

PENINGKATAN *SKILL* GURU UNTUK PEMBUATAN *GOOD PRESENTATION* DIYAYASAN PENDIDIKAN MAMBAUL ULUM, KABUPATEN MOJOKERTO

Yesy Diah Rosita¹⁾, Ronny Makhfuddin Akbar¹⁾, Mimin Fatchiyatur Rohmah¹⁾,
LukiArdiantoro¹⁾

¹⁾Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Islam Majapahit, Mojokerto,
Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author : Yesy Diah Rosita
E-mail : yesydr.ft@unim.ac.id

Diterima 23 April 2022, Direvisi 22 Mei 2022, Disetujui 23 Mei 2022

ABSTRAK

Peran guru di dunia pendidikan sangat penting dalam masa depan bangsa. Guru tidak hanya mengajar namun juga mendidik siswa untuk menjadi pribadi yang tidak hanya cerdas namun memiliki akhlak yang baik. Adanya pandemi covid-19 memberikan dampak positif bagi guru meskipun juga memiliki dampak negatif dengan banyak jumlah korban yang meninggal akibat Covid-19 sejak tahun 2020. Dampak positifnya bagi guru adalah secara tidak langsung memaksa guru untuk lebih kreatif dalam penyajian materi pembelajaran kepada siswa. Aplikasi pembuatan materi pembelajaran sangatlah variatif namun masing-masing memiliki kelemahan dan kelebihan. Aplikasi *Microsoft Power Point* merupakan aplikasi yang paling umum dan hampir tersedia di seluruh sistem operasi Windows. Guru SMK Grafika di Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum Kabupaten Mojokerto bekerjasama dengan Program Studi Teknik Informatika-Universitas Islam Majapahit untuk mengadakan kegiatan *workshop* tentang pembuatan materi pembelajaran yang memiliki nilai *good presentation* dalam rangka upaya untuk meningkatkan pengetahuan guru dan keahlian (*skill*) dalam hal tersebut. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* serta produk materi pembelajaran yang dihasilkan tingkat pengetahuan para guru SMK Grafika tentang penggunaan *Microsoft Power Point* dalam pembuatan materi pembelajaran mencapai 56.43% dan produk yang dihasilkan dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa dengan adanya *workshop* dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh para guru SMK Grafika.

Kata kunci: covid-19; materi pembelajaran; *microsoft power point*.

ABSTRACT

The role of teachers in education is very important in the future of the nation. Teachers not only teach but also educate students to become individuals who are not only intelligent but have good morals. The existence of the covid-19 pandemic has had a positive impact on teachers although it also has a negative impact with a large number of victims who have died from Covid-19 since 2020. The positive impact for teachers is that it indirectly forces teachers to be more creative in presenting learning materials to students. Applications for making learning materials are very varied, but each has its advantages and disadvantages. The Microsoft Power Point application is the most common application and is almost available on all Windows operating systems. Graphics Vocational School teachers at the Mambaul Ulum Education Foundation, Mojokerto Regency in collaboration with the Informatics Engineering Study Program-Majapahit Islamic University to hold a workshop on making learning materials that have good presentation values in an effort to increase teacher knowledge and skills in this regard. Based on the results of the pre-test and post-test as well as the learning material products produced, the level of knowledge of the Graphic Vocational High School teachers about the use of Microsoft Power Point in making learning materials reached 56.43% and the resulting product was in a good category. This shows that the existence of a workshop can help solve the problems faced by the Graphic Vocational High School teachers.

Keywords: covid-19; learning materials; *microsoft power point*.

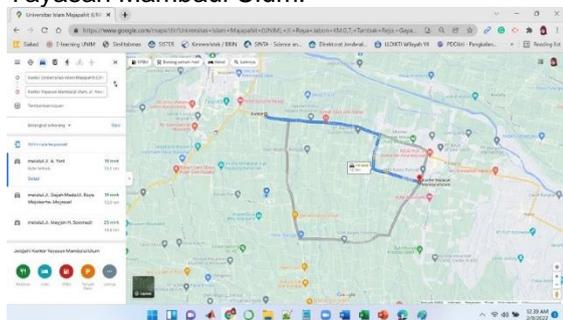
PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak negatif di seluruh dunia termasuk dunia pendidikan (Ramadanti et al., 2021)

namun di sisi lain memberikan dampak positif terhadap *skill* atau kemampuan guru dalam menyajikan materi yang bersifat presentatif. Umumnya, para guru merasakan keberatan

dalam menyajikan materi yang presentatif namun dengan kondisi pandemi memaksa mereka untuk mengasah kemampuan mereka dalam penyajian materi yang presentatif sehingga hal yang awalnya dianggap berat untuk dilakukan menjadi suatu kebutuhan dengan *skill* yang terasah.

Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum terletak di Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur. Lokasinya berjarak +/- 13 Km dari Perguruan Tinggi tim pelaksana (Universitas Islam Majapahit). Yayasan ini mempunyai 5 lembaga pendidikan (sekolah) dengan total guru sebanyak 75 orang dari mulai tingkat Taman Kanak-kanak hingga Sekolah Tingkat Menengah Atas. Baik yayasan maupun lembaga pendidikan belum memiliki *e-learning system* sehingga selama pandemi Covid-19 para guru memanfaatkan media sosial WhatsApp Grup untuk menyampaikan info dan materi pembelajaran yang bersifat tekstual. Hal ini tentu saja makin mengurangi minat baca siswa terhadap materi yang diberikan. Meskipun di Yayasan Mambaul Ulum memiliki Sekolah berbasis IT dan Sekolah Kejuruan seperti SMPIT dan SMK Grafika namun kecakapan dalam penyusunan materi yang menarik dan presentatif masih perlu pengasahan *skill* lebih lanjut. Hal ini terbukti dengan *pre-test* yang diadakan sebelum kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di Yayasan Mambaul Ulum.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra Selaparang

Pengadaan *e-learning system* di Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum sebagai wadah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berbasis *online* membutuhkan biaya yang relatif mahal. Selain itu, diperlukan biaya pendukung untuk pengadaan sosialisasi dan evaluasi penggunaan *e-learning system* oleh guru dan siswa yang tentunya membutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang banyak.

METODE

Penentuan solusi optimal harus dilakukan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, and Threat*) terlebih dahulu (Maulana & Patrikha, 2021). Adapun hasil

koordinasi tim dengan mitra dalam analisis SWOT disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Analisis SWOT.

Peran	Tugas
<i>Strength</i>	<ol style="list-style-type: none"> Mitra memiliki laboratorium komputer yang dilengkapi jaringan internet Mayoritas usia pararelatif muda. Masing-masing guru memiliki laptop.
<i>Weakness</i>	<ol style="list-style-type: none"> <i>Air Conditioner</i> (AC) di laboratorium kurang memadai.
<i>Opportunity</i>	<ol style="list-style-type: none"> Semangat para guru Aplikasi pembuatan materi pembelajaran bervariasi.
<i>Threat</i>	<ol style="list-style-type: none"> Tingkat kejenuhan saat penyusunan materi. Laptop yang dimiliki guru tidak kompatibel dengan aplikasi pembelajaran yang direkomendasikan

Berdasarkan analisis SWOT yang dilakukan, solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah pengadaan kegiatan pelatihan (*workshop*) tentang teknik membuat *good presentation* dalam penyampaian materi pembelajaran di lingkungan Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum. Hal ini diharapkan para guru memiliki peningkatan pengetahuan dan kemampuan dalam penyusunan materi pembelajaran yang lebih baik.

Pra-Kegiatan

Pra-kegiatan merupakan aktivitas tim pelaksana dengan mitra (pihak Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum) untuk merumuskan masalah yang sedang dihadapi oleh mitra terutama selama dalam masa pandemi Covid-19 dan mendefinisikan solusi yang dapat diharapkan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut secara bersama-sama antara tim pelaksana dengan mitra. Selain itu mitra bersama tim menetapkan luaran dari kegiatan tersebut antara lain:

- a. Adanya peningkatan kemampuan (*skill*) para guru dalam pembuatan materi pembelajaran yang memiliki nilai *good presentation*.

- b. Publikasi artikel ilmiah di jurnal pengabdian masyarakat.

Adapun tim pelaksana terdiri dari 3 orang dosen tetap Program Studi Teknik Informatika.

Tabel 2. Tugas Tim Pelaksana.

Peran	Tugas
Ketua Tim	Bertanggung jawab atas terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat. Narasumber. Penyusunan artikel ilmiah di jurnal pengabdian masyarakat.
Anggota Tim-1	Menjalin komunikasi yang baik dengan mitra.
Anggota Tim-2	Membantu Ketua Tim

Tahap Persiapan

Mitra sasaran yang terlibat dalam kegiatan workshop ini hanya guru SMK Grafika salah satu lembaga pendidikan di bawah naungan Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum. Sekolah ini masih terakreditasi C dengan jumlah siswa 65 orang dan jumlah gurunya sebanyak 20 orang. Namun dalam kegiatan ini tidak seluruhnya berpartisipasi dalam kegiatan ini sekitar 75% yang turut berpartisipasi karena menyesuaikan kapasitas laboratorium yang ada.

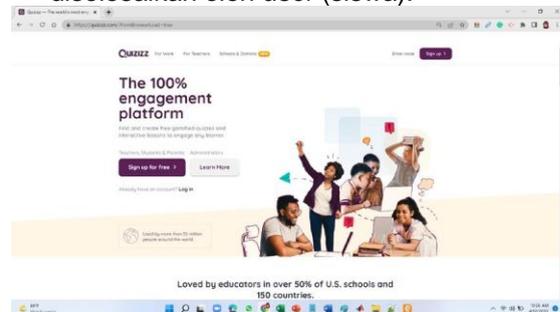
Berdasarkan jumlah peserta *workshop* tersebut diperlukan tenaga pendamping untuk mendampingi para guru. Tim pelaksana mengajak 5 orang mahasiswa dari Program Studi Teknik Informatika semester 3 yang masing-masing dapat mendampingi 3-4 guru saat pelaksanaan *workshop* yang berlangsung pada tanggal 25 Januari 2022.

Hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum kegiatan *workshop* antara lain:

- Penentuan aplikasi presentasi yaitu Microsoft Power Point karena menyesuaikan perangkat laptop yang dimiliki oleh para guru yang pasti sudah terpasang di laptop masing-masing dan tidak harus terkoneksi dengan jaringan internet serta tidak membutuhkan *space memory* yang besar.
- Pembuatan materi *workshop* yang meliputi tentang aplikasi untuk penyajian materi berbasis multimedia,

keunggulan dan kekurangan aplikasi *Microsoft Power Point*, daya serap informasi siswa, teks (*font*), jenis *font*, gambar (*image/picture*), *audio* dan *video*, animasi, *finishing*, tip dan trik.

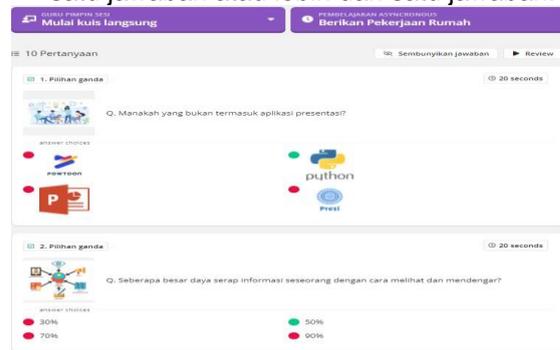
- Penyusunan soal *pre-test* dan *post-test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pengetahuan para guru setelah dilaksanakan *workshop* (Istimewa et al., 2021). Selain itu bertujuan untuk mengetahui kondisi awal pengetahuan para guru tentang fitur-fitur yang terdapat pada *Microsoft Power Point* sehingga saat pemberian materi dan praktik membuat materi pembelajaran yang memiliki nilai *good presentation* sesuai yang dibutuhkan oleh para guru. Soal *pre-test* dan *post-test* ini memanfaatkan aplikasi berbasis website yang bersifat interaktif yaitu www.quizizz.com (Sudihartono, 2020). Tiap pertanyaan memiliki waktu 10 detik untuk diselesaikan oleh *user* (siswa).



Gambar 2. Tampilan Awal Aplikasi Quizziz

Pengguna aplikasi ini terbagi menjadi 2 macam yakni:

- Guru (pembuat soal). Pengguna dengan status pembuat soal dapat memanfaatkan perangkat komputer/laptop untuk menyusun berbagai macam tipe soal seperti memilih satu jawaban atau lebih dari satu jawaban.



Gambar 3. Tampilan *Editing* Soal pada Quizziz

- b. Siswa (penikmat soal). Sedangkan pengguna dengan status penikmat soal dapat menggunakannya atau menyelesaikan ujian/kuis yang diberikan melalui *smartphone* dengan angka token yang tertera pada soal/kui yang dibagikan.



Gambar 4. Contoh Tampilan Kuis sebagai

Isi soal ujian yang diberikan untuk para guru baik *pre-test* maupun *post-test* adalah sama dengan jumlah soal 10 butir yang mencakup tentang ruanglingkup *Microsoft Power Point*.

Tahap Inti

Kegiatan *workshop* berlangsung selama 3 jam pada tanggal 25 Januari 2022 dimulai dari jam 09.30 WIB hingga 12.30 WIB di Laboratorium Komputer milik SMK Grafika. Ketua tim pelaksana sebagai narasumber dan mahasiswa sebagai pendamping peserta *workshop* (guru). Sebelum memasuki acara inti, soal *pre-test* dibagikan ke seluruh peserta dengan dibantu mahasiswa untuk menggunakan aplikasi Quizziz sebagai siswa yang disajikan secara *online* dengan menggunakan *smartphone* guru masing-masing.



Gambar 5. Para Guru Menyelesaikan *Pre-Test* (Sumber : Dokumen Pribadi).

Adapun butir-butir soal yang diberikan mengenai:

- Macam-macam aplikasi presentasi. Terdapat beberapa macam aplikasi presentasi yang dapat digunakan seperti *Microsoft Power Point*, *Prezi*, *Powtoon* (Rosita et al., 2021) dan sebagainya. Peserta diuji pengetahuannya terhadap berbagai macam aplikasi presentasi.
- Tingkat daya serap informasi seseorang. Informasi dapat dipahami dengan tingkat pemahaman yang berbeda yang dipengaruhi oleh cara mendapatkan informasi tersebut. Makin banyak menggunakan pancaindera maka makin baik untuk menyerap informasi yang diterima. Peserta diuji pengetahuannya terhadap tingkat pemahaman informasi.
- Pengelolaan teks (*font*), gambar (*image/picture*), *audio* dan *video*, serta animasi.
- Editing* gambar dengan pemanfaatan fitur yang terdapat pada *Microsoft Power Point*.
- Fungsi fitur yang terdapat pada masing-masing menubar seperti *insert*, *transition*, *design*, dan lain-lain.

Tahap Akhir

Pada akhir kegiatan narasumber memberikan *reward* kepada 3 peserta yang mendapatkan nilai terbaik berupa paket data internet agar dapat digunakan untuk menambah literasi tentang penyusunan materi pembelajaran.

Jumlah peserta yang berpartisipasi dalam *workshop* ini tidak sama karena saat pelaksanaan beberapa peserta izin untuk melaksanakan ibadah dan keperluan lainnya. Berawal dari jumlah 18 peserta menjadi 15 peserta. Berkurangnya peserta dimungkinkan karena pada awal kegiatan tidak ada pemberitahuan adanya *reward* yang mungkin dapat menambah semangat peserta untuk mengikuti kegiatan *workshop* dair awal hingga akhir. Oleh karena itu data yang digunakan

untuk dianalisis adalah data dengan partisipan yang sama dengan jumlah 15 peserta.

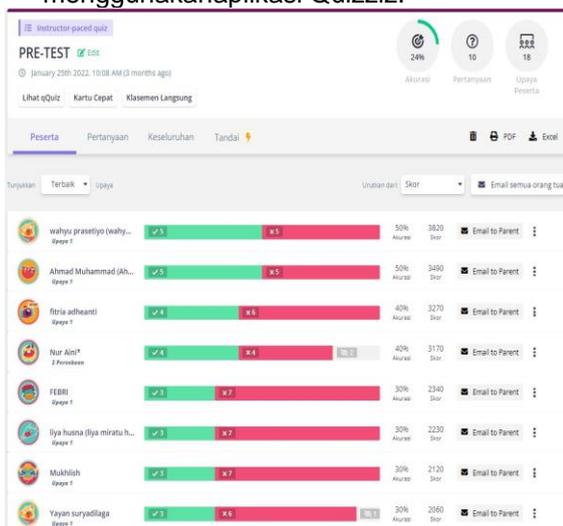


Gambar 6. Foto Bersama di Akhir kegiatan Workshop

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan luaran yang diperoleh dari workshop ini membutuhkan bahwa:

- Para guru dapat menyelesaikan 1 produk materi pembelajaran yang memiliki nilai *good presentatif*. Namun materi pembelajaran yang dihasilkan masih dapat ditingkatkan lagi nilainya hanya membutuhkan kebiasaan dalam menyusun materi pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada *Microsoft Power Point*.
- Pengetahuan para guru dalam penyusunan materi pembelajaran dengan menggunakan *Microsoft Power Point* mengalami peningkatan lebih dari 50%. Hal ini berdasarkan pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan dengan menggunakan aplikasi Quizziz.



Gambar 7. Tampilan Output Pre-Test

Aplikasi ini menghasilkan 2 macam *file output* yaitu *file extension.pdf* dan *file extension.xlsx* yang dapat diunduh secara langsung.

File Extension .xlsx

Laporan atau report hasil kuis berupa *spreadsheet* dengan 4 macam *worksheet*, antara lain: *Overview*, *Participant Data*, *Time Data*, dan *Quiz Details*.

- Overview* menyajikan informasi keseluruhan hasil yang meliputi *question* (pertanyaan), *question type* (jenis pertanyaan seperti *multiple choice*, *checkbox*, *fill-in-the-blank*, *open-ended*, dan *polls*), *question accuracy* (prosentase dari hasil perbandingan jumlah jawaban yang benar dari seluruh peserta dengan jumlah peserta), *average time per question* (rata-rata waktu yang diperlukan peserta untuk menjawab pertanyaan), *correct* (jumlah peserta yang menjawab benar), *incorret* (jumlah peserta yang menjawab tidak benar), *unattempted* (jumlah peserta yang tidak menjawab pertanyaan), dan selebihnya hasil jawaban tiap peserta terhadap tiap pertanyaan.
- Participant Data* menyajikan informasi tentang peserta dan seputar jawabannya, antara lain: *rank* (ranking peserta), *first name* (nama depan peserta), *last name* (nama belakang peserta), *attempt* (jumlah pertanyaan yang dijawab), *accuracy* (prosentase perbandingan antara jumlah jawaban benar dan jawaban salah tiap peserta), *score* (perolehan poin yang didapatkan peserta yang tergantung pilihan jawaban dan waktu yang digunakan), *correct* (jumlah peserta yang menjawab benar), *incorret* (jumlah peserta yang menjawab tidak benar), *unattempted* (jumlah peserta yang tidak menjawab pertanyaan), *total time taken* (total waktu yang dibutuhkan tiap peserta dalam menyelesaikan kuis atau seluruh pertanyaan), *starts at* (waktu mulai peserta menyelesaikan kuis yakni hari, tanggal dan jam), dan *info* (informasi sistem operasi yang digunakan tiap peserta untuk menggunakan aplikasi Quizziz).
- Time Data* menyajikan informasi waktu yang dibutuhkan tiap peserta untuk tiap pertanyaan. Terdapat informasi yang sama pada *time data* dengan *overview* yakni *question*, *question type*, *question accuracy*, *average time per question* (mm:ss) yakni rata-rata waktu yang dibutuhkan semua peserta terhadap tiap pertanyaan, selebihnya informasi tentang waktu yang digunakan tiap peserta untuk tiap pertanyaan.
- Quiz Details* menyajikan informasi tentang

game started on (waktu mulai kuis berlangsung (hari, tanggal dan jam)), *game type* yang merupakan pilihan fitur game kuis yang menyenangkan, *participants* (jumlah peserta yang berpartisipasi atau ikut menyelesaikan kuis), *total attempts* (total peserta yang menyelesaikan kuis), *class accuracy* (tingkat akurasi jawaban peserta pada kuis), dan *game ends on* (waktu berakhir kuis berlangsung (hari, tanggal dan jam)).

	A	B
1	Name	Value
2	Game Started On	Tue 25 Jan 2022,10:18 AM
3	Game Type	Instructor-paced quiz
4	Participants	18
5	Total Attempts	18
6	Class Accuracy	24%
7	Game Ends On	Tue 25 Jan 2022,10:25 AM
8		
9		
10		
11		
12		

Gambar 8. Tampilan Informasi Quiz Details Pre-Test

File Extension .pdf

Laporan atau report hasil kuis berupa dokumen .pdf terbagi menjadi 3 jenis *file*, antara lain: *Question Summary*, *Participant Summary*, dan *All Summary*. Semua jenis file mencakup nama kuis, waktu kuis berlangsung (hari, tanggal, dan jam), nama *user* (guru), prosentase rata-rata akurasi jawaban *user* (siswa), jumlah pertanyaan, jumlah *user* (siswa) namun berbeda pada detail *file*.

- Question Summary* menyajikan informasi tentang semua pertanyaan, waktu rata-rata yang dibutuhkan *user* untuk menjawab tiap pertanyaan, prosentase ketepatan menjawab *user* (siswa) pada tiap pertanyaan, dan jumlah *user* (siswa) dalam menjawab tiap pertanyaan (benar/salah/tidak menjawab/waktu habis).
- Participant Summary* menyajikan informasi tentang semua *user* (siswa) yang berpartisipasi dalam kuis tersebut, waktu rata-rata yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kuis tiap *user* (siswa), skor atau nilai yang diberikan untuk tiap *user*, prosentase ketepatan dalam menjawab tiap *user* (siswa) terhadap seluruh pertanyaan, dan jumlah pertanyaan yang dijawab benar oleh *user* (siswa). Tampilan *Question Summary* dengan *Participant Summary* sama saja hanya berbeda pada detail informasinya.

QUIZZZ		
Quiz Name PRE-TEST	Date Tue Jan 25 2022 10:08 AM	Hosted by Yesy Rosita
Average Accuracy 28%	Number of Questions 10	Number of Players 18
Players		
Rank	Player Name	Avg. Time Score Ketepatan Benar

Gambar 10. Tampilan Informasi Participant Summary Pre-Test

- All Participant Summary* menyajikan informasi yang sama dengan *participant summary*.

Dari 18 peserta *workshop* yang mengikuti kegiatan *pre-test* dan *post-test* adalah 14 peserta. Berdasarkan hasil kedua tes tersebut didapatkan peningkatan pengetahuan peserta sebesar 56.43% meskipun dilakukan kurang dari 3 jam. Hal ini membuktikan adanya kegiatan *workshop* sangat membantu pengasahan pengetahuan dan meningkatkan daya serap informasi karena semua pancaindera turut serta dalam memahami materi yang diberikan. Nama kuis pada *post-test* sama dengan nama kuis *pre-test* karena isi pertanyaannya sama. Untuk membedakannya, masing-masing peserta menambahkan namanya di aplikasi quizziz dengan angka 1.

QUIZZZ		
Quiz Name PRE-TEST	Date Tue Jan 25 2022 12:21 PM	Hosted by Yesy Rosita
Average Accuracy 80%	Number of Questions 10	Number of Players 15
Players		
Rank	Player Name	Avg. Time Score Ketepatan Benar

Gambar 11. Tampilan Informasi Question Summary Post-Test

Hasil pengujian dengan 2 variabel yang sama yakni pertanyaan pada *pre-test* dan *post-test* maka dapat dilakukan pengujian *paired-sample t-test* terhadap nilai akurasi/ketepatan menjawab pertanyaan masing-masing peserta antara sebelum dan sesudah *workshop*.

Analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan aplikasi Microsoft Excel (Kurniawati & Ardiansyah, 2020) dengan penilaian nilai *alpha* atau nilai taraf signifikan sebesar 0.05 yang berfungsi sebagai nilai maksimal kesalahan.

Raw Data		
Name	Pre-test	Post-test
Wahyu Prasetyo	50	90
Fitria Adheanti	40	90
Nur Aini	40	80
Febri	30	70
Liya Husna	30	90
Intan Setya Rahayu	0	100
Khusnul	30	80
Islamia Fitria	20	60
Nur Sholikhah	20	80
Siti Rusidah	20	70
Yetik	20	80
Meiske Sandil	10	60
Ena	10	80
Umrul	10	90

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Pre-test	Post-test
Mean	23.57142857	80
Variance	193.956044	138.4615385
Observations	14	14
Pearson Correlation	0.093879422	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	13	
t Stat	-12.15661311	
P(T<=t) one-tail	8.94239E-09	
t Critical one-tail	1.770933396	
P(T<=t) two-tail	1.78848E-08	
t Critical two-tail	2.160368656	

Gambar 12. Hasil Pengujian *Paired-Sample T-Test*

- Mean** (rata-rata nilai kuis) yang diperoleh saat *pre-test* sebesar 23.57 namun pada saat *post-test* mean yang diperoleh sebesar 80 sehingga dapat dikatakan dengan adanya kegiatan *workshop* tersebut terjadi peningkatan secara deskriptif.
- Hasil **varians** sedikit berbeda dan jumlah observasi sampel yang digunakan yaitu 14 peserta dengan *degree of freedom* (df) yaitu 14-1 adalah 13.
- Nilai **pearson correlation** sebesar 0.093 yang artinya hubungan hasil kedua nilai *pre-test* dan *post-test* hampir tidak memiliki pengaruh yang kuat. Hal ini disebabkan besaran capaian peningkatan pengetahuan peserta tidak merata atau terjadi simpangan yang besaran capaian antara capaian tertinggi dengan terendah.
- Berdasarkan nilai **means**, hipotesis **two-tail** (dua arah) mendefinisikan H1 yang artinya nilai means pada *pre-test* sangat berbeda dengan nilai means pada *post-test* begitupun pada hipotesis **one-tail** (satu arah) menunjukkan bahwa H1 yang berarti nilai **means post-test** lebih besar daripada nilai **means pre-test**. Hal ini dapat dikatakan bahwa nilai t-Stats $|- 12.15|$ lebih besar dari nilai **one-tail** (1.77) dan **two-tail** (2.16) sehingga disimpulkan bahwa tolak H0 atau diakui bahwa setelah dilakukan *workshop* terjadi peningkatan pengetahuan peserta terhadap penyusunan materi pembelajaran. Namun demikian, kegiatan ini dianggap masih kurang maksimal oleh para

peserta *workshop* dikarenakan durasi *workshop* yang relatif pendek.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *workshop* tentang penyusunan materi pembelajaran sangat dibutuhkan oleh para dengan aplikasi yang ramah atau mudah didapatkan dan kompatibel. Namun kegiatan tersebut dapat dilaksanakan setelah Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang artinya tenaga guru sudah terkuras sehingga untuk mengikuti kegiatan *workshop* kurang maksimal. Oleh karena itu diperlukan waktu kondusif dan rutin untuk mendapatkan peningkatan kemampuan guru dalam penyusunan materi pembelajaran yang bernilai *good presentatif* secara optimal.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih atas dukungan pihak SMK Grafika, Yayasan Pendidikan Mambaul Ulum secara penuh.

DAFTAR RUJUKAN

- Istimewa, L., Indrawati, & Wicaksono, I. (2021). Pengaruh Pembelajaran E-Learning Menggunakan Platform Schoology Pada Materi Ipa (Pencemaran Lingkungan) Terhadap Kemandirian Belajar dan Hasil. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 52–63.
- Kurniawati, A., & Ardiansyah. (2020). Analisis Performa Perangkat Lunak Antivirus dengan Menggunakan Metodologi Pengukuran Performance. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 22(1), 43–54.
- Maulana, I., & Patrikha, F. D. (2021). Analisis Kinerja dan Strategi berdasarkan Analisis SWOT dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Pelayanan Performance Analysis and Strategies based on SWOT Analysis in An Effort to Improve Service Quality. 18(4), 770–775.
- Ramadanti, E., Mukhlis, I., & Utomo, S. H. (2021). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Pendidikan Tinggi di Kota Malang. 1(3), 209–218.
- <https://doi.org/10.17977/um066v1i32021p209-218>
- Rosita, Y. D., Jayanti, R., & Ainiyah, N. (2021). Pelatihan Bahan Ajar Tematik Berbasis Multimedia untuk Guru SMPLB-ACD Pertiwi, Mojokerto Yesy. *E-DIMAS*, 12(1), 125–131. <http://103.98.176.9/index.php/e-dimas/article/view/3597>
- Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizizz

Dalam Pelaksanaan Penilaian
Pengetahuan Peserta Diklat di Badan
Pengembangan Sumber Daya Manusia
Daerah Provinsi Sumatera Selatan.
Jurnal Lentera Pendidikan, 5(1), 1–15.