

Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Pembelajaran Pada Anak Menggunakan *Powerpoint* Di Smk Panca Budi

Muhammad Sabri¹, Titin Setiawati²

Desain Komunikasi Visual, Universitas Potensi Utama, Medan, Indonesia

Email: ¹shabry92@gmail.com, ²titianmee@gmail.com

(*: coresponding author)

Abstrak

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Pelatihan ini mengajarkan kepada siswa SMK untuk belajar membuat media interaktif untuk media pembelajaran anak, pembuatan media interaktif biasanya menggunakan software aplikasi yang lumayan berat dan sulit, namun dalam pelatihan ini siswa di ajarkan membuat media interaktif dengan aplikasi yang mudah di pahami dan pasti di setiap komputer/Pc terdapat aplikasi tersebut, adapun aplikasinya adalah Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecahkan sebuah presentasi powerpoint. Bukan hanya membuat sebuah file presentasi saja dapat di buat di aplikasi tersebut, namun dengan kreatifitas penggunanya, pada Microsoft PowerPoint dapat membuat media interaktif pembelajaran dengan memanfaatkan fitur animasi dan action pada aplikasi tersebut, pelatihan ini mengajarkan kepada siswa SMK untuk berkreasi lebih kreatif lagi dalam membuat media interaktif sendiri dengan hanya menggunakan Microsoft PowerPoint.

Kata Kunci: Anak, Interaktif, Media, Microsoft PowerPoint, Pembelajaran.

Abstract

Interactive media usually refers to digital products and services on computer-based systems that respond to user actions by presenting content such as text, motion pictures, animation, video, audio, and video games. This training teaches vocational students to learn to make interactive media for children's learning media, making interactive media usually uses application software that is quite heavy and difficult, but in this training students are taught to make interactive media with applications that are easy to understand and sure on every computer. / PC there is this application, as for the application is Microsoft PowerPoint. This application is very popular and widely used from various circles, be it students, offices and businesses, educators, and trainers. The presence of powerpoint makes a presentation run easier with the support of very interesting and sophisticated features. The template/design feature will also beautify a powerpoint presentation. Not only can you create a presentation file in the application, but with the creativity of its users, Microsoft PowerPoint can create interactive learning media by utilizing the animation and action features in the application, this training teaches vocational students to be more creative in making own interactive media using only Microsoft PowerPoint.

Keywords: Children, Learning, Interactive, Media, Microsoft PowerPoint.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman dan teknologi menuntut setiap orang untuk memiliki kreativitas dan *skill* dalam dirinya. Kreativitas dan *skill* dalam bidang teknologi merupakan satu kesatuan yang berjalan secara beriringan dan sangat diperlukan dalam dunia kerja. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Menyatakan bahwa siswa harus dapat menguasai komputer dengan bantuan guru atau siapapun, sebab mendapat pelajaran dengan dukungan komputer atau tidak siswa tetap akan menghadapi tantangan dalam hidupnya menjadi pengguna komputer. Pernyataan ini menunjukkan pentingnya penguasaan komputer sebagai wujud perkembangan teknologi [1]. Perkembangan teknologi khususnya komputer ini bisa dimanfaatkan dalam pendidikan. Sekarang ini, telah hadir program pembelajaran interaktif berbasis komputer yang memiliki nilai lebih dibanding bahan cetak biasa. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya [2]. Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut [3] mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Pernyataan ini menunjukkan bahwa siswa

dapat bersemangat belajar dengan multimedia interaktif karena tampilannya yang menarik dan mendukung pembelajaran. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa.

Microsoft Powerpoint adalah sebuah program aplikasi *microsoft office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan *trainer*. Kehadiran *powerpoint* membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur *template*/desain juga akan mempercantik sebuah presentasi *powerpoint* [4]

Pelatihan ini mengajarkan kepada siswa SMK untuk belajar membuat media interaktif untuk media pembelajaran anak, pembuatan media interaktif biasanya menggunakan software aplikasi yang lumayan berat dan sulit, namun dalam pelatihan ini siswa diajarkan membuat media interaktif dengan aplikasi yang mudah di pahami dan pasti di setiap komputer/Pc terdapat aplikasi tersebut, adapun aplikasinya adalah *Microsoft Power Point*.

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama bertugas untuk mengkoordinir kegiatan pengabdian kepada masyarakat, mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan teknologi dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan keterampilan masyarakat dalam pengetahuan teknologi tersebut. Melalui pelatihan yang diadakan untuk siswa/siswi pada SMK Panca Budi, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan siswa/siswi tersebut dalam bidang media interaktif kecil/menengah, masyarakat atau mitra; upaya lain yang pernah dilakukan pihak lainnya untuk mengatasi persoalan, serta tujuan utama kegiatan pengabdian masyarakat.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Interaktif

Media interaktif biasanya mengacu pada produk dan layanan digital pada sistem berbasis komputer yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game [5].

Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran teknologi seperti komputer, adalah alat dalam multimedia dan jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi [6]

Menurut Cheng mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi. Sedangkan menurut Heinich mengemukakan kumpulan materi pembelajaran yang menyertakan lebih dari satu jenis media yang disusun dalam satu topik yang di dalamnya terdapat film strip, slide, videotape, rekaman, gambar, OHP, film pendek, peta, lembar kerja, grafik, bagan, brosur, objek nyata dan model [2]

2.2 Microsoft Powerpoint

Program *powerpoint* adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. *Powerpoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif [1]

Pemateri memilih *powerpoint* sebagai program untuk membuat media interaktif ini dengan alasan program *powerpoint* sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan, sehingga para pendidik maupun siswa itu sendiri tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut penggunaan aplikasi *powerpoint* tersebut.

3. METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Analisis Data

Adapun metode analisis data yang kami gunakan adalah metode 5W+1H dan metode pendukung yaitu transformasi. Metode 5W + 1H (Meliana et al., 2021, p. 2) yang digunakan sebagai berikut:

1. What (Apa)

Kegiatan apa yang dilakukan? Pelatihan pembuatan media interaktif pembelajaran.

2. Who (Siapa)

- Siapa yang menjadi peserta pelatihan ? siswa-siswi SMK Panca Budi Medan
3. When (Kapan)
Kapan kegiatan pelatihan dilakukan? Kegiatan dilakukan pada tanggal 20 Februari 2021
 4. Where (Dimana)
Dimana kegiatan dilakukan? Di SMK Panca Budi Medan jalan Gatot Subroto
 5. Why (Kenapa)
Kenapa kegiatan ini dilakukan? Kegiatan pelatihan dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan dalam membuat membuat media interaktif.
 6. How (Bagaimana)
Bagaimana kegiatan pelatihan ini dilakukan? Kegiatan dilakukan dengan memberikan modul dan praktek arahan secara daring melalui aplikasi *Zoom* serta peserta ikut langsung mempraktikkan hal-hal yang diarahkan oleh pemateri melalui [7].
Kami juga menggunakan metode *transformation/transformas* dalam menganalisis bahan yang digunakan, dalam hal ini bahan yang digunakan adalah perangkat komputer, dan *software* aplikasi pembuat media interaktif tersebut yaitu *microsoft powerpoint* [8].

3.2 Realisasi Pemecahan masalah

1. Persiapan Kegiatan pengabdian pada masyarakat
Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:
 - a. Melakukan studi pustaka tentang pembuatan media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power point*.
 - b. Melakukan persiapan seperti bahan ajar dan modul untuk pembuatan media interaktif.
 - c. Melakukan praktek mengenai kreasi pembuatan desain media interaktif dan jenis- jenis media interaktif lainnya.
 - d. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
 - e. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian
Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Sabtu, 20 Februari 2021 dari jam 09.⁰⁰ WIB s.d 15.⁰⁰ WIB, melalui daring dengan menggunakan aplikasi *Zoom* yang dihadiri siswa-siwi SMK Panca Budi. Kegiatan berupa penyampaian Materi pokok kegiatan yang akan dilaksanakan berhubungan dengan pembuatan media interaktif yaitu dengan Workshop (Pelatihan) yang dapat dipergunakan dalam membantu pekerjaan dan membantu mengasah kreasi dalam membuat media interaktif.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

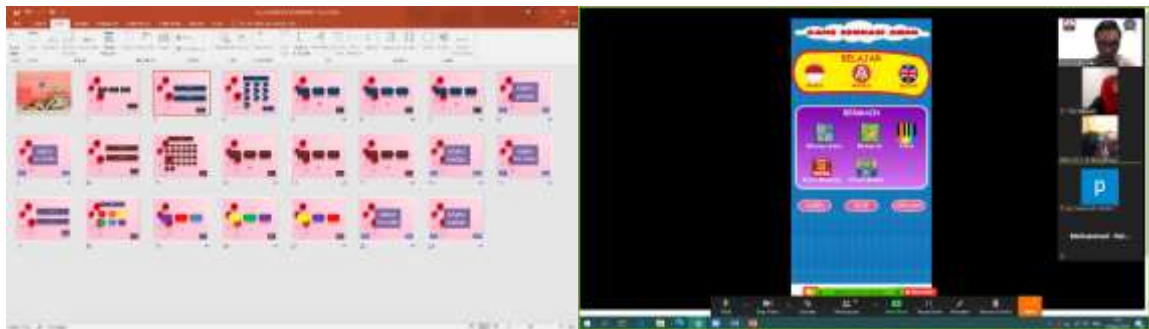
Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMK Panca Budi dalam menggunakan *Microsoft Powerpoint*.
2. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa-siswi SMK Panca Budi dalam membuat media interaktif.
3. Meningkatnya keterampilan siswa-siswi SMK Panca Budi dalam membuat media interaktif.
Berikut beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan

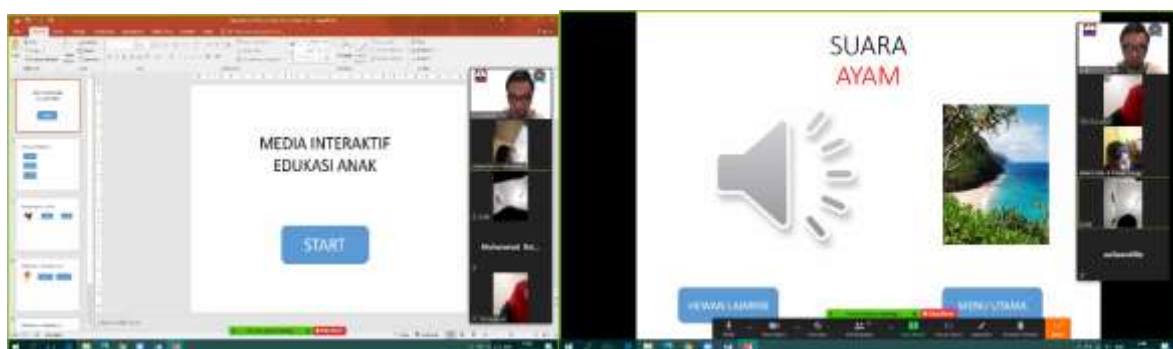


Gambar 1. Pembukaan dan perkenalan awal

Sebelum kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif dilakukan kami pemateri melakukan perkenalan diri agar lebih mendekatkan diri kepada para peserta pelatihan, kemudian memberi pertanyaan-pertanyaan ringan seputar game dan media interaktif agar menarik perhatian para peserta.



Gambar 2. Pemateri memberikan contoh media interaktif yang sudah selesai



Gambar 3. Pemateri memberikan tutorial dan praktek langsung cara membuat media interaktif



Gambar 3. Hasil siswa yang mengikuti pelatihan pembuatan media interaktif

5. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa para peserta pelatihan dapat berkreasi secara mandiri didalam mengembangkan Pembuatan media interaktif sehingga dapat diimplementasi ke dalam topik atau tema pembelajaran yang lain dalam bentuk media interaktif, Komputer sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena komputer sebagai alat bantu dalam mengerjakan semua tugas baik dalam belajar pengetahuan dan teknologi serta membuat media interaktif, dan lain sebagainya.

Daftar Pustaka

- [1] Arsyar, Rayandra. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta
- [2] Cheng, G. 2009. Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. Australia : Australasian Journal of Educational Technology.
- [3] Heinich, Robert, et. Al. 1996 Instructional Media and Technologies for Learning (5th ed). New Jersey : A Simon & Schuster Company Englewood Cliffs.
- [4] Meliana, D., Tanudjaja, B. B., & Kurniawan, D. (2021). Perancangan Komik Digital Tentang Insecurity Pada Kehidupan Sosial Kepribadian Introvert Bagi Remaja Usia 15-21 Tahun. Jurnal DKV Adiwarna, 2(17), 9.
- [5] Sanyoto, S. E. (2009). Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain (Kedua). Jalsutra.
- [6] Sarwono, J., & Lubis, H. (2007). Metode Riset untuk Desain Komunikasi Visual (F. S. Suyantoro (ed.); I). ANDI.
- [7] Von Neumann, John, Oskar Morgenstern.(1953) *Theory Of Games And Economic Behavior*.Princeton: Princeton University Press Rustan, Suriyanto. (2009).
- [8] Warsita, B. 2002. Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta