

Pelatihan Quiz Bergambar Dengan Power Point Pada KB. Aisyiyah 09

Imam Nuryanto¹, Aries Setiawan², Juli Ratnawati³, Ayu Ashari⁴, Ida Farida⁵, Budi Widjajanto⁶, Aris Puji Purwatiningsih⁷, Andi Hallang Lewa⁸

^{1,2,5,7}Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

³Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

⁴Program Studi Rekam Medik dan dan Informasi Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

⁶Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

⁸Program Studi Manajemen Perhotelan, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

Artikel Info

Kata kunci:

Pelatihan
Quis Bergambar
Power Point

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari entitas guru ke entitas siswa. Proses tersebut membutuhkan perantara yang disebut media pembelajaran. Hasil pembelajaran dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diberikan, dengan evaluasi mengenai serapan materi yang diberikan guru. Terkait media pembelajaran, banyak sekali objek yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti halnya alat peraga langsung, lcd proyektor. Selain itu terdapat media audio, media visual dan media video. Komputer merupakan media yang sudah secara otomatis mengakomodir bisa dimanfaatkan untuk media audio, media visual dan media video. Pelatihan ini bertujuan memberikan pelatihan untuk memaksimalkan kemampuan guru dalam memberikan pembelajaran pada siswa melalui pembelajaran berbasis komputer dengan pembuatan media quis bergambar.

Author Korespondensi :

Aries Setiawan,
Program Studi Manajemen
Fakultas Ekonomi dan Bisnis
Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131
Email: arissetya_005@dsn.dinus.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dari entitas guru ke entitas siswa, dalam transfer tersebut dibutuhkan perantara yang disebut media pembelajaran [1]. Hasil pembelajaran juga dipengaruhi oleh media pembelajaran yang diberikan, sejauh mana siswa dapat menyerap materi yang diberikan guru [2] Terkait media pembelajaran, banyak sekali objek yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti halnya alat peraga langsung, lcd proyektor [3]. Selain itu terdapat media audio, media visual dan media video. Komputer merupakan media yang sudah secara otomatis mengakomodir bisa dimanfaatkan untuk media audio, media visual dan media video.

Sampai saat ini KB. Aisyiyah 09 hanya memiliki beberapa unit komputer, dalam kegiatan belajar mengajar belum optimal dan masih banyak memakai media konvensional yaitu dengan cara membuat media yang bisa disentuh langsung. Dalam pembelajaran berbasis media komputer, selama ini hanya melihat video pembelajaran dari youtube. Pemberian umpan balik hanya menggunakan pertanyaan lisan untuk kemudian siswa menjawab. Perlu pengembangan dalam pemakaian media komputer, karena pembelajaran dengan cara konvensional lebih cenderung menimbulkan rasa bosan [4]. Salah satunya dengan memberikan materi dan umpan

balik berbentuk quiz untuk mengetahui sejauh mana penguasaan siswa [5]. Berikut adalah gambaran perkembangan pembelajaran pada KB. Aisyiyah 09.

Tabel 1 . Tabel Perkembangan Media Belajar

Tahun	Jumlah Siswa (Kelas)	Media Pembelajaran
2015	12 siswa (2 kelas)	Konvensional
2016	17 siswa (3 kelas)	Konvensional
2017	20 siswa (3 kelas)	Konvensional
2018	20 siswa (3 kelas)	-Konvensional -1 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas)
2019	22 siswa (3 kelas)	-Konvensional -1 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas)
2020	32 siswa (4 kelas)	-Konvensional -2 komputer (dengan memutar videosecara bersama atau bergantian tiap kelas)
2021	30 siswa (4 kelas)	-Konvensional -2 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas) dengan tambahan internet untuk menggali video-video yang cocok untuk peserta didik
2022	34 siswa (4 kelas)	-Konvensional -2 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas) dengan tambahan internet untuk menggali video-video yang cocok untuk peserta didik

Sumber : KB. Aisyiyah 09

Power point sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat media quiz, bisa dirangkai dengan media dan gambar agar lebih menarik bagi siswa [6]. Setelah quiz dibuat penyampaian bisa lewat komputer atau handphone, sehingga akan praktis bisa dilakukan pembelajaran setiap saat tanpa terhalang ruang dan waktu.

2. METODE

Metode pelaksanaan dalam pelatihan pembuatan quiz bergambar pada KB. Aisyiyah 09 meliputi permasalahan mitra dan alur pembelajaran.

2.1. Permasalahan Mitra

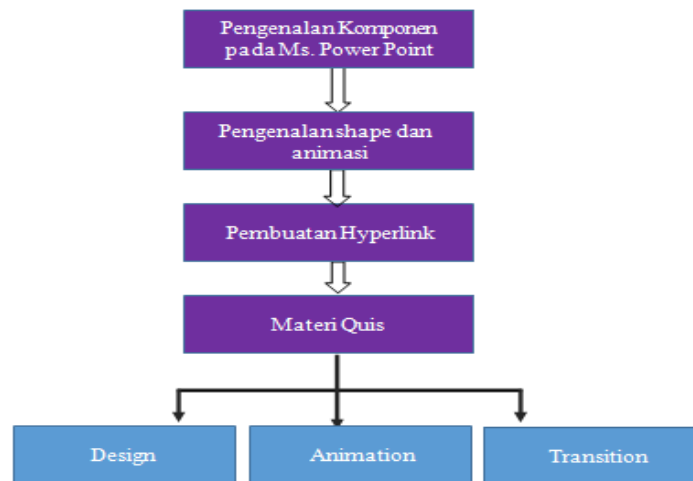
Beberapa permasalahan yang dihadapi mitra beserta solusinya adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Tabel Permasalahan dan Solusi

Masalah	Solusi
1. Media konvensional membutuhkan biaya yang mahal	1. Beralih menggunakan media yang praktis yaitu dengan berbasis komputer
2. Perlunya sebuah media pembelajaran yang mudah yaitu pembelajaran berbasis komputer dalam bentuk gabungan visual, video, voice dengan media umpan balik berbentuk quiz agar mudah dalam mengavaluasi kemampuan siswa.	2. Memberikan pelatihan untuk para guru di lingkungan Aisyiyah 09 tentang bagaimana membuat media pembelajaran berbasis komputer melalui media power point dan memberikan umpan balik berupa media quiz

2.2. Alur Pembelajaran

Berikut alur pembelajaran yang akan dilakukan dalam program kemitraan masyarakat tentang pembuatan quiz.



Gambar 1. Alur Pembelajaran

Pengenalan komponen pada Ms. Power Point, komponen meliputi pengenalan semua menu dan submenu serta fungsinya yang ada pada Ms. Power Point, Pembuatan halaman baru, pembuatan slide baru, penentuan background slide, pewarnaan pada slide, menjalankan slide dalam beberapa pilihan tampilan, mencetak slide.

Pengenalan shape dan animasi, memanfaatkan menu insert (picture, clipart, screen shot, foto, smart art, chart, video), dalam tahap ini pengenalan menyeluruh termasuk memindahkan file foto dari kamera atau handphone.

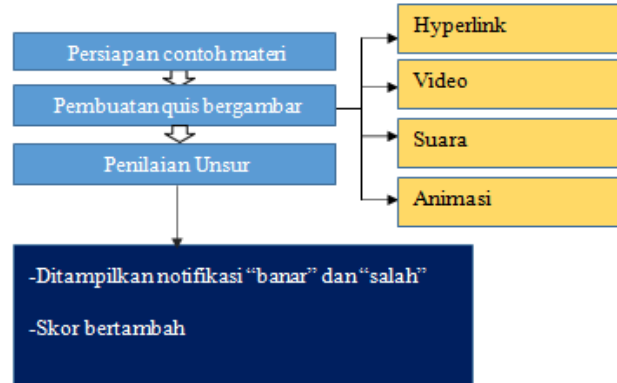
Pembuatan hyperlink, dilakukan dengan menyiapkan beberapa slide, selanjutnya dibuat beberapa menu pada slide awal atau slide utama untuk memanggil slide yang lain. Hyperlink juga dilakukan dengan memanggil alamat website yang diinternet, mengembalikan slide yang dipanggil ke slide utama.

Materi quiz, diawali dengan menghimpun soal yang akan dikeluarkan dalam quiz, bisa berupa tulisan, video, gambar maupun rekaman suara. Namun untuk tingkat pembelajaran usia dini lebih dominan pada penguasaan gambar, video dan suara. Rekaman bisa berupa petunjuk untuk tiap soal, rekaman untuk setiap pilihan jawaban, rekaman notifikasi jawaban benar dan salah. Materi quiz juga meliputi design (mendesain tampilan halaman quiz dengan menarik), Animation (merupakan animasi tulisan dan gambar yang sudah disediakan oleh Ms. Power Point), Transition (merupakan perpindahan dari bagian satu ke bagian lain). Pemberian suara akan menarik bagi anak dalam mempengaruhi minat belajar mereka, meliputi panduan menjawab, penjelasan setiap unsur jawaban.

3. PEMBAHASAN HASIL

3.1 Evaluasi

Evaluasi terhadap peserta pelatihan, dalam hal ini guru – guru pada KB. Aisyiyah 09, dilakukan dengan:



Gambar 2. Tahapan Evaluasi

1. Persiapan contoh materi

Guru menyiapkan materi pembelajaran yang bisa diberikan pada konvensional, selanjutnya mengidentifikasi, memotret, membuat rekaman untuk selanjutnya file yang terbentuk digabung dalam satu folder.

2. Pembuatan quis

Guru mencoba menggabungkan semua unsur yang telah diajarkan oleh tim meliputi hyperlink, video, suaranya dan animasi.

3. Penilaian unsur

Meliputi penilaian bertahap dalam pembuatan quis, mulai dari penamaan file yang dipanggil, animasi yang ditampilkan, materi yang diberikan, gambar yang ditampilkan serta video dan efek lain yang diunggulkan dalam pembuatan quis.

3.2 Perbandingan Hasil

Perbandingan hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah adanya pelatihan adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Perbandingan Pembelajaran

Komponen	Pemberian Pembelajaran secara konvensional	Pemberian pembelajaran berbasis power point
Pemberian materi ke siswa	-Hanya bisa diberikan di kelas -Guru tidak bisa mengulang berkali-kali materi yang ada	Mudah dalam mengemas materi, untuk selanjutnya siswa dapat mengulang secara mandiri materi pembelajaran dengan memutar materi yang sudah dibuat pada power point
Evaluasi penerimaan materi	-Guru perlu mengawasi dalam proses evaluasi -Butuh waktu lebih untuk mengulang hasil siswa yang kurang maksimal	-evaluasi disajikan dengan praktis melalui pengajian quis -Penentuan hasil sudah secara otomatis
Hasil	Kurang maksimal karena cenderung siswa hanya aktif di kelas	Lebih maksimal, pembelajaran berbasis quis akan memberikan tantangan untuk memperoleh hasil yang maksimal

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang didapatkan dari pelatihan pembuatan quis bergambar ini adalah :

1. Memberikan kemudahan bagi para guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik yang mampu meningkatkan minat belajar anak.
2. Quis bergambar memberikan layanan yang menarik dalam upayanya memberikan pemahaman materi pada siswa

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro yang telah memberikan pendanaan dalam program kemitraan masyarakat ini.

REFERENCES

- [1] N.S Hanum, "Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto).", *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 3, pp. 90-102, 2019.
- [2] A. Kusuma, "E-Learning Dalam Pembelajaran. Lentera Pendidikan," vol. 14, pp. 35-51, 2019.
- [3] T. Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misikat*, vol. 3, pp. 171-187, 2018.
- [4] U.H Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, vol. 163-172, 2020.
- [5] S. Silahudin, "Penerapan E-LEARNING dalam Inovasi Pendidikan," *Sirkuit*, vol. 1, pp. 48-59.
- [6] A. Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar," *Istiqra*, vol. 5, pp. 1-11, 2018.