

Pelatihan Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* Bagi Aparatur Desa Ponggang Kabupaten Subang

Civitas Consecratio
Volume 3 Nomor 2 2023: 93-107
© Penulis 2023
DOI: 10.33701/cc.v3i2.3752



Training on the Use of Microsoft Powerpoint and Doratoon for Ponggang Village Officials, Subang Regency

Mutia Rahmah^{1*}, Bagus Wahyu Hartono², Muchlis Hamdi³,
Hardiyanto Rahman⁴, Nur Saribulan⁵

^{1,3,5} Prodi Studi Kebijakan Publik, Faskultas Politik Pemerintahan,

Institut Pemerintahan Dalam Negeri

²Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kementerian Dalam Negeri, Yogyakarta, Indonesia

⁴ Prodi Politik Indonesia Terapan, Faskultas Politik Pemerintahan,

Institut Pemerintahan Dalam Negeri

Penulis Korespondensi

Mutia Rahmah

mutiarahmah@ipdn.ac.id

+62-8xx-xxxx-xxxx

Abstrak

Sumber daya manusia memainkan peranan penting dalam proses penyelenggaraan pemerintahan negara khususnya pada lingkup desa yang langsung berinteraksi dengan masyarakat. Kedekatan ini tentunya mensyaratkan aparatur desa untuk memiliki keterampilan digital sebagai bentuk komunikasi dengan masyarakat. Keterampilan tersebut dibutuhkan ketika saat sekarang pemerintahan cenderung berkembang ke arah pemerintahan digital dengan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Di tengah kenyataan tersebut, desa dan pemerintahan desa masih bekerja dalam pola konvensional, yakni pola pelaksanaan tugas secara manual. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi aparatur desa dalam pembuatan bahan presentasi dengan memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan menggunakan 2 (dua) metode yakni pelatihan dan praktik melalui 4 (empat) tahapan kegiatan mencakup identifikasi, formulasi, implementasi, dan evaluasi kegiatan. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* bagi aparatur Desa Ponggang telah terimplementasikan sesuai dengan tahap identifikasi dan formulasi. Hal ini juga terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan kepuasan peserta dalam menerima materi pelatihan dan dapat mempraktikkan hasil pelatihan yang telah disampaikan sebelumnya. Kedepan, pelatihan peningkatan kompetensi bagi aparatur Desa Ponggang diharapkan dapat lebih bervariasi dan dilakukan secara berkelanjutan.

Kata Kunci

Pelatihan, Kompetensi Aparatur, Pemerintahan Digital, *Microsoft PowerPoint*, *Doratoon*.



Abstract

Human resources play an important role in the process of administering state government, especially at the village level, which directly interacts with the community. This closeness of course requires village officials to have digital skills as a form of communication with the community. These skills are needed when currently government tends to develop towards digital government with an Electronic Based Government System (SPBE). In the midst of this reality, villages and village governments still work in a conventional pattern, namely the pattern of carrying out tasks manually. The aim of this community service activity is to increase the competency of village officials in making presentation materials using Microsoft PowerPoint and Doratoon. This community service activity is carried out using 2 (two) methods, namely training and practice through 4 (four) activity stages including identification, formulation, implementation and evaluation of activities. Training on the use of Microsoft PowerPoint and Doratoon for Ponggang Village officials has been implemented in accordance with the identification and formulation stages. This can also be seen from the evaluation results which show participant satisfaction in receiving the training material and being able to practice the results of the training that was previously delivered. In the future, competency improvement training for Ponggang Village officials is expected to be more varied and carried out on an ongoing basis.

Keywords

Training, Apparatus Competence; Digital Government; Microsoft PowerPoint; Doratoon.

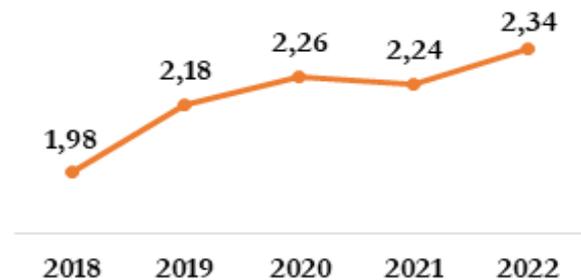
1. Pendahuluan

Pemerintahan yang efektif adalah pemerintahan yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan edukasi dan literasi dalam rangka pemberdayaan masyarakat. Kondisi ini hanya akan dapat diwujudkan apabila terbangun komunikasi yang efektif antara penyelenggara negara dan masyarakat di semua susunan pemerintahan, termasuk pada lingkup desa. Komunikasi menjadi penting ketika ia dibangun untuk dapat menghubungkan seseorang dengan orang lain dalam mengirim dan menerima pesan melalui berbagai lapisan otoritas dan menggunakan berbagai saluran untuk mendiskusikan topik yang menarik bagi organisasi (Kindersley, 2022).

Komunikasi antara pemerintah dan masyarakat lazimnya berlangsung dalam bentuk sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan yang dilakukan oleh aparatur desa kepada masyarakat desa. Kesemua bentuk komunikasi tersebut memiliki esensi yang sama, yakni proses pembelajaran dengan aparatur desa yang berperan sebagai pendidik dan masyarakat desa sebagai peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui media yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik (Akrim, 2018). Komunikasi ini dapat dilakukan secara simultan melalui internet, media, atau televisi (Kindersley, 2022). Komunikasi yang demikian ini diharapkan pada sisi masyarakat dapat memudahkan mereka untuk menerima pembelajaran dan selanjutnya memungkinkan mereka untuk memiliki keterampilan berkaitan dengan penyampaian aspirasi (Rahmah & Hamdi, 2021). Hal ini juga tentunya mendukung pemerintahan digital yang saat ini telah berkembang. Perkembangan ini terlihat dari indeks Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) secara nasional, sebagaimana Gambar 1.

Indeks SPBE menggambarkan tingkat kematangan penarapan SPBE baik di pemerintah pusat maupun daerah. Salah satu indikator dalam indeks tersebut berkaitan dengan kompetensi sumber daya manusia (SDM). Artinya bahwa semakin tinggi indeks SPBE maka akan semakin kompeten sumber daya manusia. Di tengah kenyataan tersebut, desa dan pemerintahan desa masih bekerja dalam pola konvensional, yakni pola pelaksanaan tugas secara manual. Hal ini dapat dilihat dari penyelenggaraan pertemuan dengan tujuan sosialisasi atau pemberian penjelasan secara langsung dan lisan. Dengan demikian, sesuai dengan kemajuan zaman, di era digital ini, aparatur desa perlu menguasai kemampuan literasi dan keterampilan digital. Hal

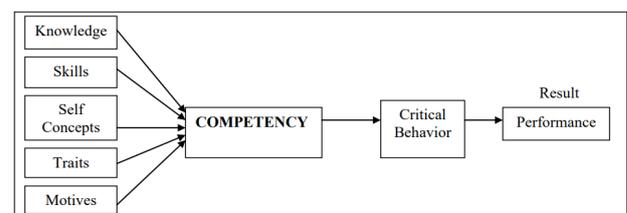
ini juga menjadi bagian dari implementasi peta jalan Indonesia digital tahun 2020-2024 yang salah satunya adalah peningkatan SDM digital (Ulfa, 2022).



Sumber: Kementerian PANRB (2022)

Gambar 1. Komponen Utama Kompetensi Perkembangan Indeks SPBE Nasional 2018-2022

Trucker & Cofsky dalam Chouhan & Srivastava (2014) menyebutkan bahwa terdapat 5 (lima) komponen utama kompetensi yaitu pertama, pengetahuan yakni mengacu pada informasi yang telah ada dalam diri pribadi individu. Kedua, keterampilan yakni mengacu pada kemampuan seseorang dalam melaksanakan tugas tertentu. Ketiga, konsep dan nilai diri yakni mengacu pada sikap, nilai, dan citra seseorang. Keempat, sifat yakni mengacu pada karakteristik dan tanggapan yang konsisten terhadap situasi atau informasi yang dimilikinya. Kelima, motif yakni keinginan seseorang yang dapat mendorongnya untuk melakukan tindakan. Kelima komponen ini tergambar pada Gambar 2.



Sumber: Trucker & Cofsky dalam Chouhan & Srivastava, 2014

Gambar 2. Komponen Utama Kompetensi

Keterampilan digital merupakan keterampilan yang berkaitan dengan teknologi baik pada keterampilan dasar atau literasi, keterampilan umum untuk semua pekerja maupun keterampilan khusus untuk profesional di bidang teknologi informasi dan komunikasi (Motyl et al., 2017). Keterampilan digital menjadi bagian dari *soft competency* yang perlu dimiliki oleh setiap orang pada era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0. *Skill* ini menjadi perlu ketika masyarakat telah terbiasa hidup di tengah-tengah teknologi seperti *smartphone*. *Digital skill* juga merupakan kemampuan dalam memanfaatkan perangkat keras dan lunak yang diaplikasikan pada kehidupan nyata saat ini.

Secara empirik, keterampilan ini sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan meningkatkan pemahaman, penerimaan, dan pelaksanaan program dan kegiatan pemerintahan desa oleh masyarakat desa, baik di bidang tata kelola pemerintahan desa maupun di bidang pembangunan dan sosial budaya desa. Berkenaan dengan aspek tata kelola desa, masyarakat desa memerlukan informasi antara lain mengenai musyawarah pembangunan desa, anggaran desa, dana desa, pengurusan dokumen kependudukan, dan pemilihan kepala desa. Terkait pembangunan desa, masyarakat perlu diberikan informasi antara lain mengenai partisipasi masyarakat, program padat karya, dan lomba desa. Berkenaan sosial budaya desa, masyarakat memerlukan informasi antara lain mengenai bantuan jaring pengaman sosial, kearifan lokal, dan hak-hak asal usul desa. Semua kegiatan penyediaan dan pemberian informasi oleh aparatur desa kepada masyarakat desa tersebut dapat dilakukan dalam bentuk sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan, yang semuanya membutuhkan media pembelajaran untuk menjamin keberhasilan pelaksanaannya dan ketersampaian informasinya.

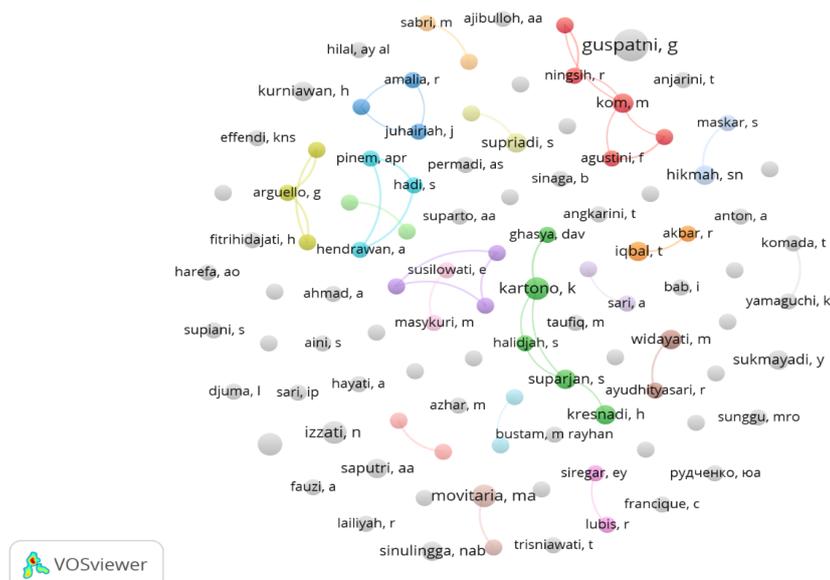
Hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2021) menunjukkan bahwa salah satu karakteristik pembelajaran pada abad ke-21 adalah dengan mengolaborasikan antara kemampuan literasi dan keterampilan digital. Pembelajaran saat ini juga menuntut inovasi dengan memanfaatkan teknologi secara optimal baik dari sisi aparatur desa sebagai pendidik maupun masyarakat desa sebagai peserta didik. Tuntutan ini juga sebagai upaya perwujudan visi pendidikan Indonesia yakni mampu menyesuaikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Tuntutan ini tentunya menjadikan media pembelajaran yang merupakan alat penyalur dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pada lingkup sekolah, tujuan pembelajaran salah satunya mampu meningkatkan pemahaman siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Hal ini juga didukung oleh salah satu ciri gaya belajar anak Milenial, Gen Z, dan Alfa yaitu dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan belajar dan senang dengan visualisasi yang menarik (Dewi, 2022). Kecenderungan ini juga berlaku dalam proses pembelajaran berupa sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan yang dilakukan oleh aparatur desa dan masyarakat desa yang sudah semakin terbiasa dengan penggunaan *gadget*.

Media pembelajaran yang dibahas dalam kegiatan ini adalah video dan bahan tayang. Penyampaian

informasi yang berkaitan dengan penyelenggaraan pemerintahan, pembangunan, dan kemasyarakatan desa dengan menggunakan video atau animasi cenderung lebih mudah tersampaikan karena mampu masuk melalui 2 (dua) sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga. Karakteristik media audio visual yang memiliki beberapa keunggulan dibandingkan media lain seperti sebagai media gambar, media cetak, dan media pendengaran jelas menjadi daya tarik yang begitu kuat bagi peserta (Fuady & Mutalib, 2018). Penggunaan alat bantu dalam media pembelajaran ini tentunya berguna bagi peserta agar tetap fokus pada materi ataupun pesan yang disampaikan (Jain & Moideen, 2021). Kedua media ini menjadi bagian dalam level komunikasi yakni mencakup komunikasi verbal, fisik, emosional, auditori, dan energik (King, 2020).

Desa Ponggang merupakan salah satu desa di Kecamatan Serangpanjang yang salah satu misinya adalah untuk meningkatkan kinerja perangkat desa dalam pelayanan terhadap masyarakat. Berkaitan dengan misi tersebut, senyatanya, aparatur Desa Ponggang belum pernah mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan *Microsoft Powerpoint* maupun *Doratoon* atau sejenis lainnya yang berkaitan dengan keterampilan digital.

Dilihat dari perkembangan kegiatan pengabdian terdahulu, teknik penyajian menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dinilai sudah lazim digunakan dan dimanfaatkan oleh berbagai kalangan masyarakat (Arsyad & Ifianti, 2022; Marlinda et al., 2021; Paramita & Karyati, 2022; Veritia et al., 2020; Zaenudin et al., 2022), sebagaimana visualisasi Gambar 3. Secara lebih lengkap, kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Arsyad & Ifianti (2022) yakni mengilustrasikan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* kepada guru-guru dalam rangka proses belajar mengajar. Adapun materi yang diberikan mulai dari pembuatan halaman baru, pencarian tema bahan tayang di internet, pembuatan kerangka halaman bahan tayang, penambahan unsur gambar, video, ataupun suara yang relevan dengan tema dan topik bahan tayang. Dalam pelatihan ini, peserta diminta untuk mempraktikkan pembuatan bahan ajar mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru berdasarkan modul yang diajarkan. Selanjutnya, kegiatan pengabdian dengan topik yang sama juga dilakukan oleh Marlinda et al. (2021) yaitu pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dalam menunjang kinerja pegawai di Kelurahan Kebon Bawang. Pemanfaatan ini dilakukan sebagai bagian dari tugas pegawai di bagian staf kesekretariatan dalam penyiapan bahan rapat para pimpinan. Selama



Sumber: Diolah dari VOSviewer (2023)

Gambar 3. Perkembangan Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* oleh Penulis Terdahulu

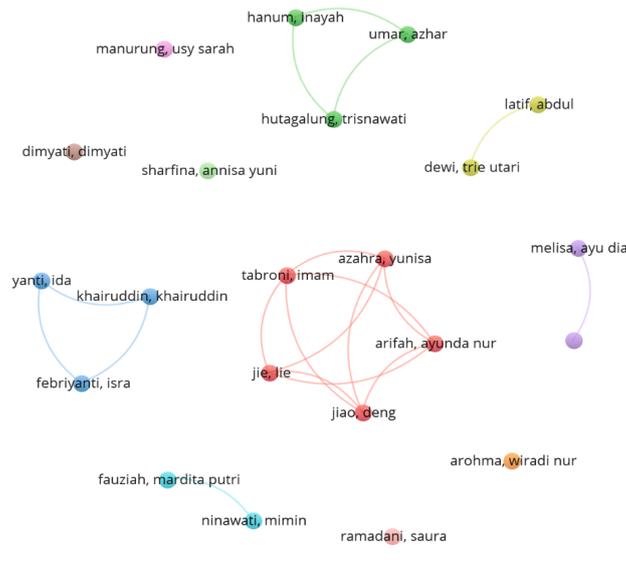
ini, pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* telah digunakan namun masih dinilai kurang baik dari segi penyajian materi maupun tampilan bahan tayang yang dibuat. Untuk menambah kapasitas pegawai tersebut dalam pembuatan bahan presentasi, maka diberikan pemaparan baik secara teori maupun praktik mengenai pembuatan bahan menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Materi tersebut diantaranya mencakup pengenalan fungsi pada menu *Microsoft PowerPoint* serta tampilan yang perlu diperhatikan dalam pembuatan bahan presentasi.

Paramita & Karyati (2022) juga memberikan pelatihan kepada guru pada taman kanak-kanak dengan tujuan untuk menunjang pola pengajaran yang selama ini masih berfokus pada metode ceramah semata. Selanjutnya, materi yang disampaikan yakni berkaitan dengan pengenalan *tools* penting dan umum digunakan, bagaimana melakukan pencarian dan pemilihan latar tampilan, bagaimana melakukan pencarian gambar yang relevan dengan materi ajar, bagaimana menghubungkan halaman dengan objek lain, bagaimana penambahan dan pengaturan suara yang menarik, serta bagaimana penataan tampilan yang interaktif. Disamping itu, Veritia et al. (2020) memberikan pelatihan yang sama kepada siswa siswi SMA di Tangerang Selatan. Pelatihan ini mencakup pengenalan materi, dan praktik pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dengan materi yang telah ditentukan yakni mengenai kegiatan pembelajaran di rumah saat pandemi covid-19, serta diakhiri dengan evaluasi materi. Selanjutnya, pelatihan yang sama juga dilakukan oleh Zaenudin et al. (2022) kepada perangkat Desa Duman melalui sosialisasi mengenai

pentingnya teknologi informasi, pendampingan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*, dan evaluasi hasil pelatihan.

Berkaitan dengan aplikasi *Doratoon*, pemanfaatan aplikasi ini telah diperkenalkan oleh beberapa penulis (Fauziah & Ninawati, 2022; Latif & Dewi, 2023; Ramadani, 2022; Yanti et al., 2023), yang selengkapnya dalam bentuk visualisasi tersaji pada Gambar 4. Pelatihan pemanfaatan *Doratoon* yang dilakukan oleh Fauziah & Ninawati (2022) bagi siswa SD kelas III berupa pembuatan video animasi dengan materi yang berkaitan dengan mata pelajaran sekolah. Selain itu, pelatihan pembuatan video pembelajaran bagi guru SMA oleh Latif & Dewi (2023) dengan tujuan agar siswa dapat memahami materi ajar berbasis video selama pembelajaran secara *online*. Selanjutnya, Ramadani (2022) memberikan pelatihan *Doratoon* dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP akan kemampuan matematis mereka. Hal yang sama juga dilakukan oleh Yanti (2023) kepada siswa SMP di salah satu sekolah di Bukittinggi dengan harapan bahwa pemanfaatan media berbasis multimedia ini dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengetahuan dan motivasi siswa dalam belajar.

Berdasarkan perkembangan dan kondisi sebagaimana yang telah diuraikan, tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kompetensi aparatur desa melalui pelatihan pemanfaatan media digital berupa *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* bagi aparatur Desa Ponggang Kecamatan Serangpanjang Kabupaten Subang.

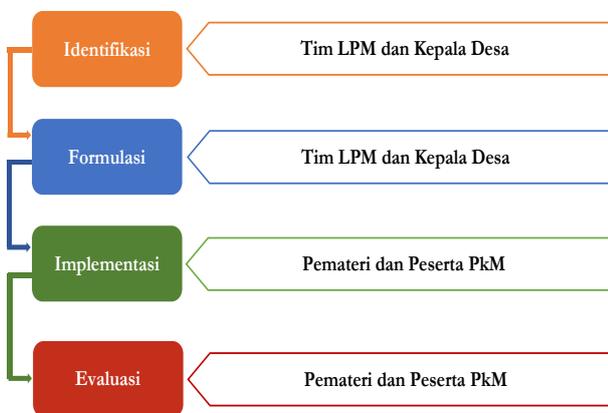


Sumber: Diolah dari VOSviewer (2023)

Gambar 4. Perkembangan Pemanfaatan Doratoon oleh Penulis Terdahulu

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui 4 (empat) tahap kegiatan meliputi tahap identifikasi, formulasi, implementasi, dan evaluasi sebagaimana Gambar 5. Tahap identifikasi mencakup kegiatan penentuan lokasi dan fokus pengabdian kepada masyarakat. Tahap formulasi mencakup kegiatan perumusan, mulai dari peserta yang akan diundang, waktu, tempat pelaksanaan, dan perlengkapan yang diperlukan. Tahap implementasi merupakan tahap pada saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan mengacu pada tahap identifikasi dan formulasi. Tahap evaluasi mencakup penilaian atas pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan, masukan baik bagi pemateri maupun Lembaga Pengabdian Masyarakat ke depan.

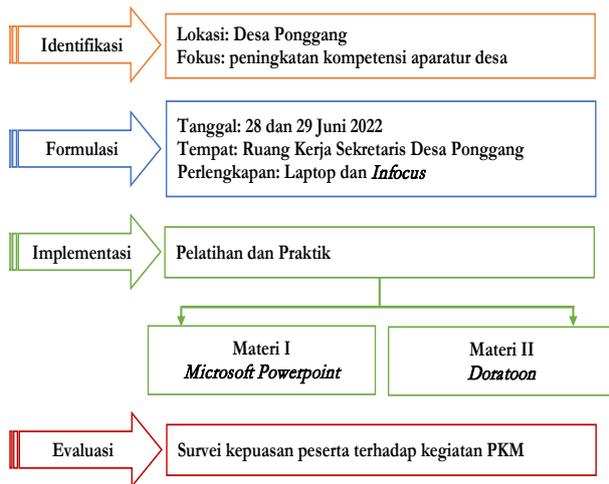


Sumber: Diolah Penulis (2022)

Gambar 5. Tahapan dan Pelaksana Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Pada tahap identifikasi, Tim Lembaga Pengabdian Masyarakat (LPM) IPDN berkonsultasi dengan Kecamatan Serangpanjang untuk menentukan lokasi dan fokus pengabdian yang dibutuhkan oleh masyarakat Desa. Selain itu, penentuan lokasi dan fokus pengabdian didasarkan pada kebutuhan desa yang disampaikan oleh Kepala Desa kepada Camat dan tim LPM IPDN, diantaranya yaitu peningkatan kompetensi aparatur desa di Desa Ponggang. Kemudian, hasil konsultasi tersebut menjadi landasan bagi penetapan Keputusan Rektor Institut Pemerintahan Dalam Negeri Nomor 896.1 - 293 Tahun 2022 tentang Perubahan Atas Keputusan Rektor Institut Pemerintahan Dalam Negeri Nomor 896.1 - 189 TAHUN 2022 Tentang Penunjukan Narasumber, Dosen, *Supervisor*, dan Asisten *Supervisor* Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Pada Desa Binaan Berbasis Interdisipliner di Kabupaten Subang Provinsi Jawa Barat.

Pada tahap formulasi, kegiatan pengabdian kepada masyarakat menghadirkan perangkat desa sebagai peserta kegiatan pengabdian. Waktu pelaksanaan pengabdian yaitu 28 dan 29 Juni 2022 bertempat di ruang kerja Sekretaris Desa Ponggang. Adapun perlengkapan yang diperlukan yakni laptop dan *infocus*. Pada tahap implementasi, kegiatan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* bagi aparatur Desa Ponggang dilakukan melalui pelatihan dan praktik. Pada tahap evaluasi, Pemateri membagikan kuesioner kepuasan peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Secara rinci, kegiatan masing-masing tahapan tersaji pada Gambar 6.



Sumber: Diolah Penulis (2022)

Gambar 6. Kegiatan Masing-Masing Tahapan

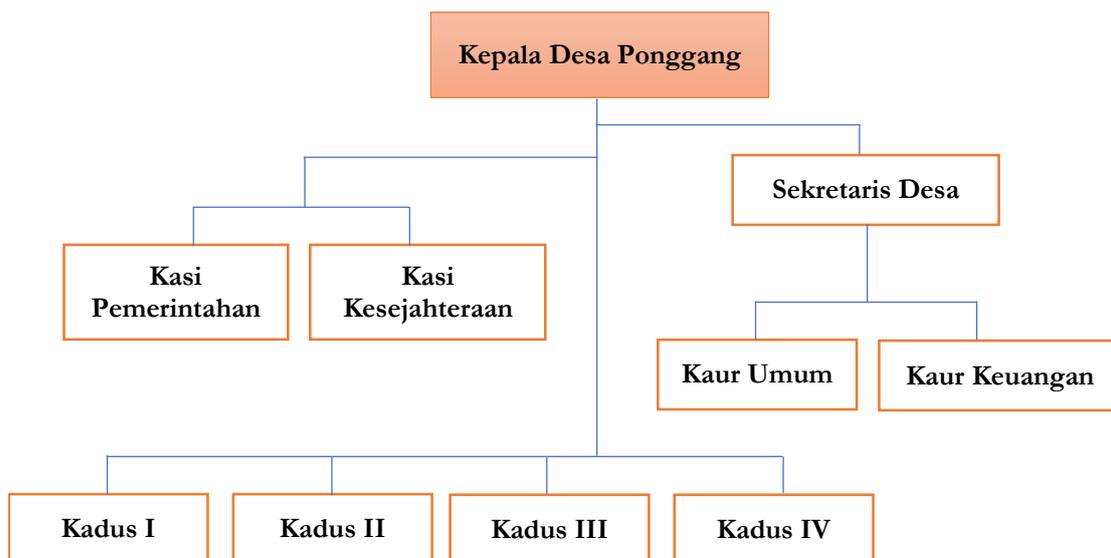
3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan ini merupakan tahap implementasi dan evaluasi sebagaimana mengacu pada Gambar 6 mengenai kegiatan masing-masing tahapan. Implementasi mencakup kegiatan pelatihan dan praktik terkait *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* yang dilaksanakan tanggal 28 dan 29 Juni 2022. Selain itu, evaluasi mencakup penilaian hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan dan praktik yang telah dilakukan pada tahap implementasi berupa survei kepuasan peserta terhadap kegiatan PKM.

3.1. Kondisi Kelembagaan Desa Ponggang

SDM merupakan aset penting dan bermakna dalam organisasi untuk mencapai tujuan organisasi sebagai bagian dari keunggulan kompetitif di era globalisasi (Labola, 2019). Setiap SDM memiliki kompetensi untuk dapat menduduki suatu posisi tertentu. Kompetensi didefinisikan dalam 2 (dua) hal, pertama kompetensi sebagai sebuah wewenang dan tanggung jawab. Kedua, kompetensi sebagai kemampuan seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu, kualitas, keterampilan, dan kemampuan untuk melakukan sesuatu kompeten. Gagasan ini menekankan kualitas intrinsik manusia, yang memungkinkan untuk berkinerja (Skorková, 2016). Dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, konsep kompetensi yang digunakan adalah konsep kedua. Dimana kompetensi sebagai kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menduduki suatu posisi tertentu guna menyelesaikan masalah tertentu.

Dilihat dari tipe-tipe kompetensi, kompetensi memiliki 2 (dua) tipe yakni kompetensi manajerial (*soft competency*) dan kompetensi fungsional (*hard competency*) (Tripathi & Agrawal, 2014). Kompetensi manajerial berkenaan bagaimana seseorang mampu dalam mengelola tugas dan pekerjaannya serta dapat mengembangkan interaksi dengan orang lain. Kompetensi ini memicu seseorang untuk



Sumber: Profil Desa Ponggang (2022)

Gambar 7. Struktur Organisasi Pemerintah Desa Ponggang

dapat memecahkan masalah, berkomunikasi, dan memimpin. Kompetensi fungsional berkenaan dengan kemampuannya dalam aspek teknis tugas dan pekerjaannya. Kompetensi ini terlihat ketika seseorang melakukan riset pasar dan analisis dalam bidang keuangan. Berkaitan dengan kegiatan pengabdian ini, penguatan keterampilan digital dalam pembuatan bahan presentasi bagi aparatur desa Ponggang di Kabupaten Subang ini berkaitan dengan *soft competency* yang dimiliki SDM. Gambaran SDM di Desa Ponggang tersaji pada struktur organisasi pemerintah desa sebagaimana Gambar 7.

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* ini diikuti oleh 6 (enam) orang aparatur Desa Ponggang yakni Sekretaris Desa, Kepala Urusan (Kaur) Umum, Staf Desa, Kepala Seksi (Kasi) Pemerintahan, Kaur Keuangan, Kasi Kesejahteraan Sosial. Kehadiran aparatur desa tersebut tersaji pada Gambar 8.

Dalam subbagian hasil dan pembahasan ini akan difokuskan pada tahap implementasi dan evaluasi hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Ponggang. Tahap implementasi meliputi dua kegiatan yakni pertama pelatihan dan praktik pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*. Kedua, pelatihan dan praktik pemanfaatan *Doratoon*.

DAFTAR HADIR PESERTA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

DESA : Desa Ponggang, Kecamatan Serangpanjang, Kabupaten Subang
 HARI : Selasa s.d. Rabu
 TANGGAL : 28 s.d. 29 Juni 2022

NO	NAMA	JABATAN	TTD
1	Dedi Mulyadi	kaur umum	
2	Ika Megalra	Staf Desa	
3	AGAN DEDI HARIS	KASI PEM	
4	Eti Nurhayati	Kaur Keuangan	
5	ARM ZAENUDIN	SEKDES	
6	Ambi Setmana	KASI REOS	

Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 8. Daftar Hadir Peserta Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

3.2. Pelatihan dan Praktik Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*

Kegiatan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dilaksanakan pada hari Selasa, 28 Juni 2022 di Ruang Sekretaris Desa Ponggang. Kegiatan diawali dengan pengenalan antara pemateri dengan peserta dilanjutkan dengan penyampaian maksud dan tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, sebagaimana terlihat pada Gambar 9. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tri darma perguruan tinggi yang wajib dilakukan oleh tenaga pendidik. Sebagaimana telah diatur dalam peraturan perundang-undangan tentang Pendidikan Tinggi bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan kegiatan *sharing knowledge* oleh tenaga pendidik kepada masyarakat dengan tujuan mencapai masyarakat yang sejahtera dan bangsa yang cerdas.



Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 9. Penyampaian Materi Pelatihan

Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada Desa Binaan Berbasis Interdisipliner yang mana penulis berfokus pada peningkatan keterampilan aparatur desa dalam memanfaatkan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon*. Pemanfaatan aplikasi ini sebagai media bagi aparatur Desa Ponggang dalam berkomunikasi antara penyelenggara desa dan masyarakat melalui sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan. Keterampilan aparatur Desa Ponggang dalam pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan khususnya berkaitan dengan meningkatkan pemahaman, penerimaan, dan pelaksanaan program dan kegiatan pemerintahan desa oleh masyarakat desa, baik di bidang tata kelola pemerintahan desa maupun di bidang pembangunan dan sosial budaya desa. Dalam pemaparan materi, Pemateri menyampaikan pengenalan *Microsoft PowerPoint* secara umum serta kunci penting dalam pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* meliputi penguasaan terhadap substansi, kata kunci

utama dalam pemaparan, desain, tata letak, dan ukuran slide, yang dibuat sesuai kebutuhan dan kepentingan penyusun, sebagaimana Gambar 10.



Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

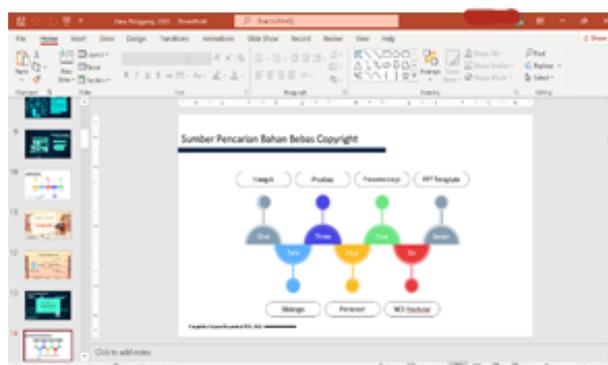
Gambar 10. Materi Pelatihan Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*

Berkaitan dengan pengenalan *Microsoft PowerPoint*, Pemateri menjelaskan tentang tujuan mempelajari aplikasi ini yakni pertama, sebagai sarana komunikasi aparatur desa kepada masyarakat disamping pola verbal. Kedua, memudahkan masyarakat untuk memahami materi yang disampaikan oleh aparatur desa diantaranya berkenaan dengan data, prosedur atau alur pelayanan, serta dokumen persyaratan pelayanan tertentu. Ketiga, keterampilan ini sangat dibutuhkan terutama berkaitan dengan meningkatkan pemahaman, penerimaan, dan pelaksanaan program dan kegiatan pemerintahan desa oleh masyarakat desa, baik di bidang tata kelola pemerintahan desa maupun di bidang pembangunan dan sosial budaya desa.

Berkenaan dengan penguasaan terhadap substansi dan kata kunci utama dalam pemaparan, Pemateri menjelaskan bahwa materi yang ditampilkan dalam *Microsoft PowerPoint* adalah kata kunci atau poin penting. Penentuan poin penting ini akan dapat dilakukan ketika peserta telah menguasai substansi yang akan disampaikan melalui *Microsoft PowerPoint* karena tidak semua materi ditampilkan pada *slide PowerPoint*. Selanjutnya, berkaitan dengan desain, perlu menjadi pertimbangan berdasarkan siapa *audience* yang menerima materi. Desain berupa tema dari satu sisi dapat memperindah tampilan namun disisi lain kurang tepat jika tema tersebut tidak relevan dengan materi yang disampaikan. Hal yang sama juga berkenaan dengan tata letak baik teks, gambar, maupun video yang perlu diatur sesuai konteks waktu penayangan gambar dan video saat ditampilkan. Di samping itu, penjelasan mengenai ukuran *slide* yang mempertimbangkan lokasi pemaparan.

Berkenaan dengan pengetahuan dalam pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*, Pemateri menyampaikan terkait

copyright, pentingnya *copyright*, serta langkah-langkah dalam pencarian bahan bebas *copyright* yang perlu menjadi perhatian dalam pembuatan bahan presentasi menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Copyright* atau hak cipta merupakan perangkat hukum yang memberikan hak kepada pembuat karya seni atau sastra, atau karya dalam menyampaikan informasi atau gagasan, hak untuk mengontrol bagaimana karya tersebut digunakan (Fishman, 2021). Dilihat dari pentingnya *copyright* bagi pencipta, hak cipta berkenaan dengan legalitas penggunaan karya oleh orang lain, bagian dari rasa untuk saling menghargai sesama manusia karena menciptakan sebuah karya bukanlah hal yang mudah. Selain itu juga hak cipta dapat menjadi sumber penghasilan bagi pencipta ketika karya tersebut digunakan oleh orang lain. Bebas *copyright* artinya karya yang bersifat terbuka dan dapat digunakan oleh siapapun dengan mencantumkan sumber atau bahkan tanpa harus mencantumkan sumber aslinya. Selanjutnya, Pemateri memberikan contoh sumber yang dapat digunakan untuk mencari bahan bebas hak cipta diantaranya *Freepik*, *Slidesgo*, *Pixabay*, *Pinterest*, *Presentationgo*, *NCS Youtube*, dan *PPT Template*, sebagaimana Gambar 11.



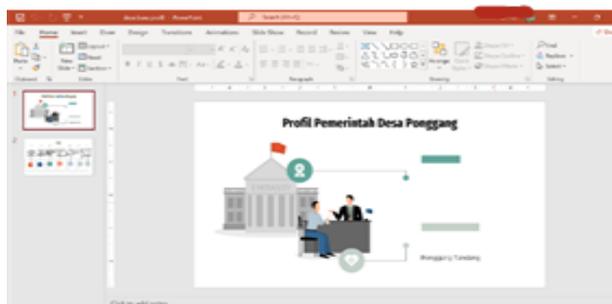
Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 11. Materi Pelatihan Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*

Berkaitan dengan hak cipta, Pemateri menjelaskan tentang Lisensi *Creative Commons*, yakni sebuah inovasi pencipta karya untuk membagikan hasil kreativitas dan pengetahuan serta memungkinkan orang lain untuk dapat memperbanyak karya ciptanya, dengan syarat namanya tetap dicantumkan (Hakim, 2021). Selain itu, *Lisensi Creative Commons* dirancang untuk menawarkan alat yang fleksibel dan lugas bagi pencipta atau pemegang hak yang lebih menghargai aksesibilitas dan penggunaan karya mereka dengan tujuan membagikan karya melalui internet yang secara bebas dapat digunakan oleh orang lain (Charbonneau, 2010). Karya yang dapat digunakan meliputi animasi, *template*, atau gambar.

Selanjutnya, Pemateri juga menjelaskan tentang keterampilan menyajikan data dalam bentuk infografis. Infografis adalah salah satu metode pendidikan baru yang digunakan untuk memberikan informasi kepada pembaca secara visual dengan menggabungkan teks, diagram, dan grafik (Yildirim, 2016). Daya tarik infografis sudah melekat pada sifatnya, karena masyarakat tertarik pada visualisasi, warna, dan gambar yang dinilai dapat mentransfer pengetahuan tentang suatu topik lebih cepat dan efektif dibandingkan teks murni (Naparini & Saad, 2017). Selanjutnya, Pemateri juga menjelaskan bahwa terkadang *audience* ketika melihat gambar lebih dapat diingat dibandingkan hanya teks. Bahkan, di beberapa lokasi tertentu, penggunaan simbol sebagai sebuah informasi dilakukan tanpa perlu menambahkan teks penjelasan.

Setelah pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dalam pembuatan bahan presentasi, peserta mempraktikkan hasil pelatihan dengan membuat *slide* profil Desa Ponggang menggunakan *template* pada *slidesgo*. *Slidesgo* merupakan salah satu *website* atau laman yang menyediakan pilihan *template* atau *background PowerPoint* yang dapat diperoleh secara gratis. Pencarian *template PowerPoint* pada *slidesgo* dapat dilakukan melalui laman: <https://slidesgo.com/>. Dalam proses praktik pembuatan slide profil desa, Pemateri tetap mendampingi peserta dan menjelaskan kembali ketika ada pertanyaan berkenaan dengan menu-menu tertentu yang belum dipahami oleh peserta. Selain itu, peserta melakukan praktik secara berkelompok yang terdiri dari 2 (dua) orang. Hal ini dilakukan karena keterbatasan laptop yang dimiliki oleh desa. *Microsoft PowerPoint* pada dasarnya telah dikenal oleh para peserta, namun penggunaannya selama ini jarang dimanfaatkan. Selain itu, kegiatan pelayanan yang ada selama ini hanya dengan pola verbal semata. Setelah melakukan praktik pembuatan slide profil desa, salah satu kelompok menunjukkan hasil pembuatan sebagaimana terlihat pada Gambar 12.



Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 12. Praktik Pembuatan Profil Desa Menggunakan *Microsoft PowerPoint* oleh Peserta

3.3. Pelatihan dan Praktik Pemanfaatan *Doratoon*

Doratoon merupakan salah satu aplikasi pembuat video animasi secara *online*. Dalam dunia pendidikan, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong siswa berpikir kritis (Astuti et al., 2021). Dalam konteks pelatihan ini, pemanfaatan aplikasi *Doratoon* bertujuan untuk pembuatan bahan presentasi sebagai wadah komunikasi antara aparatur desa dengan masyarakat melalui video animasi. Pemanfaatan *Doratoon* sebagai aplikasi video animasi merupakan salah satu solusi pembelajaran yang inovatif dari masalah pembelajaran yang selama ini hanya berpusat pada pemateri. Hanif (2020) juga mengemukakan bahwa video animasi dapat menghindarkan *audience* dari rasa bosan, karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, santai, dan penuh humor, serta tetap mengakomodasi unsur pokok materi pembelajaran.

Pelatihan pemanfaatan *Doratoon* dilakukan secara langsung dengan memperkenalkan menu-menu pada *website Doratoon* dan kegunaannya sebagaimana Gambar 13. Dalam laman tersebut, menu yang diperkenalkan, yakni, menu *Template* yang menyediakan *template-template* video, *My Video* yang berisi hasil video yang sudah dibuat, *My Upload* yang berisi video hasil unggahan, dan *My Collection* yakni koleksi video yang telah dibuat. Dalam penjelasan, Pemateri menyampaikan tentang *template* yang disediakan langsung oleh *Doratoon* terdiri atas *template* yang dapat digunakan Secara gratis dan berbayar. Penggunaan *template* dan tema dalam pembuatan video ini sangat tergantung pada sasaran yang dihadirkan sebagai penerima informasi. Selain itu, sebelum memulai pembuatan video, terdapat 3 (tiga) jenis lembar kerja pembuatan video, yaitu:

1. Horizontal, yakni ukuran video dengan rasio 16:9 yang biasa digunakan untuk presentasi menggunakan computer, laptop, dan *website*.
2. Vertikal, yakni ukuran video dengan rasio 9:16 untuk jenis video berukuran *smartphone* yang akan diupload ke sosial media diantaranya seperti *facebook*, *tiktok*, *Instagram*.
3. *Import PPT*, yakni pilihan untuk mengunggah bahan presentasi dalam bentuk slide *PowerPoint* yang akan dikonversi ke video.



Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 13. Penyampaian Materi Pelatihan Pemanfaatan *Doratoon*



Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 14. Pelatihan Pemanfaatan *Doratoon*

Setelah dilakukan pengenalan menu dan kegunaannya, maka peserta melanjutkan dengan praktik pembuatan video animasi profil Desa Ponggang sebagaimana Gambar 14. Dalam praktik pembuatan video, Pemateri melakukan penjelasan yang diikuti langsung oleh peserta dengan tahap-tahap sebagai berikut:

1. Membuka laman *Doratoon* melalui *doratoon.com* dan dilanjutkan dengan registrasi akun email peserta.

Pada langkah ini, beberapa peserta belum memiliki akun email, sehingga Pemateri memandu peserta untuk membuat akun baru.

2. Memilih *template* sesuai kebutuhan dengan pilihan karakter animasi dan desain video yang relevan kemudian memilih menu edit dari pilihan *template* tersebut.

Pada tahap ini, Pemateri menjelaskan terkait konteks dan sasaran yang menjadi penonton dari video tersebut. Konteks dalam arti berkaitan

dengan kegiatan yang bersifat formal atau informal. Sasaran berkaitan dengan penonton atau *audience* yang menjadi kelompok sasaran dari penayangan video animasi.

3. Membuat video dengan menambahkan teks, karakter, warna, suara, maupun properti yang tersedia.

Pada tahap ini, teks, karakter, warna, suara, maupun properti perlu memperhatikan keindahan tampilan, misalnya, tidak menempatkan teks di atas gambar yang bercorak, pilihan warna yang kontras antara teks dan latar.

4. Meninjau hasil pembuatan video yang sedang diedit.

Pada tahap ini, Pemateri menjelaskan bahwa untuk melihat hasil video yang sudah dibuat, dapat dilakukan dengan memilih simbol *play*.

5. *Export* hasil video

Pada tahap ini, Pemateri menjelaskan bahwa pilihan *eksport* video perlu mempertimbangkan ukuran dan kualitas video yang akan berdampak pada waktu penyelesaian proses video tersebut. Semakin besar ukuran dan bagus kualitas video maka proses *eksport* akan semakin lama.

6. Mendownload video

Pada tahap ini, peserta dapat mengunduh video yang telah dibuat dan membagikan kepada sasaran.

Praktik pembuatan video ini juga dilakukan secara berkelompok yang terdiri dari 2 (dua) orang peserta. Hasil praktik dari salah satu kelompok terlihat pada Gambar 15.



Sumber: Dokumentasi Penulis (2022)

Gambar 15. Praktik Pembuatan Video Profil Desa Menggunakan *Doratoon*

3.4. Evaluasi Kegiatan

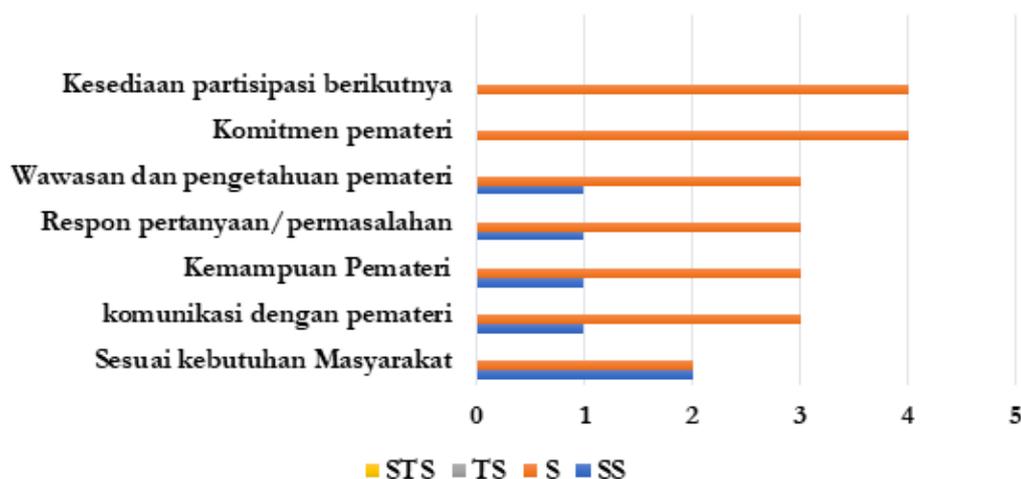
Evaluasi adalah suatu proses untuk memberikan alasan dan penjelasan terhadap hal-hal seperti keandalan, efektivitas, efektivitas biaya, efisiensi, keamanan, kemudahan penggunaan, dan probabilitas (Stufflebeam & Coryn, 2014). Istilah evaluasi juga sering diartikan pengujian dan penilaian, bahkan dalam beberapa hal dikaitkan dengan penilaian kinerja atau manajemen kinerja dan dianggap sebagai aktivitas yang ditakuti serta terkadang dianggap mengancam (Russ-Eft & Preskill, 2009). Evaluasi bermanfaat bagi masyarakat dengan memberikan penegasan atas nilai, kemajuan, akreditasi, dan akuntabilitas, serta merupakan dasar yang kredibel, dapat dipertahankan, dan tidak sewenang-wenang untuk menghentikan program yang buruk atau, sebaliknya, memperluas program yang baik (Stufflebeam & Coryn, 2014).

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, evaluasi yang dilakukan adalah evaluasi proses dimana tujuan utamanya adalah untuk memberikan penilaian kepada peserta dalam mencapai tujuan program tertentu. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon*, Pemateri membagikan kuesioner evaluasi. Evaluasi ini berupa survei kepuasan peserta terhadap Pemateri dan Lembaga Pengabdian Masyarakat IPDN yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam menerima materi pelatihan yang telah disampaikan. Selain itu, hasil survei ini nantinya akan dijadikan bahan evaluasi untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat kedepan.

Pertama, kepuasan peserta dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh Lembaga Pengabdian Masyarakat Institut

Pemerintahan Dalam Negeri (LPM–IPDN) karena sudah sesuai dengan kebutuhan anggota masyarakat. Hasil menunjukkan Peserta setuju dan sangat setuju bahwa pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* ini sesuai kebutuhan peserta sebagai aparatur Desa Ponggang dalam peningkatan keterampilan digital mereka. Kedua, kepuasan peserta sebagai anggota masyarakat dalam berkomunikasi dengan pemateri. Hasil menunjukkan peserta sangat setuju dan setuju bahwa mereka dapat berkomunikasi dengan pemateri. Artinya bahwa terjadi komunikasi dua arah antara pemateri dengan peserta dalam proses kegiatan pelatihan ini. Ketiga, kepuasan peserta sebagai anggota masyarakat terhadap kemampuan kerja sama dengan pemateri. Hasil menunjukkan peserta setuju dan sangat setuju bahwa Pemateri memiliki kemampuan kerja sama dengan peserta. Hal ini terlihat dari interaksi antara pemateri dan peserta selama kegiatan pelatihan berlangsung. Keempat, kepuasan peserta sebagai anggota masyarakat ketika setiap keluhan/pertanyaan/ permasalahan yang peserta ajukan ditanggapi dengan baik oleh pemateri. Hasil menunjukkan peserta setuju dan sangat setuju bahwa setiap pertanyaan yang diajukan telah direspon dan ditanggapi oleh pemateri baik pertanyaan terkait dengan pelatihan maupun secara umum lainnya.

Kelima, kepuasan peserta sebagai anggota masyarakat terhadap wawasan dan pengetahuan Pemateri. Hasil menunjukkan peserta setuju dan sangat setuju bahwa pemateri memiliki wawasan dan pengetahuan terkait pelatihan yang disampaikan. Hal ini terlihat dari ketepatan respon, jawaban, serta apa yang disampaikan pemateri saat pelatihan berlangsung. Keenam, kepuasan peserta sebagai anggota masyarakat terhadap komitmen pemateri



Sumber: Diolah dari Kuesioner PKM (2022)

Gambar 16. Hasil Survei Kepuasan Peserta

dalam melaksanakan kegiatan pengabdian. Hasil menunjukkan peserta setuju bahwa Pemateri memiliki komitmen dalam kegiatan pelatihan ini. Terkait hal ini, Pemateri menyampaikan untuk tetap menjaga komunikasi melalui *whatsapp* atau pesan kepada pemateri untuk kegiatan yang berkaitan dengan pelatihan ini. Terakhir, kesediaan peserta untuk berpartisipasi atau terlibat kembali apabila kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di waktu yang akan datang. Hasil menunjukkan peserta setuju atas keikutsertaan kembali untuk kegiatan di waktu mendatang.

Rekapitulasi hasil survei sebagai bagian dari evaluasi kegiatan yang dilakukan oleh peserta terhadap pemateri dan Lembaga Pengabdian Masyarakat tersaji pada Gambar 16. Hal ini tentu menunjukkan bahwa evaluasi yang telah dilakukan menjadi salah satu bentuk penilaian yang berusaha untuk menjawab pertanyaan kritis tentang seberapa baik program, proses, produk, sistem, atau organisasi bekerja (Russ-Eft & Preskill, 2009). Selain itu, evaluasi sebagai proses penilaian pelatihan yang sangat diperlukan untuk menentukan dan meningkatkan nilai melalui pengukuran kualitas peristiwa pembelajaran, pembelajaran yang sebenarnya telah terjadi, perubahan perilaku peserta didik, penerapan pengetahuan baru dan keterampilan pada pekerjaan, serta dampaknya pada organisasi (McCain, 2016).

4. Kesimpulan

Sumber daya manusia memainkan peranan penting dalam proses penyelenggaraan pemerintahan negara khususnya pada lingkup desa yang langsung berinteraksi dengan masyarakat. Pelatihan Pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* ini dilakukan sebagai bagian dari peningkatan kompetensi aparatur desa yang nantinya dapat digunakan untuk mengedukasi masyarakat melalui sosialisasi, penyuluhan, dan pelatihan. Komunikasi ini akan mudah dipahami oleh masyarakat ketika dapat disampaikan dengan bantuan media digital. Pelaksanaan pelatihan pemanfaatan *Microsoft PowerPoint* dan *Doratoon* bagi aparatur Desa Ponggang telah terimplementasikan sesuai dengan tahap identifikasi dan formulasi. Hal ini juga terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan kepuasan peserta dalam menerima materi pelatihan. Kedepan, perlu dilakukan pelatihan keterampilan dan peningkatan literasi berbasis digital menuju pemerintahan desa digital.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih diucapkan kepada LPM IPDN yang telah memfasilitasi kegiatan PKM, Pemerintah Desa Ponggang yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk melakukan PKM di lokasi dan telah menunjuk para peserta untuk mengikuti kegiatan pelatihan, Para peserta yang telah mengikuti kegiatan PKM dengan sungguh-sungguh dan antusias serta bersedia memberikan evaluasi yang bermanfaat bagi IPDN, Desa Ponggang, dan Pemateri. Kepada Tim Penulis, terima kasih atas kerja sama dalam penyusunan artikel.

5. Referensi

- Akrim, M. (2018). *Media Learning in Digital Era*. 231(Amca), 458–460. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.127>
- Arsyad, M N, & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru–Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada* <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/6822>
- Arsyad, Muhammad Naharuddin, & Ifianti, T. (2022). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru – Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(6), 585. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i6.6822>
- Astuti, R., Nisak, N. maslikhatun, Nadlif, A., & Wulan Hajjatul Zamzania, A. (2021). Animated video as a Media for Learning Science in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1), 012051. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012051>
- Charbonneau, O. (2010). Creative Commons Licenses: Strategic implications for National Libraries. *Proceedings, 76th World Library and Information Congress*.
- Chouhan, V. S., & Srivastava, S. (2014). Understanding Competencies and Competency Modeling — A Literature Survey. *IOSR Journal of Business and Management*, 16(1), 14–22. <https://doi.org/10.9790/487x-16111422>
- Dewi, D. S. (2022). *Ini Perbedaan Gaya Belajar Antar Generasi: Baby Boomers, Gen X, Milenial, Gen Z, dan Alfa*. Ruangguru.Com. <https://www.ruangguru.com/blog/perbedaan-gaya-belajar-antar-generasi>

- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513.
- Fishman, S. (2021). The copyright handbook: What every writer needs to know. In *Journal of Criminal Justice* (14th ed., Vol. 8, Issue 4). NOLO Law for ALL. [https://doi.org/10.1016/0047-2352\(80\)90013-6](https://doi.org/10.1016/0047-2352(80)90013-6)
- Fuady, R., & Mutalib, A. A. (2018). Audio-visual media in learning. *Journal of K6 Education and Management*, 1(2), 1–6.
- Hakim, D. A. (2021). Lisensi Kreativitas Bersama (Creative Commons License) Dalam Perspektif Hukum Indonesia. *Istinbath: Jurnal Hukum*, 18(2), 216–235.
- Hanif, M. (2020). The Development and Effectiveness of Motion Graphic Animation Videos to Improve Primary School Students' Sciences Learning Outcomes. *International Journal of Instruction*, 13(3), 247–266.
- Jain, G., & Moideen, M. (2021). *Decoding Communication: A Complete Handbook for Effective Communication*. Notion Press. https://books.google.co.id/books?id=V_gvEAAAQBAJ
- Kementerian PANRB. (2022). *Laporan Pelaksanaan Pemantauan dan Evaluasi SPBE Tahun 2022*.
- Kindersley, D. (2022). *Effective Communication*. Dorling Kindersley Limited. <https://books.google.co.id/books?id=leNVEAAAQBAJ>
- King, D. (2020). *How to Influence People and Become a Master of Effective Communication: 4 Books in 1: Effective Communication Skills, Improve Your Social Skills, Communication Workbook for Couples, Self-Discipline*. Independently Published. <https://books.google.co.id/books?id=xG2ezQEACAAJ>
- Labola, Y. A. (2019). Konsep Pengembangan Sumber Daya Manusia Berbasis Kompetensi, Bakat dan Ketahanan dalam Organisasi. *Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan*, 7(1). <https://doi.org/10.26905/jmdk.v7i1.2760>
- Latif, A., & Dewi, T. U. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Doratoon bagi Guru untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 56–62.
- Marlinda, L., Aziz, F., Handayanna, F., Anton, A., Tutupoly, T. A., & Susafa'ati, S. (2021). Optimalisasi Media Pembelajaran Online Dengan Microsoft Power Point Untuk Menunjang Kinerja Staff Kelurahan. *Dedikasi Sains Dan Teknologi*, 1(1), 18–23. <https://doi.org/10.47709/dst.v1i1.956>
- McCain, D. V. (2016). Evaluation basics. In *Syria Studies* (2nd ed., Vol. 7, Issue 1). Association for Talent Development. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Motyl, B., Baronio, G., Uberti, S., Speranza, D., & Filippi, S. (2017). How will Change the Future Engineers' Skills in the Industry 4.0 Framework? A Questionnaire Survey. *Procedia Manufacturing*, 11(June), 1501–1509. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2017.07.282>
- Naparin, H., & Saad, A. B. (2017). Infographics in education: Review on infographics design. *The International Journal of Multimedia & Its Applications (IJMA)*, 9(4), 5.
- Paramita, A., & Karyati, Z. (2022). Microsoft Powerpoint Sebagai Media Pembelajaran Audiovisual Pada Taman Kanak- Kanak Fatahillah Lenteng Agung. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 05(03), 255–260.
- Rahmah, M., & Hamdi, M. (2021). Penyusunan Peraturan Desa tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Desa Berbasis Partisipasi Masyarakat di Desa Cileles, Jatinangor, Sumedang, Jawa Barat. *Civitas Consecratio: Journal of Community Service and Empowerment*, 1(2), 69–84. <https://doi.org/10.33701/cc.v1i2.1954>
- Ramadani, S. (2022). *Pendekatan ELPSA (Experience, Language, Pictoral, Symbol, And Application) berbantuan Doratoon untuk meningkatkan kemampuan Representasi Matematis*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Russ-Eft, D., & Preskill, H. (2009). *Evaluation in organizations: A systematic approach to enhancing learning, performance, and change*. Basic Books. https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/

- download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~reynal/Civil_wars_12December2010.pdf%0Ahttps://think-asia.org/handle/11540/8282%0Ahttps://www.jstor.org/stable/41857625
- Skorková, Z. (2016). Competency Models in Public Sector. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 230(May), 226–234. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.09.029>
- Stufflebeam, D. L., & Coryn, C. L. S. (2014). *Evaluation theory, models, and applications* (Vol. 50). John Wiley & Sons.
- Tripathi, K., & Agrawal, M. (2014). Competency Based Management In Organizational Context : A Literature Review. *Global Journal of Finance and Management.*, 6(4), 349–356.
- Ulfa, A. M. (2022). *Meningkatkan Keterampilan Digital Masyarakat Indonesia - Infografik Katadata.co.id*. Kementerian Kominfo. <https://katadata.co.id/dinihariyanti/infografik/6242acf160f72/meningkatkan-keterampilan-digital-masyarakat-indonesia>
- Veritia, V., Hermawati, R., Handayani, R., Astuti, E. P., & Suraya, A. (2020). Pelatihan Daring Microsoft: Excel Dan Powerpoint Pada Siswa/I Sman 10 Tangerang Selatan. *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(2), 284. <https://doi.org/10.36841/integritas.v4i2.783>
- Wahyuningsih, S. (2021). Modul Literasi Digital Di Sekolah Dasar. In *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1), 35–45.
- Yildirim, S. (2016). Infographics for educational purposes: Their structure, properties and reader approaches. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 15(3), 98–110.
- Zaenudin, Zaeniah, & Efendi, M. (2022). Pelatihan IT Untuk Meningkatkan Kemampuan Staf dan Perangkat Desa di Desa Duman. *Jurnal Abdi Masyarakat*, 02(01), 11–17. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22334/jam.v2i1>