

Pengenalan Media Pembelajaran Kuis Berbasis Power Point Pada KB. Tunas Bhakti Kendal

Aries Setiawan¹, Sasono Wibowo², Juli Ratnawati³, Natalisty TAH⁴, Adi Prihandono⁵, Budi Widjajanto⁶, Retno Astuti Setijaningsih⁷, Achmad Wahid Kurniawan⁸

¹ Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

^{2,6} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

^{3,4} Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

^{5,8} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

⁷ Program Studi Rekam Medis, Fakultas Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang 50131

Artikel Info

Kata kunci:

Media
Pembelajaran
Kuis
Power Point

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran diperlukan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menjadi arah tercapainya cita-cita pembelajaran. Selanjutnya strategi disebut sebagai metode pembelajaran, merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang dikerjakan oleh subyek pembelajaran dalam hal ini guru dan siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan dengan hasil yang efektif. Selanjutnya dalam implementasinya semua strategi atau metode tersebut diatas memerlukan media pembelajaran. Salah satu yang akan dikaji dalam materi program kemitraan masyarakat pada KB. Tunas Bhakti Kendal adalah media pembelajaran penguatan berbasis komputer. Setelah siswa mendapatkan materi tentang objek pembelajaran tertentu, maka guru memberikan umpan balik, diantaranya pemberian kuis. Pemakaian pembelajaran berbasis power point dan kuis, pada level pemberian materi terjadi peningkatan 20 siswa (80%) yang menguasai, pada level evaluasi terjadi peningkatan 21 siswa (84%) dan pada level pemahaman terjadi peningkatan 22 siswa (88%).

Author Korespondensi :

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

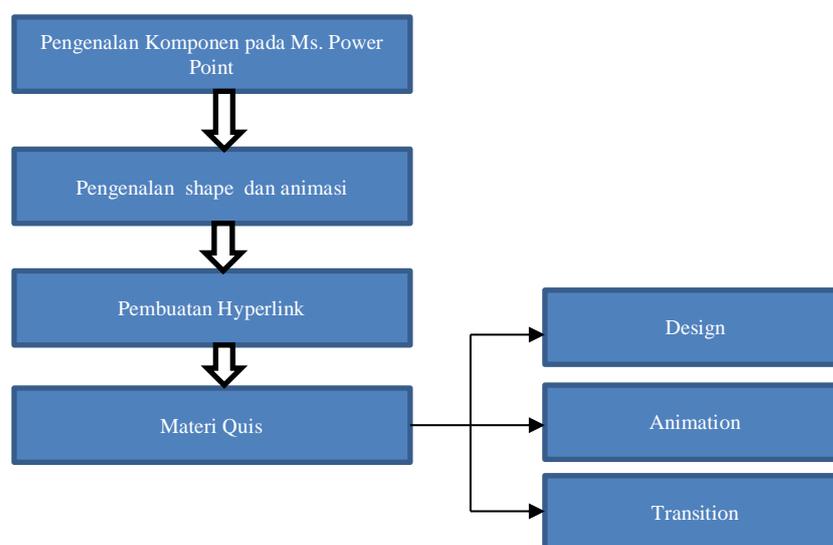
1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran diperlukan strategi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menjadi arah tercapainya cita-cita pembelajaran. Selanjutnya strategi disebut sebagai metode pembelajaran, merupakan suatu aktivitas pembelajaran yang dikerjakan oleh subyek pembelajaran dalam hal ini guru dan siswa untuk mencapai tujuan dari pembelajaran yang telah direncanakan dengan hasil yang efektif. Beberapa metode pembelajaran yang ada diantaranya Strategi Inkuiri Learning (mempersiapkan anak didik untuk melakukan praktek atau eksperimen secara mandiri), Strategi Problem Based Learning (strategi dengan memberikan permasalahan dalam contohnya), Strategi Project Based Learning (pembelajaran yang memanfaatkan project sebagai medianya), Strategi Saintifik Learning (strategi yang dirancang agar peserta didik mampu membangun konsep). Selanjutnya dalam implementasinya semua strategi atau metode tersebut diatas memerlukan media pembelajaran. Guru perlu kreatif menciptakan media pembelajaran sebagai upaya untuk menjalankan strategi pembelajaran [1]. Terkait media belajar, guru dapat memanfaatkannya pada beberapa aspek diantaranya keterampilan menjelaskan (*explaining skill*), penguatan (*reinforcement*), keterampilan penguasaan bahan (*subject matter mastery skill*), bertanya (*questioning skill*), keterampilan membuka dan menutup pelajaran serta pemakaian media pembelajaran [2]. Selama ini hanya ada satu komputer pada KB. Tunas Bhakti Kendal, dalam pelaksanaan pembelajaran juga belum optimal dan masih banyak memakai media konvensional dalam memberikan pembelajaran pada peserta didiknya.

Salah satu yang akan dikaji dalam materi program kemitraan masyarakat pada KB. Tunas Bhakti Kendal adalah media pembelajaran penguatan berbasis komputer. Setelah siswa mendapatkan materi tentang objek pembelajaran tertentu, maka guru memberikan umpan balik, diantaranya pemberian kuis. Aplikasi kuis merupakan permainan yang berkarakter pendidikan yang fleksibel pemakaiannya dan mudah dalam penyampaian. Manfaat lain dari kuis adalah sebagai bahan evaluasi yang mudah dalam penyampaian [3]. Pembelajaran secara manual tentunya sangat menimbulkan rasa bosan, sehingga pembelajaran berbasis komputer bisa menjadi jembatan dalam memberikan penguatan pada peserta didik [4]. Aplikasi kuis dapat diproduksi melalui Microsoft Power Point untuk selanjutnya dalam penyajiannya dapat melalui personal komputer maupun handphone [5]. Melalui kuis pemberian evaluasi sebagai penguatan akan mudah dijangkau bagi anak dan orang tua dalam mengerjakannya.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program kemitraan kepada masyarakat adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Pembelajaran

Pengenalan komponen pada Ms. Power Point 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 meliputi pembuatan bangun atau *shape*, 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.

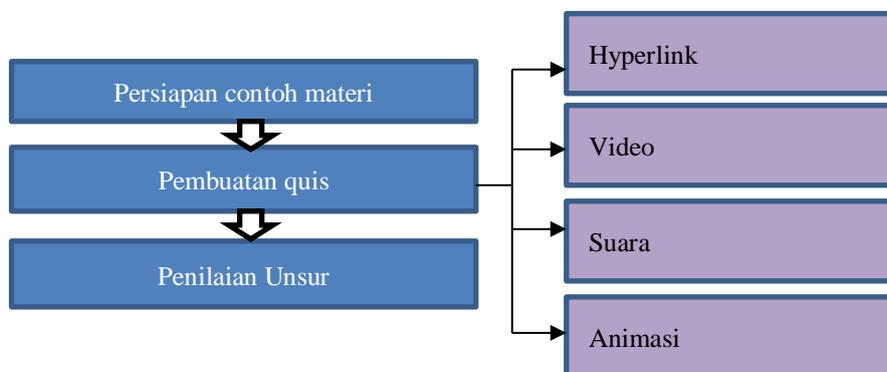
Pembuatan *hyperlink* dilakukan dengan menyiapkan beberapa slide, selanjutnya dibuat beberapa menu pada slide awal atau slide utama untuk memanggil slide yang lain [6]. *Hyperlink* juga dilakukan dengan memanggil alamat website yang di internet, mengembalikan slide yang dipanggil ke slide utama.

Materi kuis diawali dengan menghimpun soal yang akan dikeluarkan dalam kuis, 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 kuis juga meliputi *design* (mendesain tampilan halaman kuis 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

3.1 Evaluasi Pelatihan

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



Gambar 2. Metode Evaluasi

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.

Pembuatan kuis, guru mencoba menggabungkan semua unsur yang telah diajarkan oleh tim meliputi *hyperlink*, video, suara dan animasi.

Penilaian unsur, meliputi penilaian pertahap dalam pembuatan kuis, mulai dari penamaan file yang dipanggil, animasi yang ditampilkan, materi yang diberikan, gambar yang ditampilkan serta video dan efek lain yang diunggulkan dalam pembuatan kuis.

3.2 Perbandingan Hasil

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

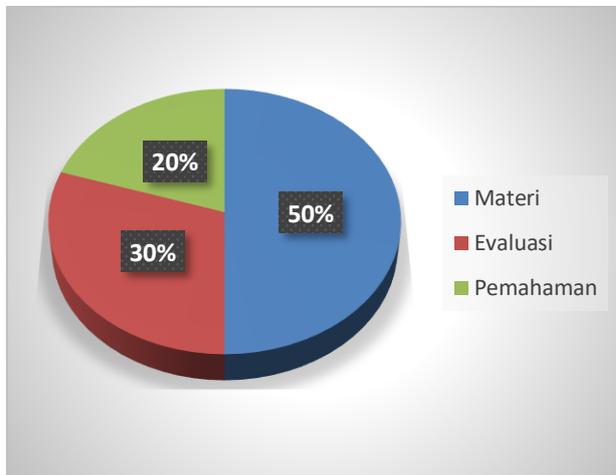
Tabel 1. Tabel Perbandingan Pembelajaran

Item	Pemberian Pembelajaran secara konvensional	Pemberian pembelajaran berbasis power point
Pemberian materi ke siswa	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian materi hanya bisa dilakukan sekali tatap muka, guru akan butuh waktu untuk mengulang materi secara keseluruhan. - Butuh media pembelajaran bantuan untuk memperjelas ke siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian materi bisa berulang-ulang dan tidak harus pada waktu yang sama - Tidak membutuhkan media pembelajaran bantuan, semua bisa dikemas dengan file yang telah di kombinasi antara text, video dan animasi
Evaluasi penerimaan materi	Evaluasi materi harus menyediakan lembar evaluasi dan butuh koreksi hasil secara berutan	Evaluasi dapat dilakukan dengan kuis, untuk selanjutnya dengan cepat menyajikan hasil evaluasi berupa nilai atau point pembelajaran
Hasil	Kurang maksimalnya hasil pembelajaran yang dilakukan guru, dikarenakan siswa malas belajar secara konvensional	Hasil lebih maksimal karena siswa lebih menikmati pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan bantuan power point yang memiliki tampilan pembelajaran yang lebih menarik

Setelah pelatihan dilakukan, selanjutnya adalah tahapan implementasi ke siswa, guru melakukan evaluasi hasil pembelajaran dengan pembuatan kuis, dengan mengambil sampel sebanyak 25 siswa didapatkan hasil sebagai berikut :

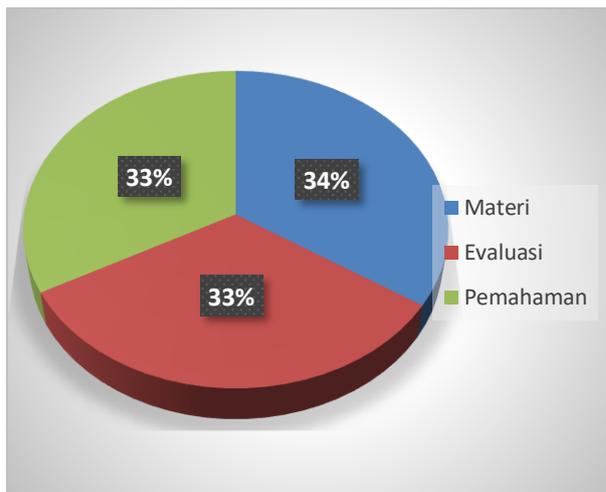
Tabel 2. Tabel Perbandingan Nilai Penguasaan

Variabel Pembelajaran	Metode Konvensional		Pemberian pembelajaran berbasis power point		Tingkat Peningkatan
	Menguasai	Tidak Menguasai	Menguasai	Tidak Menguasai	
Materi	5	20	25	0	80%
Evaluasi	3	22	24	1	84%
Pemahaman	2	23	24	1	88%



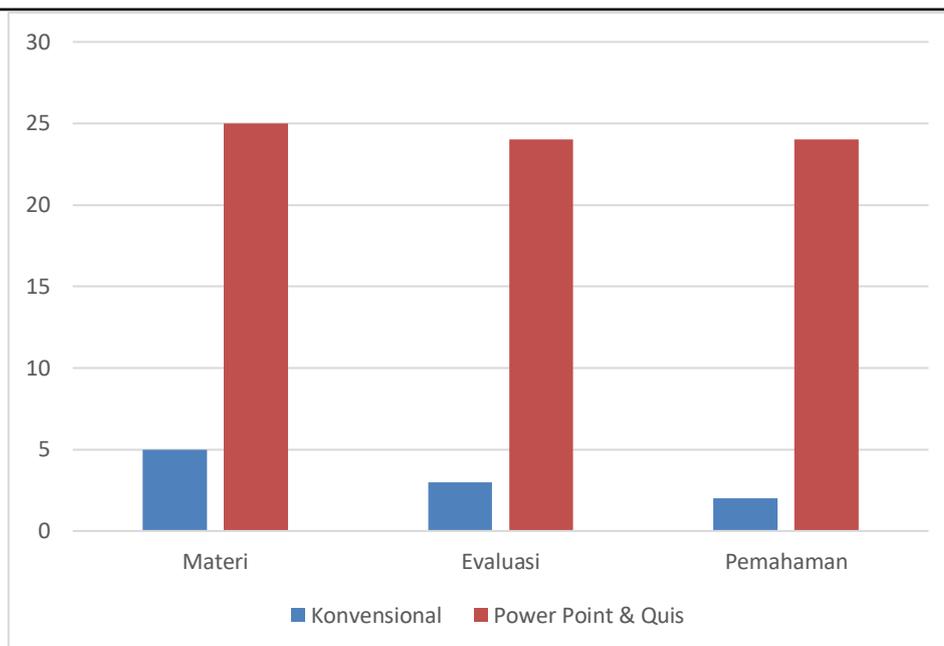
Berdasarkan grafik pada gambar 3, penguasaan siswa terbesar pada penerimaan materi 50%, sedangkan evaluasi lebih rendah (30%) dan pada tingkatan pemahaman juga semakin rendah (20%)

Gambar 3. Grafik Penguasaan dengan metode konvensional



Berdasarkan grafik pada gambar 4, antara penerimaan materi, evaluasi dan pemahaman mencapai hasil yang sama-sama tinggi, ini artinya melalui pembelajaran berbasis power point capaian pembelajaran mencapai hasil yang maksimal yang merata

Gambar 4. Grafik Penguasaan dengan metode pembelajaran berbasis power point



Gambar 5. Grafik Perbandingan antara pembelajaran konvensional dan berbasis power point

Berdasarkan grafik pada gambar 5, pemakaian pembelajaran berbasis power point dan kuis, pada level pemberian materi terjadi peningkatan 20 siswa (80%) yang menguasai, pada level evaluasi terjadi peningkatan 21 siswa (84%) dan pada level pemahaman terjadi peningkatan 22 siswa (88%).

4. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang didapatkan dari pembahasan program kemitraan masyarakat adalah :

1. Pengenalan Media Pembelajaran Kuis Berbasis Power Point Pada KB. Tunas Bhakti Kendal sangat membantu guru dalam memberikan materi ke siswa sampai dengan evaluasi hasil pelatihan.
2. Pembelajaran dapat diberikan dengan file power point, sehingga dapat diulang berkali-kali oleh siswa tanpa batasan tempat dan waktu.
3. Capaian pembelajaran melalui pembelajaran power point dan kuis mencapai hasil yang maksimal.

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.

REFERENCE

- [1] A. Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar," *ISTIQRRA'*, vol. 5, pp. 1-11, 2018.
- [2] S. Silahudin, "Penerapan E-LEARNING dalam Inovasi Pendidikan," *SIRKUIT*, vol. 1, pp. 48-59, 2015.
- [3] 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.
- [4] A. Kusmana, "E-Learning Dalam Pembelajaran," *Lentera Pendidikan*, vol. 14, pp. 35-51, 2019.
- [5] T. Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misikat*, vol. 3, pp. 171-187, 2018.
- [6] U. H. Salsabila, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, pp. 163-172, Desember 2020.