



Banner-Making Training Using Microsoft Word and PowerPoint

Pelatihan Pembuatan Spanduk Menggunakan Microsoft Word dan PowerPoint

Amna^{1*}, Subhan AB², Sabri³, Ramiaty⁴, Askura Nikmah⁵, Mawarni Fatma⁶, Amru bin AS⁷

^{1,7}Teknik Informatika, Universitas Gajah Putih, Indonesia

²Ilmu Komunikasi, Universitas Gajah Putih, Indonesia

^{3,4,6}Manajemen, Universitas Gajah Putih, Indonesia

⁵Peternakan, Universitas Gajah Putih, Indonesia

E-Mail: *¹amna98@hotmail.com, ²subhanab76@gmail.com, ³winsabri.ugp.tkn@gmail.com,
⁴ramiatimulya@gmail.com, ⁵askura575@gmail.com, ⁶mawarnifatma60@gmail.com,
⁷harvestgeh@gmail.com

Makalah: Diterima 16 Juli 2024; Diperbaiki 19 Juli 2024; Disetujui 21 Juli 2024

Corresponding Author: Amna

Abstrak

Pelatihan pembuatan spanduk menggunakan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint telah dilaksanakan di Desa Bukit Ewih Tamidelem, Kabupaten Aceh Tengah, Provinsi Aceh pada 4 Mei 2024 dengan aparat desa dan masyarakat sebagai peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kapasitas sumber daya manusia di desa tersebut, berfokus pada perangkat desa dan pelaku bisnis lokal. Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahap yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Terjadi peningkatan signifikan dari nilai *pre-test* yang awalnya 0% pada pertanyaan pertama, kedua, ketiga, dan kelima, serta 20% pada pertanyaan keempat dan keenam, dengan kenaikan masing-masing 40%, 40%, 50%, 50%, 40%, dan 10%. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan dalam pemahaman peserta dalam pembuatan spanduk sesuai dengan hasil *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pre-test*. Selain itu, kebanyakan peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan dengan kategori 'puas' sebanyak 50%. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis peserta dan memberikan potensi kontribusi yang positif terhadap pengembangan desa.

Kata kunci: Pelatihan, Desain Spanduk, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint.

Abstract

The banner-making training using Microsoft Word and Microsoft PowerPoint was conducted in Bukit Ewih Tamidelem Village, Central Aceh Regency, Aceh Province on May 4, 2024, with village officials and community members as participants. This activity aimed to enhance the skills and capacity of the local community, focusing on village officials and local business actors. The implementation method consisted of three stages: preparation, execution, and evaluation. There was a significant increase in pre-test scores, initially at 0% for the first, second, third, and fifth questions, and 20% for the fourth and sixth questions, with post-test scores rising to 40%, 40%, 50%, 50%, 40%, and 10%, respectively. The evaluation results showed an improvement in participants' understanding of banner-making, as reflected by higher post-test scores compared to pre-test scores. Additionally, most participants were satisfied with the training, with a satisfaction rating of 50%. The training successfully improved participants' technical skills and provided a positive contribution to village development.

Keyword: Training, Banner Design, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint.

1. Pendahuluan

Desain grafis memainkan peranan penting dalam kehidupan sehari-hari, mempengaruhi pandangan serta pemahaman terhadap informasi. Desain grafis adalah satu-satunya jenis seni rupa yang dapat dijumpai di mana-mana seperti iklan pada billboard, spanduk, poster yang mengemas informasi secara menarik dan

komunikatif dalam bentuk gambar[1]. Ia tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi visual tetapi juga sebagai sarana untuk membangun identitas merek, menarik perhatian audiens, dan mempengaruhi persepsi publik [2].

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, desain grafis juga turut berkembang[3]. Ia kini tidak hanya terbatas pada media cetak seperti poster dan majalah, tetapi juga merambah ke media digital seperti laman web, aplikasi, dan media sosial. Teknologi bermanfaat untuk memperluas akses, meningkatkan kualitas, dan memperkaya sumber belajar[4][5]. Perkembangan ini membuka peluang besar bagi desa-desa untuk memanfaatkan desain grafis dalam aspek kehidupan. Teknologi yang semakin canggih memungkinkan akses yang lebih mudah dan murah terhadap alat-alat desain, sehingga masyarakat di pedesaan pun dapat belajar dan mengaplikasikan keterampilan ini untuk berbagai tujuan.

Pelatihan desain grafis memiliki dampak yang baik bagi masyarakat, yaitu memperluas wawasan serta meningkatkan keterampilan[6][7]. Pelatihan desain grafis dapat membuka peluang kepada masyarakat untuk menjadi sumber daya manusia yang profesional dan kompeten, membantu masyarakat bersaing dalam memenuhi permintaan industri, pasar kerja dan membuka peluang usaha[8]. Pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga dapat meningkatkan daya saing dan kemandirian ekonomi di tingkat lokal.

Pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan desain grafis telah dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan dan kapasitas sumber daya manusia di berbagai daerah dengan berbagai perangkat lunak sebagai alat bantu. Munanjar et al.[9] Mengadakan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva kepada anggota Penanganan Prasarana dan Sarana Umum di Kelurahan Bambu Apus mendapatkan hasil 'puas' dan 'sangat puas' sebesar 92%. Priatna et al.[10], melaksanakan pelatihan online Adobe Photoshop untuk remaja Masjid A-Syuhada di Bekasi dengan hampir seluruh peserta dapat menjawab pertanyaan *post-test*. Desnelita et al.[8] melatih pemuda di Kelurahan Umban Sari menggunakan Adobe Photoshop dan CorelDRAW dengan hasil kuesioner 'sangat baik'. Azis et al.[11], memberikan pelatihan kepada siswa-siswi SMP dan SMA di Kabupaten Pinrang untuk menggunakan Microsoft Office Powerpoint dan PixelLab dalam presentasi dan desain grafis memberikan dampak positif. Agustino et al.[12], melakukan pelatihan Microsoft Office dan desain grafis untuk perangkat Desa Katung diperoleh predikat kegiatan sangat baik berdasarkan kuesioner sebesar 92,5%..

Program ini sebelumnya belum dilaksanakan di Desa Bukit Ewih Tamidelem. Oleh karena itu, pelatihan desain spanduk ini menjadi sangat penting. Microsoft Word adalah perangkat lunak pengolah kata yang umum digunakan. Ia dapat membaca berbagai jenis dokumen sehingga dapat memproses berbagai format[13][14]. Microsoft PowerPoint adalah sebuah perangkat lunak pengolah data presentasi visual, yang dapat ditambahkan dengan animasi, tombol, suara dan video[15][16]. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memberikan bekal kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik. Dengan demikian, peserta pelatihan dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia kerja. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong semangat kreatif dan inovatif di kalangan masyarakat, yang pada berkontribusi terhadap pembangunan lokal dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Keberhasilan program pelatihan ini menunjukkan bahwa dengan dukungan yang tepat, desa-desa dapat mengembangkan kapasitas sumber daya manusia yang memenuhi kebutuhan lokal dan mampu bersaing secara lebih luas.

2. Metode

Kegiatan pelatihan pembuatan spanduk dengan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint dilaksanakan dengan mitra, yaitu masyarakat Desa Bukit Ewih Tamidelem. Desa tersebut terletak di Kabupaten Aceh Tengah, Provinsi Aceh. Pelatihan ini dibuka secara luas, namun ditargetkan kepada perangkat desa dan pelaku bisnis yang kemungkinan besar akan membutuhkan kemampuan desain spanduk dalam pekerjaan mereka.



Gambar 1 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Tahap persiapan

Langkah pertama adalah dilakukan survei awal untuk memahami kebutuhan pelatihan masyarakat Desa Bukit Ewih Tamidelem. Selain itu, diidentifikasi perangkat desa dan pelaku bisnis yang memerlukan pelatihan desain spanduk. Pelaksana juga mengenal pasti peralatan yang sekiranya dibutuhkan dalam pelatihan ini seperti proyektor, laptop, dan layar.

Adapun aplikasi yang dipilih adalah Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint yang tergabung dalam Microsoft Office. Keduanya merupakan perangkat lunak yang sederhana dan mudah digunakan. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada kenyataan bahwa banyak masyarakat yang sudah familiar dengan Microsoft Office, sehingga mereka dapat lebih cepat beradaptasi dan memaksimalkan pelatihan ini.

2) Tahap pelaksanaan

Pelatihan akan dibuka oleh kepala desa atau perwakilan dari tim pelaksana, di mana akan disampaikan tujuan dan manfaat pelatihan kepada peserta. Dilanjutkan dengan sesi teori dan praktik yang akan diiringi dengan presentasi dan ceramah. Peserta akan diajarkan cara membuat desain spanduk menggunakan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint. Sesi ini akan melibatkan demonstrasi langsung untuk memastikan peserta memahami dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diberikan.

3) Tahap evaluasi

Setelah kegiatan selesai dilakukan, akan dievaluasi untuk mengetahui efektivitas dari pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan diskusi dengan peserta. Penilaian dari evaluasi tersebut mencakup materi pelatihan, metode pengajaran, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta. Hasil evaluasi ini akan digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang. Selain itu, evaluasi juga akan menilai perubahan keterampilan peserta sebelum dan sesudah pelatihan, serta sejauh mana pelatihan ini akan membantu mereka dalam pekerjaan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan desain spanduk ini dilaksanakan pada 4 Mei 2024, di Kantor Reje, Desa Bukit Ewih Tamidelem, dihadiri 13 orang peserta yang berasal dari perangkat desa dan masyarakat setempat. Kegiatan ini berlangsung pada dari jam 9.00 pagi hingga selesai, dimulai dengan pembukaan oleh salah satu pelaksana. Selanjutnya, dimulai kegiatan pelatihan pembuatan spanduk.

Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar-dasar desain grafis dan pentingnya desain yang menarik. Peserta diberi penjelasan tentang elemen-elemen visual yang efektif dalam sebuah spanduk, termasuk tata letak, pemilihan warna, dan penggunaan gambar serta teks yang tepat. Penjelasan ini disampaikan melalui presentasi yang memanfaatkan proyektor untuk menampilkan contoh-contoh spanduk yang baik dan buruk, sehingga peserta dapat memahami perbedaan dan elemen yang diperhatikan.



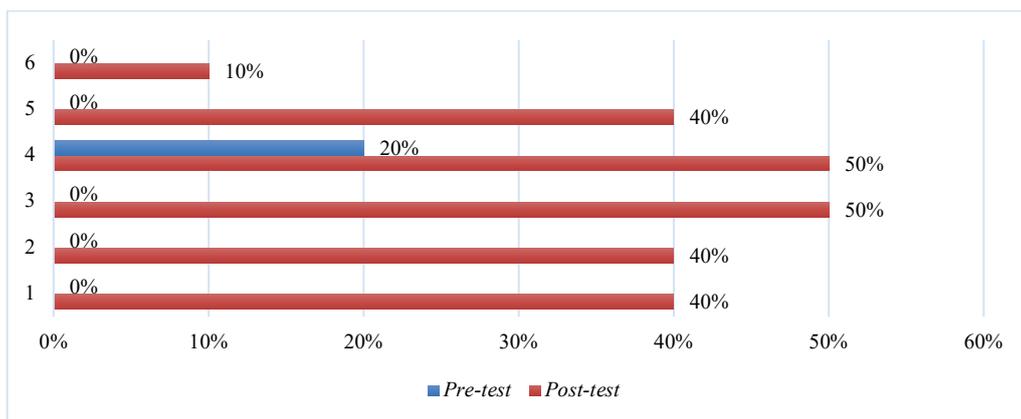
Gambar 2 Sesi pengenalan desain grafis

Kemudian, sesi dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint untuk membuat desain spanduk. Pelatih menunjukkan langkah-langkah praktis mulai dari membuat dokumen baru, mengatur ukuran spanduk, menambahkan dan mengatur gambar, memilih font yang sesuai, hingga menambahkan elemen-elemen visual lainnya. Selama demonstrasi, pelatih juga memberikan tips dan trik untuk memaksimalkan penggunaan kedua aplikasi tersebut dalam pembuatan spanduk yang menarik dan profesional.

Setelah demonstrasi, peserta diberi kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang disampaikan. Sesi tanya jawab ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua peserta memahami materi dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Pertanyaan-pertanyaan dari peserta mencakup berbagai topik, mulai dari teknis penggunaan aplikasi hingga prinsip desain grafis yang lebih umum.

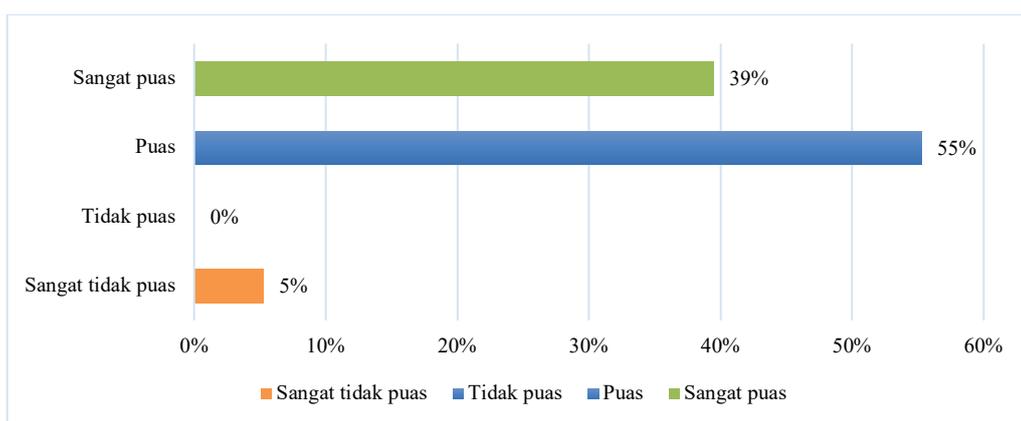
Pelatihan diakhiri dengan evaluasi peserta. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan, efektivitas metode pengajaran, dan manfaat yang dirasakan. Kuesioner tersebut mencakup beberapa aspek penting seperti kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta, kejelasan penyampaian oleh pelatih, serta kemampuan peserta dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan. Hasil dari evaluasi ini akan memberikan gambaran mengenai keberhasilan pelatihan dan area yang masih perlu ditingkatkan.

Kegiatan pelatihan pembuatan spanduk dapat dievaluasi melalui hasil *pre-test* dan *post-test* serta kuesioner. *Pre-test* dilakukan sebelum pelatihan untuk menilai pemahaman awal peserta tentang desain spanduk, sementara *post-test* menilai peningkatan pemahaman setelah pelatihan. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan *feedback* mengenai kepuasan peserta terhadap materi, metode pengajaran, dan manfaat yang diperoleh. Dengan metode evaluasi ini, efektivitas pelatihan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memenuhi kebutuhan peserta dapat dinilai lebih akurat. Adapun hasil dari *pre-test* dan *post-test* pada Gambar 2., sedangkan hasil dari kuesioner pada Gambar 3.



Gambar 3 Evaluasi *pre-test* dan *post-test*

Berdasarkan Gambar 2., dapat diperoleh bahwa terjadi peningkatan pemahaman pada para peserta dari sebelum dan setelah dilaksanakan pelatihan tersebut. Terjadi peningkatan dari nilai *pre-test* dari pertanyaan pertama hingga keenam secara berturut-turut yaitu 0%, 0%, 0%, 20%, 0%, dan 0%. Sedangkan pada *post-test* didapat nilai secara berturut-turut 40%, 40%, 50%, 50%, 40%, dan 10%. Dari nilai 0% pada pertanyaan pertama, kedua, ketiga, dan kelima meningkat menjadi lebih dari 40% pada *post-test*. Pertanyaan keempat dan keenam juga mengalami kenaikan, dari 20% menjadi 50% dan dari 0% menjadi 10%, masing-masing. Data ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman peserta dalam pembuatan spanduk, seperti yang terlihat dari hasil evaluasi setelah pelatihan dilakukan.



Gambar 4 Evaluasi kuesioner

Pada evaluasi kuesioner berdasarkan Gambar 3., didapatkan nilai sangat tidak puas sebesar 5%, tidak puas 0%, puas 55% dan sangat puas 39%. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas atau sangat puas dengan pelatihan yang diberikan. Sebagian besar peserta menghargai materi pelatihan, metode pengajaran, dan penerapan praktis yang dilakukan selama sesi pelatihan. Persentase yang kecil dari responden yang merasa sangat tidak puas menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam beberapa aspek pelatihan. *Feedback* dari kuesioner ini akan menjadi dasar yang berharga untuk meningkatkan kualitas dan

efektivitas pelatihan di masa mendatang, memastikan bahwa semua kebutuhan dan harapan peserta dapat terpenuhi dengan baik.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pembuatan spanduk menggunakan Microsoft Word dan Microsoft PowerPoint terselesaikan dengan baik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman dalam desain spanduk. Nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan dengan *pre-test* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan. Selain itu, kebanyakan peserta merasa puas atau sangat puas dengan materi dan metode pengajaran yang digunakan, yang tercermin dari hasil kuesioner. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil dalam memberikan pengetahuan teknis tetapi menciptakan pengalaman belajar yang memuaskan bagi peserta.

Terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pelatihan selanjutnya, di mana disarankan untuk menambahkan lebih banyak contoh praktis dan studi kasus yang relevan, agar peserta lebih memahami penjelasan dan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh secara langsung. Selain itu, berdasarkan *feedback* dari kuesioner, metode pengajaran yang lebih interaktif dan melibatkan peserta secara aktif dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan peserta.

5. Ucapan Terima Kasih

Pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Univeristas Gajah Putih dan Desa Bukit Ewih Tamidelem atas kontribusi dalam kegiatan pengabdian ini.

Referensi

- [1] Migotuwio, N., “*Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*,” Yogyakarta: Alinea Media Dipantara, 2020.
- [2] Yasa, I.W.A.P., Putra, R.W., Ruslan, A., Muhdaliha, B., Suryani, R.I., Dwitasari, P., Jayanegara, I.N., Mustikadara, I.S., Asia, S.N., Prasetyo, D., Alamin, R.Y., Negoro, A.T., Anggasta, B., Lesmana, P.S.W., Sutarwiyasa, I.K., Ramadhani, N. dan Judijanto, L., “*Desain Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya*,” Kota Jambi: PT Sonpedia Publishing, 2024.
- [3] Nurmilah, R., Purnomo, Febriyanti, R., Efrisanti, Y., Boediono, S., “Pelatihan Aplikasi Canva dan Coreldraw Upaya Peningkatan Technological Knowledge Siswa SMAN Plandaan,” *NGABDIMAS-Jurnal Pengabdian Kepada*, vol.6, no. 1, pp. 13-17, 2023.\
- [4] Dewi, A.C., Maulana, A.A., Nururrahmah, A., Ahmad, Farid, A.M., Naufal, dan Fadhil, M.S., “Peran Kemajuan Teknologi dalam Dunia Pendidikan,” *Journal on Education*, no. 6, vol. 1, pp. 9725-9734, 2023, doi: <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.4588>.
- [5] Isti’ana, A., “Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam,” *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam*, no. 4, vol.1, pp. 302-310, 2024, <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.493>.
- [6] Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febrian, W.D., Widyatiningtyas, R., Rita, R.S., “Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi,” *Community Development Journal*, vol. 5, no. 1, pp. 129-136, 2024, doi: <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>.
- [7] Sutopo, P.S., Kusuma, L.W., Suwitno, Hermawan, A., Suyitno, A., “Keterampilan Membuat Baner dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang,” *Abdi Dharma*, vol. 3, no. 2, pp. 93-102, <https://doi.org/10.31253/ad.v3i2.2296>.
- [8] Desnelita, Y., Gustientiedina, Susanti, W., Nasien, D., dan Putri, R.N., “PKMS Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda RT.03 RW.04 Kelurahan Umban Sari,” *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, no.3, vol. 2, pp. 266-272, 2019, doi: <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v3i2.3662>.
- [9] Munanjar, A., Susilowati, Giantika, G.G. dan Utomo, I.W. “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada Anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam Pembuatan Media Cetak Poster dan Spanduk,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, no. 1, vol. 1, pp. 1-14, 2023, doi: <https://doi.org/10.54082/jpmii.257>.
- [10] Priatna, W., Purnomo, R., Putra, T.D., dan Fajriya, A., “Pelatihan Online Photoshop pada Remaja Masjid A-Syuhada Harapan Indah Bekasi,” *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*, no. 1, vol. 2, pp 1-8, 2021, doi: <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i2.525>.
- [11] Azis, M., Azis, F., Sari, N.R., Arwadi, F., Putri, R.A., dan Azzahra, S., “Pengembangan *Soft Skills* Guru dan Siswa Melalui Pelatihan Microsoft Office PowerPoint dan Desain Grafis,” *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, no. 3, vol. 1, pp. 36-42, 2022, doi: https://doi.org/10.32764/abdimas_if.v3i1.2475.
- [12] Agustino, D.P., Jepriana, I.W., dan Putra, I.P.F.E., “Pelatihan Microsoft Office dan Desain Grafis untuk

- Perangkat Desa,” *Widyabhakti: Jurnal Ilmiah Populer*, no. 3, vol. 1, pp. 38-48, 2020, doi: <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v3i1.220>.
- [13] Fajriyah, R.Z.dan Prastowo, A., “Implementasi Pembelajaran TIK dengan Penggunaan Microsoft Word untuk Kemampuan Literasi Digital Siswa Kelas IV SD Islam Terpadu,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, no. 8, vol. 1, pp. 2656-5862, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2727>.
- [14] Seliwati, “*Pengenalan Teknologi Komputer: Memahami Perkembangan Hardware dan Software pada Komputer*,” Bandung: Indie Press.
- [15] Fauzi, M. dan Yudi, “Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Microsoft PowerPoint,” *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, no. 2, vol. 2, pp. 180-191, 2022.
- [16] Suci, A.D., Salsabila, D., Helmalia, R., Faujjah, R.S., Suzanti, L., “Stimulasi Aspek Kognitif Anak Usia Dini dalam Berpikir Logis Melalui PowerPoint Interaktif di TK LabSchool UPI Serang,” *Jurnal Tunas Siliwangi*, vol. 9, no. 2, pp. 92-101, 2023, doi: <https://doi.org/10.22460/ts.v9i2.3940>.