**PELATIHAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN EVALUASI BERBANTUAN SOFTWARE
ADOBE CS6 BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**Luh Sukariasih¹⁾, Syarifuddin^{1)*}, La Ode Nursalam²⁾, La Sahara¹⁾, Muhammad Anas¹⁾,
La Tahang¹⁾**

¹⁾Jurusan Pend. Fisika, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi
Tridharma Andounohu, Kota Kendari, Indonesia.

²⁾Jurusan Pend. Geografi, Universitas Halu Oleo, Jl. H.E.A. Mokodompit Kampus Hijau Bumi
Tridharma Andounohu, Kota Kendari, Indonesia.

Diterima: 11 Juni 2020

Direvisi: 5 November 2020

Disetujui: 9 November 2020

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada mitra tentang pengembangan instrumen evaluasi berbantuan software adobe CS6. Metode pelaksanaan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu tahap penyajian materi secara teori dan tahap pendampingan secara praktik pembuatan instrumen evaluasi berbasis adobe CS6. Hasil kegiatan pelatihan pengembangan instrumen evaluasi berbantuan Adobe CS6 bagi guru SMA Negeri 11 Kendari menunjukkan bahwa guru sangat antusias sesuai data yang disajikan dalam diagram lingkaran dengan hasil yang menyatakan kategori sangat baik sebesar 85%, untuk kategori baik sebesar 10%, sedangkan untuk kategori cukup sebesar 5%. Pengembangan instrumen evaluasi berbantuan Adobe CS6 sangat membantu guru sehingga menyebabkan instrumen media guru mayoritas valid, efektif, dan menyenangkan. Hasil yang telah diperoleh juga akan membuat peserta didik tertarik dengan audio visual instrumentasi yang disajikan oleh guru.

Kata kunci: instrumen evaluasi, software adobe cs6, integrasi tik dalam pembelajaran.

**ADOBE CS6 SOFTWARE DEVELOPMENT TRAINING INSTRUMENT DEVELOPMENT FOR
TEACHERS OF SENIOR HIGH SCHOOL 11 KENDARI**

Abstract

The implementation of this devotional activity aims to provide training to partners on the development of evaluation instruments assisted by adobe CS6 software. The implementation method is carried out in two stages, namely the presentation stage of the material in theory and the mentoring stage in practice of making evaluation instruments based on adobe CS6. The results of adobe CS6 assisted evaluation instrument development training activities for teachers of SMA Negeri 11 Kendari showed that teachers were very enthusiastic according to the data presented in the pie chart with results stating an excellent category of 85%, for a good category of 10%, while for the category it was quite 5%. The development of Adobe CS6-assisted evaluation instruments is very helpful for teachers, causing the majority of teacher media instruments to be valid, effective, and enjoyable. The results that have been obtained will also make students interested in audio visual instrumentation presented by the teacher.

Keywords: *evaluation instruments, adobe cs6 software, ICT integration in learning.*

* Korespondensi Penulis. E-mail: 79syaricuddin@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memberi peranan yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan termasuk didalamnya untuk bidang pendidikan dan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya pilihan atau cara yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya adalah pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. (Nopriyanti & Sudira, 2015) menjelaskan multimedia merupakan kumpulan beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. (Armansyah, Sulton, & Sulthoni, 2019) menjelaskan multimedia interaktif merupakan solusi dalam memudahkan peserta didik mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/ *ebook* yang monoton.

Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Perkembangan multimedia ini juga membuka peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran supaya memberikan hasil yang optimal. Demikian pula bagi peserta didik, dengan multimedia pembelajaran diharapkan mereka akan lebih mudah menentukan dengan cara apa dan bagaimana menyerap informasi yang disampaikan secara cepat dan efisien. Peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri dengan bantuan multimedia interaktif (Wahyudiani, Rasyid, & Saputra, 2020).

Seiring dengan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin menarik dan interaktif (Putra, Kesiman, & Wahyuni, 2013). Penggunaan media dalam proses belajar juga selaras dengan pengalaman Dale (*Dale's Cone of experiences*). Edgar Dale memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat diperoleh melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu. Pembelajaran dengan media memungkinkan adanya komunikasi verbal yang disampaikan guru dengan disertai visualisasi dari materi yang diajarkan, sehingga dapat membantu guru dalam mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran.

Media memiliki peran penting dalam pembelajaran hal tersebut sejalan dengan berkembangnya kurikulum dalam pendidikan yang menuntut adanya inovasi-inovasi dalam mempermudah proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa fungsi media pembelajaran, (Arsyad, 2014) menyebutkan bahwa setidaknya terdapat 4 fungsi yang dimiliki media pembelajaran: (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Melalui media pembelajaran peserta didik diharapkan memiliki kompetensi dan kreativitas dalam memecahkan masalah pendidikan (Aliwar, 2013).

Pengembangan media pembelajaran interaktif perlu dilakukan untuk membantu komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Multimedia juga dapat membantu guru dalam mengatasi perbedaan kemampuan dasar peserta didik di dalam kelas (Akbar, 2012). (Wibowo, 2013) menjelaskan adanya media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dan guru dalam pembelajaran lebih visual, interaktif, menarik, mudah dan cepa dimengerti. Salah satu hal yang dapat menarik perhatian peserta didik terhadap pelajaran adalah penyajian materi yang lebih menarik dan komunikatif, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik (Seniwati, 2015).

Keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan banyak faktor salah satunya kemampuan dan kreatifitas guru dalam mengembangkan instrumen evaluasi yang benar-benar dapat mengukur kemampuan peserta didik setelah proses pembelajaran. Instrumen yang disusun dengan tidak maksimal, tidak dapat memberikan informasi yang memadai untuk digunakan sebagai bahan refleksi terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Pengembangan instrument evaluasi dengan memanfaatkan software CS6 dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam menyusun instrumen evaluasi yang diinginkan. Kelebihannya adalah dapat memadukan antara berbagai media (format *file*), yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan pesan pada publik.

Beberapa sekolah di Kota Kendari masih banyak yang belum mampu mengoptimalkan

pengembangan multimedia utamanya dalam hal penyusunan instrumen evaluasi. Menurut observasi yang dilakukan pada SMAN 11 Kendari banyak guru kurang efektif mengajar disebabkan pembuatan instrumen evaluasi yang banyak menyita waktu sehingga banyak guru yang kurang optimal dalam hal pembelajaran di kelas. Permasalahan ini juga berdampak hasil belajar peserta didik yang kurang maksimal dalam mencapai KKM.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis merasa perlu mengembangkan instrumen evaluasi berbantuan *Software Adobe CS6* yang diharapkan menghasilkan instrument evaluasi yang efektif dan efisien.

METODE

Pelaksanaan program kemitraan masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui pendampingan secara bermitra dan berkolaborasi antara tim kemitraan masyarakat yaitu dosen Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Halu Oleo dengan guru-guru di SMAN 11 Kendari. Peran sekolah mitra adalah memberikan data-data tentang permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru-guru dalam evaluasi pembelajaran dalam kaitannya dengan integrasi TIK dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak.

Jumlah guru yang mengikuti kegiatan pengembangan instrumen evaluasi berbantuan software adobe CS6 bagi guru SMA Negeri 11 kendari adalah sebanyak 22 orang diantaranya guru mata pelajaran eksakta dan noneksakta. Pembimbingan guru dalam menyusun media pembelajran berbantuan software adobe CS6 dan pelaksanaan uji coba terbatas dalam pembelajaran secara riil di dalam kelas, maka salah satu cara belajar dan berlatih bagi guru yang dianggap dapat mengatasi masalah tersebut adalah melalui workshop. Melalui metode workshop dengan penyajian 30% teori dan 70% praktik, dapat dimungkinkan guru-guru dapat memahami cara pengembangan media *software CS6* yang mencakup materi pelajaran. Kegiatan *workshop* tersebut diharapkan guru-guru dapat saling berbagi ide untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dalam menerapkan media yang mereka hadapi yang nantinya dapat digunakan oleh guru tersebut dalam implementasi pembelajaran di sekolah masing-masing.

Pelaksanaan kegiatan workshop IPTEK bagi masyarakat dilaksanakan dalam dua tahap, tahap pertama dilakukan selama tiga hari untuk

penyajian materi secara teori, selanjutnya dengan didampingi oleh Tim Kemitraan sebagai fasilitator dan sebagai observer, maka pada tahap kedua peserta kemitraan ke sekolah masing-masing secara berkelompok untuk melakukan uji coba terbatas perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan pada saat *workshop* secara riil di dalam kelas untuk dua sampai tiga kali pertemuan. Setelah selesai kegiatan uji coba terbatas, tim kemitraan dan peserta melakukan pertemuan kembali untuk membahas hasil pelaksanaan uji coba terbatas melalui persentasi hasil yang telah diperoleh dari uji coba terbatas oleh masing-masing kelompok untuk selanjutnya memperoleh refleksi dan masukan untuk perbaikan media pembelajaran yang telah diujicobakan agar dapat diperoleh media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang baik dan memiliki tingkat keterbacaan yang memadai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah gambar instrumen evaluasi berbantuan Adobe CS6 yang telah dikembangkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1. Tampilan Menu Soal

Gambar 2. Level Tingkat Kesulitan Soal

Gambar 3. Tampilan Nomor Soal

Gambar 4. Tampilan Konten Soal

Berdasarkan evaluasi kegiatan edukasi pengembangan instrumen evaluasi berbantuan software Adobe CS6 di SMA 11 Kendari pemahaman guru di sekolah yang menjadi mitra meningkat (**Gambar 5**). Guru telah memahami dan mampu untuk membuat instrumen evaluasi dengan memanfaatkan software adobe CS6, hal tersebut dapat diketahui dengan hasil wawancara dengan guru. Selain itu guru juga sangat antusias untuk menerapkan pembuatan media tersebut karena bahan dan proses pembuatannya yang mudah, tidak jauh berbeda dengan pembuatan instrumen evaluasi yang lain. Namun untuk diaplikasikan dalam skala yang lebih besar masih perlu dilakukan kajian lanjutan tentang kondisi yang baik.

Gambar 5. Persentase Tanggapan Guru SMA 11 Kendari Terhadap Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbantuan Adobe CS6

Hasil kegiatan ini, guru sangat antusias menerima sosialisasi dan edukasi proses pengembangan instrumen evaluasi berbantuan adobe cs6 dan diharapkan ada kerja sama lanjutan dalam tahapan untuk mendukung dan memberikan bantuan teknis yang ada hubungannya dengan kegiatan tersebut termasuk bantuan teknik penyusunan media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan pelatihan pengembangan instrumen evaluasi berbantuan Adobe CS6 bagi guru SMA Negeri 11 Kendari menunjukkan bahwa guru sangat antusias sesuai data yang disajikan dalam diagram lingkaran dengan hasil yang menyatakan kategori sangat baik sebesar 85%, untuk kategori baik sebesar 10%, sedangkan untuk kategori cukup sebesar 5%. Pengembangan instrumen evaluasi berbantuan Adobe CS6 sangat membantu guru sehingga menyebabkan instrumen media guru mayoritas valid, efektif, dan menyenangkan. Hasil yang telah diperoleh juga akan membuat peserta didik tertarik dengan audio visual instrumentasi yang disajikan oleh guru.

Saran agar ada tambahan waktu atau ada waktu terjadwal untuk pelatihan, sehingga dalam proses pelatihan diperoleh pengetahuan yang maksimal dalam mengembangkan instrumen evaluasi berbantuan adobe CS6.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, I. R. (2012). Pemanfaatan Hypertext Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA*, 2(2), 11-20. <http://dx.doi.org/10.30700/jst.v2i2.68>
- Aliwar. (2013). Kekuatan Multimedia, Kreativitas Mahapeserta didik dan Hasil Belajar Mahapeserta didik STAIN Sultan Qaimuddin Kendari. *Al-Izzah*, 8(2), 24-43.
- Armansyah, F., Sulton., & Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2 (3). 224 – 229.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Nopriyanti., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 5 (2), 222 – 235.
- Putra, I. B. G. A., Kesiman, M. W. A., & Wahyuni, D. S. (2013). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Hypertext dengan Berlandaskan Local Genius Tri Pramana Terhadap Hasil Belajar TIK Peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahapeserta didik Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*. 2(4), 513-518. <http://dx.doi.org/10.23887/karmapati.v2i4.19668>
- Seniwati. (2015). Peningkatan Aktivitas, Sikap dan Hasil Belajar Biologi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 3(1), 58-62. <https://doi.org/10.26858/jnp.v3i1.1990>
- Wahyudiani, E., Rasyid, H., & Saputra, H. N. (2020). Interactive Multimedia as Computer Assembly Visualization Media. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 2(1), 35-41. <http://dx.doi.org/10.23960/jpvti.v2.i1.202005>
- Wibowo, E. J. (2013). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Peserta didik Sekolah Dasar Kelas IV. *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA 2013 (pp. 75-78)*. Surakarta, Indonesia. Fakultas Teknologi Informatika Universitas Surakarta.
- Yulianti. (2014). Penerapan Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas Xi.IPS 2 SMA Negeri 2 Mengwi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 8-15.