

PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN QUIZIZZ UNTUK GURU - GURU SD NEGERI 108 / IV KOTA JAMBI

Amroni ¹, Beni Irawan ², Willy Riyadi ³, Abdul Harris ⁴

^{1,2} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika

³ Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika

⁴ Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika

Alamat Korespondensi: Jl. Jend. Sudirman, The Hok, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36138, Telp: 0741-35095

E-mail: 1) bh36be@gmail.com, 2) beben_delpiero@yahoo.co.id, 3) wriyadi5@gmail.com,

4) kucing.kiri.kanan@gmail.com

Abstrak

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi mendorong pendidik (guru) agar dapat memanfaatkan aplikasi penunjang pembelajaran bahan ajar interaktif sehingga para siswa/i lebih tertarik dalam belajar. Quizizz adalah salah satu alternatif aplikasi media pembelajaran interaktif yang berbasis web serta dapat dimanfaatkan oleh para pendidik (guru) untuk membentuk kuis yang dapat dikerjakan secara online. SD Negeri 108 / IV Kota Jambi yang berada di Jl. Marsda Iswahyudi, Pasir Putih, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36139. Permasalahan utama yang dihadapi guru – guru di sekolah ini yaitu kurangnya pemahaman tentang pembuatan media belajar interaktif agar siswa/i tertarik dalam belajar serta mengasah kemampuan siswa/i di SD Negeri 108 / IV Kota Jambi. Sehingga diperlukan penyuluhan dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kepada guru – guru di SD Negeri 108 / IV Kota Jambi dengan tema “Pelatihan Pembuatan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Quizizz Untuk Guru – Guru SD Negeri 108 / IV Kota Jambi” agar para guru – guru mampu membuat media belajar interaktif dengan Ms. Office dan Quizizz.

Abstract

The development of information and communication technology encourages educators (teachers) to be able to take advantage of applications to support learning interactive teaching materials so that students are more interested in learning. Quizizz is an alternative web-based interactive learning media application that can be used by educators (teachers) to form quizzes that can be done online. SD Negeri 108 / IV Jambi City which is located on Jl. Marsda Iswahyudi, Pasir Putih, Kec. Jambi Sel., Jambi City, 36139. The main problem faced by the teachers at this school is the lack of understanding of making interactive learning media so that students are interested in learning and honing student's skills at SD Negeri 108 / IV Jambi City. So that counseling is needed in the form of Community Service (PKM) to teachers at SD Negeri 108 / IV Jambi City with the theme "Training for Making Interactive Teaching Materials Using Quizizz for Teachers at SD Negeri 108 / IV Jambi City" so that teachers - teachers can make interactive learning media with Ms. Office and Quizizz.

Kata kunci: Bahan Ajar Interaktif, Ms. Office, Quizizz, PKM, SDN 108/IV.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dan komunikasi mendorong pendidik (guru) agar dapat memanfaatkan aplikasi penunjang pembelajaran bahan ajar interaktif [1] sehingga para siswa/i lebih tertarik dalam belajar. Peningkatan kemampuan dan tenaga pendidik (guru) untuk terus berinovasi dan bertanggung jawab menjalankan tugas sebagai pendidik merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang efektif [2].

Quizizz adalah salah satu alternatif aplikasi media pembelajaran interaktif yang berbasis web [3]. Quizizz dapat dimanfaatkan oleh para pendidik (guru) untuk membentuk kuis yang dapat dikerjakan secara online [4]. Quizizz merupakan media belajar interaktif seperti permainan kompetitif dan siswa/i

dapat memberikan jawaban atas pertanyaan yang disiapkan oleh guru dalam batas waktu yang disediakan [5]. Para siswa/i dapat mengikuti kuis yang diberikan secara langsung ataupun sebagai Pekerjaan Rumah (PR) selain itu pelajar dapat memantau kemajuan belajarnya, melihat perolehan skor dan ranking mereka secara online [6]. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini, karena sangat mudah dalam pembuatan konten, dapat membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar [7].

SD Negeri 108 / IV Kota Jambi yang berada di Jl. Marsda Iswahyudi, Pasir Putih, Kec. Jambi Sel., Kota Jambi, 36139. Permasalahan utama yang dihadapi guru – guru di sekolah ini yaitu kurangnya pemahaman tentang pembuatan media belajar interaktif agar siswa/i tertarik dalam belajar serta mengasah kemampuan siswa/i di SD Negeri 108 / IV Kota Jambi.

Atas dasar permasalahan diatas, penulis tergerak untuk memberikan penyuluhan dalam bentuk Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) kepada guru – guru di SD Negeri 108 / IV Kota Jambi dengan tema “Pelatihan Pembuatan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Quizizz Untuk Guru – Guru SD Negeri 108 / IV Kota Jambi” agar para guru – guru mampu membuat media belajar interaktif dengan Ms. Office dan Quizizz.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan bagi para guru SDN 108/IV Kota Jambi diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi guru maupun siswa/i dalam proses kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif dikelas melalui program pengabdian masyarakat ini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini terbagi menjadi tiga aktivitas kegiatan yang dirancang pelaksanaannya dengan menggunakan pendekatan yang melibatkan partisipasi peserta. Sementara metode kegiatan diupayakan mampu mencapai tujuan yang diharapkan, sebagaimana dapat diperhatikan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Metode Kegiatan dan Partisipasi Peserta

Tujuan Kegiatan Program	Metode	Partisipasi Peserta
Memberikan pemahaman tentang pembuatan bahan ajar interaktif dengan MS. Office	Tutorial, demonstrasi dan diskusi	1. Peserta terlibat aktif dalam menyediakan waktu belajar dan aktif dalam sesi diskusi 2. Meningkatnya wawasan dalam membuat bahan ajar intraktif dengan Ms. Office
Memberikan pemahaman tentang cara membuat sistem penilaian dan absensi siswa	Tutorial, demonstrasi dan diskusi	1. Peserta terlibat aktif dalam menyediakan waktu belajar dan aktif dalam sesi diskusi 2. Meningkatnya wawasan dalam membuat sistem penilaian dan absensi siswa
Memberikan pemahaman tentang cara membuat tugas/quis interaktif dengan aplikasi Quizizz	Tutorial, demonstrasi dan diskusi	1. Peserta terlibat aktif dalam menyediakan waktu belajar dan aktif dalam sesi diskusi 2. Meningkatnya wawasan dalam membuat tugas/quis interaktif dengan aplikasi Quizizz

Sumber : Data Diolah Tim Pengabdian (2022)

Untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru SDN 108/IV Kota Jambi maka dalam penerapan program kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilakukan langkah-langkah pembelajaran dalam bentuk pelatihan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

- 1) Metode tutorial dan diskusi
Metode ini bertujuan untuk menyampaikan beberapa aspek Pembuatan bahan ajar intraktif dengan aplikasi Ms. Office, dan memberikan Tugas/Quis ke siswa dengan aplikasi Quizizz, serta cara menilai Tugas yang diberikan dan absensi bagi para siswa/i.
- 2) Metode Demonstrasi

Metode ini bertujuan untuk mendemonstrasikan aplikasi Ms. Office yang secara langsung dapat dipelajari dan dipraktekkan bagi seluruh peserta tanpa internet. Sedangkan untuk mengakses aplikasi Quizizz peserta diwajibkan memiliki akses internet.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) UNAMA yang dibiayai oleh Yayasan Dinamika Bangsa bertempat di SDN 108/IV Kota Jambi, tim pengabdian melakukan Pelatihan yang terlaksana dengan baik pada hari Senin, 20 Juni 2022 dari pukul 08:30 sampai 12:00 WIB dengan rincian seperti tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rincian Kegiatan

No.	Waktu	Materi	Petugas
1	08:30 - 08:45	Pembukaan oleh Moderator dan Kata Sambutan oleh Kepala Sekolah	Amroni, S.Kom, M.Kom
2	08:45 - 10:30	Demonstrasi Penggunaan aplikasi Ms. Word, Ms. Excell, dan Ms. PowerPoint	Beni Irawan, S.Kom, M.S.I
3	10:30 - 10:45	Coffee Break	Putra Ramadani
3	10:45 - 11:30	Demostrasi Penggunaan aplikasi Quizizz	Willy Riyadi, S.Kom, M.S.I
4	11:30 – 12:00	Sesi Tanya Jawab dan Penutup	Amroni, S.Kom, M.Kom Abdul Harris, M.Kom

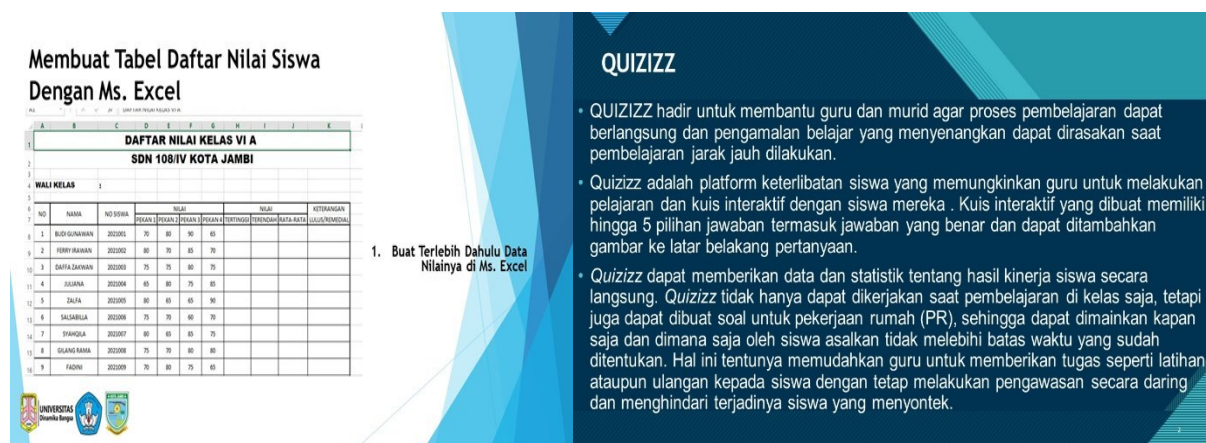
Sumber : Data Diolah Tim Pengabdian (2022)

3.1 Penyempurnaan Kegiatan

Adapun peserta pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu Guru SDN 108/IV Kota Jambi yang berjumlah 15 Orang. Kegiatan ini tentunya melibatkan peserta dalam mencoba langsung Teknik-teknik yang telah diajarkan. Adapun Penyuluh / Instruktur pada Kegiatan PKM ini yaitu:

1. Amroni, S.Kom, M.Kom Selaku Moderator dan mengurus Perizinan dengan pihak Sekolah.
2. Beni Irawan, S.Kom, M.S.I Selaku Pemateri 1 berkaitan dengan Ms. Office yaitu Ms. Word, Ms. Excel, dan Ms. PowerPoint
3. Willy Riyadi, S.Kom, M.S.I Selaku Pemateri 2 berkaitan dengan Quizizz
4. Abdul Harris, S.Kom, M.Kom Selaku Dokumentasi, dan Pelaporan
5. Putra Ramadani Selaku mengurus Konsumsi, kelengkapan, dan sarana penunjang.

Berikut ini foto materi maupun dokumentasi yang dilakukan selama kegiatan berlangsung:



Gambar 1. Materi yang diberikan oleh Tim Pemateri



Gambar 2. Proses Pemberian Materi oleh Tim Pemateri



Gambar 4. Sesi Foto Bersama Peserta dengan Tim PKM

3.2 Hambatan dalam Pelaksanaan Kegiatan

Hasil luaran (output) pada kegiatan ini yakni : Para peserta yaitu para guru mampu memahami dan dapat langsung mengaplikasikan Ms. Office dan Quizizz sebagai media belajar interaktif dalam proses belajar mengajar serta mengelola dan menilai kemajuan siswa/i di SDN 108/IV Kota Jambi. Selain itu peserta juga mengharapkan adanya kegiatan PKM lanjutan di SDN 108/IV Kota Jambi. Adapun kendala

selama pelaksanaan kegiatan dikarenakan adanya kegiatan menjelang Akhir Semester di SDN 108/IV Kota Jambi mengakibatkan konsentrasi peserta jadi terpecah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu:

1. Dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan peserta dalam memanfaatkan Ms. Office dan Quizizz sebagai aplikasi penunjang pembelajaran interaktif disekolah.
2. Peserta dapat mempraktekkan nya secara bertahap ketika proses belajar mengajar tentunya dengan memberikan penyuluhan dahulu pada para siswa/i di SDN 108/IV Kota Jambi.
3. Pelatihan ini merupakan wujud dilaksanakannya Tridharma Perguruan Tinggi khususnya bagi dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dinamika Bangsa.

4.2 Saran

Saran yang diperoleh dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu Perlunya pembinaan dan kerja sama yang baik antara dosen dengan pihak sekolah agar pelatihan seperti ini dapat terus dilaksanakan pada SDN 108/IV Kota Jambi secara berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Yayasan Dinamika Bangsa yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Menggunakan Quizizz Untuk Guru - Guru SD Negeri 108 / IV Kota Jambi” dapat berjalan dengan baik dan tak lupa pula ucapan terima kasih kepada Kepala sekolah dan Guru-guru SD Negeri 108 / IV Kota Jambi yang telah mensukseskan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- R. K. Ningtyas and E. Syaodih, “The Utilization of Quizizz Learning Media for Learning Basic Education,” *3rd Int. Conf. Elem. Educ. (ICEE 2020)*, vol. 3, no. 1, pp. 112–118, 2020.
- T. M. Lim and M. M. Yunus, “Teachers’ perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review,” *Sustain.*, vol. 13, no. 11, 2021, doi: 10.3390/su13116436.
- N. Amaliyah and L. R. Handayani, “The Use of Application Namely Quizizz in Elementary School Student's Outcomes ,” *Proc. 1st Annu. Int. Conf. Nat. Soc. Sci. Educ. (ICNSSE 2020)*, vol. 547, no. Icnssse 2020, pp. 42–48, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210430.007.
- W. Utari *et al.*, “Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler Purwakarta untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa,” *Indones. J. Community Serv. Eng. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 142–152, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJOCSEE/article/view/34194>
- N. Dwinta and Sapriya, “The Role of Media Quizizz in Civics Learning to Increase Learning Motivation for Elementary School Students,” *3rd Int. Conf. Elem. Educ. (ICEE 2020)*, vol. 3, no. 1, pp. 194–198, 2020.
- S. Handayani, S. Masfuah, and L. Kironoratri, “EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Analisis Kemampuan Komunikasi Siswa dalam Pembelajaran Daring Siswa Sekolah Dasar,” *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 5, pp. 2240–2246, 2021.
- N. Fazriyah, C. Cartonno, and R. M. Awangga, “Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung,” *ETHOS J. Penelit. dan Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 8, no. 2, pp. 199–204, 2020, doi: 10.29313/ethos.v8i2.5429.