

Animation Making Training using Microsoft Power Point Community Based Participatory Action Research (CBPAR) Method



Pelatihan Pembuatan Animasi menggunakan Microsoft Power Point Metode Community Based Participatory Action Research (CBPAR)

Raissa Amanda Putri^{1*}, Triase², Aninda Muliani³, Mega Andriani⁴

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara; Medan; 20353; Indonesia

⁴Ali Institue of Research and Publication; Medan; 20224; Indonesia

*Correspondence: raissa.ap@uinsu.ac.id

<https://journal.aira.or.id/J-IbM> | <https://doi.org/10.55537/jibm.v1i3.162>

Submission Received : 26-05-2022; Revised : 28-05-2022; Accepted : 01-06-2022;

Abstract: *The COVID-19 pandemic has brought changes to the method of implementing teaching and learning activities in schools, including at the Sunggal Amaliyah Foundation Elementary School. Teaching and learning activities that have been carried out face-to-face have turned into online learning. This of course requires the ability of teachers to create digital learning media for students. The purpose of this training is to improve the ability of teachers to create animations using Microsoft Power Point as a learning medium for students. From the results of the pretest and posttest questionnaires, it can be concluded that there is an increase in the teacher's ability to create animations using Microsoft Power Point.*

Keywords : Animation, Learning Media, Power Point, CBPAR

Abstract: *Pandemi COVID-19 membawa perubahan pada metode pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, termasuk di SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal. Kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal ini tentunya menuntut kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital bagi siswa. Tujuan dari pelatihan ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru membuat animasi menggunakan Microsoft Power Point sebagai media pembelajaran bagi murid. Dari hasil kuesioner pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam membuat animasi menggunakan Microsoft Power Point.*

Keywords : Animasi, Media Pembelajaran, Power Point, CBPAR

Pendahuluan

Pandemi COVID-19 membawa perubahan pada metode pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di sekolah, termasuk di SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal. Kegiatan belajar mengajar yang selama ini dilaksanakan secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal ini tentunya menuntut kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital bagi siswa. Materi dalam bentuk dokumen tentunya sangat membosankan terutama bagi siswa tingkat SD. Materi dalam bentuk animasi menjadi hal yang lebih menarik dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan materi dokumen ataupun gambar. Murid dapat dengan lebih mudah memahami

materi dengan adanya audio dan visual yang ditampilkan dalam animasi (Demillah, 2019; Isti, Agustiningih, & Wardoyo, 2020; Lukman, Hayati, & Hakim, 2019; A. Putri, Kuswandi, & Susilaningih, 2020; Siddiq, Sudarma, & Simamora, 2020).

Hal tersebut menjadi tantangan bagi para guru SD di lingkungan Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal. Banyak guru yang belum memiliki kemampuan dasar membuat animasi sebagai media pembelajaran. Banyak perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat animasi seperti Blender, Aurora, PowToon, Animaker dan lainnya, tetapi para guru merasa kesulitan karena tidak memiliki kemampuan menggunakan perangkat lunak pembuat animasi tersebut dengan banyaknya tools dan fitur yang disediakan. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner pre test yang menunjukkan bahwa 68,4% guru belum pernah menggunakan perangkat lunak pembuatan animasi. Bahkan 25% atau 5 dari 20 orang guru belum pernah menggunakan *Microsoft Office Power Point*. Para guru membutuhkan perangkat lunak sederhana yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk animasi. Untuk itu tim pengabdian kepada masyarakat dari program studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan menawarkan solusi pada permasalahan tersebut dengan membuat pelatihan pembuatan animasi menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai Media Pembelajaran.

Animasi merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik. Animasi dapat mempermudah penyampaian materi sehingga murid menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran (Deliviana, 2017). Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat (Ariyati & Misriati, 2016). Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu (Utami, 2011). Dengan adanya video dalam bentuk animasi, maka guru dapat membuat materi pelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik bagi murid (R. A. Putri, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan menjadi lebih jelas dan tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Media pembelajaran yang berupa teknologi atau aplikasi ilmu pengetahuan yang berbasis media elektronik atau mesin pembelajaran dapat mempermudah dan memperlancar proses belajar (Miftah, 2013).

Aplikasi *Power Point* saat ini dapat membantu menjadi salah satu media pembelajaran (Astuti, Dewati, Yona Okyranida, & Asep Sumarni, 2020). *Microsoft powerpoint* merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi berupa tulisan, gambar bentuk, foto, aneka warna dan jenis tulisan, fitur hyperlink, audio, video, dan animasi (Permata, M, Irwanto, & Fatkhurrohman, 2021).

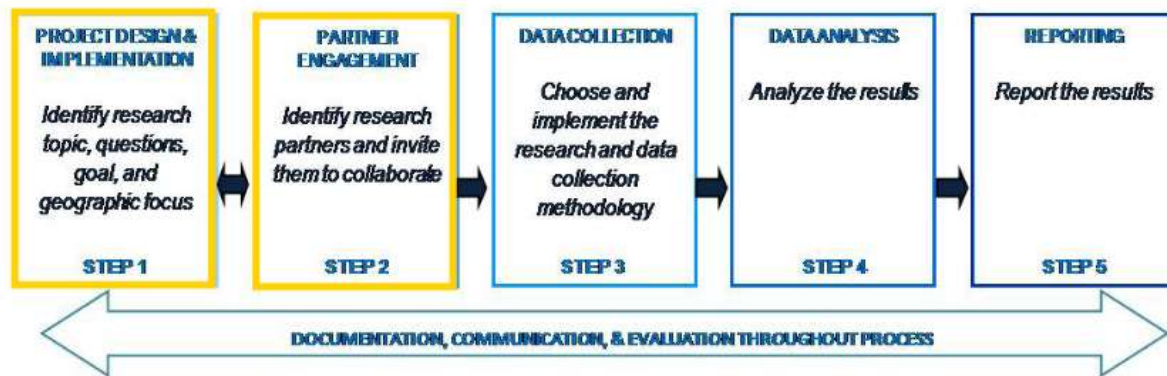
SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal bertempat di Jalan Tani Asli Gg. Asal, Tanjung Gusta, Kecamatan Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara Medan. Bapak Safrijal Efendi, S.E., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal menyampaikan bahwa kendala dalam membuat media pembelajaran untuk murid yaitu kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi pembuatan animasi. Oleh karena itu pengabdian kepada masyarakat ini mengusung tema Pelatihan Pembuatan Animasi menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai Media Pembelajaran dengan Metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)*.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah Metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)*. *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* adalah pendekatan penelitian kolaboratif yang melibatkan semua pemangku kepentingan selama proses penelitian, mulai dari menetapkan pertanyaan penelitian, mengembangkan alat pengumpulan data, hingga analisis dan diseminasi temuan (Burns, Cooke, & Schweidler, 2011). *CBPAR* adalah proses kolaboratif yang melibatkan semua mitra secara adil dalam proses penelitian dan mengakui kekuatan unik yang dibawa masing-masing mitra (Meredith Minkler, Analilia P. Garcia, Victor Rubin, & Nina Wallerstein, 2012).

Community based dalam pengabdian kepada masyarakat ini yaitu SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal, *participatory* yaitu para guru SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal, dan *action based and oriented* yaitu meningkatkan kemampuan guru membuat animasi menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran.

COMMUNITY BASED PARTICIPATORY ACTION RESEARCH PROCESS MODEL



Gambar 1. Model Proses CBPAR

Untuk kegiatan Pelatihan Pembuatan Animasi menggunakan *Microsoft Office Power Point* Sebagai Media Pembelajaran dengan Metode *Community Based Participatory Action Research (CBPAR)* ini, langkah-langkah penyelenggaraannya meliputi tahapan sebagai berikut:

1. Desain dan Implementasi Proyek.
Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah mencari tahu kebutuhan masyarakat, kekuatan, kepentingan, misi dan kapasitas untuk mengambil tindakan, serta apa masalah umum yang terjadi di SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal.
2. Keterlibatan Mitra
Selanjutnya peneliti mengidentifikasi mitra penelitian tindakan yaitu guru-guru SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal dan mengundang mereka untuk berkolaborasi.
3. Pengumpulan Data
Pada tahapan ini peneliti memilih dan menerapkan metode pengumpulan data, dan mengidentifikasi peserta kunci. Metode pengumpulan data pada kegiatan ini yaitu dengan observasi, wawancara dan kuesioner. Pada tahapan ini dilakukan pretest terhadap kondisi mitra saat ini. Berdasarkan masalah mitra, maka diketahui bahwa mitra membutuhkan pelatihan pembuatan animasi menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai media pembelajaran.
4. Analisis Data
Pada tahap ini, peneliti membuat dan mengimplementasikan rencana untuk analisis. Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan kuesioner, maka ditentukan alat yang

akan digunakan yaitu *Microsoft Power Point* untuk pembuatan animasi sebagai media pembelajaran. Pada akhir kegiatan juga dilakukan posttest guna mengevaluasi apakah pelatihan yang dilakukan dapat memberikan nilai tambah bagi pemahaman guru tentang materi pelatihan.

5. Pelaporan

Pada tahap ini dibuat laporan pengabdian kepada masyarakat serta publikasi dalam bentuk artikel ilmiah.

Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Januari 2022 pukul 09.00 sampai dengan pukul 12.00. Adapun rincian kegiatan pelatihan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

Tanggal	Pukul (Wib)	Kegiatan	Durasi (menit)
Rabu, 12 Jan 2022	09.00 – 09.05	Pembukaan	5
	09.05 – 10.00	<i>Pretest</i> dan Pengenalan <i>Powerpoint</i>	55
	10.00 – 10.30	Pelatihan pembuatan presentasi	30
	10.30 – 11.00	Pelatihan Pembuatan animasi	30
	11.00 – 12.00	Presentasi Hasil Karya Guru dan <i>Posttest</i>	60

Adapun materi Pelatihan Pembuatan Animasi dengan *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2. Materi Pelatihan

Diskusi

Berikut adalah dokumentasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat pada SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal:



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

Sebelum dan sesudah kegiatan, para peserta yakni para guru diminta untuk mengisi kuesioner yang telah disediakan melalui google form. Hal ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah kegiatan pelatihan yang diberikan dapat memberikan penambahan nilai bagi kemampuan para guru. Berikut hasil rekapitulasi jawaban pretest dan posttest dari 20 orang peserta pelatihan:

Tabel 2. Pretest dan Posttest

No	Pertanyaan	Pretest			Posttest		
		Tidak Setuju Jlh(%)	Cukup Setuju Jlh(%)	Sangat Setuju Jlh(%)	Tidak Setuju Jlh(%)	Cukup Setuju Jlh(%)	Sangat Setuju Jlh(%)
1	Saya mengetahui cara mengganti template PowerPoint	4(20%)	8(40%)	8(40%)	2(10%)	1(5%)	17(85%)
2	Saya mengetahui website untuk mencari template PowerPoint gratis	6(30%)	10(50%)	4(20%)	2(10%)	0	18(90%)
3	Saya dapat menambahkan gambar pada slide PowerPoint	5(25%)	7(35%)	8(40%)	1(5%)	1(5%)	18(90%)
4	Saya dapat	5(25%)	7(35%)	8(40%)	2(10%)	1(5%)	17(85%)

No	Pertanyaan	Pretest			Posttest		
		Tidak Setuju Jlh(%)	Cukup Setuju Jlh(%)	Sangat Setuju Jlh(%)	Tidak Setuju Jlh(%)	Cukup Setuju Jlh(%)	Sangat Setuju Jlh(%)
	menambahkan video pada slide PowerPoint						
5	Saya dapat menambahkan audio/suara pada slide PowerPoint	5(25%)	10(50%)	5(25%)	1(5%)	3(15%)	16(80%)
6	Saya dapat menambahkan SmartArt Graphics pada slide PowerPoint	7(35%)	9(45%)	4(20%)	1(5%)	3(15%)	16(80%)
7	Saya dapat mengubah gambar background PowerPoint	4(20%)	7(35%)	9(45%)	1(5%)	2(10%)	17(85%)
8	Saya dapat membuat animasi dengan PowerPoint	8(40%)	7(35%)	5(25%)	1(5%)	1(5%)	18(90%)
9	Saya dapat membuat transisi PowerPoint	8(40%)	8(40%)	4(20%)	1(5%)	2(10%)	17(85%)
10	Saya mengetahui cara mengubah presentasi PowerPoint Saya menjadi video	8(40%)	10(50%)	2(10%)	1(5%)	4(20%)	15(75%)

Berdasarkan tabel 2 dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan para guru dalam penggunaan *Microsoft Power Point*, baik dalam mengganti template, menambahkan media berupa video, audio dan smartArt, serta menggunakan fitur transisi dan animasi. Kemampuan guru meningkat dari rata-rata 29% menjadi 85%.

Para guru merasa Pelatihan Pembuatan Animasi menggunakan *Microsoft Power Point* Sebagai Media Pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi mereka untuk membuat bahan ajar kepada para peserta didiknya. Kepala Sekolah SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal menyampaikan rasa terima kasih karena dengan adanya pelatihan ini, dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas para guru dalam membuat animasi sebagai media pembelajaran bagi para murid.

Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu pelatihan pembuatan animasi dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat animasi sebagai media pembelajaran. Selain itu, para guru juga mampu menuangkan kreativitasnya dalam membuat animasi sebagai media pembelajaran bagi murid SD.

Pengakuan/Acknowledgements

Terima kasih kami ucapkan kepada Bapak Safrijal Efendi, S.E., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Yayasan Perguruan Amaliyah Sunggal, serta para guru yang terlibat

dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Animasi menggunakan *Microsoft Power Point* sebagai Media Pembelajaran”.

Daftar Referensi

- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi, II*(1), 116–121.
- Astuti, I. A. D., Dewati, M., Yona Okyranida, I., & Asep Sumarni, R. (2020). Pengembangan media smart powerpoint berbasis animasi dalam pembelajaran fisika. *Navigation Physics: Journal of Physics Education, 1*(1), 12–17. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v1i1.191>
- Burns, J. C., Cooke, D. Y., & Schweidler, C. (2011). A Short Guide to Community Based Participatory Action Research. *A Community Research Lab Guide*, (December 2011).
- Deliviana, E. (2017). Aplikasi PowToon Sebagai Media Pembelajaran : Manfaat dan Problematikanya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1689–1699.
- Demillah, A. (2019). Peran Film Animasi Nussa dan Rara Dalam Meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Islam Pada Pelajar SD. *Jurnal Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, 3*(2), 106–115. <https://doi.org/10.30596/interaksi.v3i2.3349>
- Isti, L. A., Agustiningsih, & Wardoyo, A. W. (2020). Pengembangan Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(1), 21–28. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpd/article/view/7494>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 5*(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Meredith Minkler, Analilia P. Garcia, Victor Rubin, & Nina Wallerstein. (2012). *Community-Based Participatory Research: A Strategy for Building Healthy Communities and Promoting Health through Policy*. 60. Retrieved from <http://www.policylink.org/sites/default/files/CBPR.pdf>
- Miftah, M. (2013). Peran Dan Fungsi Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal KWANGSAN, 1*(9), 1689–1699.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat, 03*(01), 171.
- Permata, E., M, Y. R. D., Irwanto, & Fatkhurrokhman, M. (2021). Pelatihan Komputer Microsoft Office dan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SDIT Al Muhajirin. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5*(2), 413–420. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.5265>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi

Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377–387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>

Putri, R. A. (2021). Application of Powtoon Animation as a Learning Media Using the Community Based Participatory Action Research (CBPAR) Method. *J-IbM: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(1), 16–22. Retrieved from <https://journal.aira.or.id/index.php/j-ibm/article/view/2>

Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi Pada Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28928>

Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.