

**LAPORAN  
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



***WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN PEMBUATAN POWER POINT***

**Oleh :**

Oktana Wahyu Perdana, M.Pd (199710122023081001)

Novia Martin (221444300004)

Nadia Sekar Ningtias (22144300018)

Firli Afriyeni (22144300025)

Pengabdian Masyarakat Mandiri

**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA  
TAHUN 2025**



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

**HALAMAN PENGESAHAN**

1. Judul Pengabdian : Workshop Media Pembelajaran Pembuatan Power Point
2. Nama Mitra : Guru MGMP Pendidikan Pancasila MTs
3. Identitas Ketua Pengabdi  
Nama : Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.  
Pangkat/Golongan : Penata Muda TK I/IIb  
NIS : 19971012 20208 1 001  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn  
Telp/Email : 085799833159/oktanaperdana@upy.ac.id
4. Identitas Mahasiswa  
Nama : Novia Martin  
NPM : 22144300004  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn  
  
Nama : Nadia Sekar Ningtias  
NPM : 22144300018  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PPKn  
  
Nama : Firli Afriyeni  
NPM : 22144300025  
Fakultas/Program Studi : FKIP PPKn
5. Lokasi Pengabdian : Joglo Sukamener (Pengunduh MTs N 4 Bantul)
6. Luaran Yang Dihasilkan : 1. Laporan Pengabdian Masyarakat
7. Waktu Pelaksanaan : 15 September 2025
8. Biaya Total : -
9. Sumber Dana : -

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

Supri Hartanto, M.Pd.  
NIS. 19730411 201004 1 002

Yogyakarta, 26 November 2025.

Ketua Pengabdian

Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.  
NIS. 19971012 202308 1 001

Menyetujui,  
Kepala PPM UPY

Bintang Wicaksono, M.Pd.  
NIS. 19890123 201404 1 014



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

---

## **RINGKASAN**

**Hasil penelitian** dosen tentang pembuatan majalah dinding sebagai media pembelajaran menunjukkan bahwa media visual kreatif mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PPKn. Namun, hasil penelitian tersebut perlu diberdayakan dan dikembangkan agar relevan dengan kebutuhan pendidik di era digital. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menghadapi keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pemanfaatan PowerPoint secara kreatif dan interaktif. **Kendala** yang dihadapi meliputi keterbatasan keterampilan teknis, minimnya referensi desain media pembelajaran, serta kurangnya pelatihan berkelanjutan yang aplikatif. Sebagai **solusi** atas permasalahan tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk *Workshop Media Pembelajaran PowerPoint* bagi guru MGMP PPKn MTs Bantul. Workshop ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengadaptasi konsep majalah dinding ke dalam media PowerPoint yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. **Luaran** dari kegiatan ini meliputi meningkatnya keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran PowerPoint interaktif, tersusunnya contoh media pembelajaran siap pakai, laporan pengabdian, dan artikel jurnal. **Roadmap** pengabdian diarahkan pada penguatan kolaborasi berkelanjutan antara dosen dan MGMP melalui pendampingan lanjutan, pengembangan media pembelajaran digital lainnya, serta publikasi praktik baik pembelajaran inovatif.

## **KATA KUNCI**

Workshop, Media Pembelajaran, PowerPoint.

## **PENDAHULUAN**

### **A. ANALISIS SITUASI**

Mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para guru yang tergabung dalam MGMP Pendidikan Pancasila MTs Kabupaten Bantul. Mayoritas anggota MGMP ini merupakan guru senior yang telah memiliki pengalaman mengajar cukup panjang dan pemahaman mendalam terkait materi Pendidikan Pancasila. Namun, seiring perkembangan teknologi pendidikan yang semakin cepat, banyak dari mereka menghadapi tantangan dalam mengikuti perubahan tersebut, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi sebagai penunjang proses belajar mengajar (Arsyad Azhar, 2019). Kondisi ini terlihat dari penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan minimnya variasi bentuk penyajian materi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)



Gambar 1. Aktivitas Guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul.

Selain itu, hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru mitra memiliki keterbatasan dalam penguasaan perangkat lunak presentasi, terutama Microsoft PowerPoint. Meskipun mereka memiliki motivasi tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kendala terkait literasi digital menjadikan proses adaptasi terhadap media pembelajaran modern berjalan tidak optimal. Minimnya pelatihan berbasis teknologi yang diterima sebelumnya juga turut memperlambat peningkatan kemampuan mereka dalam mengembangkan media yang menarik dan interaktif bagi peserta didik (Mishra, P., & Koehler, M. J, 2006). Hal ini berdampak pada kurang maksimalnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana penyampaian materi yang kreatif dan relevan dengan karakteristik siswa masa kini.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa mitra memerlukan dukungan dan pendampingan intensif untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam membuat media pembelajaran berbasis PowerPoint. Pelaksanaan workshop ini dipandang strategis karena memberikan kesempatan bagi guru untuk memperoleh keterampilan praktis, mulai dari pengenalan fitur dasar hingga teknik pembuatan slide yang efektif dan komunikatif. Dengan adanya peningkatan kemampuan ini, diharapkan guru-guru MGMP Pendidikan Pancasila MTs Kabupaten Bantul mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara lebih optimal, sehingga dapat



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

---

menciptakan proses belajar yang lebih menarik, adaptif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad 21 (usuf, M. & Widyaningsih, 2021).

## **B. PERMASALAHAN MITRA**

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu Guru MGMP MTs PPKn Kabupaten Bantul adalah:

1. Keterbatasan literasi digital, khususnya dalam penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran sehingga penyampaian materi masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik.
3. Minimnya pelatihan berbasis teknologi yang pernah diikuti, sehingga guru kesulitan mengikuti perkembangan teknologi pendidikan.
4. Keterbatasan kemampuan mengembangkan slide yang interaktif, seperti penggunaan animasi, template modern, ikon, maupun integrasi multimedia.
5. Kurangnya kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi saat proses pembelajaran karena takut salah atau mengalami kendala teknis.
6. Fasilitas perangkat yang tidak merata, seperti laptop atau software yang versi lama, sehingga proses pembuatan media pembelajaran menjadi terhambat.
7. Belum optimalnya integrasi PowerPoint dalam pengajaran Pendidikan Pancasila, padahal materi cukup membutuhkan visualisasi yang baik.

## **SOLUSI YANG DITAWARKAN**

Berdasarkan pada permasalahan yang ada di MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul maka perlu dicari solusi yang konkret dengan mengadakan Workshop Media Pembelajaran Pembuatan Power Point. Upaya tersebut diawali dengan melakukan observasi tentang permasalahan yang dialami di MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul. Permasalahan tersebut adalah (1) Keterbatasan literasi digital, khususnya dalam penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran; (2) Kurangnya variasi media pembelajaran sehingga penyampaian materi masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik; (3) Minimnya pelatihan berbasis teknologi yang pernah diikuti, sehingga guru kesulitan mengikuti perkembangan teknologi pendidikan;



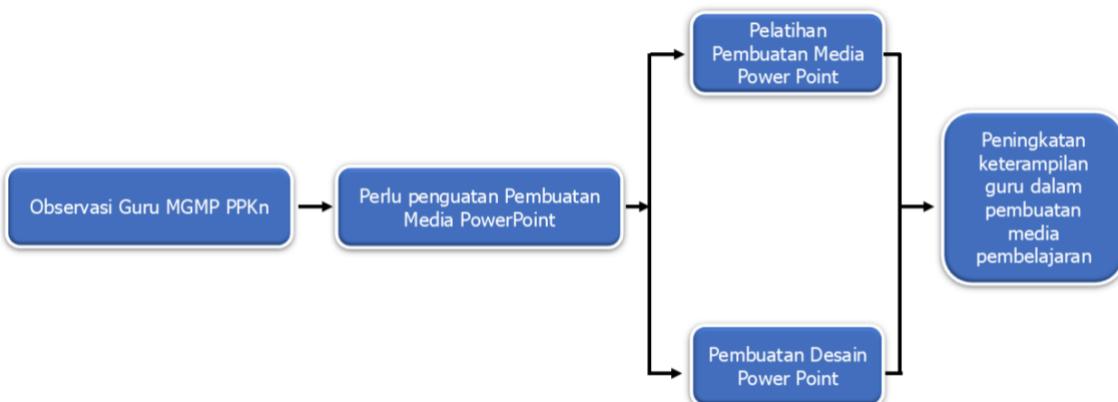
## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

(4) Keterbatasan kemampuan mengembangkan slide yang interaktif, seperti penggunaan animasi, template modern, ikon, maupun integrasi multimedia; (5) Kurangnya kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi saat proses pembelajaran karena takut salah atau mengalami kendala teknis; (6) Fasilitas perangkat yang tidak merata, seperti laptop atau software yang versi lama, sehingga proses pembuatan media pembelajaran menjadi terhambat; dan (7) Belum optimalnya integrasi PowerPoint dalam pengajaran Pendidikan Pancasila, padahal materi cukup membutuhkan visualisasi yang baik.

Pentahapan solusi tersebut dilaksanakan dengan (1) analisis tentang kemampuan Guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul; (2) analisis kemampuan desain dan aturan pembuatan media pembelajaran PowerPoint; (3) Workshop pembuatan media pembelajaran PowerPoint. Berikut ini adalah bagan tentang permasalahan dan solusi yang ditawarkan.



Gambar 2. Bagan kendala, solusi, dan hasil pengabdian

Berdasarkan pada gambar 2 dapat dicermati bahwa permasalahan utama di MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul adalah Kurangnya kemampuan guru untuk membuat media pembelajaran PowerPoint dan Kurangnya kemampuan guru untuk membuat desain media pembelajaran PowerPoint. Solusi yang ditawarkan adalah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran PowerPoint.

### TARGET LUARAN

Luaran yang menjadi target dari pengabdian ini antara lain:



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

- 
1. Jurnal sinta 5
  2. Laporan Penelitian

### **METODA PELAKSANAAN**

#### 1. Pelatihan

Metode dilaksanakan dengan mengadakan Workshop pembuatan media pembelajaran PowerPoint kepada guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul dengan menjelaskan aturan-aturan pembuatan Media Pembelajaran PowerPoint, desain media pembelajaran power point, isi materi power point, mempersiapkan bahan untuk membuat media pembelajaran power point.

#### 2. Peraktik Pembuatan Media Pembelajaran PowerPoint

Praktik pembuatan Media Pembelajaran PowerPoint ini dilaksanakan secara daring yang dipraktikan oleh Pemateri. Praktik tersebut dilaksanakan dengan peserta dari guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul.

### **PARTISIPASI MITRA**

Mitra sangat berpartisipasi pada kegiatan pengabdian ini antara lain:

1. Menyediakan tempat workshop media pembelajaran pembuatan Power Point.
2. Menyiapkan peserta guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul.

### **EVALUASI DAN KEBERLANJUTAN**

---

Tabel 1. Kepakaran dan Tugas Tim Pengusul (Termasuk Mahasiswa yang Terlibat)

No	TIM PENGUSUL	KEPAKARAN	TUGAS
1	Oktana Wahyu Perdana, M.Pd.	Pembuatan Game Edukatif	Pembicara tentang pembuatan media pembelajaran PowerPoint
2	Firli Afriyeni	Mahasiswa yang telah mampu membuat media pembelajaran	Mendampingi guru dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint
3	Nadia Sekar Ningtias	Mahasiswa yang telah mampu membuat	Mendampingi guru dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

		media pembelajaran	
4	Novia Martin	Mahasiswa yang telah mampu membuat media pembelajaran	Mendampingi guru dalam pembuatan media pembelajaran PowerPoint

#### **JADWAL PELAKSANAAN**

Secara umum jadwal terbagi atas persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Berikut ini secara rinci pentahapan penjadwalan:

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Workshop Media Pembelajaran PowerPoint

No	Tahapan	September				Oktober				November			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan dan Pembuatan Perizinan												
3	Perancangan Desain Media Pembelajaran PowerPoint												
2	Pelatihan Media Pembelajaran PowerPoint												
3	Pendampingan Media Pembelajaran PowerPoint												
6	Penyusunan Laporan												
7	Pembuatan Artikel												
8	Penyerahan laporan pengabdian												

#### **HASIL PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat dilaksanakan secara daring kepada Guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul:

1. Observasi

Observasi dilaksanakan dengan mengadakan perjanjian dengan ketua Guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul untuk mengadakan webniar media pembelajaran PowerPoint hal ini didasarkan pada kondisi guru yang lemah pada kemampuan desain dan aturan pembuatan media pembelajaran PowerPoint. Kelemahan tersebut dikarenakan kurangnya pelatihan pembuatan media pembelajaran PowerPoint bagi guru-guru Guru MGMP PPKn MTs Kabupaten Bantul. Guru kurang mengetahui pembuatan desain media pembelajaran powerpoint, tidak mengetahui penggunaan gambar vector untuk media pembelajaran powerpoint, tidak mengetahui bahan-bahan



## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

### LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

---

yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran powerpoint. Siswa dan guru perlu difasilitasi untuk dapat menguasai pembuatan media pembelajaran powerpoint.

#### 2. Webinar Meida Pembelajaran Power Point

##### a. Desain

Istilah desain secara kebahasaan sebenarnya merupakan kata Inggris yaitu *design* yang berarti rancangan atau rencana. Secara lebih luas desain banyak dimaknai oleh berbagai kalangan. Desain dapat dijabarkan sebagai sebuah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu objek benda. Pengertian desain juga dimaknai sebagai aktivitas kreatif untuk menciptakan sesuatu yang baru yang mempunyai manfaat dan belum pernah dibuat.

Dalam hubungannya dengan desain media pembelajaran, tentu saja yang didesain adalah media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran di sekolah. Pembelajaran di sekolah tersebut tidak terbatas satu mata pelajaran atau materi pembelajaran namun semua mata pelajaran atau mata kuliah. Desain media pembelajaran bersifat universal artinya desain berlaku untuk semua pembelajaran.

Desain mempunyai fungsi masing-masing sesuai dengan tujuan dari desain yang akan dilakukan, namun secara garis besar fungsi desain antara lain:

1. Proses menciptakan sesuatu yang baru atau merombak sesuatu yang lama dengan yang baru sehingga mempunyai kemanfaatan
2. Desain merupakan suatu ilmu untuk menambah wawasan manusia memahami tentang bentuk, gambaran, ruang, komposisi dan nilai estetis dalam sebuah karya
3. Desain berfungsi untuk mengkomunikasikan dan mensosialisasikan sebuah karya yang diciptakan kepada orang lain
4. Desain merupakan gambaran umum kepada masyarakat tentang hal yang dibuat secara spesifik.

Fungsi desain tersebut tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan karakteristik desain yang dibuat. Dalam pembuatan desain media pembelajaran tentu saja lebih cenderung untuk ke arah perancangan media pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk dapat lebih menguasai materi



## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

### LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

yang diberikan. Desain media pembelajaran difungsikan untuk memberikan tambahan motivasi kepada peserta didik untuk dapat bekerja dengan terarah, menambah pemahaman, dan belajar dengan menggunakan multimedia.

Dalam desain perlu diperhatikan prinsip-prinsip yang harus diperhatikan antara lain:

#### 1. Kesatuan

Kesatuan diartikan sebagai penyesuaian tema-tema yang diciptakan harus mempunyai kesatuan satu sama lain dan tidak bertabrakan;

#### 2. Keseimbangan

Kesimbangan dapat diartikan bahwa rancangan desain perlu adanya pola pola atau layout berimbang sehingga mempunyai nilai estetika untuk dilihat.

#### 3. Tata Urutan

Hirarki dalam desain tentu saja mempunyai urutan yang bertahap sehingga memudahkan pengguna untuk menikmatinya

#### 4. Perbandingan

Dalam desain perlu memperhatikan ukuran sehingga antara ukuran yang satu dengan ukuran yang lainnya tidak saling sesuai hirarki. Perbandingan tersebut harus konsisten sehingga dapat memperlihatkan alur yang jelas. Ukuran yang digunakan harus sesuai dengan layout keseluruhan, sehingga penempatan gambar atau teks ornamen yang lainnya dapat saling melengkapi dan terlihat menyatu.

#### 5. Fokus

Dalam desain terkadang terdapat beberapa bagian yang menjadi fokus dari layout. Hal ini dapat dilihat dari besarnya gambar, warna, maupun gelap terang. Fokus ini dapat menuntun pembaca untuk mengikuti alur fokus yang telah dibuat walaupun tidak secara jelas telah disetting sedemikian rupa dengan teknik bentuk, warna, ukuran dan kecerahan tersebut.



## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

### LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

Terdapat beberapa metode untuk menciptakan desain, metode tersebut bersumber pada ide yang didapatkannya serta teknik untuk mengembangkannya. Metode desain tersebut dapat berupa (1) *Explosing* dengan cara mencari inspirasi melalui pemikiran untuk menghasilkan sesuatu yang belum ada sebelumnya; (2) *Trendspotting*, dengan cara membuat sesuatu yang sedang trend dan berkembang saat itu dalam lingkungannya; (3) *Phototyping*, dengan cara memodifikasi sesuatu yang telah dimiliki oleh nenek moyang; (4) *Managing* yaitu dengan cara menciptakan desain secara terus menerus dan berkelanjutan; serta (5) *Refreding*, yaitu dengan mengolah kembali desain yang sudah ada untuk dikembangkan lebih baik lagi.

Desain media pembelajaran merupakan salah satu tahapan yang sebelumnya didahului dengan tahapan-tahapan yang lainnya. Guna pengembangan media terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan. Dalam bab-bab yang akan datang akan dibahas tentang tahapan pengembangan media pembelajaran dengan teknik ADDIE yang terdiri atas *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*. Analisis dilakukan dengan mencermati kebutuhan media yang akan dibuat, dengan menganalisis berbagai hal baik materi, karakter dan sistem pembelajaran. Langkah kedua adalah mulai mengumpulkan elemen yang digunakan untuk membuat media pada tahap desain. Langkah berikutnya adalah mengembangkan media pembelajaran tersebut dengan mengadakan melibatkan ahli media maupun ahli materi untuk mengoreksi media yang telah dibuat. Langkah berikutnya adalah implementasi media kepada peserta didik, dan diakhiri dengan mengevaluasi hasil yang telah didapatkan dalam penggunaan media tersebut.

Langkah-langkah pengembangan media tersebut tentu saja berbeda satu sama lain. Menurut Rahmad dalam bukunya media pembelajaran langkah-langkah pembuatan media pemebelajaran yang dijelaskan secara detail, namun pada intinya langkah-langkah pembuatan media tersebut dinilai sama yaitu:

1. Mencari ide gagasan untuk membuat media yang akan dibuat
2. Menganalisis tingkat kebutuhan dengan mengadakan banyak pengamatan maupun analisis



## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

### LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

3. Merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan media tersebut
4. Merumuskan bahan media yang akan dibuat
5. Menentukan jenis media yang akan dibuat sesuai dengan karakteristik, materi serta tujuan pembuatan media
6. Merancang interaksi media terhadap siswa
7. Membuat rancangan secara keseluruhan media yang akan dibuat, bisa dilakukan dengan membuat story board atau langkah-langkah media dari awal sampai akhir
8. Pengumpulan bahan dan alat yang digunakan
9. Melaksanakan pembuatan media
10. Editing media yang telah dibuat
11. Uji coba media kepada peserta didik
12. Mengevaluasi media yang telah dibuat berdasarkan pada respon peserta didik

Demikianlah gambaran secara umum pengertian tentang desain, khususnya tentang desain media pembelajaran serta langkah-langkah untuk mendesain pembelajaran. Pada intinya untuk mendesain media pembelajaran tentu saja harus disesuaikan dengan tujuan pembuatan media pembelajaran tersebut dengan melihat karakteristik peserta didik, tingkat kesulitan pembuatan media, serta dianalisis tentang ketercapaian media tersebut apabila diimplementasikan.



Gambar 3. Tips Pembuatan Media PowerPoint



## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

### LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

#### b. Dasar-Dasar Praktek Desain

Pada bahasan bab ini akan difokuskan kembali secara praktis teknik mendesain secara dasar khususnya untuk desain media pembelajaran. Guna mendesain media pembelajaran hal-ha yang perlu diperhatikan adalah tentang pemilihan font, warna, gambar, ilustrasi dan berbagai hal yang menyangkut estetika dalam pembuatan desain. Hal tersebut dimaksudkan agar hasil yang dicapai dalam pembuatan media tersebut dapat maksimal, hasilnya terlihat bagus, dan dapat meningkatkan motivasi penggunanya untuk menjalankan media tersebut.



Gambar 4. Webinar Pembuatan Media PowerPoint

#### 1) Pemilihan Jenis Huruf

Jenis huruf merupakan salah satu komponen yang penting dalam desain media pembelajaran. Tanpa disadari karakter huruf sangat mempengaruhi desain, karena huruf mempunyai ciri khas yang sebenarnya membawa nuansa dan sifat. Bagi media pembelajaran yang formal tentu saja perlu menggunakan jenis-jenis huruf yang formal dan solid, sedangkan untuk media pembelajaran dalam bentuk games maka digunakan bentuk-bentuk yang artistik.



## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA

### LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

Sebelum menggunakan huruf tentu saja perlu untuk memilih huruf-huruf utama yang akan digunakan sesuatu dengan karakteristik media pembelajaran yang dibuat. Terdapat beberapa tips yang dapat digunakan antara lain:

- a) Pilihlah minimal 3 huruf utama yang menarik dan sesuai dengan media yang akan disajikan. Huruf-huruf yang sudah sering dilihat di komputer menjadi hal yang menjemu bagi audiens. Misalnya penggunaan huruf **Times New Roman**, apabila tidak ada aturan khusus maka lebih baik huruf tersebut tidak usah dipakai karena jenis hurufnya sering dilihat audiens dan **cenderung menjemu**.
- b) Bila ingin jenis fotnya bagus pilihlah jenis font yang disediakan oleh internet. Contohnya di [www.dafont.com](http://www.dafont.com), di web tersebut disediakan banyak font baru yang bisa di download dan dimasukkan dalam komputer yang kita miliki. Download font tersebut dan masukkan ke C: pilih ke Windows, kemudian pilih Fonts, kemudian font yang di download tersebut dimasukkan ke folder **Fonts**.
- c) Pilih huruf yang tegas, solid dan mudah dibaca. Tiga huruf utama tersebut digunakan untuk (1) Judul; (2) Sub Judul; dan (3) Isi.
- d) Ukuran font yang digunakan sebisa mungkin ukurannya konsisten. Bila sub judul ukurannya 30 maka dipertahankan ukuran sama. Bila menggunakan font untuk isi ukurannya 18 maka dipertahankan untuk menggunakan ukuran font yang sama agar hasilnya menarik

#### 2) Warna

Warna merupakan salah satu elemen penting dalam pembuatan media pembelajaran. Warna menambah nilai seni dari sebuah media pembelajaran. Warna yang ada dalam sebuah media pembelajaran dapat dilihat dari font, gambar, maupun background yang ada. Warna yang bagus adalah warna yang enak untuk dipandang mata. Padu padan warna tersebut tentu saja akan menambah kenyamanan pengguna.

- a) Gunakan warna-warna yang padu padan di semua slide. Jangan setiap slide diganti warnanya. Idealnya warnanya 3 sd 4 warna.
- b) Apabila kebingungan untuk mencari warna gunakan warna-warna padu padan berdasarkan lingkaran warna. Terdapat berbagai website yang dapat digunakan

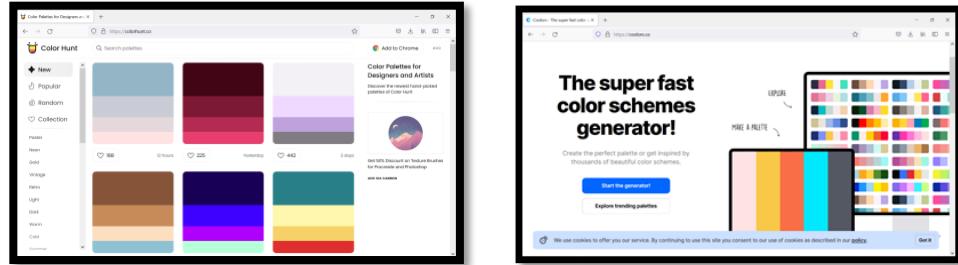


## UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

untuk membantu menentukan warna salah satu contohnya adalah <https://colorhunt.co/> atau dengan <https://coolors.co/>



Gambar 5. Pengambilan Contoh Warna di Internet

### 3) Gambar

Pemilihan gambar dalam pembuatan media pembelajaran harus berhati-hati. Terdapat beberapa gambar yang harus mendapatkan lisensi untuk mengambilnya, namun ada beberapa gambar yang gratis untuk digunakan asalkan tidak digunakan untuk berbagai kegiatan yang berhubungan dengan bisnis. Gambar yang bagus adalah gambar yang sesuai dengan tema dan tujuan pembelajaran. Seluruh gambar tematik dan satu karakter. Dibawah ini disajikan beberapa tips untuk memilih gambar antara lain:

- Pilihlah gambar yang mempunyai resolusi tinggi di internet.
- Jangan memasang gambar yang tidak sesuai dengan tema yang dibuat di media pembelajaran atau presentasi.
- Seragamkan gambar, kalau foto, gunakan foto semua, kalau menggunakan gambar vektor gunakan gambar vektor semua.
- Carilah gambar-gambar yang menarik untuk membuat presentasi atau media. Contohnya di [www.cleapng.com](http://www.cleapng.com) menyediakan banyak gambar-gambar tematik berbasis png, atau bisa menggunakan [www.freepic.com](http://www.freepic.com)



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

---

### **DAFTAR PUSTAKA**

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2019.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Profil Kompetensi TIK Guru di Indonesia*. Jakarta: Kemdikbud, 2020.

Mishra, P., & Koehler, M. J. *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record, 2006.

Yusuf, M. & Widyaningsih, S. *Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Bandung: Alfabeta, 2021.



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

---

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808

Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

---

**Lampiran 1. Surat Permohonan Pemateri Workshop**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN (MGMP)**  
**PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKN)**  
**MADRASAH TSANAWIYAH SE KABUPATEN BANTUL**

Alamat: Jl. Imogiri Barat No.12, Nogosari, Sumberagung, Jetis, Bantul, 55781

---

Nomor	:	51/MGMP/MTs/PPKn
Lampiran	:	-
Hal	:	Permohonan Narasumber

Kepada Yth.  
Bapak Oktana Wahyu Perdana, M.Pd  
di Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan kegiatan Workshop Media pembelajaran yang akan diselenggarakan oleh MGMP Pendidikan Pancasila MTs Kab Bantul, kami bermaksud mengundang Bapak sebagai narasumber untuk memberikan materi mengenai “Media Pembelajaran Pembuatan PowerPoint”

Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi Guru dalam menyusun dan menyajikan media pembelajaran yang menarik dan efektif menggunakan PowerPoint. Adapun jadwal kegiatan adalah pada:

Hari	:	Senin
Tanggal	:	15 September 2025
Waktu	:	13.00 – 15.00 WIB
Agenda	:	Workshop Media Pembelajaran Pembuatan Power Point
Tempat	:	Joglo Sukamener (Pengunduh MTs N 4 Bantul)

Kami sangat berharap dapat berkenan hadir dan berbagi pengetahuan serta pengalaman. Kami percaya kehadiran Bapak/Ibu akan memberikan manfaat besar bagi peserta dan keberhasilan kegiatan ini.

Demikian surat permohonan ini kami buat. Atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Bantul, 10 September 2025  
Ketua MGMP



MUSYAWARAH GURU MATA PELAJARAN  
MGMP  
PPKN  
KABUPATEN BANTUL  
Dra. Rahmi Prabowati  
NIP. 196710021994032002



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

**Lampiran 2. Surat Tugas Pelaksanaan Workshop**



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

**Surat Tugas**

Nomor: 296/PPM-UPY/IX/2025

Berdasar surat permohonan dari MGMP Pendidikan Pancasila MTs Kab Bantul nomor 51/MGMP/MTs/PPKn, bersama ini Kepala PPM Universitas PGRI Yogyakarta memberikan tugas kepada :

Nama	NIS	Jabatan TIM
Oktana Wahyu Perdana, S.Pd., M.Pd	199710122023081001	Ketua

**Anggota Internal Mahasiswa**

Nama	NPM	Jabatan
Nadia Sekar Ningtias	22144300018	Anggota
Novia Martin	22144300004	Anggota
Firli Afriyeni	22144300025	Anggota

Untuk melaksanakan tugas menjadi Pemateri Utama kegiatan Workshop Media pembelajaran Pembuatan Power Point, yang diselenggarakan pada :

Tanggal : 15-09-2025  
Pukul : 13:00 - 15:00 WIB  
Tempat : MTS Negeri 4 Bantul  
Penyelenggara : MGMP Pendidikan Pancasila MTs Kab Bantul

Demikian surat tugas ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10-09-2025

Pemberi Tugas



Bintang Wicaksono, S.Pd., M.Pd  
NIS. 198901232014041014





**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)

**Lampran 3. Gambar Kegiatan Workshop**



**Gambar 6. Pemaparan Materi Workshop oleh Dosen**



**Gambar 7. Pemaparan Materi Workshop oleh Mahasiswa**



**UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA**  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Jl. PGRI I No. 117 Sonosewu, Yogyakarta, 55182 Telp/Fax: (0274) 376808  
Web: <http://lppm.upy.ac.id> Email: [lppm@upy.ac.id](mailto:lppm@upy.ac.id)



**Gambar 8. Pendampingan Materi Workshop Oleh Dosen dan Mahasiswa**