

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Quiziz Bagi Guru SMK PGRI 4 Jakarta

Muhammad Tri Habibie¹, Dedy Yusuf Aditya², Asep Saefullah Kamali³
^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI, ³ STKIP Syekh Manshur
Email: unindra.trihabibie@yahoo.com

Abstrak

Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Tugas guru untuk senantiasa meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang akademik siswa dan juga berbagai aspek lain yang ada dalam diri siswa. Sehingga dalam proses pembelajaran di kelas guru merupakan sosok yang penting bagi perkembangan siswa. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan sangatlah penting dan harus diikuti oleh semua pendidik terutama guru. Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan dapat menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif adalah Quiziz, dengan media Quizizz siswa akan belajar sambil berkompetisi dalam permainan yang positif tentang mata pelajaran yang di ciptakan guru.

Kata Kunci: Quiziz, Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Dampak kemajuan teknologi informasi dan komunikasi kini telah mengubah cara pandang dan bertindak masyarakat dalam menghabiskan waktu untuk bekerja dan mengatasi segala permasalahannya. Bentuk-bentuk perkembangan dan perubahan teknologi informasi pada dasarnya merubah aktifitas masyarakat dalam dunia nyata ke dalam aktifitas dunia maya. Banyak lagi bentuk perubahan lainnya terjadi dalam sendi-sendi kehidupan masyarakat yang dibawa oleh perkembangan dan kemajuan TI, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Dampak kemajuan TIK dalam dunia pendidikan sangatlah luar biasa. Berbagai model pembelajaran dengan memanfaatkan komputer seperti: *e-learning (electronic learning)*, *Computer Assisted Instruction (CAI)*, *Computer Based Instruction (CBI)*, dan *e-teaching (electronic teaching)* sangat memungkinkan memfasilitasi perkembangan dunia pendidikan. Model pembelajaran tersebut memungkinkan pendidik dan peserta didik mencari bahan pembelajaran sendiri langsung dari situs-situs di internet melalui komputer sebagai sarana belajar.

Dengan demikian dunia pendidikan termasuk yang sangat diuntungkan dari kemajuan TIK karena memperoleh manfaat yang luar biasa baik dari segi model pembelajaran maupun pemanfaatan media-media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dinilai

lebih optimal digunakan dalam menunjang pendidikan saat ini karena dengan media pembelajaran peserta didik dapat lebih menyenangkan dalam belajar. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Pada kenyataan yang kita lihat di sekolah-sekolah, seringkali guru terlalu aktif di dalam proses pembelajaran, sementara siswa dibuat pasif, sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektifitas pembelajaran tidak akan dapat dicapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar.

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di kelas dan atau di ruang praktik/laboratorium. Sehubungan dengan tugas ini, guru hendaknya selalu memikirkan tentang bagaimana upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, diantaranya dengan membuat rancangan pembelajaran dengan seksama dan menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat.

Belajar adalah suatu perubahan kepribadian sebagai suatu pola baru yang berupa kecakapan sikap kebiasaan, atau suatu pengertian (Purwanto, 1996). Belajar pada hakikatnya merupakan suatu usaha, suatu proses perubahan yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman atau hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungannya. Belajar dalam pengertian lain yaitu suatu upaya untuk menguasai sesuatu yang baru. Konsep ini mengandung dua hal yaitu usaha untuk menguasai sesuatu dalam belajar dan sesuatu yang baru yang diperoleh dari aktivitas belajar (Prayitno, 2009).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus pada hasil yang dicapai siswa, namun bagaimana proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif yang mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan dan mutu serta dapat memberikan perubahan perilaku dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka (Wahyuni, 2002).

Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi dengan guru dan juga kepala sekolah SMK PGRI 4 Jakarta, banyak kendala yang dihadapi oleh guru di SMK PGRI 4 Jakarta, diantaranya adalah banyak guru yang mengajar di sekolah lain, karena SMK PGRI 4 merupakan sekolah yang melaksanakan pembelajaran di siang sampai sore hari, sehingga guru menganggap terkadang proses belajar mengajar kurang efektif. Dengan demikian dapat ditemukan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh guru SMK PGRI 4 Jakarta diantaranya kurangnya pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran khususnya pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang interaktif yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran bagi siswa.

Sehingga Tim pengabdian kepada Masyarakat mempunyai tujuan untuk mengenalkan kepada guru-guru SMK PGRI 4 Jakarta tentang media pembelajaran Quiziz, memberikan pengetahuan kepada guru tentang bagaimana menggunakan Quiziz tersebut hal ini bertujuan juga untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam pembelajaran di kelas, hal lain yang diharapkan adalah tumbuhnya minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa di SMK PGRI 4 Jakarta.

METODE KEGIATAN PKM

A. Metode

Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keprofesionalan dan mutu guru-guru dalam hal pemanfaatan Quizizz untuk kegiatan pembelajaran serta memberikan dorongan dalam membantu sekolah untuk turut berperan aktif dalam meningkatkan kinerja guru sehingga akan berpengaruh terhadap prestasi siswa di SMK PGRI 4 Jakarta. Kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat membangun sekolah melalui media pembelajaran yang telah direncanakan sehingga dengan bekal kemampuan dalam penggunaan teknologi dan komunikasi yang optimal akan mampu secara maksimal menangani permasalahan pengajaran dan pembelajaran serta melakukan kajian dan memberikan masukan-masukan kepada sekolah terkait dengan pengembangan bidang pendidikan dan IPTEKS berbasis teknologi khususnya Quizizz

B. Tahapan Rencana

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan

Sebelum pelaksanaan pelatihan tentunya dilakukan persiapan-persiapan guna kelancaran pelatihan, yaitu antara lain :

- a. Survey tempat pelaksanaan kegiatan
- b. Kegiatan pelatihan untuk semua tim pengabdian kepada masyarakat
- c. Pembuatan modul atau materi yang akan disampaikan
- d. Berkoordinasi dengan penyedia fasilitas dan sarana yang akan digunakan dalam kegiatan

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan sesuai waktu yang telah ditentukan dan juga setelah persiapan selesai. Adapun pelaksanaan kegiatan sebagai berikut :

- a. Pelatihan mencakup pengenalan Quiziz kepada guru SMK PGRI 4 Jakarta
- b. Target peserta adalah seluruh guru SMK PGRI 4 Jakarta yang berjumlah 22 Guru
- c. Pelatihan dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu teori dan praktik

3. Evaluasi Pelatihan

Setelah selesai pelatihan perlu diadakan evaluasi yang dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan hasil pelatihan apakah target sudah tercapai atau belum. Serta mengevaluasi seluruh kegiatan apakah ada kekurangan atau perlu diadakanya lagi kegiatan lanjutan.

PEMBAHASAN

A. Kegiatan Pendahuluan

1. Permohonan dari mitra PKM yaitu SMK PGRI 4 Jakarta kepada Tim PKM melalui surat resmi sebagai bentuk kerja sama kemitraan antara Tim PKM dari Universitas Indraprasta PGRI dan Juga STKIP Syekh Mashur untuk dilaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif yaitu Quiziz.

2. Diskusi dan koordinasi dengan kepala sekolah SMK PGRI 4 dan juga beberapa pihak terkait untuk membicarakan lebih lanjut mengenai kegiatan dan segala macam teknik pelaksanaannya.

B. Penyusunan Materi Pelatihan

1. Materi awal yang disusun adalah memberikan kuis dengan tema pengetahuan umum kepada semua peserta workshop. Kuis yang diberikan tentu saja menggunakan Quiziz, dimana semua peserta bermain game secara langsung dan pemateri berperan sebagai master game. Hal ini dilakukan agar guru-guru SMK PGRI 4 Jakarta lebih mengenal apa itu Quiziz dan bagaimana cara bermainnya.
2. Memberikan modul tentang bagaimana membuat kuis dengan Quiziz, serta menjabarkan kelebihan dan kekurangannya.
3. Memberikan semua alat dan bahan yang digunakan dalam membuat kuis dengan Quiziz.
4. Membimbing peserta untuk mendaftar (registrasi) terlebih dahulu dalam website Quiziz.
5. Membimbing peserta untuk dapat membuat kuis dengan Quiziz.
6. Membimbing peserta untuk menulis soal-soal dan kunci jawaban yang akan digunakan sebagai pertanyaan kuis.
7. Membimbing peserta untuk menjadi master game di Quiziz.

C. Pembahasan Hasil Kegiatan

Secara umum kegiatan ini dikatakan berhasil. Hal ini diindikasikan dengan adanya pemahaman baru dari peserta yaitu guru-guru SMK PGRI 4 Jakarta yang lebih memahami tentang Quizizz. Para peserta juga mampu membuat kuis melalui Quizizz dan dapat mengoperasikan Quizizz. Hasil dari workshop ini juga menghasilkan banyak sekali kuis yang dibuat oleh guru dengan berbagai bidang ilmu sesuai mata pelajaran yang di ajar di kelas.

Hal ini juga mempermudah guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran di kelas. Ada juga guru yang selesai kegiatan workshop langsung mengajar dikelas dan juga mempraktekan hasil kuis yang telah dia susun untuk dimainkan di kelas, pemateri mendampingi guru tersebut untuk memulai game. Hal ini juga disambut baik oleh siswa sebagai pemain game, karena merupakan system belajar yang santai. Namun kendala yang dihadapi adalah tidak semua siswa membawa smartphone ada juga yang tidak memiliki jaringan internet.

Muncul harapan besar dari mitra untuk kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan materi dan pembaharuan teknologi yang lain yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah

PENUTUP

A. Simpulan

Walaupun secara keseluruhan kegiatan dikatak berhasil, namun masih ada kekurangan dalam kegiatan ini. Kegiatan PKM ini telah memberikan kontribusi dan dampak positif bagi peningkatan pengetahuan dan juga peningkatan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi, Kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Para guru SMK PGRI 4 Jakarta sebagai peserta workshop antusias dalam mengikuti kegiatan pembuatan media pembelajaran dengan QUIZZ.
2. Meningkatkan aspek pengetahuan bagi guru dalam pembelajaran dan teknologi.
3. Meningkatkan mutu proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa

B. Saran

Dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) maka pemateri mengajukan saran atau rekomendasi sebagai berikut :

1. Perlu diadakannya kegiatan pelatihan bagi para guru secara lebih rutin agar meningkatkan wawasan dan juga pengetahuan guru.
2. Para pengajar harus lebih mengembangkan kemampuan dan mengenal teknologi dalam Mengajar.
3. Para pengajar harus melakukan inivasi belajar agar hasil belajar meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Prayitno. (2009). *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.

Purwanto, N. (1996). *Psikologi Pendidikan Remaja*. Bandung : Remaja Rosda Karya.

Wahyuni, S.E. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Grasindo.