



**PELATIHAN DAN PENGENALAN DESAIN *POWERPOINT* UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SISWA DALAM MEMBUAT PRESENTASI  
YANG MENARIK**

***POWERPOINT DESIGN TRAINING AND INTRODUCTION TO IMPROVE STUDENTS'  
SKILLS IN CREATING ATTRACTIVE PRESENTATIONS***

**Endang Supriatna<sup>1\*</sup>, Dian Purnama<sup>2</sup>, Sohipah<sup>3</sup>**

<sup>1\*,2,3</sup> Universitas Linggabuana PGRI Sukabumi

<sup>1\*</sup>endang.supriatna@unlip.ac.id

**Article History:**

Received: May 15<sup>th</sup>, 2026

Revised: June 10<sup>th</sup>, 2026

Published: June 15<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** *The use of presentation technology, such as PowerPoint, has become an integral part of the learning process in schools. However, students often face challenges in creating engaging and varied presentations. The goal of this community service is to develop a PowerPoint introduction and design guide that can help students improve their skills in creating engaging presentations. This guide aims to provide students with a foundational understanding of the principles of effective design, as well as strategies for conveying information in an engaging and easy-to-understand manner.*

**Keywords:** *Introduction to Design, PowerPoint, Engaging Presentations*

**Abstrak**

Penggunaan teknologi presentasi, seperti PowerPoint, telah menjadi bagian integral dari proses pembelajaran di sekolah. Namun, siswa seringkali menghadapi tantangan dalam menciptakan presentasi yang menarik dan bervariasi. Tujuan pengabdian ini adalah untuk mengembangkan panduan pengenalan dan desain PowerPoint yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat presentasi yang menarik. Panduan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dasar tentang prinsip-prinsip desain siswa yang efektif, serta strategi untuk menyampaikan informasi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

**Kata Kunci:** Pengenalan Desain, Powepoint, Presentasi Menarik.

**PENDAHULUAN**

Di era digital yang terus berkembang, penyajian visual menjadi salah satu alat yang sangat penting untuk menyampaikan informasi dengan efektif. Di sekolah menengah, kemampuan siswa dalam membuat presentasi yang menarik dan profesional dapat memberikan keunggulan kompetitif di masa depan. Oleh karena itu, penting bagi sekolah dan guru untuk mengenalkan siswa pada pengenalan panduan pengenalan dan desain PowerPoint yang efektif.

Panduan pengenalan dan desain PowerPoint adalah suatu pedoman yang dirancang untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat lunak presentasi populer, yaitu Microsoft PowerPoint. Microsoft PowerPoint adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi

kantoran mereka. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, peserta didik, dan trainer. PowerPoint merupakan salah satu program aplikasi dari Microsoft yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain termasuk digunakan sebagai media Pembelajaran dipondok pesantren Ulul Albab Kota Sukabumi. Microsoft power point merupakan salah satu media presentasi atau publikasi yang dapat dipakai oleh guru untuk menyajikan materi pembelajarannya sehingga kegiatan belajar mengajar lebih interaktif dan menarik (Musfiqon, 2012). Panduan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang desain elemen-elemen yang efektif, pengorganisasian konten, penggunaan media visual, dan cara menyampaikan pesan dengan jelas melalui penyajian.

Dalam konteks pendidikan, penggunaan PowerPoint dapat meningkatkan keterampilan komunikasi siswa, membantu mereka menyusun ide-ide dengan terstruktur, serta mengasah kreativitas dan kemampuan analitis mereka. Dengan menggunakan panduan pengenalan dan desain PowerPoint yang tepat, siswa dapat mempelajari bagaimana menyampaikan pesan dengan cara yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami.

Selain itu, pengenalan panduan pengenalan dan desain PowerPoint juga dapat membantu siswa untuk memahami prinsip-prinsip desain yang kuat, seperti penggunaan warna, tata letak yang baik, pemilihan font yang sesuai, dan penggunaan media visual yang relevan. Dengan mempelajari elemen-elemen ini, siswa dapat menciptakan presentasi yang memukau dan memperoleh keterampilan desain yang berguna di dunia nyata.

Panduan pengenalan dan desain PowerPoint ini juga berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk memberikan panduan yang konsisten dan terstruktur kepada siswa dalam membuat presentasi yang efektif. Dengan memiliki pedoman yang jelas, guru dapat membantu siswa memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan PowerPoint dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan penyajian yang menarik dan profesional. Dengan tingkat kemudahan yang relatif tinggi, serta diimbangi dengan hasil yang maksimal, Microsoft PowerPoint sangat membantu tugas presenter dalam menyampaikan informasi. Kelebihan lain aplikasi ini adalah memberikan efek visual, mudah dibagikan, dilengkapi banyak tools, dan bisa digunakan untuk kolaborasi dengan tim/kelompok (Anonim, 2020).

Dalam panduan ini, siswa akan belajar tentang prinsip-prinsip desain yang efektif, langkah-langkah dalam membuat penyajian yang ditata dengan baik, penggunaan grafik dan gambar yang relevan, serta teknik penyajian yang efektif. Panduan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan PowerPoint, tetapi juga untuk memperkuat keterampilan komunikasi mereka secara keseluruhan.

Dengan menguasai teknik-teknik desain yang tepat, siswa akan dapat menyampaikan pesan mereka dengan jelas, memikat perhatian audiens, dan membangun kepercayaan diri mereka sebagai pembicara yang handal. Karena itu, panduan ini menjadi langkah awal yang penting dalam perjalanan siswa untuk menjadi pemimpin komunikasi yang sukses di masa depan.

Dengan panduan pengenalan dan desain PowerPoint yang baik, diharapkan siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat presentasi yang menarik, profesional, dan efektif. Hal ini akan membekali mereka dengan skill yang sangat berharga untuk masa depan mereka, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam karir mereka di kemudian hari.

## METODE

Pada kegiatan ini pengabdian melakukan pelatihan dan praktek pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint*. Dalam upaya mencapai target atau tujuan yang telah direncanakan pengabdian menyampaikan panduan Pengenalan dan Desain PowerPoint dengan melakukan praktek (unjuk kerja) dan tanya jawab terhadap siswa. Dalam melakukan pelatihan pengabdian membagi siswa kedalam 2 kelompok agar lebih efektif dalam melakukan prakteknya. kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan dalam beberapa langkah-langkah yaitu sebagai berikut:

1. Analisis tentang prinsip-prinsip desain yang efektif dalam presentasi PowerPoint;
2. Pengembangan panduan pengenalan yang mencakup penjelasan singkat tentang fitur-fitur PowerPoint, pengaturan slide, pemilihan tata letak, penggunaan teks dan gambar, dan penggunaan efek transisi;
3. Pengembangan panduan desain yang fokus pada pemilihan warna yang sesuai, pengaturan font yang baik, pemilihan gambar yang relevan, dan penggunaan grafik atau diagram yang menarik;
4. Uji coba panduan dengan siswa dari sekolah menengah

Metode yang kami gunakan pada kegiatan pengabdian kali ini diawali dari pemberian materi, diskusi, lalu praktek secara langsung dan bersama-sama, kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab.

## HASIL

Kegiatan pelatihan pengenalan desain Powerpoint ini dihadiri oleh 10 orang siswa yayasan Ulul Albab. Pelatihan ini dimulai dengan sesi perkenalan antara pemateri dengan siswa setelah itu dilanjutkan penyampaian tujuan pengabdian. Selanjutnya kami mengenalkan terlebih dahulu penegertian dari powerpoint, kegunaan dan langkah-langkah menggunakannya.



**Gambar 1. Kegiatan Pengenalan Powerpoint**

Dikarenakan media yang kami gunakan terbatas kami hanya mampu menyampaikan materi terkait pembuatan judul, cara mengganti background, menambah slide baru, menerapkan transisi dan animasi pada powerpoint. Dalam praktek pengabdian ini kami membagi kedalam dua kelompok untuk membuat desain powerpoint dengan bergantian, sehingga siswa dapat mempraktekan dan memahami pembuatan powerpoint yang telah kami jelaskan. Karena metode yang kami ajarkan berupa diskusi.



**Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Powerpoint**

Dalam hal ini siswa sangat antusias dalam melakukan perakteknya karena tingginya rasa penasaran siswa terhadap hasil powerpoint yang telah di buat oleh gurunya pada saat kegiatan pembelajaran, sehingga mereka ingin menguasai perihal powerpoint. Sebagian siswa berperan aktif, siswa bertanya mengenai penggunaan desain yang kreatif harus bagaimana? Lalu kami memberikan arahan agar hasil desain PowerPoint kreatif dan bervariasi yaitu kami memberitahu cara menambah slide dan mengganti background terlebih dahulu. selanjutnya kita dapat menerapkan transisi sesuai keinginan, begitun dengan font tulisannya.

Dengan menggunakan desain PowerPoint ini akan membuat sebuah presentasi yang lebih menarik dan tidak monoton. Berbagai fitur audio, video, gambar, hingga animasi bisa dipakai pada slide presentasi sesuai dengan kebutuhan. Sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan sangat membantu dalam proses memahami materi pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa diajarkan langsung dasar membuat slide menarik secara mandiri menggunakan template yang sudah tersedia dan membuat karya nya sendiri sesuai dari arahan yang telah kami jelaskan.

## **PEMBAHASAN**

Keterampilan Siswa dalam membuat presentasi yang menarik dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan keterampilan presentasi peserta didik di era pembelajaran abad ke-21. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun media presentasi yang efektif, komunikatif, dan menarik secara visual. Sebagian besar siswa masih menggunakan desain presentasi yang monoton, terlalu banyak teks, penggunaan warna yang tidak sesuai, serta minim pemanfaatan fitur visual dan animasi yang mendukung penyampaian materi.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu observasi awal, identifikasi kebutuhan peserta, pelaksanaan pelatihan, praktik langsung pembuatan slide presentasi, pendampingan, serta evaluasi hasil pelatihan. Pada tahap observasi awal ditemukan bahwa mayoritas siswa hanya menggunakan PowerPoint sebagai media penulisan teks tanpa memperhatikan unsur desain visual dan komunikasi presentasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan desain presentasi digital siswa masih perlu ditingkatkan.

Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam mendesain presentasi menggunakan Microsoft PowerPoint. Setelah mengikuti pelatihan,

siswa mulai mampu membuat slide yang lebih menarik dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain seperti kesederhanaan (*simplicity*), konsistensi, pemilihan warna, tipografi, penggunaan gambar, ikon, serta tata letak yang lebih terstruktur. Selain itu, siswa juga mulai memahami pentingnya penggunaan visual sebagai media komunikasi yang efektif dalam kegiatan presentasi.

Peningkatan keterampilan tersebut terlihat dari hasil praktik peserta yang menunjukkan perubahan signifikan dibandingkan sebelum pelatihan. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar siswa membuat slide yang padat teks dan kurang memperhatikan estetika visual. Namun setelah pelatihan, siswa mampu mengurangi penggunaan teks yang berlebihan, memanfaatkan template desain yang menarik, menggunakan kombinasi warna yang harmonis, serta menambahkan elemen visual yang relevan dengan isi materi.

Hasil pengabdian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami suatu konsep apabila mereka terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan praktik nyata. Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, pembelajaran terjadi ketika individu membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam kegiatan pelatihan ini, siswa tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga melakukan praktik langsung dalam mendesain slide presentasi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Selain itu, hasil pengabdian juga relevan dengan teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Richard Mayer. Dalam teori tersebut dijelaskan bahwa penggunaan kombinasi teks, gambar, warna, animasi, dan audio dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan membantu proses pemahaman peserta didik. Melalui pelatihan desain PowerPoint, siswa diperkenalkan pada konsep multimedia learning sehingga mereka mampu menyusun presentasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi.

Pelatihan ini juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya kemampuan komunikasi, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital. Menurut Trilling dan Fadel (2009), keterampilan abad ke-21 menjadi kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi perkembangan teknologi dan dunia kerja modern. Dalam kegiatan pengabdian ini, siswa dilatih untuk berpikir kreatif dalam menyusun desain presentasi, berkomunikasi secara efektif melalui visual, serta memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Dari aspek sosial, kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan adanya perubahan perilaku dan pola pikir siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebelum pelatihan, PowerPoint hanya dipandang sebagai alat bantu presentasi biasa. Namun setelah mengikuti kegiatan, siswa mulai memahami bahwa desain presentasi yang baik dapat meningkatkan rasa percaya diri, mempermudah penyampaian ide, serta menarik perhatian audiens. Perubahan tersebut menunjukkan adanya transformasi literasi digital siswa dalam memanfaatkan teknologi secara lebih produktif dan kreatif.

Proses perubahan sosial dalam kegiatan pengabdian ini terjadi secara bertahap. Pada tahap awal, siswa menunjukkan ketergantungan terhadap template bawaan dan kurang percaya diri dalam mendesain presentasi sendiri. Akan tetapi, melalui proses pendampingan dan praktik berulang, siswa mulai berani mengeksplorasi kreativitas mereka dalam memilih desain, warna, gambar, dan animasi yang sesuai dengan tema presentasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus membangun budaya pembelajaran digital yang lebih inovatif.

Temuan lain dari kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan metode praktik langsung (*learning by doing*) menjadi pendekatan yang efektif dalam meningkatkan keterampilan

teknologi informasi siswa. Metode ini memungkinkan peserta belajar melalui pengalaman nyata sehingga lebih mudah memahami penggunaan fitur-fitur PowerPoint dibandingkan hanya melalui penjelasan teori. Temuan tersebut didukung oleh teori experiential learning dari David Kolb yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila peserta didik terlibat langsung dalam pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan eksperimen aktif.

Kegiatan pengabdian ini juga memperlihatkan bahwa kemampuan desain presentasi memiliki hubungan erat dengan kemampuan komunikasi visual siswa. Presentasi yang menarik secara visual mampu meningkatkan perhatian audiens dan memperjelas penyampaian informasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Duarte (2008) yang menyatakan bahwa presentasi yang baik bukan hanya berisi informasi, tetapi juga harus mampu membangun komunikasi visual yang menarik dan persuasif.

Dari hasil evaluasi kegiatan, siswa memberikan respon positif terhadap pelatihan yang dilaksanakan. Peserta merasa lebih termotivasi untuk menggunakan PowerPoint dalam kegiatan pembelajaran dan presentasi tugas sekolah. Selain itu, siswa juga mengaku memperoleh pengetahuan baru terkait teknik desain presentasi modern yang sebelumnya belum pernah dipelajari secara mendalam di sekolah.

Secara teoritis, kegiatan pengabdian ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses pendidikan. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan menciptakan konten digital yang kreatif, efektif, dan komunikatif. Oleh karena itu, pelatihan desain PowerPoint menjadi salah satu bentuk implementasi penguatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Temuan pengabdian ini didukung oleh beberapa pengabdian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan media presentasi berbasis visual dapat meningkatkan minat belajar dan kemampuan komunikasi siswa. Pengabdian yang dilakukan oleh Mayer (2009) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Selain itu, pengabdian lain juga menyebutkan bahwa keterampilan presentasi digital menjadi salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21.



**Gambar 3. Peserta Pelatihan dan Pengenalan *Powerpoint***

Dengan demikian, kegiatan pelatihan dan pengenalan desain PowerPoint ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam membuat presentasi, tetapi juga memberikan dampak terhadap peningkatan kreativitas, rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan literasi digital peserta didik. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan agar siswa mampu mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang.

## **KESIMPULAN**

Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa pengenalan desain PowerPoint efektif dalam meningkatkan keterampilan presentasi siswa. Pengajaran khusus mengenai prinsip-prinsip desain yang baik dalam presentasi membantu siswa untuk lebih memahami dan menerapkan konsep-konsep ini dalam presentasi mereka. Dengan adanya pengenalan desain PowerPoint yang tepat, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan presentasi yang lebih baik, yang akan memberikan manfaat bagi mereka dalam pendidikan dan masa depan profesional mereka.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Abadia, N., zulmuhibban, M., Aulia, C., Claudia, N., Apriyani, N., Widiawati, R., . . . Mertha, I. G. (2021). Pengenalan dan Pengaplikasian Microsoft Word dan Microsoft Power Point di SMA Negeri 1 Praya Tengah. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 129.
- Duarte, N. (2008). *Slide:ology: The Art and Science of Creating Great Presentations*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Power Point. *JURNAL ABDIDAS*, 1, 598.