*To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat*
*Juni 2024, Vol.7, No.2, hal, 384-397*
*ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340*
*http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega*

# Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Guru SD Melalui Pelatihan *Convert Powerpoint* Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android

**Ani Nur Aeni [1*], Nurdinah Hanifah [1], Dadan Djuanda [1], Maulana [1], Tiara Erlina [1], Diana Puspita Dewi [1], Fakhri Luqman Hadi [1], Safitri Ramadhani [1]**

[1] *Universitas Pendidikan Indonesia*
*Jalan Mayor Abdu rahman No. 211 Kotakaler, Sumedang Utara, Sumedang, Jawa Barat 45322*

**Correspondent Email: aninuraeni@upi.edu*

Article History:
Received: 10-03-2024; Received in Revised: 13-04-2024; Accepted: 10-05-2024
**DOI: http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v7i2.2656**

**Abstrak**

Pembelajaran di Abad 21 menuntut para guru menguasai kerampilan abad 21, salah satunya adalah keterampilan *creative thinking*. Keterampilan berfikir kreatif ini sangat penting guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, salah satunya dalam membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan berbasis digital. Keterampilan ini diperoleh guru melalui kegiatan pelatihan. Metode dalam pengabdian ini adalah pelatihan kepada 15 guru SD yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2023 di SDN Sukamaju Sumedang Utara Jawa Barat. Hasil yang diperoleh adalah 1) guru-guru dapat memahami perangkat, program komputer, dan aplikasi yang dibutuhkan untuk membuat media *powerpoint* menjadi aplikasi Android. 2) guru-guru dapat mengikuti langkah-langkah untuk *convert powerpoint* menjadi aplikasi Android dengan aplikasi utama yang dibutuhkan adalah aplikasi web2apk dan menu *ispring Suite* yang sudah terintegrasi pada *microsoft powerpoint.* Perubahan yang terjadi setelah megikuti pelatihan ini adalah guru-guru dapat membuat media pembelajaran berupa *powerpoint* yang diubah menjadi aplikasi Android. Aplikasi ini mendukung ketika diakses oleh siswa melalui gawai Android.

Kata Kunci: Aplikasi Android; Aplikasi BETA; *Powerpoint.*

***Abstract***

*Learning in the 21st Century requires teachers to master 21st century skills, one of which is creative thinking skills. These creative thinking skills are very important for teachers in carrying out learning innovations, one of which is creating more creative and digital-based learning media. These skills are obtained by teachers through training activities. The method for this service is training for 15 elementary school teachers which was carried out on July 22 2023 at SDN Sukamaju, North Sumedang, West Java. The results obtained are 1) teachers can understand the devices, computer programs and applications needed to make PowerPoint media into an Android application. 2) Teachers can follow the steps to convert PowerPoint into an Android application with the main applications needed being the Web2APK application and the Ispring Suite menu which is integrated into Microsoft PowerPoint. The change that occurred after participating in this training was that teachers were able to create learning media in the form of PowerPoint which was converted into an Android application. This application supports when accessed by students via Android devices.*

*Key Word: Android apps; BETA apps; Powerpoint.*

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

# 1. Pendahuluan

Karakteristik abad 21 adalah perkembangan teknologi yang begitu pesat. Teknologi menjadi bagian penting dari kehidupan manusia yang tidak dapat dipisahkan dari kebutuhan sehari-hari. Bantuan teknologi dapat memudahkan manusia dalam mengumpulkan informasi yang cukup kompleks dan mengaksesnya kembali kapan pun hanya menggunakan satu perangkat elektronik seperti gawai (Fujianti *et al*., 2024). Perkembangan teknologi ini membawa pengaruh positif pada berbagai bidang termasuk pada bidang pendidikan (Maritsa *et al*., 2021).

Pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan semakin terasa ketika masa pandemic covid 19 yang menyebabkan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Pembelajaran daring pada masa pandemic Covid 19 memanfaatkan teknologi jaringan internet dan berbagai *platform* pembelajaran daring. Di Abad 21 pembelajaran harus didesain sekreatif dan seinovatif mungkin. Pembelajaran di abad 21 membekali siswa dengan 4 keterampilan, yaitu keterampilan berfikir kritis dan pemecahan masalah, keterampilan berfikir kreatif, keterampilan berkomunkasi dan keterampilan kolaborasi (Septikasari *et al*., 2018). Pembelajaran di abad 21 diarahkan pada pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat digital. Guru mendesain pembelajaran menjadi *student centre*. Siswa menjadi pusat dalam pembelajaran, sehingga aktivitas siswa lebih dominan daripada guru. Siswa mampu mengekplor berbagai pengetahun melalui dunia digital yang memerlukan pemikiran yang kritis, dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi, kolaborasi dan komunikasi antar sesama teman ataupun pihak lain sangat ditekankan, ini menjadi ciri dari pembelajaran di abad 21, oleh karena itu pembelajaran di abad 21 ini menuntut para guru untuk menguasai keterampilan abad 21 yang sering disebut dengan 4C *(creativity, critical thinking, collaboration, dan communication).*

Penguasaan keterampilan abad 21 bagi para guru menjadi sebuah keharusan, karena guru sebagai ujung tombak dalam pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman, pembelajaran harus didesain sesuai dengan kebutuhan siswa pada zamannya. Salah satu tuntutan pembelajaran di abad 21 ini adalah penggunaan teknologi dalam pembelajaran, baik dalam pengemasan bahan ajar, platform pembelajaran, metode pembelajaran ataupun media pembelajaran. Untuk memenuhi kebutuhan guru dalam pembelajaran abad 21 ini, Aeni *et al*., (2022) telah melakukan sebuah inovasi dalam pembelajaran dengan membuat media pembelajaran digital yang diberi nama BETA.

Media pembelajaran BETA ini merupakan media aplikasi Android berbasis *powerpoint* yang berisi konten mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) bagi siswa Sekolah Dasar di kelas rendah. Nama BETA diambil dari kepanjangan Belajar melalui Peta, karena di dalam aplikasi ini siswa diarahkan melalui peta menuju lokasi tertentu dan ketika di lokasi tersebut ada petunjuk serta arahan untuk membacakan doa-doa sesuai dengan lokasi tersebut. Media ini telah teruji kelayakannya dan telah terdaftar di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

(DJKI) sebagai karya yang telah mendapatkan Hak Kekayaan Intelektual. Media dasar dari aplikasi BETA ini menggunakan *microsoft powerpoint* yang kemudian d*iconvert* menjadi aplikasi Android menggunakan *iSpring Suite* yang terintegrasi pada *software powerpoint* dan ditunjang dengan Aplikasi Web2apk.

Prinsip dan langkah-langkah pembuatan aplikasi BETA ini sangat perlu untuk disebarluaskan kepada para guru mengingat 1) aplikasi BETA sudah teruji kelayakannya, 2) para guru memerlukan upaya untuk meningkatkan keterampilan abad 21, 3) para guru memerlukan wahana untuk mengembangkan kemampuan IT, 4) para guru dituntut kreatif dan inovatif dalam merancang pembelajaran dengan membuat media pembelajaran yang inovatif, 5) *software powerpoint* sudah banyak digunakan untuk moment presentasi maupun penyajian bahan tayang, dan 6) *powerpoint* sudah tidak asing di kalangan guru sebagai media dalam pembuatan media pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berupa pelatihan para guru SD dalam pembuatan media pembelajaran dari *powerpoint* yang diubah menjadi aplikasi Android. Adapun masalah-masalah yang dipecahkan dalam pengabdian ini adalah 1) bagaimana melatih guru-guru SD dalam membuat aplikasi melalui *powerpoint?* 2) bagaimana melatih guru-guru SD dalam melakukan *convert powerpoint* menjadi media pembelajaran aplikasi Android?

## 2.Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah pelatihan, yaitu pelatikan melakukan *convert powerpoint* menjadi media pembelajaran aplikasi Android yang dipandu oleh 4 orang instruktur. Pengabdian ini dilaksanakan selama 32 JP pada tanggal 22 Juli 2023 di SDN Sukamaju yang beralamat di Jl. Dano No. 02, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kab. Sumedang Prov. Jawa Barat. Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 15 orang guru SD yang terdiri dari 2 orang guru laki-laki dan 13 orang guru perempuan. Materi pelatihan meliputi cara mengoperasikan *powerpoint*, pembuatan konten di *powerpoint, insert video*, gambar, animasi, *sound*, dokumen teks pada *powerpoint, convert powerpoint* menjadi APK.

Mode pelaksanakan pelatihan ini adalah kombinasi *synchronous* dan *asynchronous.* Kegiatan *asynchronous* dilakukan secara daring melalui aplikasi *Whatshapp*, sedangkan untuk kegiatan *synchronous* dilakukan secara luring di lokasi kegiatan. Berikut ini jadwal dan waktu kegiatan pelatihan pembuatan aplikasi BETA.

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

Tabel 1. Jadwal dan Waktu Kegiatan Pelatihan

| No | Hari, Tanggal | Mode | Kegiatan | Jumlah Jam |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Jumat, 21 Juli 2023 | Daring *Asynchronous* | Pematerian tentang meningkatkan kemampuan IT. | 10 JP |
| 2. | Sabtu, 22 Juli 2023 | Luring *Synchronous* | Pematerian tentang pembuatan aplikasi BETA. | 16 JP |
| 3. | Minggu, 23 Juli 2023 | Daring *Asynchronous* | Latihan pembuatan aplikasi BETA dan penerapannya. | 6 JP |
| **Total Jam** | | | | 32 JP |

## 3.Hasil dan Pembahasan

**Melatih Guru-Guru SD Dalam Membuat Aplikasi Melalui *Powerpoint***

Salah satu tujuan dari pengabdian ini adalah memberikan pelatihan kepada guru- guru SD untuk dapat membuat aplikasi melalui *powerpoint*. Berikut ini adalah deskripsi dari hasil kegiatan.

1. **Oleh Instruktur peserta diperkenalkan pada perangkat utama untuk pembuatan aplikasi**



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan Pembuatan Aplikasi BETA

Alat yang paling penting untuk diperhatikan dalam membuat aplikasi Android berbasis *powerpoint* adalah menggunakan laptop atau komputer berbasis *microsoft office*. Mengapa demikian? *Powerpoint* adalah salah satu *software* dari *microsoft office*, bukan produk *google chrome*. Oleh karena itu, alangkah lebih baik

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

menggunakan laptop berbasis *microsoft office* jika akan membuat aplikasi Android berbasis *powerpoint* disarankan menggunakan Microsoft powerpoint 2010. Ini akan memudahkan pengguna memanfaatkan *microsoft office word* dan *microsoft office powerpoint* saat memproduksi sebuah aplikasi seperti aplikasi BETA (Belajar dari Peta). Aplikasi BETA ini merupakan aplikasi yang dibuat dengan aplikasi dasar berupa *powerpoint* yang sasarannya diperuntukkan bagi siswa kelas rendah, Konten aplikasi BETA ini berupa doa-doa harian yang sudah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar kelas 1, 2 dan 3 (Aeni *et al*, 2022).

Untuk penggunaan perangkat laptop atau komputernya tidak dibatasi dengan jenis atau merek tertentu yang penting terdapat program atau aplikasi *powerpoint* karena itu *software* utama yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, asalkan tidak menggunakan *chromebook.* Laptop berbasis *chromebook* tidak dapat digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *chromebook.* Mengapa demikian? *Chromebook* tidak memiliki *software powerpoint* karena fitur-fiturnya terbatas (hanya berbasis *google chrome*). Produk *microsoft office* tidak tersedia di *chromebook,* padahal untuk membuat aplikasi Android dengan *iSpring Suite* membutuhkan *software microsoft office* yaitu *powerpoint. Powerpoint* adalah produk dari *microsoft office,* sehingga hanya dapat terkoneksi langsung dengan sesama produk *microsoft office.* Pengguna dianjurkan untuk menggunakan laptop berbasis *microsoft office* dengan *windows 10* ke atas. Jadi, laptop berbasis *microsoft office* tetap dibutuhkan untuk menyajikan desain di *powerpoint* sampai dikonversi oleh *iSpring Suite* menjadi aplikasi Android.

Temuan saat pelatihan ada beberapa peserta yang membawa perangkat laptop berbasis *chromebook* inventaris sekolah, karena sebelum menerima penjelasan dari instruktur, dikira bahwa *chromebook* itu bisa digunakan saat pelatihan ini, karena dianggap sebagai jenis laptop, sehingga dengan temuan ini perlu penegasan bahwa perangkat yang digunakan bukan laptop berbasis *chromebook,* tetapi laptop atau computer berbasis *microsoft office,* karena *chromebook* memiliki keterbatasan atau kekurangan, salah satunya tidak terdapat aplikasi *Windows* maupun *MacOs,* namun demikian *chromebook* banyak digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Tindakan yang dilakukan saat pelatihan adalah awalnya pelatihan dilakukan secara klasikal (Munajatisari, 2014), kemudian peserta dikelompokkan menjadi beberapa kelompok, yang membawa *chromebook* dapat bergabung kepada kelompok yang menggunakan laptop berbasis *microsoft office*. Sistem pengelompokan di dalam pelatihan ini juga diperlukan supaya antara peserta bisa saling bekerjasama, berdiskusi, dan saling mengingatkan mengenai langkah atau tahapan-tahapaan dalam membuat produk saat pelatihan. Selain tindakan tersebut, maka disiasati pula dengan mengikuti tahapan-tahapan sebagai berikut:

a. Mengakses *google* untuk mencari sumber dan materi pelajaran.
b. Mengakses *website* pengunduh audio atau lagu.
c. Mengakses *Canva* versi *website* melalui *google* untuk membuat desain *background* aplikasi, desain untuk tombol-tombol aplikasi yang akan

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

dibuat, dan elemen-elemen pendukung lainnya yang membuat aplikasi Android menjadi menarik.

d. Mengakses *googledocs* (mirip *microsoft office word*) untuk menyiapkan materi ajar yang akan disajikan di dalam aplikasi Android yang akan dibuat.
e. Mengakses *google slides* (mirip *microsoft office powerpoint*) untuk menuangkan gambar dan materi tadi secara kreatif mendesain tampilan di aplikasi Android nanti. Namun di *google slides* tidak bisa memberikan perlakuan/interaksi, sehingga kegiatan mendesain harus dilanjutkan di *powerpoint*. Pertama, pengguna harus mengonversi *google slides ppt* ke dalam *pptx (powerpoint).* Selanjutnya, buka format *ppt* di *powerpoint* untuk menyesuaikan lagi tata letak gambar dan/ teks, kemudian memberinya perlakuan (interaktif).
f. Setelah desain aplikasi Android sudah benar-benar siap dan dapat diinteraksikan dengan baik, maka pengguna harus mengaktifkan *iSpring Suite* dan memastikannya telah terhubung ke *powerpoint* tersebut agar dapat langsung diubah menjadi aplikasi Android.

**2. Oleh instruktur peserta diberikan penjelasan mengenai alat dan program komputer apa saja yang harus dipersiapkan dalam membuat aplikasi melalui *powerpoint.***

Selain perangkat utama yang harus tersedia, yaitu laptop atau komputer yang berbasis *microssoft office* juga perlu dipastikan bahwa alat-alat atau program komputer berikut ini sudah tersedia .

a. Microsoft office windows 10 atau di atasnya

*Windows* adalah sistem operasi yang digunakan pada kebanyakan laptop dan komputer saat ini. *Windows* diciptakan oleh *microsoft* untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna dalam memanfaatkan teknologi laptop dan komputer untuk memudahkan pekerjaan di berbagai bidang. Demikian juga di bidang pendidikan, *windows* ini telah banyak dimanfaatkan baik oleh guru maupun siswa. *Windows* terus berkembang (Saputra & Ulfa, 2022) hingga saat ini (tahun 2023) sudah ada windows 11 yang memiliki fitur lebih canggih sehingga mendukung mengoperasikan perangkat lunak lebih banyak, contohnya *iSpring Suite.*

Salah satu aplikasi yang diperlukan untuk mendukung pembuatan aplikasi Android berbasis *powerpoint* adalah *iSpring Suite. ISpring Suite* digunakan sebagai langkah untuk mengonversi file dengan format *powerpoint* menjadi sebuah aplikasi Android. *ISpring Suite* akan langsung terhubung dengan *powerpoint* jika *windows* yang digunakan adalah *windows 10* atau di atasnya. Apabila *windows* yang digunakan masih di bawah 10, maka *ISpring Suite* tidak bisa terkoneksi langsung dengan *powerpoint* (Firdha & Zulyusri., 2022).

Temuan saat pelatihan ada peserta yang menggunakan *microsoft office windows*-nya bukan versi 10 atau keatas, sehingga aplikasi *powerpoint*-nya tidak terintegrasi dengan aplikasi *iSpring Suite*. Hal ini diatasi dengan *download* dan

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

*install* terlebih dahulu aplikasi *iSpring Suite*. Apilkasi ini dapat ditemukan di internet melalui mesin pencarian *google.*

b. Gawai Android versi 9 *(Pie)* atau di atasnya diajurkan

Gawai dapat dimanfaatkan untuk pembuatan aplikasi pendidikan, inilah salah satu manfaat dari gawai (Maskrisnanta & Priambodo, 2021). Gawai Android terus berkembang mulai Android 1.0 *(Alpha)* hingga saat ini (tahun 2023) Android 13 *(Tiramisu).* Semakin canggih Android, semakin baik kegunaannya dalam menerima dan mengoperasikan aplikasi berbasis Android. Pemilihan versi Android pada gawai ini sangat penting, karena aplikasi Android berbasis *powerpoint* tidak dapat dijalankan di beberapa gawai Android (di bawah versi 9), tetapi dapat dioperasikan dengan baik di gawai versi 9 *(Pie).* Seperti halnya versi *microsoft office windows* pada *powerpoint* yang digunakan, jika *windows*-nya dibawah versi 10, maka tidak terintegrasi dengan aplikasi *iSpring Suite*.

Temuan saat pelatihan tidak ditemukan peserta yang menggunakan gawai Android di bawah versi 9, sehingga hal ini tidak menjadi kendala. Semua peserta dapat menggunakan gawai untuk konversi *powerpoint* menjadi aplikasi Android. Mereka merasakan nilai manfaat dari penggunaan gawai. Selama ini siswa menggunakan gawai hanya untuk *fun* saja, misalnya bermain *game,* namun jika guru dapat mengambil peluang ini, maka gawai dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.

c. Aplikasi *Canva*

*Canva* merupakan aplikasi *online* yang menyediakan *template* dan fitur-fitur yang beragam untuk membantu membuat desain dan konten publikasi yang dapat diakses menggunakan aplikasi (di laptop atau komputer dan gawai) dan *web* (di laptop atau komputer). Sudah banyak sekali media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan *canva* (Pelangi, 2020). *Canva* dapat membantu guru untuk menyampaikan materi menjadi lebih menarik, sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Ada banyak kelebihan yang ditawarkan oleh canva, namun canva juga memiliki kelemahan, salah satunya adalah harus diakses secara online tidak bisa *offline.*

Temuan saat pelatihan, ada peserta yang sudah memiliki akun *canva* dan sudah pernah menggunakan aplikasi canva ini, tetapi beberapa diantaranya belum memiliki akun *canva* sehingga baru pertama kali menggunakannya saat pelatihan ini. Tindakan yang dilakukan saat itu adalah membimbing peserta untuk terlebih dahulu membuat akun *canva* dengan memanfaatkan akun belajar id yang sudah dimiliki oleh setiap guru. Kemendikbud telah membekali para guru dengan akun belajar id yang dapat digunakan untuk mengakses beberapa aplikasi pembelajaran. Akun belajar id ini dapat mengakses canva pro.

*d. Microsoft Office Word*

*Microsoft office word* merupakan salah satu *software* dari *microsoft office* yang digunakan untuk menyimpan desain berupa gambar dan/ teks. *Microsoft office* dapat membantu pengguna untuk menyusun materi yang akan disajikan ke dalam

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

media pembelajaran berupa aplikasi Android yang akan dibuat. *Microsoft office word*, merupakan program yang paling mudah digunakan untuk lembar kerja, misalnya mengetik atau menyimpan hasil *copy-paste* teks. Ada banyak manfaat dari penggunaan *word* untuk para siswa dan guru. Oleh karena itu *word* ini sangat lumrah digunakan di dunia pendidikan. Pengguna dapat menyiapkan materi di *microsoft office word* sebelum menuangkannya ke dalam *powerpoint* yang diberi perlakuan (interaktif). Namun, apabila materi ajar sudah ada atau akan memanfaatkan buku digital, maka teks yang diperlukan pada buku tersebut dapat disalin langsung ke *powerpoint*. Pengambilan bahan materi atau konten untuk aplikasi dapat juga memafaatkan *web-web* edukasi .

Temuan saat pelatihan, beberapa peserta tidak memiliki *software microsoft office word*, dikarenakan perangkat yang digunakan adalah laptop berbasis *chromebook.* Sebagaimana sudah dijelaskan sebelumnya bahwa *chromebook* tidak dilengkapi dengan *microsoft office* salah satunya program *word*. Maka hal ini diatasi dengan cara peserta duduk berkelompok dan peserta yang menggunakan *chromebook* dapat bergabung dengan yang menggunakan laptop *standard*. Inilah salah satu kekurangan dari *chromebook*, namun jika untuk keperluan lain, chromebook juga memiliki keunggulan.

*e. Microsoft Office Powerpoint*

*Microsoft office powerpoint* merupakan salah satu *software* dari *microsoft office* yang digunakan untuk menuangkan gambar dan/ teks serta memberinya perlakuan, sehingga hasilnya dapat digunakan secara interaktif. *Powerpoint* ini dapat dihubungkan dengan aplikasi bernama *iSpring Suite* sehingga bisa dikonversi menjadi sebuah aplikasi. Media pembelajaran dapat dibuat dalam bentuk *powerpoint* biasa, dan hal ini sudah banyak dimanfaatkan oleh guru dalam menyajikan materi ajar, atau seperti yang dilakukan dalam pelatihan ini bahwa *powerpoint* itu dapat dibuat menjadi aplikasi sebagai media pembelajaran. Guru abad 21 harus kreatif dan inovatif, mampu menciptakan sebuah inovasi di dalam pembelajaran dengan membuat media pembelajaran digital atau bahan ajar digital. Siswa akan semakin termotivasi mengikuti pembelajaran jika proses pembelajaran ditunjang dengan media dan bahan ajar yang menarik (Yuliani & Winata, 2017).

Temuan saat pelatihan, laptop peserta tidak dilengkapi dengan *powerpoint*, dikarenakan menggunakan *chromebook* yang tidak dilengkapi dengan *software microsoft office windows*, baik *word* maupun *powerpoint.* Maka cara mengatasinya adalah sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya dikarenakan keterbatasan menu pada *chromebook.*

*f. iSpring Suite*

*iSpring Suite* merupakan *software* yang terintegrasi dengan *powerpoint.* Aplikasi *iSpring Suite* adalah *adds-on* dari *powerpoint* yang memiliki fungsi untuk mengubah format *powerpoint* menjadi sebuah aplikasi Android. *ISpring Suite* mendukung terhadap *microsoft office 2007* ke atas. Ini menjadi *software* yang dibutuhkan dalam pelatihan ini. Peserta tidak berhenti pada pembuatan konten pada

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

*powerpoint* tetapi dilanjutkan dengan proses mengubahnya menjadi aplikasi Android. Media pembelajaran dengan *iSpring Suite* mampu membuat pembelajaran menjadi lebih baik. Telah banyak media pembelajaran yang memanfaatkan *iSpring Suite*. Inilah kelebihan dari pelatihan ini, membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan bantuan *iSpring Suite* menjadi bentuk aplikasi Android, sehingga aplikasi ini bisa digunakan menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Rihani *et al*., 2022). Media yang didesain menarik dan unik serta sesuai dengan karakteristik siswa dapat berpengaruh pada peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bahkan bisa juga berpengaruh pada peningkatkan hasil belajar siswa..

Temuan saat pelatihan, beberapa laptop yang digunakan oleh peserta tidak dilengkapi dengan *software iSpring Suite*, sehingga powerpoint yang sudah dibuatnya tidak dapat diubah menjadi aplikasi Android, tetapi hal ini bisa diatasi dengan cara *file powerpoint*-nya dipindahkan ke laptop teman satu kelompok yang dilengkapi dengan iSpring Suite atau dengan cara mendownload dan install terlebih dahulu

g. Aplikasi Editing Video di Laptop atau Gawai

Ada banyak aplikasi untuk mengkreasikan video. Aplikasi *editing* video yang dapat digunakan di laptop contohnya adalah *Filmora*, sementara di gawai contohnya *Kinemaster, VN, Capcut*, dan sebagainya. Aplikasi-aplikasi ini telah banyak digunakan untuk kepentingan pendidikan. Para guru yang kreatif dan inovatif membuat media pembelajaran berbasis video pembelajaran dengan berbantuan aplikasi-aplikasi ini saat *editing* video. Aplikasi ini sangat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran, misalnya aplikasi Kinemaster dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Demikian juga media dengan menggunakan *Filmora* dapat memotivasi siswa untuk belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Temuan saat pelatihan, beberapa peserta pelatihan belum melengkapi laptopnya dengan aplikasi editing video, mereka terbiasa melakukan *editing* video melalui gawai salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster* dan *Capcut. Kinemaster* merupakan aplikasi yang lebih popular digunakan oleh para guru untuk membuat video pembelajaran, demikian juga aplikasi cupcut.

h. *Website* pengunduh audio atau lagu

Ada banyak cara untuk mendapatkan *backsound no copy right* secara gratis, namun pengguna juga bisa cukup menggunakan 2 cara berikut.

a. Mengunduh *backsound* melalui website bensound.com secara langsung.
b. Menyalin link video (mp4) berisi audio yang dibutuhkan di *youtube*, kemudian ditempel ke *website* yt2mate.com untuk mengunduh versi audionya (mp3).

*Backsound* ini dibutuhkan untuk variasi dalam media pembelajaran yang dibuat, yang dapat disimpan pada menu pembuka atau pada setiap tombol interaktif, atau sebagai latar untuk melengkapi teks. Penggunaan *backsound* pada media

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

pembelajaran akan menjadikan media tersebut hidup dan menjadi media yang berjenis audio-visual. Jika jenis media ini diterapkan pada pembelajaran sudah terbukti melalui beberapa penelitian yang dilakukan dapat meningkatkan semangat atau motivasi dan hasil belajar siswa (Meilandari & Asri, 2022) .

Temuan saat pelatihan, para peserta sudah terbiasa mengakses *youtube*, namun belum mengetahui caranya untuk men-*download* video atau *sound* dari *youtube*. Oleh karena itu materi ini menjadi ilmu baru bagi mereka.

**3. Melatih Guru-Guru SD Dalam Mengubah Powerpoint Menjadi Media Pembelajaran Aplikasi Android**

Tujuan kedua dari pengabdian ini adalah melatih guru-guru SD agar bisa mengubah *powerpoint* menjadi media pembelajaran berbasis aplikasi Android. Pada saat pelatihan kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan ini adalah para instruktur memberikan arahan dan bimbingan kepada para peserta melalui langkah-langkah sebagai berikut;

a. *Download* dan *Install* aplikasi Web2apk

Aplikasi Web2apk penting disiapkan sebelum membuat media aplikasi Android berbasis *powerpoint.* Aplikasi Web2apk merupakan aplikasi utama yang digunakan untuk meng-*convert* media pembelajaran menjadi aplikasi Android. Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *powerpoint*, aplikasi Web2apk ini digunakan pada langkah akhir untuk mengubah media pembelajaran powerpoint menjadi aplikasi Android (Ari *et al*., 2023).

Temuan saat pelatihan, pada tahap ini tidak ditemukan kendala atau masalah, semua peserta dapat melakukannya. Aplikasi Web2apk dapat diakses secara *free* di internet. Modal yang dibutuhkan adalah jaringan internet dan perangkat komputer, baik laptop maupun *Personal Computer (PC).* Dikarenakan men-*download* aplikasi ini dilakukan secara *online*, maka harus membutuhkan *wifi* atau kuota internet. Ini adalah konsekwensi dari perangkat *online* membutuhkan jaringan internet yang terhubung dengan *wifi* atau kuota internet.

b. Menyiapkan media pembelajaran yang telah dibuat dalam bentuk *powerpoint*

Guru-guru sudah terbiasa membuat media pembelajaran melalui *powerpoint*, namun mereka baru mengetahui bahwa dari *powerpoint* ini dapat diubah menjadi aplikasi Android. Selama ini mereka kurang mengeksplor menu-menu yang ada pada powerpoint dan juga kurang mengetahui fungsi dari menu-menu tersebut, sehingga media powerpointnya hanya yang standar saja belum menampakkan yang luar biasa, seperti insert gambar, video, audio bahkan fungsi *hyperlink* dalam *powerpoint.* Padahal menu *hyperlink* ini dapat dimanfaatkan dalam powerpoint supaya desainnya lebih menarik (Hakim, 2021).

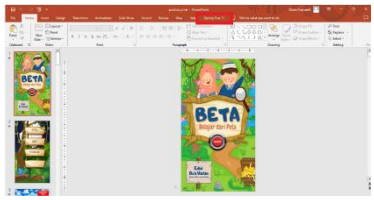
Temuan saat penelitian, peserta sudah terbiasa menggunakan powerpoint tetapi belum terbisa mengeksplore fitur-fitur yang ada di powerpoint berikut fungsinya. Para peserta baru mengetahui bahwa dalam *powerpoint* ini memiliki

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

fitur-fitur yang sangat menarik yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *powerpoint* yang lebih menarik (Nurnamawi & Rahim, 2019).

Setelah media *powerpoint* tersedia, langkah selanjutnya adalah interaksi dengan menu *iSpring Suite* dengan cara:

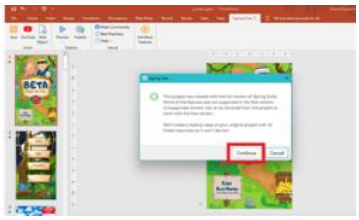
a. Klik *iSpring Suite* pada *toolbar* (Gambar 1)
b. Klik *publish* (Gambar 2)
c. Klik *continue* (Gambar 3)
d. Tunggu hingga persentase penuh atau selesai (Gambar 4)
e. Kemudian, akan muncul tampilan seperti yang tertera pada gambar, tunggu hingga selesai. (Gambar 5)
f. Kemudian akan muncul bar seperti pada gambar, klik browse untuk menentukan penyimpanan *file* aplikasi, kemudian atur size nya (Gambar 6)
g. Pada display *size* akan muncul seperti dalam gambar, kemudian pilih, *use original slide size* dan klik *save* (Gambar 7)
h. Tunggu hingga selesai (Gambar 8)
i. Setelah *Publishing is Complete*, silahkan untuk membuka open untuk melihat lokasi penempatan file (Gambar 9)
j. Selanjutnya klik *output directory* dan setelahnya memilih klik ok. (Gambar 10)
k. Untuk mengubah *icon* aplikasi, klik *change icon* dan pilih gambar yang telah disediakan sebelumnya. (Gambar 11)
l. Kemudian, klik *open* (Gambar 12)
m. Untuk *App Orientation*, silakan sesuaikan dengan desain aplikasi yang telah dibuat sebelumnya (1), selanjutnya pilih file salindia yang telah diubah ke dalam bentuk *html* dengan klik *Choose Folder* (2), kemudian pada bagian *extras* silahkan sesuaikan dengan desain aplikasi yang telah dibuat sebelumnya (Gambar 13)
n. Setelah selesai disetting, silahkan klik Build Android APK (Gambar 14)



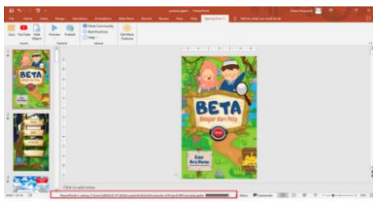
1) Klik *iSpring Suite* pada *toolbar*

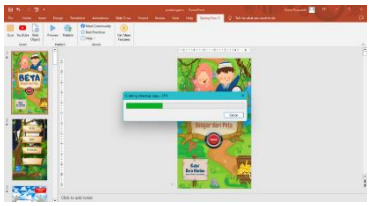


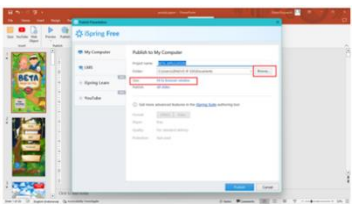
2) Klik *publish*



3) Klik *continue*

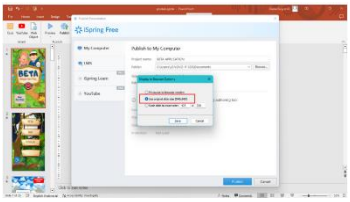




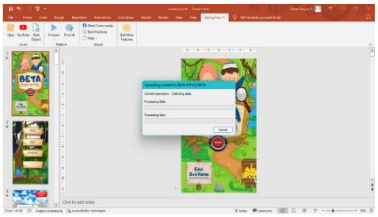


*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

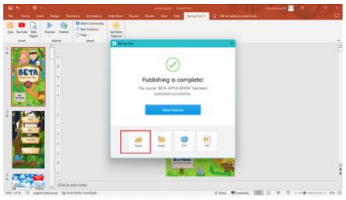
4) Tunggu hingga persentase penuh atau selesai



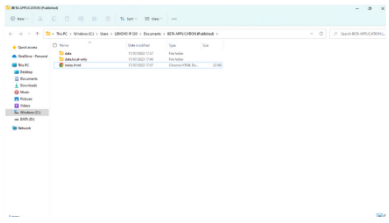
5) Tunggu hingga selesai



6) Klik *browse*, kemudian atur *size*-nya



7) Pilih *use original slide size* dan klik *save.*



8) Tunggu hingga selesai



9) Klik *open* untuk melihat lokasi penempatan *file*



10) Klik *output directory* dan setelahnya memilih klik ok

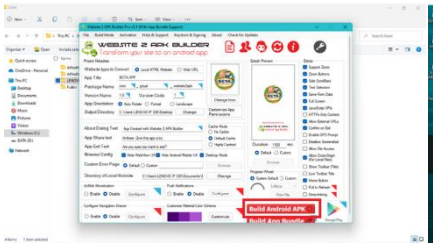
11) Klik *change icon* dan pilih gambar yang telah disediakan sebelumnya



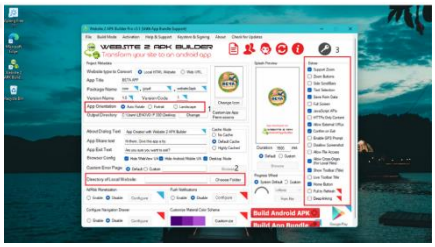
12) Klik *open*



13) Pilih salindia html



14) Klik Build Android APK



Gambar 2. Langkah-Langkah *Convert Powerpoint* Menjadi Aplikasi Android

Temuan saat pelatihan, pada tahapan ini peserta benar-benar harus dibimbing dan dipandu, namun tidak menemukan kendala yang berarti dikarenakan *step-step*nya secara otomatis muncul di layar komputer, jadi setelah selesai dari *step* yang satu secara otomatis maju ke dalam *step* berikutnya, hanya yang menjadi kebingungan itu adalah ketika ada banyak opsi yang harus diklik, di sinilah peran instruktur sangat dibutuhkan dalam sebuah pelatihan (Aswidiyanto, 2020), demikian pula peran modul atau buku petunjuk pelatihan sangat dibutuhkan. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui diskusi bersama peserta tentang hambatan dan kesulitan yang dialami selama mengikuti pelatihan sampai memperoleh informasi tentang harapan-harapan peserta untuk kegiatan pelatihan selanjutnya dengan tema yang berbeda sesuai kebutuhan.

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

## 4.Kesimpulan

Kegiatan pelatihan diikuti oleh para peserta dengan baik dari awal sampai selesai. Saat pelatihan pembuatan media pembelajaran *powerpoint* menjadi aplikasi Android, peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan cermat sesuai arahan instruktur dan panduan atau modul. Instruktur memberikan arahan yang jelas megenai perangkat utama yang harus digunakan yaitu komputer atau laptop berbasis *microsoft office*, program-program komputer atau aplikasi yang harus tersedia yaitu *microsoft office windows 10* atau di atasnya, gawai Android versi 9 *(pie)* atau di atasnya, aplikasi *Canva, microsoft word, microsoft powerpoint, iSpring Suite*, aplikasi *editing* video di laptop atau gawai, *website* pengunduh audio atau lagu, aplikasi web2apk, dan menu *iSpring Suite* yang sudah terintegrasi pada *microsoft powerpoint.*

Cara untuk mengubah media pembelajaran dari yang berbasis *powerpoint* menjadi aplikasi Android ini harus menggunakan laptop. Perangkat *Chromebook* tidak disarankan karena tidak mendukung terhadap aplikasi web2apk dan menu *iSpring Suite.* Hal yang paling utama adalah *Chromebook* tidak menyediakan *software-sofware* produk *Microsoft office.* Dengan demikian, peserta yang menggunakan *Chromebook* hanya sebatas untuk menyiapkan materi, elemen-elemen untuk desain media melalui Canva, dan elemen lainnya yang dapat diakses di *chrome.* Kemudian untuk membuat desain media interaktif sampai menjadi sebuah aplikasi Android peserta menggunakan laptop berbasis *Microsoft office.*

## 5.Ucapan Terimakasih

Pengabdian ini dibiayai oleh Dana Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang Tahun Anggaran 2023 dengan Surat Keputusan Rektor Nomor 895/UN40/PT.01.02/2023.

## 6.Daftar Pustaka

Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *9*(1), 101-113. https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203

Ari, M., Luthfi, M., Nurhikmah, S., Ridwana, R. Y., & Ahmad. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring dan APK Builder. *Jurnal Swarnabhumi*, *8*(1), 58–63.

Aswidiyanto, Y. S. (2020). Peran Instruktur Dalam Pelatihan Keterampilan Sulam di Balai Pelayanan Dan Rehabilitasi Sosial PKMS Sidoarjo. *JPUS: Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, *4*(1), 16–31.

Firdha, N., & Zulyusri. (2022). Penggunaan iSpring Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, *6*(1), 101–106. https://doi.org/https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.101-106

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*

Fujianti, L., Satria, I., & Lysandra, S. (2024). Pelatihan Pembukuan Usaha Berbasis Aplikasi bagi Pelaku Usaha UMKM di Kecamatan Pamulihan Sumedang. *To Maega : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *7*(1), 37. https://doi.org/10.35914/tomaega.v7i1.2067

Hakim, A. (2021). Penggunaan Media Belajar Powerpoint Hyperlink Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Integratif Tentang Ciri-ciri Makhluk Hidup Siswa Kelas III SDN Simomulyo V/102 Surabaya. *Jurnal Mitra Pendidikan(JMP Online)*, *5*(11), 858–874. https://doi.org/https://doi.org/10.52160/e-jmp.v5i11.881

Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18 (2), 91–100.

Maskrisnanta, Iqnal; Priambodo, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Motivasi dan Efektivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Urnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *09*(01), 525–529.

Meilandari, Ni Kadek Mendung; Asri, N. M. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Video Scribe Pada Penjumlahan Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, *10*(1), 508–515. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3.52484

Munajatisari, R. R. (2014). Analisis Efektivitas Metode Pelatihan Klasikal dan E-Learning. *Jurnal Administrasi Bisnis*, *10*(2), 173–185. https://doi.org/https://doi.org/10.26593/jab.v10i2.1463.%25p

Nurnamawi, Eko Khoerul; Rahim, E. R. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Powerpoint Untuk Pembelajaran IPA Bagi Siswa SMP Pada Materi Cahaya, Cermin dan Lensa. *Jambura Physics Journal*, *1*(1), 24–40. https://doi.org/https://doi.org/10.34312/jpj.v1i1.2392

Pelangi, G. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 79–96. https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96

Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, *7*(2), 123-131.

Saputra, I., & Ulfa, K. (2022). Pelatihan Instalasi Sistem Operasi Windows 10 Untuk Pengurus Koperasi Unit Desa Cahaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, *2*(2), 62–66.

Septikasari, Resti; Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Penddikn Dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, *8*(2), 112–122.

Yuliani, K. H., & Winata, H. (2017). Media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, *2*(1), 27–33.

*©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).*