



## Pelatihan Pembuatan Game Menggunakan Microsoft Powerpoint Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Dibidang TIK

Jeremy Jonathan<sup>1</sup>, Ratna Kusumawardani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

<sup>2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur

<sup>1</sup>jeremy.jonathan@budiluhur.ac.id, <sup>2</sup>ratna.kusumawardani@budiluhur.ac.id

### Abstract

*In this era of globalization, information and communication technology is developing very rapidly so that the use of computer technology is very important in every field of life, one of which is in the field of education. Various kinds of computer utilization aims to make the learning process more optimal, interactive, effective and efficient so that the quality of education can be further improved. So far the problem of students is the lack of creativity in terms of teaching and learning approaches that use technology media, therefore one of the media used in learning is believed to be able to stimulate student interest by utilizing Microsoft Office Power Point. The thing that is trained is to make games that are useful to make the learning process more enthusiastic, interesting and fun without making students bored in the learning process so that it can hone the creativity of these students. This learning process applies a scientific approach. The concept of an approach that accommodates, strengthens, inspires and underlies thinking about how learning methods are applied based on certain theories. It is intended that students can improve their intellectual abilities, can solve a problem systematically, train students in communicating ideas, increase students' creativity and skills so that they are ready to face future developments.*

*Keywords: creativity, microsoft powerpoint, scientific approach*

### Abstrak

Pada era globalisasi ini, teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat pesat sehingga pemanfaatan teknologi komputer sangat penting dalam setiap bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan. Berbagai macam pemanfaatan komputer bertujuan agar proses pembelajaran lebih optimal, interaktif, efektif dan efisien sehingga kualitas pendidikan dapat lebih ditingkatkan. Selama ini permasalahan siswa adalah kurangnya kreativitas dalam hal pendekatan belajar mengajar yang menggunakan media teknologi, oleh karena itu salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran diyakini dapat merangsang minat siswa dengan memanfaatkan *Microsoft Office Power Point*. Hal yang dilatihkan adalah membuat game yang berguna untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih semangat, menarik dan menyenangkan tanpa membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran sehingga dapat mengasah kreativitas siswa tersebut. Proses pembelajaran ini menerapkan pendekatan saintifik (*scientific*). Konsep pendekatan yang mengakomodir, memperkuat, menginspirasi dan mendasari pemikiran tentang bagaimana metode pembelajaran diterapkan berdasarkan teori-teori tertentu. Hal ini bertujuan agar siswa dapat meningkatkan kemampuan intelektualnya, dapat memecahkan suatu masalah secara sistematis, melatih siswa dalam mengkomunikasikan gagasan, meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa sehingga siap menghadapi perkembangan di masa depan.

Kata kunci: kreativitas, *microsoft power point*, pendekatan *scientific*

© 2022 Jurnal JAMTEKNO

### 1. Pendahuluan

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No.4 Tahun 1979 pasal 2 ayat 1, memaparkan bahwa setiap anak mempunyai hak untuk memperoleh kesejahteraan, perawatan, asuhan dan bimbingan melalui kasih sayang baik dalam keluarganya atau dari asuhan khusus untuk tumbuh dan berkembang wajar.

Panti asuhan mempunyai fungsi sebagai sebuah lembaga untuk mengasuh, menjaga dan memberikan bimbingan kepada anak dengan tujuan agar mereka menjadi manusia dewasa yang cakap dan berguna serta bertanggung jawab atas dirinya dan terhadap masyarakat dikemudian hari. Setiap panti asuhan pasti mempunyai pengasuh yang berperan sebagai wali orang tua untuk anak-anak panti asuhan sehingga dapat dikatakan bahwa anak-anak panti asuhan dapat

mengeksplor dirinya dengan arahan dan juga motivasi dari pengasuh panti asuhan.

Teknologi layanan *internet* merupakan salah satu penunjang dalam penggunaan teknologi yang bermanfaat dalam hal mencari beberapa informasi terbaru secara cepat dan mudah [1].

Kegiatan pelatihan yang dilakukan Arieska, Mufarikoh, Susanto mempunyai tujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru-guru Yayasan Ittaqu dalam penguasaan media pembelajaran dengan *microsoft office powerpoint* [2].

Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang terintegrasi TIK yaitu: media pembelajaran berbantuan komputer; media pembelajaran berbasis *e-learning*; media pembelajaran berbantuan web; dan media pembelajaran berbasis multimedia [3].

Beberapa kegiatan Pengabdian Masyarakat terkait pelatihan *microsoft powerpoint*, seperti yang dilakukan oleh Fauzi, Ningsih, Gultom, Alim, dengan tujuan para siswa dan siswi dapat mengoperasikan serta mengimplementasikan aplikasi *microsoft office powerpoint* sebagai bahan media pembelajaran presentasi dengan baik, menarik dan interaktif [4].

Hutahaean, Azhar, Mulyani dalam kegiatan pelatihannya menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab dengan peserta. Peserta pelatihan antusias dan kegiatan berjalan sesuai dengan yang diharapkan [5].

Penelitian ini adalah untuk mengetahui factor-faktor yang berpengaruh dalam pendidikan Islam di Panti Asuhan Yatim Putri 'Aisyiyah Cabang Kota Barat, dan untuk mengetahui efektivitas pendidikan Islam bagi anak yatim di Panti Asuhan Yatim Putri 'Aisyiyah Cabang Kota Barat Surakarta Penelitian yang dilakukan ini adalah termasuk dalam penelitian deskriptif kualitatif [6].

Berdasarkan hasil pengamatan dan diskusi langsung dengan mitra yayasan ditemukan masih banyak anak-anak yayasan panti asuhan yang belum bisa mengoperasikan komputer dikarenakan keterbatasan jumlah komputer yang ada di yayasan sehingga kurangnya wawasan serta kreatifitas dalam memanfaatkan aplikasi yang terdapat pada komputer, sedangkan peranan komputer sebagai salah satu komponen utama dalam TIK mempunyai posisi yang sangat penting sebagai salah satu media pembelajaran [7].

Dalam hal ini permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya semangat dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mengakibatkan kurangnya kreativitas anak-anak (siswa) panti asuhan dalam belajar, untuk dijadikan bekal di masa depan dengan kemampuan *soft skill* yang dimiliki dan kurangnya wawasan dalam menggunakan aplikasi *microsoft office* serta kurang

mampu mengoptimalkan sisi kreativitas dalam memanfaatkan aplikasi *microsoft office* tersebut.

Dalam hal ini solusi yang ditawarkan adalah pelatihan *microsoft power point* sebagai media pembelajaran guna meningkatkan kreativitas siswa yayasan pada panti asuhan. Media *microsoft powerpoint* yang Interaktif merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan materi secara *visual, audio*, maupun kinestetik. Selain terdapat *video*, teks, dan gambar juga terdapat soal-soal yang interaktif, sehingga siswa panti asuhan tidak mengalami kebosanan maka media yang digunakan harus interaktif mengacu pada produk yang berisi tentang tulisan, gambar, animasi, *video, audio*, dan *video game* [8].

Pelatihan ini dilakukan dengan praktek langsung di laboratorium Universitas Budi Luhur Jakarta dan mendampingi para siswa peserta pelatihan saat kegiatan tersebut berlangsung. Kreativitas yang dimaksud pada pelatihan ini adalah bagaimana para peserta dapat membuat sebuah permainan menggunakan *microsoft powerpoint* di mana biasanya *microsoft powerpoint* dipergunakan untuk melakukan presentasi agar terlihat bagus, rapih dan lebih *visual*.

Tujuan diadakannya pelatihan ini yaitu mengenalkan kepada anak-anak panti asuhan mengenai pentingnya untuk menguasai TIK dan memiliki keterampilan dalam menguasai aplikasi *microsoft powerpoint* serta memiliki kreativitas yang tinggi. Selain itu, membagikan pengetahuan dan pengalaman mengenai fasilitas-fasilitas pada *microsoft powerpoint* dan memberikan semangat dan motivasi bagi anak-anak yatim piatu dalam menjalani kehidupannya dengan membuka wawasan terhadap keefektifan beraktivitas.

Kegiatan pelatihan yang dilakukan Rusli, Winarso, Putri mempunyai tujuan meningkatkan kinerja guru-guru dan pengembangan kegiatan belajar mengajar di PAUD Kabupaten Bekasi dalam hal membuat dokumen-dokumen pendidikan, bahan pengajaran dan surat menyurat [9].

Kegiatan pelatihan yang dilakukan Sulistyaningrum, Rahmawati, Nisrina, Mutiati, Aen mempunyai tujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru-guru dalam hal pembuatan dan pemanfaatan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran di masa pandemi Covid-19 [10].

## 2. Metode Pengabdian Masyarakat

Sebelum kegiatan ini terlaksana dilakukan terlebih dahulu dengan kegiatan observasi ke tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dan mengurus surat permohonan untuk melaksanakan pelatihan kemudian menyiapkan materi pelatihan, membuat handout sebagai media pembelajaran dan mempersiapkan laboratorium beserta aplikasi *microsoft*

*office powerpoint*. Untuk menyelesaikan permasalahan siswa yayasan tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan dua tahap metode yaitu metode pelatihan dan metode pendampingan.



Gambar 1. Pemberian Arahan Materi



Gambar 2. Pemberian Arahan Materi Pelatihan

Metode pertama adalah dengan cara memberikan ceramah arahan mengenai materi dan setelah itu diskusi dengan siswa yayasan. Kegiatan itu dilakukan selama satu hari dengan cara mengumpulkan para peserta pelatihan di dalam satu ruangan pembelajaran. Pemberian teori pelatihan *microsoft office powerpoint* dengan fokus membuat sebuah permainan yang interaktif guna meningkatkan kreativitas anak-anak panti asuhan tersebut dilakukan dengan praktek secara langsung di ruangan laboratorium komputer dengan harapan para peserta pelatihan mudah dan cepat memahami materi yang disampaikan oleh tim pengabdian masyarakat.



Gambar 3. Metode Pendampingan



Gambar 4. Metode Pendampingan Secara Individual

Metode selanjutnya dengan cara melakukan demonstrasi, metode ini digunakan untuk memberikan arahan langsung tahapan tahapan membuat game/permainan dalam *microsoft power point* dan setelah itu dilakukanlah pendampingan kepada tiap siswa yayasan yang menjadi fokus utama agar siswa lebih memahami *point per point* materi yang disampaikan oleh tim pelaksanaan kegiatan pengabdian. Setelah itu para peserta pelatihan mempraktekkan langsung materi dan demo yang disampaikan dan peserta sudah dibagikan *print out* materi yang telah di sampaikan dan demo yang sudah diperlihatkan langsung di depan peserta , kegiatan praktek peserta berlangsung dengan tetap di dampingi oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat dan dilakukan bimbingan bagi yang kurang mengerti sampai peserta yang memahami dengan cepat.

Pendampingan yang dilakukan dengan pendekatan individual dan secara klasikal. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian materi teori tentang *microsoft office power point* di depan peserta dan pendekatan individual dilakukan pada saat para peserta pelatihan membuat permainan/*game* interaktif tersebut dengan memanfaatkan aplikasi *microsoft office power point* serta pelatihan yang diberikan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta pelatihan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Isi materi kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pelaksana bisa dilihat dari beberapa gambar materi teori penyampaian kegiatan pengabdian dan hasil kegiatan akan dilakukan pengujian menggunakan metode *skala likert* dan *User Acceptance Testing* (UAT).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan pada yayasan panti asuhan merupakan kegiatan pelatihan *microsoft office powerpoint* sebagai upaya tim pelaksana untuk meningkatkan kreativitas dibidang teknologi informasi dan komputer terhadap siswa yayasan panti asuhan telah mendapat respon positif dari peserta pelatihan. Peserta pelatihan sudah familiar atau sudah mengenal akan cara menggunakan

*microsoft office powerpoint*. terbukti dari peserta pelatihan mampu mengikuti materi pelatihan dengan baik dan cepat menyerap materi yang disampaikan oleh tim pelaksana. Tergambar kegembiraan dari muka para peserta pelatihan ketika sudah sampai pada tahapan akhir pelatihan yaitu pembuatan permainan menggunakan *microsoft office powerpoint*.

Berikut ini adalah gambar dari tampilan materi pelatihan yang disampaikan kepada peserta pelatihan:



Gambar 5. Sekolah

Tampilan gambar sekolah di atas dipilih untuk dimasukkan kedalam tampilan permainan/game agar dapat memotivasi peserta akan pentingnya kegiatan pembelajaran agar dapat menjadi insan cerdas dan berbudiluhur di masa depan.



Gambar 6. Rumah

Tampilan gambar rumah di atas dipilih untuk dimasukkan kedalam tampilan permainan/game agar dapat menjelaskan secara tidak langsung bahwa peserta tidak sendiri di kehidupan ini namun mempunyai rumah yang nyaman yaitu yayasan panti asuhan itu sendiri untuk ditempati dan bertumbuh di dalamnya sampai pada nantinya ada kehidupan masa depan baru di luar rumah itu.



Gambar 7. Icon Start

Tampilan gambar diatas digunakan untuk menjadi icon tombol saat ingin memulai permainan/game ini.



Gambar 8. Icon Stop/berhenti

Tampilan gambar diatas digunakan untuk menjadi icon tombol saat ingin mengakhiri permainan/game ini.



Gambar 9. Tampilan Awal Game

Gambar 9 di atas menjelaskan tampilan awal game/permainan yang terdapat instruksi yaitu blok warna orange yang berarti kursor tidak boleh mengenai blok warna orange tersebut, lalu gambar sekolah yang artinya tujuan akhirnya harus ke gedung sekolah dan gambar rumah yang artinya titik awal permainan berada di rumah. Selain itu terdapat tombol *start* untuk memulai permainan dan tombol berakhir untuk mengakhiri permainan.



Gambar 10. Tampilan Awal Labirin

Pembuatan permainan tersebut terdapat kursor yang harus diarahkan untuk masuk ke dalam rumah dan terdapat labirin yang bergerak-gerak selama permainan berlangsung namun kursor tersebut tidak boleh mengenai labirin tersebut kemudian ketika kursor telah berhasil menuju rumah tersebut maka sebuah gerbang akan terbuka setelahnya, berikutnya dilanjutkan dengan tujuan akhir yaitu menuju gedung sekolah dimana kursor tersebut tidak boleh mengenai labirin.

Pada proses pengujian, yang pertama dilakukan penulis dengan hasil sebagai *output* dokumentasi hasil pengujian yang dapat dijadikan bukti bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini diterima dengan baik dan sudah memenuhi harapan peserta. Tabel 1 menjelaskan pilihan jawaban pertanyaan kuesioner.

Tabel 1. Pilihan Jawaban Pertanyaan

S	Setuju
SS	Sangat Setuju
TS	Tidak Setuju

Tabel 2 menjelaskan pemberian bobot nilai untuk setiap pilihan jawaban pertanyaan kuesioner.

Tabel 2. Bobot Nilai Setiap Jawaban Pertanyaan

Jawaban	Bobot
SS : Sangat Setuju	3
S : Setuju	2
TS : Tidak Setuju	1

Tabel 3 menjelaskan daftar pertanyaan kuesioner yang digunakan dalam pengujian UAT ini.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan

No	Kuesioner Peserta
1	Penyampaian materi menggunakan bahasa yang baik dan dalam tempo yang baik
2	Materi yang disampaikan dapat dimengerti
3	Materi yang disampaikan memotivasi untuk kedepannya dalam hal belajarmicrosoft power point
4	Tempat pelaksanaan pelatihan nyaman
5	Fasilitas perangkat komputer memenuhi kebutuhan pelatihan

Tabel 4. menjelaskan hasil tabulasi jawaban pertanyaan kuesioner yang dipilih oleh pengguna/user.

Tabel 4. Hasil Tabulasi Jawaban Kuesioner

Pertanyaan	Jawaban Pengguna		S		SS	
	TS	%	%	%	SS	%
1	0	0%	5	25%	15	75%
2	0	0%	5	25%	15	75%
3	0	0%	5	25%	15	75%
4	0	0%	5	25%	15	75%
5	0	0%	5	25%	15	75%

Tabel 5. Hasil Pengujian Skala Likert

Pertanyaan	TS*1	S*2	SS*3	Jumlah
1	0	10	45	55
2	0	10	45	55
3	0	10	45	55
4	0	10	45	55
5	0	10	45	55

- Analisa Pertanyaan 1  
Pertama dari Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan pertama adalah 55.  
Nilai Rata-Ratanya adalah  $55/10 = 5,5$ . Presentase nilainya adalah  $2,4/3 \times 100\% = 80\%$
- Analisa Pertanyaan 2  
Pertama dari tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan kedua adalah 55.  
Nilai Rata-Ratanya adalah  $55/10 = 5,5$ . Presentase nilainya adalah  $2,4/3 \times 100\% = 80\%$
- Analisa Pertanyaan 3  
Pertama dari tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan ketiga adalah 55.  
Nilai Rata-Ratanya adalah  $55/10 = 5,5$ . Presentase nilainya adalah  $2,4/3 \times 100\% = 80\%$
- Analisa Pertanyaan 4  
Pertama dari tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan keempat adalah 55.  
Nilai Rata-Ratanya adalah  $55/10 = 5,5$ . Presentase nilainya adalah  $2,4/3 \times 100\% = 80\%$
- Analisa Pertanyaan 5  
Pertama dari tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 20 responden untuk pertanyaan kelima adalah 55.  
Nilai Rata-Ratanya adalah  $55/10 = 5,5$ . Presentase nilainya adalah  $2,4/3 \times 100\% = 80\%$

Pada proses pengujian kedua dilakukan dengan hasil sebagai *output* dokumentasi hasil pengujian dan menjadi hasil pendukung dari pengujian yang pertama di atas.

Tabel 6. Hasil Pengujian UAT

No.	Pertanyaan Uji	Hasil Uji	Catatan
1	Mengetahui Aplikasi Microsoft Power point	Sukses	
2	Mengetahui fitur di dalam Microsoft Office Power Point	Sukses	
3	Praktek mengenai materi	Sukses	
4	Pemahaman akan maksud di dalam permainan/game	Sukses	
5	Berhasil mencapai tahapan akhir pembuatan game/permainan	Sukses	

Berdasarkan Tabel 6. hasil pengujian UAT oleh peserta dengan acuan 5 Butir diatas menyimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini dinyatakan 100% berjalan dengan lancar dan peserta merasakan kegembiraan akan manfaat pelatihan ini.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan akan teknologi informasi sudah menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi seseorang. Hal tersebut dikarenakan hampir sebagian besar pekerjaan melibatkan bantuan teknologi informasi. Selain itu juga pemanfaatan teknologi informasi merupakan salah satu modal utama untuk menghadapi globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini. Pelatihan microsoft powerpoint sebagai upaya meningkatkan kreativitas dibidang teknologi informasi dan komputer terhadap siswa yayaan panti asuhan media kasih mampu membuat anak-anak yatim piatu terbuka wawasan (cara berfikir) dan mampu mengatur aktifitas mereka sehingga menjadi lebih efektif dan bermanfaat. Tanpa melepas masa kanak-kanak mereka, segala ketrampilan yang mereka terima tetap dapat terlaksana.

Saran yang diajukan untuk perbaikan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini dalam pelaksanaan

pelatihan ini harus dilakukan secara detail lagi sehingga perlu diadakan pelatihan tahapan berikutnya.

#### Daftar Rujukan

- [1] Aminy, Z. M. 2015. Pemanfaatan Media Internet Sebagai Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika di STKIP Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal KIP*. vol 4 No.2: pp. 927-932.
- [2] Arieska, Mufarikoh, Susanto, 2017. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Microsoft Powerpoint Bagi Yayasan Ittaqu Surabaya, Volume 1, No. 1 June 2017, E-ISSN: 2580-5290
- [3] Fahyuni, E. F., 2017, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam). Umsida Press.
- [4] Fauzi, Ningsih, Dani, Gultom, Alim, 2021. Pelatihan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa dan Siswi SMP Bina Mulia, Jamaika, Vol. 2 No. 2
- [5] Hutahaean, Azhar, Mulyani, 2020. Pelatihan Aplikasi Powerpoint Bagi Guru dan Staf SD Negeri 010240 Pematang Cengkring, *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Royal*, Vol. 3, No. 2, Juli 2020, pp.147-154
- [6] M. Hoirina, 2014, Efektivitas pendidikan islam bagi anak yatim di panti asuhan yatim putri 'aisyiyah cabang kota barat surakarta periode 2013-2014.
- [7] Marasut, A. 2012, Penggunaan Media Teknologi Watch dalam Pembelajaran Matematika di SMA Kristen Irene Manado. *Jurnal Komunikasi KAREBA*. Vol. 2, No.1: pp.110-120.
- [8] Nobre, J. N. P., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. Da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. De S. (2020). Quality Of Interactive Media Use In Early Childhood And Child Development: A Multicriteria Analysis. *Jurnal De Pediatra*, 96(3), pp. 310-317. <https://doi.org/10.1016/J.Jped.2018.11.015>
- [9] Rusli, Winarso, Putri, 2020. Pelatihan Microsoft Powerpoint Dasar Bagi Guru Guru Paud Kabupaten Bekasi, *Abdimas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1, No. 1, Februari 2020.
- [10] Sulistyaningrum, Rahmawati, Nisrina, Mutiati, Aen, 2020. Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru MI Al-Ihsan Melalui Pelatihan Microsoft Powerpoint, *Edulab: Majalah Ilmiah Laboratorium Pendidikan*, Vol. 5, No. 2, Desember 2020/1442