

PELATIHAN PEMBUATAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN POWERPOINT DAN QUIZIZZ PADA GURU SMP NEGERI 4 KOTA JAMBI

Imam Rofi'i¹, Lazuardi Yudha Pradana², Andry Almustaqim³, Ahmad Husain⁴, Muhammad Haidir⁵

12345 Universitas Dinamika Bangsa, Jambi

Jalan Jendral Sudirman Kel. Tambak Sari, Kec. Jambi Selatan Kota Jambi 36139, Fax : 0741-35095

E-mail: ¹⁾imam.sate18@gmail.com ²⁾Lazuardiyudha77@gmail.com, ³⁾andry.almustaqim@gmail.com,

⁴⁾hu543in@gmail.com, ⁵⁾mhmmhdhaidirr@gmail.com

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat membawa dampak yang kompleks bagi masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini sedang berupaya memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia. SMP Negeri 4 Kota Jambi merupakan Salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Jambi telah terakreditasi A. Saat ini kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Jambi masih bersifat konvensional yaitu dengan memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar utama dan ketika ingin mengerjakan tugas melalui Lembar Kerja Siswa dan ketika pandemi covid 19 tahun lalu untuk penyampaian materi menggunakan whatsapp voice note dan untuk tugas ataupun ujian menggunakan google formulir. Karena SMP 4 telah terpilih menjadi sekolah penggerak maka dalam hal ini kepala sekolah menginginkan pengembangan untuk SDM agar lebih mampu membuat materi ataupun tugas agar lebih interaktif dan menarik serta meningkatkan semangat belajar para siswa. Atas dasar permasalahan tersebut, penulis tergerak untuk memberikan pelatihan dalam pengabdian masyarakat guna memberikan "Pelatihan Pembuatan Dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia menggunakan powerpoint dan quizizz pada guru SMP Negeri 4 Kota Jambi".

Kata Kunci : PKM, PowerPoint, Quizizz, SMP N 4 Kota Jambi.

Abstract

Information and communication technology that is growing rapidly has a complex impact on society, including in the world of education. The world of education is currently trying to take advantage of the development of technology and information to improve the quality of education, especially in Indonesia. SMP Negeri 4 Jambi City is one of the Junior High Schools in Jambi City that has been accredited A. Currently, teaching and learning activities carried out at SMP Negeri 4 Jambi City are still conventional, namely by using printed books as the main learning resource and when they want to do assignments through Student Worksheets and during the COVID-19 pandemic. then for the delivery of material using whatsapp voice notes and for assignments or exams using google forms. Because SMP 4 has been chosen as the driving school, in this case the principal wants the development of human resources so that they are better able to make materials or assignments to be more interactive and interesting and increase students' enthusiasm for learning. On the basis of these problems, the author was moved to provide training in community service in order to provide "Training on Making and Developing Multimedia-Based Teaching Materials using powerpoint and quizizz to teachers of SMP Negeri 4 Jambi City".

Keywords : PKM, PowerPoint, Quizizz, SMP N 4 Jambi City.

1. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi yang semakin berkembang pesat ini, Kita tertantang untuk melakukan sesuatu dengan cepat dan nyaman dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang semakin pesat. Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk memproses, mengambil, menyusun, menyimpan, dan berbagi informasi [1]. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pesat membawa dampak yang kompleks bagi masyarakat, termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan saat ini sedang berupaya memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di Indonesia [2].

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran siswa secara aktif. Pendidikan mampu mengembangkan potensi diri siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Pendidikan juga mampu mengembangkan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, seperti yang tertulis dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional [3].

SMP Negeri 4 Kota Jambi merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama di Kota Jambi telah terakreditasi A yang beralamat di Jl. Abdul Muis No.28, RT.16, Lkr. Sel., Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, Jambi 36128. SMP NEGERI 4 Saat ini terdapat total 58 guru yang masih aktif mengajar. Fasilitas yang diberikan oleh SMP Negeri 4 yaitu tersedianya 33 ruang kelas, 2 Laboratorium yang didalamnya terdapat laboratorium komputer dan 1 perpustakaan [4].

Saat observasi kami melakukan wawancara dengan seorang narasumber yaitu bapak Susanto, S.Pd selaku Wakil Kepala Sekolah bagian Manajemen Mutu. Informasi yang disampaikan oleh beliau bahwa saat ini SMP Negeri 4 telah terpilih menjadi salah satu SMP di kota jambi yang menjadi sekolah penggerak. Sekolah penggerak disini merupakan sebuah program kerjasama antara Kemendikbud dengan pemerintah daerah demi penguatan SDM sekolah melalui pelatihan dalam penggunaan platform digital yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan pengembangan siswa [5].

Dari hasil wawancara kami dengan wakil kepala sekolah dibagian manajemen mutu yaitu bapak Susanto, dari keterangan beliau Saat ini kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Kota Jambi masih bersifat konvensional yaitu dengan memanfaatkan buku cetak sebagai sumber belajar utama dan ketika ingin mengerjakan tugas melalui Lembar Kerja Siswa dan ketika pandemi covid 19 tahun lalu untuk penyampaian materi menggunakan whatsapp voice note dan untuk tugas ataupun ujian menggunakan google formulir. Karena SMP 4 telah terpilih menjadi sekolah penggerak maka bapak susanto menginginkan pengembangan untuk SDM agar mampu membuat dan mengembangkan materi ataupun tugas agar lebih interaktif dan menarik dengan tujuan meningkatkan semangat belajar para siswa.

Berdasarkan dari permasalahan diatas, maka keperdulian kampus kepada masyarakat dalam hal ini adalah para guru SMP Negeri 4, maka kami memberikan Pelatihan Pembuatan dan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Menggunakan PowerPoint Dan Quizizz Pada Guru SMP Negeri 4 Kota Jambi guna meningkatkan kemampuan para guru demi mewujudkan keberhasilan SMP Negeri 4 menjadi sekolah Penggerak di Kota Jambi.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pada bagian ini dideskripsikan kerangka kerja dari pelatihan yang dilakukan di SMP Negeri 4 Kota Jambi, Seperti yang terlihat di gambar 1 :



Gambar 1. Kerangka Pelaksanaan Kegiatan PKM

2.2 Metode Kegiatan

Dalam kegiatan pelatihan ini adapun metode kegiatan yang dilaksanakan adalah metode ceramah dengan praktikum secara langsung. Sebelum kegiatan acara pelatihan dimulai, TIM Pelaksana PKM menyampaikan materi dasar power point dan quizizz untuk para peserta yaitu Guru SMP Negeri 4 Kota Jambi. Kegiatan selanjutnya tim pelaksana memberikan contoh bagaimana cara membuat bahan ajar power point setelah itu para peserta langsung mempraktekkan apa yang dilakukan oleh tim pelaksana. Setelah kegiatan membuat bahan ajar dilakukan selama 60 menit, tim pelaksana melanjutkan ke materi selanjutnya yaitu membuat soal tugas ataupun ulangan menggunakan quizizz, sebelum kegiatan membuat soal dipraktekkan tim pelaksana meminta kepada para peserta agar menghubungkan perangkat komputernya ke jaringan yang tersedia, karena untuk membuat soal menggunakan quizizz hanya bisa dilakukan secara online. Setelah berhasil terhubung ke dalam jaringan para guru segera mempraktekkan membuat soal dengan quizizz sesuai dengan apa yang diarahkan oleh tim pelaksana.

2.3 Waktu Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini memilih format langsung selama 3 jam dalam sesi satu hari. Pemilihan hari pelaksanaan pelatihan ini sesuai dengan kesepakatan tim pelaksana dengan pihak sekolah dimana kegiatan ini dilakukan pada hari Senin Tanggal 30 Mei 2022 di ruangan Laboratorium Komputer yang terletak di Lantai 2. Kegiatan ini dimulai dari jam 08.00 – 11.00 Wib.

2.4 Peserta Pelatihan Kegiatan

Peserta pelatihan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah perwakilan dari para guru SMP 4 Kota Jambi yang memiliki keterampilan dibidang teknologi informasi. Adapun perwakilan guru yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 15 orang.

2.5 Penyuluh / Instruktur Kegiatan

Penyuluh / Instruktur yang bertanggung jawab pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu :

1. Imam Rofi'i, S.Kom, M.Kom Selaku Moderator dan mengurus perizinan Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan pihak SMP Negeri 4 Kota Jambi.
2. Ahmad Husain, S.Kom, M.Kom Selaku Pemateri yang memaparkan Materi dasar Mengenai pemanfaatan multimedia dalam membuat bahan ajar.

3. Andry Almustaqim, S.Kom, M.S.I Selaku Pemateri yang berkaitan dengan praktek membuat bahan ajar menggunakan power point.
4. Lazuardi Yudha Pradana, S.Kom, M.Kom Selaku Pemateri yang berkaitan dengan praktek membuat soal tugas dan ulangan menggunakan quizizz.
5. Muhammad Haidir, merupakan seorang mahasiswa yang bertugas sebagai seksi dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 4 Kota Jambi.

2.6 Alat Bantu Kegiatan

Adapun alat bantu kegiatan yang digunakan oleh tim pelaksana dan para peserta dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

1. Perangkat Keras (Hardware) : Lcd Proyektor, Laptop/Komputer, Microphone, Smartphone
2. Perangkat Lunak (Software) : Microsoft Power Point, Web Browser (Google/Firefox) dan Quizziz

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Evaluasi Keberhasilan

Keberhasilan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dilihat dari dua tolak untuk yang didapatkan berdasarkan dari kegiatan yang dilakukan yaitu :

1. Respon Positif Dari Peserta Pelatihan

Respon peserta pelatihan diukur melalui pengamatan para tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat selama kegiatan pelatihan berlangsung yaitu dengan melihat banyaknya guru di SMP N 4 Kota Jambi yang sangat berantusias dalam mengikuti pelatihan serta keseriusan para peserta disaat materi praktikum diberikan sehingga para peserta dapat mengikuti praktikum dengan sangat baik dan cepat. Ini juga dibuktikan dari hasil latihan yang peserta lakukan langsung selama proses pembuatan bahan ajar menggunakan power point dan soal tugas menggunakan quizizz di masing – masing komputer/laptop peserta, yang kemudian para peserta bisa langsung membuat link soal agar bisa diberikan kepada para siswa.

2. Evaluasi Keberhasilan Peserta Pelatihan

Setelah mendapatkan pelatihan ini hasil evaluasi keberhasilan yang lain adalah keterampilan peserta pelatihan mengalami peningkatan dari sebelumnya, dimana disaat para peserta membuat bahan ajar dengan powerpoint dan membuat soal tugas dengan quizizz berjalan lancar tanpa ada kendala. Adapun kendala yang peserta hadapi adalah lemahnya koneksi internet sehingga kesulitan ketika membuka quizizz.

3.2 Hasil Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 3. Perkenalan Materi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi yang telah kami lakukan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, dapat disimpulkan bahwa program ini memberikan banyak sekali manfaat kepada para guru-guru SMP Negeri 4 Kota Jambi dalam membuat materi pembelajaran dengan microsoft power point dan membuat soal tugas dan ulangan kepada para siswa menggunakan quizizz.

Dan juga hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini membuat para peserta sangat antusias untuk memahami materi yang diberikan dan mempraktekan ulang materi pembuatan soal dengan quizizz sesuai mata pelajaran yang guru ajarkan. Ditambah lagi fitur dari quizizz yang memberikan referensi soal yang sesuai dengan materi yang diajarkan oleh para guru sehingga mempermudah para guru untuk membuat soal yang bervariasi untuk para siswa.

4.2 Saran

Sesuai dengan saran yang diberikan oleh pihak SMP Negeri 4 Kota Jambi bahwa para guru memerlukan pembinaan dan kerja sama yang baik sehingga kegiatan pelatihan ini bisa dilaksanakan secara berkesinambungan untuk mencapai hasil yang maksimal. Kedepannya agar pelatihan ini dapat juga dilakukan kepada para Siswa SMP Negeri 4 kota jambi, sehingga Para Guru dan Para Siswa lebih siap dalam mempraktekkan quizizz untuk menjawab soal yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

T. Sutarbi, Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta-Indonesia: Penerbit Andi, 2014.

cecep abdul Cholik, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Untuk Pendidikan Di Indonesia," J. Ilm. Indones., vol. 2, no. 6, pp. 21–30, 2017.

H. Khairunnisa, Z. Kamus, and M. M.Pd, "Analisis Efektivitas Pengembangan Bahan Ajar Fisika dengan Konten Kecerdasan Sosial pada Materi Gerak Parabola, Gerak Melingkar dan Hukum Newton untuk Kelas X SMA," Pillar Phys. Educ., vol. 11, no. 2, pp. 121–128, 2018, [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pfis/article/view/3095>.

“Smp Negeri 4 Kota Jambi.” <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/b0cc2462-0c26-e111-b5d1-170412e3c460>.

“Sekolah Penggerak.” <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/program-sekolah-penggerak>.

I. D. Kurniawati, “Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 68–75, 2018.