

Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Farah Indrawati¹, Leny Hartati²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

¹farah_indrawati@yahoo.com

Received: 24 September 2020; Revised: 2 Februari 2021; Accepted: 27 Februari 2021

Abstract

Community service activities entitled "Training on Quiz-Based Learning Applications in an Effort to Increase Student Learning Activities" was conducted at SMK Mitra Bakti, Bekasi. Some of the problems that exist in SMK Mitra Bakti, include learning that is still not fully able to make students active, teachers who are less or not skilled, creative, and innovative in finding information, selecting and using learning models related to the use of technology, and institutions that have not can facilitate the implementation of learning by utilizing technology. The approach method used in this community service activity is a training method that utilizes the application of science and technology applications in learning. Participants in this community service activity were very enthusiastic about participating in training activities and realized that motivation, as well as the exploration and development of self-potential were very important, especially to increase student learning activities by using the right learning technology applications. The implementation team for community service activities in general concluded that this community service activity achieved the desired target in creating creative, critical and independent learning, because it was able to provide awareness and motivation, as well as knowledge and skills to participants regarding the application of quiz-based learning technology that was appropriate, efficient, effective, and according to the times.

Keywords: *learning applications; quizzes; learning activities*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa” ini dilakukan di SMK Mitra Bakti, Bekasi. Beberapa permasalahan yang ada di SMK Mitra Bakti tersebut, di antaranya adalah pembelajaran yang masih belum sepenuhnya dapat membuat siswa aktif, guru yang kurang atau tidak terampil, kreatif, dan inovatif dalam mencari informasi, memilih dan menggunakan model pembelajaran terkait pemanfaatan teknologi, serta lembaga yang belum dapat memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Metode pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan yang memanfaatkan penerapan ilmu pengetahuan dan aplikasi teknologi dalam pembelajaran. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sangat antusias mengikuti kegiatan pelatihan dan menyadari bahwa motivasi, serta penggalian dan pengembangan potensi diri merupakan hal yang sangat penting, terutama untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan aplikasi teknologi pembelajaran yang tepat. Tim Pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara umum menyimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencapai target yang diinginkan dalam

menciptakan pembelajaran yang kreatif, kritis dan mandiri, karena mampu memberikan kesadaran dan motivasi, serta pengetahuan dan keterampilan kepada peserta mengenai aplikasi teknologi pembelajaran berbasis kuis yang tepat, efisien, efektif dan sesuai perkembangan jaman.

Kata Kunci: aplikasi belajar; kuis; aktivitas belajar

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang *modern* saat ini adalah pendidikan yang menitikberatkan aktivitas pembelajaran dalam pencapaian tujuan yang optimal. Aktivitas belajar adalah dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang baik. Sardiman (2014) mengatakan bahwa aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Wijaya (2015) mengatakan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan individu yang dapat membawa perubahan ke arah yang lebih baik pada diri individu karena adanya interaksi individu dengan individu, dan individu dengan lingkungan. Imran (2018) mengatakan bahwa aktivitas belajar merupakan segala sesuatu yang dilakukan dan mempengaruhi proses belajar, serta melibatkan indera atau sensor dan alat yang dimiliki manusia untuk melakukan sesuatu. Ketiga pendapat tersebut menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang melibatkan interaksi fisik dan mental individu sehingga membawa perubahan ke arah yang lebih baik.

Aktivitas belajar siswa yang baik merupakan kondisi ketika siswa aktif dalam mengolah dan merespon informasi yang disampaikan oleh guru. Diedric (Sardiman, 2014) mengatakan bahwa beberapa jenis aktivitas belajar yang harus dilakukan dengan baik oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal, di antaranya adalah *visual, oral, listening, writing, drawing, motor, mental, dan emotional*. Nilai tambah yang dapat diperoleh siswa dengan adanya aktivitas belajar yang tinggi adalah siswa akan mempunyai kesadaran atau motivasi internal untuk belajar, sikap disiplin dan kooperatif, pengalaman baru yang dapat membentuk pribadi integral, serta dapat mengembangkan pemahaman dan berpikir

kritis. Hal tersebut tentunya juga tidak terlepas dari peran guru yang profesional.

Guru yang profesional sangat dibutuhkan dalam peningkatan aktivitas belajar siswa, di mana guru harus mampu memilih jenis aktivitas belajar yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran yang dikuasainya, sehingga dapat mengembangkannya ke dalam aplikasi teknologi pembelajaran yang tepat dan siswa mendapatkan kesempatan belajar secara aktif. Hayati, Ahmad, & Harianto (2017), mengatakan bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan tenaga pendidik dan guru profesional yang mampu mengajarkan metode, strategi, teknik mengajar, serta mampu menguasai dan menggunakan teknologi. Hulwani (2018), juga mengungkapkan dalam opininya di "Spirit News", bahwa guru harus dapat belajar memanfaatkan aplikasi teknologi untuk pendidikan dalam menyusun, menyajikan, dan memberikan materi pembelajaran, serta memberikan tugas dan atau membuat pertanyaan secara *online*. Teknologi yang dimaksudkan di sini adalah teknologi yang dapat membantu penyelesaian masalah yang terjadi antara guru dan siswa, terutama dalam pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi pada mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat saat ini adalah pembelajaran yang masih terpusat kepada guru, dan belum sepenuhnya dapat membuat siswa aktif. Guru dan siswa belum dapat menerapkan sistem pembelajaran mandiri dengan memanfaatkan teknologi yang selalu mengalami perkembangan dan pembaharuan. Pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga masih menjumpai sebagian besar guru kurang atau tidak terampil, kreatif, dan inovatif dalam mencari informasi, serta memilih dan

Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Farah Indrawati, Leny Hartati

menggunakan model pembelajaran terkait pemanfaatan teknologi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Hal tersebut diketahui dari adanya mayoritas guru, yaitu 80 % guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengakses informasi dan sumber pembelajaran dengan menggunakan aplikasi teknologi, karena belum dan atau tidak mengetahui jenis dan bagaimana cara memanfaatkan aplikasi teknologi secara bijak dan positif dalam pembelajaran dengan waktu dan kesempatan yang terbatas. Permasalahan mitra selanjutnya adalah proses pembangunan gedung yang masih dilakukan secara bertahap, menyebabkan mitra belum dapat sepenuhnya memfasilitasi guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah kesadaran dan motivasi guru akan pentingnya penggalan dan pengembangan potensi diri dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan aplikasi belajar yang tepat, khususnya pengetahuan dan keterampilan aplikasi belajar berbasis kuis. Memahami kekurangan dan kelebihan yang ada dalam diri akan membuat guru sadar terhadap apa yang harus difokuskan dalam pembelajaran, sehingga guru dapat mengoptimalkan apa yang harus dipelajari dan dikembangkan dalam pembelajaran seiring dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Menindaklanjuti hal tersebut, tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat menegaskan kepada guru untuk selalu mempunyai sikap optimis dan rasa percaya diri yang tinggi, serta berpola pikir positif dan sistematis dalam menyesuaikan penggunaan berbagai aplikasi teknologi dengan materi pembelajaran yang dikuasainya. Hal ini sangat penting agar guru termotivasi untuk terus melakukan pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang manfaatnya tidak hanya dapat dirasakan oleh guru sendiri, tetapi juga dapat dirasakan oleh siswa.

Kuis dapat membantu keefektifan siswa dalam mempelajari istilah, serta memahami dan mempertahankan konsep dasar materi pembelajaran. Pemberian kuis dilakukan tidak hanya sekedar untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa saja, tetapi juga termasuk bagaimana proses pengaturan atau mengondisikan lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk meningkatkan aktivitas belajarnya. Nguyen & Mcdaniel (2015) mengatakan bahwa pemberian kuis acak pertanyaan dapat membantu siswa memahami konsep dan menerapkannya pada konteks tes selanjutnya. Adanya pemberian kuis dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempersiapkan diri untuk belajar di rumah sebelum masuk kelas. Guru juga dalam hal ini dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa yang mempunyai keanekaragaman kemampuan, potensi dan kecepatan belajar, sebagaimana yang dikatakan Riskawati (2017) bahwa pemberian kuis dapat memberikan umpan-balik (*feedback*). Tingkat kehadiran siswa biasanya juga mengalami peningkatan, jika diberitahukan akan diadakan pemberian kuis dalam pembelajaran.

Pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis kuis dapat memudahkan guru melakukan penilaian dalam pembelajaran secara cepat, dan meminimalisir tingkat kesalahan yang terjadi dalam penilaian. Tampilan yang menarik dan tidak monoton, serta navigasi yang mudah pada aplikasi pembelajaran berbasis kuis juga dapat membuat siswa tertarik untuk menyelesaikan pembelajaran menjadi lebih cepat. Umpan balik yang langsung diketahui dari aplikasi pembelajaran berbasis kuis ini, akan meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Beberapa hal tersebut memberitahukan bahwa kemampuan guru untuk terus menggali dan mengembangkan potensi diri dalam menciptakan pembelajaran kreatif, kritis dan mandiri dengan penggunaan aplikasi teknologi yang tepat, efisien, efektif dan sesuai perkembangan jaman, merupakan salah-satu hal yang sangat penting dalam rangka meningkatkan aktivitas

belajar siswa. Guru dan siswa diharapkan akan menjadi lebih aktif, kreatif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan akan menjadi lebih baik dan bermakna.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMK MITRA BAKTI, Jl. Wates No. 17, Kp. Rawa Banteng, Cibitung, Bekasi, yang berjarak ± 38,1 Km dari Kampus A, Universitas Indraprasta PGRI. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2020, mulai jam 10.00 WIB sampai dengan jam 12.00 WIB.

Sasaran utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru pada pendidikan tingkat menengah kejuruan, khususnya guru pengampu mata pelajaran matematika. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan. Pelatihan yang dimaksud adalah memberikan materi dan teknis pelaksanaan dalam memanfaatkan teknologi pada perencanaan dan model pembelajaran.

Tiga tahapan yang dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Persiapan

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat melakukan survei terlebih dahulu pada bulan Februari 2020 untuk mengetahui lokasi, situasi dan kondisi mitra di lapangan, serta mohon ketersediaan mitra untuk memberikan izin tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan di tempat mitra tersebut. Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat melakukan studi pendahuluan yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan materi yang akan disampaikan dan waktu pelaksanaan kegiatan, serta mempersiapkan bahan dan perlengkapan alat yang akan digunakan, juga strategi penyampaian materi yang tepat, setelah mendapat persetujuan mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Pelaksanaan

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tanggal 11 Maret 2020, setelah mendapatkan surat izin melakukan kegiatan ini dari mitra pada tanggal 04 Maret 2020. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan kata sambutan dari mitra, yaitu wakil kepala sekolah, dan ketua pelaksana kegiatan, kemudian dilanjutkan oleh tim pelaksana kegiatan dengan mempresentasikan dan memberikan pemahaman materi, serta melakukan pendampingan dan mempraktikkan langsung cara penggunaan aplikasi belajar berbasis kuis dan teknologi yang dapat digunakan.

Evaluasi

Tim pengabdian kepada masyarakat melakukan evaluasi dengan menanggapi respon, saran dan kritik peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Ketiga tahapan ini dilakukan agar ilmu pengetahuan dan teknologi yang diterima dan diserap oleh peserta kegiatan, khususnya guru, dapat digunakan sebagaimana seharusnya sesuai kebutuhan dan kondisi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pada saat pelaksanaan terbagi menjadi tiga tahap. Tim pengabdian kepada masyarakat pada tahap pertama mempresentasikan mengenai aplikasi belajar berbasis kuis untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, yang meliputi pendahuluan, tujuan pembelajaran dengan menggunakan kuis interaktif, beberapa jenis aplikasi belajar berbasis kuis yang dapat digunakan, “quizizz”, serta bagaimana cara penggunaan “quizizz” dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap kedua, tim pengabdian kepada masyarakat memandu pemahaman peserta kegiatan menggunakan aplikasi “quizizz” dalam memberikan materi pembelajaran, sehingga materi pembelajaran dikemas menjadi pembelajaran yang menarik dan kreatif, serta dapat meningkatkan

Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Farah Indrawati, Leny Hartati

keaktifan belajar siswa dengan menggunakan aplikasi teknologi yang terus berkembang sesuai zamannya. Tahap ketiga sebagai penutup, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan motivasi kepada peserta pelatihan agar bersemangat terus dalam meningkatkan mutu pendidikan.



Gambar 1. Presentasi Materi

Ketiga tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dikemas dengan menarik agar peserta kegiatan tidak jenuh dalam mengikuti proses pelatihan. Peserta kegiatan yang berpartisipasi terlihat sangat antusias dan responsif dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan, karena dalam beberapa tahapan tersebut peserta kegiatan juga diberikan kesempatan untuk *sharing* pengalaman terhadap beberapa kasus yang terjadi di sekolah, serta menyampaikan pesan dan kesan selama mengikuti kegiatan. Peserta kegiatan memberikan respon positif dan usulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya mengenai berbagai jenis aplikasi belajar yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berbagai disiplin ilmu, dengan waktu pelaksanaan yang sesuai.



Gambar 2. Peserta Sedang Mencoba Aplikasi Belajar Quizizz

Keantusiasan 10 peserta kegiatan dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan, disebabkan oleh rasa keingintahuan yang

tinggi. Peserta kegiatan masih banyak yang belum mengetahui tentang bagaimana cara meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui aplikasi teknologi sebagai media pembelajaran. Terlebih lagi dalam pelaksanaan ini, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan salah-satu contoh aplikasi belajar berbasis kuis “quizizz” yang memudahkan guru untuk dapat terus melakukan tugas utamanya memberikan pembelajaran secara menarik dan memantau aktivitas belajar siswanya, walaupun tidak berada dalam tempat atau lokasi yang sama.



Gambar 3. Peserta Sedang Menyimak Penjelasan dari Tim Pelaksana

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menyadarkan seluruh peserta kegiatan bahwa sebagai guru harus selalu dan terus menggali atau menambah ilmu pengetahuan, serta meningkatkan dan mengembangkan potensi diri. Tidak hanya itu, peserta kegiatan juga disadarkan bahwa tidak semua siswa sama atau dapat diperlakukan sama pada setiap zamannya, di mana pada era 4.0 saat ini menuntut guru dan siswa harus menguasai pengetahuan dan keterampilan yang hampir semuanya melibatkan aplikasi teknologi. Peserta kegiatan tersadar bahwa mereka tertinggal jauh dari perkembangan teknologi yang ada, salah-satunya adalah dengan ketidaktahuannya mengenai aplikasi belajar berbasis kuis, terutama “quizizz”. Peserta kegiatan tidak mengetahui bagaimana cara meng-*upload*, menggunakan, dan bagaimana cara mengembangkan ilmu pengetahuan yang dikuasainya dengan menggunakan aplikasi belajar tersebut, sehingga mereka tidak dapat mempersiapkan aplikasi belajar tersebut dalam *laptop* dan *handphone* mereka masing-masing.

Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengevaluasi secara umum bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencapai target yang diinginkan. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat menyadari bahwa pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki guru tentunya merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran, terlebih lagi untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa. Guru harus aktif dan kreatif terus menyesuaikan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran, sehingga tercipta pembelajaran yang kondusif, dan selanjutnya terlahir generasi penerus yang aktif, kreatif, antusias terhadap hal baru yang positif, serta dapat bersaing sehat di era dunia tanpa batas (*borderless*).

D. PENUTUP

Simpulan

Guru SMK Mitra Bakti menyadari bahwa motivasi, serta penggalian dan pengembangan potensi dirinya merupakan suatu hal yang sangat penting, terutama untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam peningkatan aktivitas belajar siswa. Pengetahuan dan keterampilan guru yang dielaborasi dengan fasilitas teknologi yang memadai dapat memudahkan guru untuk mengelola pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan, tidak membuat siswa merasa bosan, tanpa batasan jarak atau berada dalam satu lokasi yang sama. Salah-satu contoh penggunaan aplikasi model pembelajaran berbasis kuis “quizizz” yang diberikan oleh tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat membuka wawasan guru SMK Mitra Bakti untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang ada dalam memberikan pembelajaran, sehingga dapat melahirkan generasi penerus yang sesuai dengan yang dibutuhkan pada zamannya. Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat menyimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mencapai target yang

diinginkan dalam menciptakan pembelajaran yang kondusif, kreatif, kritis dan mandiri, karena mampu memberikan kesadaran dan motivasi, serta pengetahuan dan keterampilan kepada peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai aplikasi belajar berbasis kuis dengan menggunakan aplikasi teknologi yang tepat, efisien, efektif dan sesuai perkembangan jaman.

Saran

Saran dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebaiknya pelatihan dilakukan pada saat peserta kegiatan tidak mempunyai jadwal kegiatan yang padat, dan di mulai pada waktu pagi hari. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta kegiatan dapat berkonsentrasi lebih baik lagi dalam mengikuti proses pelatihan, serta menguasai dan mengaplikasikan penggunaan materi pelatihan dengan baik dalam waktu yang terbatas. Tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga harus mengkonfirmasi kembali mengenai kelengkapan peralatan yang disediakan oleh tempat berlangsungnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini perlu dilakukan agar tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat mempersiapkan dan melengkapi kebutuhan peralatan tersebut, sehingga pelaksanaan pelatihan terselesaikan dengan baik dalam waktu yang telah ditentukan sebelumnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Hayati, N., Ahmad, M. Y., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Jurnal Al-Hikmah*, 14(2), 160-180.
- Hulwani, A. Z. (2018). *Peranan Guru dalam Pembelajaran Memanfaatkan Teknologi Digital*. Spirit News. <https://spiritnews.co.id/2018/10/22/peranan-guru-dalam-pembelajaran-memanfaatkan-teknologi-digital/>

Pelatihan Aplikasi Belajar Berbasis Kuis dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa

Farah Indrawati, Leny Hartati

- Imran, S. (2018). *Jenis-Jenis Aktivitas dalam Belajar Siswa*. Referensi Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pendidikan. <https://ilmu-pendidikan.net/pembelajaran/proses-pembelajaran/jenis-aktivitas-pembelajaran>
- Nguyen, K. & Mcdaniel, M. A. (2015). Using Quizzing to Assist Student Learning in The Classroom: The Good, The Bad, and The Ugly. *Teaching of Psychology*, 42 (1), 87-92.
- Riskawati. (2017). Pengaruh Pemberian Kuis pada Proses Pembelajaran Fisika terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 90-98.
- Sardiman, A. M. (2014). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Wijaya, R. S. (2015). Hubungan Kemandirian dengan Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling*, 1(3), 40-45.