

WORKSHOP PEMBELAJARAN BERBANTU *SOFTWARE QUIZIZZ* UNTUK MENINGKATKAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN DARING DI MASA PENDEMI COVID-19

Workshop Learning Assisted Quizizz Software To Increase Innovation In Online Learning In The Era Of Covid-19 Protesters

Setia Widia Rahayu^{1*}, Eka Widyawati²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Borneo Tarakan, Jl. Amal Lama No.1, Kode Pos 77123, Tarakan
*e-mail korespondensi: setiayura09@gmail.com

ABSTRAK

Semenjak Bulan Maret menteri Pendidikan di Indonesia secara resmi mengeluarkan keputusan untuk menerapkan School From Home (SFH). SFH sebagai salah satu upaya untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. Melalui school from home proses pembelajaran tetap berjalan lancar. Pembelajaran selama SFH yang dilaksanakan melalui Daring. Guru dan siswa tetap dapat berinteraksi dan komunikasi dalam pembelajaran daring, melalui kelas virtual yang digunakan pada masing-masing sekolah. Guru menyampaikan materi dan memberikan tugas sesuai jadwal yang telah ditentukan. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring guru dituntut lebih kreatif dalam menyajikan materi maupun soal-soal yang akan diberikan kepada siswanya. Sebagian guru juga ada yang mengeluhkan pembelajaran daring karena keterbatasan pengetahuan dalam menggunakan software-software untuk pembelajaran daring. Berdasarkan hasil observasi tim pengabdian dilapangan maka akan dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop pembelajaran berbantu Quizizz di SD Muhammadiyah 2 Tarakan. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan inovasi guru dalam pembelajaran daring selama pandemic Covid-19.

Kata Kunci: *Workshop, Quizizz, Inovasi Pembelajaran*

ABSTRACT

Since March the Minister of Education in Indonesia has officially issued a decision to implement School From Home (SFH). SFH as one of the efforts to break the chain of spread of covid-19. Through school from home the learning process continues to run smoothly. Learning during SFH conducted through Online. Teachers and students can still interact and communicate in online learning, through virtual classes used in each school. The teacher delivers the material and delivers the assignment according to a predetermined schedule. In the implementation of online learning teachers are required to be more creative in presenting materials and questions that will be given to their students. Some teachers also complain about online learning because of the lack of knowledge in using software for online learning. Based on the observations of the field service team, community service will be carried out in the form of quizizz-assisted

learning workshop at SD Muhammadiyah 2 Tarakan. This workshop aims to improve teacher innovation in online learning during the Covid-19 pandemic.

Keywords: *Workshop, Quizizz, Learning Innovation*

1. PENDAHULUAN

Dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas ditentukan oleh beberapa faktor, salah satu diantaranya adalah kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan menarik. Pembelajarannya harus sesuai dengan materi ajar. Selain berkualitas proses pembelajaran disekolah juga harus bermakna, hal ini senada dengan pendapat Piaget (dalam Kurinasih, 2014) mengemukakan bahwa pembelajaran bermakna tidak akan terjadi kecuali siswa dapat beraksi secara mental dalam bentuk asimilasi dan akomodasi terhadap informasi atau stimulus yang ada disekitarnya.

Dari proses pembelajaran yang telah terlaksana, hal yang terpenting dalam setiap kegiatan yang telah dijalankan adalah melakukan evaluasi. Tujuannya untuk mengukur/menilai apakah sebuah kegiatan telah dilaksanakan sesuai perencanaan dan berhasil mencapai tujuan atau tidak. Dalam evaluasi, guru akan menyiapkan tes. Sering kali soal tes yang dibuat guru, kurang menarik dan terlalu memakan waktu yang lama sehingga kurang efisien. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah melakukan penilaian dengan cepat dan mudah adalah dengan memanfaatkan software. Software yang bisa digunakan adalah Quizizz diharapkan siswa akan lebih semangat mengikut tes yang diberikan. Quizizz memberikan data statistik tentang kinerja siswa, serta dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat. Guru juga lebih cepat dalam membuat soal tes.

Kenyataan di lapangan masih banyak yang ditemukan guru yang membuat soal tes memakan waktu yang lama serta kurang menarik bagi siswa. Selama ini guru hanya menggunakan fasilitas *whatsapp* untuk melakukan penilaian, dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam menguasai Software.

Berdasarkan analisis situasi di atas, dapat disimpulkan bahwa para guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan masih mengalami permasalahan dalam membuat soal tes pembelajaran:

1. Guru masih mengalami kesulitan dalam membuat soal tes yang menggunakan aplikasi pembelajaran.
2. Guru masih butuh pelatihan dan pendampingan dalam membuat soal tes pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

Berdasarkan permasalahan mitra yang terjadi di SD Muhammadiyah 2 Tarakan, diharapkan guru matematika tidak merasa kesulitan lagi dalam membuat soal pembelajaran berbantu *Quizzes*. Selain itu, diharapkan nantinya guru mampu mengembangkan soal pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran daring.

Adapun kegiatan yang akan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Tarakan antara lain sebagai berikut:

1. Mensosialisasikan perangkat *Quizzes* kepada guru-guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan.
2. Meningkatkan kemampuan guru dalam penguasaan komputer yang dapat

dimanfaatkan untuk membuat soal pembelajaran.

3. Mendampingi guru-guru dalam membuat soal pembelajaran dengan Quizzes.

Target yang dalam kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan soal pembelajaran berbantu Quiz Maker ini adalah untuk meningkatkan inovasi guru dalam membuat soal tes pembelajaran, dalam aspek berikut:

- a. Menambah wawasan, keterampilan, kreatifitas guru dalam membuat soal pembelajaran berbantu Quizzes bersama dosen dari jurusan pendidikan matematika Universitas Borneo Tarakan.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

2. METODE

Sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan. Program ini berupa workshop yang dilakukan dalam bentuk klasikal dan kelompok penyusunan perangkat pembelajaran.

1. Pelaksanaan Program

Sosialisasi konsep pembuatan media pembelajaran. Pelaksanaan pertama yaitu mensosialisasikan konsep pembuatan soal tes pembelajaran kepada seluruh guru-guru di SD Muhammadiyah 2 Tarakan.

2. Persiapan alat dan bahan

Sebelum praktik pembuatan soal pembelajaran dengan Quizizz, alat dan bahan dipersiapkan. Alat yang digunakan meliputi : meja, laptop, lcd untuk memvisualisasikan pelatihan.

3. Pelatihan pembuatan soal pembelajaran quizizz.

Berupa demonstrasi pelatihan pembuatan soal , unjuk kerja kemampuan guru-guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan

dalam membuat soal pembelajaran dan pendampingan perkembangan pelaksanaan program dari mampu menghasilkan soal yang variatif dan menarik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 2 Tarakan, selama 1 hari. Lokasi kegiatan pengabdian beralamat di RT. 11, Jl. Yos Sudarso, Jembatan Besi. Adapun tahap-tahap pelaksanaan kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan pelatihan ini didahului dengan wawancara dengan guru dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 2 Tarakan, diperoleh permasalahan yaitu 30% guru yang belum menggunakan aplikasi dalam pembelajaran secara daring selama BDR, hal ini dikarenakan guru kurang paham cara membuat media pembelajaran khususnya Quizizz. Setelah wawancara dengan guru dan kepala sekolah SD Muhammadiyah 2 Tarakan.
- b. Selanjutnya Tim Peneliti berkoordinasi dengan mitra (SD Muhammadiyah 2 Tarakan) untuk mensinkronkan jadwal pelaksanaan kegiatan Pengabdian .
- c. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan cara tatap muka sesuai protokol Covid-19 , yaitu peserta wajib menggunakan masker, mencuci tangan dan menjaga jarak. Pemaparan materi workshop secara klasikal dengan bantuan slide Power point, kemudian dilanjutkan diskusi dan pendampingan pembuatan akun Quizizz, membuat tes di Quizizz.
- d. Kegiatan dilaksanakan tanggal 10 November 2020 jam 08.00 – 12.00 Wita. Peserta kegiatan berjumlah 25 Guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan. Pokok Bahasan yang disampaikan yaitu sebagai berikut.

e. Kegiatan selanjutnya setelah paparan materi dari narasumber yaitu sesi praktik. Para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran berbantu macromedia flash. Peserta juga tidak sungkan bertanya jika ada yang kurang dimengerti dari langkah-langkah pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1. Paparan Materi Workshop



Gambar 2. Pendampingan Peserta Workshop Dalam Penggunaan Quizizz

Terdapat juga faktor penghambat kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Karena penggunaan Quizizz secara online, maka jaringan internet harus stabil. Saat kegiatan workshop Quizizz di SD Muhammadiyah 2 Tarakan jaringan internet sempat kurang stabil sehingga sedikit menghambat praktek peserta workshop.

2. Sebagian besar guru belum pernah sama sekali mengoprasikan Quizizz.

Selain faktor penghambat terdapat juga faktor pendukung, sebagai berikut:

1. Antusias guru sangat besar karena kegiatan pengabdian seperti ini merupakan hal yang jarang diperoleh guru.
2. Quizizz sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran selama BDR, karena Quizizz bisa diakses menggunakan smartphone/android dan tampilannya sangat menarik sehingga siswa sangat tertarik.

Secara keseluruhan kegiatan workshop Quizizz ini cukup berhasil, karena lebih dari 90% guru dapat membuat materi dan tes menggunakan Quizizz. Program pengabdian pada masyarakat berupa workshop berbantu Quizizz bagi Guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan, yang sudah dilaksanakan. Diharapkan dapat meningkatkan inovasi dan kreatifitas guru dalam menyajikan materi dan tes yang akan diberikan kepada siswa SD Muhammadiyah 2 Tarakan.

4. PENUTUP

Penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran diharapkan akan memudahkansiswa untuk memahami apa materi yang disampaikan oleh guru, dan siswa mudah untuk mengakses tes yang diberikan guru.

Walaupun pada kenyataannya di lapangan masih banyak ditemukan guru yang belum paham cara menggunakan software yang mendukung untuk pembelajaran secara online.

Oleh karena itu dilakukan kegiatan pengabdian pada masyarakat di SD Muhammadiyah 2 Tarakan, yang dirasakan sangat membantu guru-guru. Hal itu dilihat dari wawancara dan respon yang diberikan kepada peserta. Hasil pelatihan ini adalah guru paham cara membuat media pembelajaran dengan bantuan Quizizz.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan PKM yang telah dilaksanakan oleh Tim pengabdian tidak terlepas dari dukungan beberapa pihak. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami ucapkan kepada:

1. Universitas Borneo Tarakan yang telah mendanai kegiatan PKM.
2. Kepala SD Muhammadiyah 2 Tarakan yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan PKM.
3. Seluruh guru SD Muhammadiyah 2 Tarakan yang telah menjadi peserta Workshop pada kegiatan PKM.

Seluruh Tim PKM yang telah membantu terlaksananya kegiatan sehingga dapat berjalan lancar.

6. DAFTAR RUJUKAN

- Al-Krismanto dkk.2004.*Diklat Instruktur/Pengembang Matematika SMP Jenjang Dasar*.Yogyakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Pusat Pengembangan Penataran Guru Matematika.
- Depdiknas.2003. *Standar Kompetensi Guru (SKG)*. Jakarta: Grasindo.
- Kurinasih Imas, dkk. 2014, *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*, Jakarta: Kata Pena.
- Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Rosdakarya.
- Nataliya, Prima. 2015. Efektifitas penggunaan media pembelajaran permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa sekolah dasar. *JIPT*. Vol. 03 No. 02.

