

PELATIHAN PENYAJIAN PRESENTASI *FEASIBILITY* STUDY KEWIRAUSAHAAN BUDIDAYA LELE DAN HIDROPONIK DI DESA SAMPORA MENGGUNAKAN MS POWER POINT

Chendrasari Wahyu Oktavia*, Sheila Tobing, dan Agustinus Silalahi

Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, Jakarta

*E-mail: chendrasari@gmail.com

Abstract

Sampora Village is one area that still has limitation in the usage of information and communication technology. Nowadays, it is required to develop human resources through the development of information and communication technology. It becomes a challenge to solve this problem. One of the solution is literacy training program such as advanced Ms. Power Point. Advanced power point is expected to be applied by young generation of Karang Taruna Sampora Village as a new skill on multimedia and computer. Advanced power point comprehension could help young generation to present a good planning of entrepreneurship to be developed. This service provided direction and assistance to young generation of Karang Taruna. Based on the training, it was found 3 participants had difficulties in operating computers and Ms. Power Point, and 2 participants, were success in operating Ms. Power Point.

Keywords: Sampora Village, Karang Taruna, Computer Literacy, Ms. Power Point.

Abstrak

Desa Sampora merupakan salah satu daerah yang masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Saat ini, diperlukan pengembangan sumber daya manusia melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menjadi suatu tantangan untuk menyelesaikan kondisi permasalahan tersebut. Salah satu bentuk solusinya berupa pelatihan power point lanjutan. Pelatihan Power Point lanjutan diharapkan dapat diterapkan oleh generasi muda Karang Taruna Desa Sampora sebagai bekal keterampilan baru dalam bidang multimedia dan komputer. Penguasaan power point lanjutan ini dapat membantu generasi muda dalam menyajikan presentasi yang baik untuk perencanaan kewirausahaan yang akan dikembangkan. Pengabdian ini dilakukan dengan cara memberikan pengarahan dan pendampingan kepada Remaja Karang Taruna. Berdasarkan hasil pelatihan dijumpai 3 peserta yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan komputer dan Ms. Power Point, dan 2 peserta menguasai penggunaan Ms. Power Point.

Kata kunci: *Desa Sampora, Karang Taruna, Literasi Komputer, Ms. Power Point.*

1. PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi ini, persaingan semakin ketat. Oleh karena itu, perlunya pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM). Saat ini pengembangan SDM menjadi fokus utama dalam mendukung pembangunan bangsa dan negara. Salah satu upaya atau strategi untuk mengembangkan sumber daya manusia melalui pelatihan. Pelatihan yang baik hendaknya pelatihan yang mampu mengembangkan individu dalam bentuk peningkatan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Pengembangan sumber daya manusia dapat dimulai dari generasi muda. Sebuah wadah perkumpulan generasi muda yakni Karang Taruna, perlu mendapatkan perhatian utama dalam memberikan upaya pelatihan. Menurut Sari (2016), Karang Taruna didefinisikan sebagai organisasi sosial kepemudaan yang ada hampir seluruh Desa/Kelurahan di Indonesia yang berfokus pada penumbuh-kembangkan usaha kesejahteraan sosial, usaha ekonomi produktif dan rekreasi, olahraga dan kesenian. Selain itu juga, hadirnya Karang Taruna saat ini menjadi penting dimana Karang Taruna sebagai wadah untuk menampung aspirasi masyarakat khususnya generasi muda dalam rangka mewujudkan rasa kesadaran dan kepedulian sosial terhadap masyarakat pada umumnya.

Menurut Handayani dkk (2015), Karang Taruna merupakan organisasi akar rumput yang secara teknis bersentuhan langsung dengan permasalahan yang ada di masyarakat, khususnya terkait generasi muda.

Keberadaan Karang Taruna di era kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi penting. Perkembangan TIK tidak terlepas dari penggunaan SDM yang mampu mengelola serta memanfaatkan teknologi serta

komunikasi. Dewasa ini, perkembangan TIK berkembang secara pesat, hal ini ditunjukkan dengan penggunaan teknologi komputer.

Teknologi informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan dan menyampaikan informasi (Sutabri, 2014).

Pemuda-pemudi Karang Taruna merupakan generasi muda yang melek dengan perkembangan TIK. Hal ini dapat dilihat dari salah satu penggunaan teknologi yaitu komputer yang telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam aktivitas sehari-hari. Namun sayangnya tidak semua generasi muda menikmati penggunaan komputer karena keterbatasan sumber daya. Salah satunya adalah pemuda dan pemudi di Desa Sampora.

Desa Sampora adalah salah satu daerah yang memiliki SDM yaitu generasi muda berlimpah. Untuk memfasilitasi dan menjembatani bakat dan minat generasi muda, maka dibentuklah Karang Taruna. Peran serta Karang Taruna di desa ini sangat berperan penting dalam mendukung program pemerintah yaitu pengembangan potensi sumber daya yang ada di Desa. Namun sayangnya, hingga saat ini daerah ini masih mengalami keterbatasan dalam bidang TIK. Saat ini, perlunya pengembangan SDM melalui perkembangan TIK. Berdasarkan pengamatan dan survei awal yang dilakukan, ada sebanyak 11 pemuda/i yang belum mengenal penggunaan komputer dan *Microsoft Office*. Oleh karena itu, saat ini perlunya pelatihan literasi komputer terutama *Microsoft Office* berupa *word*, *excel*, dan *power point*. Penggunaan *Microsoft Office* dirasakan penting bagi pemuda/i Karang Taruna Desa Sampora untuk mendukung program kewirausahaan yang sedang digalakkan oleh Pemerintah Desa Sampora

setempat yakni budidaya lele dan hidroponik. Usaha ini nantinya akan dijalankan oleh pemuda/i Karang Taruna. Namun, sebelum pemuda/i menjalankan usaha tersebut, hendaknya mengikuti pelatihan literasi komputer.

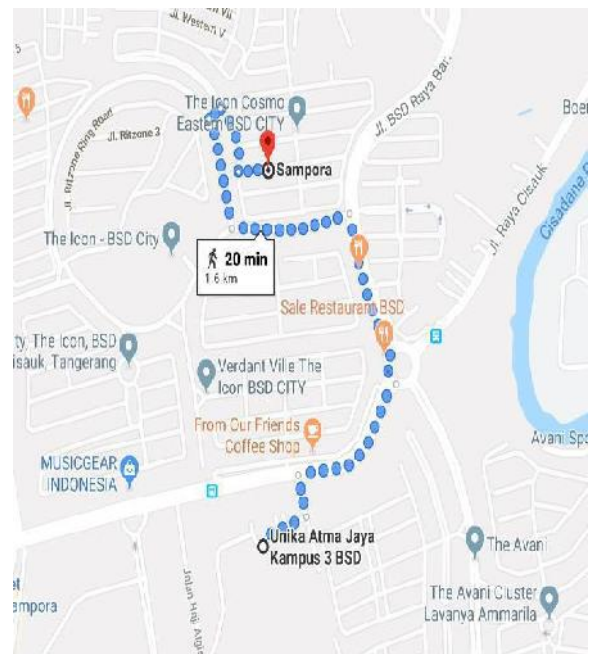
Pelatihan *Ms. Power Point* lanjutan merupakan pelatihan akhir yang diberikan kepada peserta Karang Taruna. Pelatihan *Power Point* lanjutan diharapkan dapat diterapkan oleh generasi muda Karang Taruna Desa Sampora sebagai bekal penguasaan ketrampilan dalam bidang multimedia dan komputer. Penguasaan *Ms. Power Point* lanjutan ini dapat membantu generasi muda dalam menyajikan presentasi yang baik untuk usaha budidaya lele dan hidroponik yang akan dikembangkan di depan pemangku desa, dan investor. Menurut Noer (2012), tujuan utama presentasi ada dua yaitu memberi informasi dan mempengaruhi. Menurut Munawar (2016), keterampilan presentasi yang baik, menarik, dan memukau diperlukan semua orang agar ide gagasan yang disampaikan bisa mudah dipahami.

2. METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

2.1 Analisis Situasi

Pertama kali, dilakukan kunjungan ke Desa Sampora untuk bertemu dengan Kepala Desa beserta Perwakilan dari Karang Taruna. Berdasarkan informasi yang ada, saat ini memang diperlukan adanya pelatihan untuk SDM yang ada di Desa Sampora. Hal ini dikarenakan sebagian besar pemuda/i merupakan tamatan SMP dan SMA. Sebagian besar pemuda/i bekerja di sekitar kawasan BSD seperti menjadi satpam, kasir, penjaga toko, dan petugas kebersihan. Untuk mendukung program Pemerintah Desa, Kepala Desa mengembangkan program kewirausahaan untuk pemuda/i Karang

Taruna berupa budidaya lele dan hidroponik. Selanjutnya, Tim Pengabdian Masyarakat mendata tentang kebutuhan Karang Taruna saat ini, hingga diperoleh hasil perlunya pelatihan literasi komputer sebelum menuju ke arah kewirausahaan. Oleh karena itu, Tim Pengabdian Masyarakat melakukan serangkaian kegiatan Pengabdian Masyarakat berkaitan literasi komputer. Gambar 1 adalah peta lokasi Kampus Unika Atma Jaya yang berlokasi di BSD menuju ke Desa Sampora.



Gambar 1. Peta Lokasi Kampus Unika Atma Jaya di BSD dan Desa Sampora

Setelah mengetahui kebutuhan, maka dilakukan pemetaan seberapa jauh dan seberapa luas pengetahuan *Microsoft Office* remaja Karang Taruna. Berdasarkan diskusi awal dan penyebaran kuesioner diperoleh hasil bahwa sebagian besar pemuda/i belum mengenal *Microsoft Office* berupa *word*, *excel*, dan *power point* seperti pada Tabel 1.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan, maka perlu serangkaian pelatihan literasi komputer *Microsoft Office*

berupa *word*, *excel*, dan *power point* sebelum menjalankan kewirausahaan.

Pelatihan yang diberikan di akhir serangkaian kegiatan tersebut adalah pelatihan *Ms. Power Point* lanjutan. Pelatihan *Ms. Power Point* lanjutan menjadi

faktor terpenting dari pelatihan yang diadakan. Melalui pelatihan *power point* lanjutan ini, diharapkan peserta mampu menampilkan slide presentasi yang lebih menarik dan hidup sehingga penyampaian materinya lebih menarik.

Tabel 1. Survey Awal Tingkat Literasi Komputer Pemuda Desa Sampora

No	Nama	Unit	Usia	Jenis Kelamin	Pen- didik- an	Lama Beker- ja	Status Peker- jaan	Pemah Meng- ikuti Pelatihan IT?	Pemah belajar IT secara otodidak?	Intensitas partisipasi pelatihan IT dalam 5 tahun terakhir?	Pelatihan TIK apa saja yang pernah diikuti
1	Adelia Renanda Prahita	SMA	16	P	SMA	0	0	Tidak	Ya	3-5 kali	Tanpa Keterangan
2	Abdur Rohman	0	30	L	SMA	8	Tetap	Tidak	Tidak	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah Sama Sekali
3	Muhammad Rifa Ramadhan	SMA	15	L	SMA	0	0	Tidak	Ya	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
4	Ashakul Kahfi	SMA	15	L	SMA	0	0	Tidak	Ya	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
5	Bayu Hemanda	0	16	L	0	0	0	Tidak	Tidak	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
6	Ikram Maulana	SMA	16	L	SMA	0	0	Tidak	Ya	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
7	Sandi Gunawan	SMP	13	L	0	0	0	Tidak	Ya	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
8	Alica Nandita Andarini	SMA	17	P	0	0	0	Tidak	Tidak	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
9	Adelia	SMA	16	P	0	0	0	Tidak	Ya	Kurang dari 3 kali	Belum Pernah
10	Irfan Maulana	0	25	L	SMA	5	Tetap	Tidak	Ya	3-5 Kali	Belum Pernah
11	Furkon Nudin	0	34	L	SMA	9	Tetap	Tidak	Ya	3-5 Kali	Belum Pernah

2.2 Solusi

Solusi yang diberikan adalah pelatihan, pengenalan dan pemanfaatan Software *Ms. Power Point* dimana nantinya akan diberikan modul pelatihan *power point* lanjutan berupa cara memilih tampilan *slide* baik *slide* desain maupun *slide layout*, memasukkan teks, menyisipkan tabel dan gambar, menambahkan *slide baru*, menyisipkan *slide* baru, memasukkan animasi, dan memainkan *slide show*. Peserta sebelumnya telah diberikan bekal pelatihan *word*, *excel* dasar dan lanjutan, dan *power point* dasar. Data-data yang diperoleh dari hasil pelatihan sebelumnya akan diproses ke dalam pelatihan *Ms. Power Point* lanjutan. Hasil dari *Ms. Power Point* lanjutan adalah peserta mampu membuat *slide* presentasi yang lebih hidup

dengan memberikan tambahan animasi, tabel dan gambar ke dalam *slide* presentasi peserta sehingga timbulnya percaya diri peserta dalam melakukan presentasi di hadapan Kepala Desa dan Investor.

2.3 Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan tanggal 5 Agustus 2019 pada pukul 16.00–20.30 WIB kegiatan ini diikuti oleh 5 orang. Peserta yang datang adalah peserta dari pemuda/i Karang Taruna Desa Sampora. Pada pelatihan ini didampingi oleh Empat Dosen Unika Atma Jaya dari Fakultas Teknik dan Satu Dosen dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Selain itu juga, ada empat orang mahasiswa yang terlibat. Setiap dosen akan memberikan materi sesuai dengan bidang kompetensinya.

2.4 Evaluasi

Para peserta diberi kesempatan untuk berkonsultasi dengan pemateri mengenai pemanfaatan *power point* dan kendala pada praktik pelatihan *Ms. Power Point*.

3. HASIL DAN DISKUSI

3.1 Pemateri

Pada Gambar 2 merupakan materi yang telah disampaikan di dalam pelatihan *Ms. Power Point* lanjutan.

No	Nama Pemateri	Materi	Manfaat
1	Sheila Tobing	Pengertian Presentasi	Peserta mampu memahami dan mengenal Power Point sebagai media pembelajaran dan media presentasi
		Pembelajaran dengan Konsep Lima Komponen Penting dalam Komunikasi	
		Soft Skill Penting yang Diperlukan	
2	Agustinus Silalahi	Fungsi dan Tujuan Presentasi	
		Sekilas tentang Ms.Power Point	
3	Andre Sugioko	Manfaat Power Point	
4	Chendrasari	Mengenal Bagian Ms.Power Point	Peserta mampu memasukkan teks ke dalam slide dan membuat latar belakang dari usaha yang akan dikembangkan
	Sandi Kartolo	Memilih Tampilan Slide	Peserta mampu mengubah dan menampilkan font dan warna yang menarik pada slide
	Febio	Memasukkan Teks	Peserta mampu menyisipkan gambar dari usaha yang akan dikembangkan
5	Christianus Yudi Prasetyo	Mengenal Bagian Ms.Power Point	Peserta mampu menyisipkan tabel NPV, Pay Back Period, BEP ke dalam slide
	Steven William Soputra		Peserta mampu mengubah dan menampilkan tabel yang berbeda
	Hendri Tama		Peserta mampu memberikan animasi pada tabel

Gambar 2. Pemateri dan Materi yang disampaikan



Gambar 3. Penyampaian Materi Pengenalan Power Point



Gambar 4. Penyampaian Materi *Soft Skill Power Point*



Gambar 5. Penyampaian Materi Ekonomi Teknik



Gambar 6. Penyampaian Materi Latar Belakang Usaha Budidaya Lele dan Hidroponik

Gambar 3, 4, 5, dan 6 adalah pelaksanaan program pelatihan *power point lanjutan*, dimana peserta akan didampingi oleh Dosen-dosen dari Fakultas Teknik serta Fakultas Ekonomi dan Bisnis. Pada pelatihan ini juga dilakukan sesi tanya jawab bersamaan dengan penyajian materi.

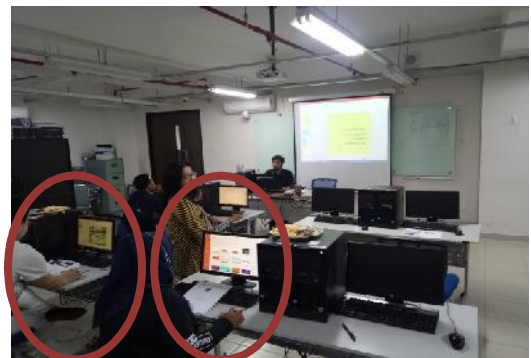
3.2 Penugasan Praktik

Pada akhir materi, para peserta diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan. Penugasan ini sebagai tolak ukur dari keberhasilan pelatihan *Ms. Power Point*. Salah satu contoh dari penugasan ini, peserta diminta untuk memilih tampilan slide yang digunakan kemudian di slide pertama,

peserta menuliskan judul usaha yang akan dikembangkan dan tim pelaksana. Tim pengabdian mendampingi, memandu, dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila terjadi kendala selama praktik. Dari penugasan pertama ini, terlihat antusias dari peserta pada Gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Antusias Peserta



Gambar 8. Penugasan Pemilihan Slide Presentasi

3.3 Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses kegiatan berlangsung yaitu pada saat berlangsungnya pelatihan *Ms. Power Point*. Evaluasi dalam kegiatan ini dilihat dari tugas praktik para peserta dan keberhasilan para peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Berdasarkan hasil pengamatan pada proses pelaksanaan kegiatan PKM adalah masih dijumpai 3 (tiga) peserta yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan komputer dan penguasaan dalam memilih

tampilan *slide*, membuat animasi, menyisipkan gambar dan tabel. Selain itu juga, ada 2 (dua) peserta menguasai penggunaan *Ms. Power Point* karena materi tersebut pernah dipelajari di bangku SMA.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM dan penjabaran dari pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan telah berhasil dilaksanakan dengan lancar diikuti oleh 5 (lima) peserta remaja Karang Taruna dan didampingi oleh 5 (lima) Dosen Tim Pengabdian: Materi yang disajikan berupa modul, dimana materi di dalam modul ini dapat diterima, dicerna, dan dipahami oleh para peserta. Peserta sangat antusias untuk mengikuti pelatihan *Ms. Power Point*.

Saran

Saran yang pelaksanaan Kegiatan PKM ini hendaknya program ini dapat terus berkesinambungan, perlunya perpanjangan jangka waktu pelatihan agar materi yang disampaikan lebih banyak, dan perlunya penguasaan penggunaan komputer seperti

photoshop sebagai penambahan ketrampilan baru bagi pemuda/I Karang Taruna.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, A.Y., Purnaningsih, N., dan Sarma, M. 2015. Persepsi Pemuda terhadap Peranan Karang Taruna dalam Penanganan Masalah Sosial. *Jurnal Penyuluhan*, vol. 11(1), pp. 1-10.
- Munawar (2016). Pelatihan Penggunaan Power Point untuk Membuat Presentasi yang Menarik. *Jurnal Abdimas*, vol. 2 (2), pp.43-48
- Noer, M. (2012). Presentasi Memukau: Bagaimana Menciptakan Presentasi Luar Biasa. Jakarta.
- Sari, D.D. (2016). Peranan Karang Taruna dalam Meningkatkan Kepedulian Sosial Pemuda Kelurahan Margodado Kecamatan Metro Selatan Kota Metro. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lampung.
- Sutabri, T. (2014). *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Andi Offset.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN