

Pelatihan Pembuatan Animasi Pada Power Point Menggunakan Smart Art Di SMK Swasta Perguruan Mabar

Ommi Alfina ¹, Elida Tuti Siregar ²

^{1,2}Prodi Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama Medan
 Jl. KL Yos Sudarso Km 6,5 No 3A, Tj. Mulia Medan
 e-mail: ¹ny.aioen@gmail.com ²elidatuti87@gmail.com.

Abstrak

Komputer merupakan salah satu bagian dari IPTEK yang telah menjadi suatu bidang ilmu yang pasti dipelajari oleh setiap orang karena telah menjadi kebutuhan. Salah satunya di bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, keterampilan dalam pengaplikasian teknologi tersebut akan terwujud jika kita mampu memberdayakan berbagai hardware dan software yang ada dengan baik untuk membantu penyelesaian pekerjaan dengan cepat, tepat, dan akurat serta untuk menghasilkan sebuah karya dan publikasi ilmiah. Salah satu contoh cabang ilmu komputer yang berkembang pesat saat ini adalah bidang animasi. Animasi di dalam sebuah aplikasi multimedia menjanjikan suatu tampilan visual yang lebih dinamis. Animasi pada saat ini banyak dimanfaatkan untuk berbagai kebutuhan, diantaranya sebagai media presentasi, animasi digunakan untuk menarik perhatian para audien atau peserta presentasi terhadap materi yang disampaikan oleh presenter. Dengan penambahan animasi pada media presentasi akan membawa suasana presentasi menjadi menarik dan interaktif. Dalam hal ini maka diadakan pelatihan pembuatan Animasi SmartArt menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint kepada para siswa SMK Swasta Perguruan Mabar sebagai program pengabdian kepada masyarakat. Dengan pelatihan ini diharapkan mereka dapat membuat Animasi SmartArt untuk berbagai kepentingan atau sebagai penunjang dalam pelajaran.

Kata kunci: SMK Tritech Medan, Media Pembelajaran, Macromedia Flash dan Power Point.

1. PENDAHULUAN

Berkembangnya kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada masa sekarang sangat memberikan pengaruh yang besar terhadap seluruh aspek kehidupan, dan termasuk dalam dunia pendidikan. Pengembangan dan pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan dapat membuat suatu perubahan dalam sistem pendidikan kearah yang lebih baik. Dalam suatu pembelajaran kurang efektif apabila didalamnya tidak dilengkapi dengan adanya media sebagai pendukung proses pembelajaran tersebut. Karena media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran kepada para peserta didik dalam membantu para peserta didik mudah untuk memahami pembelajaran. Didalam penyampaian pembelajaran misalnya presentasi antar siswa jika tidak menggunakan suatu media biasanya akan menimbulkan rasa jenuh dan bosan terhadap siswa dalam menyimak suatu materi yang disampaikan. Untuk mengatasi hal tersebut maka baik guru ataupun siswa dituntut untuk menjadi kreatif dalam menciptakan suatu cara, alat ataupun media yang nantinya akan digunakan sebagai pemancing minat siswa dalam mengikuti suatu pembelajaran. Salah satu media yang akan digunakan adalah media PowerPoint sebagai alat yang digunakan untuk memperjelas suatu hal yang dirangkum dan akan ditampilkan dengan menggunakan media PowerPoint. Terlebih lagi jika ditambahkan animasi ke dalamnya, maka akan membuat tampilan presentasi jadi lebih menarik dan interaktif. Banyak fitur yang dapat

digunakan di dalam Power Point, diantaranya adalah SmartArt. SmartArt adalah salah satu fitur dalam Microsoft Office yang berfungsi untuk menampilkan visualisasi dalam bentuk diagram, menyisipkan gambar ilustrasi visual dengan efek yang tersedia oleh aplikasi agar presentasi lebih menarik dan komunikatif dengan praktis dan mudah. Fungsi dari fasilitas SmartArt adalah Menyisipkan Diagram, Menyisipkan bentuk-bentuk bangun ruang, Mengatur bentuk grafik, Memilih pengaturan gambar, mengatur gambar menjadi diagram. Dengan menggunakan Smart Art ini maka uraian materi presentasi tidak perlu memaparkan teks yang berlebihan. Cukup dengan menampilkan diagram, Grafik, maupun gambar sebagai rangkuman yang mewakili penjelasan secara keseluruhan.

2. METODE PENGABDIAN

Persiapan Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat

Sebelum kegiatan dilaksanakan maka dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan studi pustaka tentang pembuatan Animasi SmartArt yang mudah dipahami siswa dan siswi.
2. Melakukan persiapan alat dan bahan untuk pelatihan pembuatan Animasi SmartArt
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
4. Menentukan dan mempersiapkan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Senin, 05 Agustus 2019 dari jam 12.00 s.d 13.00 WIB, dengan dihadiri 18 orang peserta yang terdiri dari siswa dan siswi SMK Swasta Perguruan Mabar kelas XII. Kegiatan berupa penyampaian materi dan praktek langsung kepada siswa menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint. Setiap peserta melakukan praktek langsung setelah diberikan penjelasan oleh tim instruktur.

Tabel 1. Jadwal Acara Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat :

No	Waktu	Materi	Bentuk Kegiatan	Capaian Materi
1	12.00-12.10 WIB	Melakukan Perkenalan Kepada Peserta	Ceramah	Peserta Mengenal Pemateri
2	12.10-12.20 WIB	Menjelaskan Bidang Ilmu komputer dan Animasi	Ceramah	Peserta Mengetahui Bidang Ilmu komputer dan Animasi
3	12.20-12.30 WIB	Menjelaskan Microsoft PowerPoint dan SmartArt	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Microsoft PowerPoint dan SmartArt
4	12.30-12.40 WIB	Menampilkan contoh diagram SmartArt	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Langkah-Langkah Pembuatan Desain Aplikasi
5	12.40-13.00 WIB	Menjelaskan Langkah-Langkah	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Langkah-Langkah

		Pembuatan Animasi SmartArt		Pembuatan Desain Aplikasi
6	13.00-13.15 WIB	Latihan Pembuatan Aplikasi	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Mengetahui Cara Membuat Aplikasi
7	13.15-13.20 WIB	Menampilkkan Hasil Akhir	Ceramah, Praktek dan Diskusi	Peserta Memahami Cara Menggunakan Aplikasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

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

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman menggunakan program aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembuatan Animasi SmartArt yang menjadi materi yang di dibawakan.
- b. Meningkatnya minat siswa-siswi dalam mempelajari aplikasi-aplikasi yang berkaitan dengan bidang IT.

Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat

Beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah besarnya minat dan antusiasme peserta selama kegiatan, sehingga kegiatan berlangsung dengan lancar dan efektif. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu lokakarya serta masih kurangnya ketersediaan laptop atau komputer untuk media belajar bagi siswa-siswi SMK Swasta Perguruan Jabar dalam pelatihan ini. Dengan demikian kegiatan pengabdian Masyarakat telah berjalan dengan lancar dan efektif, seperti terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.1 Dokumentasi Kegiatan PkM

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil kegiatan dapat disimpulkan berapa hal sebagai berikut :

1. Setelah pelatihan minat dan kesadaran para siswa-siswi akan pentingnya kemampuan menggunakan komputer sangat baik.
2. Meningkatnya motivasi para siswa-siswi dalam mempelajari aplikasi Microsoft PowerPoint.

5. SARAN

Mengingat besarnya manfaat kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, maka selanjutnya perlunya dukungan pihak sekolah diharapkan dapat ditingkatkan terutama dari segi kelengkapan sarana dan prasarana komputer untuk mendukung peningkatan sumber daya manusia di bidang penggunaan komputer

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ketua Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat UPU yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan pengabdian.
2. Dekan FTIK UPU yang telah memberikan fasilitas dalam kegiatan pengabdian ini
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
4. Staf dosen dan staf TU Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
5. Koordinator, Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Staf Pegawai dan Seluruh Siswa-siswi yang telah turut berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.
6. Akhir kata semoga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suherman, 2008, "Smart *Presentation with Powerpoint 2007*" , Majalah PC Media
- Prasetyo Adi, 2017, "*Tips & Trik Office Word, Excel, dan PowerPoint 2016*", Elex Media Komputindo.
- Agency Beranda, 2014, "*Mengolah Materi Multimedia untuk Presentasi PowerPoint*", (Indonesian Edition)
- Madcoms, 2014," *Presentasi Multimedia dengan Powerpoint 2013*", Penerbit Andi.
- Wahana Komputer, 2014, "*PowerPoint 2013 Untuk Presentasi Kreatif Dengan Multimedia Dan Animasi*" ,EdisiCetakan: I, 1st Published.
- Jubile Enterprise, 2016, "*Tren Animasi Powerpoint Yang Keren*", Elex Media Komputindo.
- <https://business.tutsplus.com/id/tutorials/how-to-get-started-with-smartart-in-powerpoint>
- <https://dinisite.wordpress.com/2016/10/25/pengertian-dan-fungsi-perintah-perintah-dalam-microsoft-power-point-2007/>
- <https://ruthmonica71.wordpress.com/2015/02/01/fungsi-animasi-dalam-persentasi/>