

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS QUIZIZZ DAN GOOGLE SLIDES

Afdi Fauzul Bahar¹, Bella Tasya Kumala Dewi¹, Ejah Said Mansur¹, Maria Ulfah Siregar^{1*}
Program Studi Magister Informatika, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

* maria.siregar@uin-suka.ac.id

Abstract - *The COVID-19 pandemic has revolutionized the learning process, including online learning which requires educators to be more adaptive and innovative in teaching. Educators, especially teachers, must master the latest technology and learning methods, especially with the challenges in the post-pandemic era, where students tend to prefer the Learning by Doing approach. This community service activity is a Quizizz and Google Slides training for Teachers at SMA Abu Bakar IT Yogyakarta. The target of this activity is 22 educators who are community service partners. Activities are carried out offline or face-to-face consisting of presentation of materials and practices and evaluation of activities by providing training activity questionnaires. The research method used is Asset-Based Community Development (ABCD). This method can optimize organization, connect and utilize assistance from external institutions. The results of the questionnaire responses given to participants for this training activity showed positive results, this was felt because the teacher gained skills and knowledge in using the Quizizz and Google Slides platforms.*

Keyword: *learning by doing; learning media; technology; online learning; the post-pandemic era*

Abstrak - *Pandemi Covid-19 telah membuat revolusi proses pembelajaran, diantaranya adalah proses pembelajaran daring yang mengharuskan para pendidik untuk lebih adaptif dan inovatif dalam pengajarannya. Tenaga pendidik khususnya guru perlu menguasai teknologi dan metode pembelajaran terkini, terutama dengan adanya tantangan di era pasca pandemi, siswa cenderung menyukai pendekatan Learning by Doing. Kegiatan pengabdian ini diwujudkan dalam bentuk pelatihan Quizizz dan Google Slides bagi para guru di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta. Sasaran dari kegiatan ini adalah 22 Tenaga Pendidik yang merupakan mitra pengabdian. Kegiatan dilakukan secara luring yang terdiri dari pemaparan materi dan praktek serta evaluasi kegiatan dengan memberikan angket kegiatan pelatihan. Metode penelitian yang digunakan adalah Asset-Based Community Development (ABCD). Metode tersebut mampu untuk mengoptimalkan pengorganisasian, menghubungkan serta memanfaatkan bantuan dari lembaga eksternal. Hasil respon angket yang diberikan kepada peserta pelatihan ini menunjukkan hasil yang positif, para guru mendapatkan keterampilan dan pengetahuan dalam penggunaan Platform Quizizz dan Google Slides.*

Kata kunci: *era pasca pandemi; learning by doing; metode pembelajaran; pembelajaran daring; teknologi pembelajaran.*



A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah memasuki fase 5.0, dimana dengan pesatnya perkembangan tersebut menawarkan berbagai kemudahan untuk menjalani kehidupan. Namun, dibalik kemudahan tersebut, disrupsi teknologi tidak bisa dihindari, sehingga diperlukan kesiapan sumber daya manusia dalam mengimbangi sebuah perkembangan (Budiyono, 2020). Pesatnya perkembangan teknologi di era sekarang ini, seyogyanya akan berpengaruh terhadap perubahan pada aspek kehidupan, diantaranya juga terjadi di bidang pendidikan. Peran penting teknologi untuk Pendidikan tidak diragukan lagi keunggulannya, supaya proses yang berjalan menjadi mudah dan terarah (Widianto, 2021). Di era sekarang, guru tidak hanya harus menguasai disiplin ilmu, tetapi guru juga harus mampu mengimbangi perkembangan zaman yang terjadi seperti halnya perkembangan teknologi.

Secara ideal pendidikan harus menciptakan generasi yang mampu memahami ilmu pengetahuan menjadi implementatif, bahwa pengetahuan harus dapat menjadi nakhoda dalam peri kehidupan. Merangsang generasi untuk menjadi responsif terhadap segala gejala masa depan adalah tantangan terberat dalam dunia pendidikan. Salah satu tujuan pendidikan adalah siswa mampu meningkatkan keterampilan berfikir kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, peran Guru sangat penting dalam memberi pengajaran ilmu pengetahuan kepada para siswa sesuai dengan zamannya (Illahi, 2020). Pendidikan zaman sekarang lebih berfokus dalam melahirkan generasi yang mampu menciptakan perubahan bukan generasi yang menunggu perubahan (Kahar et al., 2021).

Dibutuhkan kreatifitas dan inovasi dari para guru dalam hal mengimbangi perkembangan zaman untuk proses transfer ilmu pengetahuan, jika saja sekolah akan diposisikan sebagai wadah pengkaderan generasi muda untuk menyongsong zaman generasi muda tersebut. Rasulullah SAW pernah bersabda, “Didiklah anak-anakmu agar siap menghadapi zamannya, karena ingatlah bahwa mereka akan hidup di jaman yang berbeda dengan jaman kalian” (Hikmat et al., 2023). Pernyataan ini secara eksplisit telah menggambarkan akan tujuan pendidikan transformatif dan visioner sesuai zaman.

Salah satu kebijakan sebagai upaya peningkatan mutu Pendidikan pada zaman sekarang adalah program Merdeka Belajar (Rahmansyah, 2021). Merdeka belajar adalah konsep dimana Guru diberikan kebebasan dalam menciptakan kreatifitas materi pembelajaran dan para siswa juga merasakan suasana proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna (Sutrisno, 2022). Oleh sebab itu, dalam program merdeka belajar, siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensinya, namun tetap dalam bimbingan guru dan orang tuanya, agar potensinya tersebut tidak ke arah hal negatif (Faiz & Kurniawaty, 2020). Merdeka belajar terlahir dari banyaknya problem yang ada dalam pendidikan, terutama yang terfokus pada pelaku atau pemberdayaan manusianya, sehingga program Merdeka belajar ini seyoginya menjadi Upaya meningkatkan mutu Pendidikan (Ananda et al., 2023).

Dalam sebuah pepatah disebutkan bahwa فقير شيء لا يعطيه artinya adalah “kefakiran terhadap sesuatu akan membuat manusia fakir terhadap sesuatu tersebut”. Oleh karena itu, jika dikaitkan

dengan konsep merdeka belajar, guru adalah faktor utama yang menjalankan merdeka belajar tersebut, karena Jika gurunya tidak berperan dalam Kurikulum Merdeka, siswa mungkin tidak dapat mengembangkan kemandirian serta kreatifitasnya (Bahar & Sundi, 2020).

Peningkatan kapasitas dan kualitas pendidik adalah hal yang harus terus diupayakan, diantaranya dengan membuat bahan ajar yang baik dan berkualitas (Handayani et al., 2021). Tantangan Pendidik di era sekarang tidak hanya berdasar pada ilmu pengetahuan, akan tetapi tantangan tersebut dapat muncul dari siswa atau generasi muda atau lebih dikenal dengan Gen Z yang cenderung lebih menyukai model pembelajaran *Learning by Doing*. Model pembelajaran tersebut mampu membantu guru dalam membuat suasana kelas lebih aktif dan menarik bagi siswa (PANJAITAN, 2022). Guru harus lebih kreatif saat mengajar para generasi Gen Z pada era sekarang, karena para Siswa Gen Z menyukai proses pembelajaran yang menggunakan alat digital karena generasi Z berharap alat tersebut tersedia kapanpun dibutuhkan (Saputra, 2020).

Pembelajaran pasca pandemi Covid-19 berfokus pada model pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai kebutuhan kelas (Assya'bani & Majdi, 2022), sehingga keterbatasan waktu dan tempat dapat tidak menjadi suatu masalah. Salah satunya solusi metode pembelajaran pada saat pandemi Covid-19 adalah dengan menggunakan platform aplikasi pembelajaran secara online (Arizona et al., 2020). Platform aplikasi pembelajaran yang banyak digunakan pada saat pandemi adalah Quizizz dan Google Slides, aplikasi tersebut banyak digunakan karena sebagai sarana menyampaikan materi, serta untuk evaluasi pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik dan menyenangkan bagi siswa dan kemudahan bagi guru dalam menggunakannya (Seminar & Daring, 2022). Kurangnya informasi dan pengetahuan terhadap penggunaan kedua aplikasi diatas, menjadikan tidak semua pendidik menggunakan aplikasi tersebut. Sehingga, melalui proram pengabdian kepada masyarakat akan mengadakan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Dan Google Slides di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta.

B. METODE

Asset-Based Community Development (ABCD) adalah metode penelitian yang digunakan. Metode ini dirancang untuk mengoptimalkan pengorganisasian, menghubungkan serta memanfaatkan bantuan dari lembaga eksternal. Dalam hal ini merupakan bentuk sinergitas antara komunitas Guru di SMA Abu Bakar Yogyakarta dan kepakaran akademis Mahasiswa Magister Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan para Guru.

Kegiatan yang dilakukan adalah *Workshop* atau Pelatihan yang dilakukan secara tatap muka (*offline*) kepada para guru di SMA Abu Bakar Yogyakarta. Pelatihan dilakukan dengan menjelaskan terkait aplikasi Google Slides dan Quizizz, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab tentang materi yang disampaikan dan terakhir adalah sesi praktik untuk materi yang telah diberikan guna memberikan pengalaman dan gambaran terkait aplikasi yang digunakan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan mampu membuat sebuah terobosan dan perubahan positif serta inovatif bagi

Pendidik untuk mengembangkan media pembelajarannya dalam mendukung program Merdeka Belajar.

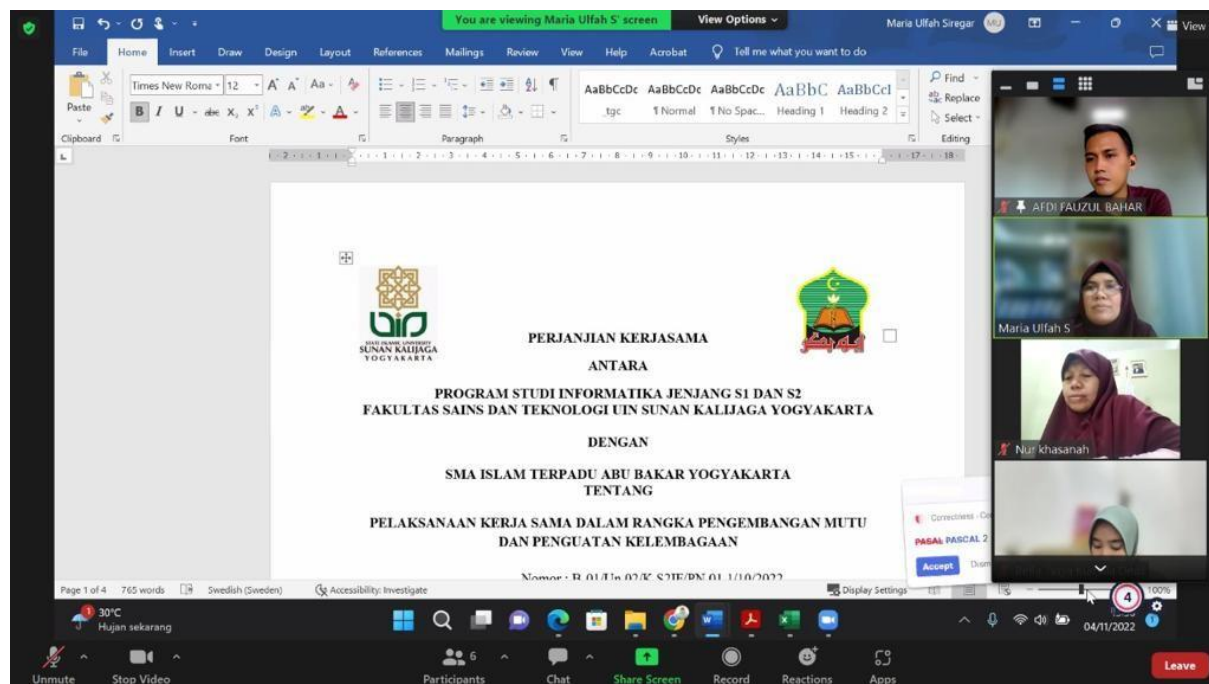
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Penggunaan Google Slide dan Quizziz memiliki tingkat kesuksesan yang lumayan bagus. Diantaranya banyak guru yang cepat menangkap dan mempraktekan langsung. Para guru langsung mempraktekkan membuat slides di Google Slide, memperbagus, dan mempercantik slidanya dengan menambahkan tema dan *transition*. Selain itu juga para guru langsung mempraktekkan pembuatan Quizziz serta langsung mencobanya sehingga para guru sangat tertarik dengan kegiatan pelatihan ini. Kemudahan lainnya didukung dengan spesifikasi komputer lab yang bagus dan cepat sehingga langkah-langkah dalam tahap praktek tetap aman dan lancar.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta (ABY) yang bertempat di Jl. Rejowinangun No.28 E, Rejowinangun, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171. Kegiatan yang dilakukan meliputi:

Pra-kegiatan

Koordinasi dilakukan dengan pihak Sekolah untuk membahas pelaksanaan program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), membahas teknis kegiatan yang akan dilaksanakan, konsep kegiatan dan waktu pelaksanaan. Koordinasi ini dilaksanakan secara daring menggunakan platform Zoom cloud meeting pada 4 November 2022 yang dapat dilihat pada Gambar 1. Setelah dilakukan koordinasi penulis merancang materi dan paparan yang disajikan pada pelatihan.



Gambar 1. Koordinasi Kegiatan PKM

Kegiatan pelatihan langsung

Kegiatan pelatihan dilakukan secara langsung di Lab. Komputer SMAIT ABY pada hari Jumat tanggal 4 November 2022 pada pukul 13.00-15.30 WIB yang dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi pertama pengenalan dan pelatihan Google Slide yang dapat dilihat pada Gambar 3 dilanjutkan sesi kedua pengenalan dan pelatihan Quizziz yang dapat dilihat pada Gambar 2. Pelatihan ini diikuti oleh 22 guru dari SMAIT ABY. Peserta pelatihan sangat cukup antusias dengan pelatihan ini dibuktikan banyaknya interaksi antara pemateri dan pendengar juga dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 2. Pengenalan Google Slide



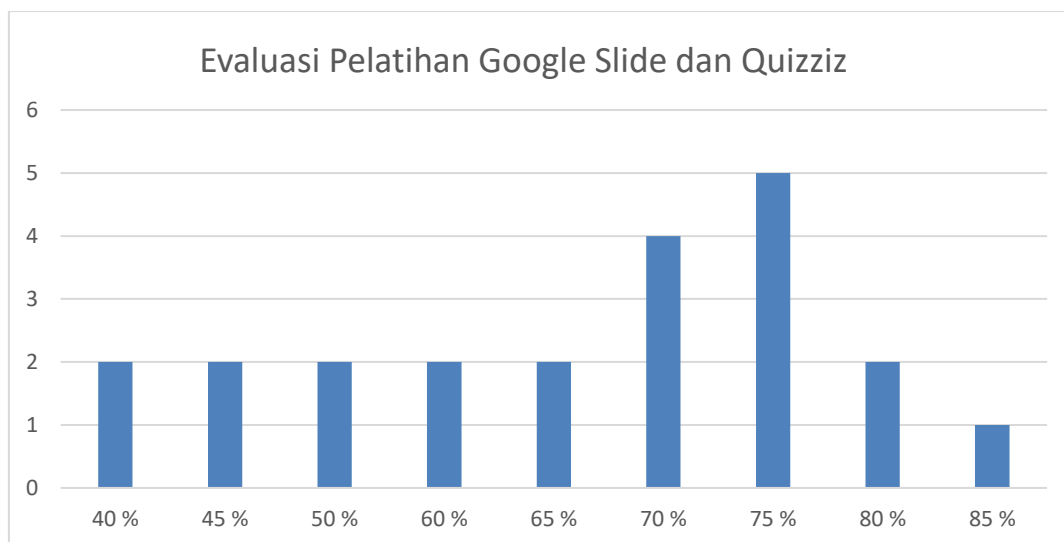
Gambar 3. Pelatihan Quizziz



Gambar 4. Peserta Pelatihan

Evaluasi kegiatan.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan 2 cara, yaitu dengan memberikan beberapa pertanyaan seputar pelatihan menggunakan Quizziz dan memberikan angket kegiatan pelatihan. Evaluasi pertanyaan dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta terhadap materi, sedangkan angket kegiatan untuk mengetahui respon para peserta terhadap kegiatan pelatihan ini. Hasil Evaluasi pertanyaan dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini:



Gambar 5. Hasil Evaluasi Pertanyaan

Dari Gambar 5 di atas ditunjukkan bahwa nilai tertinggi terhadap pemahaman materi yaitu 85 dan nilai terendah yaitu dengan nilai 40. Banyaknya guru yang mendapatkan nilai kurang memuaskan dikarenakan banyak yang lupa terhadap istilah dan *step by step* dalam menggunakan Quizziz dan Google Slides serta waktu pelatihan yang dilaksanakan dirasa kurang oleh para guru. Selanjutnya evaluasi kegiatan adalah dengan memberikan angket pertanyaan kepada para guru yang mengikuti pelatihan. Rekapitulasi angket pertanyaan dengan menggunakan Skala *Likert* dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Angket

Pertanyaan	Skala <i>Likert</i>
Tema Pelatihan	
Waktu	
Suasana	
Kelengkapan Materi	1. Sangat Tidak Puas
Alat Bantu yang Digunakan	2. Tidak Puas
Penguasaan Materi oleh Narasumber	3. Cukup
Cara Penyajian oleh Narasumber	4. Puas
Manfaat Pelatihan	5. Sangat Puas
Interaksi Narasumber dengan Peserta	

Selanjutnya angket pertanyaan di atas diisi oleh para peserta pelatihan dan hasilnya dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Angket Pertanyaan

Pertanyaan	Rata-Rata Skor	Tingkat Kepuasan
Tema Pelatihan	4	Puas
Waktu	2	Tidak Puas
Suasana	4,2	Puas
Kelengkapan Materi	4,1	Puas
Alat Bantu yang Digunakan	4,1	Puas
Penguasaan Materi oleh Narasumber	4,2	Puas
Cara Penyajian oleh Narasumber	4	Puas
Manfaat Pelatihan	4,3	Puas
Interaksi Narasumber dengan Peserta	4	Puas

Berdasarkan hasil angket yang ada, para peserta merasa tidak puas terhadap waktu pelatihan yang diberikan, hal itu karena keterbatasan waktu yang ada untuk para peserta lebih banyak mempraktekan materi yang diberikan . Sedangkan untuk instrumen lainnya, para peserta sangat puas dengan pelatihan ini. Dari sisi tema pelatihan, kegiatan ini menambah ilmu baru bagi para peserta, Kemudian dari sisi Narasumber dan materi yang disajikan juga mendapat respon positif dari peserta. Menurut peserta, cara penyajian materi, manfaat materi, serta interaksi narasumber dengan peserta sudah baik. Selain itu, antusias peserta sangat semangat, karena selain materi, peserta juga diberi kesempatan untuk bertanya dan ikut serta dalam mempraktikkan materi yang sudah dijelaskan. Kemudian lancarnya kegiatan ini juga ditunjang dengan fasilitas di SMA IT Abu Bakar Yogyakarta yang refresentatif, mulai dari laboratorium yang nyaman dan koneksi internet yang lancar.

D. PENUTUP

Program pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada SMA IT Abu Bakar Yogyakarta dengan media Quizizz dan Google Slides mendapatkan respon positif dari seluruh peserta, karena peserta mendapatkan materi dan mempraktikkannya secara langsung sehingga diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Guru dalam membuat bahan ajar. Namun kendala yang dihadapi pada pelatihan ini adalah keterbatasan waktu pelatihan, hal itu menyebabkan materi yang disampaikan oleh narasumber tidak semua bisa diimplementasikan oleh para peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Wibisono, W. C., Kisvanolla, A., & Purwita, P. A. (2023). Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(2), 693–708. <https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.4028>
- Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>
- Assya'bani, R., & Majdi, M. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Pasca Covid-19 Berdasarkan Pembelajaran Abad 21. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 555. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i2.903>
- Bahar, H., & Sundi, V. H. (2020). Merdeka Belajar Untuk Kembalikan Pendidikan Pada Khittahnya. *PROSIDING SAMASTA: Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 115–122.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Faiz, A., & Kurniawaty, I. (2020). Faiz, Aiman Kurniawaty, Imas. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 155–164. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/konstruktivisme/article/view/973>
- Handayani, S., Halidjah, S., Auliya, D., & Ghasya, V. (2021). Deskripsi Kemampuan Guru Membuat Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(03), 1–12. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/46061>
- Hikmat, R., Rosidin, D. N., & Sumarna, C. (2023). Desain Masa Depan Pendidikan Islam Indonesia (Kajian Analisis Pendekatan Sosiologi Antropologi). *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(4), 3700–3709. <https://jim.usk.ac.id/sejarah>
- Illahi, N. (2020). Peranan Guru Profesional Dalam Peningkatan Prestasi Siswa Dan Mutu Pendidikan Di Era Milenial. *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1–20. <https://doi.org/10.36769/asy.v21i1.94>
- Kahar, M. I., Cika, H., Nur Afni, & Nur Eka Wahyuningsih. (2021). Pendidikan Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0 Di Masa Pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 58–78. <https://doi.org/10.24239/moderasi.vol2.iss1.40>
- PANJAITAN, Y. A. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Learning By Doing Dalam Mata Pelajaran Fiqih Di Mts Daerah Aek Songsongan Asahan. 3, 6.
- Rahmansyah, M. F. (2021). Merdeka Belajar: Upaya Peningkatan Mutu Pembelajaran di Sekolah/Madrasah. *Ar-Rosikhun: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 47–52. <https://doi.org/10.18860/rosikhun.v1i1.13905>
- Saputra, A. (2020). Pendidikan Dan Teknologi: Tantangan Dan Kesempatan. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 21–33.
- Seminar, S., & Daring, N. (2022). *Prosiding*. 764–769.
- Sutrisno. (2022). Guru Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran Di Era. 3(1), 52–60.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>