



PELATIHAN PEMBUATAN PPT ANIMASI DALAM RANGKA PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN GURU

¹⁾Nila Kesumawati, ²⁾Asnurul Isroqmi, ³⁾Ermini, ⁴⁾Allen Marga Retta, ⁵⁾Yunika Lestaria
Ningsih

^{1,2,3,4,5)}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Jalan Ahmad Yani Lorong Gotong Royong 9/10 Ulu Palembang

*Email: ¹⁾yunikalestari@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Pada masa covid 19 ini setiap guru tentulah memerlukan suatu media pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajarannya. Penyampaian pembelajaran yang berkualitas dan menarik sangatlah diperlukan. Setiap guru dalam proses pembelajarannya telah membuat Rencana Proses Pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan media pembelajaran. Sebagian besar guru telah membuat media pembelajaran yang salah satu media pembelajarannya adalah aplikasi Power Point (PPT). Aplikasi ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Setelah dilakukan wawancara kepada guru, diperoleh informasi tentang beberapa permasalahan yang ada yaitu para guru dalam membuat media pembelajaran seperti PPT masih sederhana, belum membuat media menjadi interaktif, media PPT yang dibuat belum menampilkan gambar, suara, dan video. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam pembuatan PPT Animasi masih harus dikembangkan. Dari permasalahan yang diungkapkan oleh guru, dipilih permasalahan yang akan diselesaikan terlebih dahulu sesuai dengan kebutuhan. Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk mengenalkan kepada guru cara membuat PPT animasi.

Kata Kunci : animasi, media pembelajaran, Powerpoint

1. PENDAHULUAN

Saat ini pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah sudah diubah menjadi pembelajaran dari rumah atau terkenal dengan istilah learn from home (LFH). Hal ini disebabkan oleh himbuan pemerintah Indonesia mengumumkan kasus COVID-19 pada awal Maret 2020, untuk pertama kalinya sejak virus ini mewabah pada akhir Januari 2020 lalu dari Wuhan, Tiongkok. Dari pengumuman itu kemudian ditindaklanjuti oleh Universitas dan sekolah bahwa kegiatan perkuliahan atau pembelajaran mulai tanggal 18 Maret 2020 dilaksanakan melalui e-learning.

Pembelajaran e-learning karena COVID-19 ini bermakna bahwa semua institusi pendidikan memutuskan untuk menutup dan menghentikan semua kegiatan pembelajaran di sekolah dan kampus selanjutnya diganti dengan pembelajaran secara daring atau online secara penuh tanpa kecuali [1]. Dalam pembelajaran daring tersebut kompetensi yang harus dimiliki guru untuk komponen pengetahuan tidak terlepas dari content yang akan disajikan dan untuk menyajikan tersebut tentulah memerlukan bantuan teknologi. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran tentulah memerlukan guru yang kompeten. Kompetensi tersebut diintegrasikan dengan kemampuan profesional, kemampuan pedagogi, dan kemampuan teknologi dalam pembelajaran [2].

Proses pembelajaran secara daring yang melibatkan bantuan teknologi komunikasi informasi (ICT) secara tidak langsung menuntut tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitasnya dalam bidang literasi digital. Hal ini sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 tahun 2007 yang menyatakan bahwa seorang guru harus mempunyai kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu juga Permendikbud no 22 tahun 2016 dalam standar proses yaitu prinsip pembelajaran yang digunakan adalah guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran. Dalam pembelajaran setiap mata pelajaran, pemanfaatan teknologi komputer sudah banyak dilakukan. Contoh yang sering ditemui adalah pemanfaatan program komputer atau aplikasi yang dapat diakses secara gratis oleh pembelajar yaitu media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Powerpoint.

Aplikasi Powerpoint ini mudah dan sederhana namun dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran. Aplikasi ini dapat menampilkan teks, gambar, suara, dan video. Dengan demikian, dapat mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis dan juga bermain visual games [3].

Dengan berbagai fasilitas pembuatan animasi objek, maka tampilan yang dihasilkan dari Powerpoint ini bisa semenarik program yang dibangun dengan aplikasi yang lebih canggih. Selain itu pula, sajian audio visual atau lebih dikenal dengan sebutan multimedia menjadikan visualisasi lebih menarik. Pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran multimedia seperti ini dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional dengan percabangan tautan dan simpul secara interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna (user) lebih leluasa memilih, mensintesa, dan mengelaborasi pengetahuan yang telah dikuasai, sehingga dapat pula membuat media pembelajaran yang interaktif.

Berdasarkan manfaat Powerpoint yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa implementasi aplikasi tersebut penting untuk dilakukan. Namun, tidak setiap guru dapat memahami dan melakukan pembelajaran dengan aplikasi ini. Menurut [4] masih banyak guru yang memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan komputer sebagai alat bantu dan media dalam pembelajaran. Bahkan tidak sedikit guru yang belum mengetahui bahwa aplikasi PPT animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dan aktif untuk memahami materi yang disampaikan.

Setelah dilakukan wawancara kepada beberapa guru, diperoleh informasi tentang beberapa permasalahan yang ada yaitu para guru dalam membuat media pembelajaran seperti PPT masih sederhana, belum membuat media menjadi interaktif, media PPT yang dibuat belum menampilkan gambar, suara, dan video. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam pembuatan PPT Animasi masih harus dikembangkan. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis ICT diharapkan mampu mengantarkan guru pada pembelajaran yang menyenangkan [5].

Oleh karena itu, tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika dan PPG Universitas PGRI Palembang perlu untuk melakukan kegiatan mengenalkan dan membantu guru dalam pembuatan Powerpoint Animation dalam pembelajaran. Kegiatan yang telah dilakukan berupa pelatihan online dengan tema “*Work From Home (WFH) to make Powerpoint (PPT) Animation*”.

2. METODE

Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah metode Pendidikan Masyarakat, berupa pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan praktik pembuatan *Powerpoint Animation* yang dilaksanakan secara komunikasi online langsung (dalam jaringan). Peserta mengikuti pelatihan ini melalui aplikasi zoom. Dalam pelatihan ini diberikan beberapa kegiatan yang meliputi penyajian materi, dan praktik pembuatan media Powerpoint Animation. Materi yang disajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh 4 narasumber. Berikut daftar materi dan pematernya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Materi dan Pemateri

No	Jenis Kegiatan	Pokok Bahasan	Pemateri	Waktu Pelaksanaan
1.	Teori dan Praktik	Pengenalan Materi dan Tools Animasi Dasar <i>Powerpoint</i>	Dr. Nila Kesumawati, M.Si	Rabu, 13 Mei 2020
2.	Teori dan Praktik	Animasi Media Pembelajaran dengan <i>Powerpoint</i>	Asnurul Isroqmi, S.T., M.Komp	Rabu 20 Mei 2020
3.	Teori dan Praktik	<i>Trigger</i> PPT Animasi	Ermini, S.H., M.M.	Rabu 3 Juni 2020
4.	Teori dan Praktik	Suara, Musik dan Video PPT Animasi	Allen Marga Retha, M.Pd.	Rabu, 10 Juni 2020

Pelaksanaan pelatihan ini mencakup tiga kegiatan, yakni (1) Penyajian Materi, materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program *Powerpoint Animation* untuk pembuatan media pembelajaran. Penyajian ini dibagi dalam 4 sesi untuk materi *Powerpoint Animation*; (2) Penugasan Praktik, pada akhir materi peserta akan diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan dengan tujuan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam berkarya. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk membuat satu media pembelajaran terkait mata pelajaran yang diampu. Tim pengabdian mendampingi, memandu dan mengarahkan serta memberikan solusi apabila timbul permasalahan selama penugasan praktik; dan (3) Refleksi dan Penutupan Program PKM, di akhir kegiatan peserta dan Tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini. Setelah semua kegiatan yang telah direncanakan terlaksana, ketua tim PKM menutup program dan memberikan pesan kepada segenap peserta pelatihan untuk menerapkan apa yang telah didapatkan di sekolah masing-masing.

3. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah

Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Sumatera Bagian Selatan dari tanggal 13 Mei sampai dengan 10 Juni 2020. Peserta yang mengikuti pelatihan adalah guru-guru SMP, SMA, dan SMK se-Sumatera Bagian Selatan berjumlah 128 peserta. Guru-guru yang mengikuti pelatihan berada di tempatnya masing-masing dengan mengikuti kegiatan pelatihan secara *synchronous* (komunikasi online langsung). Adapun guru-guru yang mengikuti pelatihan ini berasal dari guru SMP, SMA, dan SMK se-Sumatera Bagian Selatan berjumlah 128 peserta. Kegiatan pelaksanaan PKM ini melalui zoom meeting dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Penyajian materi PKM



Gambar 2. Pelaksanaan PKM melalui Zoom

Setelah kegiatan pelatihan berakhir, tim pelaksana memberikan instrumen angket respon peserta terhadap kegiatan pelatihan. Angket diberikan pada 37 peserta pelatihan yang dipilih secara acak. Hasil dari respon peserta terhadap pelatihan yang dilaksanakan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Respon Peserta

No	Pernyataan	Persentase
1	Materi yang disampaikan dalam PKM pelatihan Animasi <i>Powerpoint</i> ini bagus dan sesuai dengan kebutuhan Anda	91,12 %
2	Anda merasa antusias dalam mengikuti pelatihan ini.	90,10%
3	Pelatihan Animasi <i>Powerpoint</i> ini menarik dan tidak membosankan	88,54%
4		91,12%
5	Pelatihan ini membantu Anda dalam meningkatkan kemampuan menggunakan <i>Powerpoint</i> .	91,12%
6	Pelatihan ini mendukung kompetensi Anda dalam menjadikan <i>Powerpoint</i> sebagai media pembelajaran.	92,71%
7	Pelatihan ini mendukung kompetensi Anda dalam membuat pembelajaran lebih menarik.	85,94%
8	Pelatihan PKM ini dilaksanakan dengan waktu yang terlalu singkat, Anda membutuhkan waktu pelatihan yang lebih banyak.	90,62%
9	Pemateri menguasai materi pelatihan dengan baik	89,58%
10	Pemateri menyampaikan materi pelatihan dengan metode yang baik. Guru perlu dibekali pelatihan ini agar dapat membuat pembelajaran yang lebih bervariasi	92,71%

Berdasarkan hasil angket respon yang diberikan kepada peserta, diketahui bahwa materi animasi PPT ini sangat membantu peserta dalam menjadikan PPT animasi ini sebagai media pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan hasil kegiatan yang dilaksanakan oleh [6]. Kemudian peserta pelatihan juga diminta untuk memberikan tanggapan secara kualitatif melalui pertanyaan yang diberikan sebagai berikut:

1) Tuliskan respon Anda terhadap keseluruhan kegiatan pelatihan jarak jauh ini !

Menurut peserta, pelatihan ini sangat bagus, karena membantu dalam membuat media animasi yang menarik untuk siswa, mereka sangat senang dengan adanya pelatihan jarak jauh seperti ini untuk meningkatkan kualitas pengetahuan digital. Pelatihan tentang penggunaan *Powerpoint* ini juga telah dilakukan oleh [7].

Kendala yang dialami peserta kebanyakan berupa gangguan sinyal, kemudian waktu pelatihan yang singkat membuat mereka belum sepenuhnya memahami materi, sehingga mereka berharap diadakannya lagi pelatihan ini.

2) Menurut Anda, apa materi yang ingin dipelajari lebih lanjut?

Menurut peserta, materi yang perlu diberikan untuk pelatihan berikutnya yaitu : PPT yang dikombinasikan dengan *camtasia*, pembuatan video berlink dengan aplikasi yg menunjang pembelajaran matematika, membuat animasi yang disisipkan gambar, membuat animasi sistem koordinat, animasi tingkat lanjut, membuat situs/blog pribadi yang isinya materi pembelajaran, pembuatan animasi dengan *Macromedia flash*, *adobe flash*, *Photoshop*, membuat video pembelajaran yang menarik, *Kahoot*, dan pelatihan memanfaatkan teknologi sederhana yg ada di sekitar lingkungan peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat disimpulkan bahwa dari peserta pelatihan dapat mengenal dan menggunakan animasi dalam *Powerpoint* dan dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat disampaikan sesuai dengan hasil kegiatan adalah bahwa kegiatan ini dapat dilanjutkan kepada peserta dari Sekolah lain. Selain itu dapat juga dengan memberikan pelatihan dengan menggunakan aplikasi lain untuk membuat media pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas PGRI Palembang yang memberikan kontribusi pada pengabdian masyarakat ini melalui Dana Hibah PKM tahun anggaran 2020.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Farida, I. R. R. Sunarya, R. Aisyah and I. Helsy., *Pembelajaran Kimia Sistem Daring di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Generasi Z*, Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work From Home (WFH) Covid-19. 202. p. 1-11.
- [2] Sintawati, M. and F. Indriani., *Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0*, dalam Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN). Yogyakarta. 2019.
- [3] Mardiyatmo, K. W. Dewojati and D. R. S. Ambarwati. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint Bagi Guru-guru Seni Budaya Kabupaten Sleman*. 2010. [Online]. Available: http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/LAPORAN%20FINAL%20PPM%20POWERPOINT_1.pdf.
- [4] Priwantoro, S.W. S. Fahmi and D. Ariesta. *Pelatihan Peningkatan Kemampuan It Bagi Guru Matematika Menggunakan Geogebra*. Jurnal Terpaan Abdimas. 2019. **4**(2):p. 203-209.
- [5] Muslih. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Lembaga Pendidikan Non-Formal TPQ. DIMAS*. 2016. **16**(2):p. 215-234.
- [6] Shedriko, H. S. Setiawan and Kusmayadi. *Perangkat Lunak Powerpoint Untuk Meningkatkan Kinerja Guru di SD dan SMP 19 Muhammadiyah Sawangan Depok*. Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat. 2018. **1**(2):p. 151-158.
- [7] Sari, I.P., M. N. Sari and Z. Miftah. *Pelatihan membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*. Jurnal PKM : Pengabdian kepada Masyarakat. 2019. **2**(2):p. 119-126.