

**PELATIHAN PENGENALAN WORD
DAN PAINT TOOLS DI WINDOWS**

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA
MASYARAKAT**

**Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat**

Oleh:

**Alvin Ade Sindy
NIM 20.52.0014**



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

PELATIHAN PENGENALAN WORD DAN PAINT TOOLS DI WINDOWS

Oleh:
Alvin Ade Sindy
NIM 20.51.0005

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 01 Desember 2023**

Menyetujui,
Komisi
Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM

Dinny Wahyu Widarti, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi

Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PENGESAHAN

**PELATIHAN PENGENALAN WORD
DAN PAINT TOOLS DI WINDOWS**

**Oleh:
Alvin Ade Sindy
NIM 20.52.0014**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 01 Desember 2023**

Menyetujui,
Dewan
Penguji

Dinny Wahyu Widarti, S.Kom., MMSI
NIK 11.05.25.001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Tekonologi Informasi

Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 01 Desember 2023
Pembuat Laporan



Alvin Ade Sindy
20.52.0014

RINGKASAN

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan kehidupan termasuk dalam dunia dunia Anak-anak di sekolah dasar kini perlu mempelajari keterampilan keterampilan sejak dini mereka dapat memanfaatkan manfaat teknologi secara manfaat Alat dan untuk adalah perangkat lunak umum digunakan di berbagai bidang termasuk penulisan dan ekspresi kreatif Oleh karena bidang, pelatihan Pengenalan Alat dan kreatif.

Dimaksudkan untuk memberikan anak-anak dasar kuat Word dalam memahami dan menggunakan alat produktivitas ini Selain anak-anak dengan melibatkan siswa sekolah dasar dalam pelatihan ini diharapkan dapat diperoleh pengalaman positif dalam pemanfaatan teknologi dalam bidang dalam Mengajari anak-anak cara menggunakan akan membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis dan mengedit teks Mengajari Sementara cara Anda dapat menggunakan alat melukis untuk mengeluarkan potensi kreatif Anda dan mengasah keterampilan dasar desain grafis Anda Keterampilan ini tidak hanya relevan dengan kebutuhan kreatif namun juga mempersiapkan mereka untuk kebutuhan literasi di masa ini Pentingnya pelatihan ini juga tercermin dalam upaya juga mengurangi kesenjangan di kalangan siswa sekolah di Kesenjangan literasi dapat muncul ketika terdapat kesenjangan dalam akses dan penggunaan teknologi di kalangan siswa.

Oleh karena dasar. pelatihan ini merupakan langkah nyata untuk menutup kesenjangan tersebut dan memastikan bahwa setiap anak mempunyai kesempatan sama untuk mengembangkan keterampilan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini kesenjangan tersebut dan memastikan bahwa setiap anak mempunyai kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan untuk menyelesaikan laporan kegiatan Program Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) dengan baik dan tepat waktu.

Dalam laporan ini, adanya pemaparan secara rinci kegiatan yang telah dilakukan, hasil yang telah dicapai, serta refleksi dan evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan kegiatan PMKM yang telah dilakukan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat khususnya siswa-siswi Pondok Bahrul Lahut dan juga sebagai inspirasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS	4
RINGKASAN.....	5
KATA PENGANTAR.....	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	8
BAB I	10
PENDAHULUAN	10
1.1 Latar Belakang.....	10
1.2 Analisis Permasalahan	10
1.3 Solusi Permasalahan	11
1.4 Tujuan Pengabdian	12
BAB II.....	13
METODE PELAKSANAAN	13
2.1 Tinjauan Iptek.....	14
2.2 Kerangka Kerja.....	15
2.3 Indikator	17
BAB III	18
PELAKSANAAN DAN HASIL	19
3.1 Pelaksanaan Pengabdian	19
3.2 Hasil Pengabdian.....	20
BAB IV	21
PENUTUP	22
4.1 Kesimpulan.....	23
4.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA.....	24

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . 1 Indikator pembelejaran

23

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja	15
Gambar 3 . 1 Pengenalan Materi	21
Gambar 3 . 2 Pendampingan	21
Gambar 3 . 3 Penilaian	22
Gambar 3 . 4 Pemberian Hadiha	22

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan, termasuk di dunia anak-anak di sekolah dasar. Kini, mereka perlu mempelajari keterampilan-keterampilan sejak dini agar dapat memanfaatkan teknologi. Perangkat lunak umumnya digunakan di berbagai bidang, termasuk penulisan dan ekspresi kreatif.

Tujuannya adalah memberikan pemahaman kepada anak-anak tentang teknologi dan cara menggunakan alat produktivitas. Melibatkan siswa sekolah dasar dalam pelatihan ini diharapkan dapat memberikan mereka pengalaman positif dalam memanfaatkan teknologi di berbagai bidang. Mengajari anak-anak cara menggunakan teknologi tidak hanya membantu mereka mengembangkan keterampilan menulis dan mengedit teks, tetapi juga melibatkan mereka dalam aktivitas kreatif seperti melukis untuk mengeluarkan potensi kreatif dan mengasah keterampilan dasar desain grafis.

Keterampilan ini tidak hanya relevan untuk kebutuhan kreatif, namun juga mempersiapkan mereka untuk kebutuhan literasi di masa sekarang. Pentingnya pelatihan ini tercermin dalam upaya untuk mengurangi kesenjangan di kalangan siswa sekolah. Kesenjangan literasi dapat muncul akibat kesenjangan dalam akses dan penggunaan teknologi di kalangan siswa.

Oleh karena itu, pelatihan ini merupakan langkah nyata untuk menutup kesenjangan tersebut dan memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

1.2 Analisis Permasalahan

Permasalahan utamanya terletak pada kurangnya pemahaman keterampilan digital di kalangan siswa sekolah dasar. Ketika teknologi informasi kini memainkan peran penting dalam banyak aspek kehidupan, pemahaman yang terbatas tentang cara menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft Word atau Paint dapat menghambat kemampuan untuk berfungsi secara efektif

di dunia digital dan dapat menjadi hambatan dalam mengembangkan keterampilan. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan antara keterampilan digital anak dengan tuntutan teknologi yang terus berkembang.

Permasalahan kedua adalah kesenjangan akses dan penggunaan teknologi di kalangan siswa sekolah dasar. Beberapa pelajar, terutama yang berasal dari latar belakang ekonomi miskin atau berada di daerah terpencil, mungkin tidak memiliki akses yang sama terhadap perangkat lunak ini. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam kesempatan pendidikan dan pengembangan keterampilan digital, sehingga menyebabkan sebagian siswa tidak memiliki keterampilan yang mereka perlukan untuk menghadapi lingkungan pembelajaran yang semakin digital.

Tantangan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran adalah isu ketiga. Memperkenalkan teknologi ke dalam kelas memerlukan upaya terkoordinasi dan dukungan kuat dari para pendidik. Jika guru tidak memahami cara memasukkan atau mengajarkan alat Microsoft Word dan Paint ke dalam kurikulum mereka, penerapan yang efektif dapat terhambat. Tantangan-tantangan tersebut dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan mengurangi dampak positif penggunaan teknologi terhadap peningkatan keterampilan digital siswa.

Adanya kesenjangan dalam keterampilan digital dan sosial juga harus dipertimbangkan. Beberapa siswa memiliki tingkat literasi digital yang rendah karena faktor sosial seperti kurangnya akses terhadap perangkat lunak, kurangnya dukungan lingkungan, dan ketidakmampuan mengakses sumber daya pendukung. Kesenjangan ini dapat menciptakan perpecahan di kalangan siswa dan menghambat kemungkinan pengembangan keterampilan digital yang adil.

1.3 Solusi Permasalahan

Siswa SD seringkali belum sepenuhnya memahami konsep literasi digital dan tidak mengetahui cara memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajarannya. Kurangnya pemahaman ini dapat menghambat pengembangan keterampilan yang diperlukan untuk

menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft Word dan Paint secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkrit untuk meningkatkan pemahaman anak dan membangun landasan yang kokoh dalam menggunakan teknologi ini untuk tujuan pendidikan.

Terdapat kesenjangan akses dan penggunaan teknologi pada siswa sekolah dasar. Siswa dari latar belakang berpenghasilan rendah atau daerah dengan infrastruktur terbatas mungkin memiliki akses terbatas terhadap perangkat lunak seperti Microsoft Word dan Paint. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam pengembangan keterampilan digital. Beberapa siswa mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk meningkatkan keterampilan digital mereka dibandingkan siswa lain yang memiliki lebih banyak akses.

Memperkenalkan teknologi ke dalam kurikulum dapat menimbulkan tantangan dalam integrasi yang efektif. Guru dan institusi pendidikan dapat menghadapi hambatan ketika mengembangkan program pembelajaran yang dapat secara efektif mengintegrasikan penggunaan Microsoft Word dan Paint. Dukungan kuat dari sektor pendidikan diperlukan untuk menggunakan teknologi ini sebagai alat yang tidak hanya melengkapi, namun juga dapat berhasil diintegrasikan ke dalam metode pengajaran yang ada.

Supaya mereka dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan sehari-hari dan pembelajaran, penulis memberikan pelatihan dasar Microsoft Word dan Paint kepada siswa sekolah dasar. Pelatihan ini bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa tentang penggunaan Microsoft Word untuk penulisan dan penyajian teks, sementara Paint digunakan untuk mengembangkan keterampilan seni dan dasar desain grafis. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat meraih pengalaman positif dalam menggunakan teknologi, meningkatkan keterampilan literasi digital mereka, dan memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan akhir dari pengabdian ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa-siswa sekolah dasar tentang pengoperasian Microsoft Word dan Paint agar mereka dapat mengoperasikan teknologi. Dengan mendalami penggunaan Microsoft Word, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan menulis dan presentasi digital, memperkuat literasi digital mereka, serta meningkatkan kreativitas dalam menyajikan ide dan informasi.

Selain itu, melalui pelatihan Paint, bertujuan membekali siswa dengan keterampilan dasar desain grafis dan seni. Dengan memahami cara menggunakan alat-alat dasar dalam Paint, siswa diharapkan dapat mengeluarkan potensi kreatif mereka dalam kegiatan melukis dan menggambar secara digital. Tujuan akhirnya adalah memberikan pondasi bagi siswa dalam memanfaatkan perangkat lunak, sehingga mereka dapat meraih kesuksesan dalam pembelajaran dan menghadapi tuntutan teknologi di era digital ini.

BAB II

METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Menurut Linda Santiari, 1 JUNI 2018 tentang Pelatihan Microsoft Word pada SDN 1 Gulingan. Memperoleh hasil evaluasi saat pengabdian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilakukan memiliki tingkat efektivitas yang tinggi berkisar 75%-97,5%. Konteks tingkat efektivitas yang tinggi adalah didasarkan pada keberhasilan peserta pelatihan mampu menyelesaikan setiap soal yang diberikan pada setiap pelatihan mulai dari bentuk teks, font, pembuatan tabel, dan penyimpanan data.

Menurut Syifa Nurul Haq, 1 Februari 2022 dalam Pelatihan Penggunaan Microsoft Word dalam Membuat Media Pembelajaran. Diperoleh hasil dari para peserta terlihat sangat antusias, dibuktikan dengan para peserta aktif dalam bertanya maupun diskusi mengenai materi dengan pemateri. Setelah kegiatan juga didapatkan bahwa 74% yang sudah mampu untuk mengaplikasikan penggunaan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Penyuluhan ini sangat berguna dan bermanfaat dilakukan bagi guru untuk mengembangkan proses pembelajaran meskipun dilakukan dengan jarak jauh.

Menurut Selviyani, 1 Desember 2022 Menggambar dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint untuk meningkatkan kreativitas anak-anak. Dapat peningkatan pemahaman peserta tentang dasar pengoperasian komputer dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi fundamental komputer, diantaranya adalah penggunaan aplikasi paint sebagai alat untuk membuat gambar.

Menurut Gede Beny Indrawan, 1 Januari 2022 pelatihan dasar penggunaan aplikasi microsoft office dan paint di sekolah dasar negeri 1 umeanya. Hasil kegiatan ini adalah peningkatan pemahaman siswa tentang dasar pengoperasian komputer dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi fundamental komputer, diantaranya

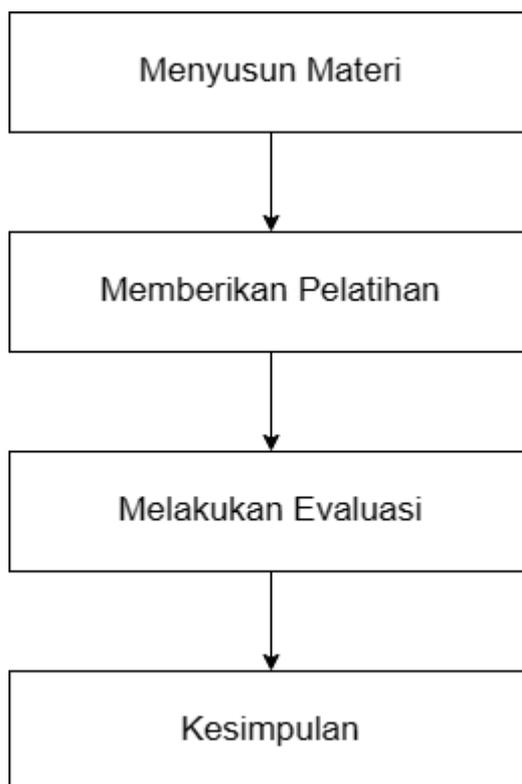
adalah penggunaan aplikasi Microsoft Office Power Point untuk membuat media interaktif dan penggunaan Microsoft Office Word untuk pembuatan dokumen.

Menurut Dwi Putra Espy Bendanu, 2 November 2022, . Setelah pelatihan dilakukan terdapat 90% siswa/i dapat memahami dan mempraktikkannya, karena metode yang kita pakai dengan cara memandu para siswa/i untuk mempraktikkan materi apa yang kita sampaikan. Pelatihan ini sangat berguna bagi para siswa/i Sekolah Dasar untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang Aplikasi Microsoft Office.

Secara keseluruhan, pelatihan-pelatihan tersebut memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Microsoft Office dan Paint, serta memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran dan pengembangan kreativitas.

2.2 Kerangka Kerja

Setiap penyusunan kerangka kerja pada pengabdian ini dapat dilihat atau terdapat pada gambar 2.1 .



Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja

Dalam menyusun materi untuk Microsoft Word dan Paint bagi siswa sekolah dasar, penulis akan membagi kerangka kerja menjadi dua pokok bahasan utama. Pertama, dalam penggunaan Microsoft Word, materi akan dimulai dengan memahami siswa mengenai dasar-dasar menulis, seperti pembuatan teks, pengaturan format, dan penyisipan gambar. Kedua, pada materi Paint, fokus akan ditempatkan pada pengenalan alat-alat dasar untuk menggambar dan mewarnai, serta bagaimana mengaplikasikan kreativitas mereka menggunakan perangkat lunak ini. Pendekatan interaktif dan menyenangkan akan

menjadi kunci, sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, untuk memastikan mereka dapat dengan mudah menguasai penggunaan kedua aplikasi tersebut.

Dalam memberikan pelatihan kepada empat orang siswa berusia 7-12 tahun dengan tiga perangkat, penulis memberikan pelatihan secara langsung. Penulis dapat secara efektif berinteraksi dengan setiap siswa secara individual untuk memastikan pemahaman yang optimal, sambil memanfaatkan tiga perangkat yang tersedia. Meskipun ada dua siswa yang menggunakan satu perangkat secara bersamaan, penulis dapat menyusun sesi pelatihan dengan cara bergantian, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perhatian penuh. Penggunaan tiga perangkat juga memungkinkan penulis memberikan arahan dan umpan balik secara real-time kepada siswa, yang dapat meningkatkan interaksi langsung dan pemahaman konsep yang diajarkan. Penyesuaian pendekatan juga dapat dilakukan berdasarkan usia masing-masing siswa untuk memastikan materi pelatihan sesuai dengan tingkat pengertian mereka,

Penulis menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dengan setiap siswa, memastikan pemahaman optimal melalui penggunaan tiga perangkat yang tersedia. Pengaturan sesi pelatihan dengan bergantian untuk memperhatikan setiap siswa juga mencerminkan perhatian terhadap kebutuhan individu. Penggunaan dua siswa bersamaan pada satu perangkat menunjukkan fleksibilitas dan efisiensi, sementara penyesuaian pendekatan berdasarkan usia menambah nilai tambah dalam mengajar. Keseluruhan, pendekatan langsung, penggunaan teknologi, dan penyesuaian pendekatan menunjukkan komitmen untuk memberikan pelatihan yang efektif dan sesuai dengan karakteristik usia masing-masing siswa.

Evaluasi ini memberikan gambaran positif tentang pendekatan penulis dalam memberikan pelatihan kepada siswa berusia 7-12 tahun. Meskipun terdapat keterbatasan perangkat, penulis berusaha memberikan pelatihan semaksimal mungkin. Diharapkan,

dengan adanya pelatihan ini, siswa dapat memahami dasar-dasar pengoperasian MS Word dan Paint.

2.3 Indikator

Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran yang telah diberikan. Indikator keberhasilan mencakup kemampuan siswa dalam menggunakan Microsoft Word dan Paint, serta keterampilan mereka dalam berinteraksi. Pencapaian siswa dinilai melalui tingkat kemampuan mengikuti pembelajaran, mulai dari kurang mampu hingga sangat mampu, dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh. Evaluasi juga mencerminkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap dasar-dasar penggunaan MS Word dan Paint.

Kriteria penilaian dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu sangat mampu, mampu, dan kurang mampu. Siswa yang dikategorikan sebagai sangat mampu telah berhasil menguasai materi pembelajaran. Siswa dengan kategori mampu dapat mengikuti pembelajaran, namun masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan. Di sisi lain, siswa yang dikategorikan sebagai kurang mampu mengalami kesulitan mengikuti pembelajaran dan memerlukan bantuan tambahan. Penetapan kriteria ini memungkinkan penilaian yang lebih terperinci dan membantu pihak pengajar dalam memberikan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Pengabdian ini akan berlangsung selama dua minggu, dimulai pada tanggal 1 hingga 14 November 2023, dengan setiap sesi pelatihan berdurasi tiga jam setiap harinya. Kegiatan ini akan dilaksanakan di Desa Bulurejo dengan melibatkan satu pelatih yang memiliki pengetahuan dan keahlian di bidang yang akan diajarkan kepada empat siswa sebagai target utama. Desa Bulurejo dipilih sebagai lokasi pengabdian karena potensi dan kebutuhan pendidikan di wilayah tersebut.

Pelatihan ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam kepada siswa terkait materi yang disajikan. Dengan fokus pada interaksi antara pelatih dan siswa, diharapkan terbentuk lingkungan belajar yang kondusif. Metode pembelajaran yang interaktif dan partisipatif akan diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik.

Selama dua minggu tersebut, pelatih akan memberikan penekanan pada penguasaan konsep-konsep kunci dan aplikasi praktisnya. Siswa diharapkan dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi dunia nyata, memperkuat pemahaman mereka, dan meningkatkan keterampilan praktis. Evaluasi berkala akan dilakukan untuk memastikan pencapaian target pembelajaran, dan diharapkan bahwa setiap siswa telah mengikuti pelatihan dengan pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan dan kemampuan untuk mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.

3.2 Hasil Pengabdian

Pada gambar 3.1 . Pengajar dengan penuh dedikasi tengah memberikan arahan kepada siswa mengenai cara mengoperasikan perangkat lunak Paint. Dengan penuh perhatian, pengajar membimbing siswa melalui langkah-langkah praktis dan menjelaskan fungsi-fungsi dasar yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Mereka fokus pada aspek-aspek kunci seperti penggunaan alat gambar, pemilihan warna, dan teknik dasar dalam membuat karya seni digital. Pengajar juga dengan sabar merespon pertanyaan dan kesulitan siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung. Dengan demikian, siswa diarahkan dengan efektif untuk dapat menguasai penggunaan Paint dengan percaya diri dan kreativitas yang tinggi.



Gambar 3.1

Pada gambar 3.2 . Pengajar dengan teliti dan sabar tengah mengarahkan siswa yang menghadapi kesulitan dalam menggunakan Microsoft Word. Dengan pendekatan yang ramah, pengajar memberikan panduan langkah demi langkah untuk membantu siswa mengatasi hambatan yang mereka hadapi. Selama proses pembelajaran, pengajar memberikan penekanan pada pemahaman dasar, seperti pembuatan dan pengaturan dokumen, serta penggunaan fitur dasar dalam MS Word.

Dengan sikap empati, pengajar memberikan ruang bagi siswa untuk bertanya dan menyelesaikan setiap kesulitan yang muncul, menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan keterampilan menggunakan MS Word. Melalui bimbingan ini, diharapkan siswa dapat melewati tantangan mereka dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan aplikasi pengolah kata ini.



Gambar 3.2

Pada gambar 3.2 .Pengajar dengan antusias dan interaktif sedang memandu sesi tanya jawab bersama siswa. Dalam suasana yang penuh kolaborasi, pengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan atau menyampaikan pemahaman mereka terkait materi yang telah diajarkan. Dengan memberikan tanggapan yang jelas dan mendalam, pengajar tidak hanya membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang terbuka dan mendorong partisipasi aktif. Sesi tanya jawab ini tidak hanya menjadi wadah untuk mengklarifikasi konsep, tetapi juga membangun interaksi yang positif antara pengajar dan siswa, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam.



Gambar 3.2

Pada gambar 3.3. Pengajar dengan penuh dedikasi saat ini tengah mengadakan sesi tanya jawab bersama siswa. Dalam atmosfer yang terbuka dan mendukung, pengajar memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan, menyampaikan pemikiran, dan berbagi pengalaman terkait materi pembelajaran. Sesi tanya jawab ini tidak hanya menjadi forum untuk memahami lebih dalam konsep-konsep yang telah diajarkan, tetapi juga mendorong interaksi dua arah antara pengajar dan siswa. Dengan memberikan jawaban yang jelas dan memberikan penjelasan tambahan jika diperlukan, pengajar menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan memperkuat pemahaman siswa. Sesi tanya jawab merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang aktif dan partisipatif.



Gambar 3.3

Pada gambar 3.4 . Pengajar sedang menyelenggarakan kuis dan memberikan hadiah kepada siswa, menciptakan momen pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dalam suasana yang penuh semangat, siswa diundang untuk berpartisipasi dalam kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran. Hadiah-hadiah tersebut memberikan motivasi tambahan bagi siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan merangsang minat mereka dalam proses pembelajaran. Inisiatif seperti ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menciptakan suasana kelas yang positif dan mendukung. Melalui penggunaan kuis dan hadiah, pengajar berhasil menciptakan dinamika pembelajaran yang menarik dan merangsang keingintahuan siswa.



Gambar 3.4

Dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, dibuat sebuah tabel indikator yang mencerminkan penilaian nilai siswa dengan kategori mampu, cukup mampu, dan tidak mampu. Tabel ini berfungsi sebagai alat evaluasi yang jelas dan transparan, memberikan gambaran komprehensif tentang pencapaian setiap siswa. Setiap indikator di dalam tabel dirancang untuk memberikan gambaran yang akurat tentang pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan adanya kategori-

kategori tersebut, pengajar dapat memberikan umpan balik yang spesifik kepada siswa, membantu mereka untuk mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dan memperjelas pencapaian positif yang telah mereka capai. Tabel indikator ini menjadi pedoman yang bermanfaat dalam mengarahkan upaya pembelajaran menuju pemahaman dan pencapaian yang lebih baik.

Dari tabel 1 berikut menunjukkan nilai siswa dengan indikator mampu, cukup mampu, dan tidak mampu.

Nama	Mampu	Cukup Mampu	Kurang Mampu
Aldo		V	
Rizal		V	
Keylan	V		
Rara		V	

Tabel 1

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan diskusi mengenai kegiatan PMKM yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama pembelajaran dan pelatihan ini adalah memberikan pengetahuan baru kepada siswa yang sebelumnya belum pernah diberikan oleh pendidik di sekolah tersebut. Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi sebagai pendukung untuk mata pelajaran TIK, baik dari segi teori maupun praktikum.

4.2 Saran

Dengan perkembangan teknologi yang pesat ini seharusnya siswa sudah diberi pembekalan tentang wawasan teknologi. Dan peran keluarga harus dilibatkan untuk pengawasan teknologi yang dipelajari oleh siswa. Selain itu diharapkan dengan pembekalan pengetahuan teknologi untuk siswa maka akan memDari hasil pembelajaran tersebut, terlihat bahwa banyak siswa yang berhasil memahami dan menerima materi yang disampaikan. Namun, di sisi lain, terdapat siswa-siswi yang menghadapi kendala dalam memahami materi, mungkin disebabkan oleh rasa malu untuk bertanya selama proses pengajaran. Dari catatan yang terdokumentasi, sebanyak 1 siswa mampu memahami dengan baik materi yang diberikan, sedangkan 3 siswa cukup mampu dengan baik materi yang diberikan. permudah siswa untuk mencari pengetahuan baru melalui media teknologi seperti internet.

DAFTAR PUSTAKA

- Bendanu, D. P., Kosasih, A., Audina, M., Dewi, A. N., Kurnia, A., Utomo, U. P., . . . Febrian, M. A. (2022).
SOSIALISASI DAN PELATIHAN PERANGKAT LUNAK MICROSOFTOFFICE DI LINGKUNGAN
SEKOLAH DESA CURUG.
- Indrawan, G. B., Mulya Sari, G. A., Putri, K. U., Putri, D. P., & Dewi, L. E. (2022). PELATIHAN DASAR
PENGUNAAN APLIKASI MICROSOFT .
- Ni Putu Linda Santiari, L. N., & Rahayuda, S. I. (2018). PELATIHAN MS. WORD PADA SDN 1 GULINGAN
Training of MS. Word at SDN 1 Gulingan .
- Nurul Haq, A. F., & Asmar, K. (2022). Pelatihan Penggunaan Microsoft Word dalam Membuat Media
Pembelajaran.
- Selviyani, Lingga Wijaya, H. O., Elmayati, Sari, W. M., Karman, J., & Aprisusanti, R. P. (2022). Menggambar
dan Mewarnai Menggunakan Microsoft Paint untuk meningkatkan kreativitas anak-anak.