitur presentasi digital. Dengan demikian, hasil kegiatan ini menunjukkan kesesuaian dengan berbagai program pelatihan Microsoft PowerPoint yang telah dilaporkan pada penelitian sebelumnya, khususnya dalam aspek pengembangan keterampilan presentasi dan literasi digital peserta.

Selain mendukung kemampuan presentasi, kegiatan ini juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk berlatih menyusun materi secara lebih mandiri. Peserta belajar menentukan informasi yang perlu ditampilkan, mengatur urutan penyampaian materi, serta menyesuaikan desain slide dengan topik yang dipresentasikan. Proses tersebut membantu peserta memahami pentingnya penyajian informasi yang terstruktur sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih baik oleh audiens. Kemampuan ini diharapkan dapat mendukung berbagai aktivitas pembelajaran dan tugas akademik di sekolah.

Selain itu, peserta juga mulai memahami pentingnya penggunaan elemen visual yang sesuai untuk mendukung penyampaian informasi. Kemampuan tersebut dapat membantu peserta menghasilkan presentasi yang lebih menarik, komunikatif, dan mudah dipahami oleh audiens. Pengalaman ini menjadi bekal yang bermanfaat bagi peserta dalam menghadapi berbagai tugas presentasi maupun kegiatan akademik lainnya di lingkungan sekolah. Keterampilan tersebut diharapkan dapat terus berkembang melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital.



Gambar 5. Sesi foto bersama dengan siswa-siswi SMP 1 Asembagus.

3.3 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan Microsoft PowerPoint yang telah dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Asembagus. Evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, penilaian hasil praktik peserta, serta wawancara singkat pada akhir pelatihan. Aspek yang dievaluasi meliputi tingkat partisipasi peserta, kemampuan menggunakan fitur Microsoft PowerPoint, kreativitas dalam menyusun media presentasi, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan hasil presentasi di depan kelas.

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar peserta mampu mengikuti seluruh tahapan kegiatan dengan baik. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama sesi penyampaian materi maupun praktik mandiri. Keterlibatan aktif peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan, kemampuan mengikuti instruksi yang diberikan, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas pembuatan slide presentasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Hasil penilaian terhadap tugas praktik menunjukkan bahwa peserta telah mampu memanfaatkan berbagai fitur dasar Microsoft PowerPoint, seperti penggunaan template, penyisipan gambar, pengaturan tata letak slide, serta penerapan animasi dan transisi sederhana. Selain itu, sebagian peserta telah mampu mengombinasikan unsur teks dan visual secara lebih proporsional sehingga menghasilkan tampilan presentasi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap prinsip dasar penyusunan media presentasi digital.

Berdasarkan wawancara singkat yang dilakukan setelah kegiatan, peserta menyampaikan bahwa pelatihan memberikan pengalaman baru dalam menggunakan Microsoft PowerPoint secara lebih kreatif. Peserta juga mengaku lebih percaya diri ketika menyampaikan materi menggunakan media presentasi yang dibuat sendiri. Selain membantu meningkatkan keterampilan teknis, kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena peserta dapat langsung mempraktikkan materi yang dipelajari.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan Microsoft PowerPoint dapat dikatakan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi presentasi digital, tetapi juga berkontribusi terhadap penguatan literasi digital, kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kepercayaan diri siswa. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa kegiatan serupa layak untuk dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya pengembangan kompetensi digital siswa di lingkungan sekolah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan Microsoft PowerPoint di SMP Negeri 1 Asembagus telah terlaksana dengan baik dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi kegiatan, peserta mampu memahami penggunaan fitur-fitur dasar

Microsoft PowerPoint, seperti pengelolaan slide, penyisipan gambar, pengaturan desain, serta penggunaan animasi dan transisi dalam presentasi.

Selain memperoleh keterampilan teknis dalam pembuatan media presentasi, peserta juga menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung. Melalui praktik mandiri dan presentasi hasil kerja, peserta memperoleh kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan kepercayaan diri dalam menyampaikan informasi di depan kelas.

Secara umum, pelatihan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi digital peserta serta mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam mendukung pengembangan keterampilan digital siswa. Melalui keterlibatan langsung dalam proses pembuatan dan penyajian presentasi, peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan hanya menerima materi secara teoritis.

Ke depan, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan materi yang lebih beragam, seperti pemanfaatan template presentasi yang lebih profesional, pembuatan infografis sederhana, serta teknik penyampaian presentasi yang efektif. Selain itu, keterampilan penggunaan Microsoft PowerPoint dapat diintegrasikan dalam berbagai tugas dan aktivitas pembelajaran di sekolah sehingga kemampuan yang telah diperoleh peserta dapat terus dipraktikkan dan dikembangkan secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala SMP Negeri 1 Asembagus atas izin dan dukungan yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada guru pendamping yang telah membantu dalam proses koordinasi dan pelaksanaan kegiatan, serta seluruh siswa-siswi kelas VIII yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme selama mengikuti pelatihan.

Semoga hasil kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. A., & Fatah, Z. (2024). *Pelatihan instalasi windows dan program aplikasi di SMKN 1 Arjasa*. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 3(4), 832–839.
- Auliya, F. I., & Fatah, Z. (2025). Implementasi pelatihan Microsoft PowerPoint sebagai upaya peningkatan kualitas presentasi di SMKN 1 Arjasa. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 144–150. <https://doi.org/10.69714/nex05864>
- Bay, R. R., Algiranto, & Yampap, U. (2021). Penggunaan media Microsoft Power Point untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Elementary*, 4(2), 125–133. <https://doi.org/10.31764/elementary.v2i2.4539>
- Darmaji, Astalini, Kurniawan, D. A., & Triani, E. (2025). Improving junior high school students' learning discipline through digital literacy: A correlational study on science learning with dynamic electricity material. *Journal of Education Research and Evaluation*, 9(1), 87–95. <https://doi.org/10.23887/jere.v9i1.81139>
- Fatah, Z., & Wahyuningyati, N. A. (2026). Pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan keterampilan praktis siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi*, 3(1), 45–52. <https://doi.org/10.35842/jpmt.v3i1.124>
- Gufronia, W., Zakiyah, M., & Fatah, Z. (2025). Seminar pemanfaatan Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif di SMP Islam Garden School. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 172–178. <https://doi.org/10.69714/e71fjz30>

- Muhlisin, A. D., & Fatah, Z. (2025). Pengenalan dan penerapan dasar Adobe Premiere bagi siswa SMK Islam Garden School sebagai upaya penguatan soft skill di era digital. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 179–186. <https://doi.org/10.69714/sj4ptp28>
- Mursidi, A., Buyung, & Murdani, E. (2022a). Digital literacy competence levels of Indonesian junior high school students based on activities through the 5M approach. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 7(2), 229–236. <https://doi.org/10.26737/jetl.v7i2.3775>
- Mursidi, A., Buyung, & Murdani, E. (2022b). Student digital literacy in Singkawang school through 5M activities for independent learning. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 8(3). <https://doi.org/10.26858/est.v8i3.35797>
- Muyessiroh, Handayani, W., & Fatah, Z. (2025). Implementasi seminar Microsoft Word untuk meningkatkan literasi digital siswa SMP Ibrahimy 3 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 49–54. <https://doi.org/10.69714/v96k3g15>
- Najwaa, M. N. S., Nafiah, M. R., & Fatah, Z. (2025). Pelatihan penggunaan Microsoft PowerPoint sebagai alat presentasi di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 73–78. <https://doi.org/10.69714/jkkhx881>
- Purnomo, A., & Lestari, S. (2024). Pelatihan aplikasi presentasi Microsoft PowerPoint bagi siswa menengah pertama sebagai media kreativitas digital. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 5(2), 112–120. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i2.891>
- Rahma Sartika, A., Lubis, E., Lisdayanti, S., & Yudha, R. K. (2022). Pelatihan aplikasi Microsoft Word, Microsoft Excel dan Power Point pada siswa-siswi di SMPN 4 Kutacane. *Empowerment: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(5), 712–721. <https://doi.org/10.55983/empjcs.v1i5.249>
- Rahmawati, L., Miswaty, T. C., Anggrawan, A., & Purnama, B. K. (2023). Pelatihan penyusunan materi ajar terintegrasi teknologi bagi guru di SMPN 19 Mataram. *ADMA: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 373–382. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2540>
- Sari, H. M. N., Khoiriyah, I., Setiawan, M. A., & Ummah, M. (2025). Penerapan media PowerPoint dalam pembelajaran matematika pada materi teorema Pythagoras di SMP As-Sunniyyah Al-Jauhari kelas VIII. *Al-Mantiq*, 1(2), 66–73. <https://doi.org/10.62097/almantiq.v1i2.2559>
- Suryadi, M., & Utama, R. (2023). Pengaruh workshop hands-on terhadap peningkatan kompetensi literasi digital siswa SMP. *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, 10(3), 201–210. <https://doi.org/10.31764/edutek.v10i3.562>
- Wahyuni, T., Shakila, Z., Almatasya, S. A. P., Halim, A., & Subhan, M. (2025). Model pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran (JTTP)*, 3(1), 41–45

Halaman ini dikosongkan