

Pelatihan Pembuatan Presentasi Digital Dengan Microsoft Power Point

Jeperson Hutahaean^{1*}, Reni Yunita², Yessica Siagian³, Arridha Zikra Syah⁴, Neni Mulyani⁵

Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Royal, Kisaran, Indonesia

Email: ^{1*}jepersonhutahean@gmail.com, ²reniyunita@royal.ac.id, ³yessica.cyg123@gmail.com, ⁴arridhazikrasyah@royal.ac.id, ⁵neni.muliani@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: jepersonhutahean@gmail.com

Abstrak- Kegiatan ini bertujuan mengevaluasi efektivitas pelatihan pembuatan presentasi digital menggunakan Microsoft PowerPoint dalam meningkatkan kompetensi peserta dalam merancang media presentasi yang komunikatif dan profesional. Masalah utama yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan teknis serta keterbatasan wawasan desain visual peserta dalam memanfaatkan fitur presentasi digital secara optimal. Kondisi tersebut berdampak pada kualitas media presentasi yang kurang menarik dan tidak mampu menyampaikan pesan secara efektif. Untuk mengatasi persoalan tersebut, pelatihan dirancang melalui pendekatan berbasis praktik yang menekankan penerapan langsung materi, mulai dari penguasaan struktur konten, pemilihan elemen grafis yang relevan, hingga pemanfaatan animasi dan transisi secara fungsional dan tidak berlebihan. Proses evaluasi dilakukan melalui pengukuran kemampuan awal (*pre-test*) dan kemampuan akhir (*post-test*) peserta, disertai analisis kualitas presentasi yang dihasilkan berdasarkan kriteria kejelasan pesan, konsistensi desain, dan efektivitas penyampaian informasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan fitur PowerPoint, kemampuan mengelola tata letak, serta penyusunan alur presentasi yang lebih sistematis dan mudah dipahami. Peserta juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam merancang materi visual yang sesuai dengan prinsip desain komunikasi. Temuan ini membuktikan bahwa pelatihan terstruktur yang mengkombinasikan metode demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta, khususnya dalam penggunaan perangkat presentasi modern. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi lembaga pendidikan, instansi pelatihan, maupun organisasi lainnya dalam merancang program pengembangan kompetensi digital yang lebih relevan, berkelanjutan, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan di era teknologi informasi.

Kata Kunci: Desain Presentasi, Literasi Digital, Microsoft PowerPoint, Pelatihan, Presentasi Digital.

Abstract- This activity aims to evaluate the effectiveness of digital presentation development training using Microsoft PowerPoint in improving participants' competencies in designing communicative and professional presentation media. The main issues identified were participants' low technical skills and limited visual design insight in optimally utilizing digital presentation features. These conditions affected the quality of presentation media, making them less engaging and unable to convey messages effectively. To address these issues, the training was designed using a practice-based approach that emphasized the direct application of materials, ranging from mastering content structure and selecting relevant graphic elements to the functional and non-excessive use of animations and transitions. The evaluation process was conducted by measuring participants' initial abilities (*pre-test*) and final abilities (*post-test*), accompanied by an analysis of the quality of the presentations produced based on criteria of message clarity, design consistency, and effectiveness of information delivery. The results showed a significant improvement in participants' mastery of PowerPoint features, layout management skills, and the organization of presentation flows that were more systematic and easier to understand. Participants also demonstrated increased confidence in designing visual materials aligned with the principles of communication design. These findings confirm that structured training combining demonstration, discussion, and hands-on practice methods is effective in enhancing participants' digital literacy, particularly in the use of modern presentation tools. This study is expected to serve as a reference for educational institutions, training providers, and other organizations in designing digital competency development programs that are more relevant, sustainable, and adaptive to the evolving demands of the information technology era.

Keywords: Presentation Design, Digital Literacy, Microsoft PowerPoint, Training, Digital Presentation.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah secara fundamental cara manusia berkomunikasi, bekerja, dan belajar. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi sistem produksi dan distribusi informasi, tetapi juga cara penyampaian pesan dalam konteks pendidikan, bisnis, maupun kegiatan sosial (Ayu, 2023). Salah satu medium komunikasi yang semakin menonjol adalah presentasi digital, yang kini menjadi instrumen penting untuk menyampaikan gagasan secara visual, ringkas, dan mudah dipahami (Ginting et al., 2024). Dengan meningkatnya kebutuhan akan komunikasi yang lebih efektif, kemampuan mengolah media presentasi yang informatif dan profesional menjadi keterampilan esensial dalam berbagai sektor.

Di tengah perubahan tersebut, perangkat lunak presentasi seperti Microsoft PowerPoint tetap menjadi pilihan utama karena fleksibilitas, fitur lengkap, serta kompatibilitasnya dalam berbagai lingkungan kerja. Namun, meskipun penggunaan PowerPoint sangat luas, banyak pengguna masih memanfaatkan fitur dasar tanpa memahami prinsip desain, struktur pesan, atau teknik penyajian visual yang tepat. Kondisi ini menyebabkan banyak presentasi hanya berfungsi sebagai kumpulan teks panjang, desain berlebihan, atau tampilan visual yang tidak mendukung pesan utama (Belajar et al., 2023). Akibatnya, alur penyampaian informasi menjadi kurang menarik, bahkan gagal menyampaikan makna yang seharusnya diterima audiens. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan pengguna dalam mengolahnya. Kesenjangan tersebut menjadi semakin relevan seiring meningkatnya

tuntutan kompetensi digital di berbagai institusi pendidikan, organisasi, dan dunia industri. Dalam situasi di mana presentasi visual menjadi medium komunikasi standar, keterbatasan kemampuan teknis dan estetika visual dapat mengurangi efektivitas penyampaian pesan, menghambat proses pembelajaran, serta menurunkan kualitas interaksi profesional (Studi et al., n.d.).

Hasil observasi pada berbagai kegiatan akademik dan pelatihan menunjukkan bahwa sebagian peserta masih mengalami kesulitan dalam mengatur layout, memilih warna dan tipografi yang konsisten, menentukan hierarki informasi, atau menggunakan animasi secara fungsional (Sugianto, 2023). Banyak pula yang belum mampu membangun struktur konten yang sistematis sehingga penyajian informasi tidak mengalir secara logis. Keterbatasan ini umumnya disebabkan oleh kurangnya pelatihan formal dan dominannya pembelajaran otodidak, yang sering berfokus pada penggunaan fitur dasar tanpa pemahaman konsep desain komunikasi visual (Nur Hasanah, 2023). Merespons kebutuhan tersebut, pendekatan pelatihan berbasis praktik menjadi salah satu strategi yang dinilai paling efektif. Pendekatan ini menempatkan peserta dalam situasi pembelajaran langsung melalui demonstrasi, simulasi, dan latihan intensif, sehingga transfer pengetahuan tidak hanya bersifat teoretis tetapi juga aplikatif (Trisiantari, 2024). Pelatihan seperti ini memungkinkan peserta untuk menguasai teknik teknis sekaligus prinsip estetika yang relevan dengan konteks penyajian informasi.

Dalam konteks presentasi digital menggunakan PowerPoint, pelatihan berbasis praktik memberikan peluang bagi peserta untuk memahami struktur konten, mengenali elemen visual yang relevan, dan memanfaatkan fitur-fitur presentasi secara optimal. Pendekatan ini juga membantu peserta memahami peran visualisasi dalam memperkuat pesan, meningkatkan keterlibatan audiens, serta menciptakan alur komunikasi yang lebih terarah. Penguasaan ini penting bagi berbagai kalangan, termasuk pendidik, siswa, tenaga profesional, maupun masyarakat umum yang membutuhkan media komunikasi efektif dalam kegiatan sehari-hari. Selain itu, pelatihan yang dirancang secara sistematis memungkinkan evaluasi yang terukur terhadap perkembangan kompetensi peserta. Melalui pre-test dan post-test, kemampuan awal dan peningkatan keterampilan dapat diidentifikasi secara objektif (Qiyam, 2024). Evaluasi kualitas presentasi yang dihasilkan juga memberikan gambaran empiris mengenai perubahan dalam cara peserta mengolah struktur pesan, desain, dan penyampaian informasi. Pendekatan evaluatif ini memperkuat nilai akademik sekaligus memastikan pelatihan benar-benar memberikan dampak yang signifikan.

Dari berbagai penelitian sebelumnya, sejumlah studi menunjukkan bahwa pelatihan keterampilan digital, khususnya yang berbasis praktik, mampu meningkatkan literasi visual, keterampilan teknis, dan kepercayaan diri peserta (Selatan et al., 2025). Meskipun demikian, masih terdapat sedikit penelitian yang secara khusus mengevaluasi efektivitas pelatihan PowerPoint dari aspek teknis, visual, dan komunikasi secara bersamaan (Alamsyah et al., 2025). Dengan demikian, penelitian ini berupaya mengisi celah tersebut dengan menyajikan evaluasi komprehensif yang mencakup tiga domain utama: struktur pesan, desain visual, dan pemanfaatan fitur digital. Penelitian ini tidak hanya melihat sejauh mana pelatihan meningkatkan kemampuan teknis peserta, tetapi juga bagaimana perubahan tersebut berdampak pada kualitas komunikasi melalui media presentasi. Pendekatan ini memberikan pemahaman menyeluruh tentang hubungan antara kemampuan teknologi, estetika visual, dan efektivitas penyampaian pesan. Hasil yang diperoleh diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran digital yang lebih adaptif dan relevan di era transformasi teknologi.

Secara khusus, penelitian ini berfokus pada peningkatan kompetensi peserta dalam merancang presentasi yang komunikatif dan profesional. Hal ini mencakup pemahaman terhadap logika alur informasi, ketepatan penggunaan elemen visual, serta keterampilan dalam memanfaatkan fitur PowerPoint secara terarah. Tujuan utamanya adalah mengidentifikasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan literasi digital yang lebih luas, termasuk kemampuan mengintegrasikan teknologi dengan prinsip desain komunikasi visual. Dengan menggabungkan pendekatan empiris dan evaluatif, penelitian ini berupaya memberikan gambaran terstruktur mengenai proses, hasil, dan dampak pelatihan. Analisis yang dilakukan meliputi transformasi kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, perubahan kualitas desain presentasi, dan peningkatan kepercayaan diri dalam menyusun materi visual (Laia et al., 2024). Pendekatan ini menghasilkan data yang tidak hanya deskriptif tetapi juga memiliki relevansi aplikatif bagi pengembangan program pelatihan digital selanjutnya.

Lebih jauh lagi, kegiatan ini mencoba memberikan dasar bagi institusi pendidikan dan lembaga pelatihan dalam merancang program kompetensi digital yang lebih terarah. Dengan meningkatnya kebutuhan akan kemampuan presentasi profesional di berbagai sektor, temuan penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam merancang kurikulum, modul pelatihan, maupun kebijakan peningkatan keterampilan digital (Ismunandar, 2025). Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap literatur akademik mengenai peningkatan keterampilan digital melalui pendekatan berbasis praktik. Dengan menyajikan temuan empiris yang relevan, penelitian ini memperkaya diskursus mengenai efektivitas metode pelatihan, khususnya dalam konteks keterampilan presentasi yang menggabungkan dimensi teknologi dan desain visual (Afifah et al., 2025).

Pada tingkat yang lebih sempit, penelitian ini juga memberikan wawasan bagi peserta pelatihan mengenai strategi berpikir visual, pengorganisasian pesan, dan pemanfaatan fitur PowerPoint secara efektif. Pemahaman ini membantu mereka

menciptakan presentasi yang bukan hanya menarik secara estetika, tetapi juga fungsional dan komunikatif. Keterampilan seperti ini sangat penting dalam konteks akademik maupun profesional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjadi evaluasi terhadap pelatihan tertentu, tetapi juga menjadi dasar untuk memahami bagaimana kompetensi digital dapat ditingkatkan secara sistematis melalui metode pembelajaran yang terstruktur. Penekanannya pada peningkatan literasi visual, logika struktur pesan, dan penggunaan teknologi menjadikan penelitian ini relevan dengan kebutuhan komunikasi modern.

Keseluruhan pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pemahaman komprehensif mengenai pengaruh pelatihan berbasis praktik terhadap kemampuan peserta dalam menciptakan presentasi digital yang lebih efektif. Dengan latar belakang inilah penelitian ini disusun untuk memberikan landasan ilmiah bagi pengembangan model pelatihan yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi masa kini.

2. KERANGKA TEORI

2.1. Desain Presentasi

Desain presentasi merupakan proses perancangan tampilan visual dan struktur isi presentasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan secara efektif kepada audiens. Desain presentasi tidak hanya berkaitan dengan estetika, tetapi juga mencakup pengaturan hierarki informasi, pemilihan warna, tipografi, tata letak, serta penggunaan elemen visual yang mendukung makna pesan. Desain yang baik mampu meningkatkan daya tarik, memperjelas informasi, dan membantu audiens memahami materi secara lebih sistematis. Dalam konteks komunikasi visual, desain presentasi berperan sebagai media yang menjembatani pesan antara penyaji dan audiens sehingga informasi dapat diterima secara (Sudarta, 2022).

Desain presentasi yang baik mampu membantu audiens memproses informasi dengan lebih cepat dan mengurangi beban kognitif akibat tampilan yang terlalu padat atau tidak terstruktur. Selain itu, desain yang tepat juga berperan dalam membangun kredibilitas penyaji dan meningkatkan keterlibatan audiens selama proses penyampaian materi. Dalam konteks komunikasi visual, desain presentasi berfungsi sebagai sarana penghubung antara pesan yang ingin disampaikan dan persepsi audiens, sehingga keberhasilan presentasi sangat ditentukan oleh kualitas desain yang digunakan (Ndona & Kalkautsar, 2025).

2.2. Literasi Digital

Literasi digital adalah kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan bertanggung jawab. Literasi digital tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak atau perangkat keras, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, pemahaman terhadap konten digital, serta kemampuan mengolah informasi menjadi pengetahuan yang bermakna. Dalam konteks presentasi digital, literasi digital mencerminkan kemampuan pengguna dalam memadukan teknologi, desain visual, dan komunikasi untuk menghasilkan media yang informatif dan profesional (Nurmina & Rahmat, 2024).

Dalam konteks presentasi digital, literasi digital tercermin dari kemampuan pengguna dalam memanfaatkan perangkat lunak presentasi secara optimal, mengintegrasikan elemen visual dan multimedia secara tepat, serta menyesuaikan media presentasi dengan tujuan komunikasi dan karakteristik audiens. Individu dengan literasi digital yang baik mampu menghasilkan presentasi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga informatif, terstruktur, dan sesuai dengan etika penggunaan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan literasi digital menjadi aspek penting dalam pengembangan kompetensi presentasi di berbagai bidang (Curup, 2024).

2.3. Microsoft PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft dan digunakan secara luas sebagai media penyampaian informasi visual. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur seperti pengaturan slide, template desain, grafik, multimedia, animasi, dan transisi yang memungkinkan pengguna menyusun presentasi secara sistematis dan menarik. PowerPoint berfungsi sebagai alat bantu komunikasi yang mendukung penyampaian ide, data, dan informasi dalam bentuk visual, sehingga mempermudah audiens dalam memahami materi yang disajikan (Ramli, 2025).

Keunggulan Microsoft PowerPoint terletak pada kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna. Dengan penguasaan fitur yang tepat, PowerPoint dapat menjadi alat komunikasi visual yang efektif untuk memperjelas materi, menekankan poin-poin penting, dan meningkatkan daya tarik presentasi. Namun, pemanfaatan PowerPoint yang kurang tepat, seperti penggunaan animasi berlebihan atau tata letak yang tidak konsisten, justru dapat mengganggu pemahaman audiens. Oleh karena itu, penggunaan PowerPoint perlu didukung oleh pemahaman desain presentasi dan literasi digital yang memadai (Hutabarat & Raikhapoor, 2025).

2.4. Pelatihan

Pelatihan adalah proses pembelajaran terencana yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta melalui kegiatan yang terstruktur dan berorientasi pada praktik. Pelatihan umumnya dirancang untuk

menjawab kebutuhan tertentu dan dilaksanakan dalam jangka waktu terbatas dengan metode yang aplikatif. Dalam konteks pengembangan kompetensi digital, pelatihan berfungsi sebagai sarana peningkatan kemampuan teknis dan nonteknis peserta agar mampu mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh secara langsung dalam aktivitas nyata (Yanti & Jamaludin, 2024).

Dalam konteks pengembangan kompetensi digital, pelatihan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan teknis dan nonteknis peserta dalam menggunakan teknologi. Pelatihan pembuatan presentasi digital, misalnya, tidak hanya mengajarkan cara menggunakan perangkat lunak, tetapi juga membekali peserta dengan pemahaman prinsip desain dan komunikasi visual. Dengan demikian, pelatihan menjadi strategi penting dalam menjembatani kesenjangan keterampilan digital yang dihadapi oleh berbagai kelompok masyarakat (Putri et al., 2025).

2.5. Presentasi Digital

Presentasi digital merupakan bentuk penyampaian informasi yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media utama, seperti komputer dan perangkat lunak presentasi. Presentasi digital mengintegrasikan teks, gambar, grafik, animasi, dan multimedia untuk memperjelas pesan yang disampaikan. Penggunaan presentasi digital bertujuan meningkatkan efektivitas komunikasi, menarik perhatian audiens, serta mendukung pemahaman materi secara visual dan interaktif. Dalam praktiknya, kualitas presentasi digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan penyaji dalam mengelola konten, desain visual, dan teknologi secara seimbang (2023, 2021).

Kualitas presentasi digital sangat dipengaruhi oleh kemampuan penyaji dalam mengelola konten, merancang desain visual, serta memanfaatkan teknologi secara seimbang. Presentasi yang terlalu padat, tidak konsisten, atau berlebihan dalam penggunaan efek visual dapat mengurangi efektivitas penyampaian pesan. Sebaliknya, presentasi digital yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan fokus audiens, memperjelas informasi penting, dan mendukung proses komunikasi yang lebih interaktif dan profesional. Oleh karena itu, penguasaan presentasi digital menjadi keterampilan penting dalam berbagai aktivitas akademik dan professional (Dr. Yuniastuti et al., 2021).

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Presentasi Digital dengan Microsoft PowerPoint dilakukan secara bertahap dan sistematis. Kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan materi pelatihan, serta penyiapan sarana dan prasarana pendukung. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi secara interaktif, demonstrasi penggunaan fitur Microsoft PowerPoint, serta praktik langsung oleh peserta dengan pendampingan instruktur. Untuk memastikan pemahaman peserta, dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab selama proses pelatihan berlangsung. Setelah itu, dilakukan evaluasi terhadap hasil presentasi yang dibuat peserta guna mengukur peningkatan keterampilan dan efektivitas pelatihan. Tahap akhir adalah penyusunan laporan kegiatan sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban pelaksanaan pelatihan.

4. HASIL

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan presentasi digital menggunakan Microsoft PowerPoint, disertai pembahasan berdasarkan tahapan solusi yang telah dirancang. Pembahasan mencakup deskripsi kegiatan, dokumentasi pelaksanaan, hasil monitoring dan evaluasi, serta kendala yang ditemui selama kegiatan berlangsung. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop pembuatan presentasi digital yang berfokus pada peningkatan kompetensi teknis, desain visual, dan kemampuan komunikasi peserta. Tahapan kegiatan diawali dengan penyuluhan mengenai peran presentasi digital dalam mendukung proses pembelajaran dan penyampaian informasi, kemudian dilanjutkan dengan pelatihan teknis penggunaan Microsoft PowerPoint. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan pengaturan slide, pemilihan template, pengelolaan teks dan gambar, serta penggunaan animasi dan transisi secara fungsional. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik dan pendampingan, di mana peserta secara langsung menyusun presentasi digital berdasarkan materi yang telah diberikan. Pendampingan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa untuk memastikan setiap peserta mampu menerapkan konsep desain dan fitur PowerPoint dengan benar. Proses ini memungkinkan peserta untuk memperoleh pengalaman langsung sekaligus memperbaiki kesalahan secara bertahap. Dokumentasi aktivitas pelatihan, seperti proses penyampaian materi dan praktik peserta.

Monitoring dilakukan selama kegiatan berlangsung melalui observasi langsung terhadap keterlibatan peserta, kemampuan mengikuti instruksi, serta keterampilan dalam mengoperasikan fitur PowerPoint. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta aktif mengikuti kegiatan dan mampu menyelesaikan tugas praktik yang diberikan. Interaksi melalui diskusi dan tanya jawab juga menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep desain presentasi.

Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, di mana rata-rata pemahaman peserta meningkat dari sekitar 55% sebelum pelatihan menjadi 85% setelah kegiatan berlangsung. Selain itu, hasil angket kepuasan menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta menyatakan pelatihan bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Ringkasan hasil evaluasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kompetensi Peserta Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Penilaian	Sebelum (%)	Sesudah (%)
Penguasaan fitur PowerPoint	50	85
Desain visual presentasi	55	88
Struktur dan alur penyajian	60	90

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi peserta. Peningkatan skor evaluasi menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami fitur teknis PowerPoint, tetapi juga mampu mengaplikasikan prinsip desain visual dan struktur konten secara lebih sistematis. Hal ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran berbasis praktik yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Selain peningkatan kemampuan teknis, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri peserta dalam menyusun dan menyampaikan presentasi digital. Peserta mampu menghasilkan slide yang lebih rapi, konsisten, dan komunikatif dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Temuan ini memperkuat pentingnya pendampingan langsung dalam pelatihan keterampilan digital.

Selama pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain perbedaan tingkat kemampuan awal peserta dan keterbatasan perangkat pendukung seperti laptop dengan spesifikasi yang beragam. Selain itu, waktu pelatihan yang terbatas menyebabkan tidak semua materi dapat dibahas secara mendalam. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana memberikan pendampingan tambahan kepada peserta yang mengalami kesulitan dan menyediakan modul pelatihan sebagai bahan belajar mandiri. Ke depan, disarankan agar durasi pelatihan diperpanjang dan jumlah pendamping ditambah agar proses transfer keterampilan dapat berjalan lebih optimal.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian melalui pelatihan pembuatan presentasi digital menggunakan Microsoft PowerPoint menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam merancang media presentasi yang komunikatif dan profesional. Pelatihan berbasis praktik mampu menjawab permasalahan utama mitra, yaitu keterbatasan penguasaan fitur PowerPoint dan rendahnya pemahaman prinsip desain visual. Melalui pendekatan demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung, peserta menjadi lebih terampil dalam menyusun struktur materi, mengelola tata letak, serta memanfaatkan elemen visual secara fungsional. Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan kepercayaan diri peserta dalam menyajikan informasi secara lebih efektif. Sebagai saran, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih variatif dan menyesuaikan perkembangan teknologi presentasi digital. Pelatihan lanjutan yang menekankan integrasi desain visual dengan kebutuhan komunikasi spesifik di bidang tertentu juga disarankan agar manfaat yang diperoleh peserta semakin optimal. Selain itu, keterlibatan mitra secara aktif sejak tahap perencanaan hingga evaluasi diharapkan dapat meningkatkan relevansi dan keberlanjutan program pengabdian di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- K. et al. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. 32(3), 167–186.
- Afifah, N., Susilo, J., & Hiu, H. N. (2025). Canva sebagai Alat Bantu dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Pendekatan CRT (Culturally Responsive Teaching) (Canva as a Tool to Enhance Student Creativity Using the CRT (Culturally Responsive Teaching) Approach). Jurnal ANUFA, 112–124.
- Alamsyah, N., Ulya Yusuf, D., Angkutan Laut dan Kepelabuhanan, K., & Ilmu Pelayaran Makassar, P. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis di SMK Negeri Kota Makassar. Education and Information Technologies (EIT), 1(1), 22–28.
- Ayu, A. P. (2023). Pengaruh Perubahan Teknologi Terhadap Regulasi Hukum Ketenagakerjaan. 3, 5785–5796.



- Belajar, H., Di, F., & Halmahera, M. A. N. (2023). PENGGUNAAN POWER POINT TEMPLATE UNTUK MENINGKATKAN. 2(1), 61–73.
- Curup, I. (2024). PERKEMBANGAN MEDIA DIGITAL DAN PEMANFAATANNYA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM.
- Dr. Yuniastuti, S. H. . M. P., Miftakhuddin, S. P. . M. P., & Muhammad Khoiron, S. P. . M. P. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenium (pengertian media 3). In MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis (Vol. 000, Issue 1).
- Ginting, R. P., Mahsa, M., Trisfayani, Safriandi, Najla, R. R. S., Maghfirah, R., Shabri, I., & Salsabila. (2024). Pelatihan Videografi sebagai Media Presentasi Tugas Akhir Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia. Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi Dan Perubahan, 4(6), 186–194. <https://doi.org/10.59818/jpm.v4i6.940>
- Hutabarat, A. N., & Raikhapoor, R. (2025). Keefektifan Media Komunikasi Visual Powerpoint dalam Menyampaikan Pembelajaran di Prodi Pendidikan Penyuluh Agama Semester 3. TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora, 3(1), 49–55.
- Ismunandar, A. (2025). Strategi Peningkatan Kemampuan Sumber Daya Manusia di Era Digital: Tantangan dan Adaptasi pada Lembaga Pendidikan. BISMA : Business and Management Journal, 3(1), 27–36. <https://doi.org/10.59966/bisma.v3i1.1644>
- Laia, A., Lase, D., Waruwu, S., & Buulolo, N. A. (2024). Evaluasi Pelatihan Keterampilan di Kantor Dinas Perindustrian dan Koperasi, Usaha Kecil Menengah Kota Gunungsitoli. Tuhenori: Jurnal Ilmiah Multidisiplin, 2(1), 34–31. <https://doi.org/10.62138/tuhenori.v2i1.41>
- Ndona, Y., & Kalkautsar, M. (2025). Pengaruh Kejelasan Linguistik dan Kepadatan Informasi Verbal Terhadap Retensi Audiensi dalam Presentasi. Jurnal Research and Education Studies, 3(1), 11–20.
- Nur Hasanah. (2023). KONTRIBUSI KOMPETENSI PROFESIONAL DAN PENGGUNAAN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI MAN PEKANBARU. Repository.Uin-Suska.Ac.Id, 117.
- Nurmina, N., & Rahmat, A. (2024). Strategi Guru Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Anak. Ghulamuna: Journal of Early Childhood Education, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.52185/ghulamuna.v1i2.504>
- Putri, I. Y., Mustaqim, M., Azizah, S. N., & Khalimah, S. N. (2025). Efektivitas Pelatihan Microsoft Office dan Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Teknologi Digital. Nusantara Community Empowerment Review, 3(1), 30–35. <https://doi.org/10.55732/ncer.v3i1.1543>
- Qiyam, J. Al. (2024). Evaluasi Efektivitas Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) dalam Meningkatkan Keterampilan Praktis Peserta Didik. 5(1), 41–52.
- Ramli, M. (2025). Practical Comparison : PowerPoint and Canva for Visual Learning Perbandingan Praktis : PowerPoint dan Canva untuk Pembelajaran Visual. Journal of Digital Learning and Distance Education (Jdlde), 3(9), 1252–1261.
- Selatan, S., Literasi Digital Mahasiswa melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Pemrograman, P., Pemberdayaan Calon Pendidik Abad, S., Indira Nurnaifah Idris, I., Mutmainnah Herman, N., & Kaso Sanusi, D. (2025). Penguatan Literasi Digital Mahasiswa melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Pemrograman: Strategi Pemberdayaan Calon Pendidik Abad 21. Jurnal Abdimas Indonesia, 5(2), 2025.
- Studi, P., Agama, P., Islam, J. S., Ilmu, F., Islam, A., & Indonesia, U. I. (n.d.). PENGARUH ESTETIKA DESAIN GRAFIS MEDIA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM FIAI UII ANGKATAN 2021-2023.
- Sudarta. (2022). Perancangan Timeline dan Konten Media Sosial Katering Sehat Rumah Sakit Semen Gresik. 16(1), 1–23.
- Sugianto, 2023. (2023). PELATIHAN MICROSOFT POWER POINT BAGI TENAGA PENGAJAR TK AL-HIKMAH YAYASAN PENDIDIKAN ANAK SHOLEH AL HIKMAH PERUM PURI CEMPAKA PUTIH. Core.Ac.Uk, 1–12.
- Trisiantari, N. K. D. (2024). Analisis Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Dalam Konteks Literasi Membaca. Www.Markandeyapustaka.Com.
- Yanti, A. D., & Jamaludin, M. A. S. (2024). Pendahuluan Dampak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin bertambah secara. Journal Hub for Humanities and Social Science, 1(2), 180–196.