

# Implementasi fast course

*by* Elta Sonalitha

---

**Submission date:** 08-Nov-2021 09:25AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 1696039706

**File name:** HORING\_TOOLKIT\_UNTUK\_PEMBUATAN\_MEDIA\_PEMBELAJARAN\_INTERAKTIF.pdf (683.71K)

**Word count:** 2299

**Character count:** 14786



## 9 IMPLEMENTASI FAST COURSE AUTHORIZING TOOLKIT UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Kukuh Yudhistiro<sup>1)</sup>, Sumartono<sup>2)</sup>, Dwi Arman Prasetya<sup>3)</sup>,  
Bambang Nurdewanto<sup>4)</sup>, Elta Sonalitha<sup>5)</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Merdeka Malang

Email: kukuh.yudhistiro@unmer.ac.id

### ABSTRAK

Pengembangan bahan belajar mengajar melalui pendayagunaan di sekolah dapat meningkatkan semangat dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi mengikuti kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Jika komputer disambungkan dengan internet maka siswa dengan mudah mencari informasi tentang tugas-tugas siswa dan sebagai sumber tambahan pelajaran yang belum di mengerti di sekolah diantara anak usia Sekolah Dasar sudah mendapat tugas yang harus merferensi ke internet, TIK bisa terintegrasi dengan mata pelajaran lain, pembelajaran sudah seharusnya berbasis TIK yang digunakan sebagai alat bantu guru dalam mengajar, bukan TIK sebagai mata pelajaran khusus yang harus diajarkan. Pemerintah perlu mendukung sekolah di seluruh Indonesia untuk menyediakan laboratorium komputer guna menunjang pembelajaran berbasis TIK. Bila hal ini dapat diwujudkan, maka guru dapat meningkatkan mutu kualitas ajarnya dengan menyediakan bahan ajar yang interaktif dan latihan soal maupun tes yang dapat dijangkau siswa dengan intranet atau internet melalui pelbagai perangkat baik komputer, tablet, maupun ponsel cerdas. Salah satu *fast course toolkit* yang dapat dimanfaatkan adalah *addon* perangkat lunak pembelajaran elektronik iSpring yang dapat digunakan melalui MS Office Power Point.

**Kata kunci:** Elearning, Inovasi Media Pembelajaran, Laboratorium, Komputer, Sekolah Dasar

### ABSTRACT

*Learning media innovations through the use of computers in the learning process can generate new desires and interests, generate motivation and stimulation of learning activities, and even bring psychological influences to students. if the computer is connected to the internet, students easily search for information about student assignments and as an additional source of lessons that have not been understood in school, including elementary school age children who have the task of referring to the internet. T can be integrated with other subjects, learning ICT-based learning should be used as a teacher's teaching tool, not ICT as a special subject to be taught. If ICTs are in the structure of the national curriculum, the government is obliged to provide Computer Laboratories for all schools in Indonesia. If this can be realized, the teacher can improve the quality of the teaching quality by providing interactive teaching materials and practice questions and tests that can be reached by students with intranets or the internet through various devices both computers, tablets and smart phones. One of the fast course toolkits that can be utilized is the iSpring's electronic learning software addon that can be used through MS Office Power Point.*

**Keywords:** elearning, learning media innovations, laboratories, computers, elementary schools



## I. PENDAHULUAN

Pengembangan bahan belajar mengajar melalui pendayagunaan di sekolah dapat meningkatkan semangat dan minat yang baru, menumbuhkan motivasi mengikuti kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Perkembangan pada Teknologi informasi dan komputer ternyata sangat berpengaruh pada proses belajar mengajar di segala bidang materi pelajaran. Hal ini terkait pada keefektifan penyampaian dan penerimaan materi ajar oleh guru dan siswa, serta optimalisasi penggunaan waktu dan fasilitas yang tersedia pada laboratorium komputer di sekolah. Penggunaan komputer sebagai media belajar memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif bahkan dapat dilakukan secara daring. Untuk memenuhi hal tersebut, maka perlu dipertimbangkan beberapa aspek seperti strategi, teknik, dan peralatan yang tersedia [1]. Media pembelajaran yang diintegrasikan melalui teknologi komputer dapat menggunakan format *online* maupun *offline*. Contoh pemanfaatannya seperti presentasi materi berbasis TIK dengan interaktif, ujian atau tes, maupun berbentuk simulasi [2].

Dalam menyampaikan materi ajar di sekolah dasar, guru perlu memperhatikan beberapa aspek salah satunya psikologi daripada siswa ajar mereka. Oleh karena itu pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif ditunjukkan agar meningkatkan motivasi, pikiran, minat, serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar lebih hidup. Pada penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa penggunaan multimedia dalam proses belajar menjadikannya lebih berkesan dan bermakna. Hal ini disebabkan adanya komunikasi guru dengan siswa melalui teks, suara, dan visual [3]. Penerapan belajar menggunakan komputer dan media interaktif memberikan banyak dampak baik seperti: sumbangsih dalam perubahan signifikan dalam belajar, memperkaya, dan meningkatkan pengalaman belajar siswa,

menyediakan sarana untuk menelusuri berbagai informasi di internet dan lain-lain [4]. Latuheru menjelaskan, terdapat beberapa manfaat media pembelajaran:

- a. media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
- b. media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme.
- c. media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik.
- d. media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain.
- e. media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu.
- f. media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami.
- g. media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata.
- h. media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
- i. media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata.
- j. media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, guru, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka [5].

Salah satu bahan ajar interaktif yang dapat mendukung pembelajaran interaktif yaitu, media interaktif yang merupakan kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi [6].

Teknik media pembelajaran interaktif juga dapat diterapkan dalam bentuk simulasi, seperti persoalan tanya jawab



berskenario, melakukan interaksi pada obyek materi dengan cara *drag and drop*, melakukan seleksi pada gambar, mendengarkan suara dan lain-lain, dapat menolong siswa memahami teori. Adanya hal-hal positif dan bermanfaat dari integrasi proses belajar mengajar ke dalam teknologi informasi dan komputer, maka dapat diterapkan pada guru siswa sekolah dasar dalam membuat materi dan ujian berbasis TIK yang interaktif dengan bantuan perangkat lunak MS Office Power Point yang dilengkapi dengan *toolkit eLearning Management System (LMS) iSpring*. Tentunya sebagian besar guru tidak asing dan sudah terbiasa menggunakan MS Power Point sebagai bahan presentasi. Namun melalui *toolkit* tersebut bahan presentasi materi yang sederhana dapat dikembangkan menjadi interaktif, dapat dipergunakan melalui intranet maupun internet, dapat dipergunakan berbagai jenis perangkat seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penyampaian materi ajar yang interaktif membuat siswa dapat belajar dengan waktu yang efisien dan menyenangkan. Siswa dapat terbantu dalam mempelajari sebuah materi tidak hanya di sekolah melalui guru, namun juga dapat dilakukan melalui perangkat seperti ponsel pintar dan laptop dimanapun dia berada. Selain itu, media pembelajaran yang interaktif dengan konten video, gambar dengan animasi, musik, dan suara dapat membantu siswa lebih optimal dalam memahami materi ajar tersebut.

Selain itu, tidak hanya materi ajar saja yang perlu interaktif. Cara memberi ujian atau kuis kepada siswa juga perlu dibuat interaktif. Misal siswa diberi soal yang memungkinkan mereka untuk melakukan “*drag and drop*” dalam soal menjodohkan. Dan soal tersebut dapat diakses melalui perangkat ponsel atau laptop kapan pun juga. iSpring Suite terintegrasi dengan PowerPoint. Ini membantu guru di Sekolah Dasar Muh. Hatta Kota Malang

mengembangkan teknik penyampaian materi dengan mengubah presentasi sederhana menjadi *elearning* dengan tes, simulasi, dan interaksi lainnya, dan tetap mempertahankan semua efek PowerPoint.

Hal-hal yang disiapkan oleh guru adalah:

- a. mempersiapkan materi ajar sesuai dengan tugasnya. Materi dapat diambil dari buku teks, buku elektronik, maupun bentuk audio visual yang lain.
- b. Persiapan pemasangan perangkat lunak iSpring agar terintegrasi pada MS Office Power Point
- c. Mengisi konten presentasi materi ajar dengan:
  - Menentukan bentuk penyampaian materi (materi deskripsi disertai audio visual, grafik, latihan soal dan bentuk interaksi yang tersedia pada aplikasi)
  - Melakukan desain slide atau menggunakan *slide template*
- d. Untuk materi tes atau ujian, guru menyiapkan bentuk-bentuk soal yang dapat diterapkan pada aplikasi seperti: menjodohkan (*drag and drop*), esai, pilihan ganda, pilihan banyak dan lain-lain. iSpring QuizMaker membantu menciptakan kuis untuk pembelajaran, pemeriksaan, dan pengembangan keterampilan, serta melakukan survei untuk mendapatkan umpan balik dari siswa.
- e. Melakukan publikasi materi baik untuk keperluan intranet (lokal) maupun internet.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persiapan Materi

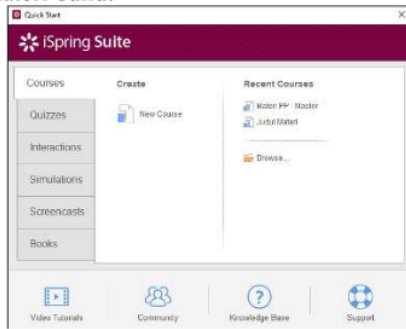
Beberapa hal yang dipersiapkan untuk materi ajar adalah:

- a. Materi utama pelajaran, dapat diambil dari buku ajar
- b. File gambar-gambar background yang dibutuhkan
- c. File audio video penunjang materi.

Pada tampilan awal iSpring, terdapat beberapa pilihan menu seperti Courses untuk isi materi ajar, Quizzes untuk konten



ujian, Interactions untuk materi pembelajaran mengandung interaksi, Simulations materi ajar berbentuk simulasi, Screencasts pembelajaran dengan tampilan video dari pengajar, Books berupa konten materi buku.



Gambar 1. Tampilan awal iSpring

### Mengisi konten materi ajar ke slide

Setelah memilih salah satu menu, secara otomatis akan ditampilkan PowerPoint sekaligus tab iSpring. Guru dapat mendesain dan mengisi konten presentasi seperti umumnya dilakukan pada PowerPoint.



Gambar 2. Mengisi konten pada slide

### Publikasi modul

Pada tab ribbon iSpring, terdapat menu **Publish**. Untuk melihat atau *review* terlebih dahulu sebelum dipublikasi, pengguna dapat menggunakan fitur **Preview**.



Gambar 3. Bentuk tampilan dalam web desktop

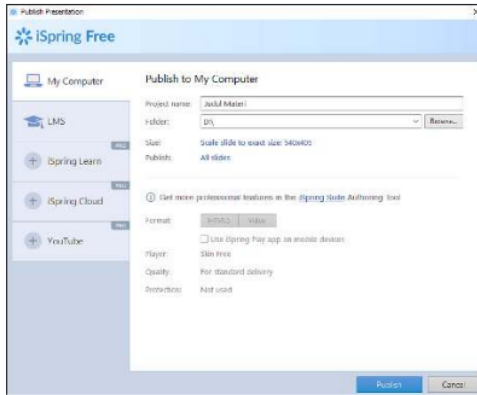


Gambar 4. Bentuk tampilan dalam perangkat Tablet



Gambar 5. Bentuk tampilan dalam perangkat ponsel pintar

Pada versi Pro, terdapat pengaturan publikasi dimana materi dapat dilihat menggunakan ponsel dan table.



**Gambar 6.** Pengaturan publikasi Membuat Materi Interaksi (*Hotspot*)

Materi yang dikemas dalam bentuk interaksi akan sangat menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan penyampaian materi telah melibatkan mereka dalam memahami suatu pokok materi. Berikut cara menambahkan slide dalam bentuk materi interaksi.

Pada Ribbon, terdapat menu *Interaction* berikut:

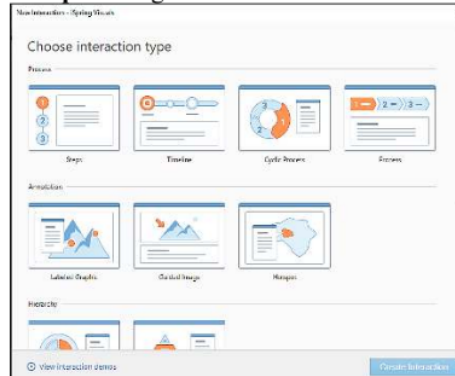


**Gambar 7.** Menu interaksi

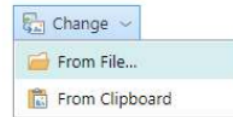
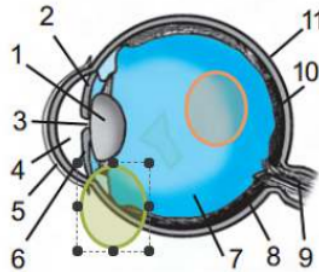
Akan ditampilkan page berikut, untuk memulai *New Interaction*:



**Gambar 8.** Memulai materi interaksi Terdapat beberapa model Interaksi, pilih **Hotspot** sebagai contoh:

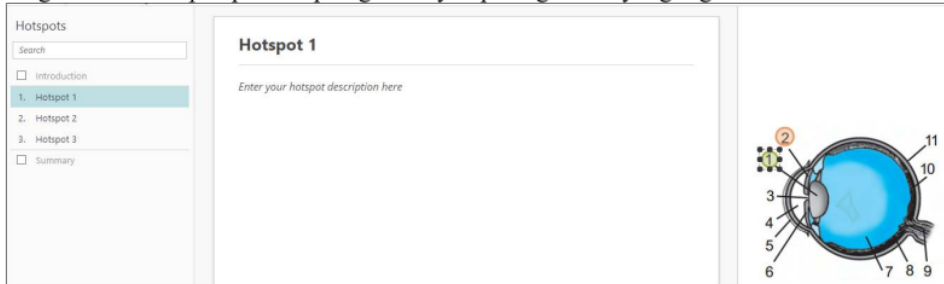


**Gambar 9.** Beberapa tipe interaksi Guru dapat memasukkan gambar yang akan digunakan untuk materi interaksi:



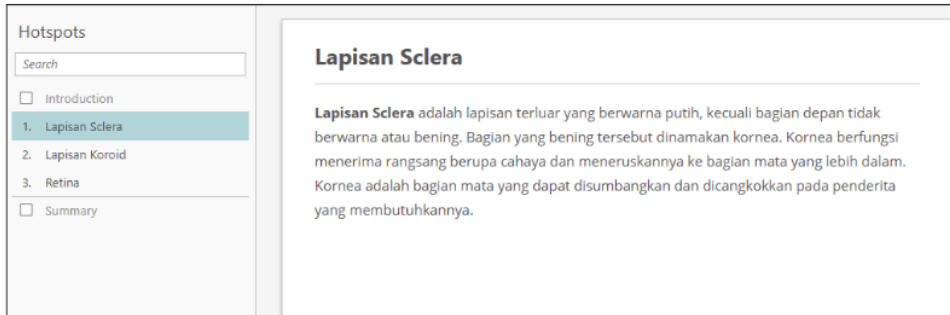
**Gambar 10.** Pengaturan gambar materi ajar

Mengatur area *hotspot* pada tiap bagian obyek pada gambar yang digunakan untuk interaksi.



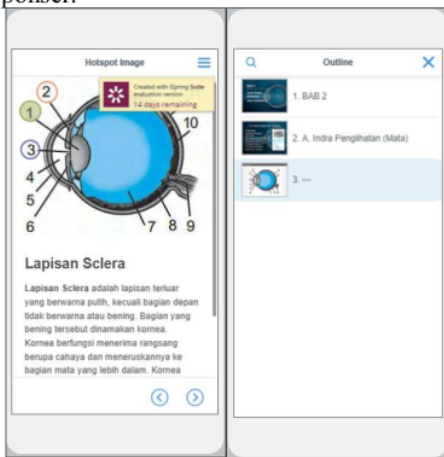
**Gambar 11.** Pengisian konten materi interaksi

Bentuk form untuk mengisi deksripsi pada bagian *hotspot* tersebut sesuai mater ajar:



Gambar 12. Isian deskripsi materi interaksi

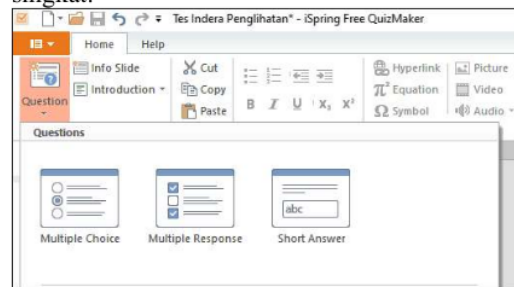
Untuk melihat hasil sementara dapat menggunakan menu Preview. Berikut tampilan publikasi dilihat pada perangkat ponsel:



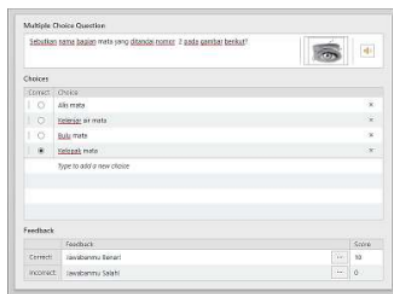
Gambar 13. Bentuk tampilan dalam perangkat ponsel pintar

### Membuat Quiz

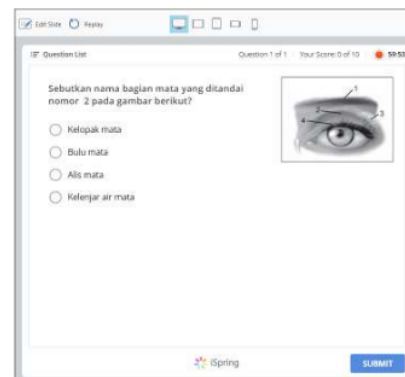
Soal-soal dan konsep jawaban perlu dipersiapkan. Lalu dimasukkan ke PowerPoint lengkap dengan gambar pendamping. Guru diminta untuk memilih jenis soal, sebagai contoh pilihan ganda, pilihan lebih dari satu, atau jawaban singkat:



Gambar 14. Beberapa pilihan jenis soal  
Setelah menentukan tipe soal, guru dapat mengisi konten soal pada form berikut:



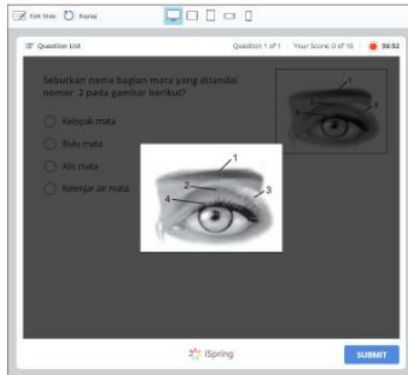
Gambar 15. Form isian soal pilihan ganda  
**Review modul soal.**  
Guru dapat melakukan pratinjau terlebih dahulu agar dapat melihat sementara tampilan soal yang dibuat sebelum kembali ke slide utama. Tampilan halaman Preview:



Gambar 16a. Pratinjau soal pilihan ganda versi web

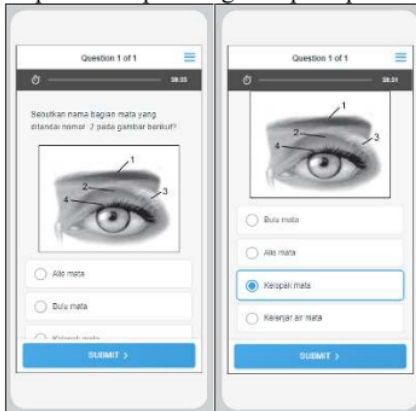


Pada pratinjau, juga dilengkapi fitur *timer* untuk menunjukkan waktu yang tersisa selama tes dilakukan.



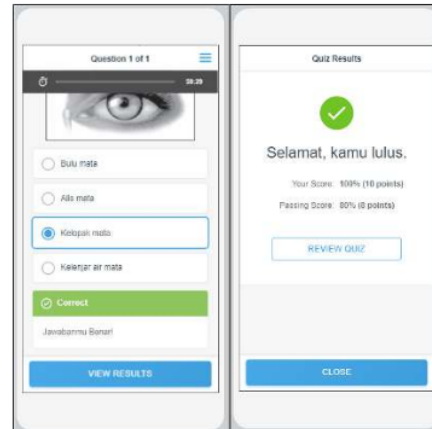
**Gambar 16b.** Pratinjau soal pilihan ganda versi web

Tampilan soal pilihan ganda pada ponsel:



**Gambar 16c.** Pratinjau soal pilihan ganda versi smartphone

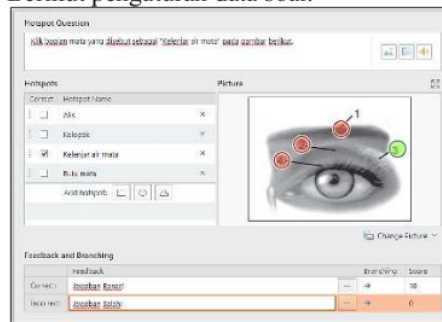
Siswa dapat melihat hasil pengerjaan soal setelah selesai menjawab keseluruhan soal. Tampilan hasil jawab soal:



**Gambar 16d.** Pratinjau soal pilihan ganda versi smartphone

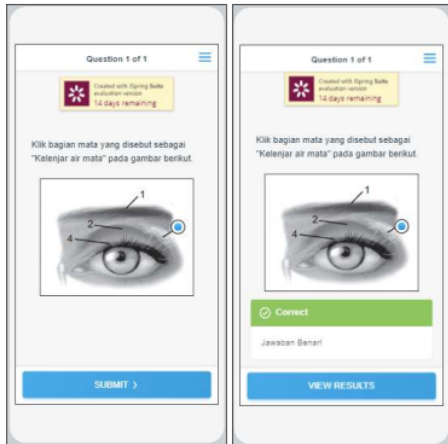
Selain bentuk tes pilihan ganda, guru juga dapat membuat Quiz model *Hotspot* dimana siswa dapat melakukan interaksi dengan memilih pada obyek gambar soal secara langsung. Hal yang perlu dipersiapkan adalah gambar obyek yang akan digunakan sebagai soal. Selain itu guru juga perlu menentukan skor tiap jawaban yang benar, dan skor penalti bila jawaban salah.

Berikut pengaturan data soal:



**Gambar 17.** Pengaturan soal model Hotspot  
Soal tersebut bila ditampilkan pada smartphone sebagai berikut:



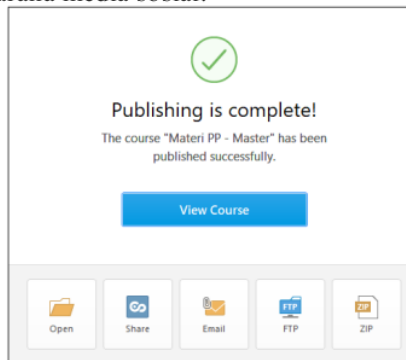


Gambar 18. Pratinjau soal model hotspot

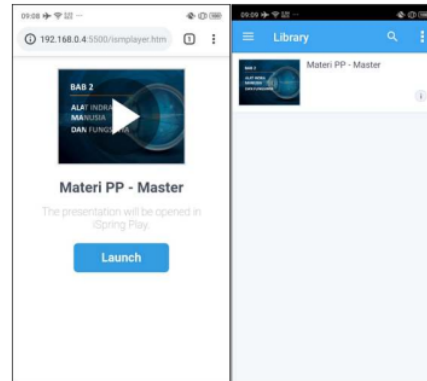
### **Publikasi Materi Ajar**

Setelah pembuatan materi ajar dan soal-soal selesai, guru dapat menyimpan bentuk kompilasi akhir media ajar tersebut ke dalam server sekolah sebagai bank data materi ajar dan bank soal. Sehingga seluruh pengguna akhir, baik guru, siswa bahkan orang tua dapat menggunakannya sesuai kebutuhan mereka.

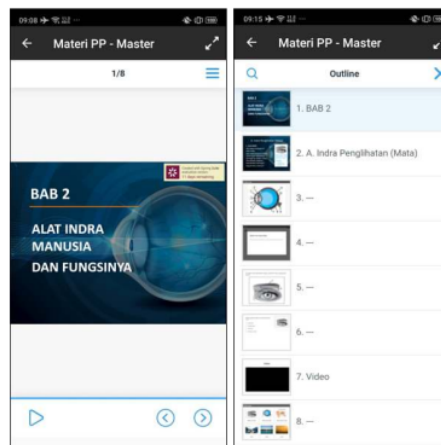
Sekolah perlu menyediakan **11** ver khusus untuk menyimpan bahan-bahan ajar yang telah dibuat oleh guru. Dimana bahan ajar tersebut akan menjadi bank data materi maupun bank soal sehingga dapat dimanfaatkan kembali. Selain publikasi melalui server sekolah, bahan ajar juga dapat dipublikasi melalui sarana media sosial.



Gambar 19. Jenis publikasi kompilasi materi ajar  
Sebagai contoh siswa dapat memasukkan alamat IP lokasi soal atau bank materi ajar:



Gambar 20. Memanggil materi ajar dari server



Gambar 21. Tampilan materi ajar



#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

##### Kesimpulan

iSpring Suite terintegrasi dengan PowerPoint sehingga membantu para guru mengubah presentasi sederhana menjadi bentuk e-learning dengan tes, simulasi dan interaksi lainnya yang tentunya dapat membantu siswa lebih optimal dalam memahami materi ajar. Guru dapat melengkapi perpustakaan digital sekolah dengan aktif membuat bahan ajar maupun bahan ujian menggunakan *fast authoring toolkit* tersebut.

##### Saran

Walaupun pembuatan media ajar interaktif menggunakan *toolkit* iSpring tersebut berdampak baik bagi keefektifitasan proses belajar mengajar, guru tetap dituntut untuk kreatif dalam menyediakan pernak pernik bahan ajar seperti gambar-gambar, sarana video, audio yang dikombinasikan dalam media ajarnya.

2

##### REFERENSI

- [1] Garrison, D.R & Vaughan, N.D., (2008). *Blended Learning in Higher Education*. San Fransisco: John Willey & Sons, Inc.
- [2] Gunawan (2015). *Model Pembelajaran Berbasis ICT*. Mataram: FKIP Unram Press.
- [3] Munir (2001). *Aplikasi Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar*. *Mimbar Pendidikan XX* (3). Universitas Pendidikan Indonesia
- [4] Holmes, B & Gardner, J. (2006). *E-Learning: Concepts and Practice*. London: Sage Publications Ltd.
- [5] Lатуheru, JD. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa. Kini*. Jakarta: DepdikbudMason R.
- [6] Abdul Majid. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

# Implementasi fast course

---

## ORIGINALITY REPORT

---

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

6%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

1	Submitted to Universitas Siliwangi Student Paper	6%
2	media.neliti.com Internet Source	3%
3	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%
4	ijere.com Internet Source	1%
5	jordanrafaelhardian.blogspot.com Internet Source	1%
6	jurnal-online.um.ac.id Internet Source	1%
7	www.scribd.com Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
9	seminar.unmer.ac.id Internet Source	1%

---

10	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	1 %
11	ejurnalunsam.id Internet Source	<1 %
12	imamhidayatblog.wordpress.com Internet Source	<1 %
13	admin.ebimta.com Internet Source	<1 %
14	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
15	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off

# Implementasi fast course

---

GRADEMARK REPORT

---

FINAL GRADE

**/0**

GENERAL COMMENTS

**Instructor**

---

PAGE 1

---

PAGE 2

---

PAGE 3

---

PAGE 4

---

PAGE 5

---

PAGE 6

---

PAGE 7

---

PAGE 8

---

PAGE 9

---