



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Memanfaatkan Microsoft Powerpoint Berbantuan Quizziz Kepada Guru MGMP Matematika SMP Pekanbaru

Sindi Amelia¹, Rahma Qudsi², Sari Herlina³

^{1,2,3}) Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Riau

Email: sindiamelia88@edu.uir.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz sebagai media pembelajaran kepada guru-guru MGMP matematika tingkat SMP di Kota Pekanbaru. Dalam pelaksanaan pelatihan kegiatan pengabdian, guru-guru diberikan materi dan langsung mempraktekkan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP N 42 Pekanbaru dengan jumlah peserta adalah 15 orang guru matematika se-kota Pekanbaru. Metode pelaksanaan dilaksanakan secara luring (tatap muka) yang dibagi ke dalam dua tahapan, yakni pemaparan materi dan pendampingan peserta. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru memahami dan mampu membuat media Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz sehingga dapat mengimplementasikannya dalam pembelajaran baik secara daring maupun luring.

Kata kunci: Matematika, Media Pembelajaran, Microsoft PowerPoint, Quizizz

Abstract

This service activity was carried out to provide training on the use of Microsoft PowerPoint assisted by Quizizz as a learning medium for middle school mathematics MGMP teachers in Pekanbaru City. In the implementation of the service activity training, the teachers were given material and also practiced making learning media by using Microsoft PowerPoint assisted by Quizizz. This activity was carried out at SMP N 42 Pekanbaru with the number of participants being 15 mathematics teachers throughout the city of Pekanbaru. The implementation method is carried out offline (face to face) which is divided into two stages, namely the presentation of materials and mentoring of participants. The result of this service activity is that teachers understand and are able to create Quizizz-assisted Microsoft PowerPoint media so that they can implement it in learning both online and offline.

Keywords: Instructional Media, Mathematics, Microsoft PowerPoint, Quizizz

PENDAHULUAN

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) matematika SMP Pekanbaru merupakan kumpulan guru-guru SMP negeri maupun swasta yang mengajar mata pelajaran matematika di kota Pekanbaru. Kegiatan MGMP ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keprofesionalan guru matematika di lingkungan kota Pekanbaru melalui diskusi antar guru matematika dalam hal penguatan materi, pengembangan soal matematika, dan

pengembangan media-media yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran matematika. Kegiatan MGMP dilakukan secara rutin sekali dalam sebulan. Selain melakukan diskusi antar guru matematika, kegiatan MGMP ini juga mengundang pemateri eksternal yang disesuaikan dengan kebutuhan guru saat itu.

Berdasarkan data Dapodik (<https://dapo.kemdikbud.go.id/>), jumlah guru-guru SMP di kota Pekanbaru adalah sebanyak 229.959 orang dengan jumlah

guru-guru matematika tingkat SMP sebanyak 240 orang. Sedangkan jumlah SMP adalah sebanyak 152 sekolah dimana, sekitar 82 sekolah (53,9%) saja yang aktif mengikuti kegiatan MGMP ini. Ketua MGMP Matematika SMP kota Pekanbaru saat ini di bawah pimpinan Ibu Eva Agustin, S.Pd. yang saat ini menjadi guru matematika di SMP Negeri 42 Pekanbaru.

Secara resmi, kantor MGMP Matematika tingkat SMP kota Pekanbaru terletak di jalan pembangunan No. 57B. Namun biasanya, kegiatan MGMP dilaksanakan di salah satu SMP di Pekanbaru secara bergantian. Untuk kegiatan di bulan November 2021, SMP Negeri 42 dipilih menjadi lokasi MGMP. Jarak lokasi kegiatan MGMP dengan Universitas Islam Riau melalui google map adalah sekitar $\pm 13,9$ KM. Lokasi ini dapat ditempuh dalam waktu ± 30 menit.

Dari hasil analisis situasi dan diskusi dengan ketua MGMP tingkat SMP Kota Pekanbaru, guru-guru masih memerlukan pendampingan pembuatan media pembelajaran matematika. MGMP Matematika memerlukan informasi lebih tentang pembuatan media terkini. Oleh karena itu, permasalahan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini diantaranya yaitu: a) Kurangnya pemahaman guru-guru tentang media pembelajaran yang mudah dan sederhana; b) Belum pernahnya guru-guru mendapatkan pendampingan dalam pembuatan media-media pembelajaran matematika; dan c) Guru-guru memerlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika.

Berdasarkan permasalahan mitra di atas, kondisi guru-guru MGMP Matematika SMP Kota Pekanbaru ini mempunyai potensi yang baik untuk mengikuti kegiatan pelatihan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, karena guru-guru merupakan lulusan minimal sarjana atau Strata-1 dan sebagian lulusan Strata-2. Pada

pelatihan ini, guru-guru memerlukan laptop dan hampir semua guru sudah mempunyai laptop sendiri. Selain itu, terdapat fasilitas ruangan untuk kegiatan MGMP yang dapat dijadikan kegiatan pelatihan pengabdian ini dan infokus sebagai penunjang kegiatan.

PowerPoint merupakan aplikasi yang dikembangkan oleh Microsoft yang merupakan kesatuan paket aplikasi Office. PowerPoint dapat digunakan dengan menggunakan komputer berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsihna, Supurwoko, dan Wahyuningsih (2014) bahwa PowerPoint merupakan bagian aplikasi Microsoft yang dapat digunakan untuk merancang dan menyajikan sebuah presentasi. Bagi pengguna komputer, Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang lazim digunakan dalam membantu kegiatan presentasi secara efektif, profesional, mudah, jelas dan menarik (Anyan, Ege, dan Faisal, 2020). Ahdar (2018) berpendapat bahwa dengan menggunakan aplikasi tersebut akan dihasilkan media yang menarik karena pengguna dapat menambahkan beberapa fasilitas seperti memasukkan teks, gambar, suara, animasi bergerak, dan video dalam presentasi. Selanjutnya Andriani dan Wahyudi (2016) menambahkan bahwa jika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran dalam hal ini PowerPoint maka pembelajaran yang menjadi interaktif.

Penggunaan media PowerPoint dalam pembelajaran menurut Misbahudin, Rochman, Nasrudin, dan Solihati (2018) memiliki kelebihan, diantaranya: peserta didik memperhatikan pembelajaran dengan fokus, penyampaian materi lebih menarik, merangsang peserta didik untuk bertanya, proses pembelajaran lebih interaktif. Kemudian Srimaya (2017) menambahkan kelebihan PowerPoint terletak pada fitur animasi yang dapat membuat objek muncul

(*entrance*), berubah (*emphasis*), menghilang (*exit*), bergerak (*motion path*), dan terdapat *hyperlink*.

Quizizz merupakan salah satu platform digital yang dapat digunakan dengan menggunakan dukungan internet yang memadai yang terdiri dari fitur kuis, *survey*, *game*, maupun diskusi (Kusuma, 2020). Oleh karena itu, Quizizz dapat menjadi salah satu instrumen evaluasi berbasis *e-learning* yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi secara cepat dimana hasilnya dapat langsung dilihat oleh pengajar (Dewi, 2019: 13).

Quizizz dapat diakses melalui *website* www.Quizizz.com atau dapat diunduh untuk digunakan di android atau IOS. *Web tool* ini dapat menampilkan hasil evaluasi dari setiap butir soal yang sudah dikerjakan oleh siswa. Hasil yang ditampilkan berupa peringkat berdasarkan jumlah jawaban yang benar. Selain itu, *web tool* ini juga memberikan kemudahan kepada pengajar melihat ulasan jawaban siswa dan jawaban tersebut dapat diunduh dalam format *excel*.

Berdasarkan paparan di atas, adapun solusi dan target serta tawaran untuk mengatasi permasalahan mitra, yaitu: a) Memberi pengetahuan melalui pelatihan media pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz.; b) Memberikan bimbingan kepada guru-guru dalam merancang media pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz; dan c) Teknologi yang ditawarkan adalah penerapan media pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz dalam proses pembelajaran sebagai motivasi ataupun kuis bagi siswa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini

dilaksanakan secara luring. Kegiatan luring dapat dilaksanakan karena kondisi pandemi covid ini sudah mulai stabil dan kegiatan di sekolah sudah aktif kembali. Dalam mengatasi permasalahan mitra yang telah disampaikan sebelumnya, tim pengabdian merencanakan beberapa langkah dalam pelaksanaan pengabdian nantinya. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: a) Kurangnya pemahaman guru-guru tentang media pembelajaran yang mudah dan sederhana; b) Belum pernahnya guru-guru mendapatkan pendampingan dalam pembuatan media-media pembelajaran matematika; dan c) Guru-guru memerlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dalam belajar matematika.

Dalam metode pelaksanaannya, diuraikan sebagai berikut: a) Pemaparan Materi, para peserta diberikan materi oleh tim pengabdian sebelum pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika dengan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz. Diskusi dilakukan dengan peserta pengabdian setelah pemaparan materi. Pada sesi ini ada tanya jawab antara peserta dan tim pengabdian, dan b) Pendampingan peserta kegiatan pengabdian dalam membuat media pembelajaran Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz. Setelah sesi tanya jawab, untuk memantapkan pemahaman, guru-guru didampingi membuat media secara langsung. Peserta langsung mempraktekkan dan memilih salah satu materi yang akan dibuat medianya.

Evaluasi kegiatan berkelanjutan program kegiatan pengabdian ini dilakukan beberapa tahapan. Tahapan evaluasi yang akan dilaksanakan diuraikan sebagai berikut: a) Evaluasi Kegiatan Program. Evaluasi kegiatan program dilaksanakan di awal dan di akhir. Tujuan evaluasi ini dapat mengetahui bahwa program kegiatan sesuai dengan perencanaan kegiatan; b) Evaluasi Kegiatan Proses. Evaluasi kegiatan proses dilakukan saat pelaksanaan pengabdian. Pada kegiatan ini, tim melihat kehadiran peserta

dan proses kegiatan pendampingan yang dilakukan guru-guru. Keberhasilan dalam evaluasi kegiatan proses ini apabila kehadiran peserta lebih 80% dan guru-guru aktif dalam diskusi pelatihan pembuatan media pembelajaran sesuai materi yang disajikan; dan c) Evaluasi Hasil Kegiatan. Evaluasi hasil kegiatan pengabdian ini dilakukan di akhir kegiatan. Bentuk evaluasi yang diberikan adalah memberikan angket untuk melihat pemahaman guru-guru tersebut dan melihat jumlah guru yang selesai membuat media pembelajaran matematika Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka kepada 15 guru matematika di bawah naungan MGMP Matematika SMP

Pekanbaru. Jumlah peserta masih dibatasi karena masih dalam kondisi pandemi covid-19. Tempat pengabdian berlokasi di SMP N 42 Pekanbaru pada hari Sabtu tanggal 27 November 2021. Kegiatan ini dibuka oleh ketua MGMP SMP Matematika Kota Pekanbaru yakni Ibu Eva Agustin, S.Pd. Kegiatan ini diawali dengan penyampaian materi Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz dan dilanjutkan dengan pendampingan desain PPT yang memuat Quizizz sebagai soal kuis matematika siswa.

Setelah kegiatan pembukaan disampaikan ketua MGMP SMP Matematika Kota Pekanbaru, selanjutnya para peserta diberikan materi oleh tim pengabdian sebelum pelatihan pembuatan media pembelajaran matematika dengan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan PkM



Gambar 2. Pemaparan Materi

Pemaparan materi diawali oleh presentasi dari ibu Sindi Amelia, M.Pd. dengan didampingi bu Rahma Qudsi, S.Pd.,

M.Mat. Materi yang disajikan juga sekaligus praktek. Saat praktek guru-guru diminta untuk membuka aplikasi Quizizz. Pembuatan

media dengan aplikasi Quizizz ini hanya bisa dibuat melalui website. Selanjutnya setelah guru-guru membuka aplikasi Quizizznya, pemateri langsung praktek pembuatan media pembelajaran matematika Quizizz dengan PowerPoint. Quis yang dirancang dibuat melalui aplikasi Quizizz kemudian

menyajikannya dalam PowerPoint. Sehingga saat siswa diberikan PowerPoint sebagai bahan ajar bagi siswa, guru dapat menambahkan quiz yang sudah dirancang dengan aplikasi Quizizz.



Gambar 3. Mengaplikasikan Quizizz secara langsung

Selanjutnya, tim pengabdian berikutnya (ibu Sari Herlina, M.Pd.) menambahkan pemaparan pemateri pertama. Pada bagian ini, pemateri menyampaikan bahwa aplikasi Quizizz ini selain dapat dikaitkan dengan PowerPoint, guru dapat juga memberikan langsung kepada siswa saat proses pembelajaran secara bersama-sama.

Kemudian, pemateri bersama guru mempraktekkannya. Saat penggunaan Quizizz secara langsung, peserta diberikan kode untuk masuk. Setelah join menggunakan kode tersebut, maka peserta dapat memulai quiz apabila sudah mengklik icon mulai.



Gambar 4. Tanya Jawab dan Diskusi

Selanjutnya, pendampingan peserta kegiatan pengabdian dalam membuat media pembelajaran Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz. Pada tahapan ini, peserta sangat antusias. Setiap guru membuat akun

pada aplikasi Quizizz. Guru-guru memilih materi berbeda sesuai materi yang pernah mereka ajarkan. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, diperlukan koneksi internet yang stabil.



Gambar 5. Tim Mendampingi Peserta

Adapun hasil evaluasi kegiatan pengabdian ini diantaranya: 1). Kegiatan pelatihan ini telah berjalan dengan lancar dan sesuai rencana; 2). 15 orang guru (100%), berdasarkan hasil diskusi awal dengan ketua MGMP ini, hadir pada kegiatan ini (presensi menggunakan program dari *survey heart*) dan sebagian besar peserta aktif dalam diskusi pelatihan ini; serta 3). Berdasarkan angket pemahaman yang telah diberikan kepada peserta, diperoleh bahwa guru matematika SMP Kota Pekanbaru di bawah naungan MGMP telah memahami materi tentang pembuatan media pembelajaran matematika menggunakan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz dan sebagian besar guru-guru telah berhasil merancang media pembelajaran matematika menggunakan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz.

Dalam pelaksanaannya, guru mengalami kendala dan kesulitan pada saat mengubah status pada akun Quizizz dari *student* menjadi *teacher*, sehingga perlu pendampingan khusus kepada beberapa guru tersebut. Selain itu, guru juga terkendala dalam meng-input soal berupa gambar, sehingga pemateri juga memperkenalkan aplikasi Snipping Tool bawaan *windows* agar mempermudah penggunaan Quizizz terutama untuk soal bergambar.

Kendala lain yang dihadapi guru-guru adalah jaringan internet yang tidak stabil, dan laptop yang kurang memadai, sehingga memerlukan waktu yang lama untuk merancang medianya.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka kepada 15 guru matematika se-Pekanbaru di bawah naungan MGMP Matematika SMP kota Pekanbaru ini berjalan dengan lancar, mendapat sambutan yang baik dari awal perencanaan hingga akhir kegiatan oleh mitra pengabdian. Para peserta juga telah memahami dan menghasilkan media pembelajaran matematika menggunakan Microsoft PowerPoint berbantuan Quizizz. Media yang telah dirancang dalam pelatihan pengabdian kepada masyarakat ini dapat menjadi salah satu alternatif variasi yang dapat diberikan kepada siswa saat proses belajar mengajar baik secara daring maupun secara luring. Media ini sangat membantu guru karena hasilnya dapat dilihat oleh guru secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Padu Masuk terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial.

- Jurnal Dinamika Pendidikan*, 18(2), 287-302. DOI: <https://doi.org/10.21274/dinamika.2018.18.2.287-302>
- Andriani, M., & -, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik untuk Pembelajaran Tematik Integratif Siswa Kelas 2 SDN Bergas Kidul 03 Kabupaten Semarang. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 143-157. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p143-157>
- Anyan., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft PowerPoint*. *JUTECH (Journal Education and Technology)*, 1(1), 14-20. DOI: <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Arsihna, N. P., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berupa CD Interaktif Berbasis Power Point Materi Usaha dan Energi Untuk SMP Kelas VIII. *Prosiding Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika (SNFPF)*, 5(1), 158–164.
- Dewi, H. (2019). Penerapan Metode PBL untuk Meningkatkan Ketuntasan Belajar Fisika Berbantuan Evaluasi *Quizizz* di Sekolah Bersistem Kredit Semester. *Jurnal of JMP*, 3(10), 1298-1313.
- Kusuma, Y. A. (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (online) Fisika Pada Materi Usaha & Energi Kelas X MIPA di SMA Masehi Kudus Tahun 2019/2020*. SKRIPSI. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma. Yogyakarta.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. (2018). Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *WaPFI (Wahana Pendidikan Fisika)*, 3(1), 43-48. Doi: <https://doi.org/10.17509/wapfi.v3i1.10939>
- Srimaya. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Jurnal Biotek*, 5(1), 53-68. DOI: <https://doi.org/10.24252/jb.v5i1.3446>