

PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNITAS GURU GUGUS URIP SUMOHARJO DALAM MENDESAIN POWER POINT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL

Suhartono¹, Jamaludin², Ismartoyo³, Budiharto⁴
FKIP – Universitas Terbuka
suhartono@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

Improving the ability of the Teacher Community Urip Sumoharjo in designing power point as an audio visual learning medium through the training provided by UT'S Regional Office of Semarang lecturers is based on an analysis that elementary teachers in the cluster cannot design power point as an audio-visual learning media in accordance with the principles good power point principles. The training material provided includes theory, design practice, and simulation of power point usage. The results of this training show there is an increase, namely that each participant can produce one power point product as a good and true audio visual learning media, and can be practiced in front of his class properly and correctly.

Keywords: *power point, learning media, audio-vasual*

ABSTRAK

Peningkatan Kemampuan Komunitas Guru Gugus Urip Sumoharjo dalam mendesain power point sebagai media pembelajaran audio visual melalui pelatihan yang diberikan oleh dosen-dosen UT Semarang didasarkan pada suatu analisis bahwa guru-guru SD pada gugus tersebut belum dapat mendesain power point sebagai media pembelajaran audio-visual sesuai dengan prinsip-prinsip power point yang baik. Materi pelatihan yang diberikan meliputi teori, praktik desain, dan simulasi penggunaan power point. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan ada peningkatan, yaitu bahwa setiap peserta dapat menghasilkan satu produk power point sebagai media pembelajaran audio visual yang baik dan benar, dan dapat dipraktikkan di depan kelasnya dengan baik dan benar.

Kata kunci: power point, media pembelajaran, audio-visual

PENDAHULUAN

a. Analisis Situasi

Kegiatan pelatihan desain power point sebagai media pembelajaran audio-visual dilaksanakan berdasarkan suatu situasi bahwa komunitas guru-guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) gugus Urip Sumoharja UPTD Dikbudpora Kecamatan Purworwejo Dinas Dikbudpora Kabu-paten Purworejo, belum dapat mendesain power point sebagai media pembelajaran. Di SD tempat mereka mengajar juga telah memiliki fasilitas yang cukup untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan powerpoint. Setiap SD dalam kelompok ini telah memiliki fasilitas laptop dan LCD (*Liquid Crystal Display*). Dan telah tersambungkan dengan internet. Dengan fasilitas tersebut guru-guru SD dalam kelompok ini seharusnya sudah dapat meng-gunakan power point sebagai media pembe-lajaran di kelasnya dengan baik. Tetapi kenyataannya tidak demikian. Guru-guru SD dalam kelompok ini belum dapat mendesain powerpint sesuai dengan prinsip-prinsip power point yang baik. Mereka belajar mendesain

media pembelajaran dengan power point secara *outodidak* sehingga masih banyak bagian-bagian dari desain power point yang mereka buat masih perlu disempurnakan. Kekurangan dalam desain power point yang mereka buat pada umumnya adalah:

1. Pada slide pertama belum memperhatikan prinsip "*Have a Killer Opening slide*", padahal bagian ini merupakan bagian penting yang dapat digunakan untuk menarik perhatian audiens/siswa
2. Penggunaan skema warna belum diperhatikan, belum memenuhi prinsip. "*Use a Color Scheme*", yaitu belum menggunakan skema warna yang tepat.
3. Belum memberikan gambar-gambar pada slide agar presentasi menarik, atau belum memenuhi prinsip "*Use Stunning Visuals Slide*" padahal gambar merupakan media komunikasi visual yang membantu audiens/siswa dalam memahami konsep-konsep penting dalam slide dengan cepat.

4. Belum memberikan warna yang tepat dan menarik, belum memenuhi prinsip *“Get Your Text Right”*, padahal pemberian warna dapat membantu audiens/siswa dalam membaca dan memahami teks yang ada pada power point.
5. Belum memperhatikan prinsip *Contrast, Repetition, Alignment, and Proximity*. Konsep *Contrast* (kontras) berkaitan dengan perbedaan antarelemen dalam slide yang berfungsi untuk menciptakan perbedaan, perbandingan, dan membuat presentasi menjadi lebih menarik. Konsep pengulangan atau *“repetition”* akan dapat menghubungkan antara slide satu dengan slide lainnya untuk menunjukkan korelasi antarkonsep sehingga audiens/siswa akan lebih memahami konsep secara lebih komprehensif. Konsep *“alignment”*, yaitu peletakan gambar-gambar dan teks secara serasi dan menarik. Konsep *“proximity”* yaitu peletakan hubungan antarkonsep yang serasi, yaitu menunjukkan penanda hubungan antarkonsep yang satu dengan konsep lainnya secara logis.
6. Belum memanfaatkan media video secara baik. Video di samping menarik juga dapat memberikan gambaran yang utuh seperti benda atau kejadian yang sebenarnya..
7. Pada slide terakhir oleh guru belum diberikan *“recap”* atau simpulan. Untuk membantu memudahkan audienssiswa dalam mengingat kembali seluruh konsep penting yang dibahas dalam presentasi power point. Kesulitan dalam mendesain power point adalah dalam membuat *“link”* ke materi atau sumber lain yang ada hubungannya dengan materi yang sedang dipresentasikan. Mereka juga belum terampil dalam meng-insert” gambar, video atau suara dari internet dan dari file yang telah dipunyai. Padahal sumber teks, gambar, dan video banyak tersedia di internet. Berkaitan dengan hal tersebut, maka Tim Abdimas Universitas Terbuka tertarik untuk membantu guru-guru yang tergabung dalam KKG gugus Urip Sumoharja dalam mendesain power

point sebagai media pembelajaran audio visual dengan lebih menarik.

PERMASALAHAN

Keterbatasan Guru-guru SD yang terga-bung dalam KKG gugus Urip Sumoharjo di atas, sangat membutuhkan sebuah pelatihan mendesain power point sebagai media pembe-lajaran audiovisual.

TUJUAN

Tujuan dari kegiatan abdimas pelatihan mendesain power point sebagai media pembelajaran audiovisual adalah membantu guru SD dalam mendesain power point sebagai media pembelajaran audiovisual yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

b. Manfaat

Adapun manfaat dari kegiatan abdimas ini adalah:

1. Meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain power point sebagai media pembelajaran audiovisual
2. Menjadikan guru lebih profesional dalam melaksanakan tugas mengajar di kelas.

3. Memberikan referensi bagi guru SD lain yang ingin mencobakan hasil pelatihan ini di kelasnya.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran audio visual dengan power point sangat perlu dikuasai oleh guru-guru termasuk oleh guru SD. Dewasa ini pembelajaran yang disajikan secara verbal saja sudah tidak menarik. Hal ini terjadi teknologi pendidikan telah berkembang pesat, proses pembelajaran tidak lagi tergantung pada guru di kelas. Siswa dapat belajar di mana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya masing-masing.

Kemajuan teknologi pendidikan mendo-rong guru untuk meningkatkan kompetensinya baik dalam penguasaan materi maupun penggunaan teknologi pembelajaran. Peman-faatan teknologi pendidikan dimaksudkan untuk membantu memudahkan guru dalam mengajar dan siswa dalam belajar.

Pemanfaatan teknologi pembelajaran yang banyak digunakan guru dalam pembelajaran adalah penggunaan "power point". Hal ini terjadi karena power point praktis mudah dibuat dan mudah digunakan.

Microsoft power point merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer (Susilana, 2007: 99). Sebagai program aplikasi presentasi yang populer, Microsoft Power-Point paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan persentasi, baik persentasi produk, meeting, seminar, lokakarya, dan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan Power point, kita dapat membuat persentasi secara professional dan bahkan jika perlu hasil persentasi dapat ditempatkan di server web untuk diakses sebagai bahan pembelajaran atau informasi yang lainnya. Selain penggu-naannya mudah, program Power point dapat diintegrasikan dengan Microsoft yang lainnya seperti Word, Excel, Access dan sebagainya (Susilana, 2007)

Menurut Herlanti (dalam Munadi, 2010: 150), keunggulan multimedia power point antara lain:

1. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery. Secara kog-nitif pembelajaran dengan menggunakan mental imagery akan meningkatkan retensi siswa

dalam mengingat materi-materi pelajaran,

2. Mampu mengembangkan materi pembe-lajaran terutama membaca dan mende-ngarkan secara mudah,
3. Dapat digunakan untuk menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan tampilan secara terintegrasi,
4. dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kiestetik, atau yang lainnya. Karena me-nurut Susilana (2007) secara umum, moda-litas belajar siswa dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu visual, auditif dan kinestetik.
5. Program Power point juga merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaaannya serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain

alat untuk penyimpanan data (Susilana, 2007).

6. Power point merupakan salah satu program aplikasi microsoft office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide. Aplikasi ini biasanya digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar, dan untuk membuat animasi sederhana.

Dengan adanya Ms Power point, membuat presentasi menjadi sangat mudah karena didukung dengan fitur-fitur yang canggih dan menarik. Power point juga menyediakan template untuk memperindah presentasi. Berbagai macam template bisa dipilih di aplikasi Ms Power point yang dapat diunduh secara gratis.

Power point sebagai media pembelajaran audiovisual sudah terbukti kegunaannya. Secara teoritis mudah dibuat dan mudah digunakan. Tetapi kenyataan dilapangan ternyata tidak demikian. Guru-guru SD yang tergabung dalam KKG gugus Urip Sumoharjo telah mencoba menggunakan. Laptop dan LCD telah disediakan disekolahnya masing-masing, tetapi pemanfaatannya belum

maksimal. Guru-guru dalam kelompok ini belum dapat mendesain power point secara baik. Tampilan pada setiap *slide* belum bisa dibedakan antara power point dan teks point sehingga tampilan pada setiap slide tidak berubah dengan teks point. Bagian awal slide belum diupayakan sebagai slide yang menarik, prinsip *“Have a Killer Opening slide”*, Belum dipahami oleh guru-guru SD dalam kelompok KKG tersebut. Pemanfaatan skema warna . *“Use a Color Scheme”*, dan *“Get Your Text Right”*, yang berkaitan dengan fungsi pewarnaan juga belum mendapat perhatian sehingga tampilan tidak menarik, Penggunaan gambar, video sebagai *“Use Stunning VisualsSlide”* juga belum dipahami, prinsip *Contrast, Repe-tition, Alignment, and Proximity*. Yang berkaitan dengan pengontrasan, pengulangan konsep, dan peletakan gambar, dan keterhubungan antar konsep juga belum banyak dipahami oleh guru di SD tersebut. Dan pada slide terakhir belum ditata sebagai *“recap”* atau simpulan keseluruhan isi teks juga belum mendapatkan perhatian dari guru-guru di kelompok ini dalam mengembangkan power point.

Disamping itu guru-guru SD yang tergabung dalam KKG gugus Urip Sumoharjo ini sebagian belum terampil dalam memberikan animasi, penambahan gambar, video, sound, dalam membuat power point menjadi lebih menarik. Kesulitan lain yang ada pada guru-guru SD kelompok ini adalah dalam mendesain power point terkait dalam pembuatan "*link*" ke materi atau sumber lain yang ada hubungannya dengan materi yang sedang dipresentasikan. Guru SD dalam kelompok ini juga belum terampil dalam meng-"*insert*" materi gambar, video, dan suara dari internet dan dari file yang telah dipunyai. Padahal sumber teks, gambar, dan video banyak tersedia di internet, guru tinggal men-*download* nya saja.

Itulah sebabnya pelatihan yang berkaitan dengan desain power point sebagai media audio-visual bagi guru-guru SD yang tergabung dalam KKG gugus Urip Sumoharjo ini diperlukan. Tanpa pelatihan ini fasilitas yang telah ada, tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Dampaknya prinsip pembelajar "*PAIKEM*" yaitu *pembelajaran aktif, kreatif, dan*

menyenangkan belum dapat diwujudkan.

METODE PELAKSANAAN

Strategi pendekatan yang digunakan dalam program abdimas *mendesain power point* sebagai media pembelajaran audiovisual dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan. Pelatihan lebih difokuskan pada penyamaan persepsi tentang konsep desain power point sebagai media pembelajaran audiovisual sedangkan pendampingan diberikan untuk membantu guru-guru dalam berlatih mendesain membuat layout, animasi, efek warna, membuat kontras, memasukkan bunyi, dalam power point. Pendampingan juga diberikan ketika guru-guru menyiapkan teks, dalam memberikan opening, dalam membuat recap, dalam membuat link, dalam meng-*insert* gambar, video, bunyi, beserta teknik editingnya. Dengan dua strategi ini diharapkan para guru SD dalam KKG Gugus Urip Sumoharjo UPTD Dikpora Kecamatan Purworejo Kabupaten Purworejo dapat mendesain power point dengan baik dan bermakna.

Metode pelatihan dilakukan dengan teknik, antara lain :

1. Menjelaskan konsep power point, berkaitan dengan desain, layout, animasi, insert video, gambar, dan link dan kegunaannya.
2. Memberikan contoh desain power point yang baik sebagai media pembelajaran
3. Pendampingan dalam rangka memberikan solusi jika guru mengalami kesulitan dalam hal membantu guru-guru dalam berlatih mendesain membuat layout, animasi, efek warna, membuat kontras, memasukkan bunyi, dalam power point. Pendampingan juga diberikan ketika guru-guru menyiapkan teks, dalam memberikan opening, dalam membuat recap, dalam membuat link, dalam meng-insert gambar, video, bunyi, beserta teknik editingnya. Di dalam pendampingan juga diadakan sharing pendapat dalam bentuk:
 - a. Diskusi
 - b. Pemberian pertimbangan yang logis
 - c. Penguatan keputusan

Instrumen Intervensi

Instrumen intervensi yang digunakan dalam kegiatan abdimas ini mengacu pada teknik intervensi yang digunakan. Instrumen intervensi tersebut antara lain:

1. Adanya kegiatan menjelaskan konsep microsoft power point sebagai media pembelajaran audio visual di sekolah dasar.
2. Adanya pembimbingan dalam mendesain power point sebagai media pembelajaran audio-visual, dengan pengaturan gambar, video, animasi, efek warna, suara, link sehingga tampilan powerpoint menjadi baik dan menarik sebagai media pembelajaran.
3. Memotivasi guru untuk memulai menulis artikel hasil penelitian dan artikel hasil pemikiran inovatif untuk publikasi ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain power point sebagai media pembelajaran audio-visual ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 3 September 2016 sesuai dengan jadwal kegiatan yang sudah disepakati antara

ketua Tim Abdimas Universitas Terbuka dan Ketua KKG sebagai wakil kelompok mitra. Materi pelatihan disajikan dalam bentuk teori. Teori dimaksud adalah teori yang berkaitan dengan desain power point sebagai media pembelajaran audio-visual. Materi tersebut meliputi: 1) Pengembangan Materi Power point; 2) Mengenal Microsoft Power point 3) Membuat Background dan 4) Menyisipkan Gambar dan Video; 5) Teknik Menyisipkan Objek dan Membuat Template Master; 6) Teknik Membuat Efek Animasi

Hal-hal yang muncul pada saat kegiatan PkM desain power point pada hari kedua adalah:

1) Pada saat peserta menuangkan materi pembelajaran pada storyboard, pada umumnya belum dapat memberikan deskripsi yang jelas tentang bentuk desain yang diinginkan. Ketidakjelasan itu terasa baik pada urutan maupun bagaimana kemunculannya pada slide, warna dan background yang diinginkan, dan sisipan suara apa yang dapat mendukung kejelasan objek yang dimunculkan dalam slide, Atas kasus

ini pendamping meminta pada semua peserta agar dalam membuat deskripsi pada storyboard membayangkan bagaimana materi power point itu akan dimunculkan di dalam slide.

2) Pada saat peserta menuangkan isi storyboard ke dalam slide muncul beberapa kasus berikut:

a) Ketika peserta memyisipkan suara berupa mainan, masih kacau dengan fungsi nyanyian tersebut. Oleh tim disarankan agar nyanyian disesuaikan dengan isi materi atau diletakan pada awal slide sebagai "*opening*" atau pada akhir slide sebagai *closing*. Tentuka suara nyanyian diberikan jika memang diperlukan.

b) Ketika peserta memnyisipkan video umumnya masih melupakan atau belum tahu ukuran atau jenis video yang bisa disisipkan. Pada kasus ini Tim Abdimas memberikan penjelasan ulang bahwa video pembelajaran yang bisa disisipkan di dalam slide adalah jenis WMV bukan MP4 atau yang

- lain. Jadi peserta perlu *men-cover* video ke dalam ukuran tersebut. Aplikasi yang digunakan disebut “*format factory*”. Tim juga mengulang cara mengcover video dalam bentuk MP4 ke dalam WMV dengan aplikasi “*format factory*”
- c) Ketika peserta menyisipkan grafik, umumnya peserta masih belum dapat menyisipkan grafik karena peserta ternyata belum mahir menggunakan “*excel*”, padahal “*excell*” merupakan basis dalam menyisipkan grafik. Untuk kasus ini tim abdimas mengulang penjelasan tentang “*excel*” dalam hubungannya dengan desain grafik pada power point.
- d) Ketika peserta membuat “*link*”. Kasus yang muncul adalah peserta belum siap dengan materi di luar slide yang akan di-*link*-kan ke slide. Pada kasus ini peserta diminta membuat materi yang akan di-*link*-kan dan di simpan dalam folder yang sama dengan folder yang berisi slide. Dan ketika digunakan ke dalam komputer lain maka foldernya harus diinstall ke dalam komputer atau laptop yang akan digunakan. Sedangkan ketika peserta membuat “*link*” antar “*slide*” mereka masih belum dapat membuatnya, karena peserta lupa teori tentang membuat “*slide*” antar “*slide*” tersebut. Dalam kasus ini Tim Abdimas mengulang teknik pembuatan “*link*” antarslide sekaligus peserta mempraktikkannya.
- e) Ketika peserta memberikan animasi, terlalu banyak memberikan efek animasi yang berbeda-beda kesannya terlalu ramai, dan tidak memberikan sentuhan makna pada kejelasan materi yang disajikan. Pada seharusnya animasi dibuat untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik dan memperjelas makna,. Saran dari Tim Abdimas dalam hal ini, meminta agar animasi yang dibuat peserta jangan terlalu banyak dan dapat memperjelas makna. Disamping itu

menekankan pentingnya konsistensi dalam membuat animasi pada setiap “slide”, Kelemahan lain dalam hal mendesain animasi adalah memberikan “timing”, yaitu kapan animasi harus mulai, (pada saat diklik, automatically, dan berapa durasi animasi tersebut. Pada kasus ini tim abdimas memberikan penjelasan tentang “timing” ini.

- f) Ketika peserta membuat efek “transitions” pada “slide”, kasus yang muncul sama dengan ketika peserta membuat animasi, yaitu umumnya “transitions” yang dibuat peserta terlalu ramai. Hampir setiap slide dibuatkan “transitions” yang berbeda-beda, Padahal “transitions” yang selalu berganti-ganti membuat siswa tidak konsen terhadap ini pelajaran tetapi malahan senang menikmati efek “transitions” dan melupakan keter-kaitannya dengan materi pembelajaran. Dalam kaitan ini Tim Abdimas kembali menyarankan kepada peserta agar konsistensi dalam

membuat desain “transitions”, misalnya jika peserta memilih “transitions” dalam bentuk burung terbang ketika slide yang satu berpindah ke “slide” berikutnya maka konsistensi ini perlu dijaga. Demikian jika peserta memilih efek “transitions” yang lain, konsistensi tetap perlu dijaga.

a. Kegiatan Diskusi

Kegiatan diskusi dilakukan peserta untuk kegiatan bertukar pengalaman dalam mendesain power point. Masing-masing peserta saling sharing atas hasil desain power point yang dibuatnya. Dari “sharing” tersebut peserta diskusi saling memberikan masukan. Dan ketika ada kekurangan atau perlu ada penambahan pewarnaan, animasi, “transitions”, dan lainnya, peserta langsung memperbaiki hasil kerjanya. Dan ketika peserta ada kesulitan dalam memperbaiki desain power point yang dibuatnya, peserta lain membantu. Dari hasil diskusi ini masing-masing peserta dapat saling memperbaiki diri atas pekerjaannya masing-masing.

b. Kegiatan mereview hasil kerja peserta

Review dilakukan oleh Tim Abdimas. Pada kegiatan review ini tim abdimas memberikan review tentang hasil kerja diskusi tersebut. Intinya walaupun di sana sini ada ketidaklengkapan dan ketidaksempurnaan dalam praktik desain power point, tetapi semuanya dapat diatasi. Kasus yang menjadi perhatian khusus dari tim abdimas adalah penekanan pada opening. Hampir semua peserta memunculkan opening pada slide dalam bentuk yang sama, yaitu dengan intrumental musik, padahal opening boleh dilakukan dengan memunculkan vedio tentang peristiwa yang ada hubungannya dengan topik yang hendak diajarkan, atau foto, atau gambar yang sedang menjadi perhatian siswa terkait dengan materi pembelajaran yang sedang disajikan, dan dapat juga berupa gambar-gambar kontroversial yang bertentangan dengan topik. Sayangnya opening semacam ini belum dilakukan peserta. Saran dari tim abdimas adalah agar peserta mau mencoba membuat opening yang lebih bervariasi.

Peserta juga umumnya belum memberikan slide penutup dengan simpulan. Slide terakhir berisi materi terakhir dan ditutup dengan musik intrumental sebagai mana musik pada opening. Slide terakhir hanya berisi kata “kerima kasih” dan intrumentalia musik. Dengan penutup yang demikian siswa tidak diberi kesempatan oleh guru untuk membuat atau memperoleh simpulan dari materi yang disajikan melalui slide demi slide yang ditampilkan guru melalui presentasi dengan power point. Dengan kasus seperti ini tim abdimas memberikan saran agar peserta suka berinovasi untuk membuat closing yang baik. Akhir kegiatan review ini dilanjutkan dengan dengan pemberian penjelasan tentang kegiatan simulasi pemanfaatan powerpint sebagai media pembelajaran audio-visual. Inti dari penjelasan tersebut adalah bahwa peserta akan dibagi menjadi 2 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 15 orang, dan masing-masing orang peserta akan tampil dalam waktu 15 menit. Urutan peserta didasarkan pada undian. Kegiatan dimulai pada pukul 10.00 dan berakhir pada pukul 15.00. Pukul 15.20 sampai 15.40

pengumpulan produk, dan 20 menit terakhir untuk upacara penutup. Selesai penjas simulasi, kegiatan hari kedua ditup dengan ucapab permohonan maaf, ucapan terima kasih, dan sayonara.

c. Simulasi Pembelajaran dengan power point

Dalam kegiatan simulasi ini, peserta pelatihan dibagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok 15 peserta. Berdasarkan undian peserta tampil di depan kelas (didepan peserta lain untuk menampilkan pembelajaran dengan power point sebagai media pembelajaran audio visual. Hal-hal yang ditampilkan setiap peserta meliputi

- 1) Menampilkan slide 1 yang berisi topik dan identitas penyaji lengkap dengan opening dan segaligus menjalankan animasi
- 2) Teknik menampilkan *slide* 2 dan seterusnya yang berisi tujuan, pokok-pokok materi, dan uraian materi pembelajaran dengan slide (teknik berpindah dari slide 1 sampai slide terakhir baik tanpa maupun dengan transitions)

- a) Teknik menampilkan suara dan video baik secara clicked maupun auto
- b) Teknik menampilkan link baik link dengan teks di luar slide maupun dengan slide sesudahnya atau sebelum slide
- c) Teknik memindahkan slide dengan alat “presenter”
- d) Menutup slide pada akhir tampilan dengan closing.
- e) Waktu tampil untuk setiap peserta 15 menit.

Masing-masing peserta tampil di depan kelas sesuai dengan nomor urutannya. Mereka tampil dengan power point yang telah didesain oleh setiap peserta masing-masing. Mereka tampil dengan segala kemampuannya seperti ketika mereka membayangkan tampilannya pada saat mendesain power point. Dari peserta yang tampil ternyata ada yang sangat lazar, bagus, dan menarik. Kelancaran ini ditandai oleh kemampuannya dalam mengoperasikan tampilan *slide* dengan beragam animasi, pewarnaan dan suara, video, dan transitions untuk memperindah tampilan slide. Komentar Penyajian. Ada juga yang masih belum terbiasa

melaksanakan pembelajaran dengan power point. Peserta yang disebut terakhir ini memang belum pernah mengajar di kelas dengan media power point. Secara garis besar masih ada beberapa peserta yang masih perlu dibimbing dalam hal:

- 1) membedakan tampilan presentasi dengan “*slide show*” dan tampilan biasa
- 2) memanfaatkan efek timing
- 3) memanfaatkan link

Bimbingan diberikan oleh tim abdimas dengan memberikan motivasi, dan bimbingan dalam pengoperasiannya. Peserta yang sudah mahir diajak untuk membantu. Bimbingan dilakukan dengan memberikan contoh pengoperasian power point sambil memotivasi agar peserta yang bersangkutan bersemangat untuk berlatih sampai bisa tanpa harus malu-malu. Mereka yang belum dapat mengoperasikan power point seperti pada temuan di atas, secara suka rela maju mencoba lagi sambil tersenyum-senyum. Peserta lain pun memberikan aplaus dengan sangat meriah. Akhirnya semua bisa. Dan semuanya puas karena bisa mendesain

power point sebagai media pembelajaran audio-visual.

Kegiatan bimbingan berakhir diteruskan dengan kegiatan pengumpulan produk. Masing-masing peserta menyerahkan softcopi power point hasil kerjanya masing-masing. Dari 30 peserta semuanya dapat mengumpulkan produk, dan produk tersebut diterima oleh Tim Abdimas untuk dikoleksi kemudian disimpan di dalam folder sebagai bahan persiapan. Dan setelah dituangkan ke dalam CD juga akan dibagikan lagi kepada peserta.

KESIMPULAN

Kegiatan Abdimas “Pelatihan Desain Power point sebagai Media Pembelajaran Audio-visual, telah selesai dilaksanakan dengan baik. Hasilnya power point yang dibuat oleh mitra telah sesuai dengan prinsip-prinsip desain power point yang baik. Power point yang dibuat oleh mitra binaan sudah memperhatikan prinsip “*have a killer opening slide*” pada awal slide, sudah memanfaatkan skema warna . “*use a color scheme*”, dan “*get your text right*”, sudah tepat dalam penggunaan gambar, video sebagai “*use stunning*

visualslide”, belum memperhatikan prinsip *contrast*, *repetition*, *alignment*, and *proximity*, dan pada slide terakhir sudah ditata sebagai “*recap*” atau simpulan keseluruhan isi slide. Hasilnya seluruh peserta dapat mengasikkan power point sesuai prinsip-prinsip power point yang baik dan semua peserta dapat mensimulasikan power point yang dibuatnya di depan kelas dengan baik dan benar. Jumlah power point sebagai media pembelajaran audio-visual sebagai produk pelatihan ini 30 buah. Jumlah ini sesuai dengan jumlah peserta yang mengikuti pelatihan ini. Dengan demikian 100% peserta telah berhasil mendesain power point sebagai media pembelajaran audio-visual dengan baik.

Daftar Pustaka

- Darmawan, Deni. (2011). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Munadi, Yudhi. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: GP Press
- Sanjaya, Wina, P. D., 2013. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Prenada Media Grup
- Susilana, Rudi, dan Cepi-Riyana. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima