

# LAPORAN KEGIATAN PPM



## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft PowerPoint bagi Guru SMK**

Oleh:

**Adi Dewanto, M.Kom**

NIP. 19721228 200501 1 001

**Handaru Jati, Ph.D**

NIP. 19740511 199903 1 002

**Dr. Ratna Wardani**

NIP. 19701218 200501 2 001

**Dibiayai oleh Dana DIPA BLU Tahun 2012  
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Program  
Pengabdian kepada Masyarakat Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor Kontrak: 1415.6/H34.15/PL/2012**

---

**FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
TAHUN 2012**

## Lembar Pengesahan

### Hasil Evaluasi Laporan Akhir Pengabdian kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2012

- A. Judul Kegiatan : **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft PowerPoint bagi Guru SMK**
- B. Ketua Tim Pelaksana : Adi Dewanto, M.Kom
- C. Anggota Pelaksana : 1. Handaru Jati, Ph.D  
2. Dr. Ratna Wardani
- D. Hasil Evaluasi :
- (1) Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat **telah / belum\***) sesuai dengan rancangan yang tercantum dalam proposal LPM
  - (2) Sistematika laporan **telah / belum\***) sesuai dengan ketentuan yang tercantum dalam Buku Pedoman PPM Universitas Negeri Yogyakarta.
  - (3) Hal-hal lain **telah / belum\***) memenuhi persyaratan. Jika belum memenuhi persyaratan dalam hal .....
  - .....
  - .....
- E. Kesimpulan :
- Laporan dapat diterima / belum dapat diterima\*)

Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta, 22 April 2013  
Dewan Pertimbangan  
Pengabdian Kepada Masyarakat  
FT UNY

(Dr. Moch Bruri Triyono)  
NIP. 19560216 198603 1 003

(Dr. Sudiyatno, M.E.)  
NIP. 19650906 199001 1 001

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji dan syukur hanya bagi Allah, atas segala Rahmad dan Hidayah-Nya Laporan PPM dengan judul “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft PowerPoint bagi Guru SMK” ini dapat diselesaikan sesuai waktu yang direncanakan.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi atas terselesaikannya PPM ini, yaitu kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Ketua LPM Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika FT UNY
5. Para guru-guru SMK se-Yogyakarta sebagai peserta yang telah ikut serta berpartisipasi dalam pelatihan ini.
6. Pihak-pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada Tim PPM ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini ada manfaatnya.

Yogyakarta, 22 April 2013

Tim Pelaksana

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
RINGKASAN KEGIATAN PPM .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Analisis Situasi .....	1
B. Tinjauan Pustaka .....	2
C. Identifikasi dan Perumusan Masalah .....	4
D. Tujuan Kegiatan .....	4
E. Manfaat Kegiatan PPM .....	4
<b>BAB II METODE KEGIATAN PPM</b>	
A. Khalayak Sasaran Kegiatan PPM .....	5
B. Metode Kegiatan .....	5
C. Langkah-langkah Kegiatan PPM .....	5
D. Faktor Pendukung dan Penghambat .....	6
<b>BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN PPM</b>	
A. Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM .....	7
B. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM .....	7
<b>BAB IV PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	8
B. Saran .....	8
DAFTAR PUSTAKA .....	9
LAMPIRAN-LAMPIRAN .....	10

## **RINGKASAN KEGIATAN PPM**

### **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft PowerPoint bagi Guru SMK**

Oleh

Adi Dewanto  
Handaru Jati  
Ratna Wardani

Tujuan kegiatan PPM ini adalah: (1) meningkatkan pengetahuan guru tentang pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*, (2) meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sendiri (baik animasi maupun simulasi) secara sederhana dengan *Microsoft PowerPoint* untuk proses belajar mengajar. Kegiatan pelatihan ini diperuntukkan bagi guru-guru SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta. Selanjutnya dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat sendiri media pembelajaran yang dibutuhkannya. Pelatihan program PPM ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan latihan mandiri melalui studi kasus.

Kegiatan pelatihan ini telah terselenggara pada tanggal 6 dan 7 April 2013 bertempat di Ruang RF8, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dimulai dari pukul 08.00 s.d. 16.00 WIB selama dua hari berturut.

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan *Microsoft PowerPoint* bagi guru SMK ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana. Para guru SMK telah berhasil dilatih untuk: (1) proses desain suatu animasi dan simulasi, (2) mengenal berbagai macam cara untuk membuat suatu animasi dan simulasi, dan (3) membuat suatu animasi dan simulasi secara sederhana.

Kata kunci : Animasi, Simulasi, *Microsoft PowerPoint*, Media Pembelajaran

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. ANALISIS SITUASI**

*Microsoft PowerPoint* adalah suatu perangkat lunak yang digunakan untuk presentasi. Dalam proses belajar mengajar di kelas pada saat ini, *Microsoft PowerPoint* bukanlah suatu hal yang baru lagi. Akan tetapi penggunaan *Microsoft PowerPoint* selama ini dirasa masih belum maksimal penggunaannya karena hanya untuk menampilkan serangkaian kata atau kalimat saja, padahal untuk memperjelas suatu materi alangkah baiknya jika suatu proses belajar mengajar menggunakan suatu media pembelajaran yang bersifat interaktif berupa animasi ataupun simulasi.

Yang dilakukan oleh guru selama ini adalah menjalankan suatu file animasi maupun simulasi, dimana file tersebut dikembangkan dengan *Flash*, melalui link yang dibuat di *slide Microsoft PowerPoint*. File animasi dan simulasi tersebut biasanya diperoleh guru secara gratis di internet karena sebagian guru belum mempunyai kompetensi untuk mengembangkan sendiri animasi dan simulasi dengan menggunakan *Flash*. Hal ini tentu saja kurang efektif karena seringkali animasi maupun simulasi yang diperolehnya tersebut kurang sesuai dengan yang diinginkannya. Jika meminta bantuan programmer yang ahli di bidang multimedia untuk membuat suatu animasi atau simulasi tentu saja membutuhkan dana yang tidak sedikit.

*Microsoft PowerPoint* mempunyai cukup fasilitas untuk membuat suatu animasi dan simulasi yang tentu saja jika tidak bisa dibandingkan dengan *Flash* yang mempunyai fasilitas yang jauh lebih lengkap. Akan tetapi fasilitas-fasilitas yang dimiliki oleh *Microsoft PowerPoint* tersebut cukup untuk membuat suatu animasi dan simulasi yang sederhana dan cukup memadai. Fasilitas-fasilitas tersebut tentunya sudah banyak dikenal oleh pengguna *Microsoft PowerPoint*, akan tetapi masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Dengan pengetahuan mengenai fasilitas-fasilitas di *Microsoft PowerPoint* yang sudah dimiliki oleh para guru ini, maka dengan mengenalkan berbagai macam trik maka diharapkan mereka akan mampu

dengan mudah membuat suatu animasi maupun simulasi sederhana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dikelasnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka melalui program Pengabdian Pada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta serta untuk meningkatkan pencitraan Fakultas Teknik sebagai institusi yang benar-benar memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya serta pembinaan SMK, kami mengusulkan untuk melaksanakan pengabdian dengan judul **“Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft PowerPoint bagi Guru SMK”**.

## **B. TINJAUAN PUSTAKA**

### 1. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh sumber informasi untuk menyalurkan informasi yang dimilikinya kepada penerima informasi. Proses belajar mengajar juga merupakan suatu kegiatan untuk menyalurkan informasi. Pada proses penyaluran informasi ini terjadi suatu komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Dengan demikian proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam proses tersebut disebut dengan media pembelajaran.

Setiap orang sepanjang hidupnya, baik disadari ataupun tidak, selalu melakukan proses belajar. Hal ini terjadi karena setiap waktu seseorang selalu berinteraksi dengan orang lain dan dengan lingkungannya. Oleh karena itu proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Ciri seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku yang kemungkinan disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan ataupun sikapnya, dimana semuanya itu dipengaruhi oleh lingkungan disekitarnya seperti guru, siswa, materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video, atau audio dan yang sejenisnya), serta berbagai sumber belajar dan fasilitasnya (*proyektor over head*, perekaman pita audio dan video, radio,

televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar dan lain-lain). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran demi tercapainya tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

## 2. Interaktif

Interaktif bukanlah medium, interaktif adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktif memungkinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktif dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*.

Interaktif dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

## 3. *Microsoft Visual Basic for Application*

*Microsoft Visual Basic for Applications* (VBA) adalah sebuah turunan bahasa pemrograman *Visual Basic* yang dikembangkan oleh *Microsoft* dan dirilis pada tahun 1993. VBA ini terintegrasi langsung di lingkungan pemrograman (*Visual Basic Editor*) dengan bahasa pemrograman (*Visual Basic*) sehingga memudahkan *user* untuk mendesain dan membangun program *Visual Basic* dalam aplikasi utama di lingkungan *Microsoft Office*, seperti *PowerPoint*, *Excel*, *Word*, dan lain-lain yang ditujukan untuk keperluan-keperluan tertentu.

Kegunaan VBA adalah mengotomatisasi pekerjaan. Pekerjaan yang dimaksud adalah pekerjaan yang dilakukan secara berulang-ulang dan pekerjaan yang kompleks. VBA berbeda dengan *Microsoft Visual Basic*, *Microsoft Visual Basic* memberi banyak pemrograman dan fungsi tingkat lanjut hingga *Microsoft Visual Basic* dapat dihasilkan program yang lebih kompleks untuk sistem operasi *Microsoft Windows* maupun *Office*. Sedangkan VBA hanya dapat dibangun pada aplikasi utama *Microsoft*



*Office* untuk mengendalikan fungsi aplikasi tersebut dalam melakukan serangkaian objek terprogram.

### **C. IDENTIFIKASI DAN PERUMUSAN MASALAH**

1. Guru belum mampu mengembangkan sendiri media pembelajaran (baik animasi maupun simulasi) yang dibutuhkannya dengan menggunakan *Flash*.
2. Guru belum memanfaatkan sepenuhnya kemampuan yang dimiliki oleh *Microsoft PowerPoint*.

### **D. TUJUAN KEGIATAN**

1. Meningkatkan pengetahuan guru tentang pemanfaatan *Microsoft PowerPoint*.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sendiri (baik animasi maupun simulasi) secara sederhana dengan *Microsoft PowerPoint* untuk proses belajar mengajar.

### **E. MANFAAT KEGIATAN**

1. Meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan *Microsoft PowerPoint*.
2. Meningkatkan kreatifitas guru untuk mengembangkan sendiri media pembelajaran yang dibutuhkannya berupa animasi maupun simulasi.

## **BAB II METODE KEGIATAN**

### **A. KHALAYAK SASARAN**

Guru-guru SMK yang berada di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan khalayak sasaran yang menjadi fokus pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Khalayak sasaran strategisnya adalah para guru yang sudah mengenal dan mempunyai pengetahuan dasar penggunaan *Microsoft PowerPoint*.

### **B. METODE KEGIATAN**

Agar pelatihan ini dapat menghasilkan sebagaimana yang diharapkan, maka pelatihan ini dilaksanakan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Materi pelatihan berupa ceramah dan diskusi.
2. Menyediakan makalah untuk setiap materi pelatihan berupa *Hand Out*.
3. Melakukan bimbingan praktek.
4. Setiap peserta diwajibkan untuk membuat sendiri media pembelajaran sesuai dengan materi pelajarannya.

### **C. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PPM**

1. Pada akhir pelatihan guru diwajibkan untuk membuat *Storyboard* dan *Flowchart* untuk media pembelajaran yang akan dibuatnya.
2. Setelah pelatihan guru diberi tugas untuk membuat media pembelajaran baik berupa animasi maupun simulasi sesuai dengan mata pelajarannya dalam jangka waktu dua minggu.
3. Tim melaksanakan bimbingan, tutorial, dan koreksi terhadap hasil perancangan yang dibuat oleh guru.
4. Program dinyatakan berhasil jika 70% dari peserta pelatihan dapat membuat media pembelajaran berupa animasi ataupun simulasi.

## **D. FAKTOR PENDUKUNG DAN FAKTOR PENGHAMBAT**

### **1. Faktor Pendukung**

Potensi yang dimiliki tim pelaksana dan Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika Program Studi Pendidikan Teknik Informatika FT UNY untuk mendukung program pelatihan ini adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki Laboratorium berkapasitas berjumlah 20 buah komputer Notebook.
- b. Komputer telah terhubung dengan jaringan LAN
- c. Tim pelaksana telah menyusun modul pelatihan e-learning
- d. Memiliki peralatan LCD proyektor yang akan sangat menunjang pengajaran dan pelatihan.

### **2. Faktor Penghambat**

Selain faktor pendukung di atas terdapat faktor penghambat yang perlu untuk diperhatikan supaya kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan lancar, antara lain :

- a. Waktu pelaksanaan kegiatan merupakan hari-hari aktif, sehingga perlu mencermati waktu pelaksanaan supaya tidak mengganggu PBM di sekolah.
- b. Waktu yang kurang, karena dalam pembuatan animasi maupun simulasi untuk kebutuhan pembuatan media pembelajaran memerlukan kesabaran dan ketelitian serta trik-trik yang cukup menyita waktu. Oleh karena itu dalam pelatihan ini lebih ditekankan pada membuka wawasan guru dalam implementasi suatu animasi maupun simulasi sehingga mereka mengenal berbagai macam trik dan kemudian dapat mengembangkannya sendiri.

### **BAB III**

#### **PELAKSANAAN KEGIATAN PPM**

##### **A. Hasil Kegiatan PPM**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan Microsoft PowerPoint bagi guru SMK ini telah terselenggara pada tanggal 6 dan 7 April 2013 bertempat di Ruang RF8, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Sasaran kegiatan ini yaitu guru-guru SMK se-Daerah Istimewa Yogyakarta. Kegiatan ini diikuti oleh 19 orang (data sebagaimana terlampir).

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah (1) meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan *Microsoft PowerPoint*, (2) meningkatkan kreatifitas guru untuk mengembangkan sendiri media pembelajaran yang dibutuhkannya berupa animasi maupun simulasi.

Adapun materi yang disampaikan dalam pelatihan ini adalah (1) proses desain suatu animasi dan simulasi, (2) mengenal berbagai macam cara untuk membuat suatu animasi dan simulasi, dan (3) membuat suatu animasi dan simulasi secara sederhana.

##### **B. Pembahasan Hasil Pelaksanaan Kegiatan PPM**

Pelaksanaan kegiatan PPM ini telah dilaksanakan dengan baik dan cukup mendapat respon baik dari masyarakat. Terbukti adanya keinginan dari para peserta yang meminta untuk diadakan pelatihan yang serupa.

## **BAB IV PENUTUP**

### **A. KESIMPULAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint bagi guru SMK ini telah dilaksanakan sesuai dengan rencana. Para guru SMK telah berhasil dilatih untuk (1) dapat memanfaatkan fasilitas animasi yang ada dalam *Microsoft PowerPoint* secara maksimal sehingga mereka dapat membuat suatu animasi dan simulasi yang sederhana untuk kebutuhannya sendiri dan (2) berkeaktifitas dalam mengembangkan sendiri media pembelajaran yang dibutuhkannya.

### **B. SARAN**

Karena kurangnya waktu yang tersedia, maka tidak mungkin semua materi dapat terserap secara keseluruhan. Saran demi perbaikan selanjutnya adalah perlu dilanjutkan kegiatan PPM pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint pada materi lanjutan yang lebih kompleks dimana materinya lebih difokuskan pada penyelesaian suatu studi kasus yang berasal dari para peserta pelatihan sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mansfield, Richard, 2008, "*Mastering VBA for Microsoft Office 2007*", Wiley Publishing, Inc, Indianapolis, Indiana
- Marcovitz, David M., 2004, "*Powerful PowerPoint for Educators: Using Visual Basic for Applications to Make PowerPoint Interactive*", Libraries Unlimited, London
- Smith, Virginia, 2009, "*How to Create a Macro in PowerPoint*"

LAMPIRAN  
FOTO KEGIATAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DENGAN MICROSOFT POWERPOINT



Gambar 1. Peserta Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Microsoft PowerPoint



Gambar 2. Materi Teori Proses Desain oleh Handaru Jati, Ph.D

LAMPIRAN  
FOTO KEGIATAN PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
DENGAN MICROSOFT POWERPOINT



Gambar 3. Materi Praktikum Pembuatan Animasi dan Simulasi oleh Adi Dewanto, M.Kom



Gambar 4. Materi Praktikum Pembuatan Animasi dan Simulasi oleh Adi Dewanto, M.Kom



# Desain Visual Pada Presentasi

## Outline

- Presentasi
- Peran Warna
- Elemen Visual dan Verbal
- Tips
  - Pola Desain Pesan
  - Pengaturan Tampilan dan Daya Tarik
  - Elemen untuk Menambah Daya Tarik
  - Langkah Sederhana

## Presentasi

- Presentasi multimedia **tidak sekedar** menampilkan "teks di layar" atau memindahkan teks dari buku ke layar.
- Presentasi multimedia juga **bukan** menunjukkan kemampuan teknis menggunakan Power Point, tetapi lebih dari itu yaitu menekankan pada aspek desain visual (Kops, 2000).

## Peran Warna

- meningkatkan kesediaan untuk membaca sampai 80%
- Meningkatkan motivasi dan partisipasi sampai 80%
- mempertinggi dan memperbaiki ingatan sampai 75%

## Elemen Visual dan Verbal

- Pilih elemen visual yang tepat
- Pilih jenis dan ukuran huruf yang tepat
  - **Presentasi: Keluarga Sans Serif** (*arial, arial black, futura, tahoma, dll*)
  - **Cetak: Keluarga Serif** (*times new roman, courier*).
  - Hindari:
    - Penggunaan huruf kapital
    - Minimalkan *lettering style*
- Pilih Warna huruf dan latar belakang yang tepat
- Jumlah kata (maks. 45 kata) dan penomoran (Menggunakan Bullet)

## Penggunaan Warna

Background		Foreground Images and Text	Highlights
white		dark blue	red, orange
light gray		blue, green, black	red
blue		light yellow, white	yellow, red
light blue		dark blue, dark green	red-orange
light yellow		violet, brown	red

## HINDARI!!!

- Using a font colour that does not contrast with the background colour is hard to read
- Using colour for decoration is distracting and annoying.
- Using a different colour for each point is unnecessary
  - Using a different colour for secondary points is also unnecessary
- Trying to be creative can also be bad

## Background – HINDARI!!!

- Avoid backgrounds that are distracting or difficult to read from
- Always be consistent with the background that you use



## Pola Desain Pesan

### Pesan tunggal per halaman (*unity*)

Dua Konsep	Satu Konsep	
Slide 1	Slide 1	Slide 2
<p><b>GENERAL RULES:</b></p> <p>No Smoking, drinking, eating or shouting in the classroom. Use worksheet book, check your spelling and make sure homework is turned in on time</p>	<p>Page 1.</p> <p><b>CLASSROOM RULES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•No Smoking</li> <li>•No Drinking</li> <li>•No Eating</li> <li>•No Shouting</li> </ul>	<p>Page 2.</p> <p><b>HOMEWORK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•No late homework</li> <li>•Use worksheet book</li> <li>•Check spelling</li> </ul>

## Pola Desain Pesan (lanjutan)

- Kesederhanaan
  - Diwujudkan dengan pengaturan teks dan gambar yang tidak rumit serta tetap menjaga ruang kosong
- Pengaturan tata letak
  - mengacu pada bentuk geometris yang sederhana (lingkaran, segi empat, dan segitiga)
  - memperhatikan kaidah *rule of third*

## Pola Desain Pesan (lanjutan)

- Keseimbangan
  - distribusi elemen visual (teks dan gambar) dalam satu halaman.
  - Akan dapat dicapai ketika "bobot" elemen-elemen dalam tampilan terdistribusi secara seimbang pada masing-masing sisi poros horisontal dan vertikal.

## Pola Desain Pesan (lanjutan)

- Hindari animasi dan suara yang berlebihan
  - Animasi digunakan untuk menjelaskan konsep yang susah dijelaskan dengan kata-kata.
  - Animasi teks tidak akan memberi manfaat, apabila berlebihan justru akan mengganggu penyampaian pesan.
- Hindari penggunaan gambar yang tidak relevan
  - dapat mengacaukan pesan yang sebenarnya

## Pengaturan Tampilan dan Daya Tarik

- Tidak melihat setiap halaman, tetapi melihat organisasi rangkaian slide dalam suatu presentasi
- Rangkaian tampilan dari satu tampilan ke tampilan berikutnya (konsistensi)
  - Konsistensi rangkaian halaman diwujudkan dengan menggunakan *template* yang sama untuk seluruh halaman
  - penggunaan warna latar belakang, letak judul dan warna, tata letak naskah dan gambar

## Elemen untuk Menambah Daya Tarik

- Terdiri dari tiga komponen yaitu:
  - Kejutan
  - Tekstur
  - Interaksi

## Langkah Sederhana

1. Tentukan Sebuah Tema atau Topik.
2. Buatlah Materi Subjek.
3. Lakukan Analisis Materi Subjek.
4. Masuk ke Pengembangan MMI.



# Pengembangan Media Pembelajaran

## Outline

- Latar Belakang
- ICT Dalam Pendidikan
- Multimedia
- Kesalahan Konsep
- Prinsip Pembelajaran Berbasis Multimedia
- Fungsi Multimedia
- Faktor Penting
- Strategi Pengembangan

## Latar Belakang

- Lembaga pendidikan harus senantiasa bertanggungjawab dalam mengadaptasi berbagai perkembangan.
- Perkembangan ICT sangat cepat.

## ICT Dalam Pendidikan

- Produktivitas
  - Pengolah : kata, angka, gambar, video, suara, data statistik.
  - Perancangan, komputasi, pemrograman.
- Alat bantu pembelajaran
  - CAI, CBL, CBT, CD pembelajaran
  - WBI, WBL, WBT
  - Distance learning
  - E-learning
  - Adaptive e-learning

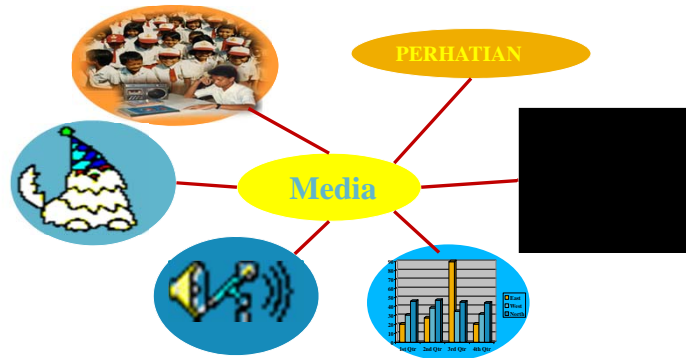
## Multimedia

- **Multi [latin nouns]** : banyak; bermacam-macam.
- **Mediaum [latin]** : sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu.
- **Medium** : alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. [American Heritage Electronic Dictionary, 1991]
- **Media** yang berarti sarana komunikasi.

## Multimedia?

- Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban, dkk, 2002).
- Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robindan Linda, 2001)
- Multimedia dalam konteks komputer adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001)
- Kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996)

## Multimedia adalah...



“Perpaduan harmonis antara berbagai media (teks, gambar, grafik/diagram, audio, video, animasi) secara sinergis untuk mencapai tujuan (pembelajaran)”

## Kesalahan Konsep

- Menganggap multimedia hanya sebagai alat penampil suatu materi yang akan disampaikan.
- Multimedia dipandang sebagai wahana yang **selalu** memberikan dampak positif pada pembelajaran.

## Media Pembelajaran

Manusia belajar dari :

- 10 % Membaca Teks
- 20 % Mendengar Audio
- 30 % Melihat Grafis/foto
- 50 % Melihat & Video/Animasi mendengar
- 80 % Berbicara
- 80 % Berbicara dan melakukan Simulasi

MM

MMI

## Konsep

- Komunikasi elektronik yang dikombinasikan dengan proses pengembangan dengan menempatkan suatu pembelajaran dalam fasilitas suatu format yang pengintegrasinya ke dalam penstrukturan konten.

*Pedagogi dan konten*

- Bahan pengajaran dan pembelajaran disampaikan dalam bentuk teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video.

*interaktifitas*

## Prinsip Pembelajaran Berbasis Multimedia

- Perkuat respon siswa secepatnya dan sesering mungkin – *immediate feedback*
- Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri – *learner control (branching)*
- Perhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan – *logic-systematic*
- Diperlukan adanya partisipasi aktif oleh siswa - *simulatif/interactive*

## Fungsi Multimedia

- Suplemen (Tambahan)
  - peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak
- Komplemen (Pelengkap)
  - materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas
- Substitusi (Pengganti)
  - alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan

## Faktor Penting

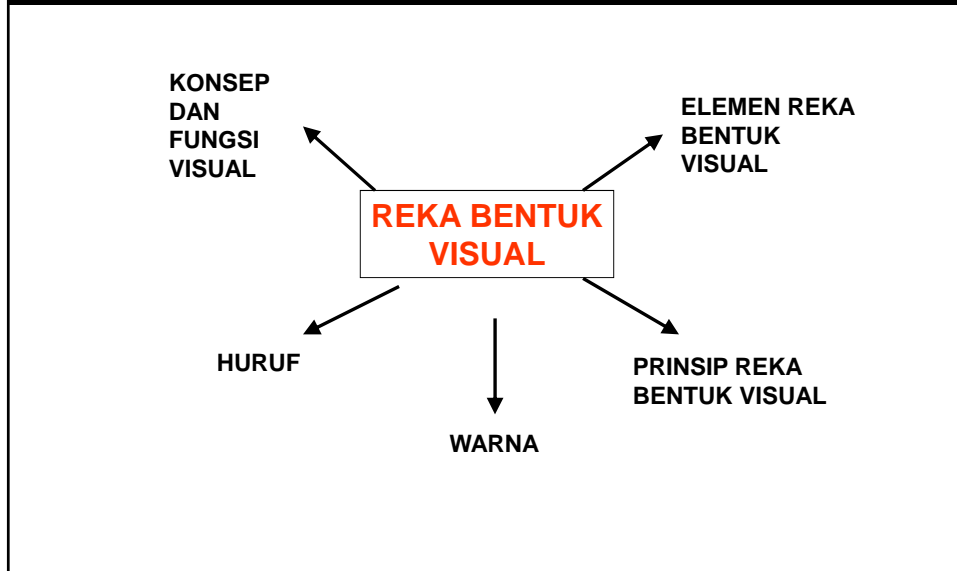
- Siswa (Pembelajar) subjek dalam keseluruhan proses
- Materi (Bahan belajar) restrukturisasi materi
- Lembaga kebijakan dan komitmen
- Proses Sistem pelaksanaan e-learning
- Teknologi perangkat pendukung

## Strategi Pengembangan

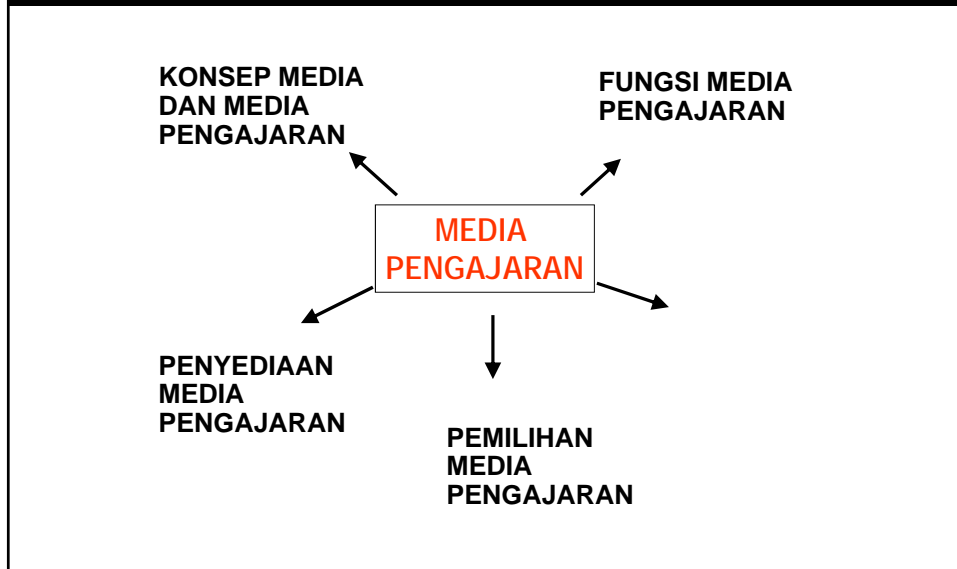
### Interaktifitas

- Informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar
- Kemudahan akses ke sumber referensi
- Komunikasi dalam kelas
- Sarana untuk melakukan kerja kelompok
- Sistem ujian dan pengumpulan feedback

## Strategi Pengembangan (lanjutan)



## Strategi Pengembangan (lanjutan)





Adi Dewanto, M.Kom

# Animasi PowerPoint

## Hitungan Mundur



5

## Hitungan Mundur

4

## Hitungan Mundur

3

## Hitungan Mundur

**2**

## Hitungan Mundur

**1**





## Efek Spiral 1

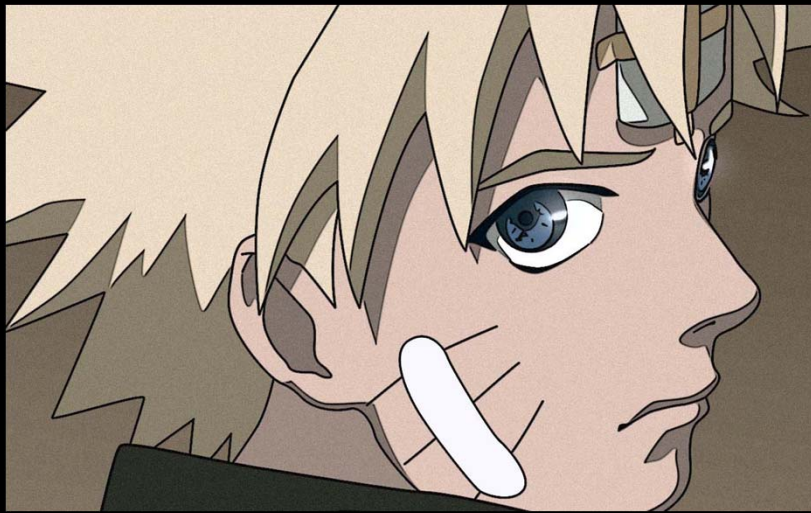
A d i D e w a n t o

## Efek Spiral 2

A d i D e w a n t o



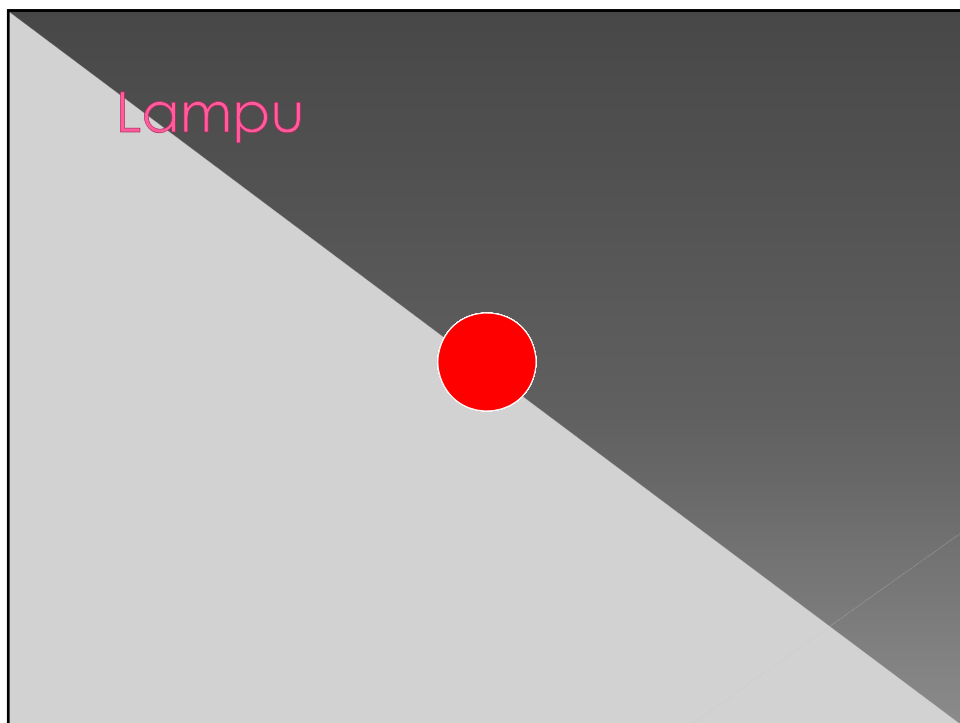
Trigger 2



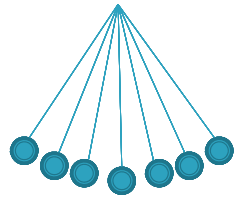
Kembali

ANIMANIA





## Pendulum 1



## Pendulum 2

