

PENGEMBANGAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS IT: PPM BAGI GURU SDN SUMUR WELUT III/440 SURABAYA

Via Yustitia^{1*}, Bahauddin Azmy², Triman Juniarso³, Bramianto Setiawan⁴

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*Email: via.yustitia@unipasby.ac.id

Informasi Artikel

Kata kunci:

Berbasis IT, Kuis interaktif, PPM Bagi Guru.

Diterima: 12-12-2021
Disetujui: 16-01-2022
Dipublikasikan: 22-01-2022

Abstrak

Kuis interaktif memungkinkan siswa mengerjakan tes dengan jujur karena siswa dipaksa untuk tetap fokus dalam pengerjaan kuis tersebut. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini adalah memberikan pelatihan dan workshop pengembangan kuis interaktif berbasis IT bagi guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Kegiatan ini dilaksanakan secara offline di ruang pertemuan SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Metode pelaksanaan workshop adalah dengan presentasi, pemodelan dan simulasi disertai tugas. Hasil kegiatan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini, yaitu: (1) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan sangat baik; (2) meningkatnya kreativitas guru dalam pengembangan kuis interaktif berbasis IT menggunakan *Quizziz*.

Abstact

Interactive quizzes allow students to take the test honestly because students are forced to stay focused on the quiz. The purpose of this Community Service (PPM) is to provide training and workshops on developing IT-based interactive quizzes for teachers at SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. This activity was carried out offline in the meeting room of SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. The method of carrying out the workshop is by presentation, modeling and simulation accompanied by assignments. The results of this Community Service Activity (PPM), namely: (1) this community service activity was carried out very well; (2) increasing teacher creativity in developing IT-based interactive quizzes using *Quizziz*.

PENDAHULUAN

Proses pendidikan tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar sangat ditentukan oleh kerjasama antara guru dan siswa. Guru dituntut untuk mampu menyajikan materi pelajaran dengan optimum. Olehnya itu diperlukan kreatifitas dan gagasan baru untuk mengembangkan cara penyajian materi pelajaran. Kreativitas yang dimaksud adalah kemampuan seorang guru dalam memilih metode, pendekatan, media, dan alat evaluasi yang tepat dalam pembelajaran (Fanny, 2019; Rachmadtullah, dkk, 2021).

Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dapat terlihat dari penguasaan siswa terhadap konsep-konsep secara menyeluruh dari materi yang telah diajarkan oleh guru dan ketuntasan siswa pada saat dilaksanakan tes atau penilaian dalam pembelajaran. Untuk mengukur kemampuan kognitif siswa, guru dapat mengembangkan tes yang berisi pertanyaan baik soal objektif maupun subjektif. Namun, kedua jenis tes ini masih memungkinkan siswa untuk melakukan kecurangan dengan tidak jujur saat tes.

Menurut Kumalayani & Aini (2019) kecurangan siswa pada saat mengerjakan soal ujian diharapkan dapat diatasi dengan melaksanakan ujian *online*. Salah satu bentuk ujian *online* yang dapat diberlakukan yaitu berupa kuis interaktif. Kuis interaktif adalah sebuah aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran secara mandiri hanya dengan sekali menekan tombol pada tampilan aplikasi (Purba, 2020).

Menurut Ardiningsih (2019) kuis interaktif dapat dikatakan sebagai aplikasi yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk soal atau pertanyaan. Oleh karena itu, siswa dapat meningkatkan wawasan mengenai materi pembelajaran. Pada kuis inetraktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa. Andrini & Pratama (2021) menjelaskan bahwa kuis interaktif memungkinkan peserta didik untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuanya mengenai materi pembelajaran secara mandiri. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Diana (2021), bahwa kuis interaktif merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan sebagai alternatif belajar mandiri. Siswa mendapatkan materi pembelajaran bukan

hanya dari ceramah saja, tetapi juga dapat diperoleh dari pertanyaan- pertanyaan yang sifatnya interaktif. Interaktif di sini seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya (dalam Saputra, dkk, 2021) bahwa prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa tetapi dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Kuis interaktif memungkinkan siswa mengerjakan tes dengan jujur karena siswa “dipaksa” untuk tetap fokus dalam pengerjaan kuis tersebut. Hal ini dikarenakan, guru dapat menentukan batas waktu pengerjaan soal dan merancang paket soal secara acak pada ujian *online* sehingga satu siswa dengan yang lainnya berlainan soal pada nomor pengerjaan yang sama. Pelaksanaan kuis diatur pada rentang waktu tertentu serta dibatasi durasi pengerjaannya. Hal ini untuk menghindari kemungkinan adanya kecurangan yang dilakukan oleh peserta didik. Batas rentang waktu serta lama pengerjaan kuis juga ditampilkan pada keterangan kuis sebagai informasi bagi siswa yang akan mengikuti kuis (Hasibuan, 2021).

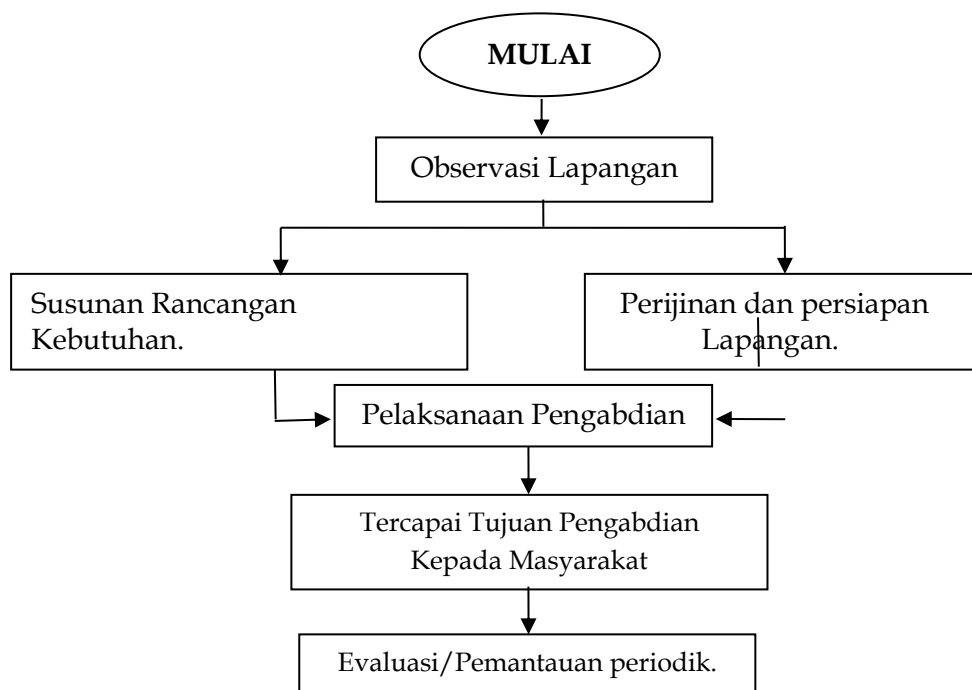
Kelompok sasaran dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini adalah guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Kondisi profil kelompok sasaran memberikan gambaran bahwa potensi guru SD di daerah tersebut telah sarjana, sehingga memungkinkan lebih mudah untuk ditingkatkan dan diberdayakan menjadi lebih potensial dan profesional. Kondisi saat ini di era Revolusi Industri 4.0, penerapan pembelajaran berbasis ICT menjadi suatu kewajiban yang dilakukan guru agar proses pembelajaran berjalan sesuai rencana dan mendapatkan hasil optimal. Selain itu juga pelaksanaan pembelajaran berbasis ICT dapat menjadi sarana guru dalam menjadikan pendidik yang profesional. Sementara itu melihat kondisi kelompok sasaran masih belum pernah mendapatkan pelatihan Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT dari Dosen PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Berpijak pada pentingnya penerapan kuis interaktif, dengan demikian tim dosen PGSD Adi Buana Surabaya melakukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa PGSD Universitas PGRI Adi Buana Surabaya pada hari Kamis tanggal 15 Agustus 2019 pukul 08.00-16.00 WIB di Ruang Pertemuan Sumur Welut III/440 Surabaya. Metode yang digunakan adalah dengan melakukan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan bagi guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Sasaran kegiatan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini, yaitu: (1) Menetapkan strategi yang tepat untuk memberikan pemahaman dan motivasi terhadap pentingnya kuis interaktif berbasis IT; (2) Perlu diadakan pelatihan tentang pengembangan kuis interaktif berbasis IT, sehingga guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan workshop dengan diawali pemaparan materi, diskusi, dan workshop dengan pendampingan dosen saat kerja kelompok.

Metode pelaksanaan workshop adalah dengan presentasi, pemodelan dan simulasi disertai tugas. Presentasi digunakan sebagai metode sistematis untuk menyampaikan materi oleh pemateri menggunakan media *powerpoint*. Bahan presentasi adalah tentang pengembangan perangkat pembelajaran tematik berbasis ICT secara umum, dan pengembangan kuis interaktif berbasis IT secara khusus. Kemudian instruktur berdiskusi dengan guru-guru, dengan memberikan contoh-contoh kuis interaktif berbasis IT yang telah dikembangkan sebelumnya. Metode pemodelan merupakan metode memberikan contoh-contoh kepada peserta sehingga peserta dapat menirunya. Serta tim meminta guru untuk mendesain kuis interaktif sesuai dengan kelas dan pembelajaran guru masing-masing. Metode penugasan adalah metode memberikan tugas kepada peserta agar dapat dikerjakan di luar waktu workshop. Instruktur menilai hasil kerja guru. Pada tahap akhir, guru diberikan angket kepuasan untuk menghitung *feedback* guru terhadap pelaksanaan workshop. Berikut mekanisme pelaksanaan kegiatan PPM.



Tabel 1. Mekanisme Pelaksanaan Kegiatan PPM

Materi pelatihan yang disampaikan saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pelatihan

| PROGRAM | MATERI PELATIHAN |
|--------------|---|
| Sosialisasi | Sosialisasi pentingnya pemanfaatan Teknologi Informasi dalam pengembangan kuis interaktif. |
| latihan | Pengenalan beberapa <i>Software</i> sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan kuis interaktif. 1. Cara mendownload <i>software Quizziz</i> 2. Cara menggunakan menu yang tersedia pada <i>software</i> dan <i>script</i> pada <i>Quizziz</i> 3. Cara mengoperasikan <i>software Quizziz</i> untuk membuat kuis interaktif. |
| Pendampingan | Pendampingan kepada guru sampai kuis interaktif siap digunakan dalam pembelajaran |
| Evaluasi | Evaluasi kegiatan dan refleksi bersama dengan guru |

HASIL DAN PEMBAHASAN

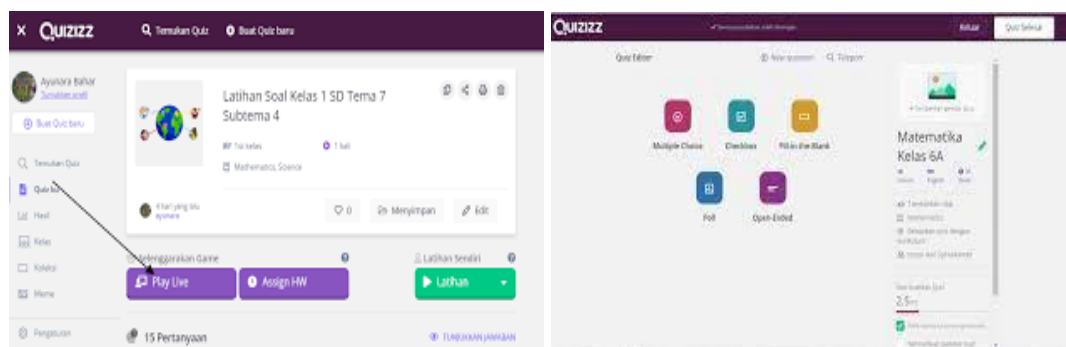
Pengabdian masyarakat ini dilakukan sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan yaitu belum digunakannya *Quizziz* sebagai aplikasi untuk membuat kuis interaktif. Kuis interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN Sumur Welut III/440 Surabaya masih menggunakan kuis menggunakan *googleform* kemudian dibagikan melalui WA group.

Solusi permasalahan yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan dan pendampingan pengembangan kuis interaktif berbasis IT menggunakan *Quizziz* bagi guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. Tahapan pelatihan tersebut adalah dengan mengadakan sosialisasi terlebih dahulu akan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa, kemudian memberikan pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis IT menggunakan *Quizziz*, dan yang terakhir adalah pendampingan pembuatan kuis interaktif.

Secara umum kegiatan ini berjalan dengan lancar dan tertib, peserta pelatihan juga antusias dalam memahami materi yang diberikan. Antusias peserta pelatihan ditunjukkan dengan banyaknya peserta yang mengajukan pertanyaan seputar materi yang diberikan, dan keseriusan peserta dalam membuat kuis interaktif menggunakan *Quizziz*. Kegiatan pelatihan dinilai efektif karena berdasarkan hasil kuesioner, tingkat keterlaksanaan kegiatan pengabdian cukup tinggi. Selain itu, berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah mencapai tujuan yang diharapkan yaitu lebih dari 80% guru bisa membuat kuis interaktif sesuai dengan kelas yang diampu menggunakan *Quizziz*.

Kegiatan sosialisasi yang diadakan adalah sosialisasi tentang hakikat kuis interaktif dalam pembelajaran, aplikasi pendukung pengembangan kuis interaktif, dan prosedur pengembangan kuis interaktif. Setelah kegiatan sosialisasi, kegiatan berikutnya adalah pelatihan meliputi cara men-download *software Quizziz*, cara menggunakan menu yang tersedia pada *software* dan cara mengoperasikan *software Quizziz* untuk membuat kuis interaktif pendukung pembelajaran. Kegiatan yang terakhir adalah pendampingan kepada guru hingga kuis interaktif siap digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap ini, guru terlihat sangat antusias dalam membuat media pembelajaran dengan *software Quizziz*. Hal ini ditunjukkan dengan hampir semua guru yang mengikuti pelatihan mengumpulkan *file Quizziz* kepada Tim. Berikut beberapa hasil media yang dibuat oleh guru menggunakan *Quizziz*.



Gambar 2. Tampilan Kuis Interaktif Yang Dibuat Oleh Guru

Setelah rangkaian kegiatan pengabdian selesai, guru-guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya kemudian diminta untuk mengisi kuesioner mengenai keterlaksanaan kegiatan pengabdian. Evaluasi kegiatan pengabdian meliputi kesesuaian materi yang disampaikan dengan tujuan kegiatan, kejelasan penyampaian materi, kecukupan waktu yang digunakan, kebermanfaatan materi yang diberikan, materi yang mudah dimengerti, dan keberlanjutan peserta menerapkan materi dalam pembelajaran. Dari hasil kuesioner, diperoleh rata-rata nilai total sebesar 3,84 sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan sangat baik.

Sejalan dengan hasil pengabdian yang dilakukan oleh Afrida (2018) dan Suharsono (2020) hasil setelah pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan *Quizziz* dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran dikelas dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sejalan dengan itu, Kalahatu (2021) menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran dengan *Quizziz* mampu meningkatkan hasil evaluasi, konsentrasi dan motivasi peserta ketika ada dalam proses evaluasi pembelajaran. Kuis interaktif dengan *Quizziz* ini diharapkan dapat dijadikan inovasi dalam pembelajaran yang dapat lebih menarik minat siswa untuk termotivasi mengerjakan kuis dengan baik.

KESIMPULAN

Hasil kegiatan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM) ini, yaitu: (1) kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan sangat baik; (2) meningkatnya kreativitas guru dalam pengembangan kuis interaktif berbasis IT menggunakan *Quizziz*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pelaksana kegiatan Pengabdian Masyarakat ini berterima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah mendukung dan memberikan izin pelaksanaan. Terima kasih tak terhingga juga untuk Kepala SDN Sumur Welut III/440 Surabaya, Ibu Ratnawati, M.M yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrida, A., Harizon, H., Bakar, A., & Sanova, A. (2018). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaro Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 2(1), 15-22.
- Andrini, V. S., & Pratama, H. (2021). Implementasi Quiz Interaktif Dengan Software Mentimeter Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Mimbar Ilmu*, 26(2).
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92-103.
- Fanny, A. M. (2019, March). Analysis Of Pedagogical Skills And Readiness Of Elementary School Teachers In Support Of The Implementation Of The 2013 Curriculum. In *International Conference on Bussiness Law and Pedagogy* (Vol. 1, No. 1, pp. 59-63).
- Hasibuan, N. A. (2021). *Pengaruh metode quiz team terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VII di MTs Robi'ul Islam Pasar Latong Kabupaten Padang Lawas* (Doctoral dissertation, IAIN Padangsidimpuan).
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(01), 163-178.
- Kumalasani, M., & Aini, D. (2019). Pengembangan Instrumen E-Test Sebagai Inovasi Penilaian Berbasis Online Di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(2), 155-169.
- Purba, L. S. L. (2020, June). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1567, No. 2, p. 022039). IOP Publishing.
- Rachmادتullah, R., Yustitia, V., Setiawan, B., Mahya Fanny, A., Pramulia, P., Susiloningsih, W., ... & Ardhian, T. (2020). The Challenge Of Elementary School Teachers To Encounter Superior Generation In The 4.0 Industrial Revolution: Study Literature. *International Journal of Scientific & Technology Research*, 9(4), 1879-1882.
- Saputra, N., Hikmah, N., Saputra, M., Wahab, A., & Junaedi, J. (2021). Implementation of Online Learning Using Online Media, During the Covid 19 Pandemic. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1802-1808.
- Suharsono, A. (2020). The Use Of Quizizz And Kahoot! In The Training For Millennial Generation. *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), 332-342.