

EVALUASI PELAKSANAAN PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PRESENTASI INTERAKTIF GENIALLY BAGI GURU SDN 7 BUKIT TUNGGAL

Winda Lestiani¹⁾, Bachtiar S, Bachri²⁾, Irena Yolanita Maureen³⁾

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

² Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

windalestiani9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan membuat media presentasi interaktif genially menggunakan model Kirkpatrick level 1 dan 2. Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dengan metode sampling jenuh yaitu 25 peserta pelatihan yang merupakan guru SDN 7 Bukit Tunggal. Hasil penelitian menunjukkan pada level reaction, aspek penyampaian materi rata-rata 85% dengan kategori sangat baik, aspek narasumber rata-rata 87% dengan kategori sangat baik, pada aspek penggunaan fasilitas rata-rata 83%, pada aspek konsumsi rata-rata 85% dengan kategori sangat baik. Pada level learning hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata guru menguasai cara membuat materi presentasi interaktif melalui aplikasi genially, hal ini ditunjukkan dengan penilaian produk media presentasi yang sudah dibuat oleh guru-guru yang mereka presentasikan satu persatu. Sebagian guru sudah bisa membuat media presentasi interaktif dengan tampilan yang sederhana sesuai dengan mata Pelajaran yang mereka ajarkan, Sebagian juga sudah mampu menghasilkan media presentasi interaktif dengan tampilan visual yang menarik dengan mengkombinasikan antara teks, gambar dan video.

Kata Kunci : Evaluasi, Pelatihan, Genially

ABSTRACT

This research aims to evaluate the implementation of training to make genially interactive presentation media using the Kirkpatrick model level 1 and 2. The research method uses descriptive quantitative with saturated sampling method, namely 25 training participants who are teachers of SDN 7 Bukit Tunggal. The results showed that at the reaction level, the material delivery aspect averaged 85% with a very good category, the resource aspect averaged 87% with a very good category, in the aspect of using facilities averaged 83%, in the aspect of consumption averaged 85% with a very good category. At the learning level, the posttest results show that the average teacher masters how to create interactive presentation material through the genially application, this is indicated by the assessment of presentation media products that have been made by the teachers they present one by one. Some teachers have been able to make interactive presentation media with a simple display according to the subjects they teach, some have also been able to produce interactive presentation media with an attractive visual display by combining text, images and videos.

Keywords: Evaluation, Training, Genially

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini semakin cepat berkembang dari industri 3.0 hingga industri 4.0 bahkan sudah mulai memasuki industri 5.0 yang dimana penggunaan teknologi dan sumber daya manusia harus di tingkatkan terkhususnya dalam dunia pendidikan. *Society 5.0* adalah manusia yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0 dan berpusat di teknologi, disinilah penggunaan media pembelajaran harus berkembang dan digunakan dengan efektif.

Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran (Hujair, 2013 : 3). Menurut Arsyad (2016:4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan pembelajaran menurut.” Sedangkan menurut Gegne (dalam Pribadi, 2009:9) menjelaskan “pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan maksud untuk memudahkan terjadinya proses belajar.” Pembelajaran (instruction) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan.

Pembelajaran masa kini, tidak terlepas dari media pembelajaran sebagai perantara materi yang disampaikan guru ke peserta didik. Banyak media pembelajaran inovatif yang bisa dimanfaatkan oleh tenaga pendidik. Kehadiran media memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran di sekolah dasar (SD) memerlukan strategi yang lebih inovatif dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan media presentasi interaktif telah menjadi salah satu cara yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dan meningkatkan hasil belajar. Genially adalah salah satu aplikasi yang populer digunakan untuk membuat media presentasi interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi yang interaktif dan dinamis dengan menggunakan berbagai fitur seperti gambar, video, animasi, dan quiz.

Namun, masih banyak guru SD yang belum memahami cara menggunakan aplikasi Genially untuk membuat media presentasi interaktif. Oleh karena itu, pelatihan membuat media presentasi interaktif menggunakan Genially bagi guru SD sangat diperlukan. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru SD dalam membuat media presentasi interaktif yang efektif dan meningkatkan kualitas pendidikan di SD. Dalam beberapa penelitian, ahli telah menekankan

pentingnya evaluasi dalam pengembangan media pembelajaran. Menurut Hendra Bagus Prasetyo (2015), evaluasi sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Evaluasi juga diperlukan untuk menilai ketepatan media yang digunakan serta kesesuaian isi dari media pembelajaran itu sendiri. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Genially telah dilakukan beberapa peneliti. Misalnya, penelitian oleh Nur Afifah, Otang Kurniaman, dan Eddy Noviana (2022) menghasilkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran daring bahasa Indonesia. Pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru SD telah dilakukan beberapa kali. Misalnya, pelatihan yang dilakukan oleh Andriyani A. Dua Lehan dan tim (2020) berfokus pada merancang presentasi interaktif dengan Genially dan memberikan materi tentang pentingnya seorang guru membuat media pembelajaran.

Dalam konteks ini, evaluasi program pelatihan membuat media presentasi interaktif Genially bagi guru SD sangat penting untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan tersebut dalam meningkatkan kemampuan guru SD dan meningkatkan kualitas pendidikan di SD. Evaluasi ini juga bertujuan untuk mengetahui bagaimana guru SD menggunakan aplikasi Genially setelah pelatihan dan bagaimana aplikasi tersebut mempengaruhi hasil belajar siswa. Evaluasi ini dilakukan menggunakan model Kirkpatrick yang dikemukakan oleh Donald Kirkpatrick (1959). Model Kirkpatrick ini memungkinkan evaluasi yang lebih komprehensif dan sistematis dalam mengevaluasi program pelatihan. Dalam model Kirkpatrick, evaluasi dilakukan melalui 4 level, yaitu: (1) Reaction, (2) Learning, (3) Behavior, (4) results.

Evaluasi ini dilakukan pada level reaction dan learning. Pada level **Reaction** yaitu evaluasi reaksi guru SD terhadap pelatihan, termasuk bagaimana mereka merasa tentang pelatihan dan bagaimana mereka menggunakan aplikasi Genially. Pada level **Learning** yaitu evaluasi kemampuan guru SD dalam menggunakan aplikasi Genially, termasuk bagaimana mereka membuat media presentasi interaktif dan bagaimana mereka menggunakan fitur-fitur Genially.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan Model evaluasi Kirkpatrick dengan pendekatan Deskriptif Kuantitatif. Penelitian dilakukan untuk memberikan gambaran yang lebih detail mengenai gejala atau fenomena pelaksanaan pelatihan di SDN 7 Bukit Tunggal. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuisioner dan tes.

3. Pembahasan

Model Kirkpatrick adalah model evaluasi yang dikemukakan oleh Donald Kirkpatrick untuk mengevaluasi efektivitas suatu program pelatihan. Model ini terdiri dari empat tingkat evaluasi, yaitu reaksi, pembelajaran, perilaku, dan hasil. Tingkat evaluasi ini membantu dalam menentukan tingkat keberhasilan suatu program pelatihan dan memberikan informasi yang berguna untuk perbaikan dan pengembangan program tersebut. Adapun 4 level model Kirkpatrick terdiri dari :

a. **Reaksi** (Reaction)

Evaluasi reaksi guru SD terhadap pelatihan, termasuk bagaimana mereka merasa tentang pelatihan dan bagaimana mereka menggunakan aplikasi Genially

b. **Pembelajaran** (Learning)

Evaluasi kemampuan guru SD dalam menggunakan aplikasi Genially, termasuk bagaimana mereka membuat media presentasi interaktif dan bagaimana mereka menggunakan fitur-fitur Genially

c. **Perilaku** (Behaviour)

Evaluasi bagaimana guru SD menggunakan aplikasi Genially dalam pembelajaran, termasuk bagaimana mereka menggunakan media presentasi interaktif dalam pembelajaran dan bagaimana siswa berpartisipasi

d. **Hasil** (Result)

Evaluasi hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh penggunaan aplikasi Genially, termasuk bagaimana siswa berpartisipasi dan bagaimana mereka memahami materi yang disajikan.

Pada Penelitian ini evaluasi dilakukan pada level Reaction dan level learning, karena evaluasi dilakukan hanya pada saat pelatihan berlangsung. Pada evaluasi level Reaksi yaitu mengukur reaksi peserta pelatihan pada pelatihan yang dilaksanakan. Evaluasi terhadap reaksi dilakukan setelah peserta selesai mengikuti pelatihan. Para peserta pelatihan diminta menilai bagaimana materi yang telah disampaikan, narasumber, fasilitas, konsumsi. Sedangkan pada evaluasi level Learning Evaluasi tingkat tambahan pengetahuan, keterampilan, dan perubahan sikap peserta setelah mengikuti pelatihan. Pelaksanaan evaluasi level Learning dengan metode pre test dan posttest untuk mengetahui bagaimana kemampuan peserta pelatihan sebelum dan sesudah menerima materi pelatihan.

Level Reaction

Berdasarkan hasil penelitian pada level Reaksi yang dilakukan melalui penyebaran kuisioner kepada 25 Peserta yaitu guru SDN 7 Bukit Tunggal, terdiri dari Aspek penyampaian materi, narasumber, fasilitas, konsumsi, dianalisis menggunakan persentase didapatkan hasil pada aspek penyampaian materi rata-rata 85% dengan kategori sangat baik, aspek narasumber rata-rata 87% dengan kategori sangat baik, pada aspek penggunaan fasilitas rata-rata 83%, pada aspek konsumsi rata-rata 85% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan komentar dan saran yang disampaikan oleh peserta secara umum menyatakan bahwa materi yang mereka peroleh dirasa sangat bermanfaat untuk diterapkan pada pembelajaran dikelas. Beberapa guru juga merasa semangat mengikuti pelatihan karena narasumber menyampaikan materi secara jelas dan mudah dimengerti, sesekali dilakukan ice breaking supaya tidak membosankan.

Level Learning

Berdasarkan hasil penelitian pada level learning, dari hasil pretest bahwa banyak peserta yang masih belum mengenal aplikasi genially dan belum bisa menggunakan aplikasi genially untuk membuat media presentasi dalam pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, hasil posttest menunjukkan bahwa rata-rata guru menguasai cara membuat materi presentasi interaktif melalui aplikasi genially, hal ini ditunjukkan dengan penilaian produk media presentasi yang sudah dibuat oleh guru-guru yang mereka presentasikan satu persatu. Sebagian guru sudah bisa membuat media presentasi interaktif dengan tampilan yang sederhana sesuai dengan mata Pelajaran yang mereka ajarkan, Sebagian juga sudah mampu menghasilkan media presentasi interaktif dengan tampilan visual yang menarik dengan mengkombinasikan antara teks, gambar dan video.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2014: 2). Setiap guru dituntut untuk bias menggunakan alat-alat yang ada di sekolah yang disiapkan sebagai alat bantu pembelajaran. Guru dituntut untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan pada guru-guru SD Negeri 7 Bukit Tunggal telah berlangsung dengan baik. Hal ini terlihat dari antusias guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa para guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan. Sesuai dengan harapan para

sekolah, mereka sangat mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan yang sifatnya memberi penyegaran bagi para guru di sekolah ini, baik terkait dengan pendalaman materi bidang studi ataupun terkait dengan metode mengajar dan media pembelajaran. Kepala sekolah dan guru-guru menyambut antusias terkait pelaksanaan kegiatan ini dan berharap pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan secara kontinu untuk membantu meningkatkan kualitas guru-guru yang mengabdikan di SD Negeri 7 Bukit Tinggi. Kepala Sekolah juga berharap ada kegiatan serupa yang dilaksanakan oleh Perguruan Tinggi khusus untuk membimbing guru-guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi yang lain.

4. Kesimpulan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan adalah untuk membantu para guru agar dalam membuat media Presentasi Interaktif menggunakan aplikasi Genially. PKM dilaksanakan di SDN 7 Bukit Tinggi, jumlah peserta sebanyak 25 orang guru. Evaluasi menggunakan model Kirkpatrick dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya.

5. Daftar Pustaka

- Afifah, Nur, 2022, Otang Kurniaman, Eddy Noviana, Pengembangan Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar, Pekanbaru: Jurnal Kiprah Pendidikan, Vol. 1 No. 1.
- AH Sanaky, Hujair. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara
- Arsyad, Azhar. 2016. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- A. *Pribadi*, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian. Rakyat
- Hendra Bagus Prasetyo. (2015). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. Indonesia Journal of Curriculum and Educational Technology Studies.
- Kirkpatrick, Donald L. 1959. Evaluation Training Program, The Four Level 2nd. Ed. San Fransisco: Berret-Koehler, Inc. Nazir, Moh.1988

Lehan, Andriyani Afliyanti Dua, Markus Sampe, Dan Sofia G Un Lala. "Efektivitas Media Flipbook Berbasis Model Stad Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V." Jukanti: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi 6, No. 1 (2023).