PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENGGUNAAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA INTERAKTIF SD NEGERI 139/III LEMPUR MUDIK

Shobrina Fitri[1] , Muhammad Ali Imron[2] , Egi Agustandi[3], Ferinaldi[4], Diva Apri Mulya[5], Yudhistira Ahmad[6], Wira Hadi Kusuma[7]

[1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]*Universitas Merangin*
E-mail : [1] fitrishobrina@gmail.com, [2] aliimron2345@gmail.com, [3] egifolder123@gmail.com, [4] ferinaldi77@gmail.com, [5] dipaafri@gmail.com, [6] yudhistiraahmad71@gmail.com, [7] wirahadikusuma@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memberikan peluang besar dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan efektif. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di SD Negeri 139/III Lempur Mudik dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran IPA interaktif. Kegiatan melibatkan 10 guru, yang dilaksanakan melalui sesi teori, praktik, dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80% peserta memahami penggunaan Quizizz dengan baik berdasarkan pre-test dan post-test. Guru juga mampu membuat kuis interaktif dengan kualitas baik, dan tingkat partisipasi mencapai 90%. Kendala seperti keterbatasan perangkat dan adaptasi terhadap teknologi berhasil diatasi melalui solusi pendampingan dan penyediaan perangkat tambahan. Workshop ini memberikan kontribusi positif terhadap inovasi pembelajaran di sekolah dasar, dengan harapan adanya pendampingan lanjutan untuk keberlanjutan program.

Kata Kunci : *Teknologi Pembelajaran, Quizizz, Kompetensi Guru, IPA Interaktif*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital memberikan peluang besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah melalui pemanfaatan aplikasi berbasis digital, seperti Quizizz, sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat kuis, latihan, dan penilaian dengan fitur menarik, seperti gamifikasi, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, di lapangan, banyak guru, khususnya di daerah-daerah seperti SD Negeri 139/III Lempur Mudik, masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital ini. Beberapa kendala utama meliputi keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi berbasis TIK, minimnya pelatihan terkait inovasi pembelajaran digital, dan kurangnya sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil. Akibatnya, pembelajaran masih cenderung berpusat pada metode konvensional, yang terkadang kurang menarik bagi siswa.

Mata pelajaran IPA, yang seharusnya mendorong eksplorasi, kreativitas, dan pemahaman konsep secara mendalam, seringkali disampaikan dengan pendekatan yang kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, salah satunya melalui pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz.

Pelaksanaan workshop ini bertujuan untuk memberdayakan para guru di SD Negeri 139/III Lempur Mudik agar mampu menggunakan Quizizz secara efektif dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, diharapkan workshop ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

METODOLOGI

1. Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah teknik demonstrasi yang diikuti dengan penjelasan dan praktek langsung. Teknik ini menggunakan alat bantu berupa laptop, infocus dan jaringan internet.

2. Langkah-Langkah Kegiatan

Pelaksanaan workshop "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPA Interaktif di SD Negeri 139/III Lempur Mudik" dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

a. Persiapan Kegiatan

Ada beberapa hal yang perlu di lakukan sebelum pelaksanaan workshop:

1) Identifikasi Kebutuhan: Melakukan survei awal kepada guru untuk mengetahui pemahaman dan kebutuhan mereka terkait teknologi pembelajaran, khususnya aplikasi Quizizz.
2) Penyusunan Materi: Menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan Quizizz, cara penggunaannya, dan strategi penerapannya dalam pembelajaran IPA.
3) Koordinasi dengan Pihak Sekolah: Mengatur jadwal, tempat pelaksanaan, dan fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan workshop.

b. Pelaksanaan Workshop

Ada beberapa hal yang perlu di lakukan dalam pelaksanaan workshop:

1) Sesi Teori, Pengenalan konsep pembelajaran berbasis teknologi dan penjelasan fitur-fitur Quizizz dan manfaatnya dalam pembelajaran IPA.
2) Sesi Praktik, Langkah-langkah membuat akun dan mengakses aplikasi Quizizz, Membuat kuis interaktif berbasis materi IPA, Simulasi penggunaan Quizizz dalam pembelajaran, dengan peran peserta sebagai guru dan siswa.
3) Diskusi dan Tanya Jawab, Memberikan ruang bagi peserta untuk bertanya dan berdiskusi terkait kendala atau ide penggunaan Quizizz dalam pembelajaran.
4) Evaluasi dan Pendampingan, Memberikan post-test untuk mengukur pemahaman peserta setelah workshop, Mengumpulkan umpan balik dari peserta terkait pelaksanaan workshop.
5) Pelaporan dan Dokumentasi, Menyusun laporan kegiatan yang mencakup proses pelaksanaan, hasil evaluasi, dan rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya, Melakukan dokumentasi berupa foto, video, dan testimoni dari peserta untuk keperluan pelaporan dan publikasi.

Metode kegiatan ini dirancang untuk memastikan para guru mendapatkan pemahaman yang mendalam serta keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran IPA.

3. Faktor Pendukung dan Penghambat

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini tentunya terlibat dengan beberapa faktor, baik yang mendukung maupun yang menghambat terjadinya kegiatan. Dibawah ini akan dijelaskan satu persatu.

1) Faktor Pendukung

Pada kegiatan ini, kepala sekolah dan para guru di SD Negeri 139/III Lempur Mudik memberikan dukungan yang penuh terhadap penyelenggaraan workshop, termasuk dalam penyediaan fasilitas dan sarana yang diperlukan. Semangat dan keinginan para guru untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran menjadi faktor pendorong utama kesuksesan kegiatan ini. Selain itu, keberadaan perangkat seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang memadai selama workshop sangat mendukung kelancaran pelaksanaannya.

2) Faktor Penghambat

Waktu yang terbatas untuk mempelajari dan berlatih dengan Quizizz dalam satu sesi workshop bisa membuat peserta kesulitan untuk sepenuhnya menguasai aplikasi ini, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan workshop peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran IPA interaktif di SD Negeri 139/III Lempur Mudik menunjukkan pencapaian yang signifikan. Kegiatan ini melibatkan 10 guru SD yang mengajar mata pelajaran IPA dan dilaksanakan pada hari kamis tanggal 21 November 2021 di SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Workshop ini terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan penentuan jadwal, penyusunan modul pelatihan, serta penyediaan fasilitas pendukung seperti laptop, koneksi internet, dan proyektor. Tahap pelaksanaan mencakup pengenalan platform Quizizz, praktik langsung pembuatan kuis IPA interaktif, dan simulasi pembelajaran menggunakan Quizizz dengan pendampingan fasilitator. Tahap evaluasi melibatkan refleksi hasil praktik dan pengisian kuesioner oleh peserta untuk menilai efektivitas kegiatan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80% peserta memahami penggunaan Quizizz dengan baik berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Seluruh peserta berhasil membuat kuis interaktif sesuai standar, dengan rata-rata skor kualitas kuis mencapai 85% berdasarkan penilaian fasilitator. Selain itu, tingkat partisipasi dan antusiasme peserta dalam diskusi dan praktik mencapai 90%. Workshop ini juga memberikan pengalaman praktis yang relevan bagi guru, di mana mereka menyadari pentingnya inovasi pembelajaran menggunakan teknologi. Dalam simulasi

pembelajaran, fitur Quizizz seperti leaderboard dan pembahasan otomatis terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan selama pelaksanaan workshop, seperti keterbatasan fasilitas karena tidak semua peserta memiliki perangkat pribadi yang memadai, serta kendala teknis yang dihadapi oleh peserta yang masih beradaptasi dengan platform baru. Solusi yang dilakukan meliputi peminjaman perangkat dari sekolah dan pemberian panduan tertulis untuk membantu peserta memahami penggunaan platform. Untuk keberlanjutan program, disarankan adanya pendampingan lanjutan bagi guru setelah workshop, penyediaan akses perangkat bagi siswa di kelas, serta pembentukan komunitas pembelajaran bagi guru untuk berbagi pengalaman menggunakan Quizizz. Dengan hasil yang positif ini, Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam mendukung pengajaran IPA di SD Negeri 139/III Lempur Mudik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan workshop peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran IPA interaktif di SD Negeri 139/III Lempur Mudik adalah bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Sebanyak 80% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pelatihan, dan semua peserta mampu membuat kuis interaktif dengan kualitas yang baik. Tingginya antusiasme dan partisipasi peserta selama workshop menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan fasilitas dan kendala teknis, solusi yang diberikan berhasil memastikan pelaksanaan workshop berjalan dengan lancar. Workshop ini juga menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Untuk memastikan keberlanjutan manfaat workshop, diperlukan pendampingan lanjutan, penyediaan fasilitas pendukung bagi siswa, serta pembentukan komunitas pembelajaran bagi guru. Dengan demikian, penggunaan Quizizz diharapkan dapat terus mendukung terciptanya pembelajaran IPA yang efektif dan interaktif.

REFERENSI

Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Learning Interest. *Journal of Education and Learning*, 8(4), 123–129.

Guskey, T. R. (2002). Professional Development and Teacher Change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3/4), 381–391.

Hwang, G.-J., Chiu, L.-Y., & Chen, C.-H. (2020). A Contextual Gamified Learning Approach to Improving Students' Inquiry-Based Learning Performance in Social Studies Courses. *Computers & Education*, 147, 103778.

Munir. (2012). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Saintifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

Zhao, Y., & Ting, W. (2021). Enhancing Interactive Learning through Gamified Quizzes: A Case Study of Quizizz. *International Journal of Educational Technology*, 12(2), 85–94.