



Mendukung Sekolah Lokal : Proyek Pengabdian Kepada Masyarakat Presentasi Profil Mts Mathlaul Anwar Pamulang

Achmad Hisyam Syarif¹, Frim², Ja'far Abdullah³
Nanda Khalid Ahmad⁴, Tubagus Aldi Maulana Yusuf⁵, Muhammad Firdaus Aldiansyah⁶
Ardilla Ekrinifda⁷, Fauzan Adetia Beruh⁸, Andre Marshandito⁹, Ichsan Alkahfi¹⁰
¹Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: ¹hisyamunpam@gmail.com, ²frimed93@gmail.com, ³jafarabdullah586@gmail.com,
⁴nanda.khalid@gmail.com, ⁵tubagusaldimy@gmail.com, ⁶tomsbreak@gmail.com,
⁷ardillaekrinifda@gmail.com, ⁸fauzan728391@gmail.com, ⁹andremarshandito@gmail.com,
¹⁰Ichsan.alkahfi12@gmail.com

Abstrak- Proyek Kreativitas Mahasiswa ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa menengah pertama melalui pengembangan aplikasi edukasi interaktif. Latar belakang penelitian ini Untuk mengembangkan kemampuan literasi digital dan dapat meningkatkan keterampilan fungsional, yaitu kemampuan dan kompetensi teknis untuk menjalankan berbagai alat digital dengan mahir, berupa aplikasi produktivitas yaitu Microsoft Office, yang Dimana memiliki komponen utama antara lain Microsoft PowerPoint. Sehingga perlu adanya inovasi dalam bentuk aplikasi yang menarik dan mudah diakses. tujuannya di dalam proyek tersebut tercapai dengan sukses melalui peningkatan pemahaman siswa terhadap literasi digital, yang di ukur melalui peningkatan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran pada saat melakukan kegiatan Proyek Kreativitas Mahasiswa. Dampak positif dari proyek ini termasuk peningkatan keterampilan digital siswa dan persiapannya menghadapi era teknologi yang akan mendatang. keberhasilan dalam proyek ini ditandai dengan banyaknya siswa yang ikut berkontribusi dalam pembelajaran guna mengembangkan kemampuan literasi digital ini, memberikan awalan yang kuat bagi pengembangan lebih lanjut dalam upaya meningkatkan kualitas siswa dalam mengembangkan teknologi Microsoft Office.

Kata Kunci: Microsoft office, Alat digital, Literasi

Abstract- This Student Creativity Project aims to increase digital literacy among junior high students through the development of interactive educational applications. The background to this research is to develop digital literacy skills and improve functional skills, namely the ability and technical competence to run various digital tools proficiently, in the form of productivity applications, namely Microsoft Office, which has main components including Microsoft PowerPoint. So there is a need for innovation in the form of applications that are attractive and easy to access. The aim of the project was achieved successfully through increasing students' understanding of digital literacy, which was measured through increasing active participation in learning activities when carrying out Student Creativity Project activities. The positive impacts of this project include improving students' digital skills and preparing them for the upcoming technological era. Success in this project is marked by the large number of students who contribute to learning to develop digital literacy skills, providing a strong start for further development in an effort to improve the quality of students in developing Microsoft Office technology.

Keywords: Microsoft office, digital tools, literacy

1. PENDAHULUAN

Di era Industri 4.0 perubahan dramatis dalam teknologi dan digitalisasi telah mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Salah satu keterampilan yang sangat relevan di era Industri 4.0 adalah literasi digital, yang dimana setiap individu ditantang untuk menggunakan, memahami, serta mendapatkan informasi dari berbagai sumber dalam bentuk digital yang mencakup pemahaman tentang teknologi komputer, internet, perangkat lunak, perangkat keras, serta cara berinteraksi dengan informasi digital.

Untuk mengembangkan kemampuan literasi digital, dapat dengan meningkatkan keterampilan fungsional, yaitu kemampuan dan kompetensi teknis untuk menjalankan berbagai alat digital dengan mahir. Dapat berupa aplikasi produktivitas yaitu Microsoft Office, yang dimana memiliki komponen utama antara lain Microsoft PowerPoint.

Microsoft powerpoint adalah sebuah software presentasi untuk menyampaikan atau menjelaskan ide-ide, laporan atau informasi kepada siswa/i secara audio visual. Aplikasi Microsoft powerpoint menyediakan fasilitas slide yang menampung bagian pokok-pokok penting yang akan dibahas dalam pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa/i. Dengan penyajian animasi slide yang dapat dimodifikasi hingga menjadi penyajian yang menarik.

Sebagian besar tugas siswa/i di sekolah khususnya kelas VIII menggunakan Microsoft PowerPoint. Salah satunya dalam pengerjaan presentasi. Namun tidak sedikit siswa/i kelas VIII MTs Mathlaul Anwar Pamulang yang belum paham bagaimana cara mengoperasikannya dan menganimasikan Ms. PowerPoint. Jika hanya belajar dari buku sekolah tentunya tidak akan cukup. Selain itu, masih banyak keterampilan penggunaan Microsoft PowerPoint yang dapat dipelajari tentunya akan berguna di masa mendatang.

Maka dari itu berdasarkan latar belakang tersebut, kami dari Tim Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Universitas Pamulang (UNPAM) yang berjumlah 10 mahasiswa terpanggil untuk ikut serta dalam mengedukasi siswa/i melalui pemaparan materi dan pembelajaran interaktif dengan judul

“Mendukung Sekolah Lokal: Proyek Pengabdian kepada Masyarakat Presentasi Profil MTs Mathlaul Anwar Pamulang”

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam mengumpulkan data yang dilakukan dengan beberapa tahapan melalui observasi, wawancara, dan juga studi pustaka penelitian terdahulu yang berkaitan dengan studi kasus penelitian ini. Pengambilan *sample* dilakukan terhadap para penyedia sekolah mts mathlaul anwar dan lokasinya di gang HJ. Rean kecamatan pamulang kota Tangerang selatan. Waktu penelitian ini dilakukan dari awal oktober hingga november.

Persiapan

Mempersiapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan agar pelaksanaan berjalan dengan lancar dan menghindari berbagai kendala untuk menunjang kelancaran acara. Maka dilakukan berbagai persiapan sebagai berikut :

1. Pembentukan kelompok dan menentukan target sasaran Pengabdian Kepada Masyarakat.
2. Penentuan dosen pembimbing dan Menyusun proposal yang disetujui oleh dosen pembimbing.
3. Dana yang didapatkan dengan cara memberlakukan iuran kepada anggota pengabdian.
4. Tema pengabdian kepada Masyarakat dan pendalaman materi yang akan disampaikan sehingga dapat memaparkan materi yang mudah dimengerti dan peserta acara dapat berpartisipasi secara aktif selama acara diselenggarakan.
5. Pembuatan Dokumen-dokumen perizinan pelaksanaan pengabdian kepada Masyarakat yang telah disetujui dan ditandatangani oleh pihak kampus dan pihak target pengabdian.

.Realisasi Pelaksanaan

Realisasi pelaksanaan presentasi profil Mts Mathlaul Anwar melewati berbagai tahapan sebagai berikut :

1. Pembukaan yang berisi sambutan-sambutan serta perkenalan dari perwakilan sekolah dan pihak pengabdian.
2. Menyanyikan lagu Indonesia Raya oleh seluruh peserta yang diarahkan oleh panitia penyelenggara.
3. Penyampaian materi yang sudah ditentukan oleh pemateri dengan menggunakan media power point agar mudah dipahami oleh para peserta.



Gambar 1. Sesi tanya jawab

4. Sesi tanya jawab dimana peserta berkesempatan untuk menanyakan materi yang sudah disampaikan oleh pemateri mengenai dasar-dasar power point baik itu dari materi yang disampaikan ataupun teknis pelaksanaan pembelajaran.
5. Sesi kuis bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman peserta terkait materi yang sudah dipaparkan oleh pemateri, serta peserta berkesempatan mendapatkan hadiah yang disediakan oleh pihak pengabdian.
6. Foto Bersama peserta, dan pihak perwakilan sekolah dan pemberian plakat dari pihak pengabdian sebagai bentuk terimakasih.



Gambar 2. Foto bersama

Khalayak Sasaran.

Kelompok sasaran pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah siswa-siswi usia 14-15 tahun di MTs Mathlaul Anwar .

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Tanggal : Kamis, 9 November 2023

Waktu : 07.45 s/d 09.45 WIB

Tempat : Lab Komputer, MTs Mathlaul Anwar, Pamulang, Tangerang Selatan, Banten.

Acara : Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Tema : "Presentasi Profil MTs Mathlaul Anwar Pamulang"

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Peserta yang hadir dalam kegiatan presentasi profil MTs Mathlaul Anwar Pamulang terlihat sangat antusias dalam mengikuti kegiatan mulai dari mendengarkan pemaparan materi serta aktif dalam sesi tanya jawab sehingga peserta dapat memahami materi yang sudah disampaikan oleh pihak pemateri. Dalam sesi tanya jawab, total ada 5 orang yang menjawab pertanyaan dan memenangkan hadiah yang telah disediakan oleh panitia karena telah menjawab pertanyaan dengan benar serta dapat menjelaskan.

Sehingga pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan memberikan hasil sebagai berikut:

1. Peserta yang telah mengikuti kegiatan ini dapat mengetahui fungsi-fungsi dasar yang ada dalam aplikasi power point sehingga siswa-siswi dapat memanfaatkan aplikasi power point secara baik dan benar.
2. Peserta pengabdian kepada masyarakat dapat membuat presentasi power point dengan fungsi fungsi yang telah dipaparkan oleh pemateri serta sebagai hasil tugas yang dikumpulkan kepada guru yang bersangkutan.

Dengan pengetahuan materi yang telah disampaikan, peserta dapat meningkatkan kreatifitas dalam membangun sebuah presentasi power point.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilaksanakan tersebut, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta dapat mengetahui bagaimana cara menggunakan aplikasi power point serta beberapa fungsi yang ada pada aplikasi power point.
2. Peserta mampu memaksimalkan kreatifitasnya dalam membuat slide presentasi power point.
3. Peserta mampu memaksimalkan alat yang disediakan aplikasi power point.

Saran

Adapun saran dan perbaikan dari hasil kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

1. Penentuan waktu durasi per acara lebih diperpanjang khususnya saat sesi materi.
2. Posisi para pengabdian selain pemateri jangan terlalu berlalu lalang selain pemateri namun pengabdian harus bisa membantu peserta yang sedang kesusahan secara teknis maupun secara pemahaman materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada sekolah Mathlaul anwar yg telah menerima kami untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan terima kasih kepada Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang yg telah mengizinkan kami untuk melaksanakan PKM

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F. (2022). KEBIJAKAN PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA ERA KEMAJUAN TEKNOLOGI DI SMK LINK AND MATCH. *JATIMIKA*.
- Apriani, S. (2022). *SOSIALISASI PENULISAN BUKU AJAR BAGI GURU-GURU Di SMP NEGERI 3 JORLANG HATARAN*. Diambil kembali dari KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas/article/view/30851/16290>



APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 1, No. 4, Desember 2023
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 271-275

- Atang, S. (2022). PEMANFAATAN APLIKASI CAPCUT UNTUK EDITING VIDEO BAHAN PEMBELAJARAN BAGI GURU MTs MATHLA'UL ANWAR NURUL KAMAL BOGOR. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Amelia, R., Solihatulmilah, E., & Mualimah, E. N. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft PowerPoint Pada Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Panggarangan*. Desanta.
- Astuti, Y. W., Hidayat, S., & Auliandari, L. (2019). *Pengembangan Powerpoint dengan Discovery Learning Materi Pencemaran lingkungan Kelas X SMAN 4 Palembang*. Bioeduscience.
- Dharmawati, Lubis, I., & Liza, R. (2020). *Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Ms. Office 2019 Pada Siswa Di SMK Dwitunggal 1 Tanjung Morawa*, 18-25.
- Gischa, S. (2022, 07 11). Retrieved from Kompas.Com: <https://www.kompas.com/skola/read/2022/07/11/123000169/pengertian-serta-perbedaan-microsoft-word-dan-excel?page=all>
- Hardianto, R., Van FC, L. L., & Wiza, F. (2019). *PELATIHAN OFFICE PERKANTORAN SI SMA PGRI PEKANBARU SEBAGAI BEKAL MENYONGSONG REVOLUSI INDUSTRI 4.0*, 53-61.
- M.A., G. (2018). *Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan*, 332-337.
- Naufal, H. A. (n.d.). *Literasi Digital*, 195-202.