

Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan kuis interaktif secara daring berbasis teknologi informasi

Adhy Kurnia Triatmaja, Barry Nur Setyanto, Rio Tirta Sudarma, Waznan Fauzi Oktavian

Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Pramuka No.42, Pandeyan, Kec. Umbulharjo, Kota

Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55161

Email: adhy.triatmaja@pvte.uad.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan berbasis teknologi berperan penting dalam proses pembelajaran di masa pandemi. Berbagai upaya telah dilakukan agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran. Salah satu upaya tersebut adalah dengan menyelenggarakan kursus pelatihan pembuatan angket online interaktif berbasis teknologi informasi, yang akan diadakan di SMP Negeri 1 Jaten. Tujuan dari kursus pelatihan ini adalah untuk memberikan Pengetahuan tentang Kahoot!, Google Forms, dan media pembelajaran Quizizz. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini terdiri dari tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 6 hingga 7 Mei 2021 dan diikuti oleh 32 guru dari kelas VII, VIII dan IX yang terdiri dari guru spesialis. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah guru memiliki pengetahuan yang baik tentang materi pelatihan sehingga setiap informasi yang diterima dapat langsung dipraktikkan. Guru menerima materi yang sangat relevan dengan kebutuhan kelas dan yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu, guru mendapatkan pengetahuan baru tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembuatan kuis interaktif yang lebih menarik.

Kata kunci: kuis interaktif, daring, teknologi informasi

ABSTRACT

Technology-based education plays an important role in the learning process during the pandemic. Various efforts have been made so that teachers can optimize the use of learning media. One of these efforts is to organize training on making interactive online questionnaires based on information technology, which will be held at SMP Negeri 1 Jaten. The aim of this training course is to provide Knowledge about Kahoot!, Google Forms, and Quizizz learning media. The method used in this training consists of three stages, namely preparation, implementation and evaluation. This training was held from 6 to 7 May 2021 and was attended by 32 teachers from grades VII, VIII and IX consisting of specialist teachers. The result of this training activity is that the teacher has good knowledge of the training material so that any information received can be directly put into practice. Teachers receive material that is highly relevant to the needs of the class and which can support learning activities. In addition, teachers gain new knowledge about learning media that can be used in making interactive quizzes more interesting.

Keywords : interactive quizzes, online, information technology

PENDAHULUAN

Kuis interaktif adalah permainan yang memungkinkan pemain dan semua peserta bahkan pemirsa untuk melakukan upaya kreatif (Untari, 2015). Pemberian kuis merupakan strategi guru kepada siswa setelah proses pembelajaran selesai.

Tujuannya adalah untuk mengetahui dan mengukur tingkat pemahaman siswa.

Selama pandemi Covid19, guru harus menghadapi beberapa tantangan. Pandemi ini telah mempengaruhi semua sektor, terutama sektor pendidikan, termasuk kegiatan pembelajaran. Pembelajaran online menjadi salah satu pilihan yang telah diterapkan di sekolah-sekolah untuk mencegah Covid19 (Nur Hidayat dkk, 2020).

Guru dan sekolah telah menguji berbagai fasilitas untuk mendukung kegiatan pembelajaran online. Selain itu, dilakukan upaya untuk mengganti 4.444 kegiatan tatap muka antar pihak di sekolah dengan metode baru, seperti konferensi online. Hal ini meningkatkan kebutuhan akan akses internet.

Penggunaan perangkat keras seperti PC dan smartphone berperan penting dalam proses pembelajaran online. Perangkat tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa (Chaiyo & Nokham, 2017). Untuk merangsang minat belajar siswa, guru harus memberikan perhatian khusus pada penggunaan media interaktif. Guru harus mampu mengembangkan kreativitas dan inovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman bagi siswa. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan pemahamannya tentang media pembelajaran dengan harapan dapat menggunakannya secara tepat dan efisien.

Suatu proses pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan, salah satunya adalah penilaian akhir. Evaluasi akhir bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diberikan oleh guru. Teknologi informasi dapat digunakan untuk merancang kuesioner interaktif yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi akhir. Beberapa aplikasi yang bisa digunakan seperti Kahoot!, Google Forms dan Quizizz.

Kahoot! adalah media pembelajaran interaktif berbasis game yang dapat digunakan di perangkat apapun. Konsep permainan di Kahoot! dirancang untuk mendorong keterlibatan siswa dalam belajar (Adnyani et al., 2020). Guru dan siswa harus bermain dengan Kahoot! mereka memiliki perangkat mereka sendiri. Kahoot! disediakan untuk membuat kuis, termasuk menambahkan item seperti gambar dan video YouTube.

Selama permainan, guru memainkan peran Kahoot! di layar dengan pertanyaan yang sudah disiapkan. Siswa tidak perlu memiliki akun, tetapi siswa dapat memasuki permainan dengan nama dan kode siswa individu. Saat guru menampilkan pertanyaan, siswa dapat menekan tombol berwarna yang sesuai dengan jawaban yang telah mereka pilih. Waktu telah diatur di layar yang menghitung mundur hingga waktu yang ditentukan berakhir. Semua tanggapan siswa ditampilkan langsung di layar. Kahoot! Sediakan musik yang enak didengar untuk membuat permainan menjadi menyenangkan (Chaiyo & Nokham, 2017). Quizizz memiliki kesamaan dengan Kahoot! bagaimana guru menyiapkan permainan berupa angket dan memberikan kode kepada setiap siswa. Namun ada sedikit perbedaan antara keduanya yaitu siswa dapat melihat pertanyaan yang diajukan oleh guru pada layar masing-masing dan siswa dapat langsung memilih jawaban yang benar. Soal-soal yang muncul di layar masing-masing siswa ditampilkan secara acak sehingga siswa tidak dapat menyalin jawaban siswa lain. Dalam Quizizz, siswa tidak harus menunggu semua siswa untuk merespon, karena layar setiap siswa memiliki waktu yang telah ditentukan. Quizizz membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif (Junior, 2020). Google Form adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan Anda mengikuti survei, kuesioner, dan tes online. Guru dapat mengambil penilaian menggunakan serangkaian pertanyaan yang tercantum di formulir Google. Siswa dapat memberikan jawaban berupa tanggapan yang dapat disusun ke dalam tabel untuk dianalisis lebih lanjut oleh guru. Mengikuti kuis ini dirancang untuk mendorong siswa mempersiapkan diri di rumah untuk

belajar sebelum memasuki kelas. Umpan balik diperoleh melalui pertanyaan kuesioner (Riskawati, 2017).

Penggunaan aplikasi Kahoot!, Google Form dan Quizizz belum dioptimalkan untuk SMP N 1 Jaten. Pembelajaran online di sekolah sudah bagus, namun dalam hal penilaian pembelajaran, guru hanya menggunakan Google Classroom. Kuesioner dilakukan secara manual dengan mengirimkan file PDF kepada siswa. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan pengetahuan dan kapasitas guru dalam menggunakan media pembelajaran, khususnya dalam membuat angket interaktif berbasis teknologi informasi. Upaya yang dapat dilakukan antara lain pengenalan inovasi media pembelajaran melalui kegiatan pelatihan interaktif dengan angket online berbasis teknologi informasi bagi guru SMP Negeri 1 Jaten.

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan guru SMP Negeri 1 Jaten dalam membuat angket interaktif dan berpengaruh baik terhadap proses pembelajaran di masa depan.

METODE

Pelatihan membuat kuis interaktif dilaksanakan secara offline mulai tanggal 6 Mei 2021 hingga 7 Mei 2021 di SMP Negeri 1 Jaten. Kegiatan pengabdian ini dibantu oleh 2 mahasiswa yang bertugas untuk membantu pembuatan soal kuis maupun materi yang akan diberikan kepada guru. Semua guru mata pelajaran mengikuti pelatihan tersebut. Tahapan pelatihan dibagi menjadi tiga tahap: persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap persiapan, materi akan ditentukan dan disesuaikan dengan analisis situasi di sekolah mitra. Kiriman untuk pengiriman termasuk Kahoot!, Google Form, dan Quizizz. Kemudian dilakukan sosialisasi kegiatan pelatihan yang akan dilakukan bersama guru. Selain itu perlu disepakati waktu pelatihan dengan direktur SMP N 1 Jaten. Ada beberapa kegiatan dalam tahap implementasi antara lain: 1) Mengenal Kahoot! menjalankan dan membuat kuis interaktif dengan Kahoot! 2) Presentasi penyaji Google Form dan pembuatan kuis interaktif menggunakan Google Form, 3) Pengenalan Quizizz dan pembuatan kuis interaktif dengan Quizizz, dan 4) Sinkronisasi Kahoot!, Google Form dan aplikasi Quizizz dengan Google Classroom atau eLearning, digunakan di sekolah. Selama fase evaluasi, semua peserta menyelesaikan kuesioner kepuasan pelatihan interaktif dengan mengisi google form.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Pelatihan dilakukan secara online dengan partisipasi 32 guru mata pelajaran di SMP Negeri 1 Jaten.

Dokumen disajikan berbasis teknologi informasi dengan menggunakan beberapa aplikasi yaitu Kahoot!, Google Form dan Quizizz. Kegiatan pelatihan diilustrasikan pada Gambar 1.



Gambar 1: Materi pelatihan yang diberikan oleh pemateri
Sumber: Dokumen pribadi

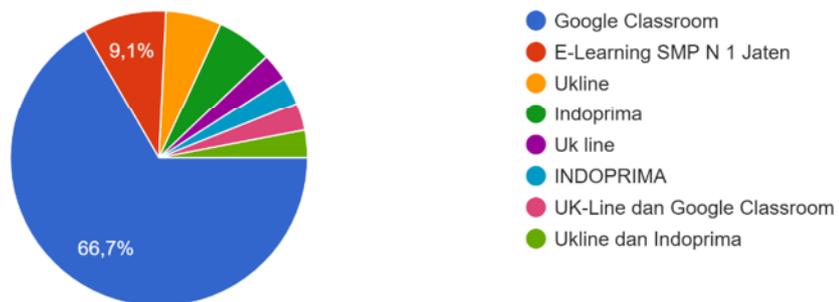
Selama kegiatan berlangsung diskusi dan tanya jawab Percakapan berlangsung sehingga semua peserta dapat mengkomunikasikan hal-hal yang tidak pelatihan. Antusiasme guru dalam menyimak materi yang disampaikan oleh penyaji tergambar pada Gambar 2.



Gambar 2. Antusiasme guru dalam menyimak materi

Kuesioner yang disebarakan melalui Google Forms. Berdasarkan hasil kuisisioner, aplikasi yang biasa digunakan guru di sekolah untuk bertanya kepada siswa adalah Google Classroom, e-learning sekolah, Uklina dan Indoprima. Penggunaan Google Classroom menunjukkan tingkat 69%. Hal ini menunjukkan bahwa guru sering menggunakan media ini dalam kegiatan pembelajaran, terutama ketika mengajukan pertanyaan di sekolah. Selain itu, e-learning sekolah, Uklina dan Indoprima juga digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Persentase penggunaan aplikasi ini dapat dilihat pada Bagan 1.

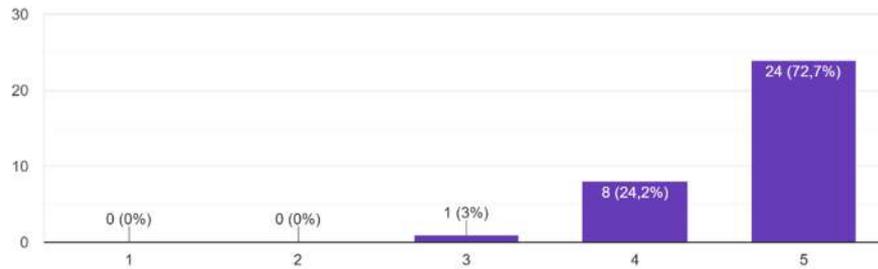
Aplikasi apa yang sering Bapak/Ibu gunakan untuk memberikan soal kepada siswa
33 jawaban



Grafik 1: Penggunaan Aplikasi yang Digunakan Guru di Sekolah

Penggunaan Kahoot !, Google Form, Quizizz, di SMP Negeri 1 Jaten belum diimplementasikan di sekolah-sekolah hingga Pelatihan tes Interaktif dilakukan menggunakan aplikasi. Telah dilaksanakan pelatihan kuis interaktif yang dapat meningkatkan ketrampilan guru. Hal ini dapat ditunjukkan dengan pernyataan setuju kuat dengan 72%, persetujuan netral 31 sebesar 3%. Melalui pelatihan ini dapat memotivasi guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi sehingga dapat masuk ke dalam proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada seberapa efektif dan efisien sistem penilaian pembelajaran tersebut. Persentase pertanyaan yang diterima ditunjukkan pada grafik 2.

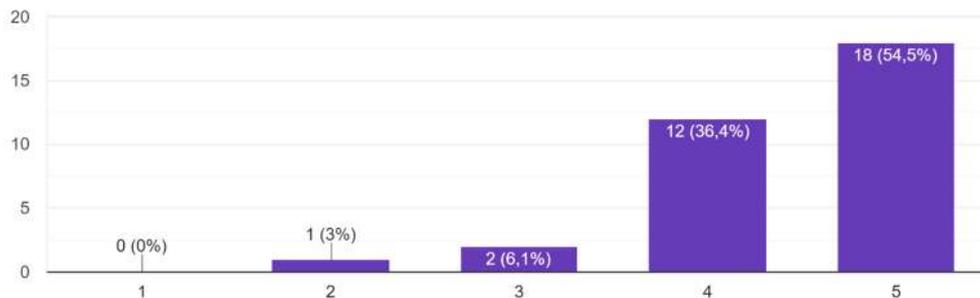
Pelatihan Kuis Interaktif meningkatkan ketrampilan bapak/ibu guru
33 jawaban



Grafik 2: Pelatihan pilihan ganda interaktif untuk mendukung profesi guru

Telah dilakukan pelatihan pilihan ganda interaktif yang dapat menjelaskan lebih lanjut tentang guru. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju dengan persentase 54%, setuju bahwa 36% dan netral pada tingkat 6%, serta kurang setuju 3%. Melalui pelatihan kuis interaktif, pemahaman guru dapat ditingkatkan dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan kreatif sesuai dengan karakteristik siswanya. Persentase akses kuesioner dapat dilihat pada grafik 3.

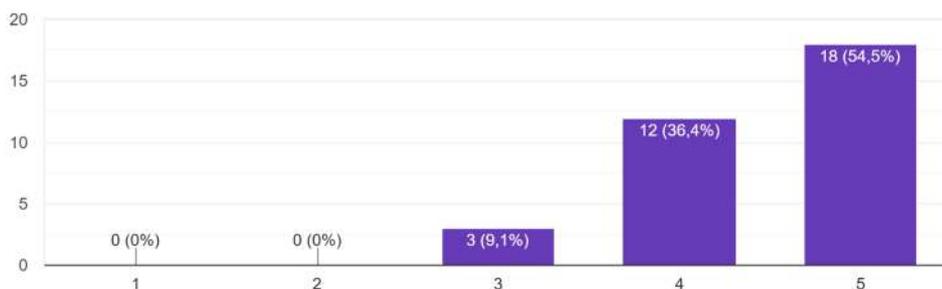
Materi Kuis Interaktif dapat dipahami dan dipraktikan
33 jawaban



Grafik 3: Pelatihan kuis interaktif membantu guru lebih memahami

Pelatihan kuis interaktif dapat meningkatkan keterampilan guru. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju dengan rate 54%, setuju 36 netral dengan rate 9%. Melalui pelatihan kuis interaktif, guru dapat merancang media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk membuat proses belajar mengajar lebih optimal dan menarik sesuai kebutuhan guru. Selain itu, guru dapat mengekspresikan diri dengan mencoba hal-hal baru. Persentase perolehan kuesioner dapat dilihat pada grafik 4.

Materi Kuis Interaktif sesuai dengan kebutuhan Bapak/ibu
33 jawaban



Grafik 4: Pelatihan kuis interaktif sesuai kebutuhan guru

Materi pelatihan kuis interaktif yang diberikan mudah dipahami oleh guru dan menarik untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan pernyataan sangat setuju dengan persentase 63%, setuju 30% adalah netral dengan tingkat 6%.

Pelatihan dilakukan dengan memberikan materi secara bertahap untuk diskusi dan tanya jawab antara moderator dan guru, sehingga memungkinkan guru untuk memahami materi. Dengan materi pelatihan kuis yang interaktif dan mudah dipahami, guru dapat berkolaborasi dan bekerja dalam kelompok. Persentase akses kuesioner dapat dilihat pada grafik 5.



Grafik 5: Materi pelatihan kuis interaktif yang mudah dipahami

Materi penilaian yang digunakan oleh guru SMP N 1 Jaten adalah Google Classroom, Upline, Indoprime dan e-learning yang disediakan oleh pihak sekolah. Upaya untuk meningkatkan pengoptimalan e-learning guru antara lain dengan memberikan pelatihan yang menautkan ke sistem penilaian yang sebelumnya tidak digunakan, seperti Kahoot!, Google Forms, dan Quizizz. Melalui sarana tersebut, guru memperoleh pengetahuan baru dalam merancang sistem penilaian yang efektif dan efisien dan tentunya menghasilkan peningkatan kualitas pembelajaran.

Pelatihan kuis interaktif sangat membantu guru menemukan hal-hal baru sehingga mereka dapat mempelajari dan merancang materi pembelajaran dengan cara yang kreatif dan inovatif. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh

Pentury et al. (2021) bahwa guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan pengetahuannya sendiri untuk memperoleh pemahaman dan pengalaman yang mendalam. Selain itu, guru dapat mengatasi keterbatasan pengalaman dalam menggunakan teknologi informasi. Penggunaan media dalam kuis interaktif memberi guru gagasan bahwa teknologi informasi menawarkan peluang efisiensi dan fleksibilitas yang lebih besar dalam pembelajaran online (Hofmeister & Pilz, 2020). Penggunaan media berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selama pelatihan, beberapa kendala ditemui, seperti koneksi internet yang tidak mencukupi untuk semua kebutuhan guru selama praktik, dan pemahaman yang berbeda tentang materi yang diberikan, dan relatif lambat

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis IT dilakukan dengan menggunakan aplikasi Kahoot!, Quizizz dan Google Form. Melalui kegiatan tersebut, guru dapat secara mandiri menyusun kuis yang menyenangkan, interaktif, dan efektif yang membentuk materi penilaian akhir semester yang menyenangkan dan beragam.

Semua guru yang mengikuti kegiatan ini sangat termotivasi untuk membuat kuis interaktif yang kemudian dapat diterapkan kepada siswa. Sebagian besar guru bahkan langsung

melaksanakan kuis yang telah diberikan kepada siswa. Pelatihan ini memberikan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan guru dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Kepala Sekolah SMK N 1 Jaten yang telah memberikan kesempatan untuk memberikan pelatihan kuis interaktif yang diadakan di SMP N 1 Jaten, Serta Guru-guru yang berpartisipasi aktif dan mau membantu dalam pengisian survey untuk kegiatan pelatihan kuis interaktif. Tidak lupa terimakasih kepada Universtas Ahmad Dahlan yang telah membiayai kegiatan Pengabdian yang dilakukan di SMP N 1 Jaten ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, K. E. K., Adnyana, I. W., & Murniasih, N. N. (2020). Teacher and Students' Perception on Using Kahoot! for English Learning. 394(Icirad 2019), 62–67. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200115.011>
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. 2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017, 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Hofmeister, C., & Pilz, M. (2020). Using E-Learning to Deliver In-Service Teacher Training in the Vocational Education Sector: Perception and Acceptance in Poland, Italy and Germany. *Education Sciences*, 10(7), 182. <https://doi.org/10.3390/educsci10070182>
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for Learning With Mobile Apps: Exploring the Potential of Quizizz in the Educational Context. *International Journal of Development Research*, 10(1), 33366–33371.
- Nur Hidayat, W., Suswanto, H., Wijaya Kristanto, C., Pramudya Wardhani, A., Hamdan, A., & Kartika Sari, R. (2020). The effectiveness of interactive digital evaluation training for improving teacher skills in the covid-19 pandemic period. 4th International Conference on Vocational Education and Training, ICOVET 2020, 310–314. <https://doi.org/10.1109/ICOVET50258.2020.9230070>
- Pentury, H. J., Rangka, I. B., Anggraeni, A. D., & Korespondensi, P. (2021). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring. 3(2), 109–114.
- Riskawati. (2017). Pengaruh Pemberian Kuis pada Proses Pembelajaran Fisika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2, 90–98.
- Untari, E. (2015). Efektivitas Metode kuis Interaktif dan Explicit Intruction pada Prestasi Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Ngawi. *Media Prestasi: Jurnal Kependidikan STKIP PGRI Ngawi*.