

PELATIHAN ANIMASI POWERPOINT INTERAKTIF UNTUK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DI LKP BMC LEBAK JAYA PANDEGLANG

Tri Angkarini ¹⁾, Nini Adelina Tanamal ²⁾

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Kemampuan peserta di bidang teknologi yang sangat jauh tertinggal, tidak meratanya fasilitas pendukung TIK dan jumlah Sumber Daya Manusia (SDM) yang belum memadai dalam mendukung penerapan TIK adalah permasalahan yang dihadapi generasi muda di wilayah sekitar Lebak Jaya Pandeglang sehingga tim Abdimas merasa perlu untuk memberikan pelatihan animasi PowerPoint untuk meningkatkan kemampuan warga setempat khususnya generasi muda di bidang teknologi. Pelatihan dilaksanakan mulai dari Juni sampai dengan Juli 2022 di Laboratorium Komputer LKP BMC sebanyak tujuh kali pertemuan dan setiap pertemuan diberikan materi yang berbeda-beda. Hasil yang dicapai dalam pelatihan ini adalah: peserta sangat antusias dan termotivasi untuk mempelajari teknik-teknik animasi dan bahkan dapat membuat media pembelajaran animasi sendiri dengan teknik-teknik yang sudah diajarkan. Selain itu kemampuan peserta dalam mengoperasikan komputer meningkat sehingga memberikan rasa percaya diri kepada peserta

Kata Kunci: Animasi, PowerPoint, Media Pembelajaran

Abstract

The ability of participants in the field of technology which is very far behind, the uneven distribution of ICT support facilities and the inadequate number of Human Resources (HR) to support the application of ICT are problems faced by the younger generation in the area around Lebak Jaya Pandeglang so the Abdimas team feels the need to provide training PowerPoint animation to improve the ability of local residents, especially the younger generation, in the field of technology. The training was held from June to July 2022 at the LKP BMC Computer Laboratory for seven meetings and each meeting was given different materials. The results achieved in this training are: participants are very enthusiastic and motivated to learn animation techniques and can even create their own animation learning media using the techniques that have been taught. In addition, the ability of participants to operate computers increased so as to give participants confidence

Keywords: Animation, PowerPoint, Learning Media

Correspondence Author: Tri Angkarini, triangkarinidepok@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Be Master Course and Training Institute (BMC) merupakan salah satu lembaga yang menaungi kegiatan masyarakat khususnya di wilayah Kadulisung. Terletak di Jl. Raya Labuan km. 5.1 Kadulisung atau tepat di depan MTsN Model Depan Pandeglang

1. Lembaga ini menawarkan beragam pelatihan kepada para peserta didik seperti, kursus bahasa Inggris, komputer aplikasi perkantoran, desain grafis, pemasaran digital, dan kursus matematika, dan juga menyelenggarakan kegiatan komunitas serta berfungsi sebagai pusat kegiatan pembelajaran masyarakat (PKBM). Lembaga BMC berdiri sejak tahun 2006 tepatnya tanggal 01 Januari 2006. Berkembang menjadi yayasan di bawah payung hukum akta notaris Keputusan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia tanggal 20 April 2006. Nomor: C 143. HT.03.01 Th 2006. Dokumen ini diaktakan pada tanggal 8 September 2006 oleh Notaris Lalit Yuliati, SH. Adapun pendiri dari Lembaga ini adalah Bapak Acu dan Ibu Siti Masamah yang merupakan warga asli kampung Kadulisung. Lembaga Be Master Course memiliki misi yaitu meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia dengan mengembangkan keterampilan yang memungkinkan mereka menjadi kompeten di masa depan. Misi Institut adalah untuk memberikan pendidikan dan pelatihan berkualitas kepada individu sehingga mereka dapat memenuhi kebutuhan pasar yang selalu berubah, misinya adalah; 1. Salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa adalah mempersiapkan mereka dengan kompetensi yang diperlukan di bidangnya. Dengan memberikan siswa keterampilan dan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk sukses, mereka akan lebih mampu mengembangkan solusi kreatif dan inovatif untuk masalah; 2. Peserta didik menerima pelatihan dalam keterampilan komputer, bahasa, dan matematika; 3. Kemampuan untuk bekerja secara mandiri atau dalam lingkungan DU/DI merupakan keterampilan yang penting untuk dikembangkan oleh peserta didik; 4. Perlu adanya program pemerintah yang turut mencerdaskan anak bangsa. Program-program ini memainkan peran penting dalam mempersiapkan anak-anak untuk masa depan dan membantu mereka sukses dalam hidup; 5. Penting untuk memberikan layanan pelanggan yang sangat baik kepada siswa untuk menciptakan lingkungan yang positif dan ramah. Sarana dan prasarana yang dimiliki Be Master Institution saat ini sudah lebih dari cukup, dengan fasilitas sebagai berikut: Ruang Teori dan Praktek, Projector/Infocus, Perpustakaan, Area Hotspot, Mushola, WC, Kantin, dan ruang belajar. Lembaga Be Master juga memiliki tujuan untuk memberikan berbagai pelatihan yang bermanfaat kepada warga sekitar untuk meningkatkan kesejahteraan dan tingkat sosial ekonomi mereka dengan memanfaatkan kearifan lokal daerah setempat. Oleh sebab itu tim dosen pengabdian masyarakat Universitas Indraprasta PGRI Jakarta terdorong untuk bermitra dengan Be Master dalam rangka melaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang merupakan salah satu bagian dari Tridarma Perguruan Tinggi.

Setelah melakukan survei dengan mitra kami, kami menemukan beberapa temuan. Pertama, Letak lembaga kursus dan pelatihan ini yang jauh dari pusat kota mengakibatkan kemampuan mahasiswa dalam bidang teknologi khususnya bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang sangat jauh tertinggal. Diakui secara luas bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki dampak yang signifikan pada masyarakat di abad ke-21. Pengaruh TIK hadir dalam semua aspek kehidupan manusia, mulai dari ekonomi dan komunikasi sosial hingga politik dan pendidikan. (Helaluddin, 2019). Selain itu, berdasarkan rekomendasi World Economic Forum 2015, terdapat beberapa keterampilan abad 21 yang harus dikuasai masyarakat global. Beberapa keterampilan tersebut adalah literasi dasar, kompetensi dan karakter. Memperoleh keterampilan literasi dasar sangat penting bagi siswa dan pendidik untuk menjadi sukses dalam hidup. Salah satu kemampuan literasi dasar yang harus dikuasai siswa adalah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital, perangkat

komunikasi dan jaringan untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi dan membuat kelompok sosial. Mengingat pentingnya kemampuan ini, tidak ada alasan bagi siswa untuk ragu atau bimbang ketika menggunakan teknologi.

Permasalahan berikutnya adalah belum meratanya persebaran infrastruktur yang mendukung penerapan TIK di wilayah ini. Infrastruktur merupakan elemen penting yang menyediakan landasan dan investasi awal untuk menerapkan TIK. Saat ini, ada kecenderungan hanya daerah tertentu saja yang memiliki akses TIK. Ada banyak area tanpa akses ke internet, mencegah orang menggunakan sumber daya ini. Padahal banyak sekali potensi sumber daya manusia unggul yang dimiliki oleh daerah. Jika kecenderungan ini terus berlanjut, dikhawatirkan sumber daya manusia di daerah tidak termanfaatkan secara maksimal, yang akan merugikan kemajuan bangsa Indonesia secara keseluruhan (Amin Akbar & Nia Noviani, 2019).

Salah satu isu yang muncul adalah departemen Sumber Daya Manusia (SDM) tidak selalu siap mendukung penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini disebabkan karena masih banyak tenaga pengajar di LKP BMC yang belum melek literasi digital dan masih belum tertarik untuk mempelajari TIK secara lebih mendalam. Kurangnya akses dalam memperoleh materi TIK juga menjadi alasan dari permasalahan ini. Dari berbagai temuan tersebut di atas, tim PKM Unindra sepakat untuk memberikan keterampilan berupa Pelatihan Animasi Powerpoint Interaktif untuk Membuat Media Pembelajaran di LKP BMC Pandeglang dengan tujuan agar para generasi muda Pandeglang memiliki bekal yang dapat mereka manfaatkan pada saat mereka belajar, bekerja bahkan dapat membuka peluang usaha sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan warga setempat.

PowerPoint merupakan bagian dari Microsoft Office yang terdapat dalam program komputer. Aplikasi ini dirancang untuk membuat presentasi dengan berbagai format, antara lain PPT (PowerPoint Presentation dalam bentuk biner), PPS (PowerPoint Show), POT (PowerPoint Template, dan PPTX (PowerPoint Presentation dalam bentuk XML). (Wahidah, 2017). Microsoft PowerPoint adalah program komputer yang sangat sukses yang semakin canggih, dengan fitur yang semakin lengkap (Darmawan, 2012 dalam Wahidah, 2017). Hal ini juga didukung oleh Afandi (2017). Ia berpendapat bahwa Microsoft PowerPoint adalah perangkat lunak yang telah memfasilitasi penyusunan presentasi yang profesional, canggih, dan efektif. Microsoft PowerPoint dapat membantu membuat ide Anda lebih menarik dan mudah untuk dipahami.

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak (software) yang digunakan sebagai media untuk presentasi berbagai kegiatan seperti presentasi pembelajaran, presentasi produk iklan, profil perusahaan, dan presentasi online. Media PowerPoint berisi beberapa jenis tulisan yang unik, efek suara, musik, video, serta efek gambar dan slide bergerak. Salah satu cara membuat media pembelajaran menggunakan PowerPoint adalah dengan memasukkan animasi, seperti masuk, penekanan, keluar, dan jalur gerak. Jika keempat fitur ini digabungkan akan menghasilkan animasi yang hidup dan menarik. Pergerakan elemen animasi dapat dikontrol melalui lima keyboard atau dengan mengklik gambar yang telah dirancang sebelumnya, menjadikan media pembelajaran lebih interaktif. Selain itu, slide dapat di-hyperlink ke slide lain atau software yang dapat diakses melalui website (Isroqmi, 2015). Hal yang sama juga disampaikan oleh Apriani (2018 dalam Dewi & Izzati, 2020) bahwa PowerPoint Interaktif adalah perpaduan antara fitur hyperlink dan suara sehingga terciptalah presentasi multimedia interaktif. Kombinasi hyperlink dan slide dapat digunakan untuk membuat presentasi interaktif yang memberi siswa kesempatan untuk menggunakan strategi kognitif yang

jauh lebih baik. Selain itu, PowerPoint juga bisa menjadi cara terbaik untuk menyampaikan humor pada siswa agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan (Berk, 2014 dalam Dewi & Izzati, 2020).

Menurut Hasanah (2020); Sanaky (2013 dalam Putri & Rezkita, 2019), beberapa kelebihan dari PowerPoint di antaranya: a. Memudahkan pengguna untuk presentasi. b. Dilengkapi beragam tools seperti text art, image import, animation report, video import, dan yang lainnya sehingga tampilannya menjadi menarik. c. Adanya template bervariasi (Salah satu fitur dalam PowerPoint yang membuat latar menjadi sangat menarik.) d. Terdapat fitur kolaborasi yang memungkinkan pengguna untuk mengedit file presentasi dari komputer yang berbeda secara bersamaan. e. Ruang penyimpanan memiliki fitur Cloud sebelum pengguna meletakkannya di ruang penyimpanan local (Local Storage). f. Berisi fitur authoring yang melindungi dokumen dari pihak yang tidak bertanggung jawab. Memiliki teknik penyajian yang menarik sehingga para peserta termotivasi untuk memperhatikan materi presentasi.

Sedangkan menurut Hasanah (2020); Sanaky (2013 dalam Putri & Rezkita, 2019), beberapa kelemahan dari software PowerPoint adalah sebagai berikut: a. Hanya bisa digunakan pada Microsoft Office. b. Memerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikan pesan yaitu komputer atau laptop dan LCD proyektor. c. Membutuhkan persiapan yang matang dan terencana, terutama ketika teknik kinerja yang kompleks (teknik animasi) digunakan. d. Diperlukan keterampilan khusus untuk menyampaikan gagasan atau ide yang bagus ke desain PowerPoint dengan cara yang mudah dipahami.

Berdasarkan uraian di atas, maka tim Abdimas UNINDRA PGRI mengadakan “Pelatihan Animasi PowerPoint Interaktif” yang diharapkan dapat membantu para remaja dalam meningkatkan keterampilannya. Selain itu tim juga akan memasukkan kearifan lokal daerah setempat sebagai bahan materi dalam membuat konten media pembelajaran atau konten media sosial lainnya sehingga dapat memperkenalkan kota Pandeglang sebagai alternatif destinasi wisata kepada masyarakat luas. Diharapkan dengan banyaknya wisatawan yang datang ke kota Pandeglang akan meningkatkan pendapatan masyarakat setempat pula. Selain itu dengan pelatihan animasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan memberikan alternatif teknik mengajar yang menarik kepada para peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan langsung kepada mahasiswa di LKP BMC tentang bagaimana cara mengoperasikan Powerpoint Interaktif sehingga mampu membuat animasi sederhana. Ini akan membantu mereka membuat konten di media sosial yang memperkenalkan budaya dan tradisi lokal. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Indraprasta meminta kepada LKP BMC agar peserta diberikan sosialisasi terlebih dahulu tentang Pelatihan Powerpoint Interaktif LKP BMC dan menjelaskan manfaat pelatihan ini untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas mereka. Semua peserta diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam pelatihan tanpa dipungut biaya. Pelatihan dilaksanakan pada bulan Juni hingga Juli 2022 di Laboratorium Komputer LKP BMC selama tujuh kali pertemuan dan setiap pertemuan diberikan materi tentang teknik animasi yang berbeda.

Pelatihan juga diadakan di waktu libur sehingga tidak mengganggu waktu belajar mereka. Mereka juga diberikan modul secara cuma-cuma sehingga mereka dapat mempelajari Powerpoint Interaktif ini di rumah mereka masing-masing. Tempat pelatihan juga dilaksanakan di laboratorium komputer LKP BMC agar seluruh peserta dapat mempraktekkan materi yang dipelajari secara langsung. Adapun metode yang diterapkan dalam pelatihan adalah metode ceramah dengan menggunakan alat In Focus dan pada saat yang bersamaan, peserta diminta juga ikut mempraktekkan materi yang diberikan di komputer mereka masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelatihan

Pelatihan animasi PowerPoint untuk membuat animasi media pembelajaran ini dilaksanakan selama 8 minggu mulai dari bulan Juni sampai dengan Juli 2022. Selama 8 minggu tersebut, peserta diberikan materi-materi yang berbeda setiap minggunya karena untuk mempelajari satu materi saja diperlukan waktu yang cukup lama untuk mempelajari dan menguasainya. Ini karena untuk menguasai satu teknik animasi saja harus melalui beberapa tahapan yang berbeda. Mengingat tingkat kesulitan dari materi yang diberikan cukup tinggi maka waktu yang diberikan setiap kali pertemuan adalah 3 jam. Jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini adalah 15 orang dan merupakan para remaja sekolah tingkat menengah dan atas. Semua peserta harus dapat mengoperasikan komputer dan mengikuti instruksi bahasa Inggris dasar seperti menyimpan, mencari, mengunggah, memangkas, membentuk, menghapus, dan menyalin. Sehingga peserta dapat lebih cepat memahami materi, mengingat terbatasnya waktu yang tersedia.

Para peserta selalu bersemangat mengikuti pelatihan setiap minggunya, karena selalu belajar hal-hal baru. Para peserta juga termotivasi oleh fakta bahwa pelatihan ini dilakukan dengan pendekatan multimodal sehingga lebih menarik dan menarik. Setiap minggunya, peserta diminta membuat satu karya animasi menggunakan teknik yang dipelajari dan setiap kali peserta selesai membuatnya, mereka terlihat sangat puas dan senang karena karyanya menjadi lebih hidup setelah diberikan teknik animasi. Di akhir pelatihan, peserta diminta membuat satu media pembelajaran dari materi pelajaran di sekolah dengan menggunakan teknik animasi dari PowerPoint Interaktif. Dari 15 karya, terlihat ada tiga buah karya animasi media pembelajaran terbaik yang sudah dibuat dalam bentuk video. Tiga buah karya terbaik tersebut adalah:

1. Animasi media pembelajaran terbaik pertama, bertema: Asking and Giving Directions.
2. Animasi media pembelajaran terbaik kedua, bertema: Ketenagakerjaan di Indonesia.
3. Animasi media pembelajaran terbaik ketiga, bertema: In the Zoo.

Untuk mengapresiasi usaha dan karya dari para peserta terbaik ini, tim Abdimas memberikan hadiah masing-masing berupa piagam penghargaan, buku panduan Penggunaan PowerPoint Interaktif Dalam Membuat Media Pembelajaran Bahasa Inggris, Agenda dan Cinder Mata. Bagi para peserta lainnya, tim Abdimas memberikan cinder mata berupa buku agenda dan alat tulis yang dapat mereka gunakan pada saat bersekolah. Ketiga video animasi media pembelajaran terbaik ini kemudian dipertunjukkan di acara penutupan dan mendapat sambutan yang cukup meriah dari

para tokoh masyarakat setempat. Mereka sangat bangga karena para remaja di wilayah mereka dapat membuat sebuah karya yang tidak kalah bagusnya dari video animasi lain yang sudah menggunakan aplikasi yang lebih canggih. Selain itu beberapa video animasi media pembelajaran dari para peserta juga diunggah di website LKP BMC sebagai bentuk media promosi lembaga serta mensosialisasikan pelatihan ini ke masyarakat luas.



Gambar 1 Bersama Pengurus dan Staff LKP BMC

Pembahasan

Temuan dari penelitian tentang efikasi pelatihan animasi PowerPoint untuk media pembelajaran animasi menunjukkan bahwa para peserta belum pernah mendapatkan instruksi sebelumnya tentang cara membuat animasi menggunakan PowerPoint. Maklum, hal ini menyebabkan kesulitan menangkap konsep yang diajarkan pada pertemuan pertama dan kedua. Namun, pada pertemuan ketiga, peserta sudah lebih nyaman dengan materi tersebut. Tahapan teknik animasi PowerPoint adalah sebagai berikut:

1. Memunculkan dan Menghilangkan Gambar

a. Memunculkan gambar

Klik objek gambar → klik Animations → Pilih di bagian Entrance (atau yang berwarna hijau) → klik Fade (atau animasi lain yang anda inginkan). Setelah itu rubah Start ke After Previous.

Untuk beberapa jenis animasi memunculkan gambar seperti: Fly In, Float In, Bounce dan lain-lain, anda juga bisa mengatur arah munculnya gambar. Langkah-langkahnya adalah: klik Animations → Pilih di bagian Entrance (atau yang berwarna hijau) → klik Fly in, Float In, Bounce atau animasi lain yang anda inginkan → Effect Options → Directions → Pilih arah yang diinginkan.

b. Menghilangkan gambar klik objek gambar → Animations → Add Animations → pilih di bagian Exit (atau yang berwarna merah) → klik Fade (animasi lain yang diinginkan). Setelah itu rubah Start ke After Previous.

Untuk beberapa jenis animasi menghilangkan gambar seperti: Fly Out, Float Out, Bounce dan lain-lain, anda juga bisa mengatur arah munculnya gambar. Langkah-langkahnya adalah: klik Animations → Pilih di bagian Entrance (atau yang

berwarna hijau) → klik Fly Out, Float Out, Bounce atau animasi lain yang anda inginkan → Effect Options → Directions → Pilih arah yang diinginkan.



Gambar 2 Instruksi Memunculkan dan Menghilangkan Gambar

2. Menggerakkan Gambar

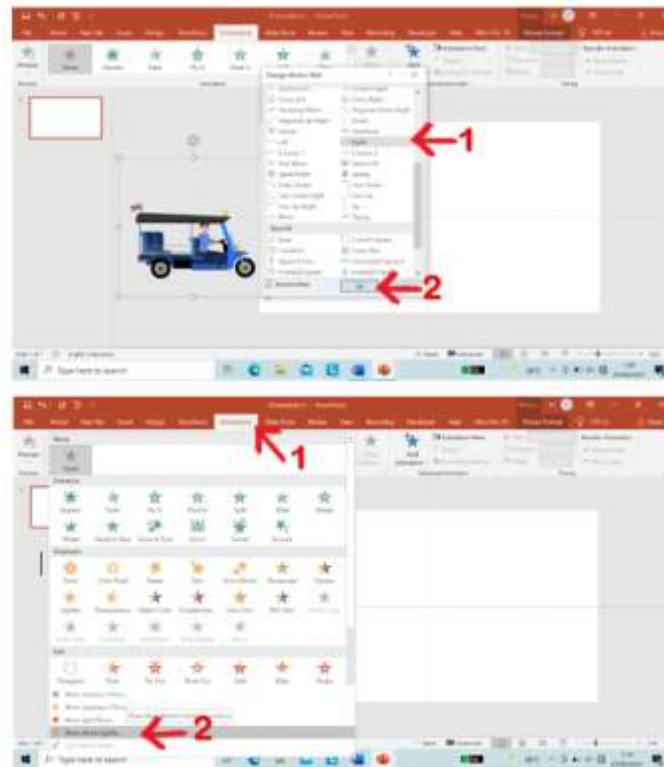
a. Menggerakkan gambar ke tiap arah

Teknik ini bertujuan agar gambar yang kita aplikasikan didalam slide bisa bergerak ke segala arah sehingga slide lebih terlihat hidup dan menarik.

- Pertama-tama, Letakkan objek gambar di luar slide, misalnya sebelah kiri.
- Klik objek gambar → klik Animations → klik tanda panah ke bawah → klik more motion path → Right → OK.
- Setelah itu akan terlihat bulatan berwarna merah. Tempatkan mouse ke bulatan tersebut hingga membentuk panah kemudian klik kanan mouse, tahan dan tarik ke sebelah kanan terus hingga menuju ke tengah atau luar slide (sesuai keinginan). Selanjutnya rubah Start Ke After Previous dan setting Duration ke angka 05,00 agar objek berjalan tidak terlalu cepat.
- Apabila objek gambar berada di sebelah kanan maka Langkah-langkahnya kurang lebih sama saja. Klik objek gambar → klik Animations → klik tanda panah ke bawah → klik more motion path → Left → OK.
- Setelah itu akan terlihat bulatan berwarna merah. Tempatkan mouse ke bulatan tersebut hingga membentuk panah kemudian klik kanan mouse, tahan dan tarik ke sebelah kanan terus hingga menuju ke tengah atau luar slide (sesuai keinginan). Selanjutnya rubah Start Ke After Previous dan setting Duration ke angka 05,00.
- Untuk membuat objek gambar bergerak dari atas ke bawah maka Langkah-langkahnya adalah pertama-tama Letakkan objek gambar di luar slide, bagian atas. Klik objek gambar → klik Animations → klik tanda panah ke bawah → klik more motion path → Down → OK.
- Setelah itu akan terlihat bulatan berwarna merah. Tempatkan mouse ke bulatan tersebut hingga membentuk panah kemudian klik kanan mouse, tahan dan tarik ke bawah terus hingga menuju ke tengah atau luar slide (sesuai keinginan). Selanjutnya rubah Start Ke After Previous dan setting Duration ke angka 05,00.
- Sedangkan untuk membuat objek gambar bergerak dari bawah ke atas maka Langkah-langkahnya adalah pertama-tama Letakkan objek gambar di luar

slide, bagian bawah. Klik objek gambar → klik Animations → klik tanda panah ke bawah → klik more motion path → Up → OK.

- Setelah itu akan terlihat bulatan berwarna merah. Tempatkan mouse ke bulatan tersebut hingga membentuk panah kemudian klik kanan mouse, tahan dan tarik ke atas terus hingga menuju ke tengah atau luar slide (sesuai keinginan). Selanjutnya rubah Start Ke After Previous dan setting Duration ke angka 05,00.



Gambar 3 Instruksi Menggerakkan Gambar

b. Menggerakkan dua objek gambar atau lebih secara serentak.

Adapun langkah-langkah untuk memindahkan objek gambar dari kiri atau kanan hampir sama dengan Teknik sebelumnya, namun ada sedikit perbedaan. Misalnya, kami ingin memindahkan dua gambar Bajaj secara bersamaan.

- Maka pertama-tama kita tempatkan dua buah gambar ini di luar slide.
- Setelah itu kita bisa mulai menambahkan animasi ke salah satu objek gambar tersebut. Apabila kita menambahkan animasi pertama ke gambar sebelah kiri maka langkah-langkahnya sama seperti langkah-langkah menggerakkan gambar dari kiri ke kanan. Sedangkan gambar di sebelah kanannya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:
- Klik objek gambar → klik Animations → klik tanda panah ke bawah → klik more motion path → Right → OK.
- Setelah itu akan terlihat bulatan berwarna merah.
- Tempatkan mouse ke bulatan tersebut hingga membentuk panah kemudian klik kanan mouse, tahan dan tarik ke sebelah kanan terus hingga menuju ke tengah atau luar slide (sesuai keinginan).

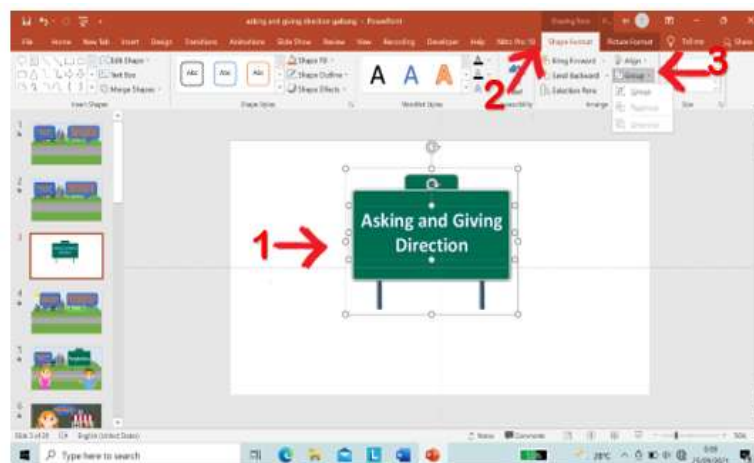
- Selanjutnya rubah Start Ke **With Previous** dan setting Duration ke angka 05,00.
- Begitu pula sebaliknya apabila kita menambahkan animasi ke gambar sebelah kanan terlebih dahulu maka Langkah-langkahnya sama seperti kita menggerakkan gambar dari kanan ke kiri. Namun untuk gambar di sebelah kiri maka fitur Startnya harus dirubah ke With Previous.

3. Menggabungkan dua objek gambar atau lebih

Sebagai contoh kita akan menggabungkan objek gambar dengan tulisan.

- Pertama-tama letakkan objek gambar di slide kosong kemudian klik insert → Word Art → pilih model tulisan yang diinginkan.
- Ketik tulisan di kolom yang tersedia kemudian tempatkan di tengah gambar papan rambu.
- Klik tulisan → tekan tombol Shift di Laptop dan tahan → klik gambar papan rambu → Shape Format → Group. Hasilnya papan rambu dan tulisan akan menyatu dan tidak akan terpisah pada saat digeser-geser.

Kita menggunakan Langkah-langkah yang sama dalam menggabungkan objek gambar yang berjumlah lebih dari dua.



Gambar 4 Instruksi Menggabungkan Gambar

4. Memasukkan Suara

- Klik Insert → Audio → kalau anda ingin merekam suara sendiri klik Record Audio (Lihat penjelasan saya tentang bagaimana merekam suara sendiri dengan Powerpoint) sedangkan kalau anda sudah ada file efek suaranya, anda tinggal klik Audio on my PC. Setelah itu akan terlihat lambang speaker.
- Klik lambang speaker kemudian klik Playback → Hide During Show agar lambangnya tidak terlihat pada saat ditampilkan.
- Klik lambang speaker sekali lagi → klik Animations → rubah Start menjadi After Previous.

Agar tampilan animasi PowerPoint ini lebih menarik, Anda bisa memasukkan unsur musik ke dalamnya. Musik background ini bisa kita atur agar terus berbunyi dari slide pertama sampai slide terakhir tanpa henti. Tahapannya adalah sebagai berikut:

- Unduh terlebih dahulu efek musik yang anda inginkan dari website yang menawarkan efek music tidak berbayar.
- Klik Insert → Audio → klik Audio on my PC → pilih efek music → klik Insert → Setelah itu akan terlihat lambang speaker.
- Klik lambang speaker kemudian klik Playback → Hide During Show agar lambangnya tidak terlihat pada saat ditampilkan.
- Klik lambang speaker sekali lagi → klik Animations → rubah Start menjadi After Previous.
- Buka jendela Animation Pane dengan cara: Klik Animation → Animation Pane → akan terbuka jendela Animation Pane di sebelah kanan.
- Klik lambang speaker → di jendela Animation Pane, lambang speaker akan terlihat garis berwarna merah → klik tanda panah ke bawah dan pilih Timing → akan terbuka jendela Play Audio di tengah.
- Di jendela Play Audio lihat di bagian Repeat → Pilih Until End of Slide → Ok.



Gambar 5 Instruksi Memasukkan Suara

5. Memotong dan Mengedit Video.

Seringkali dalam membuat media pembelajaran keterampilan mendengarkan (listening), kita memasukkan audio berupa percakapan atau ceramah yang berasal dari CD. Dalam 1 track kadang terdapat beberapa dialog dan untuk keperluan pembuatan media, kita diharuskan untuk memisahkan dialog-dialog tersebut agar dapat dimasukkan pada slide terpisah. Dalam Powerpoint, sudah ada fitur yang dapat membantu kita dalam memotong atau mengedit audio. Berikut langkah-langkahnya:

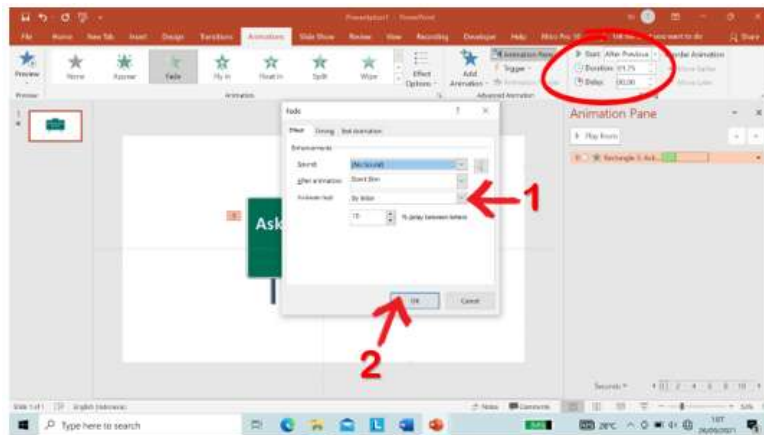
- klik audio → Playback → klik Trim Audio
- Setelah itu akan muncul jendela Trim Audio.
- Geser penggaris hijau dan merah untuk mendapatkan dialog atau bagian audio yang diinginkan kemudian klik OK.

6. Memunculkan tulisan huruf per huruf atau kata per kata

Sebagai contoh saya akan menggunakan papan rambu bertuliskan Asking and Giving Direction yang cara pembuatannya sudah dijelaskan sebelumnya namun jangan di gabungkan terlebih dahulu.

- Pertama-tama, klik tulisan tersebut → klik Animations → Pilih salah satu animasi yang berwarna hijau (misalnya, Fade).

- Di menu Animations → klik menu Animation Pane → akan muncul jendela Animation Pane di Sebelah Kanan.
- Klik tulisan kemudian akan terlihat bagian tulisan tersebut mendapat garis berwarna merah di jendela Animation Pane. Klik tanda panah yang berada di sebelah kanan dan pilih menu Effect Options.
- Setelah kita klik Effect Options akan muncul jendela lagi dan lihat di bagian Animate text → pilih by letter (kalau ingin muncul huruf per huruf) atau pilih by word (kalau ingin muncul kata per kata) → klik OK.
- Terakhir rubah Start ke After Previous dan untuk melambatkan ubah setting Duration ke 05,00.



Gambar 6 Instruksi munculkan Tulisan Huruf per Huruf

Dari pelatihan tersebut, peserta mengalami perkembangan yang cukup menarik. Di hari pertama, kedua dan ketiga, terlihat bahwa peserta mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan karena peserta jarang mengoperasikan komputer karena Sebagian besar dari mereka tidak memiliki komputer di rumah. Oleh sebab itu tim Abdimas terpaksa harus menjelaskan terlebih dahulu menu-menu yang terdapat dalam PowerPoint dan beberapa instruksi komputer dalam Bahasa Inggris. Penjelasanpun terpaksa harus dilakukan berulang kali karena sebagian peserta tidak mengingat urutan tahapan yang harus dilakukan.



Gambar 7 Suasana Selama Pelatihan

Walaupun peserta mengalami kesulitan namun mereka terlihat sangat antusias untuk mempelajarinya karena pelatihan ini menggunakan gambar-gambar yang mereka cari sendiri di internet dan sesuai dengan apa yang mereka sukai. Pada saat mereka berhasil menguasai teknik animasi yang dipelajari, mereka sangat puas dan senang serta termotivasi untuk mempelajari teknik lain.

Di hari keempat dan kelima peserta terlihat mulai terbiasa dengan tahapantahapan yang harus dilakukan karena mereka sudah mulai menguasai menu-menu yang terdapat dalam aplikasi PowerPoint. Selain itu, mereka sudah mulai terbiasa dengan tahapan-tahapan yang harus dilakukan karena pada dasarnya tahapan-tahapan tersebut adalah pengulangan dari tahapan-tahapan yang sudah mereka pelajari di hari sebelumnya.



Gambar 8 Suasana Selama Pelatihan

Di hari keenam dan ketujuh peserta sudah mulai lancar mengikuti materi yang diberikan dan mereka sudah mengingat setiap tahapan yang diajarkan. Bahkan mereka sudah mulai dapat mengkombinasikan beberapa teknik animasi sehingga menghasilkan video animasi yang cukup menarik dan lucu. Di hari ketujuh ini, peserta terlihat lebih antusias dari sebelumnya karena mereka diminta untuk membuat video animasi media pembelajaran dari materi pelajaran yang mereka dapatkan di sekolah. Dengan membuat media pembelajaran ini, diharapkan peserta lebih termotivasi untuk belajar dan juga dapat membagi pengetahuan dengan teman-teman lain melalui media ini.

Di akhir kegiatan, Peserta pelatihan Animasi Powerpoint Interaktif Pembuatan Media Pembelajaran di LKP BMC Lebak Jaya Pandeglang merasa kegiatan ini bermanfaat dan mereka termotivasi karenanya. Hal ini ditandai dengan semangat mereka yang tinggi untuk mempelajari dan mempraktekkan proses pembuatannya secara bertahap. Mereka juga terlihat sangat termotivasi dalam mengikuti pelatihan ini dan merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mereka di bidang teknologi. Oleh sebab itu mereka berharap pelatihan ini dapat dilakukan secara berkesinambungan dengan memberikan pelatihan-pelatihan lain yang dapat meningkatkan wawasan pengetahuan mereka. Berikut adalah hasil wawancara tim pengabdian masyarakat dengan peserta sehubungan pendapat mereka tentang manfaat kegiatan ini:

a Pengetahuan peserta dalam bidang teknologi khususnya komputer semakin bertambah

- b Meningkatkan motivasi mereka dalam mempelajari komputer lebih dalam lagi.
- c Menambah pengetahuan peserta dalam membuat animasi dengan menggunakan PowerPoint.
- d Meningkatkan kreativitas mereka dalam berkarya membuat animasi yang dapat memperkenalkan budaya setempat.
- e Tertarik untuk mempelajari lebih banyak lagi keterampilan mengoperasikan aplikasi komputer.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disambut baik oleh para mitra kami di Lembaga Pelatihan Be Master serta oleh pemangku kepentingan masyarakat di wilayah desa Lebak Jaya. Pelatihan tersebut telah membantu masyarakat, khususnya kaum muda, memperoleh keterampilan dalam teknologi yang akan meningkatkan prospek mereka untuk mencari pekerjaan atau memulai usaha sendiri. Setelah pelatihan ini berakhir, terlihat adanya hasil yang signifikan, seperti (1) peserta dapat mempraktekkan materi tentang teknik animasi PowerPoint dengan benar sesuai dengan instruksi yang diberikan (2) peserta mempelajari hal baru tentang teknologi dan termotivasi untuk menggunakan teknik ini dalam membuat konten di media sosial maupun membuat media pembelajaran (4) peserta termotivasi untuk mempelajari lebih lanjut teknik-teknik animasi lain dengan menggunakan PowerPoint (5) pihak mitra yaitu LKP BMC termotivasi untuk menyebarkan teknik animasi PowerPoint ini ke kalangan guru dan tenaga pengajar agar mereka dapat mempraktekannya dalam mengajar peserta didik.

Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan ini, ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dan juga masukan dari berbagai pihak sehingga pada kegiatan berikutnya, pelaksanaannya dapat berlangsung dengan lebih baik lagi. Adapun masukan tersebut adalah:

1. Perlu adanya pelatihan yang berkesinambungan dan dengan materi yang berbeda sehingga peserta tidak mudah lupa akan materi yang sudah diberikan dan pengetahuan peserta dalam mengoperasikan komputer semakin bertambah.
2. Perlu adanya sosialisasi yang lebih luas lagi sehingga dapat menjangkau lebih banyak peserta yang ingin meningkatkan kemampuannya di bidang komputer.
3. Perlu adanya bantuan dari pemerintah daerah setempat untuk memberikan fasilitas pendukung TIK yang memadai bagi masyarakat Pandeglang khususnya di daerah Kadulisung sehingga dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh masyarakat setempat khususnya generasi muda Pandeglang.
4. Para peserta pelatihan diharapkan dapat terus berkarya membuat video-video animasi yang memperkenalkan kearifan lokal daerah setempat sehingga dikenal oleh masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Amin, Nia Noviani. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. p. 18-25

- Afandi, A. (2017). Media Ict Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19. <https://doi.org/10.25273/jta.v2i0.972>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41
- Helaluddin. (2019). Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi dalam Upaya Mengembangkan Inovasi Pendidikan di Perguruan Tinggi. *Jurnal PENDAIS* Volume I, (1), p. 44-55
- Isroqm, A. (2015). Pemilihan Software Aplikasi Untuk Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (Studi Kasus: Aplikasi PowerPoint). *Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang.*, 1317–1336.
- Putri, F. A. B., & Rezkita, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powerpoint Interaktif Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gondolayu. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 5(3). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v5i3.6122>
- Wahidah, M. (2017). *Penerapan Media Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas 1 SDN GenukWatu IV Ngoro Jombang*. Malang: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.