



Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Journal Homepage: <http://www.itbsemarang.ac.id/sijies/index.php/abdimas>

e-Mail: lppm@itbsemarang.ac.id



Optimalisasi Penggunaan *Power Point* sebagai Media Pembelajaran pada SMK ANNUR Slawi

Sonhaji ^{1*}

Sri Hartati ²

Natasya Wahyu Ningsih ³

Tubagus Dimas R I ⁴

Firman Adi P ⁵

Nunung Amelia S ⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6} Universitas Bhamada Slawi

INFO ARTIKEL

Histori artikel:

Diterima : 24 Mei 2023
 Revisi : 16 Juli 2023
 Disetujui : 16 Juli 2023
 Publikasi : 10 Agustus 2023

Kata kunci:

Hyperlink
Animasi
Power Point

ABSTRAK

Saat ini, pembelajaran tidak lagi menggunakan cara tradisioal, guru sudah mulai meninggalkan cara tersebut dan beliau mulai *upgrade* kemampuan dalam membuat media pembelajaran dengan tujuan agar siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Salah satu media yang akan kami sampaikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK ANNUR adalah menggunakan *power point*. Dengan *power point* dapat untuk membuat media pembelajaran media menarik guna membantu guru saat menyampaikan materi pada peserta didik. Menggunakan *power point* merupakan salah satu media yang digunakan saat membuat media pembelajaran berupa animasi (DIY, 2022). Adapun materi yang akan kami sampaikan:

1. *Hyperlink*, digunakan menghubungkan antar *slide* baik berupa *link*, *website*, kata-kata maupun gambar.
2. Animasi, menggabungkan beberapa efek animasi seperti *entrance*, *emphasis*, *exit*, dan *motion paths* agar tampilan menarik. Langkah-langkah membuat animasi:
 - a. Pilih objek yang ingin diberi animasi. Objek tersebut bisa berupa teks, gambar, ataupun *shape*.
 - b. Pilih animasi yang tepat. Memilih salah satu dari 4 jenis animasi pada *power point*. Misal akan memilih *entrance*, *effect* jenis *fade*, sehingga gambar akan muncul perlahan-lahan dari tidak ada menjadi ada.
 - c. Pilih durasi waktu yang tepat.
 - d. Mengatur urutan animasi.
 - e. Melakukan uji coba.

Materi disampaikan dengan menggunakan metode ceramah yang dilanjutnya dengan praktek di laboratorium komputer.

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Pembelajaran merupakan proses yang melibatkan peserta didik dan pendidik dengan sumber belajar pada suatu tempat (Habe & Ahiruddin, 2017). Dalam hal ini murid dan guru harus bersinergi agar tercapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Di era industri 4.0, proses pembelajaran dari cara tradisional transformasi ke digitalisasi. Saat ini penggunaan teknologi sangat berperan dalam menyampaikan materi pada siswa karena generasi saat ini yang lebih dikenal dengan generasi Z merupakan generasi yang sudah akrab dengan internet (Yandari & Kuswaty, 2017).

Pembelajaran menggunakan media yang menarik sangat membantu guru saat menyampaikan materi pada peserta didik. Saat ini komputer merupakan salah satu media yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas (Wahyuni et al., 2022). Seperti halnya dengan SMK ANNUR saat ini dewan guru sudah menggunakan media pembelajaran secara digital. Namun karena keterbatasan kemampuan SDM, dalam hal ini guru saat membuat media ajar yang menarik merasa kesulitan. Sehingga kurang maksimal dalam menggunakan media pembelajaran digital yang menarik.

Memperhatikan hal tersebut di atas, perlu adanya pelatihan bagi guru di SMK ANNUR agar dapat membuat media pembelajaran secara maksimal tanpa menggunakan *software* yang rumit. Kami akan menggunakan *power point* sebagai salah satu *software* yang akan membantu memaksimalkan pembuatan media ajar dengan mengoptimalkan salah satu fiturnya. Menggali lebih dalam tentang *power point* untuk pembuatan media belajar dengan menggunakan audio dan visual dan menambahkan fitur yang menarik. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini kami mengangkat tema “Optimalisasi Penggunaan *Power Point* sebagai Media Belajar” (Agus, 2015).

Permasalahan Mitra

SMK ANNUR Kab. Tegal merupakan sekolah berbasis pondok yang beralamatkan di Jalan Kartini Slawi Kab. Tegal. Pelajaran umum dan agama diberikan kepada siswa-siswinya dengan perbandingan 60:40. Pembelajaran materi umum diberikan oleh guru menggunakan media digital. Dalam pembelajaran menggunakan laptop, proyektor, dan *slide*. Namun dewan guru mengalami kendala ketika membuat *slide* pembelajaran, siswa merasa jenuh ketika *slidenya* statis hanya menampilkan halaman *slide-slide* saja.

Karena banyaknya tugas guru, sehingga seringkali melupakan untuk *upgrade* kemampuannya. Beliau hanya menyampaikan tugas pokok transfer ilmu tanpa mengindahkan suasana kelas yang kurang menarik dan membosankan. Banyak hal untuk menjadikan suasana kelas menjadi “hidup”, salah satunya *slide* materi yang menarik perhatian siswa. Adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat diharapkan dapat membantu guru dalam pembuatan media ajar.

Memperhatikan hal tersebut di atas, kami bermaksud memberi pelatihan membuat bahan ajar yang menarik agar dapat mengoptimalkan *power point* pada dewan guru, agar dapat membuat media ajar yang menunjang kegiatan pembelajaran baik di kelas umum maupun kelas agama. Kami akan mengenalkan bidang

animasi meski sederhana dengan menerapkan *power point* namun bermanfaat untuk menunjang kegiatan dalam pembuatan bahan ajar yang menarik dan dinamis sehingga siswa akan tidak merasa bosan.

Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan uraian tentang permasalahan pada mitra tersebut, maka kami akan mengadakan pelatihan pada dewan guru SMK ANNUR Kab. Tegal. Adapun materi yang akan kami sampaikan adalah menggunakan aplikasi *power point* agar maksimal sebagai media pembelajaran. Membuat bahan untuk presentasi yang menarik perpaduan *slide*, audio, dan visual. Bentuk pelatihan yang akan diberikan meliputi:

1. *Hyperlink*

Sebagai dasar dalam pembuatan materi dengan *power point*, membuat *link* dari *slide* utama ke sub *slide*. Kegunaan dari *hyperlink* yaitu untuk mempermudah menuju halaman utama kehalaman sub menu tertentu. Sehingga tidak perlu *scroll* ke bawah terlalu banyak, cukup klik 1 langsung menuju ke halaman yang dituju.

2. Animasi

Power point, kita dapat menganimasikan teks dan objek seperti *clip art*, bentuk, dan gambar. Animasi atau gerakan pada *slide* dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens ke konten tertentu atau untuk membuat *slide* lebih mudah dibaca.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *power point* bagi guru SMK ANNUR Kab. Tegal dilakukan dengan 2 sesi, yaitu sesi teori dan praktek. Dimulai dari jam 08.00 sampai dengan selesai dengan teknik ceramah dan pelatihan. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu memberi teori tentang langkah-langkah membuat *hyperlink* dan membuat animasi dengan menggunakan *power point*. Pemateri terdiri dari dosen informatika yang dibantu oleh mahasiswa.

Kegiatan dibuka dengan memberi ceramah tentang tujuan dari kegiatan ini, mengenai kelebihan *power point*, dilanjutkan dengan memberi pelatihan secara teori dan praktek dengan komputer/laptop di laboratorium komputer SMK ANNUR Kab. Tegal. Dimulai dari membuat *hyperlink*, dilanjutkan dengan membuat animasi. Berikut disampaikan rincian kegiatan pengabdian kepada masyarakat:

1. Struktur Pelaksanaan Kegiatan

Pembukaan

Ketua : Sonhaji, M.Kom.

- a. Pengarahan kepada peserta perihal kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- b. Teori pembuatan animasi dengan *power point*.
- c. Mengarahkan peserta untuk mengisi *form* presensi.

Anggota : a. Sri Hartati, M.Kom.

Menjelaskan pembuatan *hyperlink* secara teori.

- b. Natasya Wahyu Ningsih dan Nunung Amelia S

Membantu praktikum di laboratorium pembuatan *hyperlink*.

c. Dimas Tubagus R. I dan Firman A. P

Membantu praktikum di laboratorium pembuatan animasi.

2. Jadwal Pelaksanaan Program

Pelaksanaan akan dilaksanakan pada hari Rabu, 4 Januari 2023, materi yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No.	Waktu	Materi	Metode	PJ
1.	08.00 - 09.00	Pengarahannya kepada peserta perihal kegiatan pembuatan animasi dengan <i>power point</i> dan mengisi <i>form</i> presensi	Ceramah	Sonhaji, M.Kom.
2.	09.15 - 10.15	Pembuatan animasi dengan <i>power point</i>	Teori/ceramah	Sonhaji, M.Kom.
3.	10.15 - 10.30	<i>Ice breaking</i>	-	Natasya Wahyu N
4.	10.30 - 11.30	Pembuatan <i>hyperlink</i> dengan <i>power point</i>	Teori/ceramah	Sri Hartati, M.Kom.
5.	11.30 - 12.15	Ishoma	-	Nunung Amelia S
6.	12.30 - 13.30	Pembuatan <i>hyperlink</i> dengan <i>power point</i>	Praktek laboratorium komputer	a. Natasya Wahyu N b. Nunung Amelia S
7.	13.30 - 14.30	Pembuatan animasi dengan <i>power point</i> 1	Praktek laboratorium komputer	Dimas Tubagus R. I
8.	14.30 - 15.30	Pembuatan animasi dengan <i>power point</i> 2	Praktek laboratorium komputer	Firman A. P
9.	15.30 - selesai	Penutupan	Ceramah	Dosen dan mahasiswa, serta peserta

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan ini menjelaskan hasil pelaksanaan dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan di SMK ANNUR, yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan persiapan

Pada tahap ini tim PKM melakukan kunjungan awal terhadap lokasi tempat dilakukannya kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *power point*. Setelah dilakukan diskusi dengan pihak-pihak terkait serta kepala sekolah maka disepakati pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran ini dilakukan pada hari Rabu, 20 Januari 2023. Selain diskusi tentang waktu pelaksanaan, tim PKM juga diskusi materi yang akan dilatihkan dan peserta yang mengikuti pelatihan.

Selain mempersiapkan hal di atas, tim PKM juga mempersiapkan modul sederhana tentang pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *power point*, dan mempersiapkan absensi peserta.

2. Tahapan pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan pada hari Rabu, 4 Januari 2023 dari jam 08.00 sd 12.00 WIB dihadiri oleh 20 orang. Sebelum acara dilaksanakan peserta mengisi daftar hadir yang sudah disediakan oleh tim PKM. Acara

dibuka oleh Kepala Sekolah SMK ANNUR dan Ketua tim PKM memberikan pengarahan tentang tujuan PKM dan manfaat *power point* secara terperinci. Dilanjutkan dengan sesi teori dan praktek. Teknik pembelajaran dengan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan penugasan dengan praktek langsung di laboratorium komputer dengan pembagian kelompok- kelompok kecil.

Materi cara membuat media pembelajaran dengan *power point*, disampaikan oleh tim setahap demi setahap dan diulang-ulang dengan bantuan *slide power point* agar mudah dipelajari. Setelah itu, diberi kesempatan kepada para peserta untuk bertanya, apabila ada yang kurang jelas. Tujuannya, agar peserta dapat menyimak dan mengikuti langkah-langkah yang dilatihkan kepada mereka. Setelah semua materi disampaikan, pemateri masih memberi kesempatan kepada peserta untuk bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami. Materi pertama yaitu pelatihan tentang pembuatan *hyperlink*, teori tentang *hyperlink* disampaikan oleh tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Manfaat dari *hyperlink* sendiri yaitu sebagai tautan untuk mempermudah menuju halaman utama kehalaman sub menu tertentu. Sehingga tidak perlu *scroll* ke bawah terlalu banyak, cukup klik 1 langsung menuju ke halaman yang dituju.

Setelah materi cara membuat *hyperlink*, dilanjutkan dengan animasi. Manfaat dari animasi dalam pembuatan *slide* pembelajaran yaitu agar *slide* lebih menarik perhatian siswa, lebih *eye catching* sehingga siswa tidak cepat bosan dalam pembelajaran atau untuk membuat *slide* lebih mudah dibaca. *Power point* dapat menganimasikan teks dan objek seperti *clip art*, bentuk, dan gambar.

3. Tahap evaluasi

Setelah pemberian materi teori dan praktek, tim pemateri memberi kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mempraktekkan langsung di bawah pengawasan tim pemateri. Dengan memberi kasus agar mengulang kembali langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *power point hyperlink* dan animasi. Hal ini dilakukan untuk melihat ketercapaian kompetensi peserta dalam mengikuti pelatihan ini. Hasil membuat ulang media pembelajaran tersebut, dijadikan informasi awal dalam melakukan evaluasi pelaksanaan PKM ini. Standar skor yang menjadi kriteria keberhasilan peserta minimal memperoleh skor 70 (tujuh puluh lima). Dari hasil evaluasi diperoleh bahwa 80% peserta yang ikut dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran telah dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *power point*.

SIMPULAN

Optimalisasi penggunaan *power point* sebagai media pembelajaran, dengan objek untuk pengabdian masyarakat, yaitu siswa dan tendik SMK ANNUR Slawi telah berlangsung dengan baik dan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Peserta aktif mengikuti pelatihan dari setiap pemateri karena sangat bermanfaat bagi kegiatan belajar mengajar.
2. Peserta aktif melakukan diskusi dan tanya jawab dengan pemateri baik saat pemberian materi maupun ketika di akhir sesi penyuluhan.

3. Peserta berkomitmen akan selalu meningkatkan pemahaman penggunaan *power point* sebagai media pembelajaran.

Saran

Saran dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. SMK ANNUR Slawi

Diharapkan SMK ANNUR Slawi melanjutkan edukasi kepada setiap peserta didik dan tendik yang belum mengikuti kegiatan tersebut. Agar mereka senantiasa *upgrade* ilmu pengetahuan.

2. Peserta didik

Diharapkan peserta didik setelah mengikuti kegiatan tersebut, untuk selalu menerapkan penggunaan *power point* pada setiap kegiatan. Serta memberikan edukasi pada siswa yang belum berkesempatan mengikuti pelatihan ini karena keterbatasan waktu dan tempat.

3. Institusi pendidikan

Diharapkan institusi pendidikan dapat melakukan kerjasama yang berkelanjutan agar dapat melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema yang lainnya untuk dapat menyalurkan pemahaman mengenai pentingnya etika dan keamanan informasi penggunaan aplikasi *smartphone* dikarenakan masih banyak masyarakat yang masih belum memahami pentingnya materi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Agus, G. (2015). *Power Point dan Seminar*.

DIY, K. (2022). *Bahan Ajar - Operator Komputer Madya 04*.

Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). *Sistem Pendidikan Nasional. Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan dan Bisnis*, 2(1), 39 - 45, <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>.

Wahyuni, N., Jayanti Viyata, R., Maemunah, M., Widyawati, R., Mulyatun, S., & Fauzi, A. (2022). *Peningkatan Kualitas Guru SD Aisyiyah Fullday Pandes Klaten Melalui Pelatihan Teknologi Informasi*. *Abdiformatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 2(1), 7-12. <https://doi.org/10.25008/abdiformatika.v2i1.153>.

Yandari, I. A. V., & Kuswaty, M. (2017). *Penggunaan Media Monopoli terhadap Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i1.1037>.

LAMPIRAN

Photo Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK ANNUR Slawi



Gambar 1. Pembukaan oleh Ketua, Dilanjutkan Penjelasan Teori *Hyperlink* dan Animasi



Gambar 2. Praktikum *Hyperlink* dan Animasi Dibantu oleh Mahasiswa Program Studi Informatika



Gambar 3. Penutupan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi S1 Informatika



Gambar 4. Pembagian Doorprize