



Respon guru terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK di Benteng Kepulauan Selayar

Nani Kurnia¹, Adnan², Hamka L.³, Syamsul Bahri Hs.⁴

^{1,2,3,4}Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

Abstract. This devotion was carried out at SMP Negeri 1 Benteng Kep. Selayar and attended by teachers in Benteng and Selayar Islands Senior High School and Senior High School in order to improve understanding, skills, and innovation in preparing evaluation questions using the Wondershare Quiz Creator program. In this Community Partnership program training activities have been conducted to create interactive ICT-based questions. The results obtained from these program activities are responses of all participants who have been able to compile interactive questions that are innovative and varied independently so that a varied and enjoyable evaluation activity will be formed. Another advantage is that the teacher can make interactive computer-based questions.

Keywords: learning media, teachers, ICT

I. PENDAHULUAN

Guru adalah salah satu profesi yang mulia. Guru sebagai seorang agen pembelajaran dituntut memiliki beberapa kompetensi, diantaranya: kompetensi pedagogik; kompetensi sosial; kompetensi pribadi; dan kompetensi profesional sebagaimana tercantum dalam UU Nomor 14 tahun 2005 pasal 10 ayat (1). Guru merupakan perencana, pemroses, dan evaluator proses pembelajaran di dalam kelas. Sebagai perencana guru harus dapat menyusun segala administrasi dan persiapan yang menunjang kegiatan pembelajaran. Sebagai pemroses kegiatan pembelajaran guru harus dapat menjadi fasilitator yang baik. Sebagai evaluator guru harus dapat melakukan penilaian terhadap seluruh proses pembelajaran yang sudah berlangsung baik untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan sebagai perbaikan maupun koreksi proses pembelajaran (PP No. 19 Tahun 2005).

Berdasarkan Permendiknas nomor 16 tahun 2007 salah satu kompetensi inti guru adalah menyelenggarakan penilaian dan evaluasi hasil belajar. Penilaian hasil belajar merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran. Sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidikan untuk menentukan strategi mengajar yang baik dan memotivasi siswa untuk belajar yang lebih baik. Hasil belajar siswa dapat diperoleh melalui hasil

tes maupun non tes. Kajian kali ini dibatasi untuk penilaian hasil belajar melalui tes.

Pemerintah telah memberlakukan Kurikulum 2013 melalui *pilot project* pada sekolah tertentu beberapa tahun lalu. Salah satu yang menjadi kendala bagi para guru. Guru pada umumnya dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran sesuai karakteristik mata pelajaran yang disampaikan, termasuk di dalamnya melakukan penilaian hasil belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih mengalami kerepotan dalam menyusun, mengevaluasi, bahkan melakukan penilaian. Jenis soal yang digunakan juga masih monoton, seperti menggunakan uraian tes, obyektif tes, isian tes.

Beberapa hal dapat dilakukan untuk memudahkan guru melakukan penilaian hasil belajar siswa. Salah satunya adalah dengan bantuan teknologi komputer yakni penggunaan program atau aplikasi tertentu. Semakin pesatnya kemajuan teknologi memunculkan berbagai jenis aplikasi komputer untuk menunjang proses pembelajaran baik berupa media maupun penilaian pembelajaran. Program komputer *Quiz Creator* merupakan salah satu program yang dapat diandalkan dalam proses penilaian hasil belajar khususnya tipe tes. Dengan adanya program ini, guru dapat dengan mudah menyusun soal interaktif. Selain itu guru juga dapat dengan mudah mendapatkan skor kemampuan siswa.

Mengingat pentingnya program komputasi ini, untuk itu perlu dilakukan adanya sosialisasi, penyuluhan dan pelatihan penggunaan program komputer *Quiz Ceator* sebagai salah satu solusi guru khususnya guru Sekolah Dasar dalam melakukan penilaian autentik kepada anak didiknya.

Wondershare Quiz Creator merupakan perangkat lunak untuk pembuatan soal, kuis atau tes. Tampilan yang sederhana sangat membantu setiap orang dalam penggunaan *Wondershare Quiz Creator*, sehingga sangat mudah digunakan dan tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Dengan *Wondershare Quiz Creator*, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*),



**PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-602-555-459-9**

pilihan respon (*multiple response*), isian singkat (*fill in the blank*), menjodohkan (*matching*), kuis dengan area gambar, bahkan membuat karangan. Dalam soal dapat disisipkan dengan berbagai media pendukung seperti gambar, suara, maupun video. Soal yang di hasilkan dari program ini dapat disimpan dalam format Flash.

Beberapa fasilitas yang tersedia dalam *Wondershare Quiz Creator* diantaranya yaitu (1) fasilitas umpan balik (*feed-back*) berdasar atas respon/jawaban dari peserta tes; (2) fasilitas yang menampilkan hasil tes/score dan langkah-langkah yang akan diikuti peserta tes berdasar respon/jawaban yang dimasukkan; (3) fasilitas mengubah teks dan bahasa pada tombol dan label sesuai dengan keinginan pembuat soal; (4) fasilitas memasukkan suara dan warna pada soal sesuai dengan keinginan pembuat soal, dan (5) fasilitas *hyperlink*; yaitu mengirim hasil/score tes ke email atau LMS; (6) fasilitas pembuatan soal random, (7) fasilitas keamanan dengan *User account/password*, (8) Fasilitas pengaturan tampilan yang dapat di modifikasi, dsb.

Wondershare Quiz Creator dapat digunakan sebagai alternatif untuk membuat media Pembelajaran TIK selain menggunakan *Flash Player* adalah menggunakan *Power point*. *Wondershare Quiz Creator* sudah menyediakan tampilan yang *user friendly*, yaitu mudah dipelajari dan digunakan. Aplikasi ini merupakan *software* berlisensi.

Penggunaan *Wondershare Quiz Creator* dalam pembelajaran akan sangat membantu guru dalam penyusunan soal. Guru akan dimanjakan dengan fitur-fitur yang menarik. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan sikap mandiri siswa. Media Pembelajaran TIK ini merupakan media pembelajaran yang sangat mudah digunakan dan menghemat waktu, selain itu dapat mendidik siswanya untuk belajar mandiri (Hapsari,2009). Peningkatan motivasi dan kemandirian belajar siswa dilakukan dengan menggunakan media Pembelajaran TIK berbasis *Wondershare Quiz Creator*. Media Pembelajaran TIK berbasis *Quiz Creator* adalah media Pembelajaran TIK berbentuk soal atau pertanyaan yang disajikan dalam tampilan berupa kuis dengan menggunakan aplikasi pembuat kuis interaktif. Kuis interaktif memungkinkan siswa secara mandiri untuk meningkatkan pemahaman tentang materi pelajaran dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi (Mazguru, 2010).

Kelebihan lain dari media Pembelajaran TIK berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini yaitu dapat digunakan untuk belajar secara mandiri oleh siswa. Pada setiap materi kompetensi dasar mendeskripsikan jenis produk dalam bursa efek yang menjadi pertanyaan telah disediakan petunjuk yang berkaitan dengan materi dan cara menjawab pertanyaan. Selain itu, guru dan siswa dapat secara langsung mengetahui kemampuan belajarnya dengan adanya hasil atau result yang ditampilkan

setelah menyelesaikan semua pertanyaan tersebut. Dengan adanya media Pembelajaran TIK berbasis *Wondershare Quiz Creator* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian siswa untuk belajar karena materi pelajaran disajikan dengan tampilan yang menarik dan memberikan fasilitas pada siswa untuk melakukan kegiatan belajarnya secara mandiri dengan menekan tombol pada tampilan aplikasi.

Persoalan yang dihadapi adalah:

1. Kegiatan evaluasi yang dilakukan guru masih bersifat konvensional yang menghabiskan waktu dan biaya.
2. Motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan evaluasi masih kurang.
3. Belum adanya sosialisasi/pelatihan terkait dengan program *Wondershare Quiz Creator*.
4. Terbatasnya dana pengembangan pada sekolah mitra.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, maka solusi yang diusulkan untuk menyelesaikannya yaitu dengan melakukan kegiatan pelatihan pembuatan soal interkatif dengan program *Wondershare Quiz Creator* dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Program ini mampu untuk:

1. Menyusun soal yang lebih interaktif dalam berbagai macam bentuk test dengan menambahkan berbagai media seperti suara, foto, dan video.
2. Membuat soal dalam dua bentuk, yaitu *paper based* dan *computer based*.
3. Melakukan evaluasi tanpa perlu melakukan koreksi sehingga langsung diperoleh skor akhir dari masing-masing siswa.

Target luaran Program Kemitraan Masyarakat ini adalah guru yang telah mengikuti pelatihan dapat menerapkan pemanfaatan media TIK dalam pembelajaran.

II. METODE PELAKSANAAN

A. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan yang dilakukan dalam pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK pada guru SMPN 1 Benteng Pulau Selayar terbagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Mempersiapkan pemateri dan teknisi
Pada tahapan pertama yang akan dilakukan adalah mempersiapkan pemateri dan teknisi. Pemateri bertujuan untuk menyajikan materi serta memberikan pelatihan kepada guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. Teknisi bertujuan untuk membantu pemateri dalam pelatihan agar berjalan lancar selama pelatihan berlangsung.

2. Mempersiapkan tempat
Dalam tahapan ini, akan dilakukan persiapan tempat yang akan digunakan dalam proses pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK pada guru SMPN 1 Benteng Pulau Selayar.
3. Mempersiapkan peralatan dan bahan penunjang
Dalam tahapan ini, akan dipersiapkan peralatan dan bahan yang akan digunakan untuk menunjang pelaksanaan pelatihan ini. Adapun peralatan penunjang yang diperlukan adalah software *Mind Manager*, *Software Quiz Creator*, Laptop, LCD, *flashdisk*, serta manual penggunaan media yang akan dilatihkan. Adapun bahan yang diperlukan adalah ATK.

B. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan dalam pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK pada guru SMPN 1 Benteng Pulau Selayar terbagi menjadi 3 tahapan yaitu:

1. Demo software media pembelajaran
Pada tahap kegiatan ini, dilakukan penyampaian informasi singkat tentang pentingnya software *Mind Manager* dan *Quiz Creator* dalam pembuatan media pembelajaran serta menampilkan contoh produk media pembelajaran yang telah dibuat oleh pemateri.
2. Pelatihan pembuatan media pembelajaran
Pada tahap ini merupakan tahap utama dalam kegiatan pelatihan yang dibimbing langsung oleh pemateri yang dibantu oleh teknisi. Kegiatan ini dilakukan selama 4 hari tatap muka. Proses pelatihan tatap muka dilakukan di SMPN 1 Benteng Pulau Selayar.
3. Uji coba produk
Tahap ini dilaksanakan dengan menguji coba produk media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru SMPN 1 Benteng. Tujuan kegiatan ini untuk mengetahui keberhasilan pelaksanaan program pelatihan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di salah di SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK dalam pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari, yaitu pada tanggal 18 Juli 2018 durasi sekitar 5 jam efektif untuk melaksanakan pelatihan.

Pemanfaatan program *Wondershare Quiz Creator* untuk membuat soal interaktif dilatar belakangi kondisi obyektif tentang fenomena guru kesulitan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK dalam proses pembelajaran. Motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan evaluasi juga masih kurang. Dampaknya

guru menghabiskan banyak waktu, biaya dan tenaga hanya untuk melaksanakan kegiatan evaluasi. Padahal sejatinya guru potensi untuk membangun sistem evaluasi yang efektif dan efisien.

Kendala yang sering muncul dalam menyusun soal interaktif adalah sulitnya mengoperasikan aplikasi. Banyak aplikasi menuntut kemampuan yang tinggi dalam mengoperasikannya. Bahasa program yang sulit dimengerti juga menjadi salah satu kendalanya. Ini semua menyebabkan guru enggan untuk menggunakan dan menerapkannya dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu adanya aplikasi yang ringan, murah, dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Demo software kepada peserta



Gambar 2. Pembimbingan pembuatan media pembelajaran

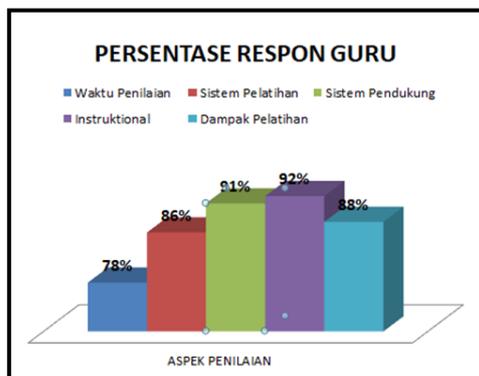
Berdasarkan angket pasca kegiatan yang diisi oleh 21 peserta kegiatan dari SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar maka diperoleh data seperti yang terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penilaian pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan Pelatihan	Skor	Kriteria
Waktu Pelatihan	4	Bagus
Sistem Pelatihan	4,3	Bagus
Sistem Pendukung	4,5	Bagus
Instruksional	5	Sangat Bagus
Dampak Pelatihan	4	Bagus
Rerata Skor	4,33	Bagus

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan pelatihan memberikan manfaat dan motivasi pada peserta tentang pembuatan soal interaktif untuk evaluasi

pembelajaran menggunakan aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Selain pelatihan yang dilakukan bersifat menarik juga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait penyusunan soal interaktif berbasis sebagai inovasi evaluasi pembelajaran.



Gambar 3. Persentase respon guru

Kelompok sasaran yaitu Guru di SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar di SMP Negeri 1 Benteng Kep. Selayar masih banyak guru yang melakukan kegiatan evaluasi berbasis kertas (*paper based*). Hanya sedikit dari sekian banyak guru yang menggunakan aplikasi pembuatan soal inter-aktif yang sudah tersedia. Bahkan, beberapa guru belum mengenal aplikasi untuk membuat soal interaktif, sehingga diperlukan pengenalan dan pelatihan bagi guru di SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar untuk memanfaatkan aplikasi tersebut.

Keuntungan yang telah diperoleh guru-guru di SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar adalah:

1. Peserta sangat termotivasi dalam menyusun soal interaktif yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses evaluasi pembelajaran.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun soal yang lebih inovatif dan bervariasi.
3. Tumbuhnya semangat untuk menyusun soal secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi.

IV. KESIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan pembuatan soal interaktif dengan menggunakan program *Wondershare Quiz Creator* di SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar diperoleh hasil sebagai berikut.

- a. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun soal interaktif berbasis TIK yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses evaluasi pembelajaran
- b. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun soal yang lebih inovatif dan bervariasi sehingga menumbuhkan semangat bagi siswa dalam melaksanakan evaluasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Negeri Makassar dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat di SMP Negeri 1 Benteng Kepulauan Selayar, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Kepulauan Selayar, Kepala Sekolah dan bapak ibu guru SMP Negeri di Benteng Kabupaten Kepulauan Selayar.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.