**THE APPLICATION OF DIGITAL BASED INTERACTIVE QUIZ LEARNING MEDIA FOR TEACHER OF STATE
ELEMENTARY SCHOOL IN DEPOK**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KUIS INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL UNTUK GURU DI SDN
DEPOK**

Fitri Senny Hapsari^{1*}, Isroyati².

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

*E-mail: fitrisennyhapsari@gmail.com, kvivie24@gmail.com

ABSTRACT

The aims of community service activity was improving teacher ability to apply the digital based learning media in state elementary school of Ratu Jaya 3 Cipayung Depok. Through the use of technology as an alternative to the use of learning media in teaching activities, it was hoped that it can improve the quality of learning activity in the classroom because it is considered to be able to help teachers in delivering the material to students. Therefore, this community service activity was carried out to the teachers of SDN Ratu Jaya 3 Cipayung Depok by conducting the socialization and simulation of implementation interactive quiz learning media by using Kahoot application. This activity was carried out for 3 months from April to June 2019.

Keywords: Learning, Media, Interactive Quiz, Digital

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi Digital di SDN Ratu Jaya 3 Cipayung Depok. Melalui pemanfaatan teknologi sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas karena dianggap dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan kepada Guru SDN Ratu Jaya Depok dengan melakukan sosialisasi dan simulasi penerapan media pembelajaran kuis interaktif menggunakan aplikasi *Kahoot*. Kegiatan ini dilakukan selama 3 bulan sejak bulan April – Juni 2019.

Kata kunci: Media Pembelajaran; Kuis Interaktif; Digital;

PENDAHULUAN

Sebagai Pendidik Profesional yang memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar dan mengarahkan peserta didik demi terciptanya manusia baru yang madani, mandiri, dan unggul, tentulah peran ini harus didukung dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki kompetensi guna memaksimalkan peranannya. Diartikan bahwa kompetensi adalah suatu kemampuan yang dimiliki oleh pendidik dalam melaksanakan profesi dan tugas keguruannya. Pendapat lain pun mempertegas pentingnya kompetensi yang berlandaskan pada kemampuan seseorang dalam melaksanakan pendidikan, kompetensi merujuk kepada *performance* dan perbuatan yang rasional untuk memenuhi verifikasi tertentu di dalam pelaksanaan tugas-tugas kependidikan (Hawi, 2010: 4).

Lebih jauh seorang guru harus memiliki 4 (empat) kompetensi yaitu kompetensi pedagogis, kognitif, personality, dan social. Oleh karena itu, selain terampil mengajar, seorang guru juga memiliki pengetahuan yang luas, bijak dan dapat bersosialisasi dengan masyarakat secara baik. Salah satu kompetensi yang sangat memegang peranan penting untuk memberikan praktek pembelajaran yang berkualitas adalah penguasaan kompetensi kognitif yaitu kemampuan seorang guru dalam mengelola proses belajar mengajar. Kemampuan mengelola pembelajaran didukung oleh pengelolaan kelas, penguasaan materi belajar, strategi mengajar dan penggunaan media belajar.

Ketika melakukan dialog dengan mitra yang merupakan kepala sekolah dan guru di SDN Ratu Jaya 3 Cipayung Depok, permasalahan yang kerap dialami oleh guru adalah mengikuti perkembangan teknologi yang kini keberadaannya semakin luas, cepat dan beragam. Banyak nya guru senior yang tidak begitu fasih dalam mengoperasikan teknologi digital membuat kegiatan belajar lebih banyak dilakukan secara konvensional.

Berdasarkan paparan di atas, tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat menawarkan solusi untuk melakukan pengembangan diri di bidang kognitif terutama dalam mengoperasikan beragam media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Media pembelajaran memiliki porsi yang penting dalam keberhasilan penyampaian materi dari guru kepada siswa. Dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa (Zainal, 2017: 10).

Selain itu, Sudjana dan Rivai (2013: 2) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena dapat memberikan dampak :1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata penuturan verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga, apalagi bila pengajar mengajar untuk setiap jam pelajaran.

Ragam media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan kemajuan teknologi digital saat ini agar lebih mudah menjangkau siswa yang saat ini sangat akrab dengan internet maupun media elektronik seperti handphone ataupun laptop. Hal ini merupakan salah satu dampak dari berkembangnya teknologi informasi, sehingga kebutuhan akan media belajar yang berbasis digital juga tampaknya semakin meningkat. Perkembangan teknologi informasi saat ini, terutama internet, mampu menghadirkan ruang-ruang interaksi virtual serta menyediakan informasi/*resources* dalam jumlah yang melimpah yang bisa diakses secara cepat (Frijuniarsi dan Hapsari, 2019 : 536).

Hal serupa ditegaskan dengan pernyataan *Responses to technology* adalah kepekaan terhadap teknologi terkini yang dapat diimplementasikan dalam proses pengajaran ataupun pembelajaran menurut Richards (2002:253). Berbagai manfaat dari teknologi sendiri dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempermudah baik bagi pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta menjadikan pengalaman belajar yang berbeda. (Tejo Nurseto, 2021).

(Azhar Arsyad, 2013) mengatakan bahwa suasana belajar-mengajar yang menyenangkan bagi siswa akan memusatkan perhatiannya secara penuh pada belajar sehingga waktu curah perhatiannya (*time on task*) tinggi. Oleh karena itu pemaksimalan penggunaan media ajar harus mulai dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri.

Adapun aplikasi yang dipilih tim pelaksana kegiatan dan disteji oleh mitra adalah penerapan aplikasi Kahoot yang merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar karena aplikasi Kahoot menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina, Nor, & Ahmad, 2017). Kahoot merupakan aplikasi kuis interaktif berbasis digital yang memungkinkan penggunaanya melakukan kuis online, survei, diskusi dan jumble/ campura. Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kahoot membutuhkan piranti jaringan internet, komputer, infocus dan telepon pintar yang tentunya sudah sangat akrab bagi siswa pada masa sekarang.

Selain menikbertkan pada fitur menarik dalam menyajikan materi ajar melalui bentuk kuis, kahoot juga memiliki keunggulan untuk dapat mengevaluasi dengan cepat hasil jawaban siswa dalam menjawab pertanyaan guru melalui kuis interaktif tersebut, hal ini diyakini dapat menumbuhkan sikap kompetitif yang positif, membangkitkan motivasi belajar karena mampu menghadirkan suasa belajar yang dinamis dan menyenangkan seperti yang apa yang dibuktikan oleh Aprilia Riyana Putri dan Muhammad Alie Muzzaki pada penelitiannya yang dipublikasikan dengan tema “Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Gamed Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4,0”.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pemanfaatan media pembelajaran kuis interaktif berbasis digital melalui aplikasi kahoot, melewati beberapa tahapan sebagai berikut :

1. Tahap pertama diawali dengan kedatangan tim pelaksana kepada pihak mitra dalam rangka meminta izin sekaligus berdialog terkait kondisi kekinian mitra khususnya para guru yang mengajar di SDN Ratu Jaya 3 Cipayung serta mendiskusikan solusi yang tim tawarkan kepada pihak mitra guna mengatasi permasalahan yang ada.
2. Melakukan pertemuan berikutnya guna mendiskusikan tata pelaksanaan kegiatan saat di lapangan, sehingga hal-hal yang berkaitan dengan sarana dan prasarana dapat kondisikan dan dipersiapkan sebaik mungkin. Hal tersebut penting dilakukan agar kegiatan sosialisasi dapat terlaksana dengan tertip dan tujuan pelaksanaan dapat tercapai secara maksimal.
3. Melakukan kegiatan sosialisasi sesuai rencana yang disepakati dengan mitra, terkait penerapan tema kegiatan.
4. Memberikan materi melalui workshop untuk menyampaikan materi terkait penerapan

media pembelajaran kuis interaktif berbasis digital, dalam pelaksanaannya tim pelaksanaan menyampaikan materi melalui tayangan microsoft power point yang dikemas dengan lugas dan menarik sehingga peserta kegiatan dapat mudah isi materi yang disampaikan. Selain sosialisasi media ajar tersebut, tim pun membimbing peserta untuk mengoperasikan aplikasi kuis interaktif Kahoot.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan interaktif sehingga terjadi komunikasi dua arah antara tim pelaksana dan peserta kegiatan untuk melakukan sesi tanya jawab demi mengatasi permasalahan peserta berdasarkan tema kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan 15 guru di SDN Ratu Jaya 3 Cipayang Depok yang terdiri dari guru kelas 1 – 6 dengan total durasi 3 bulan pelaksanaan yang mencakup persiapan, pelaksanaan dan penutup.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan penerapan media ajar kuis interaktif berbasis digital ini memperoleh hasil yang positif terhadap para pesertanya, adapun manfaat yang dirasakan setelah dilakukannya kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta yang merupakan guru di SDN Ratu Jaya 3 Cipayang Depok mendapatkan informasi tentang perkembangan ragam media pembelajaran berbasis digital.
2. Para guru pun dapat mengaplikasikan aplikasi kuis interaktif digital yaitu Kahoot dengan baik, sehingga dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Peserta memiliki motivasi untuk dapat mengasah ilmu pengetahuan dan juga keterampilan dalam menyampaikan materi melalui media ajar interaktif seperti kahoot.
4. Menumbuhkan semangat untuk mengkaji pengetahuan baru khususnya kemajuan teknologi yang dapat dimanfaatkan saat menjalankan profesinya sebagai guru.

Dalam pelaksanaannya sosialisasi ini dibagi ke dalam 2 pertemuan di hari yang berbeda. Pada hari pertama yang merupakan di minggu pertama bulan Maret 2019 untuk pertama kalinya tim pelaksanaan bertatap muka dengan peserta yang merupakan guru di SDN Ratu Jaya 3 Cipayang Depok. Pada kesan pertama peserta nampak antusias dalam menerima kami tim pelaksana. Secara bertahap peserta mengikuti serangkaian acara pembuka yang berisi sambutan dari pihak kepala sekolah selaku tuan rumah dan mitra yang mempercayakan kegiatan ini kami lakukan. Dilanjutkan dengan sambutan dari ketua tim pelaksana yang sekaligus mempreknalkan tim selaku pengisi materi dalam kegiatan sosialisasi bertema pemanfaatan media pembelajaran kuis interaktif berbasis digital.

Adapun susunan acara dan kegiatan pada hari pertama dapat dilihat pada table 1

Tabel 1. Kegiatan Sosialisasi Pertemuan Pertama (Pembuka)

No	Waktu	Kegiatan	Durasi
1	07.30 WIB	Sambutan dari kepala sekolah selaku selaku Mitra dan tuan rumah	10 Menit
2	07.40 WIB	Sambutan dan Perkenalan dari Ketua Tim Pelaksana	10 Menit
3	07.50 WIB	Pembacaan doa untuk membuka kegiatan sosialisasi	5 Menit
4	07.55 WIB	Pemaparan Materi Pertama: Jenis Media ajar Berbasis Teknologi Digital	60 Menit
5	08.55 WIB	Pemaparan Materi Kedua : Mengenal Aplikasi Kahoot sebagai media ajar kuis interaktif berbasis digital	60 Menit

6	09.55 WIB	Istirahat dan Snack Pagi	30 Menit
7	10.25 WIB	Para guru didampingi tim, dilibatkan secara langsung untuk mengoperasikan aplikasi kahoot sebagai peserta kuis	80 Menit
8	11.45 WIB	Doa dan Penutup	10 Menit

Pada pelaksanaan kegiatan di hari pertama para peserta menunjukkan keseriusannya dalam menyimak setiap materi yang dipaparkan. Pertanyaan beragam pun banyak dilontarkan oleh peserta terkait materi yang disampaikan oleh tim pelaksana. Hingga pada sesi terakhir di hari pertama tim mengajak peserta untuk menjadi peserta kuis menggunakan aplikasi kahoot. Para peserta diminta untuk menginstal aplikasi tersebut dan menjawab pertanyaan yang ditampilkan pada akun masing-masing. Hal tersebut dilakukan agar guru dapat langsung terjun bertindak dan mempelajari setiap fitur bila ditempatkan pada posisi sebagai peserta (siswa).

Dengan Semangat yang sama tim pelaksanapun kembali memberikan sosialisasi penerapan aplikasi kahoot sebagai alternative media ajar berbasis digital di SDN Ratu Jaya 3 Cipayung Depok. Adapun rangkaian kegiatan pada hari ke 2 yang bertepatan pada minggu ke 2 di bulan Juni adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kegiatan Sosialisasi Pertemuan Kedua(Penutup)

No	Waktu	Kegiatan	Durasi
1	07.30 WIB	Doa dan Salam Pembuka Dari Ketua Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat	10 Menit
2	07.40 WIB	Review Materi : Mengetahui Aplikasi Kahoot sebagai media ajar kuis interaktif berbasis digital	20 Menit
3	08.00 WIB	Pendampingan kepada guru dalam menyusun materi soal yang dibuat menggunakan aplikasi Kahoot sesuai dengan keilmuan dan mata pelajaran yang dikuasai peserta	120 Menit
4	10.00 WIB	Istirahat dan Snack Pagi	30 Menit
5	11.00 WIB	Demonstrasi dari 3 peserta dalam mengaplikasikan kuis yang telah disusun menggunakan kahoot dan dijawab oleh seluruh peserta kegiatan	60 Menit
6	11.00 WIB	Penutupan Acara oleh Kepala sekolah dan ketua tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat	30 Menit

Pada pertemuan kedua, peserta didampingi oleh tim pelaksana menyusun soal kuis yang dituangkan dalam aplikasi kahoot. Pada pelaksanaan nya cukup banyak guru yang membutuhkan pendampingan khusus untuk menyusun dan mengenali fitur-fitur pada kahoot, namun peserta kegiatan menunjukkan semangatnya hingga akhir sehingga berhasil mengaplikasikan teori yang disampaikan dengan baik.

Di akhir agenda pun para guru diminta mendemonstrasikan kuis yang disusun melalui aplikasi kahoot untuk dibagikan kepada peserta yang lain, sehingga semua peserta mampu mengoperasikan aplikasi kahoot dengan peran sebagai penyusun kuis (*host*) ataupun sebagai peserta (*participant*).

SIMPULAN

Kompetensi sebagai seorang guru profesional tentulah menjadi keharusan dalam melaksanakan tugas keguruannya. Kompetensi dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi ajar melalui media yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini akan sangat

bermanfaat guna mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri yang juga disertai peningkatan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan paparan di atas guru harus mampu mengoperasikan berbagai platform media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Penggunaan kuis interaktif seperti aplikasi kahoot dapat dijadikan alternative media pembelajaran berbasis digital karena akan memunculkan atmosfir yang lebih aktif, kompetitif dan menyenangkan untuk semua siswa, sehingga sangat cocok diterapkan untuk siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa terimakasih tim pelaksana, kami sampaikan melalui kesempatan ini kepada mitra yang merupakan Kepala Sekolah dan guru -guru yang bertugas di SDN Ratu Jaya 3 cipayung Depok. Sikaf koperatif dari mitra sangat mendukung tercapainya kegiatan pengabdian masyarakat sehingga dapat terselenggara dengan baik dan tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>.
- Hawi, Akmal. (2010). *Kompetensi Guru PAI*. Palembang: Rafah Press.
- Nurul, Frijuniarsi., & Fitri, Senny . (2019). *Penggunaan E-Learning Sebagai Media Peningkatan Kemampuan Menulis Mahasiswa*. Seminar Skaintek, 536- 541.
- Richard, Jack C. and Theodore S. Rodgers. 2002. *Approaches and methods in Language Teaching Second Edition*. New York: Cambridge University Press.
- Riyana, Apriliana Putri., & Muhammad, Muzzakir. (2019). *Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Gamed Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Seminar Nasional Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial, 218-223.
- Tejo Nurseto. (2011). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 N*, 19–35.
- Zainal, Aqib. (2017). *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual Inovatif*. Bandung: Yrama Widya.