

PELATIHAN POWER POINT INTERAKTIF DENGAN ANIMASI DI SLB NEGERI 1 KABUPATEN GOWA

Bastiana^{1*}, Andi Budiman², Zulfitriah³, Triyanto Pristiwaluyo⁴

^{1,2,3,4}

Jurusan Pendidikan Khusus, Universitas Negeri Makassar

E-mail: ¹⁾ bastiana@unm.ac.id, ²⁾ andibudiman@unm.ac.id, ³⁾ zulfitriah@unm.ac.id, ⁴⁾ triyanto.pristi@unm.ac.id

Abstrak

Guru SLB Negeri 1 Gowa mengalami masalah dalam mengemas pembelajaran yang interaktif sehingga menarik untuk disajikan pada masa pandemi ini. Mereka harus menyajikan pembelajaran yang bisa disampaikan kepada siswa secara daring namun menarik, interaktif, dan tidak membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan pelatihan yang dapat membimbing guru menyajikan bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif tetapi mudah dibuat oleh guru. Target luaran dari pelatihan adalah guru dapat membuat power point interaktif dengan animasi secara mandiri. Beberapa peserta sudah dapat membuatnya dengan baik. Kesimpulan yang diperoleh bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SLB Negeri 1 Kabupaten Gowa setelah mengikuti pelatihan cara membuat power point interaktif dengan menggunakan animasi. Melihat hasil luaran berupa video interaktif yang dibuat oleh guru dan diupload di kanal youtube, maka disarankan kepada sekolah lain untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat power point interaktif melalui pelatihan.

Kata kunci: Animasi, Media Pembelajaran Interaktif, Power Point

Abstract

Teachers at SLB Negeri 1 Gowa are facing problems engaging interactive learning that is relevant to the current pandemic. They must present classes that are not only online-deliverable but also engaging, interactive, and entertaining for students. To address this issue, teachers must receive training that will assist them in creating engaging and dynamic learning materials that are also simple to create. The training's intention is for teachers to be able to develop interactive powerpoints with animation on their own. Participants can use animation to produce interactive power points as a result of this study. Some participants have done amazingly well. The conclusion is that after engaging in training on how to create interactive power presentations using animation, teachers in SLB Negeri 1 Gowa Regency improved their knowledge and skills. Given the teachers' output in the form of an interactive video created and posted to their YouTube channel, it is recommended that other schools enhance their teachers' knowledge and skills in creating interactive power points through training. The training is designed to provide children with special needs with engaging and interactive learning opportunities.

Keywords: Animation, Interactive Learning Media, PowerPoint

1. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda telah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Demikian, tidak hanya bidang kesehatan yang harus mencari jalan keluarnya untuk mengatasi dampak pandemi ini. Disamping itu, bidang pendidikan juga terdampak oleh

pandemi covid 19 dengan ditiadakannya pembelajaran secara luring (*face-to-face*) dengan tujuan menghindari penyebaran virus (Syafitri et al., 2021).

Pembelajaran yang tadinya dilaksanakan secara luring dimana siswa dan guru dapat bertatap langsung dalam situasi pembelajaran, berinteraksi, dan menyajikan pembelajaran secara langsung di depan siswa. Namun, pembelajaran tidak lagi dilaksanakan secara luring akibat pandemi ini. Hal ini tidak memungkinkan para guru dalam mengajar secara langsung, bertatap muka dan berinteraksi dengan siswa disebabkan oleh adanya peraturan untuk tidak berkumpul, dikarenakan potensi penyebaran covid dapat meningkat dengan adanya kerumunan atau perkumpulan yang sangat besar/ramai, dan aktivitas tersebut harus mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan seperti menggunakan masker dan menjaga jarak. Hal ini mengakibatkan dunia pendidikan dan sekolah yang harus beradaptasi dengan situasi yang terjadi saat ini (Khairuddin, 2020).

Perubahan pembelajaran dari luring menjadi daring yang begitu cepat membuat guru menjadi stres dan tidak tahu harus berbuat apa dalam menghadapi situasi ini. Disisi lain, pembelajaran tidak boleh berhenti dengan adanya pandemi covid, dimana pembelajaran harus terus berlanjut dengan bagaimanapun caranya (Rahmadhani Siregar et al., 2022). Oleh karena itu, banyak para guru kebingungan dalam bagaimana cara mereka mengemas pembelajaran daring ini menjadi pembelajaran interaktif yang menarik di tengah situasi yang melarang guru mengajar langsung di sekolah, serta menarik bagi siswa sehingga siswa tidak jenuh menghadapi situasi ini (Tejo, 2011).

Keadaan ini dialami oleh guru SLB Negeri 1 Gowa. Dimana, mereka bingung dalam hal mengemas pembelajaran yang dapat disampaikan secara daring yang harus dikemas secara menarik, interaktif, dan tidak membosankan bagi siswa. Untuk mengatasi masalah ini dibutuhkan pelatihan yang dapat membimbing guru menyajikan bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif tetapi mudah dibuat oleh guru. Salah satu bentuk yang dimaksud adalah *power point*. Penyajian presentasi yang dilakukan dengan bantuan PowerPoint apabila disiapkan dengan baik akan mempermudah penyajian dan meningkatkan daya tarik presentasi Anda. Untuk dapat membuat slide presentasi yang bagus, Anda perlu menguasai teknik-teknik pemanfaatan fitur yang dimiliki PowerPoint (Triliana & Asih, 2019). Bentuk power point dipilih karena sudah tidak asing lagi bagi guru dan beberapa guru sudah bisa membuatnya. Tetapi power point yang akan dilatihkan pada pelatihan ini adalah power point yang interaktif sehingga menarik bagi anak walaupun belajar dari rumah. Dengan power point interaktif ini diharapkan anak merasakan bahwa gurunya sedang berada di hadapannya mengajar.

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk informasi dari seseorang kepada penerimanya. Pesan atau sesuatu yang disampaikan oleh pemesan kepada penerima semestinya sama dengan yang dimaksud oleh pemberi pesan. Pengertian tentang media sangat banyak dikemukakan oleh para ahli terutama bergerak dalam dunia pendidikan. Menurut Nurmadiyah (2016) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut Briggs (Achsini, 1986) “media pendidikan adalah peralatan fisik untuk membawakan/menyampaikan isi pengajaran, kedalamnya termasuk buku, film video-tape, sajian slide-tape, dan sebagainya.”

Berbeda dengan Briggs, Hamalik (1994) mengatakan bahwa “media pendidikan adalah alat atau metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan

interaksi antara guru dan murid dalam proses pendidikan pengajaran”. Sedangkan, menurut Ekayani (2017) “media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan murid sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri murid.”

Memilih media yang baik harus benar-benar diertimbangkan oleh guru supaya dapat memberikan kemudahan memahami pelajaran. Menurut Wibawa dan Mukti dalam (Setiawan & Hidayat, 2016) ada beberapa kriteria dalam pemilihan media sebagai berikut:

1. Tujuan, pemilihan media hendaknya dapat menunjang tujuan instruksional yang telah disusun.
2. Karakteristik murid, hendaknya media yang dipilih sesuai dengan karakteristik murid, seperti: umur, gaya belajar, kelainan yang dimiliki murid dan sebagainya.
3. Karakteristik media, dalam pemilihan media perlu mempertimbangkan kelebihan dan keterbatasan masing-masing media itu.
4. Alokasi waktu, hendaknya media dipilih disesuaikan dengan waktu yang disediakan, agar kegiatan belajar tidak terhalangi oleh karena waktu yang tidak cukup.
5. Ketersediaan, hal ini perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah ketersediaan media itu. Apakah media itu tersedia atau tidak.
6. Efektivitas, apakah efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan
7. Kompatibilitas, apakah penggunaan media tersebut tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku.
8. Biaya, dalam hal ini yang perlu dipertimbangkan adalah cukup dana yang diperlukan untuk pengadaan, pengelolaan dan pemeliharannya.

Beberapa kriteria pemilihan media di atas dapat di jadikan pedoman atau penuntun bagi guru murid tunagrahita ringan tentang pentingnya pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar murid tunagrahita ringan, maka guru hendaknya memperhatikan kelainan yang dimiliki murid tunagrahita ringan, serta tujuan apa yang hendak dicapai dan yang dilandasi dengan kriteria pemilihan media tersebut.

Menurut Sudjana (2002) media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar para murid, dimana:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian murid sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para murid dan memungkinkan murid menguasai tujuan pelajaran lebih baik.
3. Metode mengajarkan lebih berprestasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui
4. penuturan kata-kata oleh guru, sehingga murid tidak bosan dan guru merasa kehabisan tenaga, apabila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
5. Murid lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Alasan kedua, adalah berkenaan dengan taraf berpikir murid. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari kemampuan berpikir kongkret sampai pada kemampuan abstrak, dimulai dari berpikir sederhana sampai pada tahap berpikir kompleks (Sagala, 2017). Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahap berpikir tersebut sebab melalui media pengajaran hal-hal yang sifatnya abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dan disederhanakan.

Microsoft Power Point adalah suatu software yang menyediakan fasilitas yang dapat membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah (Chodzirin, 2016). Microsoft Power Point akan membantu menyampaikan suatu gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya. Microsoft Power Point akan membantu dalam pembuatan slide, outline presentasi presentasi elektronika, menampilkan slide yang dinamis, termasuk clip art yang menarik, yang semuanya itu mudah ditampilkan di layar monitor computer (Kamil, 2018). Dengan fasilitas serta kemudahan penggunaan yang dimiliki software ini memungkinkan para guru Sekolah Dasar untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang ditawarkan agar guru-guru SLB Negeri 1 Kabupaten Gowa agar dapat memahami dan membuat power point berbasis animasi adalah melalui pelatihan. Diharapkan melalui kegiatan ini, guru tidak hanya memahami konsep tentang power point tapi juga terampil membuat power point interaktif dengan menggunakan animasi. Dalam hal ini, upaya penerapan atas konsep yang disajikan akan menjadi aspek penting dalam pelatihan ini.

Optimalisasi pelaksanaan pelatihan akan didukung dengan penggunaan media audio visual untuk menampilkan materi dan cara membuat power point interaktif dengan menggunakan animasi. Selain itu, pelatihan juga menyediakan waktu untuk berdialog langsung dengan pemateri, terutama dalam membuat animasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan survei kebutuhan terhadap upaya mengemas pembelajaran yang interaktif kepada siswa berkebutuhan khusus, maka disusun pengabdian dengan mengadakan pelatihan tentang cara menyajikan power point yang interaktif dengan menggunakan animasi dari berbagai aplikasi yang tersedia di internet.

Pada sesi pertama, materi tentang power point dalam pembelajaran. Menjelaskan tentang salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah power point. Juga menjelaskan tentang kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan power point. Pada sesi ini peserta belum memperlihatkan antusias yang tinggi karena yang dijelaskan belum menyentuh pada prakteknya. Dimana, hanya dua orang yang bertanya tentang apa kelebihan menggunakan power point terutama yang interaktif.

Sebagian besar peserta sudah punya pengetahuan tentang power point dan bahkan sebagian dari mereka sudah pernah membuatnya untuk pembelajaran. Namun, tidak sedikit

juga yang belum mengetahui bagaimana mengembangkan power point itu menjadi interaktif dengan menggunakan animasi.

Sesi kedua yang menjelaskan materi tentang power point interaktif dengan animasi yang. Menjelaskan tentang bagaimana membuat power point yang interaktif. Peserta dilatih mulai membuat power point, menambahkan gambar dari internet, merekam suara dan gambar, dan mengonversi power point tersebut menjadi sebuah video. Namun, sesi ini membutuhkan waktu yang lama karena disamping materi, peserta berlatih secara langsung bagaimana membuat power point sampai menjadi video. Langkah demi langkah dilatihkan agar peserta dapat mengikutinya dengan baik.

Banyak pertanyaan dari yang muncul dari sesi ini terutama bagaimana cara membuat power point menjadi interaktif dan menarik. Bagaimana menggunakan aplikasi tambahan yang dapat membuat animasi sehingga lebih menarik bagi anak berkebutuhan khusus.

Pada sesi ketiga dimana peserta diminta untuk berlatih secara mandiri membuat power point animasi. Walaupun sesi ini dilaksanakan secara mandiri, namun peserta tetap meminta penjelasan dari tim pengabdian karena beberapa dari mereka masih kesulitan dalam membuat animasi, sehingga tim pengabdian tetap turun tangan untuk menjelaskan. Demikian, hasil yang ditunjukkan sudah lebih bagus lagi karena sebagian besar peserta sudah mulai berlatih secara mandiri.



Gambar 1 Antusiasme peserta



Gambar 2 Pendampingan dari pematari

3.2. Pembahasan

Luaran yang dihasilkan dari penelitian ini adalah peserta dapat membuat power point interaktif yang menggunakan animasi. Beberapa peserta sudah dapat membuatnya dengan baik. Salah satu yang dapat ditampilkan adalah seorang peserta bernama Junaedah, S,Pd. yang telah mengupload hasil luarannya di Youtube berupa materi pembelajaran dari power point interaktif dan diberi animasi dan kemudian dikonversi menjadi video dan telah diupload di Youtube.

Video pembelajaran memperlihatkan seorang guru menjelaskan materi pelajaran seolah-olah guru berdiri di hadapan siswa menjelaskan dengan gambar dan tulisan yang bergerak dengan mimik sebagai seorang guru. Video tersebut dapat dilihat di link Youtube berikut ini <https://www.youtube.com/watch?v=m7nX9RUynUc&t=11s> atau penampakkannya seperti pada gambar berikut:



Gambar 1 Tampilan awal video



Gambar 2 Animasi yang dibuat oleh guru supaya lebih interaktif

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung dengan baik dan lancar ini mendapatkan hasil produk yang mewakili tingkat pengetahuan dan keterampilan yang dilatihkan kepada guru-guru. Selain itu, terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SLB Negeri 1 Kabupaten Gowa setelah mengikuti pelatihan cara membuat power point interaktif dengan menggunakan animasi yang dapat dilihat dari hasil produk yang mereka buat.

Melihat hasil luaran berupa video interaktif yang dibuat oleh guru dan diupload di kanal youtube, maka disarankan kepada sekolah lain untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat power point interaktif melalui pelatihan dalam membuat media pembelajaran yang menarik, khususnya dalam media seperti Power Point.

DAFTAR PUSTAKA

- Achsin, A. (1986). Media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. *Ujung Pandang: IKIP Ujung Pandang*.
- Chodzirin, M. (2016). Pemanfaatan information and communication technology bagi pengembangan guru madrasah sub urban. *Jurnal Pemikiran Agama Untuk Pemberdayaan*, 16(2), 309–332.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Hamalik, O. (1994). Media Pendidikan, cetakan ke-7. *Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti*.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 3(2), 64–68.

- Khairuddin, K. (2020). Kepemimpinan Kepala Sekolah Ditengah Pandemi Copid-19. *Edukasi*, 8(2), 171–183.
- Nurmadiyah, N. (2016). Media Pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Rahmadhani Siregar, S. R. S., Sugito, Danis, A., Mardame Simamora, S., & Ramadhani, S. (2022). Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Di Sd Swasta Pangeran Antasari Helvetia 2022. *PRIMA : Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 1–6.
- Sagala, S. (2017). *Konsep dan makna pembelajaran: Untuk membantu memecahkan problematika belajar dan mengajar*.
- Setiawan, R., & Hidayat, R. (2016). Penerapan Multimedia Interaktif (MMI) Model Simulasi pada Materi Fungsi Kode G Mesin CNC Frais untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *VANOS Journal of Mechanical Engineering Education*, 1(2).
- Sudjana, N. (2002). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru.. 2005. *Metoda Statika. Bandung*.
- Syafitri, L., Asmawati, Hendarmin, R., & Hartati, L. (2021). Metode Belajar Online Terhadap Tingkat Kecerdasan Anak Sd Era Pandemi Covid-19. *PRIMA : Portal Riset Dan Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 57–68.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55047/prima.v1i1.31>
- Tejo, N. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang menarik. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 8(1).
- Triliana, T., & Asih, E. C. M. (2019). The development of the computer-based instructional media with the interactive tutorial model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1157(3), 032118.

