

Pelatihan Pembuatan Animasi Keren Menggunakan Power Point Pada PKBM Bina Insan Mandiri

Cahyani Budihartanti^{1*}, Indah Purnamasari², Ipin Sugiyarto³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri
Jl. Jatiwaringin Raya No. 2, Cipinang Melayu, Makasar, Jakarta Timur 13620

*Korespondensi: cahyani.cbh@nusamandiri.ac.id

ABSTRAK. Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) memiliki peran penting dalam mendukung pendidikan nonformal, khususnya dalam meningkatkan keterampilan dan literasi digital peserta didik. Namun, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran kreatif di lingkungan PKBM masih belum optimal. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan keterampilan siswa serta guru PKBM Bina Insan Mandiri dalam pembuatan animasi pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring (offline) pada Sabtu, 20 September 2025, dengan metode pelatihan berbasis praktik langsung yang meliputi penyampaian materi, praktik pembuatan animasi, serta pendampingan peserta. Peserta kegiatan berjumlah 23 orang yang terdiri dari siswa dan guru PKBM. Evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan kuesioner untuk mengukur persepsi peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, hasil pelatihan, tingkat kepuasan, serta minat untuk mengikuti kegiatan serupa di masa mendatang.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh indikator penilaian memperoleh skor rata-rata pada kategori sangat baik, yang menandakan tingginya tingkat kepuasan dan respon positif peserta. Pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan fitur animasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Dengan demikian, kegiatan ini dinilai efektif, relevan dengan kebutuhan mitra, serta berpotensi untuk dikembangkan dan direplikasi pada lembaga pendidikan nonformal lainnya.

Kata kunci: pengabdian kepada masyarakat, PKBM, animasi PowerPoint, media pembelajaran, literasi digital.

ABSTRACT. Community Learning Centers (Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat / PKBM) play an important role in supporting non-formal education, particularly in improving learners' skills and digital literacy. However, the use of technology as a creative learning medium in PKBM environments is still limited. Therefore, this community service activity aimed to enhance the knowledge and skills of students and teachers at PKBM Bina Insan Mandiri in creating animated learning media using Microsoft PowerPoint.

The activity was conducted offline on Saturday, September 20, 2025, using a practice-based training approach consisting of material delivery, hands-on animation practice, and direct mentoring. A total of 23 participants, including students and teachers, took part in the training. The evaluation was carried out using questionnaires to assess participants' perceptions of the implementation, training outcomes, satisfaction level, and interest in participating in similar activities in the future.

The results showed that all evaluation indicators achieved very good average scores, indicating a high level of satisfaction and positive participant responses. The training successfully improved participants' understanding and skills in utilizing Microsoft PowerPoint animation features to create creative and interactive learning media. These findings indicate that the training was effective and relevant to community needs, and it has strong potential to be further developed and replicated in other non-formal education institutions.

Keywords: *community service, community learning center (PKBM), PowerPoint animation, learning media, digital literacy.*

PENDAHULUAN

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) merupakan satuan pendidikan nonformal yang berperan penting dalam memberikan layanan pendidikan bagi masyarakat yang tidak dapat mengakses pendidikan formal akibat keterbatasan ekonomi, sosial, usia, maupun geografis (Daftar-Sekolah.net, 2025), (Rahman et al., 2024). Melalui pendekatan pembelajaran yang fleksibel dan berbasis kebutuhan masyarakat, PKBM berkontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan pemberdayaan masyarakat (Lukman, 2021).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mendorong lembaga pendidikan nonformal untuk beradaptasi dengan transformasi digital dalam proses pembelajaran. Integrasi teknologi digital terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan partisipasi aktif peserta didik, khususnya pada pendidikan orang dewasa dan pendidikan masyarakat (Widodo, 2023), (Setiawan, 2023). Oleh karena itu, literasi digital menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh pendidik dan peserta didik PKBM agar mampu mengikuti tuntutan pembelajaran abad ke-21 (UNESCO, 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia dan animasi memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman peserta didik. Unsur visual dan animasi mampu membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami (Sorokolit et al., 2024), (Mayer, 2021), serta efektif diterapkan pada pendidikan nonformal yang memiliki karakteristik peserta didik beragam (Alqahtani, 2022).

Microsoft PowerPoint merupakan perangkat lunak presentasi yang mudah diakses dan banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Selain sebagai media presentasi, PowerPoint memiliki fitur animasi dan visual yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran serta video animasi interaktif (Permata et al., 2021), (Salamah et al., 2022), sehingga mampu meningkatkan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual peserta didik (Putri et al., 2022).

Namun demikian, pemanfaatan PowerPoint di lingkungan pendidikan nonformal masih terbatas pada penggunaan dasar. Fitur animasi belum dimanfaatkan secara optimal akibat keterbatasan keterampilan digital, sehingga pembelajaran cenderung kurang interaktif (Saputra et al., 2023), (Purba, 2023). Oleh karena itu, pelatihan pembuatan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint dinilai relevan dan strategis untuk diterapkan di PKBM Bina Insan Mandiri guna meningkatkan kompetensi digital dan kualitas pembelajaran sesuai tuntutan era digital (Angkarini & Tanamal, 2022).

METODE

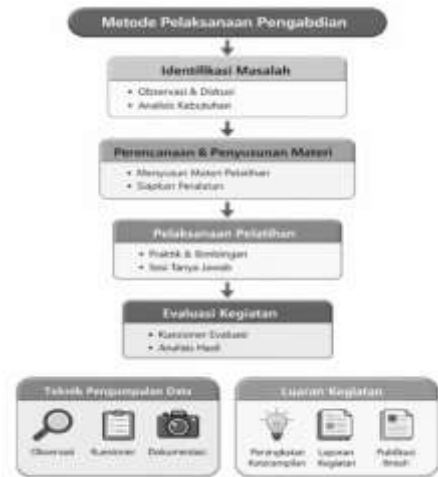
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di PKBM Bina Insan Mandiri, Kota Depok, Jawa Barat, dengan sasaran peserta didik PKBM dan guru. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik langsung (*training and practice-based learning*) yang dilaksanakan secara tatap muka (*offline*).

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan, yaitu identifikasi masalah, perencanaan dan penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi kegiatan. Tahapan ini dirancang untuk memastikan kegiatan pelatihan berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

Tahap identifikasi masalah dilakukan melalui observasi dan diskusi dengan pengelola serta peserta PKBM untuk mengetahui kondisi awal dan kebutuhan pembelajaran. Selanjutnya, tahap perencanaan dan penyusunan materi dilakukan dengan menyiapkan materi pelatihan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint serta menyiapkan peralatan pendukung kegiatan.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui metode praktik langsung dan bimbingan, disertai dengan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. Evaluasi kegiatan dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner dan analisis hasil pelatihan untuk mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta.

Selain itu, teknik pengumpulan data dalam kegiatan ini meliputi observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa peningkatan keterampilan peserta didik, laporan kegiatan pengabdian, serta publikasi ilmiah pada jurnal nasional. Gambar tahapan metode pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat dilihat pada gambar 1.



Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Gambar 1 Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint dilaksanakan secara luring (offline) dengan sasaran siswa dan guru di PKBM Bina Insan Mandiri. Kegiatan ini dilaksanakan pada Sabtu, 20 September 2025, pukul 09.00–12.00 WIB, bertempat di Jl. Margonda Raya No. 58, Depok. Pelaksanaan kegiatan secara tatap muka memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dan tutor, terutama pada sesi praktik pembuatan animasi yang membutuhkan pendampingan intensif. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan suasana penyampaian materi oleh tutor kepada peserta di ruang pelatihan, yang menunjukkan keterlibatan aktif peserta dalam mengikuti kegiatan (lihat Gambar 2).



Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Gambar 2 Penyampaian Materi oleh Tutor

Pada sesi praktik, dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa peserta secara langsung mengoperasikan perangkat komputer dan mengikuti instruksi tutor dalam pembuatan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung diterapkan secara optimal. Hal ini sejalan dengan hasil rekap kuesioner pada aspek hasil kegiatan (F3), khususnya indikator penambahan wawasan dan peningkatan keterampilan, yang memperoleh skor rata-rata tinggi. Aktivitas praktik peserta tersebut ditunjukkan pada Gambar 3



Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Gambar 3 Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Berdasarkan hasil kuesioner, jumlah responden yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 23 peserta, terdiri dari 10 peserta laki-laki (43,5%) dan 13 peserta perempuan (56,5%), dengan seluruh responden berada pada rentang usia di bawah 20 tahun. Karakteristik responden ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tepat sasaran pada peserta didik usia produktif yang membutuhkan penguatan literasi dan keterampilan digital. Dokumentasi kegiatan memperlihatkan antusiasme peserta dalam mengikuti penyampaian materi dan sesi praktik, yang menunjukkan keterlibatan aktif selama kegiatan berlangsung.

Hasil rekap kuesioner pada aspek persepsi terhadap pelayanan panitia (F2) menunjukkan skor rata-rata pada rentang 4,30–4,91 (lihat table 1). Indikator *susunan acara berjalan dengan baik* memperoleh skor tertinggi (4,91), yang menunjukkan bahwa kegiatan tersusun secara sistematis dan terorganisasi. Sementara itu, indikator *tema kegiatan* memperoleh skor relatif lebih rendah (4,30), meskipun masih berada pada kategori sangat baik. Temuan ini menunjukkan bahwa secara umum pelayanan panitia dinilai sangat memuaskan, namun variasi dan pendalaman tema dapat menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan selanjutnya.

Tabel 1 Persepsi mengenai layanan yang diberikan oleh panitia kegiatan.

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F2-1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	4.39
F2-2	Materi/modul pelatihan/kegiatan	4.43
F2-3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	4.39
F2-4	Tema kegiatan ini	4.30
F2-5	Tutor/Narasumber menyampaikan materi	4.52
F2-6	Susunan acara berjalan dengan baik	4.91

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Pada aspek persepsi terhadap hasil kegiatan (F3), seluruh indikator memperoleh skor tinggi pada rentang 4,39–4,70 (lihat tabel 2). Indikator *perhatian terhadap Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3)* memperoleh skor tertinggi (4,70), yang menunjukkan bahwa peserta merasa aman dan nyaman selama mengikuti kegiatan. Selain itu, indikator *penambahan wawasan* (4,61) dan *peningkatan keterampilan* (4,48) menunjukkan bahwa pelatihan berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi digital peserta dalam pembuatan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint. Hal ini diperkuat oleh dokumentasi kegiatan praktik yang memperlihatkan peserta secara aktif mengaplikasikan materi yang diberikan.

Hasil kuesioner juga menunjukkan bahwa indikator *pemberian solusi terhadap permasalahan peserta* serta *pelaksanaan kegiatan sesuai kaidah metode ilmiah* masing-masing memperoleh skor 4,48. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga mampu memberikan solusi praktis dan dilaksanakan secara sistematis. Integrasi antara metode pelatihan berbasis praktik, pendampingan tutor, serta interaksi langsung selama pelaksanaan offline berkontribusi terhadap capaian hasil tersebut.

Tabel 2 Persepsi Mengenai Hasil Kegiatan

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F3-1	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta.	4.39
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4.61
F3-3	Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4.48
F3-4	Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	4.70
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan.	4.43
F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta.	4.48
F3-7	Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).	4.48

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Pada aspek minat dan kepuasan peserta (F4 dan F5), skor *minat mengikuti kembali kegiatan* sebesar 4,39 dan *kepuasan keseluruhan peserta* sebesar 4,48 (lihat tabel 3) menunjukkan bahwa peserta merasa puas dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan serupa di masa mendatang. Keterlibatan guru sebagai

peserta juga menjadi nilai tambah, karena guru berpotensi melanjutkan pemanfaatan media animasi PowerPoint dalam proses pembelajaran di PKBM, sehingga dampak kegiatan dapat berkelanjutan.

Tabel 3 Minat Responden dan Kepuasan

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F4	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat responden untuk berpartisipasi	4.39
F5	Persepsi kepuasan responden terhadap kegiatan ini secara keseluruhan.	4.48

Sumber : Hasil Penelitian (2025)

Secara keseluruhan, hasil kuesioner yang didukung oleh dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint di PKBM Bina Insan Mandiri berjalan dengan sangat baik dan memberikan dampak positif. Pelaksanaan kegiatan secara offline, metode pelatihan berbasis praktik langsung, serta dukungan sarana dan pendampingan tutor menjadi faktor utama keberhasilan kegiatan. Oleh karena itu, model kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dinilai efektif dan layak untuk dikembangkan serta direplikasi pada kegiatan pengabdian selanjutnya dengan tema penguatan keterampilan digital lainnya.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Pembuatan Animasi Keren Menggunakan Microsoft PowerPoint pada PKBM Bina Insan Mandiri telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi peserta, baik siswa maupun guru. Pelaksanaan kegiatan secara luring (offline) dengan metode pelatihan berbasis praktik langsung memungkinkan peserta memahami dan mengaplikasikan materi secara optimal, khususnya dalam pembuatan animasi sederhana sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil rekap kuesioner, kegiatan ini memperoleh respon yang sangat baik dari peserta, yang ditunjukkan oleh skor rata-rata pada seluruh indikator penilaian berada pada kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan wawasan, keterampilan, serta literasi digital peserta dalam memanfaatkan Microsoft PowerPoint sebagai media animasi yang kreatif dan interaktif. Selain itu, tingginya tingkat kepuasan dan minat peserta untuk mengikuti kembali kegiatan serupa menunjukkan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mitra.

Dokumentasi kegiatan dan keterlibatan aktif peserta selama proses pelatihan memperkuat temuan kuantitatif dari kuesioner, bahwa kegiatan pengabdian ini tidak hanya berjalan sesuai perencanaan, tetapi juga memberikan manfaat nyata. Dengan demikian, kegiatan pelatihan pembuatan animasi menggunakan Microsoft PowerPoint dinilai efektif sebagai upaya peningkatan kompetensi digital di lingkungan pendidikan nonformal dan layak untuk dikembangkan serta direplikasi pada PKBM atau lembaga pendidikan sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqahtani, M. (2022). The effectiveness of multimedia learning in adult education. *Education and Information Technologies*, 27(4), 5121–5140.
- Angkarini, T., & Tanamal, N. A. (2022). Pelatihan Animasi Powerpoint Interaktif Untuk Membuat Media Pembelajaran Di LKP BMC Lebak Jaya Pandeglang. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6), 658–671. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i6.14266>
- Daftar-Sekolah.net. (2025). *Profil & Data Sekolah PKBM Bina Insan Mandiri, Kota Depok, Jawa Barat*.
- Lukman, A. I. (2021). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendidikan Nonformal di PKBM Tiara Dezzy Samarinda. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 5(2), 180–190. <https://doi.org/10.21831/diklus.v5i2.43669>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Permata, E., M, Y. R. D., Irwanto, & Fatkhurrohman, M. (2021). Pelatihan Komputer Microsoft Office dan Media Pembelajaran Animasi untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SDIT Al Muhajirin. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 413–420. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i2.5265>
- Purba, O. S. M. (2023). Pelatihan dasar penggunaan Microsoft PowerPoint. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 96–102.
- Putri, R. A., Muliani, A., & Andriani, M. (2022). Animation Making Training using Microsoft Power Point Community Based Participatory Action Research (CBPAR) Method. *J-IbM: Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(3), 131–138.
- Rahman, A., Suhandi, A., Nurlaela, N., Yoseptry, R., Ratnawulan, T., & Premeilani, P. (2024). Peran PKBM dalam Meningkatkan Pendidikan di Daerah Pinggiran Kota (Studi Kasus pada PKBM Hidayah). *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(1), 395–408. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i1.1176>
- Salamah, U., Jumaryadi, Y., & Priambodo, B. (2022). Pelatihan Penggunaan Microsoft Power Point Untuk Membuat Slide Animasi Bagi Para Guru SDN Meruya Utara 05. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 2(2), 120–125. <https://doi.org/10.29407/dedikasi.v2i2.19109>
- Saputra, E. P., Setiawati, E. E., Widiyanto, K., & Wahidin, A. J. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Efek Animasi PowerPoint Sebagai Pengembangan Konten Pembelajaran Interaktif Pada TPQ Nurul Jihad. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 239–246. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.14523>
- Setiawan, H. (2023). Technology-based learning in community education. *International Journal of Community Education*, 6(2), 88–99.
- Sorokolit, N., Rymar, O., Bodnar, I., Khanikiants, O., & Solovey, A. (2024). Multimedia Technologies as Tools for Fostering Digital Literacy in Education. *Environment. Technology. Resources. Rezekne, Latvia Proceedings of the 15th International Scientific and Practical Conference.*, 2, 493–498. <https://doi.org/10.17770/etr2024vol2.8077>
- UNESCO. (2022). *Digital Learning and Education Transformation*. UNESCO Publishing.
- Widodo, S. A. (2023). Digital literacy in non-formal education. *Journal of Nonformal Education*, 9(1), 45–55.