

Pelatihan Penggunaan Powerpoint Berbasis Animasi untuk Materi Presentasi Pembelajaran Matematika untuk Guru SMA di Kabupaten Subang dan Sekitarnya

by Aisyah Kanaya

Submission date: 21-Dec-2022 05:20PM (UTC+0700)

Submission ID: 1985442289

File name: Jurnal_SELAPARANG_no.docx (650.42K)

Word count: 3112

Character count: 20454

Pelatihan Penggunaan Powerpoint Berbasis Animasi untuk Materi Presentasi Pembelajaran Matematika untuk Guru SMA di Kabupaten Subang dan Sekitarnya

Estu Sinduningrum¹⁾, Windia Hadi²⁾, Nunik Pratiwi³⁾, Arien Bianingrum Rossianiz⁴⁾

¹⁾Estu Sinduningrum, M.T (Teknik Informatika, Teknik, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia)

²⁾Windia Hadi, M.Pd. (Teknik Informatika, Teknik, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia)

³⁾Nunik Pratiwi, S.T., M.Kom T (Teknik Informatika, Teknik, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia)

⁴⁾Arien Bianingrum Rossianiz, S.I.Pust. (UPT Perpustakaan, Teknik, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia)

Corresponding author : Estu Sinduningrum, M.T
E-mail : estu.ningrum@uhamka.ac.id

ABSTRAK

Pada jenjang Pendidikan SD (Sekolah Dasar) hingga SMA (Sekolah Menengah Atas), salah satu pelajaran wajib yang harus dipelajari adalah matematika. Akibat terjadinya pandemi covid-19, maka pembelajaran di kelas dialihkan menjadi belajar dari rumah atau (PJJ "Pembelajaran Jarak Jauh"). Kegiatan pengajaran yang dilakukan tanpa tatap muka secara langsung, memunculkan tantangan kepada guru agar dapat menyampaikan materi pembelajaran matematika yang dapat menarik minat siswa. Teknik pengajaran berupa presentasi menggunakan powerpoint berbasis animasi dipandang sebagai solusi dalam meningkatkan kualitas pengajaran matematika. Agar dapat memahami matematika dengan baik, diperlukan perhatian dan fokus yang baik dalam proses pembelajarannya. Disamping itu, matematika adalah cabang ilmu pengetahuan utama yang selalu berkembang seiring sejalan dengan "Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penggunaan media tersebut bisa membantu guru agar menimbulkan minat, ketertarikan dan fokus, juga menumbuhkan motivasi dan keinginan siswa untuk mempelajari materi matematika. Penggunaan media powerpoint berbasis animasi, sebagai upaya agar tercapai tujuan terciptanya suasana belajar-mengajar yang lebih efektif dan efisien. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa diadakannya pelatihan kepada para guru SMA di Kabupaten Subang dan sekitarnya. Pelatihan pembuatan animasi dengan media power point yang akan digunakan guru dalam melakukan presentasi materi pembelajaran matematika. Hasil total keseluruhan dari kuesioner dengan skala likert terhadap pelatihan ini didapatkan nilai 80,63%.

Kata Kunci : power point berbasis animasi, teknologi ilmu komputer, pembelajaran matematika interaktif

ABSTRACT

At the level of elementary school (elementary school) to senior high school (high school), one of the compulsory subjects that must be learned is mathematics. As a result of the Covid-19 pandemic, learning in class has been shifted to learning from home or (PJJ "Distance Learning"). Teaching activities that are carried out without face-to-face meetings raise challenges for teachers to be able to convey mathematics learning material that can attract students' interest. Teaching techniques in the form of animation-based PowerPoint presentations are seen as a solution in improving the quality of mathematics teaching. In order to understand mathematics well, it requires good attention and focus in the learning process. Besides that, mathematics is a major branch of science that is always developing in line with "Information and Communication Technology (ICT). The use of these media can help teachers generate interest, interest and focus, as well as foster students' motivation and desire to learn mathematics material. The use of animation-based powerpoint media, as an effort to achieve the goal of creating a more effective and efficient learning-teaching atmosphere. The result of this community service activity was in the form of holding training for high school teachers in Subang Regency and its surroundings. Training on making animation using power point media that will be used by teachers in presenting mathematics learning material. The overall total result of the questionnaire with a Likert scale for this training obtained a value of 80.63%.

Keywords: animation-based powerpoint, computer science technology, interactive mathematics

PENDAHULUAN

Seorang guru dituntut agar dapat menguasai cara melakukan presentasi yang baik dalam melakukan pengajaran kepada siswa. Dalam presentasinya, guru harus dapat mengemukakan ide atau gagasan dengan baik, menarik dan mudah dipahami oleh murid-muridnya.

Menurut (Munawar 2016) ada setidaknya dua tujuan presentasi, yaitu pertama untuk menyampaikan atau memberikan informasi, sedangkan yang kedua adalah agar dapat memberikan pengaruh kepada orang lain. Teknologi dari masa ke masa akan terus-menerus berkembang, kemajuan dalam Teknologi Informatika dan Komunikasi (TIK) berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam kegiatan kepengajaran. Guru pada masa sekarang diharuskan untuk dapat memanfaatkan sarana TIK, agar dapat mengembangkan sistem pengajaran menjadi lebih baik dalam segi sarana dan prasarana. Selain itu, penggunaan TIK dalam sistem pendidikan meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar, menghasilkan siswa yang lebih berkualitas (Budiana, Sjaifirah 2019). Sedangkan (Siahaan 2015) memaparkan penggunaan TIK dibidang pembelajaran dilakukan dengan terencana, teratur dan terpadu akan dapat memfasilitasi kegiatan pengajaran, dimana tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, namun dapat menyederhanakan objek-objek yang awalnya abstrak menjadi konkrit, serta memvisualisasikan sebuah proses atau siklus dalam bentuk animasi, dan efisiensi waktu guru dalam kegiatan pengajaran.

Penggunaan TIK dalam dunia pendidikan sebagai media presentasi dalam proses pembelajaran. Media power point dipandang belum cukup untuk menarik minat siswa. Kunci kesuksesan presentasi adalah tampilan materi presentasi yang indah dan teknik penyampaian presentasi oleh guru. Diperlukan keterampilan agar guru dapat membuat materi presentasi menggunakan animasi. Tujuan penggunaan animasi dalam power point agar presentasi menjadi interaktif dan menarik. Tersedia fitur-fitur dalam power point untuk memasukkan ilustrasi gambar dengan berbagai efek, serta pembuatan bentuk diagram (Omni Alfina 2020). Dalam bukunya (Yuliansah 2018), power point berbasis animasi dapat merupakan salah satu media yang digunakan agar menambah motivasi serta prestasi belajar para peserta didik.

Guru SMA di kabupaten Subang dan sekitarnya memiliki keinginan untuk meningkatkan keterampilannya agar mampu menyajikan materi pembelajaran matematika yang dapat menarik minat siswa pada saat dilakukan pembelajaran yang harus dilakukan secara jarak jauh pada masa ini. Munculnya rasa jenuh dan bosan para siswa pada saat terjadi proses pembelajaran matematika, membuat guru-guru mata pelajaran tersebut memandangnya sebagai tantangan yang perlu dicarikan solusinya. Disadari, perlu adanya penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa menjadi tertarik dan focus disetiap kegiatan belajar, agar siswa dengan mudah sudah mengerti dan paham dengan materi yang diberikan. Power point merupakan salah satu media yang dipertimbangkan tersebut karena keunggulannya, yaitu dapat menampilkan secara jelas materi pelajaran yang telah dirangkum. Tampilannya terlihat simpel dan menarik. Selain itu, pada slide power point dapat dimasukkan animasi di dalamnya. Sehingga materi pelajaran yang dihasilkan pada power point terlihat simpel, menarik, dan interaktif. Sehingga, dengan materi pelajaran yang lebih menarik minat siswa, materi proses pembelajaran jarak jauh dapat lebih dipahami oleh para siswa. Atas dasar tersebut, Ketua MGMP Matematika SMA Kabupaten Subang berkeinginan untuk mengajak guru untuk turut serta mengikuti pelatihan penggunaan power point berbasis animasi untuk materi presentasi pembelajaran matematika untuk guru SMA di Kabupaten Subang dan sekitarnya.

Di sisi lain, dosen dari fakultas teknik mengadakan kolaborasi dengan dosen pendidikan uhamka, bergabung dalam tim pengabdian masyarakat. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah mengadakan pelatihan kepada guru-guru untuk meningkatkan mutu pengajaran guru menggunakan media power point berbasis animasi. Tim pengabdian kemudian membuat tim pengajar yang akan terjun langsung memberikan materi dan membimbing peserta pelatihan melakukan praktek pembuatan animasi.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara online/daring dikarenakan masih dalam masa pandemic covid-19. Pengabdian ini berlangsung selama 4 bulan, dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang guru SMA Kabupaten dan sekitarnya. Kegiatan

pelatihan dilakukan dengan memberikan materi training, sebagai berikut :

1. Training 1 : Penjelasan mengenai kelebihan pembelajaran yang dilakukan dengan cara presentasi menggunakan media power point, menjelaskan perlunya media presentasi sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi matematika dan menciptakan proses belajar-mengajar interaktif yang dipandang perlu dilakukan agar siswa termotivasi meski terkondisikan pembelajaran jarak jauh.
2. Training 2 : Dilakukannya pelatihan dan praktik penggunaan media power point berbasis animasi. Dengan praktik langsung mencoba melakukannya, para guru akan mampu membuatnya sendiri. Materi praktek meliputi : jendela kerja grafik smart art sederhana, slide pane, slide master, custom animasi, animasi pane dan slide pembelajaran interaksi yang digunakan dalam perangkat lunak microsoft power point tahun 2013.

Kegiatan pelatihan tersebut dilakukan dengan cara, sebagai berikut dibawah ini :

- a. Metode ceramah. Ceramah yang dilakukan diambil dari modul pelatihan yang telah dibuat sebelumnya. Materi modul juga diberikan kepada guru-guru peserta pelatihan tersebut.
- b. Tanya jawab. Waktu ini memberikan kesempatan untuk guru-guru yang belum dapat memahami materi pelatihan yang telah disampaikan sebelumnya, untuk bertanya, yang akan dijawab oleh tim pengajar.
- c. Praktek langsung di komputer menggunakan perangkat lunak power point 2013. Setelah memahami dengan jelas cara pembuatan animasi dalam power point, maka peserta dapat langsung melakukan praktek. Praktek dipandu dan dibimbing oleh tim pengajar.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan oleh tim pengabdian masyarakat dalam kegiatan ini, adalah sebagai berikut :

1. Langkah Persiapan. Pada langkah ini dilakukan kegiatan survey penentuan dan pemantapan lokasi kegiatan, komunikasi dengan ketua MGMP Matematika Kabupaten Subang atas nama Ibu Sri Agung Ira Rochyani, M.Pd. Membuat, mengirimkan dan melegalkan surat kerjasama mitra.
2. Langkah Pelaksanaan. Kegiatan pelatihan menghabiskan waktu dua hari. Adapaun, rincian kegiatan adalah pada awalnya menjelaskan dianggap perlunya penggunaan media presentasi pembelajaran yang menarik dan interaktif agar mampu memotivasi siswa meskipun

proses pembelajaran dilakukan dari jauh. Pengadaan kegiatan praktik dan pelatihan penggunaan perangkat lunak power point berbasis animasi, bertujuan agar para guru mampu mempergunakan power point 2013 dengan baik dan mampu membuat materi pembelajaran secara mandiri. Keterampilan penggunaan perangkat lunak yang diajarkan adalah grafik smart art sederhana, animasi pane, jendela kerja, custom animasi, slide master, serta slide pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak microsoft power point 2013.

3. Langkah Evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner kepada para peserta sebanyak dua macam, yaitu di awal pelatihan dan sesudah pelatihan. Di awal pelatihan diberikan kuisisioner untuk mengetahui pengetahuan awal para peserta terhadap materi yang diajarkan. Sehingga dapat diketahui materi pelatihan yang disesuaikan terhadap kemampuan awal dari para peserta. Dilanjutkan setelah pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan penyebaran kuisisioner sebagai bahan evaluasi terhadap kemampuan dan keterampilan peserta sesudah mengikuti pelatihan. Langkah evaluasi yang dilakukan dengan instrumen tes objektif dalam bentuk ujian dengan PG (Pilihan Ganda) atau "multiple choice test". Sedangkan penentuan bobot butir soal menggunakan metode skala likert. Dimana skala Likert dimodifikasi dalam pengukuran skala pengukuran dalam pengabdian ini, dengan tujuan untuk meniadakan katogori jawaban di tengah, yang dianggap tim pengabdian sebagai suatu kelemahan dari Skala Likert. Tabel 1 merupakan tabel bobot dan pemilihan jawaban dari kuesioner yang diberikan di awal dan akhir pengabdian.

No	Pilihan Jawaban	Bobot
1.	Setuju Sekali	4
2.	Setuju	3
3.	Tidak Setuju	2
4.	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 1. Bobot penilaian kuesioner PKM

Modifikasi Skala Likert (Pakiding 2020), adapun rumusnya adalah $= Pr * Jm$, dengan penjelasannya sebagai berikut :

Pr = Jumlah total penjawab yang bersedia mengisi kuisioner.

Jm = Jumlah angka pilihan likert.

Nilai perhitungan:

AI = Nilai terbesar likert * Total Jawaban

BI = Nilai terkecil likert * Total Jawaban

Rumusan indeks adalah total dari skor dilakukan pembagian BI kalikan nilai terbesar dengan seratus.

$$\text{Index (\%)} = \frac{\text{Total skor}}{\text{BI}} * 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat telah dilakukan dan dilaksanakan dengan sangat baik selama dua hari. Pelatihan di hari pertama menjelaskan mengenai pemahaman teori dalam modul pembelajaran, dimana dibahas secara terperinci karena akan dilakukan praktik secara langsung oleh para peserta. Pada hari kedua, dilakukannya pelatihan dan praktik penggunaan perangkat lunak power point 2013 berbasis animasi. Sesudah mengetahui cara pengerjaannya secara teori, maka para peserta melakukan praktik mencoba membuat materi pembelajaran secara mandiri. Pelatihan ini terselenggara berkat kerjasama yang baik dengan MGMP Matematika Kabupaten Subang, dengan judul kegiatan "Pelatihan penggunaan power point berbasis animasi untuk materi presentasi pembelajaran matematika untuk Guru SMA di Kabupaten Subang dan sekitarnya". Ada 4 garis besar kejadian pada kegiatan pengabdian masyarakat, ini yaitu :

1. Tercapainya tujuan diadakannya kegiatan ini. Selain itu, semua materi pembelajaran yang direncanakan dalam modul materi dapat tersampaikan dan dipahami peserta pelatihan dengan baik. Adapun tujuan kegiatan pelatihan ini adalah dosen-dosen yang bergabung dalam tim pengabdian, melaksanakan tanggung jawab sosial dan turut serta berperan aktif dalam kegiatan pengembangan di bidang pendidikan. Tanggung jawab sosial kepada masyarakat ini kali ini, dikhususkan kepada para guru matematika di subang dan sekitarnya, untuk membantu guru-guru tersebut memiliki keterampilan presentasi menggunakan power point 2013 berbasis animasi.

Adapun materi pelatihan yang diberikan adalah :

- a. Konsep dasar yang disampaikan dalam modul pembelajaran
 - b. Karakteristik dari modul pembelajaran yang digunakan sebagai materi pembelajaran.
 - c. Tujuan penulisan modul yang dibuat oleh tim pengabdian masyarakat.
2. Ketercapaian guru khusus mata pelajaran matematika dan jumlah peserta pelatihan. Guru matematika sebagai sasaran pelatihan dapat mengikuti pelatihan yang diberikan. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini sebanyak 20 orang.
 3. Para guru yang menjadi peserta pelatihan memiliki semangat belajar yang baik, sehingga penyampaian materi modul dapat berjalan dengan lancar.
 4. Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara *online/daring* dapat berjalan dengan baik, dimana penggunaan perangkat komunikasi tiap peserta berbeda-beda, namun sangat memadai sehingga para peserta mendapatkan pemahaman yang baik mengenai materi yang diberikan.
 5. Matematika SMA Kabupaten Subang.

Pada kegiatan pelatihan ini, dilakukan evaluasi dengan empat komponen diatas dan juga melalui hasil dari pengisian link kuisioner sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan kepada seluruh peserta melalui *link* google-form. Perhatikan data pada tabel-2 berisikan pertanyaan dan hasil skala likert dari kuisioner yang diberikan sebelum dipelatihan. Skala likert dipilih digunakan sebagai alat ukur skala positif dari pertanyaan-pertanyaan positif(+), dan mengukur skala negatif(-) dari berbagai pertanyaan negatif(-). Rumus indeks persentasi merupakan hasil penjumlahan dari jumlah seluruh partisipan dikali dengan nilai likert yang dipilih.

Pada tabel 2 merupakan hasil dari perhitungan sebelum PKM beserta pertanyaannya yang diisi oleh 20 peserta pelatihan.

Table 2. Pertanyaan dan Hasil dari Skala Likert Sebelum PKM

Pertanyaan	Hasil Skala Likert
Anda pernah menggunakan power point sebagai media pengajaran selama pelajaran jarak jauh saat ini.	50%
Anda pernah mendengar mengenai perangkat lunak SAP Analytics Cloud.	95%
Anda mengetahui bahwa power point dapat digunakan sebagai media animasi interaktif.	42,50%
Anda sudah menggunakan animasi power point.	81,25%
Pelatihan animasi power point ini akan sangat bermanfaat	91,25%

Tabel 3, merupakan hasil perhitungan google form dengan menggunakan skala likert di program excel. Terlihat dari bahwa hanya 50% guru yang menggunakan power point sebagai media pengajaran selama pelajaran jarak jauh saat ini. Hal bertolak belakang dengan pengetahuan guru mengenai perangkat lunak power point sebanyak 95% telah mengetahui bahwa perangkat lunak ini bisa dipakai sebagai alat penunjang pembelajaran. Hanya 42,5% guru yang mengetahui bahwa perangkat lunak power point dapat digunakan sebagai media penyampaian materi belajar berbentuk animasi secara interaktif. Oleh karena 91,25% para guru menjawab kuesioner bahwa perlunya diadakan pelatihan animasi power point sebagai penunjang pembelajaran matematika maka pelatihan ini pun dilaksanakan.

Tabel 3. Perhitungan Google Form dengan Skala Likert Sebelum PKM

Perhitungan Kuesioner Sebelum Pengabdian Masyarakat											
Media Daring Dengan Total Peserta : 20 orang											
No	Skor				N-Max	Jumlah Skor				Jumlah	Persentasi (%)
	1	2	3	4		1	2	3	4		
1	3	14	3	0	80	3	28	9	0	40	50,00
2	0	0	4	16		0	0	12	64	76	95,00
3	13	2	3	2		13	4	9	8	34	42,50
4	0	0	15	5		0	0	45	20	65	81,25
5	0	0	7	13		0	0	21	52	73	91,25
Jumlah Presentasi										360,00	
Rerata Total (%)											72,00

Pada tabel 4 merupakan hasil dari perhitungan setelah pelatihan PKM berlangsung beserta pertanyaannya yang diisi oleh 16 guru. Hasil akhir dapat dilihat bernilai 80.63% yang dapat diartikan pelatihan ini berhasil (memuaskan).

Tabel 4. Perhitungan Google Form dengan Skala Likert Sesudah PKM

Media Daring Dengan Total Peserta : 16 orang											
No	Skor				N-Max	Jumlah Skor				Jumlah	Persentasi (%)
	1	2	3	4		1	2	3	4		
1	0	0	3	13	64	0	0	9	52	61	95,31
2	0	2	10	4		0	4	30	16	50	78,13
3	0	0	10	6		0	0	30	24	54	84,38
4	0	2	4	10		0	4	12	40	56	87,50
5	0	1	5	10		0	2	15	40	57	89,06
6	0	0	2	14		0	0	6	56	62	96,88
7	0	1	10	5		0	2	30	20	52	81,25
8	0	0	10	6		0	0	30	24	54	84,38
9	0	2	4	10		0	4	12	40	56	87,50
10	0	0	5	11		0	0	15	44	59	92,19
11	6	2	2	6		6	4	6	24	40	62,50
12	3	1	2	10		3	2	6	40	51	79,69
13	0	1	5	10		0	2	15	40	57	89,06
14	4	2	2	8		4	4	6	32	46	71,88
15	0	6	4	6		0	12	12	24	48	75,00
Jumlah Presentasi										1209,38	
Rerata Total (%)											80,63

Tabel 5. Pertanyaan dan Hasil Skala Likert Sesudah PKM

Pertanyaan	Hasil Skala Likert
Pelatihan power point ini memiliki instruktur yang berkompeten dan berwawasan dibidangnya	95,31
Instruktur sangat menguasai bahasan yang dilatihkan kepada peserta	78,13
Instruktur cekatan dalam mengajarkan praktek aplikasi power point	84,38
Instruktur terlihat sangat senang dalam menyajikan semua isi dan keseluruhan materi pelatihan	87,50
Modul/Powerpoint yang digunakan oleh instruktur sangat memotivasi peserta pelatihan	89,06
Peserta sangat terbantuan oleh instruktur untuk menguasai serta meningkat diri dalam kompetensi bidang teknologi	96,88
Penutupan sesi pelatihan berkesan dengan akhir yang baik oleh Instruktur	81,25
Materi aplikasi power point disajikan sangat sesuai dengan tujuan pelatihan.	84,38
Pelatihan ini materinya disesuaikan dengan tingkat kemampuan dari pesertanya.	87,50
Materi yang disampaikan sesuai dengan metode pelatihan	92,19
Materi pelatihan ini sangat mudah dimengerti dan diserap	62,50
Setelah pelatihan ini maka Saya akan menggunakan aplikasi power point dalam metode pengajaran	79,69
Pelaksanaan PJJ akan sangat terbantuan dengan materi yang disajikan dalam pelatihan ini	89,06
Aplikasi Power point ini tidak akan Saya gunakan karena tidak adanya waktu untuk mengembangkannya	26,56
WhatsApp, Zoom/Gmeet dan G-classroom yang akan Saya gunakan saat ini.	75,00

Tabel 5, terlihat dari limabelas pertanyaan menghasilkan total 83.65% guru puas dengan pelatihan animasi dengan power point.

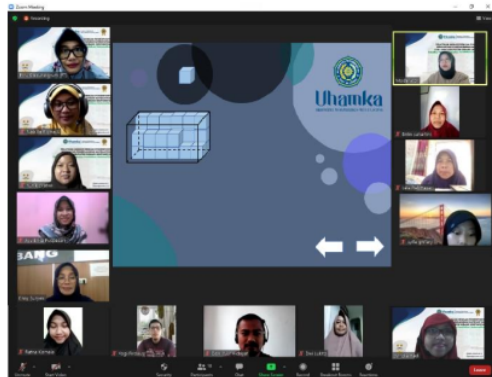
Pertanyaan no.1 sampai 7 mengenai apakah guru merasa puas dengan instruktur dari pelatihan ini, mendapatkan hasil rata-rata 87.50%. Pertanyaan no.8 dan 9 merupakan penilaian mengenai materi pengabdian masyarakat dimana materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pelatihan sebesar 84,38%, dan 87,5% menyatakan materi yang disajikan sesuai kemampuan guru. Setelah pelatihan ini guru menjawab dari pertanyaan ke 12, dengan hasil 79,69% akan menggunakan power point di kelas setelah mengikuti pelatihan ini. Hasil 89,06% dari pertanyaan ke 13, menyatakan bahwa materi pelatihan membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Foto yang menggambarkan suasana pada kegiatan pelatihan penyampaian materi di gambar 1.

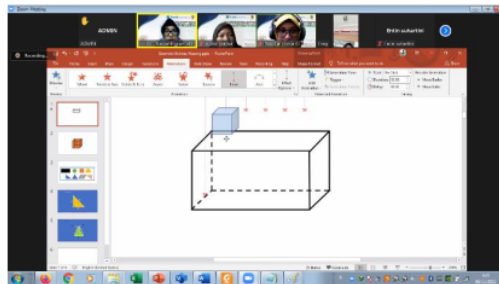
Foto Peserta dengan semangat untuk mempelajari pembuatan materi pelajaran menggunakan power point berbasis animasi pada gambar 2.

Gambar 3

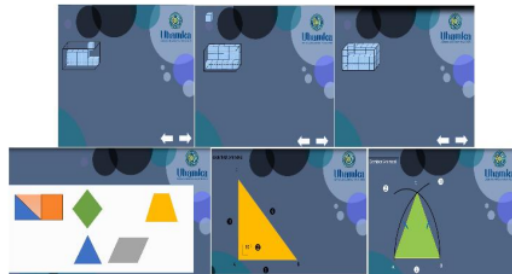
Total penilaian oleh peserta untuk kegiatan pelatihan tersebut adalah 80.63% , dapatlah ditarik kesimpulan bahwa para peserta merasa sangat puas.



Gambar 1 pemahaman Konsep



Gambar 2 praktik power point berbasis animasi



Gambar 3 hasil pembuatan animasi di power point

Tujuan diadakannya kegiatan pengabdian ini berfokus untuk menambah keterampilan para guru mempergunakan power point berbasis animasi untuk pembuatan materi presentasi pembelajaran matematika. Dengan begitu, siswa akan lebih tertarik dengan mata pelajaran matematika yang diberikan, karena penyampaian materinya yang menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Dalam masa pandemi ini, kreativitas dalam penyajian materi pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin, agar siswa tertarik dan fokus di depan layar alat komunikasinya, baik melalui handphone atau pun laptop. Sehingga diharapkan siswa tidak mudah bosan serta dapat memahami materi pelajaran seperti bila dilakukan pembelajaran tatap muka / luring. Kegiatan pelatihan ini juga memiliki tujuan lain, untuk mengembangkan kompetensi para peserta pelatihan dalam menggunakan perangkat lunak microsoft power point berbasis animasi. Dengan kemampuan dan keahlian yang bertambah, maka kualitas penyampaian materi pengajaran guru akan naik. Dengan demikian akan berpengaruh pada meningkatnya mutu pendidikan.

Saran, kegiatan pelatihan ini dapat diberikan secara berkala / teratur serta para guru terus dibina dan dibimbing, sehingga kesulitan guru dalam pembuatan materi pelajaran matematika dalam microsoft power point 2013 berbasis animasi dapat dimonitor dan diatasi bersama. Dan, perlu di buat standar animasi yang paling sesuai dimasukkan dalam slide power point. Standar itu ditetapkan dari hasil bimbingan para peserta pelatihan dalam periode waktu tertentu.

11

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih Kami ucapkan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, yang melalui LPPM, selalu memberikan kesempatan untuk Tim Pengabdian Masyarakat untuk memberikan dukungan dan pendanaan terhadap kegiatan ini. Sehingga Tim dapat memberikan kebermanfaatan ilmu kepada para peserta pelatihan khususnya, dan masyarakat luas umumnya. Dan tim juga menghaturkan rasa terima kasih atas kerjasama yang baik dari ketua MGMP Matematika Kabupaten Subang, dalam memberi kesempatan kepada para guru mata pelajaran matematika, dalam mengkoordinasikan para guru untuk mengikuti kegiatan ini.

5 AFTAR RUJUKAN

- Budiana, Sjafirah, Bakti. 2019. "Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Dan Informasi Dalam Pembelajaran PKN." *Phinisi Integration Review* 2(2): 238.
- 6 Munawar. 2016. "Pelatihan Penggunaan Power Point Untuk Membuat Presentasi Yang Menarik Jurnal Abdimas Volume 2 Nomor 2." *Maret* 2: 43.
- Omni Alfina, Elida Tuti Siregar. 2020. "Pelatihan Pembuatan Animasi Pada Power Point Menggunakan." *Prioritas : Pengabdian kepada masyarakat* 2(September): 60–63. 3
- Pakiding, Gaby Novryma. 2020. "Analisis Pengaruh Strategi Knowledge Management Terhadap Efisiensi Kerja Karyawan." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)* 7(2): 338–48.
- 4 Siahaan, Sudirman. 2015. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran: Peluang, Tantangan, Dan Harapan." *Jurnal Teknodik* 19(3): 321–32.
- 2 Yuliansah. 2018. "Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi." *Jurnal Efisiensi* XV(2): 24–32. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/Candrasangkala/article/download/2886/2253>.

Pelatihan Penggunaan Powerpoint Berbasis Animasi untuk Materi Presentasi Pembelajaran Matematika untuk Guru SMA di Kabupaten Subang dan Sekitarnya

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.ummat.ac.id Internet Source	3%
2	media.neliti.com Internet Source	1%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	1%
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1%
5	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1%
6	openjournal.unpam.ac.id Internet Source	1%
7	repository.radenfatah.ac.id Internet Source	<1%
8	anzdoc.com Internet Source	<1%

9	Internet Source	<1 %
10	catatannining.wordpress.com Internet Source	<1 %
11	docplayer.info Internet Source	<1 %
12	repository.uinjkt.ac.id Internet Source	<1 %
13	www.uppsatser.se Internet Source	<1 %
14	core.ac.uk Internet Source	<1 %
15	rafdhi.blogspot.com Internet Source	<1 %
16	www.scribd.com Internet Source	<1 %
17	www.shihang.org Internet Source	<1 %
18	Suhendra Suhendra, Dian Nurbaeti, Syarifah Gustiawati. "Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2021 Publication	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off