

Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis ICT

ICT-Based Learning Media Design Training

Dinar Riaddin^{1*}, Fahruh Juhaeva², Djaffar Lessy³, Yuli Hastuti⁴, Rhaisudin Jafar Rumandan⁵

^{1,2,3,4,5} IAIN Ambon

*Email: dinar.riaddin@iainambon.ac.id ¹

Abstract: The purpose of the information and communication technology-based learning media design training is to improve the skills of teachers in making teaching materials using powerpoint media and making quiz questions, assignments, or exams using the wondershare quiz creator media. The methods used in the service are training and workshops. The subjects in this training were teachers of MTs Negeri 4 Maluku Tengah and MA Negeri 3 Maluku Tengah. After this training, the teacher participating in the activity got additional insight into the use of powerpoint media and the Wondershare Quiz Creator application and was also skilled in using both media.

Keywords: learning media, information dan communication technology, powerpoint, wondershare quiz creator.

Abstrak: Tujuan pelatihan desain media pembelajaran berbasis *information dan communication technology* adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan media *power point* dan membuat soal kuis, tugas atau ujian dengan menggunakan media *wondershare quiz creator*. Metode yang digunakan dalam pengabdian adalah pelatihan dan workshop. Subjek dalam pelatihan ini adalah para guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah. Setelah pelatihan ini, guru peserta kegiatan mendapatkan tambahan wawasan tentang penggunaan media *powerpoint* dan aplikasi *wondershare quiz creator*, dan juga terampil dalam menggunakan kedua media tersebut.

Kata kunci: media pembelajaran, *information dan communication technology*, *powerpoint*, *wondershare quiz creator*.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi atau yang lebih dikenal dengan *information dan communication technology* (ICT) saat ini begitu cepat, selaras dengan perkembangan zaman. Salah satu dampaknya adalah lahirnya banyak aplikasi pendukung dalam berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Untuk menyikapi perkembangan ICT tersebut, pada pengajar (guru maupun dosen) dituntut penguasaannya untuk menggunakan ICT dalam pengembangan materi pelajaran dan juga sebagai media pembelajaran (Said).

Media pembelajaran sangat berperan dalam menarik minat belajar peserta didik (Novita, 2015). Tujuan penggunaan teknologi ICT sebagai media pembelajaran adalah untuk memudahkan dan memberikan kesempatan yang luas kepada peserta didik dalam belajar. Selain itu, penggunaan ICT dapat meningkatkan mutu pembelajaran dan pemerataan akses pendidikan (Semuel dan Parsa, 2013).

Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dapat dijadikan sebagai alat dalam pembelajaran baik di dalam maupun luar kelas serta bisa juga digunakan untuk mengerjakan tugas (Hamdanah dan Hasanuddin, 2019). Manfaat penggunaan media pembelajaran berbasis ICT, antara lain : sebagai sumber belajar alternatif, memudahkan dalam memahami materi pelajaran, untuk latihan soal, memudahkan dalam membuat contoh soal, dan membantu peserta didik dalam belajar mandiri di luar sekolah (Semuel dan Parsa, 2013).

Saat ini kita dapat menjumpai penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dalam berbagai jenis, antara lain : buku teks, modul, slide power point, foto/gambar, video/film, halaman web, software pendukung materi pembelajaran (Novita, dkk, 2019). Para guru dapat memilih berbagai bentuk media ICT untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Disisi lain, penguasaan pemanfaatan media pembelajaran berbasis ICT dengan baik oleh guru adalah sebuah tantangan (Novita, dkk, 2019).

Salah satu media pembelajaran berbasis ICT yang banyak digunakan adalah *powerpoint*. *Powerpoint* adalah sebuah software yang dibuat untuk menyajikan program multimedia yang menarik (Asyhar dalam Jayusman, dkk, 2017). *Powerpoint* adalah salah satu program yang tergabung dalam *microsoft office* (Maryatun dalam Purwati dkk, 2020). Pembelajaran dengan media *powerpoint* biasanya disajikan dalam bentuk presentasi. *Powerpoint* juga menyajikan fasilitas-fasilitas untuk membuat pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan media *powerpoint*, siswa dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai keinginannya (Jayusman, dkk, 2017). Menurut sebuah hasil penelitian, media pembelajaran *powerpoint* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik yang berdampak pada hasil belajar yang memuaskan Hikmah (2020). Selain itu,

hasil penelitian lain menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *powerpoint* dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa program studi Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro (Maryartun, 2015).

Selain media pembelajaran *powerpoint*, saat ini juga berkembang media pembelajaran lain yang berbasis ICT, yaitu *wondershare quiz creator*. *Wondershare quiz creator* adalah sebuah media interaktif berbentuk soal yang disajikan dalam bentuk kuis dengan menggunakan aplikasi pembuat kuis interaktif (Juniarta, dkk, 2021). *Wondershare quiz creator* menyajikan berbagai bentuk soal, antara lain : 1) bentuk soal benar/salah, 2) bentuk soal pilihan ganda, 3) bentuk soal pilihan respon, 4) bentuk soal isian singkat, 5) bentuk soal menjodohkan, 6) bentuk kuis dengan gambar, 7) bentuk karangan (Purnanto dan Mahardika, 2016). Dalam *wondershare quiz creator* tersedia juga media pendukung suara, gambar, maupun video.

Wondershare quiz creator merupakan media alternatif dalam menunjang proses pembelajaran (Purwati, 2014). Di era pandemi covid-19 seperti saat ini, dimana banyak dilakukan pembelajaran daring (*online*), media *wondershare quiz creator* berkembang sebagai sebuah media dalam evaluasi pembelajaran. SMA Swasta Harapan I Medan ingin merubah sistem ujian konvensional menjadi sistem ujian komputerisasi, yaitu dengan menggunakan media *wondershare quiz creator* (Dafitri, 2017). Hal ini menurut kami, penguasaan guru dalam menggunakan media seperti *wondershare quiz creator* menjadi penting di era maraknya pembelajaran *online* seperti saat ini.

Berdasarkan uraian permasalahan dan analisis kebutuhan di atas, kami menganggap perlu adanya pelatihan desain media pembelajaran berbasis ICT khususnya media *powerpoint* dan *wondershare quiz creator*. Pelatihan ini berikan kepada guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah. Pemilihan kedua sekolah ini karena terdapat banyak guru yang belum menguasai atau mengenal media pembelajaran berbasis ICT khususnya media *powerpoint* dan *wondershare quiz creator*.

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan media *powerpoint* dan membuat soal kuis, tugas atau ujian dengan menggunakan media *wondershare quiz creator*. Hipotesis dari kegiatan ini adalah pelatihan desain media pembelajaran berbasis ICT dapat meningkatkan keterampilan guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah dalam membuat bahan ajar dengan menggunakan media *powerpoint* dan membuat soal kuis, tugas atau ujian dengan menggunakan dan media *wondershare quiz creator*. Melalui pelatihan ini juga, guru dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian adalah pelatihan dan workshop. Pemateri memberikan materi kepada peserta setelah itu peserta berlatih mendesain bahan ajar dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan membuat soal dengan menggunakan media *wondershare quiz creator* yang didampingi oleh para pemateri. Pelatihan ini merupakan rangkaian kegiatan dalam workshop Pendidikan dengan tema “Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT dan Literasi”, yang diselenggarakan oleh asosiasi Baku Kele IAIN Ambon.

Subjek dalam pelatihan ini adalah para guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah. Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 11 September 2021 bertempat di MA Negeri 3 Maluku Tengah. Pemateri dalam pelatihan ini berjumlah 5 orang, yang terdiri dari 2 orang pemateri utama dan 3 orang pendamping pada saat praktik desain media pembelajaran berbasis ICT.

Kegiatan workshop dan pelatihan desain Media Pembelajaran berbasis ICT ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan kegiatan pengabdian, dan evaluasi.

1. Tahapan Perencanaan

Tahapan perencanaan kegiatan pengabdian meliputi a) tahapan koordinasi tim pengabdian untuk membahas tema, sasaran dan lokasi pengabdian. Tema yang disepakati adalah Media Pembelajaran berbasis ICT; b) kegiatan observasi di sekolah sasaran untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan guru dalam penerapan Media Pembelajaran berbasis ICT pada proses pembelajaran; c) Tim pengabdian menyusun agenda pelaksanaan kegiatan; d) Tim pengabdian menyusun modul desain media *powerpoint* dan Modul Aplikasi *Wondershare Quiz Creator* .

2. Tahapan Pelaksanaan

Tim pengabdian melaksanakan kegiatan pengabdian di satuan pendidikan yang bertempat di Siri Sori Kabupaten Maluku Tengah. Agenda kegiatan pengabdian terdiri atas pembukaan, kegiatan inti yakni workshop dan pelatihan desain media PPT dan *Wondershare Quiz Creator*, dan penutup serta evaluasi.

3. Tahapan evaluasi

Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai setelah desain media PPT dan *Wondershare Quiz Creator* mengikuti kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berupa Workshop dan Pelatihan Media Pembelajaran berbasis ICT telah dilaksanakan pada Tanggal 11 September 2021. Peserta kegiatan ini berasal dari unsur guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah. Agenda kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan secara rinci dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahapan Perencanaan

Tahapan perencanaan kegiatan pengabdian yang terlaksana meliputi:

- a. Koordinasi tim pengabdian yang menyepakati bahwa tema pengabdian adalah Media Pembelajaran berbasis ICT , sasaran kegiatan adalah guru

MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah dan kegiatan dilaksanakan di Gedung MA Negeri 3 Maluku Tengah.

- b. Kegiatan observasi di sekolah sasaran mengumpulkan informasi bahwa guru butuh keterampilan membuat bahan ajar menggunakan media ICT. Guru juga butuh media asesmen yang interaktif serta dapat digunakan secara offline maupun online.
- c. Tim pengabdian menyusun agenda pelaksanaan kegiatan
- d. Tim pengabdian telah menyusun modul desain media *powerpoint* dan modul Aplikasi *Wondershare Quiz Creator*.

2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

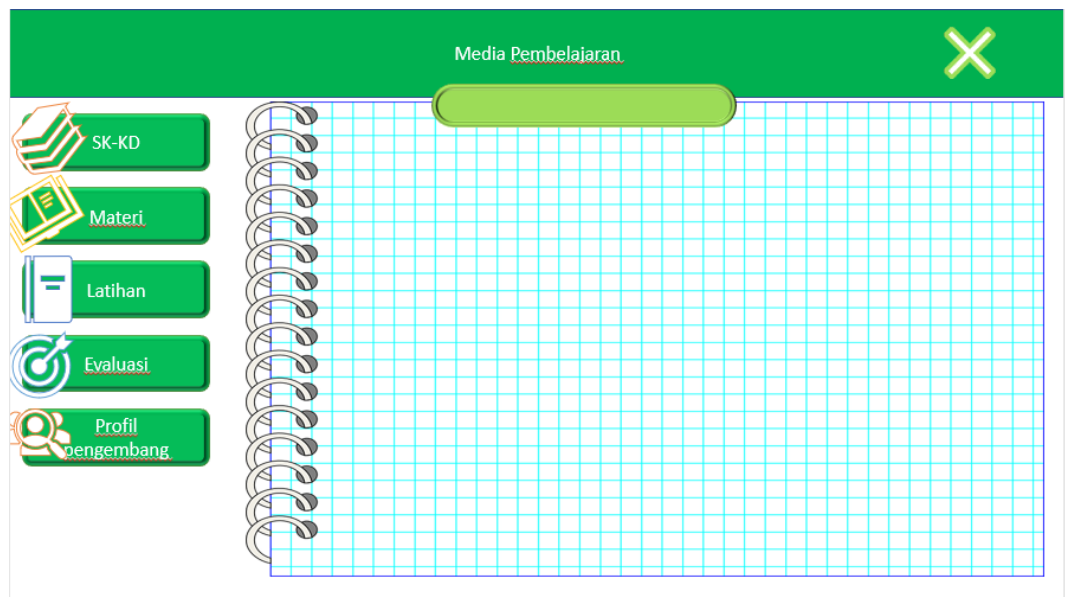
Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan Media Pembelajaran berbasis ICT dalam proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilaksanakan berdasarkan surat izin pengabdian dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian IAIN Ambon dimana prose kegiatan berlangsung dengan baik dan lancar. Pelaksanaan Workshop dan Pelatihan Media Pembelajaran berbasis ICT ini terbagi atas dua kegiatan inti yaitu pelatihan desain media pembelajaran menggunakan *powerpoint* (PPT) untuk meningkatkan keterampilan membuat bahan ajar menggunakan media *powerpoint* dan Pelatihan *Wondershare Quiz Creator* untuk meningkatkan keterampilan guru membuat soal kuis, tugas atau ujian yang interaktif.

Peserta kegiatan pengabdian memperoleh pengetahuan desain media pembelajaran menggunakan *powerpoint* (PPT) khususnya terkait materi berikut:

1. Pengenalan *Tools* PPT
2. Pengenalan menu *insert*
3. Tahap pengenalan menu *animasi*
4. Pengenalan menu *design*
5. Pengenalan menu *Transition*
6. Pengenalan menu *slide show*

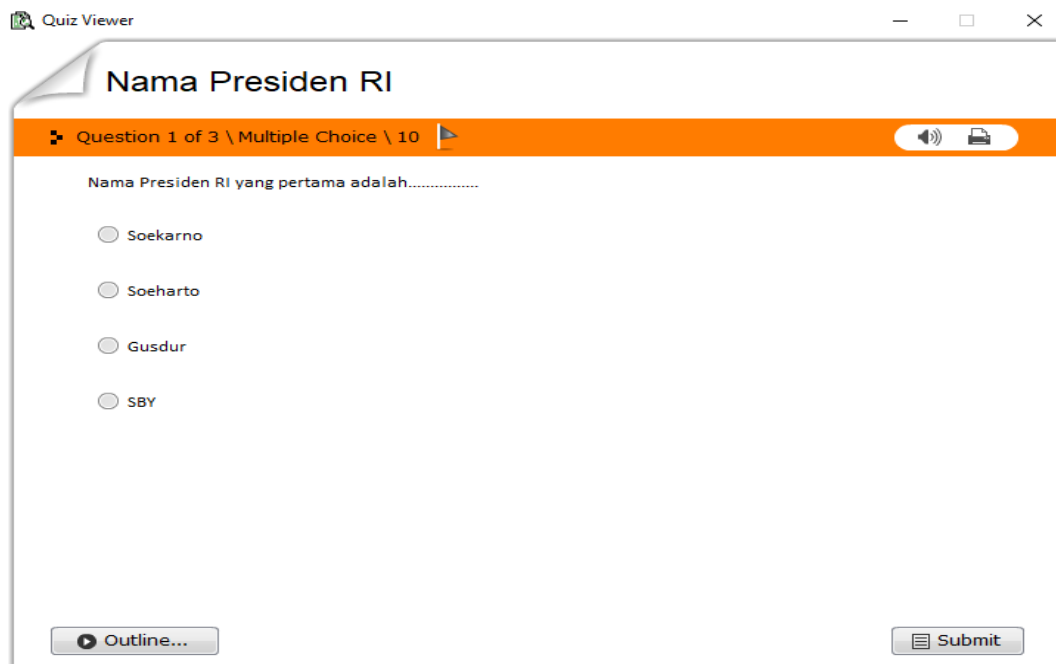
7. Merancang tampilan multimedia interaktif

Paparan materi tersebut disertai dengan praktik mendesain bahan ajar yang didampingi oleh tim pengabdian. Berikut ini contoh desain bahan ajar menggunakan PPT yang dibuat oleh peserta.



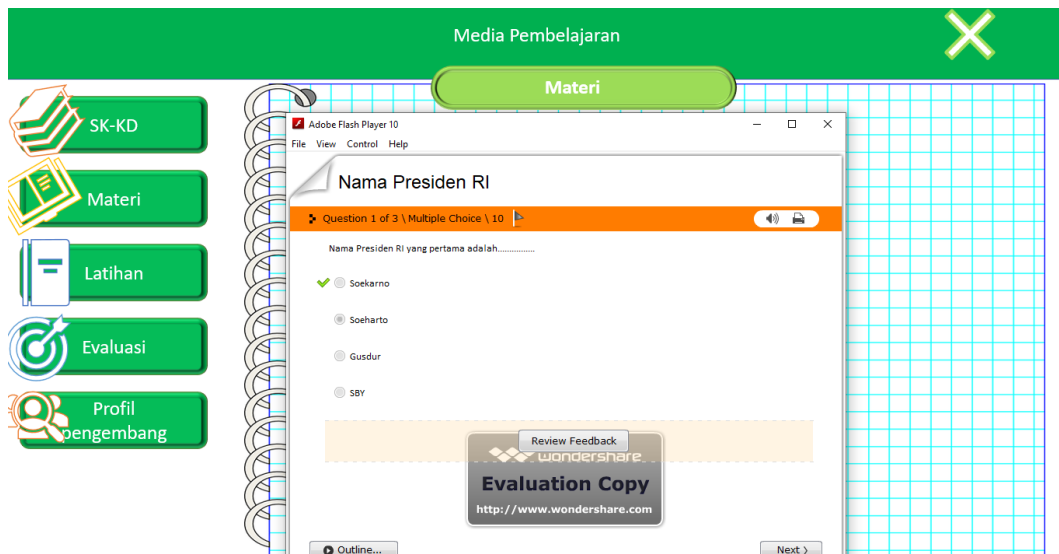
Gambar 1. Contoh desain bahan ajar yang dibuat peserta PkM

Materi kedua yang diperoleh peserta adalah materi *Wondershare Quiz Creator* untuk membuat soal kuis, tugas atau ujian yang interaktif. Peserta mengenal tampilan dan *tools* yang terdapat pada aplikasi *Wondershare Quiz Creator*. Peserta mempraktikkan membuat soal kuis/ujian yang interaktif dengan mencoba *tools* untuk setiap tipe soal. Berikut ini salah satu contoh tampilan soal kuis yang telah berhasil dibuat oleh peserta.



Gambar 2. Contoh tampilan soal yang dibuat peserta menggunakan *Wondershare Quiz Creator*

Peserta juga mendapatkan informasi cara mempublikasikan soal ujian yang telah dibuat kepada peserta ujian. Selanjutnya pada tahap akhir, peserta mengetahui cara menghubungkan soal ujian yang telah dibuat ke tampilan media bahan ajar interaktif yang telah dibuat, dengan contoh tampilan seperti berikut ini.



Gambar 3. Contoh tampilan media bahan ajar interaktif dengan link soal ujian

Guru-guru peserta kegiatan menyampaikan bahwa kegiatan ini merupakan pengalaman pertama bagi mereka menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Mereka sangat antusias dan semangat dalam mengikuti presentasi materi dan praktik menggunakan *Wondershare Quiz Creator*. Untuk *powerpoint*, beberapa diantara peserta mengaku telah terbiasa menggunakan *powerpoint* tapi hanya sebatas media tayang saja. Mereka belum pernah membuat media bahan ajar yang interaktif menggunakan PPT sebagaimana yang telah dipraktikkan dalam pelatihan ini.

3. Evaluasi Kegiatan

Tujuan kegiatan pengabdian dinilai telah tercapai. Hal ini berdasarkan fakta bahwa guru peserta kegiatan mendapatkan tambahan wawasan tentang penggunaan media *powerpoint* untuk membuat bahan ajar interaktif dan penggunaan aplikasi *wondershare quiz creator* untuk membuat soal kuis, tugas atau ujian yang interaktif. Selain itu, guru juga telah terampil menggunakan aplikasi tersebut yang ditunjukkan dengan produk media yang telah dibuat setelah proses praktik selama pelatihan. Selanjutnya, guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah peserta pelatihan ini diharapkan dapat mengembangkan media *powerpoint* dan *wondershare quiz creator* secara mandiri untuk media bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Setelah pelatihan ini, diharapkan para guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah dapat menggunakan media pembelajaran berbasis ICT sebagai media alternatif penunjang proses pembelajaran (Purwati, 2014). Penggunaan media berbasis ICT yang akan digunakan pembelajaran oleh guru peserta pelatihan, diharapkan dapat juga meningkatkan minat belajar siswa (Hikmah, 2020) dan hasil belajar siswa (Maryatun, 2015).

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan banyak terima kasih kepada Asosiasi Baku Kele IAIN Ambon yang telah memprakarsai terselenggaranya kegiatan pelatihan Desain Pembelajaran berbasis ICT bagi Guru MTs Negeri 4 Maluku Tengah dan MA Negeri 3 Maluku Tengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Dafitri, H. (2017). Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator dalam Tes Berbasis Komputer. *QUERY : Jurnal Sistem Informasi*. 01(01), 8–18.
- Hamdanah & Hasanuddin, M. I. (2019). Media Pembelajaran Berbasis ICT: pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT terhadap Hasil Belajar. Parepare, IAIN Parepare Nusantara Press.
- Hikmah, S. N., dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint Pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*. 1(1), 15–19.
- Jayusman, I., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Multi Media Power Point pada Mata Kuliah Sejarah Asia Timur. *Jurnal Candrasangkala*, 3(1), 37-42.
- Juniarta, P. A. K., dkk. (2021). Evaluasi Pembelajaran Secara Online Melalui Aplikasi Wondershare Quiz Creator di SMP N 1 Gerokgak. *Senadimas 6 Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Maryatun. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2

- Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015. *Promosi : Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1-13.
- Novita, L. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia VCD terhadap Motivasi Belajar pada Mata Kuliah Budaya Masyarakat Demokratis. *Jurnal Kreatif: Pendidikan, Kebudayaan dan Seni*, 18(2).
- Novita, L., dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT pada Subtema Bersyukur atas Keragaman untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 02(02), 82-86.
- Purnanto, A. W. & Mahardika, A. (2016). Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif dengan Program Wondershare Quiz Creator bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Magelang. *Warta LPM*, 19(2), 141-148.
- Purwanti, L., dkk. (2020). Analisis Penggunaan Media *Power Point* dalam Pembelajaran Jarak Jauh pada Materi Animalia Kelas VIII.. *Journal of Biology Education*, 3(2), 157-166.
- Purwati, D. (2014). Pengembangan Quiz Maker Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas bagi Calon Guru Fisika. *Somposium Fisika Nasional 2014 (SFN XXVII)*.
- Semuel, G. W. & Parsa, I. M. (2013). Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Pendidikan Teknik Elektro (STE 2013)*.