

**Modul
Kegiatan PPM
Pelatihan Penyusunan Soal Matematika dengan Menggunakan
Perangkat Lunak Bantu Hot Potatoes bagi Guru Sekolah
Menengah di DIY**

Membuat Kuis Interaktif Sederhana



Oleh :

Nur Hadi Waryanto, S.Si

**Laboratorium Komputer
Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Yogyakarta**

2005

Membuat Kuis Interaktif Sederhana *)

Oleh :
Nur Hadi Waryanto
Jurusan Pendidikan Matematika
FMIPA UNY

Microsoft PowerPoint secara sepintas tidak tampak dilengkapi dengan fitur pemrograman. Tab yang terdapat pada ribbon PowerPoint tidak satupun menunjukkan nuansa teknis pemrograman. Fitur pemrograman VBA yang dimiliki PowerPoint memiliki jendela aplikasi tersendiri.

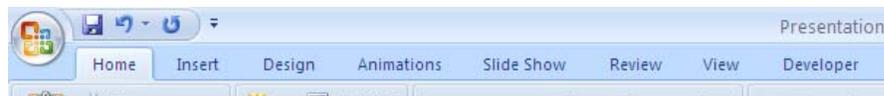
Untuk mengaktifkan aplikasi **Visual Basic** pada **PowerPoint**, langkahnya adalah :

1. Klik **Office Button**
2. Klik **PowerPoint Options**
3. Muncul kotak dialog **PowerPoint Options**
4. Klik **Popular**
5. Beri tanda **contreng** pada **Show Developer tab in the ribbon** di **top options for working with PowerPoint** dan klik **OK**



Gambar 85. PowerPoint Options

6. Periksa menu bar, menu Developer sudah aktif di menu bar.



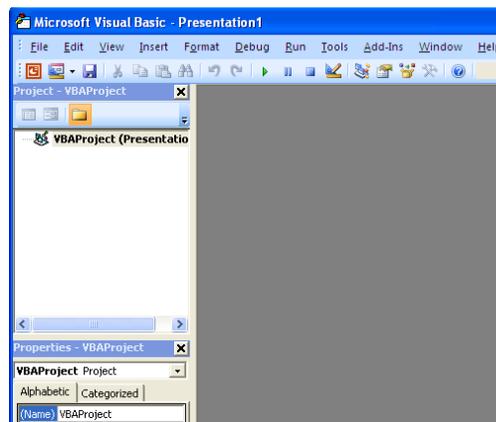
Gambar 86. Menu Developer

A. Mengaktifkan Lembar Kerja VBA untuk MS PowerPoint

1. Klik menu **Developer**

*)Makalah disampaikan dalam Kegiatan PPM Pelatihan Penyusunan Soal Matematika dengan Menggunakan Perangkat Lunak Bantu Hot Potatoes bagi Guru Sekolah Menengah di DIY yang diselenggarakan Jurdik Matematika FMIPA UNY tanggal 17 November 2005

2. Pilih dan Klik **Visual Basic** (Sub menu **Developer**)
3. Anda akan dibukakan halaman kerja **Microsoft Visual Basic-Presentation1**, yang terpisah dengan halaman kerja **PowerPoint** akan tetapi tetap satu bagian yang tidak terpisahkan
4. Sampai di sini trik mengaktifkan **VBA** untuk **PowerPoint** , selanjutnya kita akan bahas **VBA PowerPoint**: membuka, menutup, menyimpan, dan bekerja dengan bahasa pemrograman **Visual Basic**, dan mendesain soal pilihan ganda interaktif pada pembahasan-pembahasan berikutnya.



Gambar 87. Jendela Microsoft Visual Basic PowerPoint

B. Membuat Kuis Interaktif

Berikut langkah membuat kuis interaktif PowerPoint dengan VBA :

1. Bukalah program notepad lalu ketik bahasa program VBA dibawah ini lalu simpan dengan ekstensi .bas.

```
Dim nilai As Integer
Dim konfirmasi As String
Sub mulai()
nilai = 0
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
Sub benar()
```

```

konfirmasi = MsgBox("Yakin dengan jawaban anda?",
vbYesNo, " Cek
Jawaban!")

If konfirmasi = vbYes Then
nilai = nilai + 5
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End If

End Sub

Sub salah()
konfirmasi = MsgBox("Yakin dengan jawaban anda?",
vbYesNo, " Cek
Jawaban!")

If konfirmasi = vbYes Then
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End If

End Sub

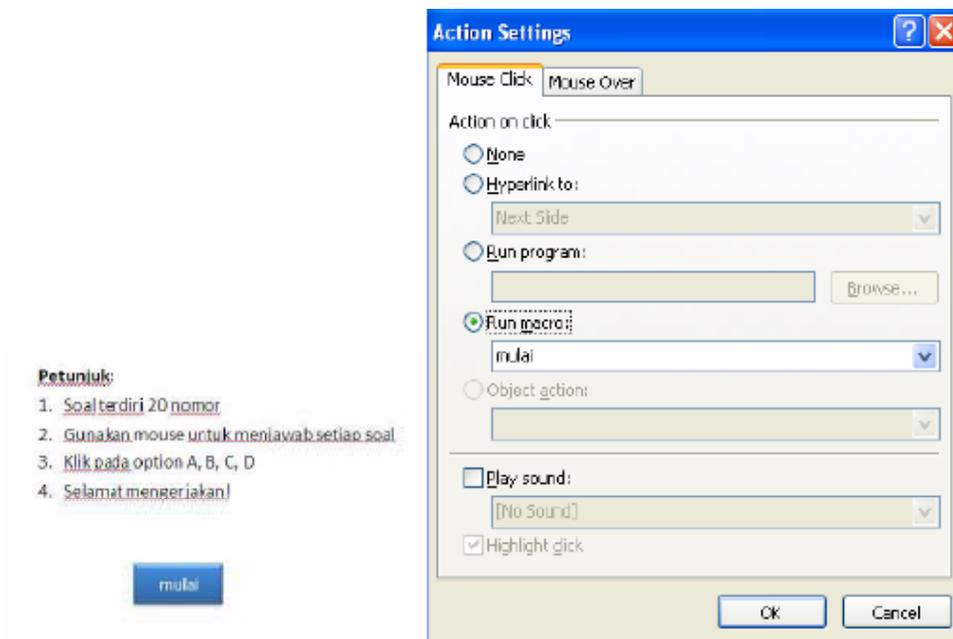
Sub jawab()
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
tampilkan
End Sub

Sub tampilkan()
With ActivePresentation.Slides(108)
.Shapes(2).TextFrame.TextRange.Text = nilai
End With

End Sub

```

Simpan ketikan pada notepad dengan ekstensi bas dengan cara : klik toolbar **file >save as >save as type ganti dengan all files>file name** diisi dengan nama file **SCRIPT.bas** simpan difolderpresentasi yang telah kita buat.



Gambar 89. Action Setting

Awal kuis buatlah petunjuk pengerjaan kuis. Buat tombol MULAI aktifkan dengan mengkliknya lalu **klik tombol insert pada toolbar standar>klik Action tombol akan muncul text box seperti diatas klik run macro >pilih mulai**

5. Buat soal pilihan ganda, usahakan untuk setiap slide satu soal.
Buat tombol pilihan ganda, lalu klik insert >action>atur action setting dengan klik run macro>pilih **benar** jika jawaban tsb benar atau pilih **salah** jika jawaban tsb salah. lakukan hal serupa untuk soal-soal berikutnya sampai selesai.
6. Setelah selesai membuat soal pilihan ganda, buat satu slide untuk menampilkan keterangan cek nilai



Gambar 90. Tombol Cek Nilai

7. Buat tombol CEK NILAI ANDA, lalu klik **insert >action>atur action setting** dengan klik run macro>pilih jawab
8. Buat satu slide lagi untuk menampilkan nilai, perhatikan contoh berikut

NilaiAnda



Gambar 91. Teks Nilai

9. Buat tombol untuk menampilkan nilai. Buka window VBA seperti cara no.3. Pada kode terakhir seperti dibawah, ubah angka (108) sesuai no slide terakhir yang tampil ini. Ubah juga angka (2) sesuai urutan tombol yang Anda buat.

```
End Sub  
Sub tampilkan()  
With ActivePresentation.Slides(108)  
.Shapes(2).TextFrame.TextRange.Text = nilai  
End With  
End Sub
```

Gambar 92. Source Code VBA

C. Trigger Animation

Trigger adalah sebuah fasilitas dalam effect options yang termasuk navigasi karena berguna untuk mengatur animasi pada objek tertentu. *Animation trigger* adalah suatu fitur di dalam Microsoft PowerPoint yang memungkinkan satu atau lebih animasi dilakukan saat dilakukan klik terhadap suatu objek tertentu (yang menjadi *trigger-nya*). *Animation trigger* berguna untuk mengontrol animasi-animasi yang dibuat. Untuk menjalankan efek animasi pada suatu objek yang diberi trigger, maka harus dilakukan dengan mengklik objek tertentu yang dijadikan sebagai navigasi. Untuk menggunakan fasilitas ini, dalam sebuah slide harus terdapat lebih darisatu objek, karena masing-masing berfungsi sebagai tombol dan objek yang dianimasikan.

D. Membuat Soal Pilihan Ganda dengan Menggunakan Trigger

Untuk membuat soal pilihan ganda pada program presentasi Microsoft PowerPoint dengan menggunakan trigger, langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Tuliskan soal dengan fasilitas kotak teks

2. Tuliskan jawaban (A, B, C, dan D) masing-masing menggunakan kotak teks, misalkan jawaban A, B, dan C adalah jawaban yang salah dan jawaban D adalah jawaban yang benar.
3. Tuliskan teks "Jawaban salah" dengan menggunakan kotak teks (aturlah posisi di bawah pilihan jawaban A, B, C, dan D)
4. Berikan efek animasi kotak teks "Jawaban salah" dengan animasi masuk (**entrance**) dan pilih **appear** (buatlah efek animasi **entrance-appear** sebanyak 3, ingat bahwa soal pilihan ganda hanya ada satu jawaban yang benar)
5. Tuliskan teks "Jawaban benar" dengan menggunakan kotak teks lalu berikan efek animasi **entrance-appear** (cukup satu saja)
6. Lanjutkan dengan memberikan fungsi tombol (**trigger**), tentukan terlebih dahulu mana jawaban yang benar dan mana jawaban yang salah. Misal jawaban-jawaban yang salah (A, B, dan C) dan benar adalah D.
7. Perhatikan pada kotak dialog efek animasi di situ terdapat 4 efek animasi **entrance-appear**
8. Pilihlah efek animasi teks "Jawaban salah" yang pertama lalu klik tanda panah samping lalu muncul pilihan, silahkan pilih "**Timing**"
9. Muncul kotak dialog, silahkan klik **trigger** dan klik lingkaran ke dua "**Start effect on click of**"
10. Silahkan cari kotak teks jawaban A. ... (A adalah jawaban yang salah) dan akhiri dengan klik Ok
11. Ulangi langkah 8-10 untuk membuat tombol trigger pada jawaban B dan C dengan efek animasi "Jawaban salah" sehingga muncul 3 pilihan tombol "Jawaban salah"
12. Tersisa 1 efek animasi **entrance-appear** dari teks "Jawaban benar", untuk membuatkan tombol **trigger** lakukan hal yang sama (langkah 8-10) dengan memilih tombol jawaban D. ... dan akhir klik **Ok**.
13. Selesai, silahkan uji coba dulu dengan menekan **F5** dan silahkan klik jawaban-jawabannya dan perhatikan apakah teks "Jawaban salah" muncul jika diklik

jawaban yang salah atau muncul teks "Jawaban benar" jika diklik jawaban yang benar.

Masalahnya, semua respon jawaban muncul sehingga membingungkan mana jawaban yang benar atau salah, untuk menghilangkan teguran "Jawaban salah" jika sudah menemukan yang benar sehingga hanya respon "Jawaban benar" yang tampil, sebaiknya ditambahkan efek animasi keluar (**Exit-Disapper**) dengan cara berikut ini:

1. Pilihlah kotak teks "Jawaban salah" lalu berikan efek animasi **Exit-Disapper** dan tempatkan efek animasi ini pada **trigger** "Jawaban benar" posisinya di atas efek animasi dari teks "Jawaban benar"
2. Tambahkan efek animasi dari kotak teks "Jawaban benar" dengan efek **Exit-Disapper** sebanyak 3 kali, lalu bagi-bagi efek animasi ini pada tombol **trigger** Jawaban yang salah (A, B, dan C), posisinya di atas masing-masing efek animasi **Entrance-Appear**.
3. Tambahkan efek animasi **Exit-Disapper** dari teks "Jawaban salah" dan "Jawaban benar" dan posisinya jangan digeser
4. Ubahlah semua efek animasi star dengan **With Previous**

Catatan:

- Efek animasi Entrance memberikan efek masuk sesuai fungsi trigger
- Efek animasi Exit keluar sesuai perintah
- Susunan efek animasi pada fungsi trigger berjalan sistematis
- Efek animasi exit (with previous) pada posisi teratas bertujuan tidak menampilkan teguran jawaban

Daftar Pustaka

Nur Hadi W (2004). *Tutorial Komputer Multimedia*. Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta.

Purwanto. 2004. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Makalah. Disampaikan dalam Lokakarya Pembelajaran Matematika. FMIPA UNY.

Yaya S Kusumah. 2004. *Desain Pengembangan Courseware Matematika Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif dan Afektif Siswa*. Makalah. Bandung: Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.

Home Page Macromedia (www.macromedia.com)

Home Page Baba (www.babaflash.com)

Home Page Situs Flash (www.flashkit.com).