

Kuis Interaktif Sarana *Real Time Feedback* bagi Guru dalam Pembelajaran Online di Masa Pandemi

Roslaini¹, Bitu Dwi Rahmani²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta 13830

Email: roslaini@uhamka.ac.id

Abstrak

Di Era *School from Home* (SFH) sarana pembelajaran digital sangat diperlukan bagi guru. Salah satunya adalah Kuis Interaktif dimana guru dan siswa bersama-sama dapat segera memperoleh umpan balik (*real time feedback*) dari proses pembelajaran yang sedang/sudah berlangsung. Kuis Interaktif ini disamping sangat menarik juga menantang siswa untuk berkompetisi dalam memperoleh hasil yang terbaik. Ada tiga kuis interaktif yang menarik yang dapat digunakan guru untuk melihat keberhasilan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran, yaitu: *Mentimeter*, *Quizizz*, dan *Kahoot*. Ketiga Kuis Interaktif ini sangat diperlukan guru dalam proses pembelajaran. Dengan pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian UHAMKA pada guru SDN Susukan 07 & 06 Jakarta Timur dapat membantu mereka dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di Era SFH pada masa pandemi ini. Guru dibekali pengetahuan dan keterampilan dalam mengaplikasikan ketiga Kuis Interaktif tersebut sehingga pada akhir kegiatan mereka mampu membuat dan mendisain Kuis Interaktif dalam berbagai mata pelajaran seperti: matematika, bahasa Inggris, biologi, IPA dan lain-lain. Guru bisa menyajikan materi yang menarik dan berkualitas sehingga dapat memacu semangat dan kreativitas peserta didik.

Kata kunci: Kuis Interaktif, Pembelajaran Digital, Media Pembelajaran

Abstract

In the Era of School from Home (SFH), digital learning facilities are needed for teachers. One of them is the Interactive Quiz where teachers and students together can immediately get feedback (*real time feedback*) from the ongoing learning process. Besides, being very interesting, this Interactive Quiz also challenges students to compete in getting the best results. There are three interesting interactive quizzes that the teachers can use to see directly the students' result in the learning process, namely: *Mentimeter*, *Quizizz*, and *Kahoot*. These three interactive quizzes are really needed by teachers in the learning process. With the training provided by the team of UHAMKA community service to teachers of SDN Susukan 07 & 06 East Jakarta, it can help them in implementing the effective and fun learning process in the SFH Era during this pandemic. Teachers are equipped with knowledge and skills in applying the three Interactive Quizzes so that at the end of the activity they are able to create and design Interactive Quizzes in various subjects such as mathematics, English, biology, science and others. The teacher can present interesting and quality material to stimulate the enthusiasm and creativity of students.

Keywords: Interactive Quiz, Digital Learning, Learning Media

PENDAHULUAN

Sejak wabah COVID-19 muncul di Indonesia seluruh aktivitas manusia dibatasi, termasuk kegiatan proses pembelajaran—baik di jenjang sekolah dasar maupun jenjang perguruan tinggi. Semua aktivitas pembelajaran dilakukan dari rumah yang dikenal dengan istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau *School*

from Home (SFH). Pemerintah Provinsi DKI Jakarta melalui Dinas Pendidikan telah mengeluarkan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Nomor 467 Tahun 2020 untuk tahun ajaran 2020/2021 yang menyatakan bahwa selama kondisi pandemi proses pembelajaran dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh dan *Blended Learning*. (beritajakarta, 11 Juli 2020). Sebelumnya, pemerintah pun sudah mengumumkan bahwa seluruh aktivitas belajar-mengajar dilakukan secara jarak jauh dari rumah dengan memanfaatkan video, dokumen digital, dan sarana daring lainnya (SchoolMediaNews, 22 juni 2020). Mengacu kepada keputusan pemerintah tersebut, untuk menyelenggarakan proses pembelajaran secara daring atau online, mau tidak mau, guru harus membekali diri dengan berbagai keterampilan teknologi. Guru harus mampu memanfaatkan teknologi digital dalam membantu proses pembelajaran.

Terkait dengan tuntutan pemerintah dalam proses pembelajaran dari rumah atau jarak jauh, guru harus memiliki berbagai keterampilan dalam teknologi untuk proses pembelajaran terutama menyiapkan segala bentuk dokumen digital yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh atau *School from Home* (SFH). Tugas guru tidak hanya mengajar tetapi juga mengontrol keberhasilan siswa dalam pembelajaran, artinya, apakah materi yang sudah disampaikan telah dikuasai oleh para siswa. Untuk mengetahui hal ini biasanya guru memberikan latihan atau kuis. Namun, untuk proses pembelajaran dari rumah atau *online*, diperlukan sarana digital yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Sebelum masa pandemi, guru memberikan latihan/kuis secara manual tetapi untuk pembelajaran *online* harus menggunakan latihan/kuis digital yang interaktif. Kuis digital interaktif ini bertujuan antara lain (1) memotivasi siswa agar senang dan praktis dalam pengerjaannya dan (2) untuk melihat *feedback* atau sejauh mana mereka telah menguasai materi atau melihat materi apa saja yang telah dikuasai dan materi mana yang belum dikuasai yang nantinya dapat digunakan sebagai dasar dalam evaluasi kegiatan pembelajaran.

Sarana pembelajaran digital lainnya seperti media pembelajaran infografis yang sudah dikuasai oleh guru harus diikuti oleh penguasaan sarana pembelajaran digital lainnya yang dapat mengukur hasil dari kegiatan

pembelajaran. Oleh karena itu, agar guru dapat mengukur dan mengontrol hasil kegiatan pembelajaran maka guru dapat menerapkan sarana digital lainnya yaitu Kuis Interaktif seperti *Mentimeter*, *Quizizz*, dan *Kahoot*. Dengan menerapkan Kuis Interaktif ini maka guru dapat memperoleh umpan balik dari kegiatan pembelajaran secara langsung yang dikenal dengan istilah *real time feedback*.

Mengingat pentingnya keterampilan guru dalam menyiapkan semua dokumentasi digital untuk pembelajaran *online*, maka pada kesempatan ini kami tim PKM UHAMKA ingin membantu para guru khususnya guru SDN Susukan 07 dan 06. Melalui diskusi ringan dengan kepala sekolah yaitu Ibu Nurul Huriyah, S.Pd dan Bapak Mujiyono, M.Pd diketahui bahwa para guru SDN Susukan 07 dan 06 mayoritas belum menguasai penggunaan Kuis interaktif seperti *Mentimeter*, *Quizizz*, dan *Kahoot*. Oleh karena itu, tim PKM Uhamka memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru-guru tentang Kuis Interaktif sehingga guru-guru dapat mengganti sarana pembelajaran manual menjadi sarana digital. Artinya, guru tidak lagi memberikan materi hanya lewat WhatsApp dan Video.

Selain itu, kuis digital interaktif ini sebenarnya dapat mendukung pengajaran konvensional dan dapat memudahkan siswa dan guru dalam penerapannya (Isroyati & Hapsari, 2020). Penggunaan media kuis interaktif dapat membantu mengembangkan kreativitas dan kemampuan siswa dalam belajar (Anggraeni, et al., 2020). Siswa juga akan merasa senang dan termotivasi karena mudah dalam pengerjaannya. Hal ini dibuktikan oleh hasil penelitian bahwa pembelajaran kuis interaktif sangat menyenangkan bagi siswa (Centauri, 2019). Oleh karena itu, berdasarkan kebutuhan guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta untuk saat ini, maka kami tim PKM UHAMKA ingin memberikan pelatihan pada guru-guru tersebut mengenai pembuatan kuis interaktif berbasis teknologi.

MASALAH

Berdasarkan analisis situasi berupa survei dan diskusi dengan pihak sekolah terdapat permasalahan mitra yang membutuhkan solusi saat ini. Permasalahannya adalah guru saat ini belum efektif memberikan tugas latihan

guna mendapatkan umpan balik langsung (*real time feedback*) dari hasil kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, permasalahan yang dihadapi guru-guru di sekolah khususnya SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta di masa pembelajaran *online* dapat diidentifikasi, yaitu (1) Mayoritas guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta perlu tambahan pengetahuan tentang pembelajaran interaktif berbasis teknologi. (2) Mayoritas guru SDN Susukan 07 Jakarta belum cukup terampil membuat dokumen digital berupa latihan/kuis interaktif berbasis teknologi. (3) Guru kurang efisien dalam memproses dan menilai tugas-tugas latihan siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang telah diterapkan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah metode diskusi, praktek, dan presentasi dengan pendekatan interaktif baik pada tahap diskusi, praktek, maupun presentasi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring/*online* dalam bentuk *Webinar* dengan diawali penyajian materi oleh narasumber, lalu dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab, dan praktek. Materi diskusi berkaitan dengan pengertian pembelajaran interaktif, jenis-jenis media interaktif, manfaat media interaktif pembelajaran berbasis teknologi yang disajikan oleh narasumber pertama Dr. Roslaini, M.Hum, dan narasumber kedua Bitu Dwi Rahmani, M.Pd. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan praktek membuat media pembelajaran digital dengan berbagai bentuk media kuis interaktif. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut:

- a. Diskusi. Kegiatan pertama diawali dengan pemaparan materi dilakukan secara daring/*online*. Materi yang disampaikan adalah pengetahuan terkait kuis interaktif berupa *Mentimeter*, *Quizizz*, *Kahoot*. Setelah pemaparan, para peserta pelatihan atau guru diberi kesempatan untuk bertanya serta berdiskusi agar memiliki pengetahuan yang cukup mengenai pembelajaran kuis interaktif.
- b. Praktek. Pada kegiatan ini para peserta pelatihan atau guru mempraktekan kuis interaktif yang dilakukan secara daring/*online*. Para peserta berlatih membuat kuis interaktif di bawah bimbingan narasumber.
- c. Presentasi. Pada kegiatan ini para peserta pelatihan atau guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karyanya dengan menjelaskan

cara membuatnya, jenis kuisnya, dan tujuannya. Ini perlu dilakukan agar guru mempertimbangkan kepraktisan dari kuis digital tersebut. Artinya, kuis yang dibuat benar-benar dapat membantu guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran jarak jauh atau *School from Home* (SFH) dapat menjadi lebih berkualitas.

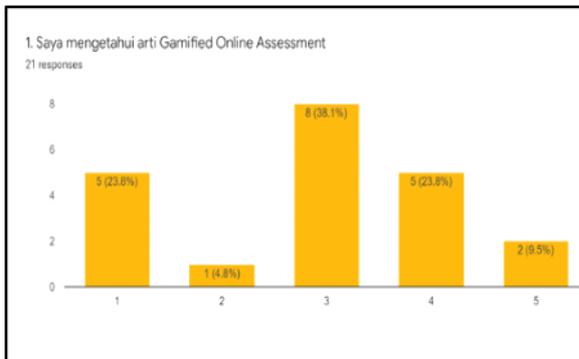
Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dilakukan pada guru-guru di SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta Timur pada bulan Desember 2020. Hasil pelatihan berupa respon angket awal dan akhir mengenai pemahaman mereka terhadap Kuis Interaktif untuk dianalisis, lalu mempresentasikan hasil pelatihan berbagai macam Kuis Interaktif.

PEMBAHASAN

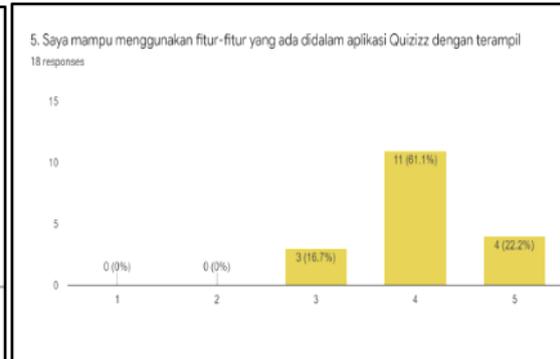
Keberhasilan pelatihan Kuis Interaktif ini dilihat dari dua hal, yaitu pengetahuan teoritis dan keterampilan praktis. Penguasaan pengetahuan teoritis dapat dilihat dari hasil angket awal dan angket akhir. Hasil angket awal digunakan untuk mengetahui seberapa jauh para peserta guru memiliki pengetahuan tentang media pembelajaran digital khususnya media kuis interaktif. Hasil angket akhir digunakan untuk mengetahui keberhasilan pelatihan. Ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal para peserta pelatihan sebelum diberikan pelatihan. Dari hasil angket untuk pengetahuan awal mereka mengenai kuis interaktif tampak masih kurang. Berikut gambaran hasil angket awal dan akhir untuk pengetahuan teoritis

Pengetahuan Teoritis

Dari 21 peserta guru yang mengisi angket awal terdapat 23,8% belum mengetahui tentang Kuis Interaktif; 38,1% ragu-ragu; 23,8% cukup mengetahui; dan 9,5% sudah mengetahui. Setelah pelatihan, dari hasil angket akhir dapat diketahui keberhasilan dari para peserta guru dalam mengikuti pelatihan media pembelajaran kuis interaktif. Para guru telah bertambah pengetahuan dan keterampilannya setelah mengikuti pelatihan. Hal tersebut dapat dilihat dari jawaban peserta hasil angket akhir dimana 61,1% dan 22,2% telah dan sangat mampu menggunakan Kuis Interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Gambaran lengkapnya dapat dilihat pada diagram batang 1 dan 2 di bawah ini.



Gambar 1. Hasil Angket Awal



Gambar 2. Hasil Angket Akhir

Selain itu, peserta pelatihan yakin bahwa kuis interaktif terutama quizizz sangat menarik digunakan untuk siswa di sekolah. Hal ini diketahui dari hasil jawaban mereka dimana 38.9% dan 55.6% peserta yakin dapat memotivasi siswa dalam belajar dan melihat hasilnya secara langsung baik guru maupun siswa.

Keterampilan Praktis

Untuk keterampilan praktis, para peserta pelatihan telah berhasil membuat link-link Kuis Interaktif yang bisa diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas dan dapat diakses oleh siswa. Beberapa contoh link Kuis Interaktif hasil praktek para peserta sebagai berikut:

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd2e67bb1f54f001ba404e2>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd42d34238d13001c3a4f84>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd432e81face6001boe8c15>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd43be9d18668001b3f95d7>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd46a977bc96d001ddc9a1f>

<https://quizizz.com/admin/quiz/5fd2ee9e07d4fc001b237ffe/kuis-tematik>

<https://quizizz.com/join?gc=04063252>

KESIMPULAN

Para peserta pelatihan yaitu guru SDN Susukan 07 dan 06 Jakarta Timur yang pada awalnya belum begitu paham terhadap berbagai aplikasi *Learning Managemnet System* (LMS) seperti Kuis Interaktif berupa *Mentimeter*, *Quizizz*, dan *Kahoot*. Pada kesempatan ini tim pengabdian UHAMKA memberikan pelatihan dan pengetahuan tentang pembuatan dan pemanfaatan aplikasi digital Kuis Interaktif yang pada akhir kegiatan telah berhasil dikuasai oleh sebagian besar peserta pelatihan atau guru SDN Susukan 07 dan 06 dan mereka dapat menerapkannya dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka telah mampu memilih dan mendisain Kuis Interaktif mana yang relevan dan cocok untuk mata pelajaran tertentu, seperti kuis interaktif untuk Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, biologi, IPA atau mata pelajaran lainnya.

Pelatihan Kuis Interaktif ini dilakukan secara daring/*online*, dan dalam pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan tidak ada kendala. Guru-guru merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka khususnya di era *School from Home* (SFH) pada masa pandemi ini. Pelatihan yang dilakukan dengan metode diskusi, praktek, dan presentasi sangat membantu guru untuk menguasai aplikasi pembelajaran digital Kuis Interaktif ini.

Hanya saja kadang terjadi gangguan Dalam pelaksanaan pelatihan, semua guru merasa Selain itu, guru yang sudah terlatih akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Dari hasil angket awal dan hasil angket akhir menunjukkan bahwa ada peningkatan pengetahuan dan keterampilan sehingga berdampak pada para peserta dimana mereka sudah mampu membuat dan mendisain kuis interaktif untuk pembelajaran di sekolah. Hal ini dibuktikan dengan hasil karya para peserta pelatihan yang sangat baik melalui link-link yang telah disampaikan kepada tim. Setelah guru menguasai aplikasi digital Kuis Interaktif ini maka bisa dilanjutkan dengan PKM berikutnya yaitu menyusun proposal Penelitian Tindakan (*Action Rserach*) dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aplikasi Kuis Interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UHAMKA serta Kepala Sekolah SDN Susukan 07 dan 06 yang telah bersedia bermitra dengan tim pengabdian UHAMKA dalam rangka membantu program pemerintah untuk memajukan pendidikan nasional melalui peningkatan kualitas guru-guru sekolah. Terima kasih juga kepada teman sejawat yang telah membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini. Terakhir, kami tim pengabdian masyarakat UHAMKA berterimakasih kepada semua pihak yang terkait sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, A., Rachmijati, C., Apriliyanti, D. L. (2020). Penerapan Media Kuis Interaktif Kahoot untuk Meningkatkan Speaking Skill Siswa di Desa Subang. *Abdimas Siliwangi*, Vol 3(2), 351-360. doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i2p%25p.3578>.
- Centauri, B. (2019). Efektivitas *Kahoot!* Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggal. *Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) 2019*, 124-133.
- Isroyati & Hapsari, F.S. (2020). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Mahasiswa. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1(1): 582-586.
- Apriliya, Rezki, Iskandar (2020). Tahun Pelajaran 2020/2021 akan Dimulai, Disdik DKI Luncurkan Siap Belajar Jakarta. *Berita Jakarta*. Retrieved October 5, 2020 from <http://www.beritajakarta.id/read/81152/tahun-pelajaran-20202021-akan-dimulai-disdik-dki-luncurkan-siap-belajar-jakarta#.X3m1y5MzYTF>.
- Nugroho, Teddy Triyadi (2020, Mei 14). Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi. *TEMPO.CO*. Retrieved October 5, 2020 from <https://kolom.tempo.co/read/1342106/pembelajaran-jarak-jauh-di-masa-pandemi/full&view=ok>.
- Hardiyanti, Yenny (2020, Juni 22). Lika-liku Pendidikan di DKI Saat Pandemi Covid-19. *School Media News*. Retrieved October 5, 2020 from <https://news.schoolmedia.id/berita/Lika-liku-Pendidikan-di-DKI-Saat-Pandemi-Covid-19-2042>.