

Pengenalan Quis Untuk Media Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar

Andi Hallang Lewa¹, Jaka Prasetya², Aries Setiawan³, Juli Ratnawati⁴, Karis Widyatmoko⁵,
Dian Prawitasari⁶, Karmila⁷

¹ Pengelolaan perhotelan, Universitas Dian Nuswantoro

²Rekam Medik dan Informasi Kesehatan, Universitas Dian Nuswantoro

^{3,6} Manajemen, Universitas Dian Nuswantoro

⁴Akuntansi, Universitas Dian Nuswantoro

⁵ Teknik Informatika, Universitas Dian Nuswantoro

⁷ sistem Informasi, Universitas Dian Nuswantoro

E-mail: ¹andi.hallang.lewa@dsn.dinus.ac.id, ²jaka.prasetya@dsn.dinus.ac.id,
³arissetya_005@dsn.dinus.ac.id, ⁴juli.ratnawati@dsn.dinus.ac.id, ⁵karis@dosen.dinus.ac.id
⁶sari.dianprawita@dsn.dinus.ac.id, ⁷karmila@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk perantara transfer ilmu dari entitas guru ke peserta didik. Media pembelajaran sangat mempengaruhi tercapainya kompetensi pembelajaran. Mitra pada program kemitraan ini adalah SD. Negeri 4 Kertosari yang sampai sejauh ini masih memanfaatkan pembelajaran secara konvensional. Pembelajaran secara konvensional cenderung membentuk rasa bosan bagi siswa. Tujuan dari program kemitraan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bagi pada guru di lingkungan SD. Negeri 4 Kertosari untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan Media Pembelajaran Quis Berbasis Power Point.

Kata kunci: Media, Pembelajaran, Quis

Abstract

Learning media is a means used to mediate the transfer of knowledge from teacher entities to students (Nurita, 2018). Learning media greatly influences the achievement of learning competencies (Kusmana, 2019). The partners in this partnership program are SD. Negeri 4 Kertosari, which so far still uses conventional learning (Salsabila, 2020). Conventional learning tends to create feelings of boredom for students. The aim of this community partnership program is to provide training for teachers in the elementary school environment. Negeri 4 Kertosari to improve the quality of teaching with Power Point-Based Quiz Learning Media.

Keywords: Media, Learning, Quiz

1. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk perantara transfer ilmu dari entitas guru ke peserta didik [1]. Media pembelajaran sangat mempengaruhi tercapainya kompetensi pembelajaran [2]. Berbagai macam objek di sekitar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, baik yang dapat diraba langsung maupun sifatnya maya, media yang bersifat maya contohnya softfile, media audia, media visual dan video [3].

Mitra pada program kemitraan ini adalah SD. Negeri 4 Kertosari yang sampai sejauh ini masih memanfaatkan pembelajaran secara konvensional [4]. Pembelajaran

secara konvensional cenderung membentuk rasa bosan bagi siswa. Adapun tabel yang bisa disajikan sebagai gambaran peserta didik selama ini yaitu :

Tabel 1. Tabel Media dalam 8 tahun terakhir

Tahun	Kelas dan Siswa	Model Pembelajaran
2017	-Kelas 1 , 30 Siswa -Kelas 2 , 30 Siswa -Kelas 3 , 30 Siswa -Kelas 4 , 30 Siswa -Kelas 5 , 30 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	Tatap muka langsung
2018	-Kelas 1 , 38 Siswa -Kelas 2 , 29 Siswa -Kelas 3 , 30 Siswa -Kelas 4 , 30 Siswa -Kelas 5 , 30 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	Tatap muka langsung
2019	-Kelas 1 , 36 Siswa -Kelas 2 , 37 Siswa -Kelas 3 , 29 Siswa -Kelas 4 , 30 Siswa -Kelas 5 , 30 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	Tatap muka langsung
2020	-Kelas 1, 35 siswa -Kelas 1 , 36 Siswa -Kelas 2 , 37 Siswa -Kelas 3 , 29 Siswa -Kelas 4 , 30 Siswa -Kelas 5 , 30 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	- Tatap muka langsung -1 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas)
2021	-Kelas 1, 38 siswa -Kelas 1 , 35 Siswa -Kelas 2 , 35 Siswa -Kelas 3 , 27 Siswa -Kelas 4 , 29 Siswa -Kelas 5 , 29 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	- Tatap muka langsung -1 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas)
2022	-Kelas 1, 40 siswa -Kelas 1 , 37 Siswa -Kelas 2 , 35 Siswa -Kelas 3 , 24 Siswa	- Tatap muka langsung -2 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas)

	-Kelas 4 , 29 Siswa -Kelas 5 , 29 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	
2023	-Kelas 1, 40 siswa -Kelas 1 , 37 Siswa -Kelas 2 , 35 Siswa -Kelas 3 , 24 Siswa -Kelas 4 , 29 Siswa -Kelas 5 , 29 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	- Tatap muka langsung -2 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas) dengan tambahan internet untuk menggali video-video yang cocok untuk peserta didik
2024	-Kelas 1, 38 siswa -Kelas 2 , 40 Siswa -Kelas 3 , 36 Siswa -Kelas 4 , 29 Siswa -Kelas 5 , 29 Siswa -Kelas 6 , 30 Siswa	- Tatap muka langsung -2 komputer (dengan memutar video secara bersama atau bergantian tiap kelas) dengan tambahan internet untuk menggali video-video yang cocok untuk peserta didik

Sumber : SD. Negeri 4 Kertosari

Selama ini beberapa pembelajaran sudah memanfaatkan komputer namun hanya sebatas memutar video saja, guru memberi umpan balik berupa tanya jawab secara lisan. Dibutuhkan strategi pembelajaran yang bagus untuk menunjang hasil pembelajaran yang maksimal, diantaranya dengan menggunakan post test berupa quiz [5] yang mana pembuatan quiz ini bisa dilakukan dengan menggunakan power point yang selanjutnya implementasinya dapat dikirimkan dalam bentuk link melalui whatsapp atau social media, yang tentu akan lebih menarik bagi siswa dalam aktivitas pembelajarannya [6].

Tujuan dari program kemitraan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bagi para guru di lingkungan SD. Negeri 4 Kertosari untuk meningkatkan kualitas mengajar dengan Media Pembelajaran Quis Berbasis Power Point.

2. METODE

Beberapa permasalahan yang muncul diantaranya :

1. Media konvensional membutuhkan biaya yang mahal
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.

Analisis situasi dan permasalahan mitra diatas, mengidentifikasi masalah mengenai perlunya memaksimalkan kemampuan guru dalam berinovasi meningkatkan kualitas media yang diberikan melalui pembuatan media belajar quiz bergambar .

Solusi dari permasalahan yang muncul di atas adalah :

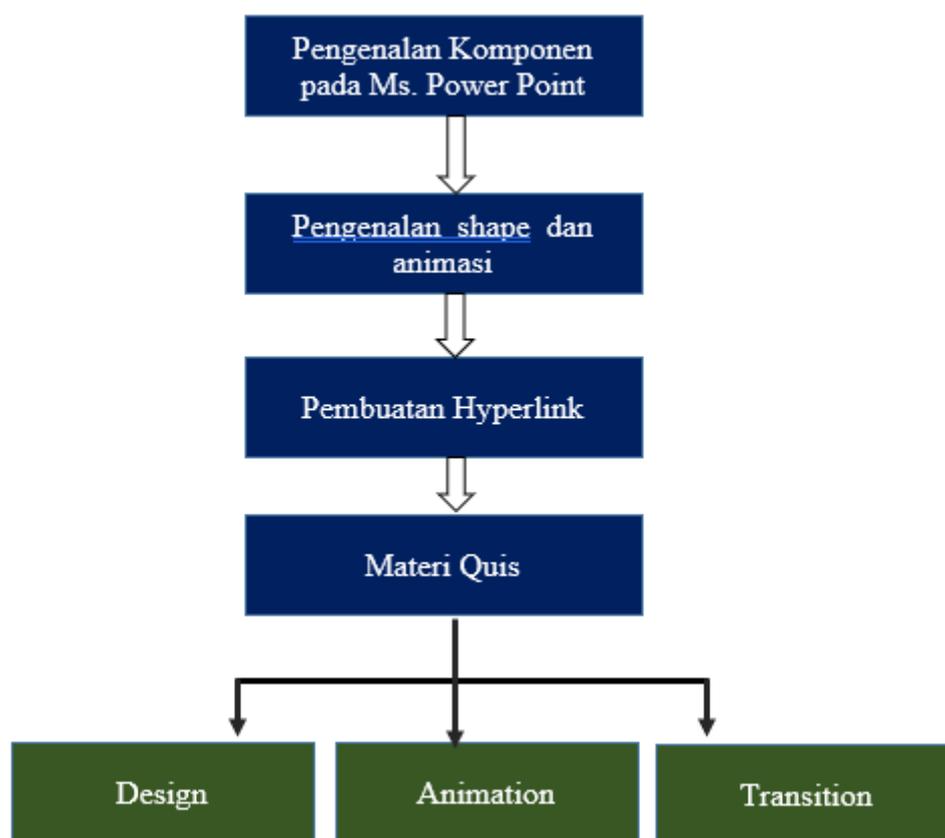
1. Beralih menggunakan media yang praktis yaitu dengan berbasis komputer [7]
2. Memberikan pelatihan untuk para guru di lingkungan SD. Negeri 4 Kertosari tentang bagaimana membuat media pembelajaran berbasis komputer melalui media power point dan memberika umpan balik berupa media quiz.

Memberikan pelatihan kepada para guru SD. Negeri 4 Kertosari mengenai media pembelajaran yang bersifat evaluasi dan penguatan. Adapun roadmap pelatihan meliputi:



Gambar 1. Roadmap Pelatihan

Berikut tahapan-tahapan alur pembelajaran yang akan dilakukan dalam program kemitraan masyarakat tentang pembuatan quis pada SD. Negeri 4 Kertosari.



Gambar 2. Tahapan Pelatihan

Berikut tahapan-tahapan alur pembelajaran yang akan dilakukan dalam program kemitraan masyarakat tentang pembuatan quis pada SD. Negeri 4 Kertosari.

Keterangan :

1. Pengenalan komponen pada Ms. Power Point, komponen meliputi pengenalan semua menu dan submenu serta fungsinya yang ada pada Ms. Power Point [8], Pembuatan halaman baru, pembuatan slide baru, penentuan background slide, pewarnaan pada slide, menjalankan slide dalam beberapa pilihan tampilan, mencetak slide

2. 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 [9].
3. 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 [10].
4. Materi quis, diawali dengan menghimpun soal yang akan dikeluarkan dalam quis, 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 quis juga meliputi design (mendesain tampilan halaman quis dengan menarik), Animation (merupakan animasi tulisan dan gambar yang menunya sudah disediakan oleh Ms. Power Point), Transition (merupakan perpindahan dari bagian satu ke bagian lain). Pemberian suara akan menarik bagi siswa dalam mempengaruhi minat belajar mereka, meliputi panduan menjawab, penjelasan setiap unsur jawaban.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

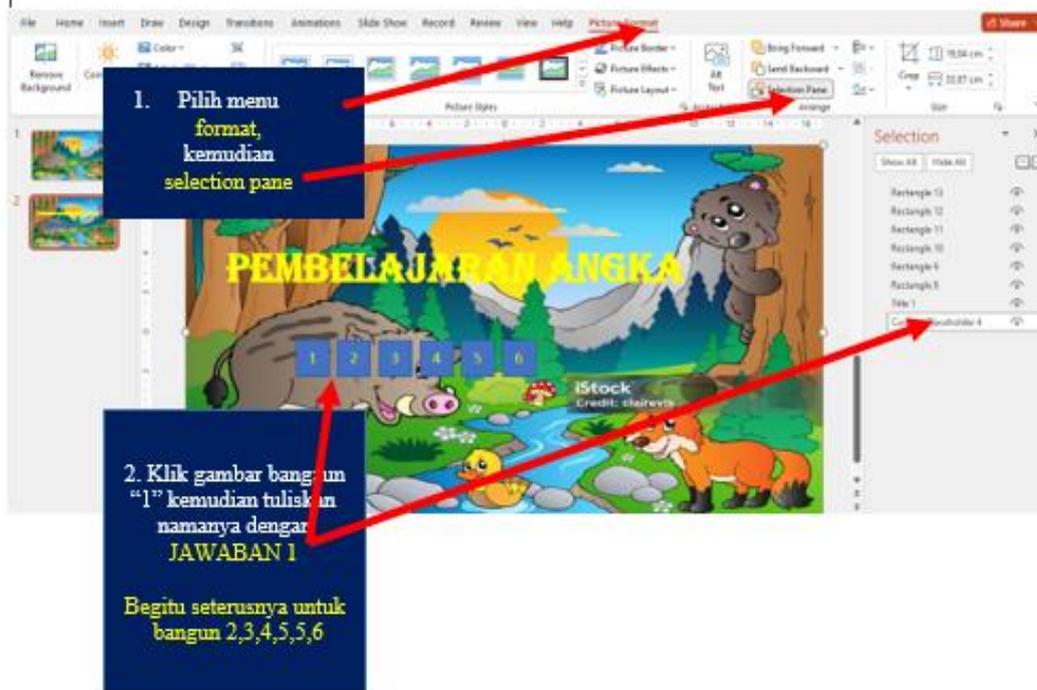
Gambaran Ipteks yang akan diberikan akan meliputi :

1. Menyiapkan gambar beserta tombol angka



Gambar 1. Desain awal Gambar Belajar Pengenalan Angka

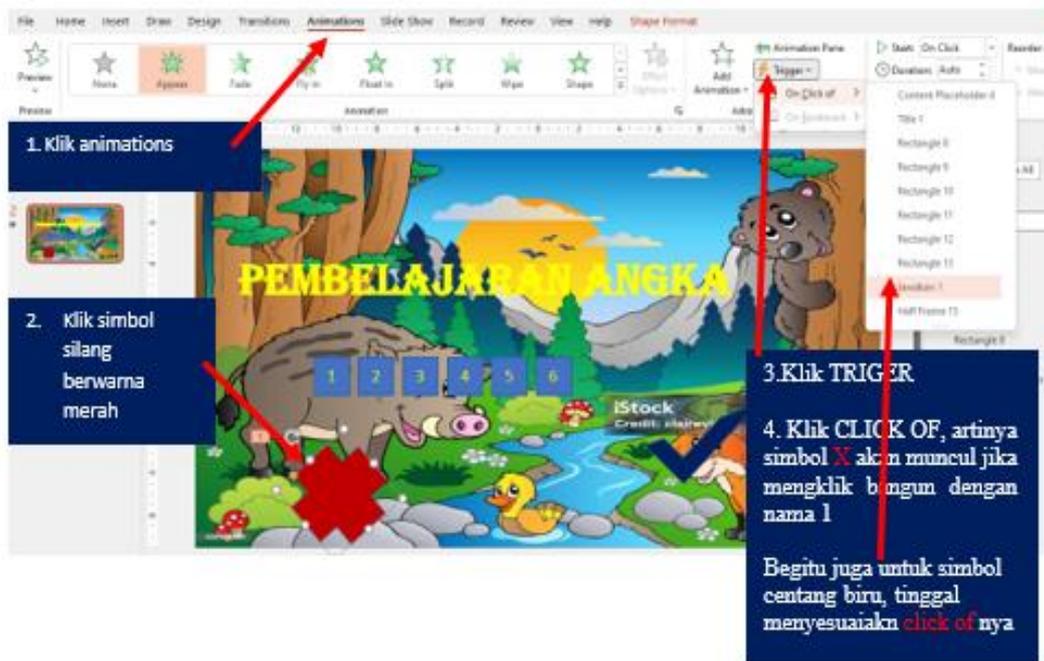
2.Format Quiz



Gambar 2. Pengaturan Jawaban

3.Atur tanda notif

lakukan pengaturan untuk tanda silang, dimana tanda silang ini akan muncul ketika jawaban yang di pilih salah, begitu juga sebaliknya untuk tanda centang



Gambar 3. Pengaturan Notifikasi Jawaban Benar atau Salah

4. Simbol spaker adalah hasil dari insert audio, yang berisi rekaman soal dalam bentuk audio



Gambar 4. Pengaturan Suara notifikasi jawaban

Perbandingan hasil pembelajaran antara sebelum dan sesudah adanya pembelajaran quiz berbasis power point adalah :

Tabel 1. Perbandingan Pembelajaran

Komponen	Pembelajaran manual	Pemberian pembelajaran berbasis power point
Pemberian materi ke siswa	-Pelaksanaan pembelajaran hanya diberikan di dalam kelas	Pembelajaran tidak hanya diberikan di kelas, namun bisa melalui media sosial ataupun mandiri dari file yang diberikan guru
Frekwensi Pembelajaran	Hanya dilakukan sekali saat tatap muka	Bisa dilakukan beberapa kali, siswa dengan didampingi orang tua atau guru tinggal membuka file yang disediakan
Evaluasi penerimaan materi	-Butuh waktu untuk mengulang materi yang ada -Evaluasi terhadap siswa harus diberikan secara langsung satu per satu	-Mudah dalam mengulang materi -Evaluasi secara otomatis diwakili oleh aplikasi quiz

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui Pengenalan Media Pembelajaran Quis Berbasis Power Point Pada SD. Negeri 4 Kertosari maka :

1. Guru susah dalam upaya penyediaan media pembelajaran secara murah.
2. Pembelajaran tidak hanya dilakukan di kelas, namun biasa diluar kelas dan tidak terbatas oleh waktu sehingga hasil pembelajaran akan memberikan nilai yang lebih
3. Evaluasi terhadap hasil pembelajaran secara mudah dilakukan langsung oleh aplikasi

UCAPAN TERIMA KASIH

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

DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. A, "E-Learning Dalam Pembelajaran. Lentera Pendidikan," pp. 35-51.
- [2] W. A, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar," *ISTIQRA*, vol. 5, pp. 1-11, 2018.
- [3] H. N.S, "Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning Smk Telkom Sandhy Putra Purwokerto)," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, pp. 90-102, 2019.
- [4] S. "Penerapan E-LEARNING dalam Inovasi Pendidikan," *SIRKUIT*, vol. 1, pp. 48-59, 2015.
- [5] N. T, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misikat*, pp. 171-187, 2018.
- [6] S. U.H, "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA.," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, pp. 163-171, 2020.
- [7] A. Arief, "Pembuatan Kuis Pada Multimedia Pembelajaran Interaktirf Dengan Fitur Triggersoftwarepowerpoint," *Trihayu*, 2024.
- [8] A. Setiawan, "Pengenalan Media Pembelajaran Kuis Berbasis Power Point Pada KB. Tunas Bhakti Kendal," *Abdimasku*, 2023.
- [9] K. Khairunnisah, "Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Classpoint bagi Peserta PPG dalam Jabatan Bidang Studi Bahasa Inggris UM-Tapsel," *E-Dimas*, 2024.
- [10] E. Rahmadhani, "Pelatihan pembuatan media interactive quiz menggunakan power point dan quiziz," *Rengganis*, 2022.