

Implementasi Project Based Learning dalam Penggunaan Aplikasi Komputer (Microsoft Word, Microsoft Excel dan Canva)

Implementation of Project Based Learning in Using Computer Applications (Microsoft Word, Microsoft Excel, and Canva)

Eka Rizki Meiwindi^{1*}, Willy Wijayanti², Rahmawaty Hasibuan³,
Abraham Horisanto⁴, Muhammad Deddy Syafrullah⁵, Nurul Hijri⁶
^{1,2,3,4,5,6} Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang, Indonesia

* Korespondensi Penulis : ermeiwindi@polsri.ac.id

Article History:

Received: Desember 15, 2024;

Revised: Desember 30, 2024;

Accepted: Januari 28, 2025;

Published: Januari 30, 2025;

Keywords: Implementation,
Computer Applications, Project
Based Learning

Abstract: The development of information technology is a challenge, so we are required to be able to adapt to improve our capabilities in the field of technology. The problem in orphanages is the lack of facilities, funds and volunteers to help improve skills. The aim of this service is to help orphanage children gain skills that can be used in the future. The training method used is lecture and direct practice. The children participating in the training welcomed this training activity happily, seen from the response when the training team carried out direct exposure and practice

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi menjadi tantangan, sehingga kita dituntut untuk dapat beradaptasi dalam meningkatkan kemampuan dalam bidang teknologi. Permasalahan yang ada di panti asuhan adalah kurangnya fasilitas, dana dan sukarelawan yang membantu meningkatkan keahlian. Tujuan pengabdian ini adalah untuk membantu anak panti asuhan mendapatkan keterampilan yang bisa digunakan dimasa yang akan datang. Metode pelatihan yang dilakukan adalah dengan metode ceramah dan praktik langsung. Anak-anak peserta pelatihan menyambut dengan bahagia kegiatan pelatihan ini, dilihat dari respon Ketika tim pelatih melakukan pemaparan dan praktik langsung

Kata Kunci: Implementasi, Aplikasi Komputer, Project Based Learning

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menjadi tantangan, dimana kita dituntut untuk dapat beradaptasi dalam meningkatkan kemampuan dibidang teknologi. Hal ini dibuktikan dengan semakin ditinggalkannya mesin ketik yang digunakan sebagai media pembuatan surat dan dokumen formal lainnya dengan penggunaan mesin komputer. Salah satu program aplikasi perkantoran yang saat ini berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan digitalisasi adalah Microsoft office (Hidayati dan Haryati, 2023). Pembuatan dokumen saat ini lebih efisien dengan memanfaatkan salah satu aplikasi yaitu Microsoft Word. Selain itu juga menggunakan Microsoft Excel yang bisa digunakan sebagai aplikasi untuk pengelolaan data yang berupa angka menjadi lebih cepat (Irmayani dan Sudirman, 2019). Implementasi penggunaan Microsoft office yaitu microsof word dan microsoft excel dalam project based learning di lembaga sosial seperti panti asuhan Hidayatullah meliputi pengenalan mengenai microsoft office dan canva dan cara pengoperasian microsoft office dan canva yang digunakan untuk menunjang pendidikan.

Pada dasarnya Microsoft Word dan Microsoft Excel dilengkapi dengan fitur-fitur lanjutan yang seyogyanya bertujuan untuk membuat pekerjaan dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Meskipun pada kenyataannya kedua aplikasi ini telah banyak dimanfaatkan, hanya sebagian kecil orang yang mengetahui serta mampu menjalankan beberapa fitur lanjutan tersebut. Dan sebaliknya, masih lebih banyak lagi orang belum mengetahui manfaat atau bagaimana cara menggunakan fitur-fitur tersebut. Saat ini pelajar dituntut untuk dapat menggunakan teknologi agar dapat beradaptasi sesuai dengan perkembangan jaman. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berdampak pada kemampuan siswa ketika masih berada pada jenjang sekolah tetapi ke depannya akan terus dapat dimanfaatkan. Akan tetapi beberapa tahun belakangan, mata Pelajaran TIK dihapuskan pada jenjang sekolah menengah pertama, sehingga banyak siswa yang masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut (Nur et al., 2022). Setiap Siswa harus mampu menguasai teknologi informasi dalam proses belajar mengajar maupun dalam persiapan materi Pelajaran (Sinulingga et al., 2018). Bekal kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi digital merupakan salah satu faktor penting untuk mengejar ketertinggalan sumberdaya manusia Indonesia saat ini (Pujiriyanto, 2009).

Panti sosial asuhan anak adalah Lembaga usaha kesejahteraan sosial pada anak terlantar dengan tugas nya melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak terlantar, memberikan pelayanan pengganti orang atau walu anak dalam memenuhi kebutuhan fisik, mental, dan sosial kepada anak asuh sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat, dan memadai untuk perkembangan kepribadian yang sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari penerus cita-cita bangsa Indonesia dan sebagai insan yang akan serta turut aktif dalam Pembangunan nasional (Irianto et al., 2021).

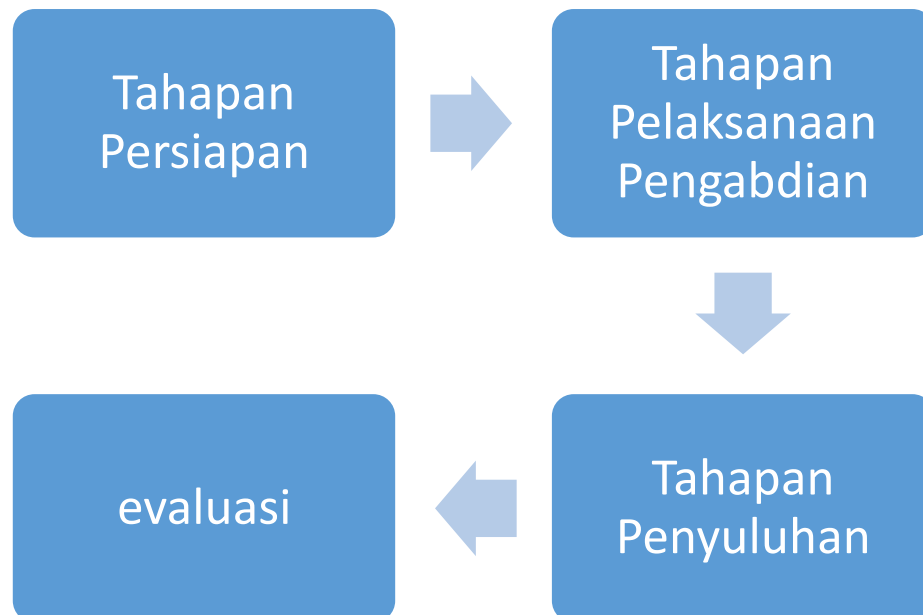
Perkembangan teknologi, khususnya dikalangan pelajar bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaat dalam menggunakan aplikasi yang mudah namun tetap bisa mempermudah siswa dan siswi dalam melakukan editing terhadap materi yang dibutuhkan. Pembekalan dilakukan karena siswa dan siswi diharapkan mampu menghadapi persaingan yang ada didunia kerja (Anwar et al, 2021). Pada awalnya, penggunaan komputer hanya terfokus pada proses pengolahan data, namun saat ini digunakan dalam bidang Pendidikan (Sari et al., 2020).

Implementasi *Project Based Learning* Mata Kuliah Aplikasi Komputer di lembaga sosial seperti Panti Asuhan Hidayatullah dapat mencakup pelatihan microsoft word dan microsoft excel dapat memperluas akses pendidikan dan pengembangan potensi individual anak-anak asuh. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah membuat anak-anak panti mempunyai motivasi yang kuat untuk menjalani hidup yang dijalani saat ini dan memberikan keterampilan yang akan digunakan untuk masa depan dan pendidikan saat ini.

2. METODE

Metode yang dilakukan dan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat berupa pengenalan dan pelatihan microsoft excel, Microsoft word dan canva ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Kegiatan ini dilakukan pada hari Jumat pada Tanggal 6 Desember 2024 yang bertempat di Panti Asuhan Hidayatullah.

Metode pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan praktik secara langsung. Kegiatan pelatihan keterampilan terhadap anak-anak panti asuhan dilakukan secara dengan ceramah, tanya jawab dan praktik yang ditunjang dengan penggunaan infocus. Pelaksanaan praktik dilakukan dengan pendampingan yang dibantu oleh mahasiswa Program Studi Teknologi Pangan.



Gambar 1. Bagan Alir tahapan pengabdian kepada Masyarakat

Tahapan kegiatan pengabdian dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu.

1. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan dilakukan dengan melakukan kunjungan awal ke panti asuhan untuk bertukar informasi antara pengelola panti asuhan dengan pelaku kegiatan pengabdian kepada Masyarakat. Tujuan dilakukannya kunjungan awal untuk menentukan waktu kegiatan, jumlah peserta, sarana dan prasarana yang dibutuhkan, kemudian menentukan tempat kegiatan yang dilakukan untuk menentukan tempat yang digunakan dalam kegiatan pemberian materi dan praktik.

Di tahap persiapan juga dilakukan penyusunan materi penyuluhan yaitu dengan menggunakan ceramah dibantu dengan Microsoft power point yang berisi materi penggunaan Microsoft word, Microsoft excel dan canva.

2. Tahap pelaksanaan pengabdian

Pada tahapan ini dilakukan dengan memberikan penjelasan dan ceramah kepada anak-anak panti asuhan mengenai pemanfaatan Microsoft office dan canva dalam dunia Pendidikan saat ini.

3. Tahapan penyuluhan

Tahapan penyuluhan dilakukan dengan beberapa metode yaitu metode ceramah, tanya jawab, simulasi dan penerapan kepada peserta pelatihan.

4. Evaluasi

Setelah itu dilakukan evaluasi kegiatan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta pelatihan.

3. HASIL

Kegiatan implementasi project base learning aplikasi komputer mengenai pengenalan Microsoft word, Microsoft excel dan canva. Permasalahan yang dimiliki oleh panti asuhan secara umum dialami hampir disemua panti asuhan lainnya yaitu kurangnya dana, fasilitas, tenaga sukarelawan yang membantu memberikan keterampilan. Target dari kegiatan ini adalah agar anak-anak memiliki kemampuan untuk membuat design brosur, editing foto dan mencetak foto dengan menggunakan canva, Microsoft word dan Microsoft excel. Pelatihan yang dilakukan di panti asuhan mendapatkan respon yang positif dari peserta pelatihan. Beberapa peserta pelatihan sudah ada yang mengenal dan menggunakan Microsoft excel dan Microsoft word, terbukti dari peserta pelatihan yang mampu mengikuti materi pelatihan dengan baik dan dapat menyerap materi yang disampaikan oleh tim pemateri.



Gambar 2. Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan

Dari kegiatan yang telah dilaksanakan, terlihat ketertarikan peserta pelatihan Ketika akan menyelesaikan tahap akhir pelatihan yaitu membuat permainan dengan menggunakan canva.

4. DISKUSI

1. Pengembangan Materi yang Lebih Mendalam

Menambahkan modul lanjutan untuk setiap aplikasi, seperti penggunaan formula kompleks pada Excel, desain kreatif pada Canva, dan fitur kolaborasi di Word.

2. Penyediaan Akses Perangkat

Menyediakan perangkat komputer atau laptop yang memadai bagi peserta yang tidak memiliki akses, guna memastikan partisipasi optimal.

3. Pelatihan Instruktur

Memberikan pelatihan kepada para fasilitator agar memiliki pemahaman yang lebih mendalam mengenai aplikasi yang diajarkan, sehingga dapat menjawab pertanyaan peserta dengan lebih efektif.

4. Pendekatan Praktikum Interaktif

Menambahkan sesi praktik langsung yang lebih panjang agar peserta lebih terlatih dalam menggunakan aplikasi.

5. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan yang dilakukan di Panti Asuhan Hidayatullah mengenai microsoft excel, Microsoft word dan canva telah dilaksanakan dan berlangsung dengan lancar. Hal ini dapat dilihat dengan antusiasme anak-anak panti dalam bertanya dan melaksanakan praktik yang telah diberikan. Anak-anak panti asuhan juga menyadari pentingnya penguasaan aplikasi komputer untuk menunjang Pendidikan yang telah ditempuh saat ini.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pengelola dan anak-anak yang tinggal di Panti Asuhan Hidayatullah dan mahasiswa Program Studi Teknologi Pangan kelas 1TP yang telah membantu terselenggaranya Pengabdian Kepada Masyarakat

DAFTAR REFERENSI

- Adiwiharja, C., Wijayanti, D., Zahra, S., Sugiarto, H., Rahmadania, M., Azahra, D. B., & Ibrahim, F. (2023). Pengembangan kegiatan belajar mengajar berbasis digital melalui program literasi dan numerasi di SDN Srimukti 1 Tambun Utara. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 1(6), 37–45.
- Ansori, Z., & Yulmaini, Y. (2019). Pelatihan pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak komputer untuk siswa-siswi SDN 1 Desa Batu Tegi Kecamatan Air Naningan. *Jurnal Publika Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 55–63.
- Anwar, A. N., Fuadi, A. L., Suwarno, J., Yunial, A. H., & Sari, W. P. (2021). Pelatihan Microsoft Office untuk meningkatkan kegiatan pembelajaran pada SMK Panti Karya 3. *Jurnal Ilmu Komputer*, 4(2), 57–63.
- Apriyanto, D., & Nugroho, H. (2022). Literasi digital dan pemberdayaan anak panti asuhan. *Jurnal Pengembangan Sosial*, 15(2), 78–95.
- Fatimah, D. D. S., Tresnawati, D., & Nugraha, A. (2019). Media pembelajaran pengenalan komponen komputer berbasis multimedia dengan pendekatan metodologi (R&D). *Jurnal Algoritma*, 16(2), 173–180.
- Hidayati, A. N., & Haryati, E. (2023). Pengaruh pemanfaatan teknologi informasi di era digital terhadap pengembangan kinerja pegawai Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Situbondo. *Soetomo Magister Ilmu Administrasi*, 409–420.
- Irianto, S. Y., Agus, I., Febriani, O. M., & Yuliawati, D. (2021). Pelatihan keterampilan komputer bagi anak-anak Panti Asuhan Rumah Yatim Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1
- Kementerian Sosial Republik Indonesia. (2020). *Pedoman pelaksanaan pengasuhan anak di panti sosial*.

- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basic Education*, 8(2), 1500–1511.
- Nur, N., Sulfayanti, S., & Irianti, A. (2022). Pelatihan Microsoft Word dan Microsoft Excel pada siswa SMK Negeri 1 Tinambung. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 4(2), 81–87.
- Rio, R., Syabawaihi, S., Sujarwo, S., Abdiansyah, A., & Firdaus, F. (2023). Pelatihan dan pendampingan aplikasi Microsoft Word bagi siswa SMP Negeri 4 Lubuklinggau. *Jurnal Social Responsibility Project Higher Education Forum*, 4(2), 101–107.
- Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 69–73.
- Sinulingga, N. A. B., Manahan, O., & Panggabean, E. (2018). PKM: Pelatihan tentang Ms. Word & Excel kepada Panti Asuhan Yayasan Adonai Cinta Anak Nusantara (YACAN) Namorambe. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 1(1), 7–13.
- Sriyanto, B. (2021). Meningkatkan keterampilan 4C dengan literasi digital di SMP Negeri 1 Sidoharjo. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(1), 125–142.
- Suherman, & Sutarti. (2023). Pelatihan pengenalan komputer dan operasi dasar Microsoft Word bagi siswa SDN Pasir Buah Desa Tamiang. *Dasabhakti*, 2(2), 18–24.
- Suryati, K., Suardiati Putri, N. W., & Krisna, E. D. (2024). Pelatihan Microsoft Excel dalam pembelajaran matematika. *Widyabhakti: Jurnal Ilmiah Populer*, 2(2), 40–48.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).
- Wahyuni, E. E., Sudarti, Wuryaningrum, R., & Wicaksono, I. (2024). Implementasi aplikasi asisten belajar (Si Bela) untuk meningkatkan kemampuan literasi digital peserta didik. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 7(1), 21–35.
- Wulandari, D., Khusaini, K., & Syamiya, E. N. (2022). Literasi digital sebagai faktor penentu prestasi akademik. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 350–360.
- Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Jurnal English Education*, 7(2), 169–176.