

## Pelatihan Media Internet dan Powerpoint bagi Anak-anak dan Warga Menuju Kampung Cerdas

Nurul Hikmah <sup>1\*</sup>, Eka Selvi Handayanis <sup>2</sup> I Wayan Edi Arsawan <sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> FKIP, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia

<sup>3</sup> Administrasi Niaga, Politeknik Negeri Bali, Indonesia

\*Corresponding Author: [nuruluwgm@gmail.com](mailto:nuruluwgm@gmail.com)

**Abstrak:** Kebutuhan orang pada era milenial saat ini dalam memanfaatkan fasilitas internet mudah didapatkan dengan jaringan yang cukup luas. Penggunaan internet dari berbagai tingkatan baik anak prasekolah, anak sekolah maupun orang tua juga menggunakan fasilitas tersebut. Tujuan kegiatan ini adalah mewujudkan kampung cerdas melalui pelatihan bagi anak-anak dan warga di kampung untuk menggunakan media internet dan *powerpoint*, mampu memanfaatkan sarana internet untuk memperoleh informasi maupun *Powerpoint* dalam menyampaikan materi; mengembangkan IPTEK; dan membangun model kerjasama. Hasil pengamatan terlihat anak-anak dan warga di kampung mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Pelatihan Internet dan *Microsoft Powerpoint* ini dilaksanakan selama satu semester, sekitar 30 orang (anak prasekolah, sekolah dan orang tua) yang mengikuti pelatihan tersebut. Peserta yang mengikuti program pelatihan mempunyai disiplin ilmu yang berbeda. Selama pelatihan, peserta sudah berhasil mempraktikkan materi internet, mengimplementasikan *powerpoint* dengan membuat tulisan, membuat rancangan tampilan, mengatur animasi tampilan sesuai dengan potensi/ kebutuhan.

**Kata kunci:** media, internet, *powerpoint*, teknologi

**Abstract:** The needs of people in the current millennial era in utilizing internet facilities are easily available with a fairly extensive network. Internet use from various levels, both preschool children, school children and parents also use these facilities. The purpose of this activity is to create a smart village through training for children and residents in the village to use internet and *Powerpoint* media, to be able to use internet facilities to obtain information and *powerpoints* in delivering materials; developing science and technology; and build a model of cooperation. The observations showed that the children and residents in the village attended the training with great enthusiasm. This Internet and *Microsoft Powerpoint* training was held for one semester, around 30 people (preschoolers, schools and parents) attended the training. Participants who take part in training programs have different disciplines. During the training, participants have successfully practiced internet material, implemented *powerpoints* by writing, made display designs, adjusted display animations according to their potential / needs.

**Keywords:** media, internet, *powerpoint*, technology

**Informasi Artikel:** Pengajuan 20 Februari 2021 | Revisi 23 Maret 2021 | Diterima 1 Mei 2021

**How to Cite:** Hikmah, N., Handayanis, E. S., & Arsawan, I W. E. (2021). Pelatihan Media Internet dan Powerpoint bagi Anak-anak dan Warga Menuju Kampung Cerdas. *Bhakti Persada*, 7(1), 59–65.

### Pendahuluan

Zaman sekarang ini manusia harus bisa memanfaatkan kemajuan dan kecanggihan teknologi terutama teknologi informasi. Ilmu pengetahuan diperoleh tidak hanya dari buku, tetapi juga dari internet, yang dijadikan sebagai sum-ber belajar. Penguasaan dan pengetahuan terhadap teknologi informasi akan mempermudah warga dalam mencari sumber belajar. Dalam kehidupan manusia di era global saat ini, manusia akan selalu berhubungan dengan teknologi. Internet sebagai media untuk memperoleh informasi yang baik bisa digunakan warga dalam mencari kebutuhan in-formasi sesuai kebutuhan, untuk meningkatkan pengetahuan. Informasi dan telekomunikasi telah memiliki peran yang sangat penting dan nyata. Warga harus bisa menguasai teknologi dan informasi, agar tidak gaptek (gagap teknologi). Sistem pendidikan yang selama ini diterapkan dirasakan belum mampu menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang bisa bersaing, dan kurang mendukung tuntutan dunia usaha dan industri akan kebutuhan dunia kerja. Maka dibutuhkan suatu program pendidikan sebagai usaha dikembangkannya pendidikan sesuai dengan perkembangan teknologi yang berkembang saat ini (Rahmi & Syarifuddin, 2021). Menurut Kartodikromo (2017) pelatihan adalah proses pembelajaran yang melibatkan perolehan keahlian, konsep, peraturan,

atau sikap untuk meningkatkan kinerja pegawai. Sedangkan menurut Elfrianto (2016) pelatihan adalah suatu perbaikan kinerja dan meningkatkan motivasi kerja para pegawai yang dibebankan kepadanya, sehingga pegawai ada kemajuan dalam hal pengetahuan, keterampilan dan keahliannya sesuai dengan bidang pekerjaannya. Kemudian menurut Khurotin & Afrianty (2018) Pelatihan mempunyai tujuan utama untuk meningkatkan kinerja maupun produktivitas setiap pegawai pada setiap tingkat divisi dalam organisasi.

Menurut Rohmah (2018) program pelatihan memiliki tiga tahap aktivitas yang meliputi: penilaian kebutuhan pelatihan, pengembangan program pelatihan, dan evaluasi program pelatihan. Wati (2016) media dapat diartikan alat bantu yang difungsikan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Miftah (2018) media dalam arti sempit yaitu komponen bahan dan alat dalam sistem belajar mengajar, sedangkan dalam arti luas media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tujuan media adalah untuk menyampaikan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran yang merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Ramli (2018) media merupakan bentuk komunikasi yang tercetak ataupun audio visual dan peralatannya. Media bisa dimanipulasi sehingga bisa dilihat, didengar, dan dibaca. Bisa dipahami bahwa media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran dan guru yang mempergunakannya untuk membelajarkan anak didik agar tujuan pengajaran bisa tercapai. Kemudian Indriyani (2019) media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting agar tujuan pembelajaran tercapai. Adanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Febrianto & Saputra. 2021). Menurut (Mustikawati, 2019) media yaitu segala sesuatu yang berupa alat atau benda untuk digunakan sebagai penyalur pesan atau informasi kepada siswa supaya bisa mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Tafanao (2018) peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting diimplementasikan oleh para guru saat ini, sebab peranan media pembelajaran bisa difungsikan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima dan dengan media pembelajaran bisa membantu siswa untuk menjelaskan sesuatu yang disampaikan oleh guru (Febrianto & Saputra. 2021). Umar (2014) penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan. Hal ini bisa dipahami mengingat proses belajar yang dilakukan oleh siswa tertuju pada bermacam kegiatan menambah ilmu dan wawasan untuk bekal hidup. Kemudian Faradila & Aimah (2018) media pembelajaran sangat penting untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar di kelas, sehingga bisa mewujudkan proses belajar mengajar yang baik dan memiliki dampak positif pada hasil belajar. Proses belajar mengajar yang baik bisa didukung dengan menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang minat belajar siswa.

Wati (2016) internet merupakan jendela ilmu, di dunia pendidikan internet membantu konsep pembelajaran sehingga bisa difungsikan untuk media pembelajaran dalam proses belajar pemanfaatan internet bisa mengakses secara *online* dari berbagai perpustakaan, *database*, peristiwa sejarah, biografi dan sebagainya (Haryadi & Al Kansaa, 2021). Tinambunan (2016) layanan internet menjadi salah satu solusi dalam mengadakan dan menyediakan informasi tanpa khawatir ketinggalan informasi. Keunggulan *MS. Powerpoint* yaitu mudah memasukkan teks dan gambar, dapat menambahkan animasi, file video dan audio, serta memiliki berbagai desain tampilan (Adhisti, 2018).

Namun ada beberapa kendala hanya sebagian anak dan warga di kampung bisa menggunakan internet dan *Powerpoint*, sedangkan anak lainnya belum bisa menggunakan internet dan *Powerpoint*. Perlu ditempuh upaya dalam memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Materi selanjutnya yaitu mengenalkan internet dan aplikasi yang berkaitan dengan internet contohnya *email*, *browsing*, *download* dan *searching*. Dengan pembelajaran internet dan *Microsoft Office Powerpoint* diharapkan pengetahuan masyarakat akan berkembang. Selain itu masyarakat akan terbiasa menggunakan perangkat komputer tersebut, sehingga tidak ada lagi istilah masyarakat gaptek (gagap teknologi).

Dengan pelatihan ini diharapkan dapat mewujudkan kampung cerdas bagi anak-anak dan warga agar mampu menggunakan internet dan *Powerpoint* untuk mengembangkan kognitif dan menggunakan internet untuk sarana komunikasi dan *Powerpoint* untuk media presentasi. Banyak manfaat internet yang dapat kita peroleh baik data atau informasi untuk membantu tugas sekolah atau pekerjaan, bisnis menjual pakaian, membaca berita nasional maupun manca negara, mencari lowongan pekerjaan ataupun beasiswa, termasuk sumber berbagai ilmu. Sedangkan media *Powerpoint* sebagai media pembelajaran atau perantara dalam hal menyampaikan materi atau informasi. Selanjutnya (Rohendi, 2016) menjelaskan bahwa media *Powerpoint* adalah media pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah maupun perkuliahan.

## Metode

Peserta pelatihan yang mengikuti kegiatan sekitar 30 orang, terdiri dari anak-anak dan warga baik laki-laki maupun perempuan. Warga sekitar RT 07 dan 08 seluruh lapisan dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Kampung

yang akan dijadikan kampung cerdas adalah RT.07 dan RT.08 Kelurahan Sempaja Selatan, Kecamatan Samarinda Utara, pelatihan dilaksanakan selama satu semester.

Pelatihan media internet dan *Powerpoint* pada anak-anak dan warga menjadikan kampung cerdas teknologi bebas gaptek (gagap teknologi) dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan praktik. Metode ceramah dilaksanakan dengan memberikan penjelasan cara *browsing*, *searching*, *downloading*, dan *e-mail*. Metode kedua dengan diskusi dan tanya jawab dilaksanakan dengan memberikan waktu bila ada pertanyaan atau tanggapan dari peserta. Metode ketiga dengan praktik langsung di depan laptop sesuai yang telah dijelaskan sebelumnya, sambil mengobservasi perkembangan praktik tersebut.

Metode yang digunakan tidak sama karena melihat usia dari peserta, dimana jika usia anak-anak prasekolah diajarkan dan dikenalkan huruf kepada peserta. Jika peserta anak usia sekolah antara SD-SMP-SMA maka disesuaikan dengan kebutuhannya sesuai tingkat jenjang pendidikannya, contohnya peserta anak SD maka lebih mengenalkan cara mengetik sesuai dengan program *browsing* dan *searching*. Sementara untuk peserta tingkat SMP dan SMA maka diajarkan dan diperkenalkan sesuai kebutuhan, mengingat tingkat SMP dan SMA lebih dominan sudah mengenal serta mengoperasikan laptop/komputer sehingga lebih kepada pembuatan *Powerpoint*, *downloading* dan pembuatan *e-mail*. Berbeda untuk tingkat orang tua di mana peserta ada yang penjual dagangan keliling, ibu rumah tangga, tukang bangunan, penjaga sekolah, petani, serta ada beberapa warga yang bekerja di instansi swasta serta pegawai negeri sipil. Jika dilihat dari profesinya masing-masing sangat berbeda juga dilihat dari tingkat kebutuhannya. Maka tim pengabdian di kampung cerdas memberikan informasi, memperkenalkan, mengaplikasikan kepada seluruh warga tentang mengoperasikan laptop/ komputer sesuai dengan keinginan.

Proses pelatihan dilaksanakan dengan panduan modul yang berisi materi pokok. Untuk mengetahui tingkat tercapainya tujuan pelatihan dilaksanakan dengan evaluasi. Modul yang dibagikan setiap peserta sesuai dengan tingkatan pendidikannya. Peserta pra sekolah disesuaikan dengan pendidikan ditingkat PAUD seperti pengenalan huruf, gambar serta hal menarik yang membuat mereka tertarik untuk belajar bersama sesuai dengan kelompok belajarnya. Peserta tingkat SD diberikan modul sesuai dengan tingkat kelas di mana kelas bawah untuk peserta kelas 1-3 SD, sementara untuk kelas tinggi itu untuk peserta kelas 4-6 SD. Peserta tingkat pendidikan SMP-SMA modulnya disesuaikan dengan tingkat kebutuhannya. Sementara peserta orang tua, modulnya juga diberikan sama dengan tingkat SD-SMP-SMA.

Evaluasi yang dilaksanakan bersamaan dengan proses pelatihan, berarti setiap peserta yang ikut pelatihan dipantau, yang langsung dibimbing jika mengalami kesulitan. Dalam proses bimbingan peserta mengalami kesulitan pemahaman dalam mengaplikasikan berbeda-beda sehingga dalam proses tersebut lebih intens membimbing per orang walaupun pada kenyataannya dibuat per kelompok sesuai dengan tingkatannya. Pada proses pelatihan peserta diberi penjelasan awal, selanjutnya dibimbing dalam mengerjakan setiap perintah yang ada dimodul. Setiap langkah tersebut dinilai dengan lembar penilaian, jika ada bagian yang belum dimengerti oleh peserta, pembimbing wajib menjelaskan ulang sehingga peserta dapat menggunakan media internet dan *Powerpoint*.

Hasil yang telah dikerjakan oleh peserta dicetak sehingga para peserta dapat melihat hasil yang telah dikerjakan sesuai dengan instruksi yang terdapat di dalam modul. Setelah peserta melihat hasil penilaian, masukan serta saran agar kiranya para peserta dapat mengulangi pada sesi pertemuan berikutnya dan ini terus menerus diulangi sampai dengan *deadline* waktu yang telah disepakati bersama. Dengan demikian warga kampung cerdas dapat lebih terampil dalam pengoperasian teknologi canggih terutama laptop/ komputer sesuai dengan kebutuhannya. Tidak hanya media laptop saja, tetapi juga memberikan informasi mengenai penggunaan *smartphone* yang misalnya pembuatan *e-mail* karena kita ketahui fungsi serta kegunaannya sangat penting pada masa sekarang. Dalam setiap kegiatan selalu mengadakan evaluasi agar warga lebih terampil dalam mengimplimentasikan teknologi canggih secara mandiri. Tujuan lain evaluasi yang dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman serta tingkat keberhasilan dalam kegiatan pelatihan media internet dan *Powerpoint* serta teknologi canggih para peserta warga kampung cerdas. Kemudian mengulang kembali pelatihan sesuai dengan instruksi modul yang telah dipersiapkan.

## Hasil dan Pembahasan

Ada banyak berbagai media komunikasi dan informasi di dunia salah satunya yaitu internet dan media pembelajaran salah satunya yaitu *Powerpoint*. Internet adalah sebuah jaringan komunikasi dan informasi global. Kemudian (Sasmita, 2020) juga menjelaskan bahwa internet yaitu sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam mengembangkan profesinya, karena dengan internet guru bisa meningkatkan pengetahuan, berbagi informasi diantar rekan sejawat, bekerjasama dengan pengajar di luar negeri dan bisa saling komunikasi.

Banyak manfaat internet yang dapat kita peroleh baik data/ informasi untuk membantu tugas sekolah atau pekerjaan, bisnis menjual pakaian, membaca berita nasional maupun manca negara, mencari lowongan pekerjaan ataupun beasiswa, termasuk sumber berbagai ilmu. Sedangkan media *Powerpoint* sebagai media pembelajaran atau perantara dalam hal menyampaikan materi atau informasi. Selanjutnya (Rohendi, 2016) menjelaskan bahwa media *Powerpoint* adalah media pembelajaran yang bisa digunakan di sekolah maupun perkuliahan (Salmiah, et.al, 2021).



**Gambar 1.** Tim Pengabdi bersama Peserta yang Mengikuti Pelatihan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di RT.07 dan RT.08 Kelurahan Sempaja Selatan, Kecamatan Samarinda Utara tentang pelatihan menggunakan media internet dan *Powerpoint* pada anak-anak dan warga di Kampung Cerdas menjadikan kampung teknologi bebas gaptek (gagap teknologi). Kegiatan ini dibimbing oleh Dosen Widya Gama Mahakam Samarinda dan mahasiswa PGSD selama satu semester, yang diikuti oleh masyarakat termasuk bapak-bapak, ibu-ibu dan anak (Gambar 1). Jumlah masyarakat atau peserta yang hadir sekitar 30 orang.

Sebelum pengabdian masyarakat dilaksanakan, tim pengabdi terlebih dahulu izin kepada ketua RT untuk melaksanakan kegiatan pelatihan tersebut. Ketika sudah diizinkan oleh ketua RT, kemudian tim pengabdi membagikan brosur ke rumah-rumah warga di kampung. Awal pelaksanaan kegiatan disambut sangat baik oleh warga, terlihat dari bantuan warga dalam membantu terlaksananya pengabdian masyarakat dan juga turut hadirnya masyarakat dalam kegiatan ini. Keingintahuan masyarakat untuk belajar mengenai penggunaan media internet dan media *Powerpoint*. Antusias warga kampung sangat baik karena selama beberapa bulan tim pengabdi bersama membaur saling *sharing* dalam segala hal serta pendapat tim pengabdi dalam mencari solusi bersama untuk kemajuan pola pikir masyarakat. Inilah cerminan warga kampung cerdas yang mana tujuan utamanya menjadikan kampung lebih maju dari sebelumnya, terutama di era milenial saat ini. Generasi era milenial ini umumnya ditandai oleh peningkatan penggunaan dan keakraban dengan komunikasi, media, dan teknologi digital. Saat ini jika gagap teknologi, maka akan tertinggal dari segala sumber informasi serta pola pikir yang tertinggal dari warga yang lebih canggih dalam menggunakan teknologi terkini.



**Gambar 2.** Tim Pengabdi Membimbing Peserta tingkat SD

Tim pengabdi menginformasikan, mengajarkan dan membimbing penggunaan laptop secara cerdas dan tepat sasaran, contohnya dalam pembuatan *e-mail*, *whatsapp* via *smartphone* kepada peserta anak-anak tingkat SD (Gambar 2). Dengan tujuan menjalin silaturahmi antar teman, keluarga dan saudara baik di dalam negeri maupun di luar negeri. Dengan begitu tim pengabdi memberikan pemahaman kepada para peserta di kampung saat ini sangat penting dan begitu banyak kegunaan yang diperoleh dari kemajuan teknologi di era milenial ini.



**Gambar 3.** Anak yang sedang mengoperasikan laptop



**Gambar 4.** Warga yang sedang mengoperasikan laptop

Waktu pelaksanaan dilaksanakan selama satu semester, awal pelaksanaan dengan mengenalkan dan mengajarkan media internet kepada anak-anak dengan mengoperasikan laptop (Gambar 3) dan dilanjutkan mengajarkan media internet kepada orangtuanya anak-anak dengan mengoperasikan laptop (Gambar 4). Kemudian melatih penggunaan media *powerpoint*. Teknis kegiatan berjalan baik walaupun ada faktor penghambatnya yaitu terbatasnya waktu pelatihan dan fasilitas peralatan yang kurang. Hasil yang telah dikerjakan oleh peserta dicetak dan disimpan dalam bentuk *softfile* sehingga para peserta dapat melihat hasil yang telah dikerjakan sesuai dengan instruksi yang dilakukan oleh instruktur untuk melihat keberhasilan pekerjaan. Setelah peserta melihat hasil penilaian, masukan serta saran agar kiranya para peserta dapat mengulangi pada sesi pertemuan berikutnya dan ini terus-menerus diulangi sampai waktu yang telah disepakati bersama. Dengan demikian warga kampung dapat lebih terampil dalam menggunakan teknologi canggih terutama laptop/ komputer sesuai dengan kebutuhannya. Jika melihat anak-anak di kampung, mereka belum bisa memanfaatkan komputer atau laptop, internet dan *Powerpoint*. Menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bukan untuk mempersulit proses belajar mengajar. Bahkan pelajaran yang sulit menjadi mudah, menarik, dan menyenangkan bagi anak-anak kampung. Dengan memanfaatkan TIK, contohnya, menggunakan internet untuk membaca materi belajar secara *online* dan memperoleh informasi yang ada pada jaringan internet, sehingga anak lebih mudah paham materi pelajaran. Pembimbing pengabdian masyarakat menyakini bahwa penggunaan internet dan *Powerpoint* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang sebenarnya akan mentransformasi proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik dan membuat anak terbuka pada pengetahuan yang lebih luas lagi, tidak terpaku atau ketergantungan pada buku bacaan saja.

Peserta pelatihan menyatakan bahwa mereka memberi dorongan penuh terhadap kegiatan pengabdian masyarakat dalam penggunaan internet dan *Powerpoint* secara menyeluruh. Fungsi internet dalam pendidikan membuat anak belajar secara mandiri (Armiyati et.al, 2021). Pembimbing mengajarkan dalam hal menggunakan situs *web* pendidikan. Akhirnya, pembimbing lebih banyak sebagai fasilitator dan motivator yang mendorong anak untuk lebih kreatif dengan memanfaatkan media audiovisual. Sebelum memperkenalkan dalam menggunakan laptop kepada anak, terlebih dahulu tim mempelajari perkembangan anak, di mana pada usia 0-2 tahun anak memperoleh pemahamannya dari penginderaannya. Selanjutnya usia 2-7 tahun anak mulai belajar menggunakan bahasa, angka dan simbol-simbol tertentu. Pada usia 7-12 tahun anak mulai bisa berpikir logis, terutama yang berkaitan dengan objek yang tampak langsung olehnya.

Internet semakin berarti bagi anak-anak dan orangtua. Dari internet, diperoleh ilmu pengetahuan ataupun informasi dari situs yang dikunjungi tanpa adanya batasan jarak dan waktu. Di samping itu masih ada kegunaan lain yang diperoleh dari internet, contohnya surat menyurat, berdiskusi, mengambil dan menyimpan informasi (Asyari, 2021). Tetapi, sebagai pembimbing atau orangtua juga harus bisa mengawasi anak kita dalam hal menggunakan menggunakan internet di laptop ataupun di HP. Jangan sampai anak membuka situs porno, kekerasan, pendidikan menyimpang dan situs lainnya yang bisa merusak kepribadian anak. Mari kita ajarkan anak untuk menjadi anak yang mandiri, sabar, jujur, ikhlas, berani, bertanggung jawab, kreatif, kuat dan berbudi pekerti luhur.

Pelatihan ini terdiri dari pengenalan *browsing*, *searching*, *translating* dengan menggunakan *Google* dan pengenalan bagian-bagian laptop. Adanya pelatihan ini anak-anak, bapak-bapak dan ibu-ibu dapat melakukan pencarian informasi tentang resep membuat kue, membuat sayur dan membuat barang bekas menjadi barang serbaguna serta bercocok tanam yang benar, informasi pelajaran dengan menggunakan internet. Tugas sekolah yang tidak ada di buku bisa didapatkan melalui internet, sehingga anak-anak semakin luas pengetahuannya. Tujuan melibatkan anak-anak pelatihan ini yaitu untuk mengenalkan teknologi sejak dini agar anak-anak tidak gagap teknologi (Toding & Iqbal, 2021). Setelah pelatihan internet diharapkan anak-anak bisa mendapatkan informasi tugas-tugas sekolah melalui internet. Anak-anak juga bisa mengenal perangkat laptop yang ada dan cara menggunakannya.



**Gambar 5.** Tim Pengabdian Bersama Peserta Usai Pelatihan

Setelah pelatihan, pemateri bersama peserta melakukan foto bersama (Gambar 5). Yang menarik pada pelatihan ini, suasana yang tadinya sepi dan penuh konsentrasi berubah menjadi ramai. Anak-anak pada berteriak dan berlari memperlihatkan hasil pencarian yang didapatkan dari *Google* kepada pembimbing dan diajarkan dalam hal mengetik biodata anak, memasukkan gambar, tulisan dalam *Powerpoint* (Gambar 6). Mereka sangat senang dan semakin ramai ketika bisa memasukkan gambar binatang ikan lumba-lumba, gambar tokoh kartun seperti *Naruto*, *Upin-Ipin* dan *Marsha* dalam *Powerpoint*. Inilah bukti dari hasil pelatihan peserta berupa gambar dan tulisan (Gambar 7).



**Gambar 6.** Anak sedang mengetik biodatanya



**Gambar 7.** Hasil pelatihan berupa gambar dan tulisan dalam *Powerpoint*

Faktor pendukung dalam pelaksanaan pelatihan ini yaitu adanya dukungan dana dari LPPM Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, adanya beberapa modem dan jaringan internet dari beberapa laptop. Hal lain yang juga sangat mendukung yaitu motivasi dari ketua RT dan lebih dari 50% warga sekitar mengikuti kegiatan pelatihan ini. Namun yang menjadi sedikit hambatan yaitu jadwal pelaksanaan di kampung yang harus disesuaikan dengan jadwal kerja tim pengabdian di kantor, jadwal mahasiswa kuliah dan jadwal kerja warga kampung yang kosong.

## Simpulan

Berdasarkan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan pembahasan di atas, disimpulkan sebagai berikut: Pelatihan media internet dan *Powerpoint* ini dapat menambah pengetahuan, materi yang disampaikan mudah dimengerti oleh semua peserta, kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai yang direncanakan serta komunikasi antar para peserta dengan pemateri dapat dilakukan dengan baik.

Melalui Kegiatan pelatihan internet dan *Powerpoint* yang intensif selama enam bulan, dosen dan mahasiswa PGSD telah berhasil mewujudkan kampung cerdas di Kelurahan Sempaja Selatan, Kecamatan Samarinda Utara. Hasil pelatihan menunjukkan lebih dari 50% warga dari berbagai usia mampu menggunakan media internet dan

media *Powerpoint* serta terampil mendesain media *Powerpoint*. Keterampilan ini dapat terus diasah secara mandiri oleh warga masyarakat, karena pihak penyelenggara pelatihan telah menyediakan jaringan internet di kampung tersebut. Implikasi dari kegiatan ini adalah terjalinnya kemitraan dan kerjasama antara pihak Universitas Widya Gama Mahakam serta warga kampung. Hal ini memungkinkan warga untuk melakukan konsultasi dan diskusi dengan dosen dan mahasiswa PGSD, hal-hal yang terkait dengan penggunaan internet, meskipun masa pelatihan telah berakhir

## Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian mengucapkan Terima Kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Widya Gama Mahakam (UWGM) Samarinda yang telah memberikan bantuan dana untuk kegiatan pengabdian ini.

## Referensi

- Asyari, M. R. (2021). Sistem Informasi Arsip Surat Menyurat. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 175-184.
- Armiyati, Y., Hairida, H., & Priyadi, A. T. Penggunaan Internet Berbasis Gadget Untuk Meningkatkan Kemandirian, Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V. (2021). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(2), 1-9.
- Elfrianto. (2016). Manajemen Pelatihan Sumber Daya Manusia Dalam Meningkatkan Mutu Lulusan. *Jurnal EduTech*, 2(2), 46-58.
- Febrianto, A., & Saputra, N. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif dengan VideoScribe Bagi Guru SDN Malangrejo. *Community Empowerment*, 6(1), 24-28.
- Haryadi, R., & Al Kansaa, H. N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68-73.
- Kartodikromo, E., Tewal, B., & Trang, I. (2017). Proses Rekrutmen, Seleksi, Pelatihan Kerja Dan Pengaruhnya Pada Kinerja Karyawan Cv. Celebes Indonesia Sakti Mer 99 Mega Mas Manado. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 5(2), 363-372.
- Rahmi, A., Armiati, A., & Syarifuddin, H. (2021). Tahap Preliminary Research Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Materi Transformasi SMA/MA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 3(1), 14-18.
- Rohendi, T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media *Powerpoint* Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 32-41.
- Salmiah, S., Fatah., & Purnamawati, P. (2021). Efektifitas Penggunaan Media *Powerpoint* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Mutu Hasil Pertanian. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 2, 51-56.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tinambunan, R.F. (2016). Pemanfaatan Layanan Internet pada Perpustakaan. *Jurnal Al- Kuttub*, 3(1), 81-92.
- Toding, D. G. S., & Iqbal, S. (2021). The Influence Of E-billing and E-billing On The Compliance Of The Technology Illiterate Taxpayers Of Tana Toraja Regency: Pengaruh E-billing dan E-billing Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Gagap Teknologi di Kabupaten Tana Toraja. *JBMI (Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Informat-ika)*, 17(3), 280-297.
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131-144.
- Wati, R, E. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Surabaya: Kata Pena.