

PELATIHAN PENYUSUNAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS ANDROID

**Rima Aksen Cahdriyana¹, Rostien Puput Anggoro²,
Burhanudin Arif Nurnugroho³**

^{1, 2, 3}Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Ahmad Dahlan,
Jalan Ringroad Selatan Bantul, DIY

¹e-mail: rima.cahdriyana@pmat.uad.ac.id

Abstrak

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu cara untuk mengetahui tingkat keberhasilan proses belajar siswa. Salah satu *authoring tools* yang digunakan untuk mengembangkan evaluasi/kuis interaktif berbasis android adalah *Articulate Storyline*. Berdasarkan hasil *polling* sebelum diadakan pelatihan, hanya terdapat 2 (dua) peserta/guru yang pernah menggunakan *Articulate Storyline*. Oleh karena itu, perlunya mengadakan pelatihan penyusunan kuis interaktif dengan menggunakan *Articulate Storyline*. Mitra kegiatan ini adalah Majelis Dikdasmen Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta dan peserta kegiatan meliputi guru-guru SMP Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta yang berjumlah 16 orang. Metode pelaksanaan yang adalah ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Pelatihan *synchronous* dilaksanakan pada tanggal 11 dan 12 November 2020 melalui *Zoom Meeting*. Sedangkan pelatihan *asynchronous* dilaksanakan pada tanggal 21 hingga 28 November 2020 melalui *Google Classroom*. Berdasarkan pengisian angket evaluasi disimpulkan bahwa peserta mendapatkan tambahan wawasan melalui penyampaian materi selama pelatihan dengan baik dan berminat mencobakan materi pelatihan ke dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: evaluasi, kuis, interaktif, *articulate storyline*

Abstract

Learning evaluation is one way to determine the level of success of a student's learning process. One of the authoring tools that can be used to develop an interactive quiz in Android is Articulate Storyline. Based on the results of the poll before the training was held, there were only 2 (two) participants/teachers who had ever used Articulate Storyline. Therefore, the need for training on the development of interactive quizzes using Articulate Storyline. The partner of this activity is Majelis Dikdasmen Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta and participants included Muhammadiyah junior high school teachers which amounted to 16 people. The methods used are lectures, demonstrations, and Q and A. Synchronous training was held on November 11 and 12, 2020 via Zoom Meeting. Meanwhile, asynchronous training was held from November 21 to 28, 2020 through Google Classroom. The completion of the training evaluation questionnaire by the participants Based on filling out the evaluation questionnaire it was concluded that participants gained additional insight through the delivery of materials during training well and were interested in trying training materials into the learning process.

Keywords: evaluation, quiz, interactive, *articulate storyline*

PENDAHULUAN

Wabah pandemi virus corona yang bermula di awal tahun 2020 ini telah mempengaruhi semua domain kehidupan terutama di bidang pendidikan. Untuk membatasi penyebaran, *lock down* diterapkan di beberapa wilayah di Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah menginstruksikan bagi seluruh lembaga pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Dengan demikian, kondisi ini sangat membutuhkan adanya teknologi bagi terselenggaranya pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Elektronik (e)-learning merupakan salah satu cara yang dapat digunakan pada pembelajaran daring karena tidak terbatas tempat dan waktu. *E-learning* adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang sepenuhnya divirtualisasikan melalui saluran elektronik (media), seperti Internet (Lara, Lizcano, Martínez, Pazos, and Riera, 2014). Terdapat dua *mode e-learning* yaitu *synchronous e-learning* dan *asynchronous e-learning*. *Synchronous e-learning* merujuk pada pembelajaran real-time dimana guru dan siswa melakukan pembelajaran online pada waktu yang sama, namun di tempat berbeda. Sedangkan *e-learning* asinkron mengacu pada *e-learning offline* dimana guru dan siswa tidak perlu *online* pada waktu yang sama (Deepika et al, 2020).

Untuk menunjang pembelajaran daring, terdapat *e-tools/platforms* yang dapat menggantikan pembelajaran luring seperti pada masa sebelum pandemi. *Zoom, Google meet, Cisco Webex, Skype, ClickMeeting, Adobe Connect, Free Conference, StartMeeting, Big Blue Button, Microsoft teams, Google Hangouts* merupakan *e-tools/platforms* yang dapat digunakan pada kelas virtual menggantikan kelas tatap muka. *Live Board* dan *Explain everything* merupakan *e-tools/platforms* yang dapat digunakan untuk menggantikan papan tulis pada kelas virtual. Sedangkan *e-tools/platforms* yang dapat digunakan untuk proses evaluasi pada kelas virtual seperti *Google forms, Mentimeter, Kahoot, Quizizz, dan iSpring*.

Elektronik assessment atau yang biasa disebut sebagai penilaian digital merupakan penilaian berbasis komputer, yang termasuk pula di dalamnya penilaian pembelajaran berbasis android, merupakan salah satu langkah yang tidak akan terlewatkan dalam proses pembelajaran secara daring. Evaluasi/penilaian

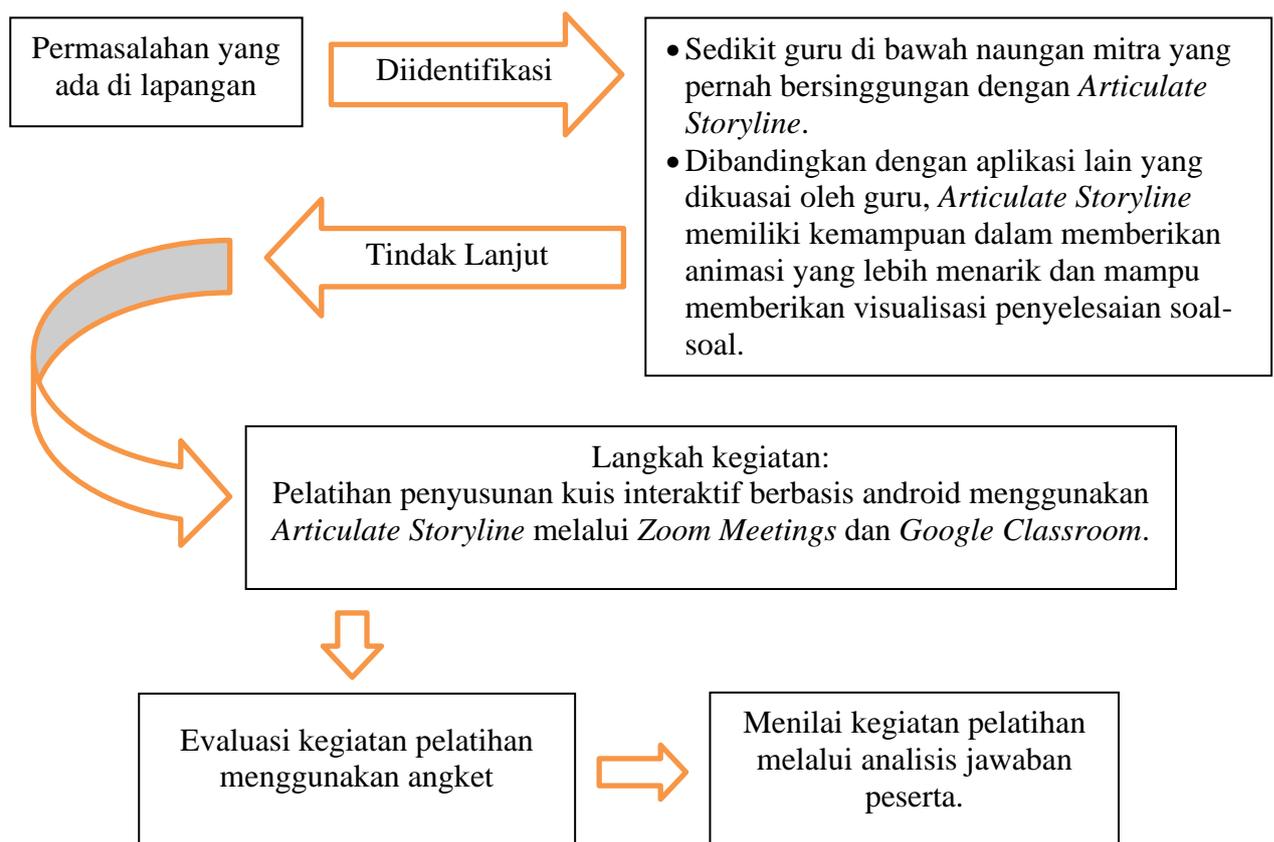
merupakan penentuan seberapa sukses suatu program, kurikulum, serangkaian percobaan, dll (Adom et al, 2020). Beberapa *e-tools/platforms* memiliki keunikan masing-masing seperti evaluasi kuis yang dikembangkan dengan *Kahoot* memiliki keuntungan seperti menyediakan umpan balik yg efektif dapat meningkatkan kemampuan metakognisi siswa (Nadeem & Falig, 2020). Namun, menurut Barnes (2017), aplikasi *Kahoot* juga memiliki kekurangan yaitu perolehan skor lebih banyak didapat dari kecepatan dalam menjawab soal, sehingga aplikasi ini cocok untuk kuis yang mengarah pada soal untuk mengingat materi, dan tidak cocok untuk soal pemecahan masalah. Karena *e-tools/ platforms* yang ada memiliki keunikan masing-masing, maka diperlukan adanya banyak pengetahuan dan keterampilan mengenai ragam *e-tools/ platforms* yang ada. Selain *e-tools/ platforms* yang disebutkan di atas, terdapat authoring tools lain yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yaitu *Articulate Storyline*. Salah satu fungsi/ manfaat yang dapat diperoleh bagi seorang guru yang mengembangkan suatu media evaluasi berbentuk kuis dengan *Articulate Storyline* (AS) adalah kemampuan untuk bekerja dengan variabel di mana AS dapat menyimpan data yang dimasukkan oleh siswa pada *slide* tertentu, dan kemudian menggunakan hasil penyimpanan di tempat/ *slide* lain (Nazarova et al, 2020).

Banyak guru yang bernaung di wilayah mitra yaitu Majelis Dikdasmen Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta pernah mendapati pelatihan dalam menggunakan beberapa *e-tools/platforms* untuk pelaksanaan penilaian digital seperti *google form*, *Kahoot*, *Quizizz*, dan lain-lain. Sedangkan pada guru-guru matematika SMP Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta, di antara 16 guru yang mengikuti *polling* hanya ada 2 (dua) guru yang pernah bersinggungan dengan *Articulate Storyline*. Jika *Articulate Storyline* dibandingkan dengan beberapa *e-tools/platforms* seperti *google form*, maka *Articulate Storyline* memiliki kemampuan dalam memberikan animasi yang lebih menarik dan mampu memberikan visualisasi penyelesaian soal-soal. Visualisasi terhadap penyelesaian soal-soal ini menjadi sangat penting mengingat perlunya penempatan terhadap soal-soal yang merujuk pada pemberian pengalaman penyelesaian soal berbasis HOTS. Guna memberikan wawasan dan pengetahuan kepada peserta dalam

mengembangkan kuis interaktif berbasis *Android* yang memiliki karakteristik tersebut, maka diperlukan kegiatan yang bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada peserta dalam mengembangkan media evaluasi berbasis *Android* dengan *Articulate Storyline*.

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan peta konsep seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Peta Konsep Pelatihan

Mitra kegiatan ini adalah Majelis Dikdasmen Pimpinan Daerah Muhammadiyah Kota Yogyakarta, dengan peserta kegiatan meliputi 16 guru-guru matematika SMP Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Materi pelatihan yang disampaikan adalah sebagai berikut. (1) Manfaat penggunaan *authoring tools Articulate Storyline*; (2) pengenalan fitur-fitur dasar dalam

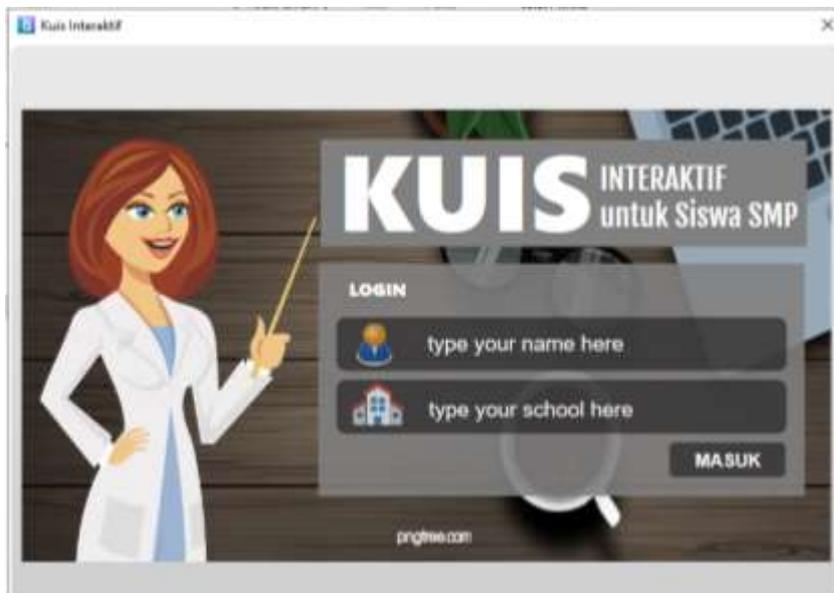
Articulate Storyline; (3) mengganti ukuran *slide*/ halaman kuis; (4) menambahkan *backgroud*, (5) membuat halaman *login*; (6) menambahkan karakter dan kustomisasi; (7) membuat kuis dengan tipe *drag and drop*; (8) membuat kuis dengan tipe *true/ false*; (9) membuat *feedback* di setiap halaman pertanyaan/ soal dan melakukan kustomisasi; (10) membuat halaman hasil belajar siswa/hasil pengerjaan kuis; (11) *publish* kuis dalam format HTML5; (12) *convert* HTML 5 ke file dalam bentuk apk.

Pada tahap evaluasi, Tim pelaksana mengukur keberhasilan kegiatan melalui angket skala Likert. Angket tersebut hanya meliputi satu pertanyaan yaitu “bagaimana perasaan Bapak/Ibu setelah mengikuti pelatihan hari ini?”. Berdasarkan pertanyaan tersebut, terdapat 3 (tiga) jawaban/pernyataan di mana setiap pernyataan mempunyai alternative jawaban merentang dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Hasil isian peserta melalui angket kemudian dievaluasi untuk keberlanjutan kegiatan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

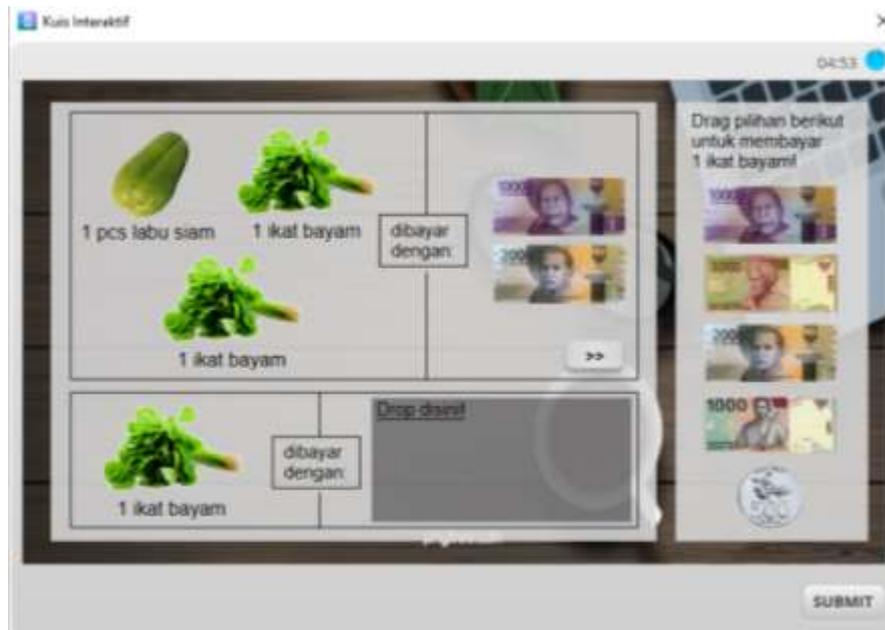
Pelatihan (*synchronous mode*) penyusunan evaluasi/kuis interaktif berbasis android dilaksanakan pada tanggal 11-12 November 2020 melalui aplikasi *Zoom Meetings*. Pada hari pertama pelatihan, salah seorang tim yaitu Ibu Rima Aksan Cahdriyana, M.Pd. menyampaikan materi yaitu tentang manfaat penggunaan *authoring tools Articulate Storyline* dan demonstrasi fitur-fitur dalam *Articulate Storyline*. Manfaat penggunaan *Articulate Storyline* adalah sebagai berikut. (1) *Articulate Storyline* memberikan kemudahan bagi seorang pengembang karena fiturnya yang ramah pengguna; (2) menyediakan banyak templates yang siap untuk digunakan sehingga dapat mengurangi waktu pengembangan; (3) *templates* dapat dikustomisasi; (4) menyediakan karakter, yaitu gambar avatar dengan ekspresi, pose, dan perspektif yang beragam; (5) tidak menggunakan *coding/script* yang rumit; (6) dapat dipublish dalam format *html5* sehingga dapat dengan mudah diakses melalui android; (7) menyediakan interaktivitas tinggi; dan (8) menyediakan banyak tipe pertanyaan untuk pembuatan kuis.

Kedelapan manfaat penggunaan *Articulate Storyline* di atas memberikan gambaran bagi peserta bahwa authoring tools tersebut dapat digunakan untuk pengembangan kuis interaktif sehingga menambah variasi belajar siswa selama masa pandemi.

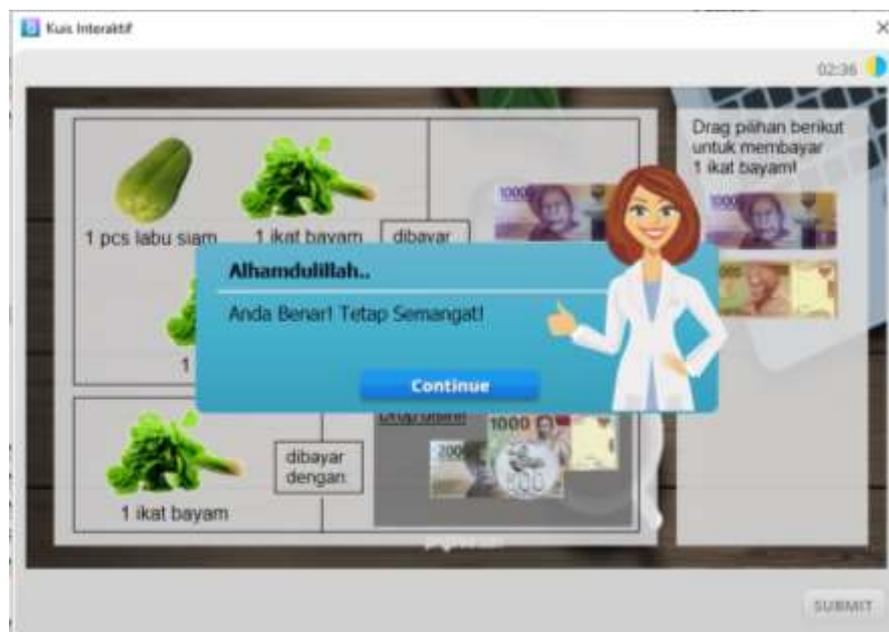


Gambar 2. Halaman login dengan karakter.

Pada hari kedua pelatihan, kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi oleh Bapak Dr. Burhanudin Arif Nurnugroho, M.Sc. Materi yang disampaikan adalah mengganti ukuran slide/halaman kuis, menambahkan *backgroud*, membuat halaman login, menambahkan karakter, membuat kuis dengan tipe *drag and drop*, membuat kuis dengan tipe *true/false*, membuat *feedback* di setiap halaman pertanyaan/soal, dan membuat halaman hasil belajar siswa/hasil pengerjaan kuis.



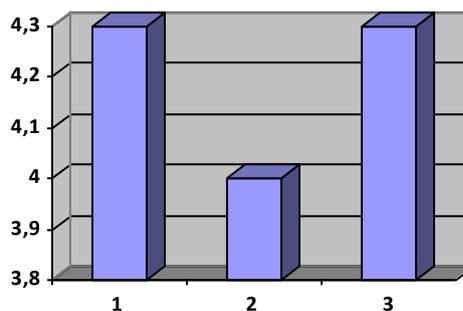
Gambar 3. Halaman Kuis dengan Soal Tipe *Drag* dan *Drop*



Gambar 4. *Feedback*

Berdasarkan pelatihan melalui *Zoom Meetings* selama dua hari tersebut, meninggalkan beberapa materi yang masih sangat diperlukan bagi guru untuk menyelesaikan pengembangan kuis interaktif berbasis Android. Materi tersebut adalah pembuatan *question bank*, mempublish kuis yang dikembangkan ke dalam format *html5*, dan mengkonvert *html5* menjadi file *apk*. Selain itu, ditambahkan

pula beberapa materi tambahan yaitu membuat dan mengkustom tombol, mengkustom karakter, mengkustom *feedback*, dan membuat tombol keluar/*exit*. Keseluruhan materi yang belum tersampaikan dalam pertemuan dua hari melalui *Zoom Meetings*, disampaikan melalui kelas dalam *Google Classroom* dan memposting materinya dalam bentuk modul/tutorial dalam format *pdf.*, dan video. Aktivitas dalam *Google Classroom* dilaksanakan pada tanggal 21 sampai 28 November 2020.



Gambar 5. Bagan Hasil Pengisian Angket oleh Peserta

Hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan dapat dilihat melalui Bagan 1 di atas. Bagan 1 di atas menunjukkan hasil evaluasi kegiatan melalui tiga butir pernyataan yang telah dijawab oleh guru. Pertanyaan mempunyai alternatif jawaban, merentang dari “1” yang menunjukkan “sangat tidak setuju” hingga “5” yang menunjukkan “sangat setuju”. Dari beberapa peserta yang telah menjawab evaluasi tersebut menunjukkan bahwa pernyataan pertama “materi pelatihan hari ini benar-benar saya butuhkan dalam pembelajaran” memperoleh rata-rata 4,3; pernyataan kedua “saya bisa mengikuti materi dengan baik” memperoleh rata-rata 4,0; sedangkan pernyataan ketiga “saya berminat mencobakan materi yang saya peroleh hari ini dalam pembelajaran saya” memperoleh rata-rata 4,3.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan penyusunan evaluasi/kuis interaktif berbasis Android dengan *Articulate Storyline* ini diperoleh hasil yaitu peserta mendapat tambahan

wawasan melalui penyampaian materi selama pelatihan dengan baik dan berminat mencobakan materi pelatihan ke dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adom, D., Mensah, J. A., & Dake, D. A. (2020). Test, measurement, and evaluation: understanding and use of the concepts in education. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(1), 109-119.
- Lara, J. A., Lizcano, D., Martínez, M. A., Pazos, J., & Riera, T. (2014). A system for knowledge discovery in e-learning environments within the European Higher Education Area—Application to student data from Open University of Madrid, UDIMA. *Computers & Education*, 72, 23-36.
- Nadeem, N. H., & Al Falig, H. A. (2020). Kahoot! quizzes: a formative assessment tool to promote students' self-regulated learning skills. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 7(4), 1-20.
- Barnes, R. (2017). Kahoot! in the classroom: student engagement technique. *Nurse Educator*, 42(6), 280.
- Nazarova, O. B., Pulekha, I. R., Maslennikova, O. Y., & Osipov, Y. V. (2020, November). Rationale for choosing the model and tool for developing an e-learning course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1661(1).
- Deepika, V., Soundariya, K., Karthikeyan, K., & Kalaiselvan, G. (2021). 'Learning from home': role of e-learning methodologies and tools during novel coronavirus pandemic outbreak. *Postgraduate Medical Journal*, 97(1151), 590-597.