

PELATIHAN MEDIA E-LEARNING BERBASIS WEB PADA GURU SDN JATIMEKAR I BEKASI

Nunu Kustian¹⁾, Siti Julaeha²⁾, Dudi Parulian³⁾

^{1,2,3} Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

email: kustiannunu@gmail.com, nyooi.sholeha@gmail.com, paruliandudi@gmail.com

Abstract

The role of the teacher is very important in the success of students and the quality of education in schools, but many teachers only rely on one application so that teaching and learning activities are boring for students such as the use of smartphones that are not optimal by teachers and students and lack of knowledge of web based E-Learning media to support activities online student learning and evaluation. Quizizz is a web based E-Learning media that can be used by teachers in distance learning whose use is to create online exercises for students, providing maximum potential in technological literacy which is very useful in the current Covid 19 pandemic situation. The method used in training and mentoring teachers at SDN Jatimekar I Bekasi as an alternative application in carrying out daily assessments and is easy to operate by the teacher, where the teacher can act as admin, examiner, or who makes questions independently. Quizizz has the potential for innovation in distance learning between teachers and students with mobile friendly features, which can be downloaded on the play store or google play which is already available on smartphones.

Keywords: E-Learning, Distance Learning, Quizizz, Web Tool

1. PENDAHULUAN

Penggunaan *smartphone* sudah menjadi konsumsi publik bahkan tak terbantahkan pada saat pandemi Covid 19 ini yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh dan dimanfaatkan untuk hal positif dengan memerlukan *internet*. Penggunaan *internet* melalui ponsel, laptop, maupun komputer tablet merupakan hal yang mustahil dipisahkan dari generasi Z dengan kemajuan teknologi [1] untuk itu diperlukan pengawasan yang tinggi terhadap murid untuk mengakses kegiatan belajar dengan *internet* yang sehat dan aman sehingga tepat sasaran dalam melakukan kegiatan belajar di situasi pandemik covid saat ini.

Menurut Kemendikbud RI yang melakukan *live streaming* di channel youtubenya sebagai narasumber Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Nadiem Anwar Makarim pada tanggal 2 September tahun 2020 yang menyatakan bahwa pembelajaran tatap muka disekolah

diperbolehkan untuk zona hijau dan zona kuning. Namun untuk daerah yang berada di zona *orange* dan merah tetap dilarang melakukan pembelajaran tatap muka disatuan pendidikan. Sekolah pada zona-zona tersebut tetap melanjutkan belajar dari rumah (BDR). Sumber:

<https://www.youtube.com/watch?v=0WQJR2-F8eo>

Bekasi di beberapa daerah masih termasuk zona merah, untuk itu pembelajaran jarak jauh masih tetap dilaksanakan agar rantai penyebaran Covid 19 terputus dan mempersiapkan “New Normal” tetap menjaga protokol kesehatan yang sedang dalam penyusunan regulasi dan Standar Operasi Prosedur (SOP) tahun ajaran 2020/2021. Sumber: <https://www.beritasatu.com/jaja-suteja/megapolitan/638863/disdik-kota-bekasi-rumuskan-kebijakan-normal-baru-di-sekolah>

Berbagai sekolah telah menggunakan aplikasi-aplikasi *online* yang menunjang Pembelajaran Jarak Jauh, begitu juga dengan

guru SDN Jatimekar I Bekasi yang menggunakan aplikasi *online* yaitu hanya Google Classroom sebagai aplikasi gratis dari google apps berbasis *website* untuk membantu guru dalam memberikan materi, absensi, dan kebutuhan-kebutuhan proses kegiatan belajar. Google Apps dapat membantu guru dan siswa secara efektif dan efisien sebagai dukungan untuk pemanfaatan teknologi di sekolah [2] serta guru dituntut dapat mengoperasikan komputer dengan optimal baik memanfaatkan aplikasi-aplikasi gratis yang mendukung aktifitas disekolah maupun diluar yang dapat mempengaruhi siswa yang diajarnya untuk membantu ke jenjang berikutnya [3]. Tetapi, kegiatan belajar mengajar tidak hanya menyampaikan materi, namun harus dilakukannya evaluasi. Dengan kata lain yaitu penilaian terhadap siswa setelah materi yang disampaikan telah selesai dan guru bisa memanfaatkan perkembangan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya sehingga prestasi siswa tidak menurun, pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan bagi siswanya [4].

Kegunaan dari penilaian tersebut dapat mengetahui seberapa besar siswa menguasai pelajaran yang diberikan oleh guru. Penilaian-penilaian tersebut tidak hanya terbatas pada penilaian tertulis namun juga lisan yang dilakukan oleh siswa karena guru dapat terbantuan dalam membuat rencana dan mengatur peserta didiknya sehingga memotivasi untuk meningkatkan kemampuannya dalam penggunaan aplikasi *online* salah satunya dengan memanfaatkan model *E-Learning*.

Berdasarkan [5] *E-Learning* dengan teknologi dan komunikasinya dapat memudahkan pembelajaran jarak jauh tanpa biaya yang mahal dan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran secara konvensional yang memakan waktu dan terbatasnya ruangan. Untuk itu, kami tim abdimas akan memberikan pelatihan dan bimbingan media *E-Learning* berbasis web *tool* yaitu Quizizz yang mempermudah guru dalam melakukan evaluasi, peningkatan sumber belajar walaupun dirumah saja, motivasi yang tinggi bagi siswa sehingga guru dan siswa sama-sama mendapatkan dampak

positif yang tinggi dalam penggunaan Quizizz tersebut [6].

Tim abdimas memberikan latihan soal yang terkait dengan materi pembelajaran yang disusun ke dalam sebuah *game* yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz sehingga guru SDN Jatimekar I Bekasi terus dapat meningkatkan pengetahuan teknik mengajar jarak jauh, memaksimalkan penguasaan komputer atau laptop, *smartphone* atau gawai dalam mengakses informasi, dan menjadi guru milenial yang menjadi panutan siswanya dalam memberikan pemikiran-pemikiran yang harus terus menggunakan teknologi informasi bukan lagi konvensional.

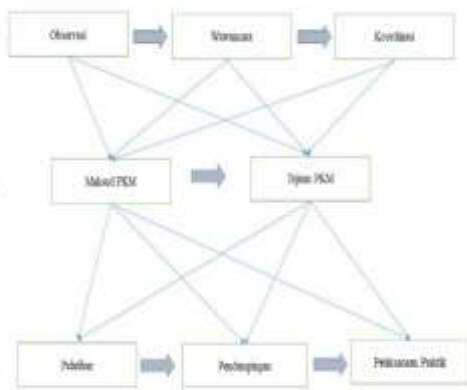
2. IDENTIFIKASI MASALAH

Guru SDN Jatimekar I Bekasi telah memanfaatkan teknologi sebagai alat komunikasi dengan siswanya, hanya saja mengandalkan satu aplikasi *online* dalam pembelajaran jarak jauh sehingga kegiatan belajar mengajar membosankan bagi siswa, dan optimasi penggunaan komputer dan *smartphone* yang kurang diterapkan oleh guru dan siswa serta kurangnya pengetahuan media *E-Learning* berbasis web sebagai penunjang kegiatan belajar maupun evaluasi siswa selama dan setelah pembelajaran selesai.

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi, maka tim abdimas bersedia membantu untuk melatih dan membimbing Guru SDN Jatimekar I Bekasi baik dalam pemberian materi maupun latihan-latihan soal sebagai bahan evaluasi siswa.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Pelatihan media *E-Learning* berbasis web memanfaatkan aplikasi Quizizz melakukan pendekatan dengan pengajaran, diskusi, Tanya jawab, dan pendampingan. Tahapan pelatihan ini dibagi menjadi tiga yang digambarkan ke dalam struktur kerja tim abdimas, yaitu:



Gambar 1. Struktur Kerja Tim Abdimas

a. Tahap Pra Kegiatan

1) Observasi

Berdasarkan [7] dan [8] observasi dilakukan pada SDN Jatimekar I Bekasi melakukan pengamatan melalui video *call* aplikasi Whatsapp terhadap Kepala Sekolah terkait dikarenakan masih adanya PSBB dan aturan pemerintah yang menyatakan bahwa diterapkan pembelajaran jarak jauh antara guru dan siswa sehingga hasil dari observasi tersebut dapat memberikan informasi bahwa guru masih menggunakan google classroom sebagai interaksi antara guru dan peserta didiknya dengan menggunakan fasilitas *internet* yang diberikan.

2) Wawancara

Tim abdimas melakukan wawancara berdasarkan pengertian [9] dan referensi yang relevan yang dilakukan oleh [10] maka kami melakukan wawancara juga terhadap guru-guru yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran jarak jauh dengan video *call* maupun telepon melalui aplikasi Whatsapp dikarenakan terkait pandemik Covid 19 dan aturan berlakunya PSBB.

3) Melakukan koordinasi terhadap pihak sekolah dan melakukan pendalaman materi terkait dengan studi pustaka atau literatur ilmiah [11]. Oleh karena itu, tim abdimas tidak hanya

melakukan pengumpulan data dengan observasi dan wawancara, tetapi dengan pencarian studi pustaka yang relevan terkait dengan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN Jatimekar I Bekasi sehingga tim abdimas dapat mempelajari literature-literatur dan diperolehnya pendapat maupun dasar-dasar secara tertulis sebagai landasan dalam membandingkan praktek, terori yang didapat di lapangan dalam pelaksanaan kegiatan abdimas.

b. Tahapan Persiapan

Tim abdimas melakukan persiapan dengan:

- 1) Menentukan maksud dan tujuan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan menyiapkan segala keperluan administrasi perlengkapan abdimas.
- 2) Menyiapkan modul penggunaan Aplikasi Quizizz.
- 3) Persiapan fasilitas berupa *internet* dan aplikasi *meeting online* yang akan digunakan. Dalam hal ini, tim abdimas menggunakan Google Meet.

c. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan abdimas ini meliputi:

- 1) Pemberian materi berupa modul.
- 2) Pelatihan dalam menggunakan *E-Learning* berbasis web yaitu Quizizz.
- 3) Membimbing para guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz baik melalui laptop, tablet, maupun smartphone yang dimiliki.

d. Partisipasi Mitra

Guru SDN Jatimekar I Bekasi mengikuti pelatihan dan bimbingan yang dilakukan oleh Tim Abdimas terkait penggunaan web tool aplikasi Quizizz sehingga guru yang ikut pelatihan mempunyai pemahaman baru terhadap evaluasi penilaian kepada siswanya setelah materi-materi yang diberikan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternative dimana dapat dimodifikasi

sesuai kebutuhan guru, menjadi sebuah metode konsep pembelajaran baru, serta guru dapat dengan optimal menggunakan fasilitas yang dimiliki. Guru dapat merasakan manfaatnya dalam mempermudah data dan gambaran statistik siswa dalam penilaian selama pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di SDN Jatimekar I Bekasi dilakukan secara langsung dengan diterapkannya protokol kesehatan dimana pembimbing PKM memiliki peranan dalam membantu pelaksanaan pembelajaran secara online terhadap guru yang kreatif, efektif, dan tidak membosankan siswa dengan memanfaatkan aplikasi berbasis web yaitu Quizizz.

Quizizz dapat diakses melalui link <https://Quizizz.com> sebagai aplikasi tersedia di web dan bisa diunduh di Playstore maupun Appstore di *mobile phone* dan dapat langsung diinstal. Dengan Quizizz, tim abdimas dapat membantu guru SDN Jatimekar I Bekasi dalam pemberian materi baik bentuk teks lalu dikembangkan dengan gambar yang dimodifikasi menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Quizizz seperti avatar, dan meme. Bahkan guru dapat menggunakan tema yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran. Quizizz juga dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk bersaing secara sehat yang membuat mereka lebih semangat dalam belajar dimana siswa juga dapat melihat secara langsung berapa persentase nilai yang didapatkannya, serta pemantauan proses pembelajaran kepada siswa dan laporan dapat diunduh oleh guru agar dengan cepat dievaluasi hasil kegiatan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar [12].

Setelah melaksanakan PKM kepada Guru SDN Jatimekar I Bekasi, berikut beberapa hasil dari pelaksanaan PKM tersebut adalah:

a. Semangat Peserta PKM Bermain Aplikasi Berbasis Web Tool.

Sebelum dimulainya pelatihan, tim PKM melakukan pengenalan materi terlebih dahulu

tentang aplikasi berbasis web *tool* yaitu aplikasi gratis Quizizz dimana sangat pentingnya mendorong guru-guru untuk lebih kreatif dalam penyampaian materi secara menyenangkan, interaktif, dan menarik bagi siswanya agar tidak membosankan disaat pandemic Covid 19. Tim PKM mengajak peserta untuk langsung menggunakan aplikasi Quizizz dengan membuat akun dan profil di Quizizz yang dibimbing langsung oleh tim dilakukan secara simulasi oleh guru-guru dengan bersama-sama. Setelah melakukan pembuatan akun dan profil, guru diwajibkan membuat soal-soal yang berkaitan dengan mata pelajaran sesuai bidang pengajarannya dan wajib mem post soal tersebut.



Gambar 2. Pendampingan Tim Abdimas



Gambar 3. Pembuatan Kuis di Quizizz

Reaksi peserta sangat antusias, berlangsung secara serius dan semangat dan sering adanya pertanyaan-pertanyaan kepada tim jika peserta mengalami kesulitan dalam mengikuti pelatihan PKM ini.

b. Kuis Interaktif Untuk Guru

Setelah melakukan pelaksanaan pelatihan pertama, selanjutnya tim melakukan kuis interaktif kepada guru-guru dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan oleh tim, bagi yang menjawab benar paling banyak, maka akan terlihat skor teratas di aplikasi Quizizz. Kuis ini dilakukan agar guru-guru mempunyai pandangan bahwa aplikasi Quizizz ini sangat menyenangkan dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur-fitur yang menarik, dapat mengasah pola pikir anak didiknya, menjadikan sebuah tantangan waktu, dan adanya musik serta *template* soal yang diberikan sehingga pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan penuh antusias, semangat, dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Guru pun dapat melihat hasil skor yang diperoleh, jika diterapkan ke siswa, maka siswa akan lebih mudah mengetahui skor atau nilai yang didapatnya secara langsung.



Gambar 4. Skor Quizizz



Gambar 5. Reaksi Peserta Kuis PKM

c. Final Project Kuis.

Setelah melaksanakan beberapa pelatihan, guru diminta untuk melakukan refleksi terhadap aplikasi Quizizz yang didalamnya terdapat fitur game yang menarik yang dapat dijadikan sebuah *template* dalam membuat soal dan apakah guru akan mengaplikasikannya fitur tersebut kepada siswa karena dengan refleksi yang dilakukan oleh guru akan menunjukkan semangat belajar siswa, harapan, dan terintegrasinya penggunaan *mobile phone* yang dapat digunakan sebaik mungkin yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran *online* selama ini. Kita tidak dapat memungkiri bahwa penggunaan gadget tidak terlepas pada zaman ini, begitu juga dalam proses pembelajaran jarak jauh namun bagaimana siswa dapat menikmati proses belajar tanpa adanya rasa kebosanan secara rutin. Sesuai dengan semboyan sekolah SDN Jatimekar I Bekasi, “Setiap Orang Menjadi Guru, Setiap Rumah Menjadi Sekolah” maka kami sebagai tim PKM, 100% peserta yaitu Guru keterampilannya meningkat dalam penggunaan aplikasi Quizizz yang berbasis permainan di kegiatan belajar mengajarnya.



Gambar 6. Refleksi Pembuatan Soal di Quizizz

d. Tahap Lanjutan Progam

Setelah melakukan pelatihan kepada Guru SDN Jatimekar I Bekasi, komunikasi terhadap sekolah mitra dengan pihak tim PKM masih berlangsung, guru-guru menyarankan untuk selalu melakukan Pelatihan secara periodik agar hubungan yang terjalin semakin erat

dalam melakukan pemberian ilmu berbasis teknologi yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar guru terhadap siswanya untuk menciptakan suasana yang nyaman dan adanya peningkatan motivasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa setelah dilakukannya pelatihan PKM oleh Tim, ditemukan bahwa guru-guru SDN Jatimekar I Bekasi tetap mempunyai motivasi dalam melakukan pembelajaran dengan menggunakan teknologi, hanya saja terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaannya terhadap aplikasi – aplikasi yang gratis sehingga menyebabkan kurang adanya inovasi dan kreativitas. Pelatihan yang diberikan oleh Tim PKM terhadap guru SDN Jatimekar I Bekasi dengan aplikasi kuis interaktif berbasis Quizizz mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat soal – soal *online* sehingga dapat diterapkan kepada siswanya agar lebih bersemangat dalam belajar secara jarak jauh. Pelatihan media *E-Learning* dengan aplikasi Quizizz yang diberikan untuk Guru SDN Jatimekar I Bekasi dapat dijadikan suatu metode baru sebagai alternatif dalam memanfaatkan aplikasi gratis dengan fitur-fitur yang sangat menarik.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih dan rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Guru, dan Staff SDN Jatimekar I Bekasi yang membantu, dan mengizinkan kami dalam berlangsungnya kegiatan pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

7. REFERENSI

- [1] R. Ningsih, N. Kustian, and R. S. Hidayatullah, “PKM Remaja dan Orang Tua RT.01 RW. 05 Jatiranggon Bekasi,” *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 11, no. 2, pp. 248–253, 2020, doi: 10.26877/e-dimas.v11i2.5643.
- [2] E. Cofriyanti, “Pelatihan Google Apps Bagi Guru Smk Negeri 3 Palembang,” *Aptekmas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–5, 2018, doi: 10.36257/apts.v1i2.1202.
- [3] Lindawati, I. Salamah, M. Fadhli, and Asriyadi, “Peningkatan Profesionalisme Guru Sdn 130 Palembang Melalui Pelatihan Komputer,” *APTEKMAS (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat)*, vol. Vol 3, no. No 2, pp. 41–46, 2020, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/2057>.
- [4] K. Situmorang and D. Y. N. P. S. T. . M. M. Y. A. Christie Lidya Rumerung, “Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung,” *Pros. Konf. Nas. Pengabd. Kpd. Masy. dan Corp. Soc. Responsib.*, vol. 2, pp. 869–877, 2019, doi: 10.37695/pkmcscr.v2i0.394.
- [5] G. Guntoro, L. Costaner, and S. Sutejo, “Pelatihan Sistem Pembelajaran E-Learning Pada Sekolah Menengah Kejuruan Dwi Sejahtera Pekanbaru,” *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 1. pp. 39–45, 2017, doi: 10.31849/dinamisia.v1i1.411.
- [6] N. Fazriyah, C. Cartonono, and R. M. Awangga, “Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung,” *ETHOS J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 8, no. 2, pp. 199–204, 2020, doi: 10.29313/ethos.v8i2.5429.
- [7] P. Widoyoko, E., “Teknik penyusunan instrumen Penelitian,” *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, vol. 15, p. 22, 2014, Accessed: Sep. 30, 2020. [Online]. Available: https://scholar.google.com/scholar?hl=en&as_sdt=0%2C5&q=Widoyoko%2C+E.+P.+%282012%29.+Teknik+penyu

- sunan+instrumen+penelitian.+Yogyakarta%3A+Pustaka+Pelajar%2C+15%2C+22.&btnG=.
- [8] H. Herdiansyah, “Wawancara, Observasi, Dan Focus Groups,” vol. 9, no. 2, 2015, pp. 111–131.
- [9] M. Rosaliza, “WAWANCARA, SEBUAH INTERAKSI KOMUNIKASI DALAM PENELITIAN KUALITATIF,” *J. Ilmu Budaya*, 2015, doi: 10.31849/jib.v11i2.1099.
- [10] D. Prasanti, “Perubahan Media Komunikasi Dalam Pola Komunikasi Keluarga Di Era Digital,” *J. Commed*, vol. 1, no. 1, pp. 2527–8673, 2016.
- [11] Sugiyono, “Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta,” *Metod. Penelit. Kuantitatif, Kualitatif dan R D. Bandung Alfabeta.*, 2012, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [12] F. Zhao, “Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom,” *Int. J. High. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.

Internet:

BeritaSatu.com. Disdik Kota Bekasi Rumuskan Kebijakan di Sekolah. Jumat, 29 Mei 2020. <https://www.beritasatu.com/jaja-suteja/megapolitan/638863/disdik-kota-bekasi-rumuskan-kebijakan-normal-baru-di-sekolah>

Kemendikbud RI. Dua Prinsip Kebijakan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. Jakarta, 2 September 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=0WQJR2-F8eo>