



PKM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI (POWER POINT) PADA SMKN 1 JENEPONTO

Cucut Susanto¹, Asrul Syam², Sunardi³, Marsa⁴

^{1,2,3,4}Universitas Dipa Makassar

Email : cucut@undipa.ac.id¹, Asrulsyam@undipa.ac.id², sunardi@undipa.ac.id³, Marsa@undipa.ac.id⁴

Abstract

This Community Service Research, which was funded by the Makassar Dipa University Foundation, is intended as a form of approach offered to overcome the problems that exist in the UMKM assisted group of Vena Energi. The problem that is often faced by MSMEs is in the process of introducing and marketing their products. MSME actors have taken several ways to introduce their products to the public, namely by posting their products to social media such as Facebook, Instagram or via WhatsApp status. However, this did not have an impact on increasing sales of their MSME products, this was because the posts of MSME actors on social media had not yet targeted social media user criteria such as age criteria, location, hobbies, and many other criteria. This can only be done when MSME actors post it in the form of advertisements known as Facebook ads and Instagram ads. For this reason, we, from the team implementing the community service program activities at Dipa Makassar University, have held community service in the form of training for MSME actors in the Vena Energi Jeneponto fostered group, so that they have the skills and ability to advertise and target potential buyers based on criteria that match their MSME products in facebook ads and also Instagram Ads. The result is the creation of MSME actors who are able to utilize AdSense social media to optimize MSME product advertisements so that they are more targeted and able to increase the number of MSME product sales for the Vena Energi Jeneponto fostered group.

Keywords: *UMKM, social media, Facebook Ads, Instagram Ads, Vena Energi Jeneponto*

Abstrak

Penelitian Pengabdian Masyarakat ini yang didanai oleh Yayasan Universitas Dipa Makassar, dimaksudkan sebagai bentuk pendekatan yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada UMKM kelompok binaan Vena Energi. Adapun masalah yang sering dihadapi oleh UMKM yaitu dalam proses memperkenalkan dan memasarkan produknya. Para pelaku UMKM telah melakukan beberapa cara untuk memperkenalkan produknya kemasyarakat yaitu dengan memposting produk mereka ke media sosial seperti facebook, Instagram ataupun melalui status whatsapp. Tetapi hal tersebut tidak berdampak pada peningkatan penjualan produk UMKM mereka, hal ini disebabkan karena postingan pelaku UMKM di media sosial belum menargetkan ke kriteria pengguna media sosial seperti kriteria usia, lokasi, hobby, dan masih banyak kriteria lainnya. Hal tersebut hanya dapat dilakukan ketika pelaku UMKM mempostingnya dalam bentuk iklan yang dikenal sebagai facebook ads dan Instagram ads. Untuk itu kami dari tim pelaksana kegiatan program pengabdian masyarakat Universitas Dipa Makassar, telah mengadakan pengabdian masyarakat berupa Pelatihan untuk para pelaku UMKM kelompok binaan Vena Energi Jeneponto, agar memiliki keterampilan dan kemampuan untuk mengiklankan serta menargetkan calon pembeli berdasarkan kriteria yang sesuai dengan produk UMKM mereka pada facebook ads dan juga Instagram Ads. Hasilnya adalah terciptanya pelaku UMKM yang mampu memanfaatkan media sosial AdSense untuk mengoptimalkan iklan produk UMKM agar lebih tepat sasaran serta mampu meningkatkan jumlah penjualan produk UMKM kelompok binaan Vena Energi Jeneponto.

Kata Kunci: *UMKM, Media Sosial, Facebook Ads, Instagram Ads, Vena Energi Jeneponto*

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Kabupaten Jeneponto adalah salah satu [Kabupaten](#) di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Ibu Kota Kabupaten Jeneponto adalah Bontosunggu. Kabupaten ini memiliki luas wilayah 749,79 km² dengan jumlah penduduk sebanyak 401.610 jiwa, terdiri atas 198.526 jiwa penduduk laki-laki dan 203.084 jiwa penduduk perempuan (Kabupaten Jeneponto, 2020). Secara geografis, Kabupaten Jeneponto terletak di 5°23' - 5°42' Lintang Selatan dan 119°29' - 119°56' Bujur Timur. Kabupaten ini berjarak sekitar 91 Km dari [Makassar](#). Luas wilayahnya 749,79 km² dengan kecamatan [Bangkala Barat](#) sebagai kecamatan paling luas yaitu 152,96 km² atau setara 20,4 persen

luas wilayah Kabupaten Jeneponto. Sedangkan kecamatan terkecil adalah [Arungkeke](#) yakni seluas 29,91 km².

Sekolah adalah suatu lembaga di bawah tanggung jawab pemerintah daerah Kabupaten/Kota yang dirancang khusus untuk pengajaran para murid (siswa) di bawah pengawasan para guru dan Kementerian Pendidikan Nasional sebagai regulator dalam bidang standar nasional pendidikan. Kebanyakan dalam sebuah negara mempunyai model sistem pendidikan formal yang mana hal ini sifatnya wajib. Selain itu sistem ini jugalah yang membuat para siswa bisa mengalami kemajuan dengan melalui serangkaian tingkatan sekolah mulai dari tingkatan dasar, sampai pada tingkatan sekolah menengah atas.

SMK Negeri 1 Jeneponto yang beralamat di Jl Stadion No.1 Belokallong Kel. Balang Toa, Kec. Binamu, Kab. Jeneponto, yang terletak diatas luas tanah 8.000m² merupakan salah satu SMKN di bawah wilayah kerja Diknas Makassar. Saat ini SMK Negeri 1 Jeneponto dipimpin oleh Ibu Salma, S. Pd., M. Pd. selaku kepala sekolah dengan jumlah guru 57 orang dan jumlah siswa-siswinya sebanyak 798 orang, 7 Jurusan, 30 Kelas, dan 365 Jumlah mata pelajaran, dengan mengikuti kurikulum 2013 dipadukan dengan ekstrakurikuler dan muatan lokal dengan system penyelenggaraan Double Shift/ 6 hari kerja yang berdasarkan Manajemen berbasis sekolah.

Proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Jeneponto ini terdiri dari rasio siswa rombel sebesar 30,78, rasio siswa ruang kelas 41,65, rasio siswa guru 22,13, persentase guru kualifikasi 96,88, persentase guru sertifikasi 43,75, persentase guru PNS 50 serta persentase ruang kelas layak 100. Ruang kelas berjumlah 30, perpustakaan 1 dan sanitasi ada 3 Fasilitas yang disediakan UPT SPF SMK Negeri 1 Jeneponto menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar, berasal dari PLN UPT SPF SMK Negeri 1 Jeneponto , untuk akses internet yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih handal, provider yang digunakan untk sambungan internetnya adalah Telkom Speedy. Akreditasi UPT SPF SMK Negeri 1 Jeneponto memiliki akreditasi B berdasarakan Sertifikat 032/Sk/BAN-SM/SK/2019.

Sumber daya yang dimiliki dengan jumlah tenaga guru sebanyak 57 orang, 365 pelajaran, terbagi dalam 7 Jurusan, dan 30 kelas dengan tambahan ekstrakurikuler.

METODE PELAKSANAAN

Kemampuan untuk mengajar dengan memakai aplikasi power point khususnya tentang Animasi saat ini masih sangat kurang khususnya guru-guru yang ada di SMKN 1 Jeneponto, dikarenakan terbatasnya pengetahuan dalam mengelola animasi untuk mengajar ke anak didik. Pelatihan media pembelajaran berbasis Animasi sebagai sarana untuk mentransfer mata pelajaran dengan memanfaatkan aplikasi power point. Media pembelajaran animasi merupakan suatu kegiatan untuk mengoptimalkan belajr mengajar anak didik siswa SMKN 1 Jeneponto. Dengan percepatan perkembangan teknologi saat ini maka jika masih melakukan teknik mengajar secara manual seorang

guru akan ketinggalan dan membosankan bagi seorang siswa. Tanpa adanya suatu kegiatan pelatihan yang sifatnya membangun baik untuk kepentingan pribadi dan juga kelompok maka akan mengakibatkan ketertinggalan dalam memanfaatkan media animasi sebagai sarana untuk mengajar.

Kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan empat tahapan, yakni:

Tahapan Pra kegiatan

Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan mitra kegiatan dan juga menyampaikan usulan, ide, dan juga solusi untuk penyelesaian masalahnya. Koordinasi dilakukan di tempat lokasi mitra yang juga dihadiri oleh pejabat-pejabat berkepentingan dari mitra, seperti Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kesiswaan, dan juga guru pendamping yang bersangkutan. Koordinasi yang dilakukan juga mencakup hal jumlah peserta, *tool* dan spesifikasi peralatan yang digunakan, waktu dan tanggal kegiatan, konsep dan metode pelaksanaan.

Tahapan Persiapan Kegiatan

Pada tahapan ini dibuatlah materi atau bahan ajar yang digunakan untuk pelatihan, pengumpulan referensi animasi media pembelajaran power point.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan ini merupakan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang ditandai dengan pemberian penjelasan dasar mengenai konsep dan teori pembelajaran animasi. Selanjutnya adalah praktik langsung pembuatan media pembelajaran. *Tools* yang digunakan adalah aplikasi dari Microsoft power point dengan kombinasi animasi dan efek background. Selama praktik, peserta diminta untuk mendesain sendiri media pembelajaran sesuai mata pelajaran dari guru, foto dan tampilan animasi sesuai yang diajarkan. Setelah selesai, barulah peserta diminta untuk membuat sendiri animasi media pembelajaran, template, sesuai dengan keinginan dan kreativitas mereka masing-masing.

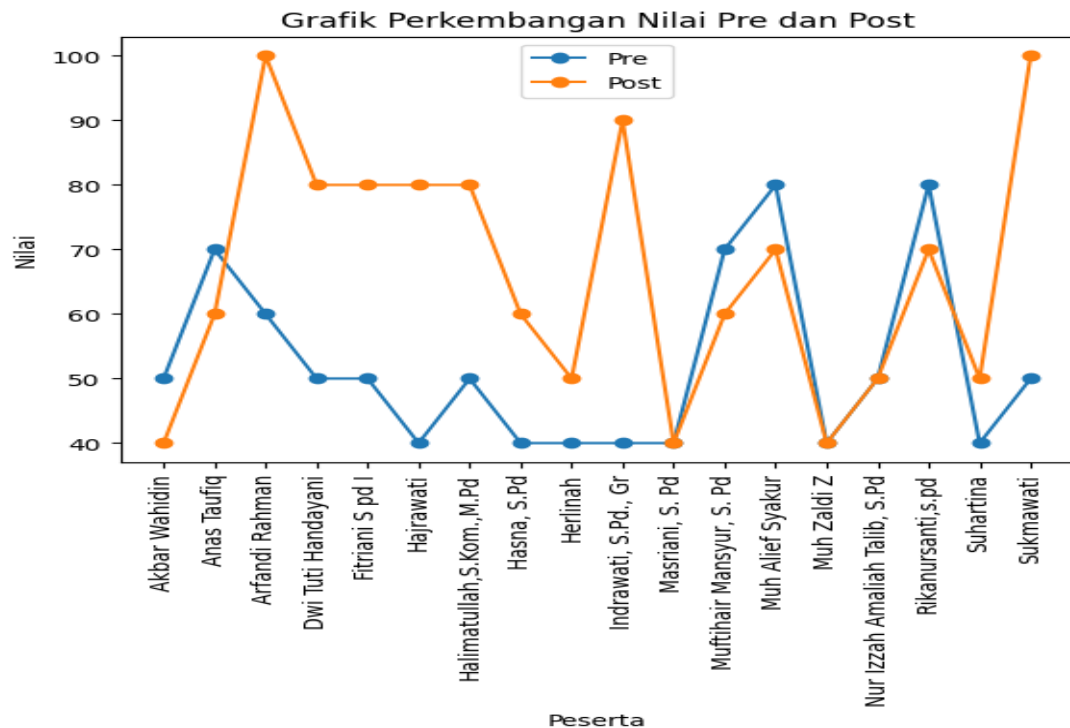
Tahapan Evaluasi

Evaluasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana manfaat dan dampak yang dirasakan peserta atas terselenggaranya kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode survey. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada peserta, maka dihitung tingkat kepuasan mereka. Tabel 1 merupakan kuesioner berisi pernyataan kepada peserta yang dibagikan. Hasil dari kuesioner dapat dilihat di Gambar 1.

Tabel 1. Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1	Format file dokumen Microsoft Power point pada umumnya ber -extension

No.	Pernyataan
2	Tool untuk menangani file, menyisipkan object baik gambar atau grafik
3	Program yang biasa digunakan untuk pembuatan slide untuk presentasi agar terlihat lebih mudah disebut?
4	Presentasi Visual menggunakan Media
5	Kegunaan dari format – background adalah
6	Perintah yang digunakan untuk merubah layout pada suatu slide adalah
7	Untuk menambahkan efek animasi pada Power Point maka pilih
8	Cara menghapus slide yaitu pilih slide yang akan dihapus kemudian pilih menu.
9	Yang tidak termasuk dalam menu insert adalah
10	Yang digunakan untuk menghubungkan antara slide satu dengan slide yang lain atau dengan file presentasi yang lain disebut.



Gambar 1 Hasil Kuesioner

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan pada tahapan pra kegiatan, yakni konsep pelatihan, materi pelatihan, dan durasi pelatihan. Pelatihan menggunakan *tool* Microsoft Power Point untuk pembuatan animasi media pembelajaran. Pada prosesnya, tim pengabdian membuat sebuah prototype desain animasi pembelajaran yang akan diajarkan kepada peserta seperti ditunjukkan pada Gambar 1. Hal ini dilakukan agar peserta lebih memahami bentuk dan formasi dari animasi desain media pembelajaran yang mereka buat. Untuk mencapai tujuan dan target keluaran program ini, sebagaimana yang diuraikan diatas, maka lingkup kegiatan program yang akan dilaksanakan meliputi sebagai berikut: Seluruh rangkaian kegiatan dalam program ini dilaksanakan dengan mengikuti prosedur dan tahapan-tahapan yang diperlihatkan pada skema berikut:

1. Pemilihan Peserta

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memilih peserta Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh 35 peserta dengan 10 peserta pria (29 %) dan 25 peserta wanita (71%). Sebagai peserta dalam program ini harus memenuhi beberapa syarat, antara lain:

- a. Peserta adalah seluruh guru atau pengajar di SMKN 1 Jeneponto
- b. Peserta wajib membawa Laptop
- c. Peserta memiliki minat untuk mengembangkan kegiatan belajar mengajar.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pembekalan

Dalam kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pengetahuan dengan perbandingan persentase 30% teori dan 70 % praktek. Kegiatan teori membahas mengenai:

- a. Pengenalan Media Animasi
- b. Pengenalan Power point beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktiknya:

- a. Membuat materi pembelajaran masing-masing 2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya



Gambar 1. Suasana Pelatihan Animasi kepada Guru-guru SMKN 1 Jeneponto

Gambar 1 menunjukkan suasana pelatihan yang dibawakan oleh para Dosen Undipa (Asrul Syam, S.Si., MSi, Imran Djafar, S.Kom., MT., Dr. Cucut Susanto, S.Kom.MSi., Hasyrif, S.Kom., MT. Marsa, SE., MM., St. Harlina, SE., M.Kom., Sunardi, S.Kom., MT., dan Akbar Bahktiar, SE., MM.)



Gambar 2. Suasana foto bersama Peserta selesai Acara Pelatihan

Gambar 2 menunjukkan dengan antusiasnya peserta foto bersama dengan dosen-2 Undipa Makassar



Gambar 3. Suasana mengisi materi oleh Tim PKM Undipa Makassar

3. Pemantauan Peserta

Kegiatan ini dilaksanakan untuk lebih memahami masalah potensial yang dihadapi oleh para peserta dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang telah diterima setelah mengikuti kegiatan program ini.

4. Monitoring dan Evaluasi Kegiatan

Kegiatan ini merupakan rangkaian dalam mengaplikasikan pengetahuan dan skill yang mereka peroleh setelah mengikuti pembekalan. Sehingga secara langsung dapat diketahui kendala-kendala serta alternatif solusi yang timbul.

5. Pembuatan Laporan Kegiatan Program

Rangkaian terakhir yang dilaksanakan dalam program ini adalah membuat laporan, yaitu laporan tentang pelaksanaan kegiatan ini maupun laporan mengenai hasil dari seluruh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian Masyarakat ini.

Jenis Luaran

Melalui program Pengabdian bagi masyarakat ini, tim pelaksana program akan mendidik sebanyak 35 orang peserta, yang terdiri dari 10 guru Laki-laki dan 25 peserta perempuan. Para Peserta ini diharapkan dapat menjadi tenaga terampil dalam mengajar dengan memanfaatkan power point untuk siswa-siswi SMKN 1 Jeneponto..

KESIMPULAN

Dari pelatihan PKM media pembelajaran berbasis animasi (power point) pada SMKN 1 Jeneponto ini dapat diambil kesimpulan:

- a. Pengenalan Media Animasi
- b. Pengenalan Power point beserta perangkat lainnya

Sedangkan untuk kegiatan praktikumnya:

- a. Membuat materi pembelajaran masing-2 peserta sesuai dengan pelajarannya
- b. Menentukan target siswa/siswi yang diajarkan agar bisa mengerti pelajarannya

Semua kegiatan yang dilatihkan telah berjalan dengan baik dan sangat membantu melakukan belajar dan mengajar guru SMKN 1 Jeneponto.

DAFTAR PUSTAKA

- Animasi dalam Media Pembelajaran, <https://btkp-diy.or.id/artikel/animasi-dalam-media-Pembelajaran> diakses tgl 01 Juni 2023.
- Asyhar R, 2011, Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran, Gaung Persada Press Atmel.Jakarta.
- Cucut Susanto, 2022, Pelatihan Pemanfaatan Media Sosial Adsense Untuk Mengoptimalkan Iklan Produk Tepat Sasaran Pada Umkm Kabupaten Jeneponto, Jurnal **Indonesian Collaboration Journal of Community Services**, Volume 1, No. 1, February 2021, pp. 1-6, <https://doi.org/10.53067/icjcs.v1i1.1>
- <https://www.gramedia.com/literasi/media/> diakses tgl 01 Juni 2023
- Keunggulan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah , diakses tgl 01 Juni 2023.
- Sitti Harlina, 2019, PPM Sekolah Pintar berbasis Teknologi di SD Islam Terpadu Wahdah Islamiyah 01 Makassar. Sindimas STMIK Pontianak.Juli.
- Suherman, 2003, Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer., UPI JICA, Universitas Negeri Semarang
- UU No. 14 Tahun 2005, tentang Undang-Undang Guru dan Dosen., LL. Setneg.36 hlm. 2015
- Zuhdan, 2011, Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sains Terpadu Untuk Meningkatkan Kognitif, Keterampilan Proses, Kreativitas serta Menerapkan Konsep Ilmiah Peserta Didik SMP, Program Paaca Sarjana UNY.