

Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat. 2020

VoL.2 No.1

ISSN: 2657-0351 (Print)

ISSN: 2685-2179 (Online)

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN POWER POINT, WONDER SHARE QUIZ CREATOR DAN EDMODO DI SMK APIPSU MEDAN

Adi Widarma¹, Khairul Saleh²

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Asahan

²Jl. Jend. Ahmad Yani, Kisaran, Sumatera Utara

e-mail: ¹adiwidarma10@gmail.com, ²khairulsaleh@gmail.com

Abstrak

Kehadiran akan teknologi informasi telah disambut dengan sangat baik oleh dunia pendidikan sebagai pusat berkembangnya IPTEK dan penghasil SDM yang berkualitas. Di dalam era globalisasi ini perlu disinergikan penguasaan IPTEK untuk menambah kompetensi diri sehingga upaya memajukan SDM Indonesia yang berkualitas dapat terlaksana. Kemampuan dalam menguasai IPTEK harus dimiliki oleh para pendidik untuk dapat dengan mudah mentransferkan ilmu pengetahuan kepada siswanya semua khususnya para guru di SMK APIPSU Medan. Salah satu cara yaitu peningkatan SDM guru yaitu memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan power point, Wondershare Quiz Creator dan Edmodo untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses dari kegiatan pengabdian ini adalah para guru di SMK APIPSU Medan dilatih dalam membuat bahan ajar menggunakan Power Point, membuat soal atau kuis menggunakan software Wondershare Quiz Creator dan hasilnya akan di upload melalui media pembelajaran daring yaitu aplikasi Edmodo. Penggunaan aplikasi Edmodo ini sangatlah membantu dalam proses pembelajaran karena para guru dapat memberikan tugas, kuis maupun nilai dengan mudah. Dan juga para guru dan siswa dapat saling berdiskusi melalui kelas virtual.

Kata kunci—peningkatan SDM, pelatihan powerpoint, wondesshare quiz creator, edmodo.

Abstract

The presence of information technology has been very well approved by the world of education as a center for the development of science and technology and producing quality human resources. In this era of globalization, it is necessary to synergize the mastery of science and technology to increase self-competence so that quality Indonesian human resources can be implemented. Science and Technology must be owned by educators to be able to easily transfer knowledge for all students specifically to the teachers at SMK APIPSU Medan. One way to improve teacher human resources is to provide training on how to create learning media using power points, Wondershare Quiz Creator and Edmodo to facilitate the learning process. The process of this community service activity is that teachers at the APIPSU Medan Vocational School were drilled to create teaching materials using Power Point, create questions or quizzes using Wondershare Quiz Creator software and the results will be uploaded through online learning media such as Edmodo application. Using this Edmodo application helps in the learning process because teachers can give assignments, give grades easily. And also the teachers and students can discuss each other through virtual classrooms.

Keywords—*human resource improvement, powerpoint training, wondesshare quiz creator, edmodo.*

1. PENDAHULUAN

Pada hakekatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima (Muhson 2010). Proses komunikasi yang dibangun harus bisa tersampaikan pesannya ke peserta didik secara efektif. Salah satu yang membuktikan keefektifan pembelajaran yaitu dipengaruhi oleh media yang digunakan guru (Muhson 2010). Menurut (Falahudin 2014), pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar.

Seiring akan kebutuhan saat ini, perkembangan teknologi informasi sudah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat berarti diberbagai sendi kehidupan baik sendi pendidikan maupun sendi kehidupan masyarakat sehari-hari (Widarma, Irawan, and Simargolang 2019). Kehadiran teknologi informasi ini tentulah disambut dengan sangat baik oleh dunia pendidikan sebagai pusat berkembangnya IPTEK dan penghasil SDM yang berkualitas (Tharom 2002). Rendahnya Sumber Daya Manusia (SDM) di Indonesia disebabkan karena kurangnya penguasaan IPTEK serta didalam manajemennya. Namun kendala yang sering dihadapi adalah kita masih belum dapat mengoptimalkan ketersediaan fasilitas dan teknologi yang ada karena kurangnya ketrampilan dan pengetahuan tentang aplikasi internet (Widarma, Irawan, and Simargolang 2019). Dimana di dalam era globalisasi ini perlu disinergikan penguasaan IPTEK untuk menambah kompetensi diri sehingga upaya memajukan SDM Indonesia yang berkualitas dapat terlaksana.

Proses pembelajaran dalam era saat ini dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi atau disebut dengan teknologi

pembelajaran. Teknologi pembelajaran dipandang sebagai media yang lahir dari revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran (Yaumi 2018).

Dalam dunia pendidikan, evaluasi proses pembelajaran ditandai dengan bagaimana keberhasilan seorang pendidik bisa mengarahkan dan memberi pemahaman kepada terdidik tentang tema, target, tujuan dari suatu materi pelajaran. Tahapan pembelajaran pada evaluasi penggunaan pembuatan soal-soal quiz, latihan baik secara online maupun offline dengan pemanfaatan media internet.

Karena itu, penting bagi guru untuk dapat memanfaatkan, apalagi mampu memproduksi piranti lunak yang dapat dijadikan sebagai media belajar-mengajar. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan serta dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran (Susilana and Riyana 2009). Melalui beberapa alasan tentang media pembelajaran diatas, perlu dilaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam meningkatkan keefektifan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan yang dilakukan yaitu pelatihan pembuatan media ajar menggunakan power point, membuat soal atau kuis dengan software *Wondershare Quiz Creator* dan melakukan proses pembelajaran daring menggunakan aplikasi Edmodo.

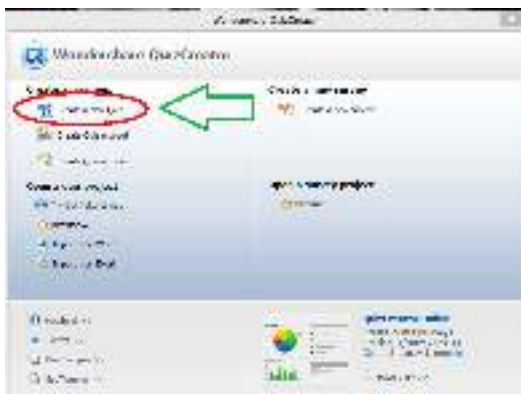
Wondershare Quiz Creator adalah sebuah software untuk pembuatan soal, kuis, atau tes secara online. Dalam penggunaannya, software ini sangat familiar dan mudah untuk dioperasikan sehingga tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal yang disusun bisa disimpan dalam bentuk flash standalone atau bisa berdiri sendiri di website. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, peneliti dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda, mulai dari bentuk soal pilihan ganda (*multiple choice*), benar/salah (*true/false*), penjodohan (*matching*),

Hasil pembuatan bahan ajar menggunakan power point yaitu para guru diperkenalkan dengan menu- menu yang ada pada power point dan praktek dalam membuat bahan ajar untuk siswa.



Gambar 2. Pemaparan tentang power point

Setelah membuat presentase bahan ajar, selanjutnya para guru diberikan materi pelatihan tentang software Wondershare Quiz Creator. Melalui software tersebut guru-guru diperkenalkan tentang software Wondershare Quiz Creator dan bagaimana cara instalasi dan penggunaannya.



Gambar 3. Tampilan awal Wondershare Quiz Creator

Dengan Wondershare Quiz Creator, para guru dilatih dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk dan level soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pengisian kata (*fill in the blank*), penjodohan (*matching*), Kuis dengan area gambar dan lain-lain. Bahkan dengan Wondershare Quiz Creator dapat pula disisipkan berbagai gambar (*images*) maupun file Flash

(*Flash movie*) untuk menunjang pemahaman peserta didik dalam pengerjaan soal. Hasil soal, kuis dan tes dibuat/disusun dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash yang dapat berdiri sendiri di website.



Gambar 4. Pelatihan Wondershare Quiz Creator oleh pemateri

Setelah pembuatan soal serta kuis menggunakan software Wondershare Quiz Creator, selanjutnya para guru diberi materi pelatihan tentang Aplikasi Edmodo. Aplikasi tersebut merupakan sebuah media untuk pelaksanaan pembelajaran secara daring. Penggunaan aplikasi Edmodo ini sangatlah membantu dalam proses pembelajaran para guru dapat memberikan tugas, kuis maupun nilai dengan mudah. Dan juga para guru dan siswa dapat saling berdiskusi melalui kelas virtual. Aplikasi Edmodo diakses secara online menggunakan browser pada laman <https://www.edmodo.com>.



Gambar 5. Tampilan depan aplikasi Edmodo

Sebelum menggunakan aplikasi edmodo ini para guru harus memiliki email dan email ini nantinya digunakan untuk mendapatkan akun dengan mendaftar ke aplikasi Edmodo.



Gambar 6. Laman daftar akun Edmodo

Dalam pelatihan aplikasi Edmodo ini para guru yang sudah membuat presentase bahan ajar dan membuat kuis serta soal pada materi pelatihan sebelumnya akan diupload ke aplikasi edmodo tersebut.



Gambar 7. Pemateri membantu peserta pelatihan Edmodo

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini merupakan bagian dari Tri Dharma Dosen dalam perguruan tinggi. Diharapkan dengan adanya PKM ini mampu meningkatkan tingkat pengetahuan masyarakat dilingkungan sekitar kampus dan mempererat tali silaturahmi antara Dosen dengan masyarakat. Sebagai bentuk nyata kesatuan masyarakat dan bangsa Indonesia.

5. SARAN

Kedepannya, diperlukan suatu pelatihan yang lebih mendalam untuk

meningkatkan SDM peserta didik (siswa) dalam meningkatkan proses pembelajaran melalui teknologi informasi. Pelatihan yang dapat dilaksanakan misalnya pelatihan tentang penggunaan Edmodo bagi siswa, sehingga akan semakin memaksimalkan dalam pencapaian proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terkait khususnya pihak LPPM, yayasan dan pimpinan Universitas Asahan yang telah memberi dukungan baik moril maupun materil terhadap kegiatan pengabdian ini. Semoga kegiatan pengabdian ini dapat memberikan kontribusi Universitas Asahan terhadap pengetahuan kepada masyarakat khususnya para guru SMK APIPSU Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Falahudin, Iwan. 2014. "Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Lingkar Widyawiswara* 1(Desember): 104–17.
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* VIII(2): 1–10.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Tharom, T. 2002. *Mengenal Teknologi Informasi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Widarma, Adi, Muhammad Dedi Irawan, and Muhammad Yasin Simargolang. 2019. "Go Public Dan Go Online Publikasi Kegiatan Desa Menggunakan Wordpress." *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(1): 43–46.
- Wiji Utomo, Dwi, and Rudy Kustijono. 2015. "Pengembangan Sistem Ujian Online Soal Pilihan Ganda Dengan Menggunakan Software Wondershare

Quiz Creator.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)* 04(03): 1–6.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
