

Pelatihan Pembuatan PowerPoint sebagai Media Pembelajaran pada Siswa SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep

Zaehol Fatah^{1*}, Firadilatul Aziza²

¹Sistem Informasi, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, Indonesia

²Teknologi Informasi, Universitas Ibrahimy Sukorejo Situbondo, Indonesia

Email: 1zaeholfatah@gmail.com , 2firadilatulaziza@gmail.com

Abstrak—Pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran menjadi aspek krusial untuk meningkatkan mutu proses belajar di era digital. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menyusun media presentasi berbasis *Microsoft PowerPoint* di SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, serta angket kuesioner skala Likert 1–4 terhadap 20 siswa. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi teori dasar dan pendampingan praktik langsung (*hands-on practice*). Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi digital siswa yang signifikan pada seluruh indikator, di mana rata-rata capaian akhir berada pada rentang 78%–88% dibandingkan kondisi awal siswa yang hanya berkisar 58%–68%. Peningkatan paling menonjol terlihat pada aspek partisipasi aktif siswa dan keterampilan memanfaatkan fitur presentasi. Simpulan dari kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, serta rasa percaya diri siswa di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur komputer.

Kata Kunci: Efektivitas Pelatihan, Keterampilan Presentasi, Literasi Digital.

Abstract—The utilization of technology in learning media has become a crucial aspect of improving the quality of the learning process in the digital era. This activity aims to develop students' competencies in creating Microsoft PowerPoint-based presentation media at SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep. The method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, documentation, and questionnaires using a Likert scale of 1–4 for 20 students. The implementation process was carried out by providing basic material followed by direct practice. The results showed a significant increase in competency in all indicators, with achievements after the activity in the range of 78%–88%, compared to the initial condition which was only around 58%–68%. The most prominent improvement was seen in the aspects of student participation and skills in utilizing presentation features. These findings indicate that a practice-based approach is effective in improving students' understanding, skills, and confidence in using digital learning media within a limited computer infrastructure region.

Keywords: Training Effectiveness, Presentation Skills, Digital Literacy.

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memicu pergeseran dalam praktik pendidikan, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang kini semakin masif digunakan. Kondisi ini menuntut peserta didik untuk memiliki literasi digital yang tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kecakapan dalam mengelola informasi secara efektif, mulai dari proses pencarian hingga evaluasi kritis terhadap isi informasi tersebut [9]. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran masih belum optimal di kalangan siswa, yang berdampak pada kualitas penyajian tugas akademik yang cenderung kurang sistematis dan belum mencerminkan kreativitas secara maksimal. Padahal, apabila dimanfaatkan secara tepat, teknologi berpotensi besar dalam mendukung penyusunan tugas yang lebih inovatif dan terstruktur. Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital menjadi langkah strategis yang mendesak untuk menjawab tantangan pendidikan di abad ke-21.

Pemanfaatan aplikasi presentasi seperti *Microsoft PowerPoint* menjadi salah satu alternatif strategis guna meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* mampu membantu siswa dalam menyusun materi secara terstruktur serta meningkatkan kemampuan komunikasi visual. Penggunaan media ini terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran ketika didukung dengan pelatihan yang terarah dan sistematis [2]. Fakta empiris menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* mampu meningkatkan keterampilan siswa. siswa maupun pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, dengan tingkat peningkatan keterampilan mencapai sekitar 80% setelah pelatihan dilaksanakan

[4]. Temuan lain juga menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media presentasi dalam pembelajaran mengalami peningkatan partisipasi siswa hingga 75% dibandingkan metode konvensional [1]. Namun demikian, implementasi di tingkat sekolah menengah kejuruan masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada aspek keterampilan teknis dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret melalui kegiatan pelatihan yang mampu menjembatani kesenjangan tersebut secara berkelanjutan.

Selaras dengan temuan penelitian terdahulu, integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan kontribusi positif terhadap efektivitas penyampaian materi sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa [5], [6]. Meskipun demikian, mayoritas penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada pelatihan guru di perkotaan atau sekolah dengan infrastruktur yang sudah mapan [1], [2]. Di sinilah letak kebaruan (*novelty*) dan kontribusi ilmiah dari penelitian ini, di mana fokus diarahkan pada strategi pendampingan adaptif bagi siswa di wilayah kepulauan terpencil dengan keterbatasan fasilitas laboratorium komputer yang ekstrem (20 peserta bergantian menggunakan 3 unit laptop). Melalui pendekatan praktik langsung (*hands-on experience*) yang dikombinasikan dengan metode *peer learning*, penelitian ini memberikan model alternatif pengajaran literasi digital yang efektif tanpa harus bergantung pada kuantitas perangkat teknologi yang tersedia. Selaras dengan temuan penelitian terdahulu, integrasi teknologi dalam kegiatan pembelajaran menunjukkan kontribusi positif terhadap peningkatan efektivitas penyampaian materi sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sebagai media pembelajaran juga membuka ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas serta kemampuan berpikir visual [6]. Selain itu, penggunaan media berbasis presentasi relevan dengan konsep multimedia *learning* yang menekankan pentingnya penggabungan berbagai elemen, seperti teks, gambar, dan animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep [5]. Fakta ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi berpusat pada metode konvensional, melainkan beralih menuju pendekatan yang lebih interaktif dan berbasis teknologi. Meskipun demikian, kesiapan siswa dalam mengoperasikan perangkat lunak presentasi masih memerlukan pendampingan yang intensif. Kondisi tersebut mengindikasikan perlunya intervensi melalui program pelatihan yang terstruktur dan aplikatif.

Mengacu pada hasil penelitian [1], pelatihan yang menekankan pada praktik langsung terbukti mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengoperasikan aplikasi PowerPoint secara lebih optimal. Pelaksanaan kegiatan tidak hanya diarahkan pada penguasaan aspek teknis, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan dalam menyusun materi yang komunikatif dan menarik. Selain itu, berbagai temuan menunjukkan bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran di tingkat sekolah menengah masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan kompetensi digital siswa serta kurangnya pengalaman dalam penggunaan media interaktif [3]. Kondisi ini menegaskan bahwa pelatihan menjadi bagian penting dalam meningkatkan kesiapan siswa menghadapi tuntutan pembelajaran modern. Selain itu, peningkatan kompetensi digital juga berkaitan erat dengan kualitas hasil belajar yang dihasilkan siswa. Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan yang terarah menjadi solusi strategis dalam mengatasi kesenjangan keterampilan tersebut.

Urgensi pelaksanaan pelatihan semakin diperkuat oleh kebutuhan peningkatan mutu pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Program penguatan kompetensi melalui pelatihan terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan, terutama dalam konteks penguasaan media digital [8]. Kegiatan pelatihan *Microsoft PowerPoint* yang diterapkan pada siswa juga memberikan dampak positif terhadap kemampuan menyusun dan menyajikan informasi secara sistematis [7]. Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu umumnya berfokus pada sekolah dengan fasilitas yang memadai. Tantangan nyata ditemukan di SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep yang terletak di wilayah pedesaan terpencil dan belum memiliki fasilitas laboratorium komputer. Keterbatasan sarana ini menyebabkan siswa belum optimal dalam memanfaatkan teknologi presentasi. Berdasarkan kesenjangan tersebut, kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan khusus melalui pemanfaatan perangkat laptop mandiri yang terbatas untuk memberikan bimbingan intensif secara bergilir. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas pelatihan PowerPoint berbasis praktik langsung di tengah keterbatasan fasilitas, sekaligus menjadi solusi strategis dalam meningkatkan kompetensi digital siswa di wilayah pedesaan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif dengan bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan melalui pelatihan pembuatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep dengan melibatkan siswa sebagai subjek

utama dalam pelatihan. Pendekatan ini dipilih untuk memberikan gambaran secara sistematis mengenai proses pelaksanaan pelatihan serta dampaknya terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Metode pelatihan dilakukan secara langsung dengan mengombinasikan penyampaian materi dan praktik penggunaan aplikasi *PowerPoint* secara bertahap. Pelatihan berbasis praktik terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan metode teoritis semata [1]. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan serta partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep yang menjadi peserta program Pondok Ramadhan, dengan total peserta sebanyak 20 orang yang terdiri dari gabungan siswa kelas X, XI, dan XII.

2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui observasi, dokumentasi, serta pengisian angket (kuesioner) menggunakan skala *Likert* 1–4 yang diberikan setelah pelaksanaan pelatihan. Instrumen angket ini terdiri dari 7 indikator penilaian utama untuk mengukur perkembangan siswa, yaitu: (1) pemahaman dasar *Microsoft PowerPoint*, (2) kemampuan membuat slide presentasi, (3) penggunaan fitur (animasi, desain, gambar), (4) kreativitas dalam Menyusun materi, (5) kepercayaan diri dalam presentasi, (6) kerapian dan sistematika penyajian, serta (7) partisipasi selama pelatihan.

Observasi digunakan untuk mencatat keaktifan dan kendala siswa selama bimbingan praktis berlangsung dengan menggunakan 3 unit laptop secara bergilir di tengah keterbatasan fasilitas lab komputer. Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan hasil karya slide presentasi yang dibuat oleh siswa sebagai bukti fisik capaian pelatihan.

Data hasil angket selanjutnya dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk melihat presentase ketercapaian pada masing-masing indikator tersebut. Presentase nilai dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \left(\frac{\sum x}{\sum S} \right) \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

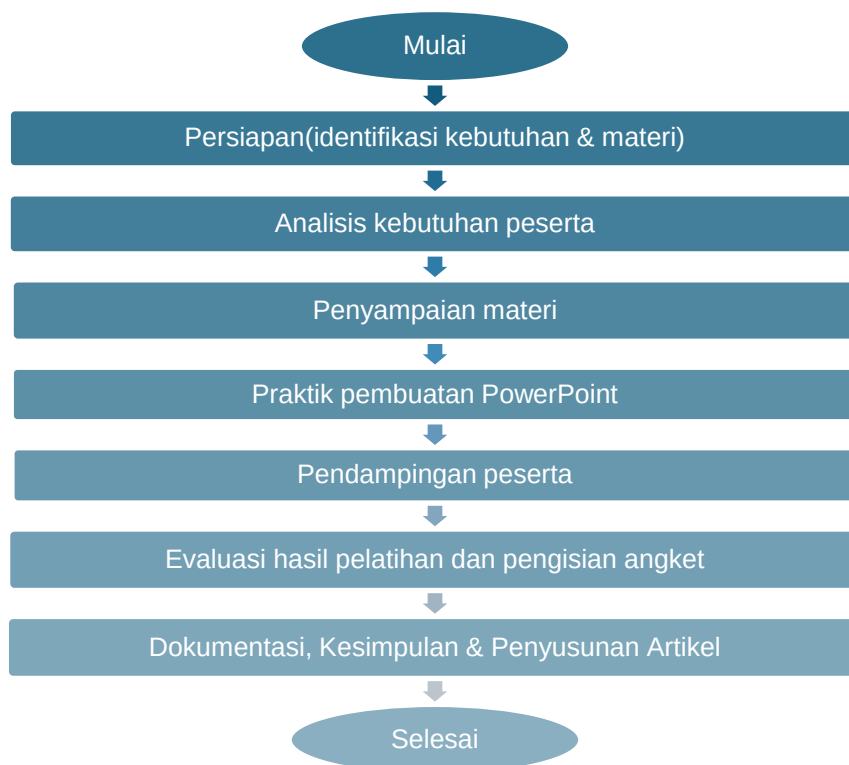
P = Persentase skor yang dicari

$\sum x$ = Total skor yang diperoleh siswa

$\sum S$ = Total skor maksimum

Tingkat partisipasi, keaktifan, serta kemampuan siswa dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan yang diberikan. Dokumentasi dimanfaatkan untuk mengumpulkan data berupa hasil presentasi siswa, aktivitas selama pelatihan, serta bukti visual kegiatan yang berlangsung. Penggunaan teknik observasi dalam pelatihan berbasis teknologi dinilai mampu memberikan gambaran nyata mengenai peningkatan kemampuan peserta didik [3]. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis secara deskriptif guna mengidentifikasi perubahan keterampilan siswa dalam membuat media pembelajaran berbasis *PowerPoint*. Analisis ini juga didukung dengan kajian pustaka guna memperkuat landasan teoritis serta interpretasi hasil penelitian.

Tahapan pelaksanaan pelatihan dilakukan secara sistematis yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi. Pada tahap perencanaan dilakukan penyusunan materi pelatihan serta identifikasi kebutuhan siswa dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint*. Tahap pelaksanaan difokuskan pada penyampaian materi dasar hingga lanjutan serta praktik langsung pembuatan slide presentasi yang menarik dan komunikatif. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan berdasarkan hasil karya dan keterampilan yang ditunjukkan siswa. Pelatihan yang dirancang secara terstruktur terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi [8]. Hasil evaluasi selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan keberlanjutan program pelatihan. Berikut alur pelaksanaan kegiatan secara lebih jelas disajikan dalam bentuk tahapan pelatihan yang digunakan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pelatihan PowerPoint

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa secara bertahap. Proses pembelajaran yang mengombinasikan penyampaian materi dan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi peserta didik. Siswa tidak sekadar memahami konsep dasar penggunaan *PowerPoint*, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk produk presentasi yang komunikatif. Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa aktif mengikuti setiap tahapan pelatihan. Peningkatan partisipasi ini sejalan dengan temuan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran [6]. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif.

Selain itu, peningkatan keterampilan siswa juga terlihat dari kemampuan dalam menyusun *slide* presentasi yang sistematis dan menarik. Siswa mulai mampu memanfaatkan fitur-fitur *PowerPoint* seperti desain *template*, animasi, serta penyisipan gambar untuk memperjelas materi yang disampaikan. Kemampuan ini menunjukkan adanya perkembangan literasi digital yang cukup signifikan setelah pelatihan dilaksanakan. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan kemampuan teknis sekaligus kreativitas peserta didik dalam menyajikan informasi [2]. Hasil dokumentasi juga menunjukkan bahwa produk yang dihasilkan siswa lebih variatif dibandingkan sebelum pelatihan. Hal ini memperkuat bahwa pelatihan yang terstruktur mampu memberikan pengaruh positif terhadap kualitas hasil belajar siswa.

Untuk memperkuat hasil temuan tersebut, dilakukan pengukuran melalui angket dengan skala *Likert* 1–4 yang mencakup beberapa indikator utama dalam pelatihan. Berikut tabel hasil penilaian tingkat pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Angket Pemahaman dan Keterampilan

No	Indikator Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Pemahaman dasar <i>Microsoft PowerPoint</i>	85%	Sangat Baik
2	Kemampuan membuat <i>slide</i> presentasi	83%	Sangat Baik
3	Penggunaan fitur (animasi, desain, gambar)	80%	Baik

No	Indikator Penilaian	Persentase (%)	Kategori
4	Kreativitas dalam menyusun materi	84%	Sangat Baik
5	Kepercayaan diri dalam presentasi	78%	Baik
6	Kerapian dan sistematika penyajian	86%	Sangat Baik
7	Partisipasi selama pelatihan	88%	Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan, bahwa seluruh indikator memperoleh persentase di atas 75% yang termasuk dalam kategori baik hingga sangat baik. Persentase tertinggi terdapat pada indikator partisipasi siswa selama pelatihan, yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti kegiatan. Sementara itu, indikator penggunaan fitur *PowerPoint* memperoleh persentase relatif lebih rendah dibandingkan indikator lainnya, meskipun masih dalam kategori baik. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa siswa masih membutuhkan penguatan lebih lanjut dalam mengoptimalkan penggunaan berbagai fitur yang tersedia. Secara umum, hasil angket menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan, terutama pada aspek pemahaman dan keterampilan peserta didik. Temuan ini juga didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan *PowerPoint* efektif dalam meningkatkan kompetensi siswa [1].

Kondisi awal sebelum pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan *Microsoft PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Siswa cenderung hanya mengenal fungsi dasar tanpa mampu mengembangkan slide presentasi yang sistematis dan menarik. Hasil observasi awal mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman siswa berada pada kategori cukup dengan persentase rata-rata sekitar 60–70%. Keterbatasan tersebut terlihat pada aspek penggunaan fitur, kreativitas desain, serta kepercayaan diri dalam menyampaikan materi. Sejalan dengan temuan sebelumnya, rendahnya literasi digital siswa menjadi salah satu hambatan dalam optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi [9]. Kondisi ini menunjukkan perlunya intervensi melalui pelatihan yang mampu meningkatkan kompetensi siswa secara komprehensif.

Setelah pelatihan dilaksanakan, terjadi peningkatan yang signifikan pada seluruh indikator yang diukur. Siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun slide presentasi, memanfaatkan fitur *PowerPoint*, serta menyampaikan materi secara lebih percaya diri. Hasil angket menunjukkan peningkatan persentase pada rentang 78–88% kategori baik - sangat baik. Ini mengidentifikasi peningkatan mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis praktik memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan digital siswa. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, pelatihan yang terstruktur mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran serta capaian belajar peserta didik [2]. Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada tabel berikut untuk memberikan gambaran yang lebih jelas.

Tabel 2. Hasil Perbandingan

No	Indikator Penilaian	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Keterangan
1	Pemahaman dasar <i>PowerPoint</i>	65%	85%	Meningkat
2	Kemampuan membuat <i>slide</i>	63%	83%	Meningkat
3	Penggunaan fitur	60%	80%	Meningkat
4	Kreativitas penyajian	62%	84%	Meningkat
5	Kepercayaan diri presentasi	58%	78%	Meningkat
6	Kerapian dan sistematika	66%	86%	Meningkat
7	Partisipasi siswa	68%	88%	Meningkat

Berdasarkan Tabel 2, terlihat adanya peningkatan kompetensi digital siswa yang signifikan pada seluruh indikator setelah pelaksanaan pelatihan. Faktor utama yang mendorong lonjakan keberhasilan ini adalah penerapan metode pembelajaran berbasis praktik langsung (*hands-on experience*) yang dikombinasikan dengan sistem bimbingan kelompok secara intensif. Meskipun dihadapkan pada keterbatasan fasilitas laboratorium komputer yang mengharuskan 20 peserta menggunakan 3 unit laptop secara bergilir, kondisi ini justru memicu terjadinya interaksi teman sebaya (*peer learning*) yang efektif di antara para siswa. Siswa yang lebih cepat memahami materi secara sukarela membantu mengajari rekan sekelompoknya dalam menyusun struktur materi, menyisipkan animasi, hingga mendesain visual *slide* agar lebih menarik.

Pemanfaatan momentum kegiatan Pondok Ramadhan juga memberikan dampak psikologis yang positif, di mana tingkat fokus dan partisipasi aktif siswa berada pada kondisi optimal (mencapai 88%). Hal ini membuktikan bahwa keterbatasan infrastruktur teknologi di wilayah kepulauan terpencil seperti Pulau

Ra'as bukan menjadi penghalang mutlak dalam peningkatan literasi digital, selama strategi pendampingan dilakukan secara adaptif dan kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa efektivitas pelatihan berbasis komputer tidak hanya ditentukan oleh kuantitas perangkat yang tersedia, melainkan oleh intensitas interaksi dan kualitas bimbingan praktis selama proses pelatihan berlangsung [9], [1].

Dokumentasi Gambar 2., menunjukkan suasana belajar yang kondusif, dimana para siswa tampak serius menyimak materi dan terlibat aktif dalam dialog tanya jawab.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan PowerPoint sebagai media pembelajaran pada siswa SMK Al-Bukhori Ra'as Sumenep menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase pada seluruh indikator berada pada rentang 78% hingga 88% setelah pelatihan, dibandingkan kondisi awal yang hanya berada pada kisaran 58% hingga 68%. Peningkatan tertinggi terjadi pada partisipasi siswa dari 68% menjadi 88%, sedangkan aspek penggunaan fitur meningkat dari 60% menjadi 80%. Secara keseluruhan, temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan PowerPoint sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif dan sistematis. Pelatihan ini berkontribusi dalam memberikan model alternatif peningkatan literasi digital di wilayah 3T dengan keterbatasan infrastruktur. Untuk penelitian atau kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan untuk memperpanjang durasi pelatihan dan menambahkan materi pengerjaan tugas mandiri guna menguji konsistensi peningkatan keterampilan siswa secara jangka panjang.

REFERENCES

- [1] S. Setiawan, A. R. Tudzela, and T. Purnamasari, "Efektivitas pelatihan PowerPoint untuk meningkatkan keterampilan anak panti asuhan Sakinah," *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*, vol. 7, no. 1, pp. 84–88, 2023. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v7i1.4754>
- [2] T. Tangsi, A. Alimuddin, and S. Salam, "Pelatihan pembuatan PowerPoint sebagai media pembelajaran pada guru SDN Pao-Pao Kec. Somba Opu Kab. Gowa," *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*, pp. 1384–1392, 2021.
- [3] L. Waruwu, A. M. Zebua, F. K. Lase, and O. Harefa, "Evaluasi penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran di SMK: Tantangan, peluang dan solusi," *Journal of Education Research*, vol. 5, no. 3, pp. 3790–3799, 2024.
- [4] M. N. Arsyad and T. Irianti, "Pelatihan membuat media pembelajaran berbasis PowerPoint bagi guru-guru madrasah ibtidaiyah," *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 6, pp. 585–593, 2021.
- [5] N. Aryani and A. Lestari, "Menerapkan teori multimedia learning untuk meningkatkan kualitas pembelajaran," *Jurnal Media Akademik (JMA)*, vol. 3, no. 12, pp. 1–11, 2025. <https://doi.org/10.62281>
- [6] S. Z. Dewi and L. Hilman, "Penggunaan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar," *Indonesian Journal of Primary Education*, vol. 2, no. 2, pp. 48–53, 2018.

- [7] F. D. Laan, Y. E. Bain, S. B. Mekofi, L. Langman, Y. M. Afuray, J. E. Loha, and J. I. Molina, "Pelatihan Microsoft PowerPoint untuk siswa/i SD GMIT Belemena," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 27–32, 2025. <https://doi.org/10.62335>
- [8] S. Rahmawati, S. Wahyuni, and S. Syakur, "Optimalisasi mutu pembelajaran di Madrasah Aliyah (MA) melalui program penguatan kompetensi dan profesionalisme guru," *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, vol. 5, no. 3, pp. 458–467, 2024. <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i3.21656>
- [9] A. Restiany, "Literasi digital: sebuah tantangan baru dalam literasi media," *Jurnal Keluwihan: Jurnal Pengabdian*, vol. 1, no. 1, pp. 72–87, 2018.
- [10] H. Fitriani and M. Munir, "Pelatihan pemanfaatan Microsoft Office PowerPoint sebagai media pembelajaran interaktif bagi pendidik," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, vol. 3, no. 2, pp. 112–120, 2022.
- [11] R. Ramli and S. Saleh, "Peningkatan keterampilan pembuatan media presentasi berbasis teknologi bagi siswa sekolah menengah," *Jurnal Abdi Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 45–52, 2023.
- [12] A. Kurniawan and N. Lestari, "Pemberdayaan literasi teknologi informasi di wilayah kepulauan melalui bimbingan praktis perangkat lunak," *Jurnal Pengabdian Sosial-Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 89–97, 2024.