

Laporan Pengabdian Masyarakat

**PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**PELATIHAN PEMBUATAN MATERI BAHAN AJAR MELALUI  
APLIKASI POWERPOINT**

**DIAJUKAN OLEH**

**Dr. Sariakin, S.Pd., M.Pd.**  
**NIDN. 0012106813**

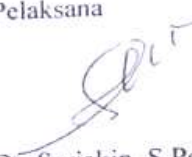
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA  
BANDA ACEH  
FEBRUARI, 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN MASYARAKAT

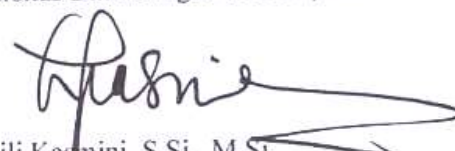
Judul Pengabdian	Pelatihan Pembuatan Materi Bahan Ajar Melalui Aplikasi Powerpoint
Pelaksana: a. Nama dan Gelar b. NIDN c. Perguruan Tinggi d. Program Studi	Dr. Sariakin, S.Pd., M.Pd. 0012106813 Universitas Bina Bangsa Getsempena Pendidikan Bahasa Inggris
Tempat dan Waktu Pelaksanaan	Lembaga Pendidikan Forum Independen Khusus Guru Aceh (FIKGA), 10-13 Desember 2021.
Biaya yang diperlukan a) Yayasan b) Sumber Lain	Rp. 1.000.000
Jumlah	Rp. 1.000.000

  
Ketua LPPM Universitas Bina Bangsa Getsempena  
  
Intan Kemala Sari, M.Pd.  
NIDN. 0127088602

Banda Aceh, 20 Januari 2022  
Pelaksana

  
Dr. Sariakin, S.Pd., M.Pd.  
NIDN. 0012106813

Menyetujui  
Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena

  
Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si.  
NIDN. 0117126801

## **PENDAHULUAN**

### **Analisis Situasi**

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi diri manusia. Tidak seorangpun yang dilahirkan di dunia ini serta merta dalam keadaan pandai dan trampil untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan merupakan suatu sistem yang mengembangkan misi cukup luas berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan.

Untuk memperlancar proses pembelajaran menuju kearah yang lebih baik maka sangat diperlukan media untuk membantu di dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Sudjana (2009:2) menyatakan bahwa alasan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar siswa berkenaan dengan manfaat media pengajaran antara lain: (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas dan lebih dipahami oleh siswa, sehingga siswa mampu menguasai tujuan pengajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, untuk meningkatkan proses pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki hasil belajar, maka diperlukan sebuah media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Salah satu alternatif mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan bahan ajar melalui aplikasi Power Point. Media sebagai alat bantu didalam proses belajar mengajar, oleh sebab itu guru di tuntutan untuk dapat menggunakan media didalam pembelajaran. Sejalan dengan itu menurut Arsyad (2015), "Microsoft Power Point merupakan salah satu aplikasi yang digunakan orang atau pendidik dalam mempresentasikan bahan ajar, laporan, dan karya mereka". Dengan bantuan media power point, seorang guru dapat mempresentasikan materi ajar kepada siswa sehingga siswa lebih mudah dalam mentransfer ilmunya melalui presentasi yang diberikan oleh seorang guru

kepada anak didiknya di kelas. Disamping memudahkan seorang guru menguasai kelas dan membantu anak-anak didik untuk tetap fokus dengan apa yang diterangkan oleh seorang guru. Bagi pengguna komputer, Microsoft Power Point adalah aplikasi yang lazim digunakan dalam kegiatannya terutama pada saat presentasi. Microsoft Power Point adalah suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. Microsoft Power Point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan. Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Bahan ajar yang digunakan didalam pembelajaran harus bersifat interaktif sehingga ada daya tarik tersendiri dari media tersebut.

Sejalan dengan itu menurut Prastowo, (2015:328), kata “interaktif” mengandung arti bersifat saling melakukan aksi atau antar hubungan atau saling aktif. Dengan demikian, bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang bersifat aktif, maksudnya didesain agar dapat melakukan perintah balik kepada pengguna untuk melakukan suatu aktivitas.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka saya melakukan suatu kegiatan pengabdian dengan judul kegiatan “Pelatihan Pembuatan Materi Bahan Ajar Melalui Aplikasi Powerpoint”. Kegiatan ini diharapkan dapat mengajak para guru secara mandiri dapat membuat bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Powerpoint.

### **Urgensi Permasalahan Prioritas**

Sesuai dengan ketentuan umum UU No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Guru Profesional dituntut untuk memiliki kemampuan dalam berbagai aspek. Tidak hanya memiliki kompetensi dalam pembelajaran, tetapi dalam hal

membuat bahan ajar yang menarik. Salah satu bahan ajar yang menarik dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi computer yaitu menggunakan Powerpoint.

Penguasaan kemampuan guru secara mandiri dalam membuat materi bahan ajar menggunakan Powerpoint akan mempengaruhi kualitas pendidik tersebut maupun lembaga yang dikelolanya atau lembaga di mana guru tersebut mengabdikan dirinya. Menyadari urgensi penguasaan materi tersebut, maka saya bermaksud melaksanakan pengabdian berupa pelatihan pembuatan materi bahan ajar melalui aplikasi Powerpoint.

### **Solusi dan Target Luaran**

Solusi dari permasalahan yang telah kami paparkan pada latar belakang berupa:

1. Guru bisa membuka dan menyimpan Dokumen
2. Guru bisa membuat Wordart
3. Guru bisa menggandakan Huruf
4. Guru bisa membuat Hyperlink
5. Guru bisa Membuat Slide Transition
6. Guru bisa memasukkan suara
7. Guru bisa membuat Bentuk (Segitiga, Lingkaran, Persegi) dengan menggunakan Autoshapes Toolbox.
8. Guru bisa memberi warna Bentuk
9. Guru bisa membuat efek Animasi

Berdasarkan solusi yang telah dipaparkan, maka target luaran yang telah dicapai berupa materi bahan ajar yang dibuat dengan aplikasi Powerpoint.

### **Metode Pelaksanaan**

Program pengabdian ini dengan sasaran guru-guru dari berbagai bidang studi. Adapun jumlah peserta yang hadir adalah 20 orang guru. Prosedur yang dilakukan sebagai berikut,

1. Tahap identifikasi permasalahan
2. Tahap pemberian pembekalan berupa teori dan;

3. Tahap pendampingan membuat bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Powerpoint.

### **Kelayakan Mitra**

Lembaga Pendidikan Forum Independen Khusus Guru Aceh (FIKGA) merupakan salah satu lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan yang sasaran utamanya adalah guru-guru. Jadi, Lembaga ini dianggap layak untuk menjadi mitra dalam pelaksanaan pelatihan ini, yaitu “Pelatihan Pembuatan Materi Bahan Ajar Melalui Aplikasi Powerpoint”.

### **Referensi**

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2005). *Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Jakarta: Depdiknas.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## *Lampiran Materi Pelatihan Bahan Ajar Melalui Aplikasi Powerpoint*

### **PEMBUATAN MATERI BAHAN AJAR MELALUI APLIKASI POWERPOINT**

**Dr. Sariakin, S.Pd., M.Pd.**

#### **A. Pendahuluan**

Aplikasi Powerpoint yang sudah kita kenal atau bahkan sudah kita pergunakan selama bertahun-tahun sebenarnya dapat kita gunakan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Namun banyak dari kita yang belum menyadari akan hal tersebut. Selama ini kita sering menggunakan aplikasi powerpoint hanya untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu (1) arah saja (non interaktif), dimana pengguna hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang ada dalam media tersebut secara mandiri. Hal ini sangat menyimpang dengan prinsip pembuatan media interaktif yang menuntut suatu keterlibatan pengguna secara aktif dan mandiri selama berlangsungnya pembelajaran tersebut. Pada pembelajaran ini, kita akan belajar membuat suatu bahan ajar interaktif yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran mandiri, dan juga membuat soal atau kuis interaktif dengan menggunakan Aplikasi Powerpoint.

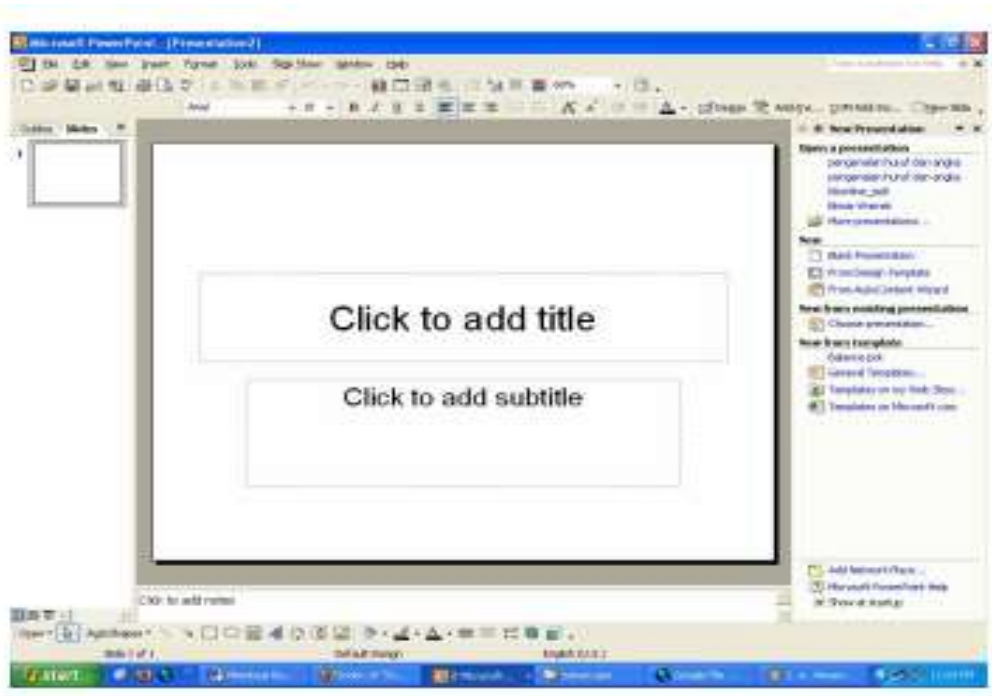
#### **B. Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Pengenalan Bunyi Huruf**

Prinsip dalam membuat bahan ajar interaktif dengan Powerpoint cukup sederhana, yaitu cukup dengan memanfaatkan fasilitas hyperlink yang ada untuk menghubungkan slide yang satu dengan yang lainnya.

Pada bab ini kita akan membuat prototype bahan ajar tentang “Pengenalan Bunyi Huruf”. Dengan menggunakan bahan ajar ini diharapkan siswa dapat mengenal atau mengetahui bunyi dari suatu huruf cukup dengan mengklik huruf tersebut. Setelah ini selesai membuat prototype bahan ajar interaktif ini, diharapkan bapak/ibu dapat membuat bahan-bahan ajar interaktif yang lainnya. Sebelum memulai membuat prototype bahan ajar “Pengenalan Huruf dan Angka” pastikan bahwa Aplikasi Powerpoint sudah ada pada komputer anda. Pastikan bahwa file-file suara sudah anda download dan sudah tersimpan (disave) dalam

komputer anda. Jika belum silahkan klik Setelah file-file diatas tersimpan dalam komputer anda, kita dapat memulai membuat bahan ajar ini. adapun langkah-langkah pembuatan prototype bahan ajar “Pengenalan Bunyi Huruf” adalah sebagai berikut:

1. Buatlah dokumen Powerpoint yang baru



2. Simpan dokumen ini dengan nama “pengenalan huruf”, untuk menyimpannya klik menu File ◊ Save As



3. Simpan dokumen ini dengan nama “pengenalan huruf”, untuk menyimpannya klik menu File ◊ Save As.
4. Beri nama “pengenalan bunyi huruf” pada kotak File Name.
5. Klik Save atau tekan Enter
6. Hapus kotak Click to add title dan Click to add subtitle, dengan terlebih dahulu memilih kedua kotak tersebut dan tekan tombol Delete pada Keyboard.
7. Pastikan slide yang ada sekarang benar-benar kosong
8. Masukkan huruf A, B, dan C dalam bentuk WordArt, dengan cara klik ikon Insert WordArt pada Toolbar Drawing yang berada di bagian bawah layar atau klik menu Insert ◊ Picture ◊ WordArt

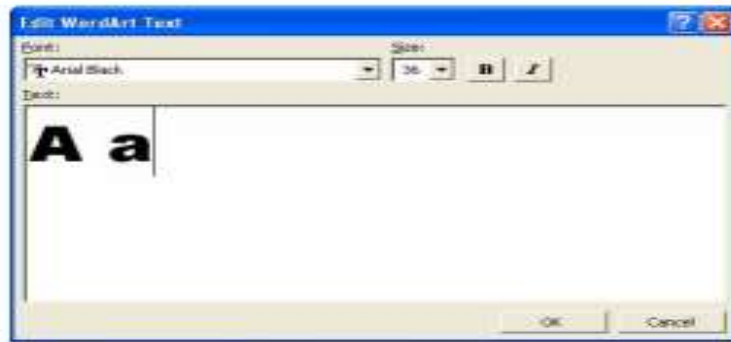


9. Muncul kotak dialog seperti berikut



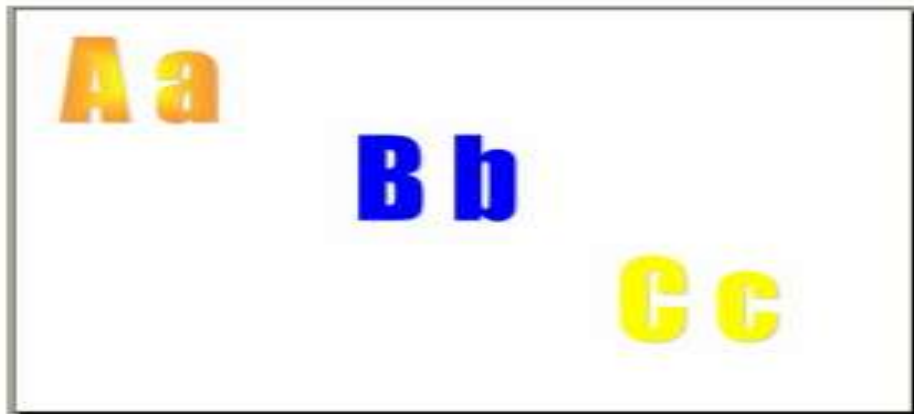
Pilih satu jenis dari sekian banyak WordArt yang ada, klik OK

10. Muncul kotak dialog seperti di bawah ini, ketikkan huruf Aa, klik OK



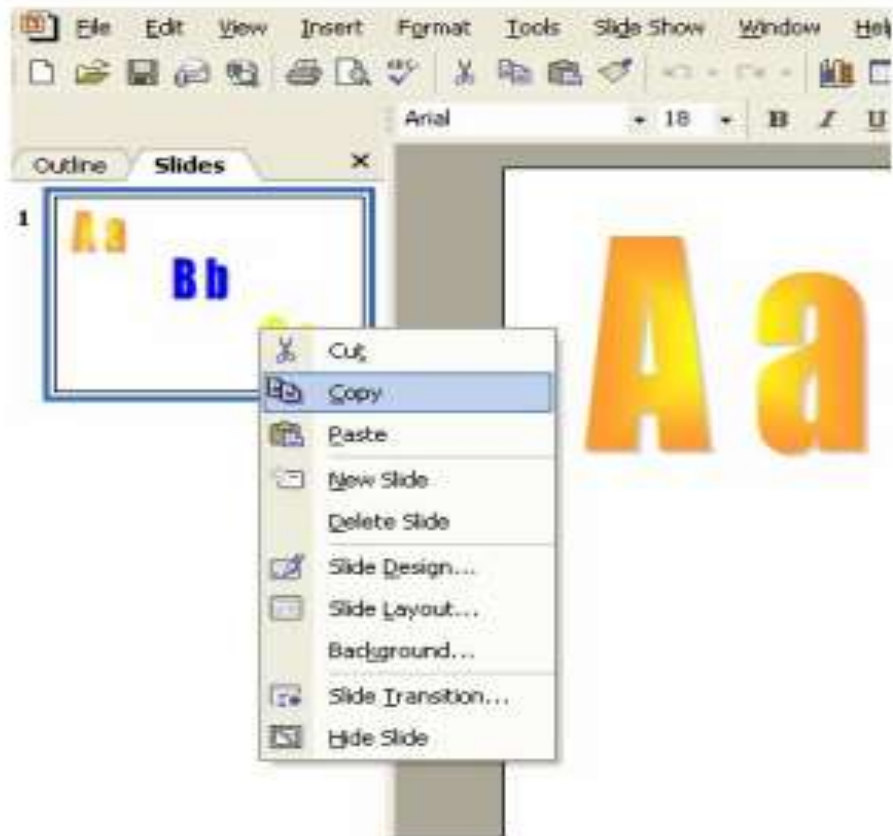
11. Lakukan seperti langkah 8-9 kemudian ketikkan huruf Bb, selanjutnya huruf Cc

12. Di dalam slide akan terdapat 3 teks WordArt seperti berikut:



(tampilan slide anda tidak harus sama persis dengan slide di atas, yang penting mengandung 3 teks WordArt)

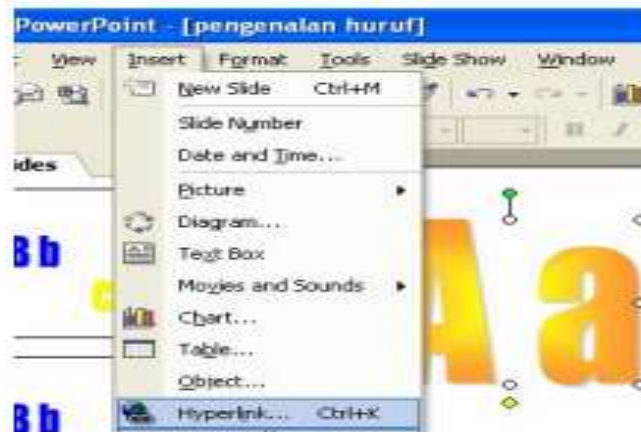
13. Gandakan (copy) slide tersebut sebanyak 3 kali, caranya arahkan mouse ke task pane slide yang berada di sebelah kiri layar, klik kanan slide 1, pilih Copy



14. Klik ikon paste sebanyak 3 kali

15. Sekarang akan ada 4 slide dengan isi yang sama

16. Sekarang kita akan memberi hyperlink pada masing-masing huruf, huruf Aa akan kita hubungkan dengan slide 2, sehingga ketika huruf Aa kita klik, maka akan berpindah pada slide 2, caranya pilih huruf Aa (misalnya yang huruf Aa yang ada pada slide 1), kemudian klik menu insert, pilih hyperlink.



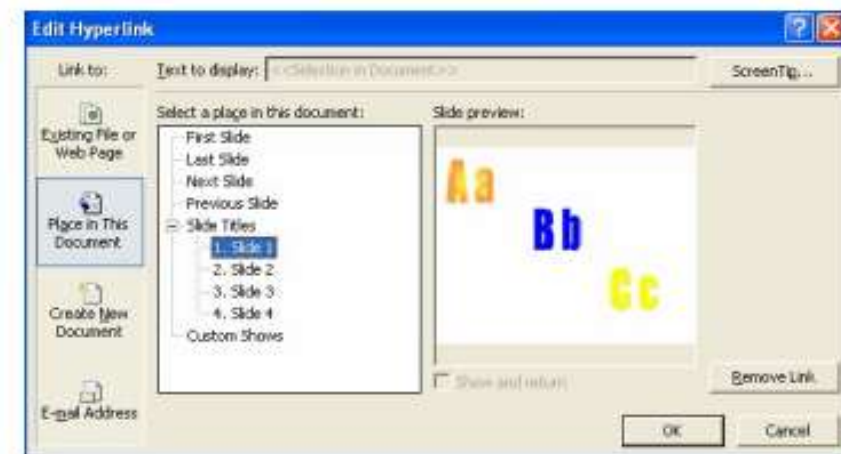
17. Muncul kotak dialog seperti berikut:



18. Pada bagian Link to, pilih Place in This Document



19. Kotak dialog Edit Hyperlink akan berubah seperti berikut:



20. Ingat bahwa huruf Aa akan kita beri link ke slide 2, sehingga pada kotak Select a place in this document kita pilih slide 2, selanjutnya kita Klik OK.

21. Ingat, anda baru memberi link pada salah satu huruf Aa saja, anda perlu memberi link pada semua huruf Aa yang lainnya.

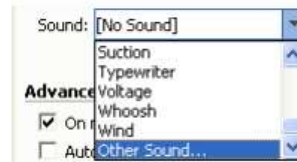
22. Berikan hyperlink pada semua huruf Aa yang ada untuk diarahkan ke slide 2 (termasuk huruf Aa yang ada di slide 2 itu sendiri), langkahnya sama dengan langkah 16-20.

23. Sekarang kita akan memasukkan bunyi A pada slide 2, caranya pilih slide 2, pilih menu Slide Show ◊ Slide Transition

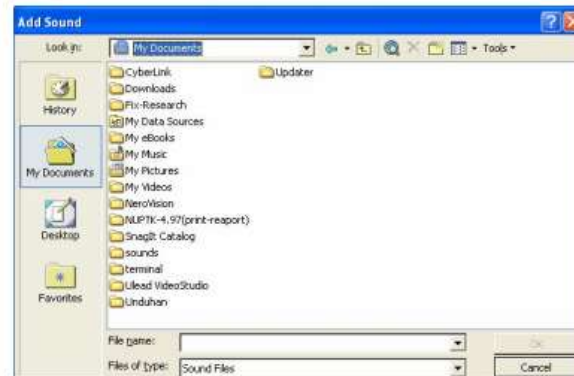
24. Pada layar Powerpoint sebelah kanan akan muncul Task Pane Slide Transition seperti berikut



25. Pilih tanda panah ke bawah pada kotak sound, di bagian paling bawah pilih Other Sound



26. muncul kotak dialog seperti berikut:



26. Cari file suara huruf A yang sudah anda download sebelumnya, klik OK.
27. Untuk melihat hasilnya klik menu Slide Show ◊ View Show.
28. Klik Aa, akan keluar bunyi A, jika hal ini tidak terjadi pasti telah terjadi kesalahan langkah, anda perlu mengulangi langkah-langkah sebelumnya dengan benar.
29. Klik Tombol ESC pada keyboard untuk keluar dari slide show
30. Sekarang kita akan menghubungkan huruf Bb yang ada pada setiap slide dengan slide 3 sehingga ketika huruf Bb kita klik, maka akan berpindah pada slide 3, caranya pilih huruf Bb (misalnya yang huruf Bb yang ada pada slide 1), kemudian klik menu insert, pilih hyperlink.



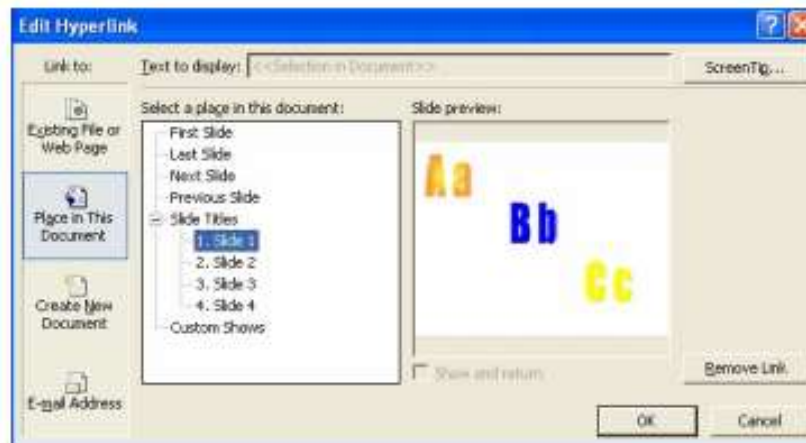
32. Muncul kotak dialog seperti berikut:



33. Pada bagian Link to, pilih Place in This Document



34. Kotak dialog Edit Hyperlink akan berubah seperti berikut



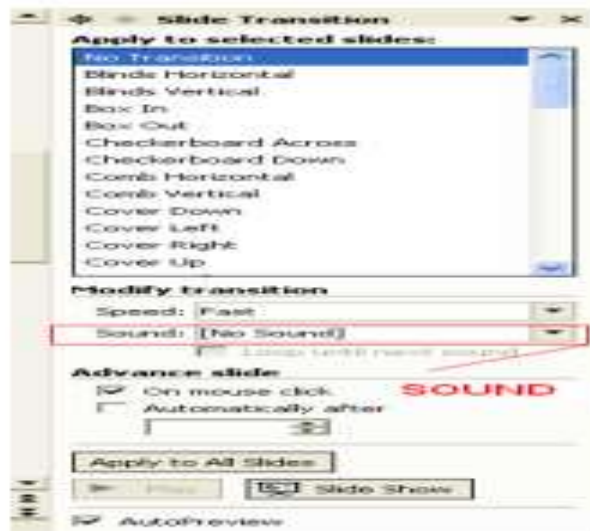
35. Ingat bahwa huruf Bb akan kita beri link ke slide 3, sehingga pada kotak Select a place in this document kita pilih slide 3, selanjutnya kita Klik OK.

36. Ingat, anda baru memberi link pada salah satu huruf Bb saja, anda perlu memberi link pada semua huruf Bb yang lainnya.

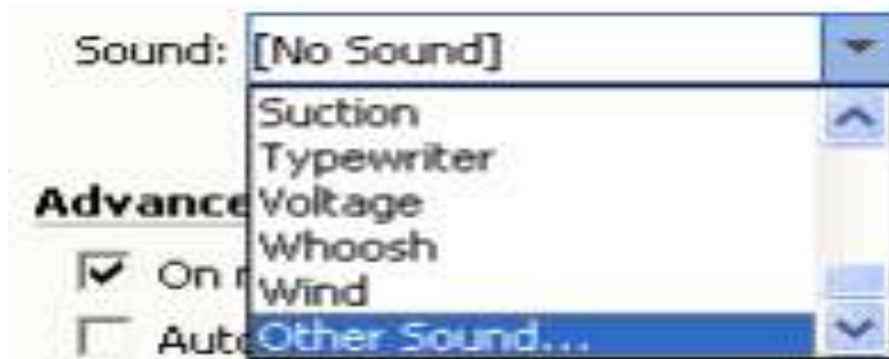
37. Berikan hyperlink pada setiap huruf Bb yang ada untuk diarahkan ke slide 3 (termasuk huruf Bb yang ada di slide 3 itu sendiri).

38. Sekarang kita akan memasukkan bunyi B pada slide 3, caranya pilih slide 3, pilih menu Slide Show ◊ Slide Transition.

39. Pada layar Powerpoint sebelah kanan akan muncul Task Pane Slide Transition seperti berikut



40. Pilih tanda panah ke bawah pada kotak sound, di bagian paling bawah pilih Other Sound.



41. Muncul kotak dialog seperti berikut:



42. Cari file suara huruf B yang sudah anda download sebelumnya, klik OK
43. Untuk melihat hasilnya klik menu Slide Show ◊ View Show.
44. Klik Bb, akan keluar bunyi B, jika hal ini tidak terjadi pasti telah terjadi kesalahan langkah, anda perlu mengulangi langkah-langkah sebelumnya dengan benar.
45. Klik Tombol ESC pada keyboard untuk keluar dari slide show
46. Klik Menu File◊Save untuk menyimpan dokumen tersebut.
47. Sekarang kita akan menghubungkan huruf Cc yang ada pada setiap slide dengan slide 4, langkahnya hampir sama dengan langkah-langkah sebelumnya ketika menghubungkan huruf Aa dengan slide 2 (langkah 16-22), atau langkah-langkah ketika menghubungkan huruf Bb dengan slide 3 (langkah 31-37).
48. Selanjutnya kita akan memasukkan bunyi C di slide 4, langkahnya hampir sama ketika memasukkan bunyi A pada slide 2 (langkah 23-27) atau ketika memasukkan bunyi B pada slide 3 (langkah 38-42)

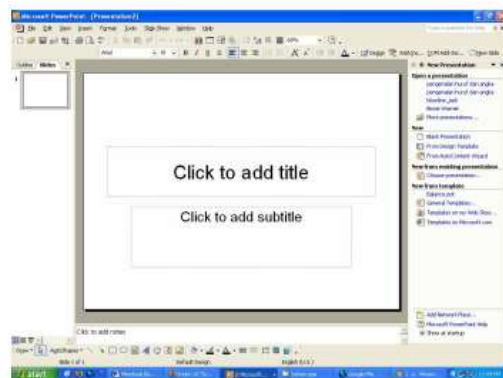
49. Untuk melihat hasilnya klik menu Slide Show ◊ View Show.
50. Klik Cc, akan keluar bunyi C, jika hal ini tidak terjadi pasti telah terjadi kesalahan langkah, anda perlu mengulangi langkah-langkah sebelumnya dengan benar.
51. Klik Tombol ESC pada keyboard untuk keluar dari slide show
52. Klik Menu File◊Save untuk menyimpan dokumen tersebut.

### **C. Pengenalan Bentuk**

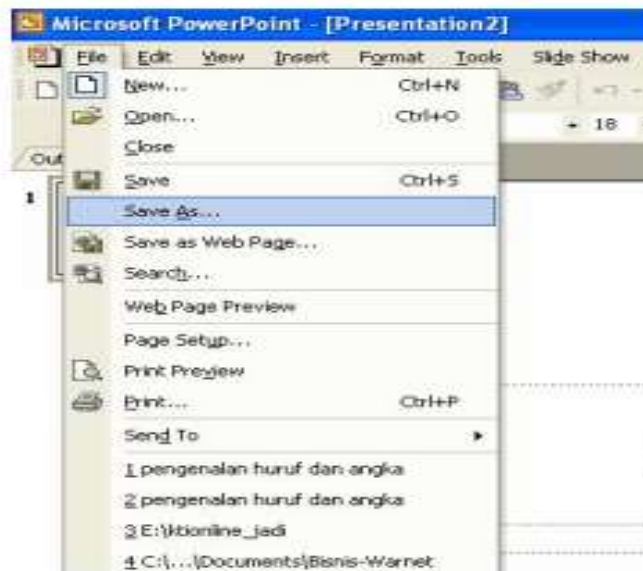
Pada bab ini kita akan membuat prototype bahan ajar tentang “Pengenalan Bentuk”. Setelah ini, diharapkan bapak/ibu dapat membuat bahan-bahan ajar interaktif yang lainnya.

Adapun langkah-langkah pembuatan prototype bahan ajar “Pengenalan Bentuk” adalah sebagai berikut:

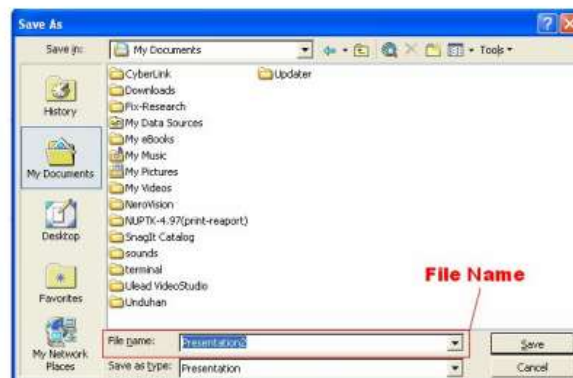
1. Buatlah dokumen Powerpoint yang baru



2. Simpan dokumen ini dengan nama “pengenalan Bentuk”, untuk menyimpannya klik menu File ◊Save As



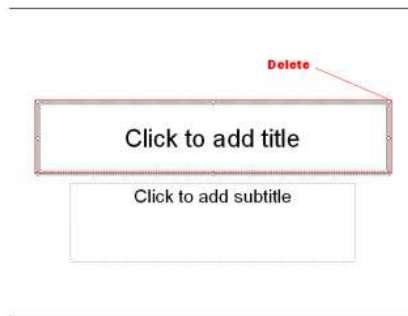
3. Muncul menu dialog seperti berikut



4. Beri nama pengenalan bentuk pada kotak File Name.

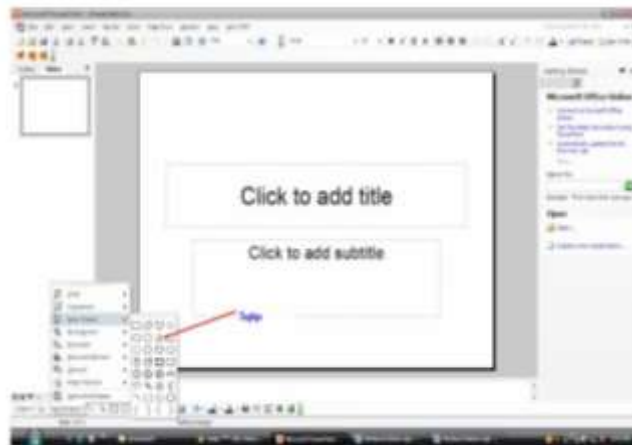
5. Klik Save atau tekan Enter

6. Hapus kotak Click to add title dan Click to add subtitle, dengan terlebih dahulu memilih kedua kotak tersebut dan tekan tombol Delete pada Keyboard



7. Pastikan slide yang ada sekarang benar-benar kosong

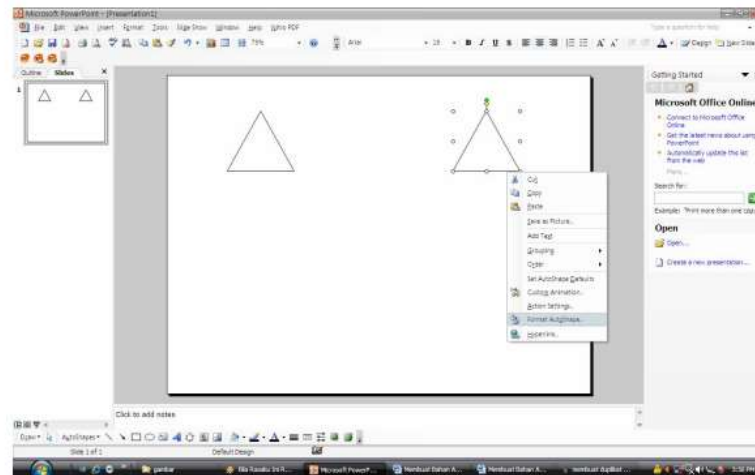
8. Buatlah Sebuah segitiga dengan menggunakan control panel Autoshape, pilih Basic Shape, lalu dipilih segitiga dibawah



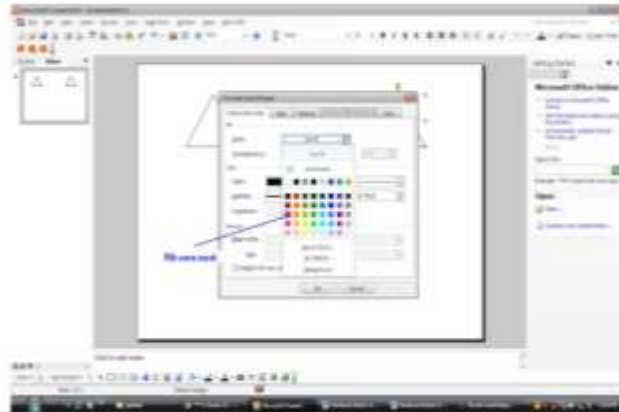
9. Kemudian buat kembaran segitiga tersebut dengan cara diklik gambar segitiga kemudian tekan ctrl-d, kemudian geser ke sebelah kanan



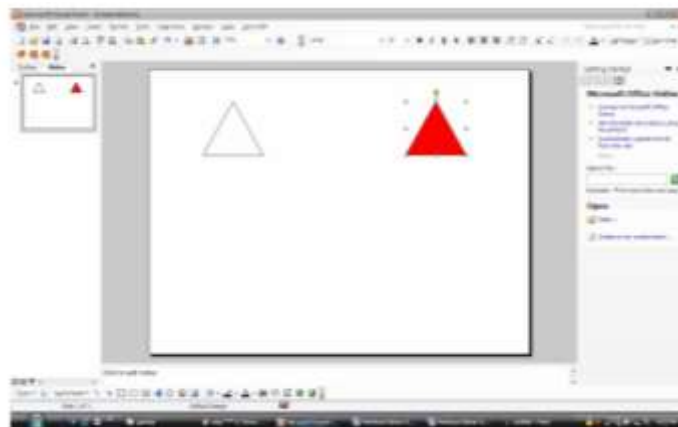
10. Segitiga yang berada di sebelah kanan diberi warna dengan warna merah, misalnya. Dengan cara klik kanan pada segitiga di kanan pilih format autoshape



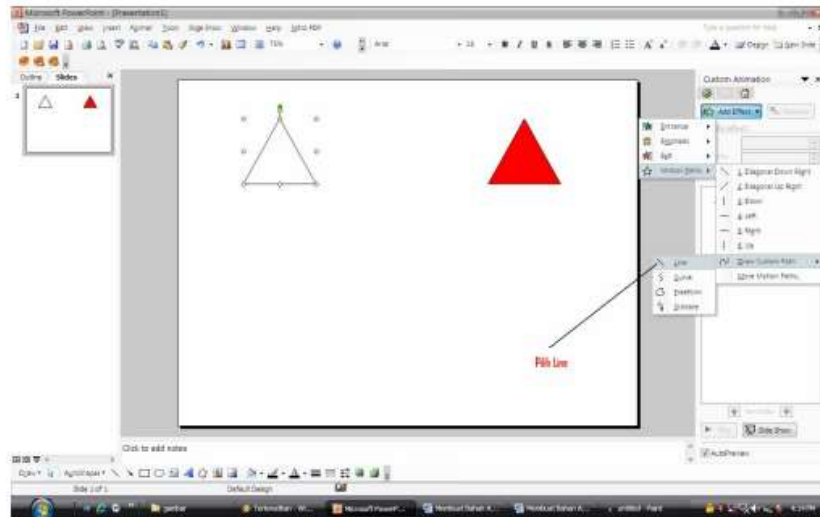
11. Setelah itu klik di format autoshape, maka akan muncul kotak dialog, sorot tab color, lalu pilih warna merah



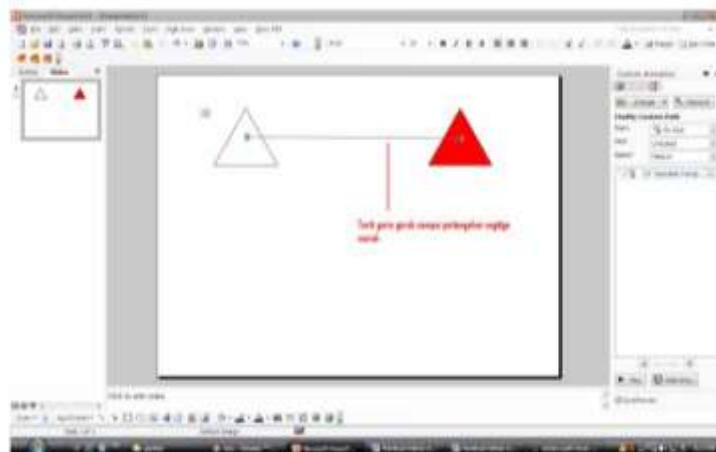
Maka segitiga keduanya akan berwarna merah,



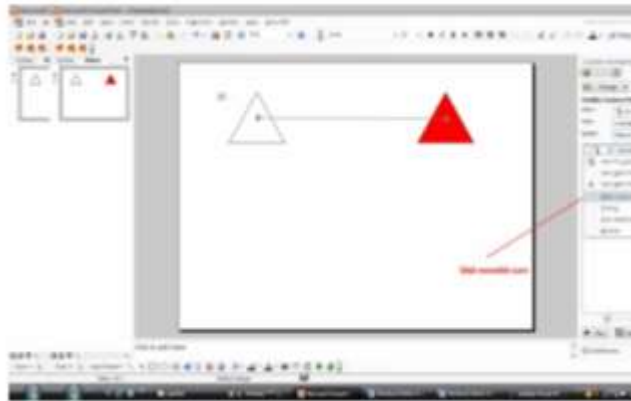
12. Supaya segitiga yang tidak berwarna atau berwarna putih bergerak menyatu dengan segitiga merah maka klik terlebih dahulu segitiga berwarna putih, setelah itu klik kanan segitiga merah sampai muncul kotak pilihan dan pilih Custom Animation, add Effect, motion path, lalu pilih Draw Custom Path lalu pilih Line



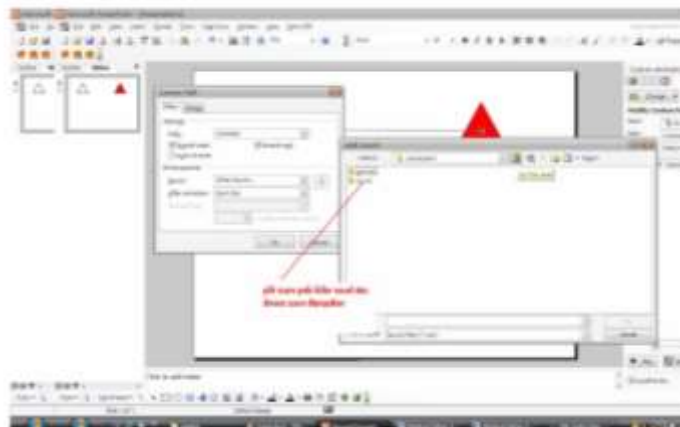
13. Setelah itu tarik sebuah garis dari segitiga putih ke pertengahan segitiga merah



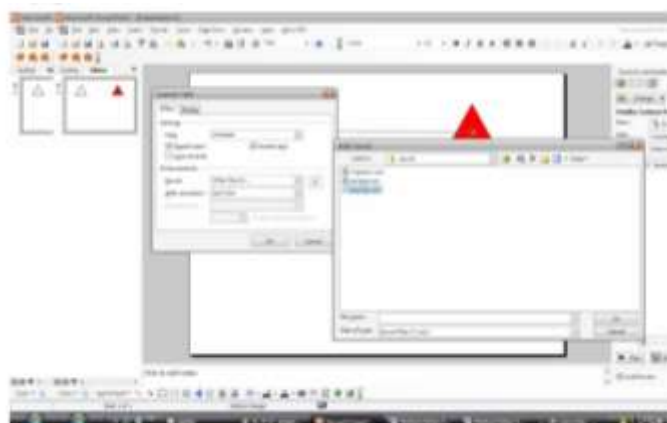
14. Untuk menambah suara maka, pada klik panah ke bawah dan pilih Effect option



maka, dapat terlihat seperti gambar dibawah ini



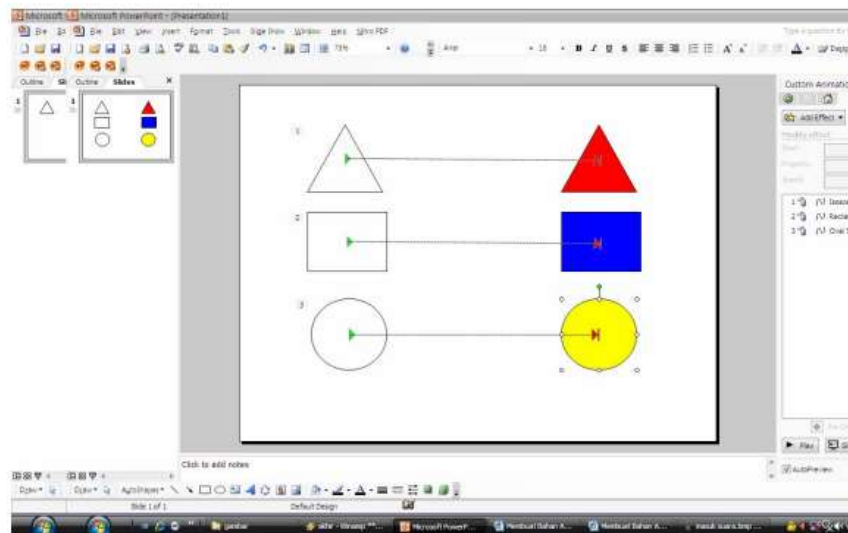
15. Setelah itu pilih suara untuk menunjukkan bahwa gambar diatas adalah segitiga



16. Tekan enter atau klik OK

17. Maka suara sudah masuk

18. Untuk Bentuk Segi empat dan lingkaran, ikuti petunjuk 8 sampai 16, sampai akhirnya terlihat gambar di bawah ini



## Referensi

Budi Permana. (2004). *36 Jam MS. Powerpoint 2003*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Isroi. (2005). *Trik Desain Presentasi dengan Power Point*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Madcoms. (2004). *Mahir Dalam 7 Hari Ms Powerpoint 2003*. Yogyakarta: Andi.