

**PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN MICROSOFT POWER POINT DAN ISPRING**

Muhamad Rosdiana¹, Riswal Hanafi Siregar², Elfi Fauziah³

¹²³Universitas Pamulang

dosen02354@unpam.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran daring selama pandemi kondisi yang harus dijalani dan menjadi permasalahan karena guru-guru dituntut untuk bisa menyampaikan materi dengan baik dan supaya siswa-siswa juga mampu menyerap materi sesuai dengan yang diharapkan. Ini menjadi kesulitan dan tantangan tersendiri bagi guru-guru yang menuntut mereka harus bisa kreatif dalam penyampaian materi supaya apa yang diberikan kepada siswa siswa dapat terserap dengan baik. Dengan ini kami memberikan solusi yaitu membuat media pembelajaran secara interaktif dengan memanfaatkan Power Point yang dikombinasikan dengan aplikasi iSpring untuk membuat quiz yang bervariasi. Guru-guru diajarkan bagaimana membuat konsep dan desain pembelajaran yang menarik seperti soal soal pilihan ganda, soal soal multiple respon, soal soal *true or false* dan masih banyak variasi soal lainnya. Semua soal tersebut akan dibuat menjadi sebuah aplikasi android yang nantinya bisa dibuka melalui komputer ataupun handphone atau bisa juga nanti dibuka melalui web browser. Dengan metode pembelajaran seperti ini memungkinkan siswa untuk lebih bisa memahami materi yang diberikan terutama pada saat mengerjakan quiz. Karena di dalam quiz tersebut sudah dilengkapi dengan jawabannya. Ketika siswa menjawab quiz tersebut akan ada notifikasi tentang jawaban yang diberikan benar atau salah, jika salah maka akan ada pemberitahuan untuk jawaban yang benar sehingga siswa dapat mengulangi quiz tersebut sampai bisa menjawab semua pertanyaan dengan benar. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru-guru di Sekolah Menengah Atas Negeri 22 Kabupaten Tangerang memiliki kemampuan mengajar yang lebih variatif dan inovatif. Selain itu, yang menjadi target luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan kemampuan guru-guru dalam penyampaian materi ajar.

Kata kunci: power point, iSpring, guru-guru, pembelajaran online

ABSTRACT

Online learning during the pandemic is a condition that must be lived and becomes a problem because teachers are required to be able to convey material well and so that students are also able to absorb material as expected. This is a difficulty and a challenge for teachers who require them to be creative in delivering material so that what is given to students can be absorbed properly. We hereby provide a solution, namely making interactive learning media by utilizing Power Point combined with the iSpring application to create varied quizzes. Teachers are taught how to make interesting learning concepts and designs such as multiple choice questions, multiple response questions, true or false questions and many other variations. All these questions will be made into an android application which can later be opened via a computer or mobile phone or can also be opened later via a web browser. This learning method allows students to better understand the material given, especially when doing quizzes. Because in the quiz is already equipped with the answer. When students answer the quiz there will be a notification about the answer given right or wrong, if wrong there will be a notification for the correct answer so that students can repeat the quiz until they can answer all the questions correctly. With this training, it is hoped that teachers at Senior High School State 22 Tangerang Regency will have more varied and innovative teaching skills. In addition, the output target of this service activity is to increase the knowledge and ability of teachers in delivering teaching materials.

Keywords: Power point, iSpring, Teachers, online learning

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana untuk interaksi guru dan siswa. Ouput yang ingin dihasilkan adalah siswa mampu menerima materi dengan baik dan dapat berinteraksi baik secara langsung ataupun secara daring. Saat ini media yang tersedia di SMA Negeri 22 Kabupaten Tangerang,

selain bertatap muka langsung antara guru dan siswa juga diadakan system online yang medianya adalah menggunakan zoom atau google meet. Dan untuk evaluasi belajar anak menggunakan google form dengan memberikan soal-soal atau pertanyaan seputar materi yang sudah disampaikan. Kelemahan dari system ini adalah tidak semua siswa memiliki kuota untuk melakukan zoom meeting ataupun google meet karena untuk melakukan zoom meeting ataupun google meet ini akan menghabiskan kuota internet yang lumayan besar dan dirasa berat untuk siswa. Selain itu, untuk evaluasi belajar yang menggunakan google form sebetulnya sudah cukup baik hanya saja perlu penambahan variasi soal ada adanya evaluasi yang sistematis.

Dengan alasan tersebut, kami memutuskan untuk membuat sebuah metode yang bisa memfasilitasi dan menjadi solusi dari permasalahan yang ada. iSpring merupakan aplikasi yang memberikan beberapa fitur pada power point yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian berupa quiz. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan iSpring dapat dikonversikan dalam bentuk format flash, power point, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis android dengan format apk (Bauman, 2016)

Dari permasalahan yang ada kami para dosen Unpam memberikan solusi yaitu membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan Microsoft Power Point dan dikombinasikan dengan aplikasi iSpring untuk membuat kuis yang bervariasi. Tujuannya yaitu ada 2 yang pertama untuk memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi dan mengajarkan siswa untuk lebih memahami permasalahan atau soal-soal yang diberikan karena pada aplikasi ini siswa dapat melihat jawabannya ketika menjawab salah dan pertanyaannya bisa diulang-ulang sampai siswa benar-benar paham akan materinya baru bisa lanjut ke materi selanjutnya. Yang kedua yaitu bagi guru-guru diharapkan bisa lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi ataupun soal-soal kepada siswa sehingga siswa akan senang dengan yang namanya belajar karena model soalnya bervariasi.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 22 Kabupaten Tangerang ini merupakan bagian dari kegiatan Tri Darma Perguruan Tinggi oleh Dosen Universitas Pamulang yang terdiri dari Muhamad Rosdiana, S,Kom., M.Kom. selaku ketua Pengabdian, Riswal Hanafi Siregar, S.Si., M.Eng., dan Elfi Fauziah, S.Si., M.Si selaku anggota pengabdian. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu 9 April 2022 mulai dari jam 08.00 s.d 17.00 WIB.

Berikut adalah tabel kegiatannya:

Tabel 1 Jadwal Kegiatan

Waktu	Materi Kegiatan
-------	-----------------

08:00-8:10	Pembukaan
08:10-8:40	Sambutan Kepala Sekolah, Ketua PKM
08:40-9:20	Presentasi Materi
09:20-12:00	Praktek Membuat bahan ajar (bersama)
12:00-13:00	ISOMA
13:00-15:30	Tugas membuat bahan ajar (individu)
15:30-16:00	Break
16:00-16:50	Tanya Jawab
16:50:17:00	Penutup

Ada beberapa metode yang digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada di SMAN 22 Kabupaten Tangerang yaitu:

1. Sosialisasi

Sosialisasi dilakukan karena mitra masih minim pengetahuan mengenai aplikasi iSpring dan hanya sedikit tahu mengenai fasilitas yang ada di Microsoft Power Point. Hal ini sangatlah penting dimana nantinya setiap guru akan berperan aktif dalam pengembangan pengetahuan mereka. Dengan kita membuka wawasan mereka tentang Fasilitas yang ada di Microsoft Power Point serta penjelasan mendetail mengenai aplikasi iSpring Suite, maka rasa ingin tahu itu akan muncul yang berdampak pada keinginan untuk belajar lebih dalam mengenai Microsoft Power Point dan aplikasi iSpring Suite.

Sosialisasi yang dilakukan adalah mengenai bagian-bagian Microsoft Power Point yang bisa kita gunakan sebagai media pembelajaran yang lebih variatif kepada siswa dengan menjadikannya sebagai aplikasi berbasis web ataupun berbasis android. Juga akan dijelaskan dari awal mengenai aplikasi iSpring Suite yang bisa berkolaborasi dengan Microsoft Power Point untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

2. Edukasi

Edukasi juga perlu dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini karena dengan memberikan edukasi kepada mereka, mereka akan tahu bagaimana membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Adapun yang akan diedukasi pada kegiatan pengabdian ini yaitu bagaimana cara membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Microsoft Power Point dan iSpring Suite yang interaktif sesuai dengan kreatifitas masing-masing.

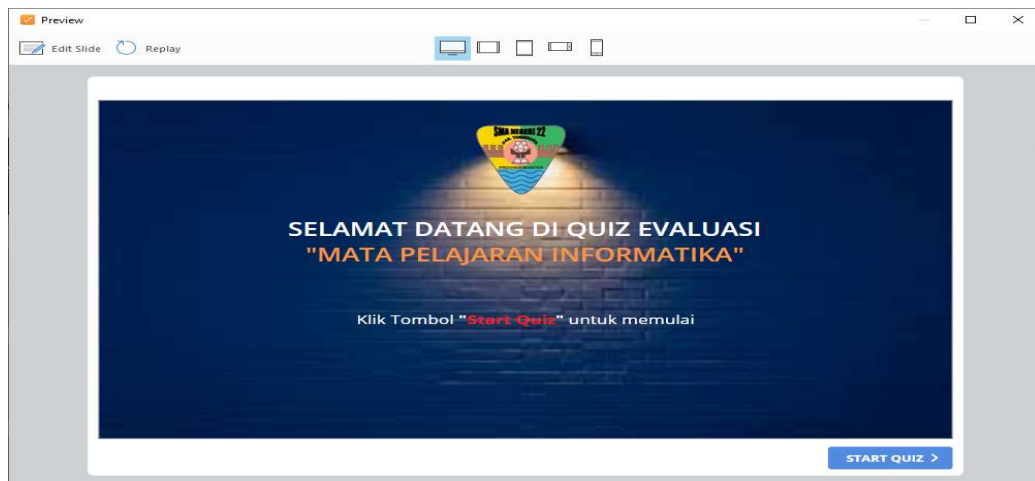
3. Pelatihan dan pendampingan

Pelatihan dan pendampingan juga tidak kalah pentingnya, karna dengan metode ini kita bisa mengetahui seberapa paham guru-guru dalam menyerap dan mengimplementasikan apa yang sudah dipaparkan. Dengan melakukan pendampingan dan pelatihan kita juga akan memberikan

ilmu yang lebih kepada mitra atau guru-guru SMAN 22 Kabupaten Tangerang. Pelatihan yang akan dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan membuat form aplikasi, membuat quiz dengan berbagai variasi pertanyaan. Selain itu, akan diajarkan juga cara membuat form tersebut bisa berjalan dan berfungsi dengan baik, setelah aplikasi bisa berjalan dengan baik, maka mitra juga akan diajarkan bagaimana membuat aplikasi yang sudah dibuat bisa dibuka atau diakses melalui website ataupun hp android.

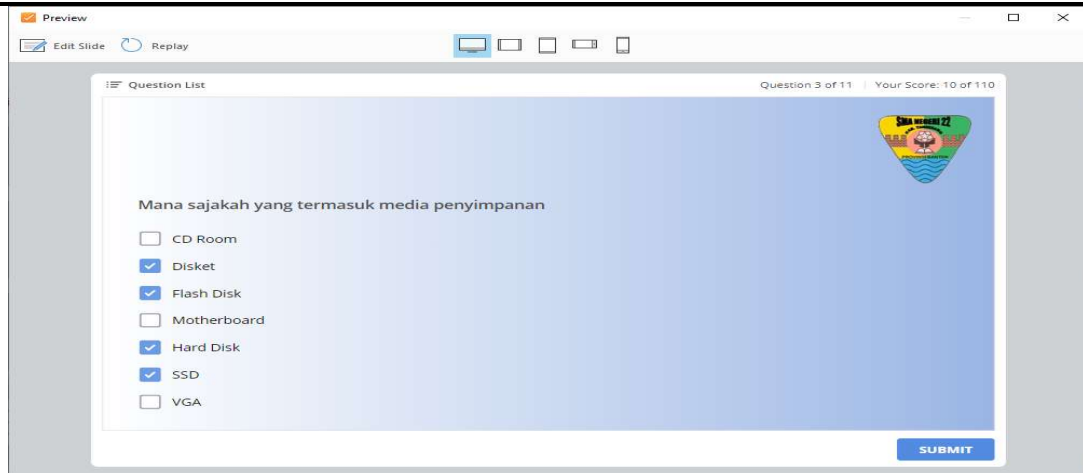
HASIL

Pelatihan yang dilakukan di SMAN 22 Kabupaten Tangerang kepada guru-guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan Power Point yang dikombinasikan dengan aplikasi iSpring Suite dalam rangka Pengabdian Kepada Masyarakat ternyata mendapatkan respon yang sangat baik dari pihak sekolah. Kegiatan ini juga mampu memberikan pengetahuan yang lebih serta mampu meningkatkan skill para guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

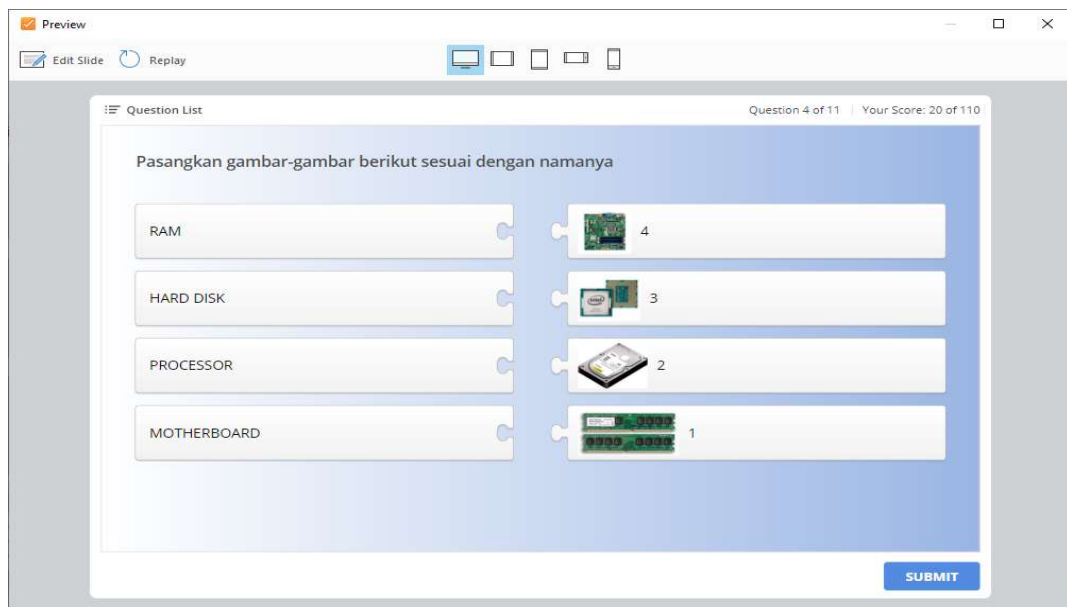


Gambar 1 Tampilan Utama Aplikasi

Hal ini diketahui baik saat pelatihan ataupun setelah pelatihan. Saat pelatihan contohnya, para guru sangat antusias dan serius dalam mengikuti pelatihan dan hasil dari praktek yang dikerjakan cukup baik dan mereka mampu mengikutinya dengan benar. Di tengah pelatihan juga diadakan Tanya jawab untuk mereka yang memang mengalami kesulitan dalam mengerjakannya, kami para dosen mendampingi dan membimbing sampai mereka bisa mengerjakannya dengan baik dan benar. Selain kemampuan praktikum, mereka juga diuji pengetahuannya lewat sesi Tanya jawab dan hasilnya sebagian besar peserta bisa menjawab pertanyaan yang diajukan terkait materi yang diberikan.



Gambar 2 contoh model soal



Gambar 3 model soal puzzle

Kami menyadari hasil ini jauh dari kata sempurna, tapi kami meyakini ini akan memberikan manfaat sehingga kami berkeinginan pelatihan ini akan terus diberikan kepada para guru yang lainnya supaya guru-guru kita bisa lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pelajaran.

PEMBAHASAN

Pengabdian yang dilaksanakan dengan tema membuat media pembelajaran interaktif menggunakan power point dan iSpring dapat memberikan pengetahuan yang lebih kepada guru-guru dan menjadikan guru-guru lebih terampil karena guru-guru bisa berkreasi sendiri membuat soal evaluasi yang lebih variatif sesuai dengan mata pelajarannya juga guru-guru bisa saling bertukar ide untuk membuat aplikasi yang menarik.

Seperti yang sudah dilakukan oleh Dochi Ramadhani, Erni Fatmawati dan Dini Oktarik Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia (IKIPPGR) Pontianak di tahun 2019. Mereka melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di SMA WISUDA Kota Pontianak dengan judul PKM “PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA EVALUASI DENGAN MENGGUNAKAN ISPRING DI SMA WISUDA KOTA PONTIANAK”. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengetahui respon guru setelah diberikan pelatihan pembuatan media evaluasi dengan menggunakan ispring. Metode pelaksanaan kegiatan dalam bentuk pelatihan, dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Peserta pelatihan adalah seluruh Guru SMA Wisuda Kota Pontianak. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru sangat tertarik dalam membuat media evaluasi dengan menggunakan ispring.

Metode yang dilakukan oleh Dochi dan kawan-kawan dibanding dengan pelatihan yang dilakukan oleh kami adalah mereka hanya ingin mengetahui respons guru setelah diberi pelatihan sedangkan pelatihan yang dilaksanakan oleh kami adalah memastikan setiap guru mampu untuk membuat metode pembelajaran menggunakan iSpring. Dengan begitu, setiap guru dipastikan memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran secara interaktif menggunakan iSpring sehingga mereka dapat mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di SMAN 22 Kabupaten Tangerang sangat membantu sekolah terutama guru guru dan dapat memberikan dampak positif bagi mereka karena mereka mendapatkan ilmu baru yang sebelumnya tidak pernah mereka ketahui. Dengan ilmu baru tersebut, mereka sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini dan alhamdulillah kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan tanpa hambatan apapun. Dengan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan ini, mereka dapat meningkatkan pengetahuan dan skill dalam membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga di saat mereka mengajar bisa lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi ajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, & Cahyo, A. D. (2014). Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar). Yogyakarta: Gava Media
- Juraev, A.R. 2019. *Using The Ispring Sui Using The Ispring Suite Software To Evaluate Future Teachers Professional Competencies*. Central Asian Problems of Modern Science and Education. Vol 4. NO.2
- Prastowo, A. (2011). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: DIVA Press
- Ramadhani D., Fatmawati E. & Oktarika D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi dengan Menggunakan Ispring Di SMA Wisuda Kota Pontianak. GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat. 3(1). 24-33
- Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers

Saluky. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis WEB dengan Menggunakan WordPress. Jurnal EduMa , 89-97