

PELATIHAN ONLINE PEMBUATAN SOAL KUIS INTERAKTIF UNTUK GURU SEMUA BIDANG AKADEMIK

Kridha Pusawidjayanti^{1)*}, Asmianto²⁾, Vita Kusumasari²⁾

¹⁾Departemen Matematika (Universitas Negeri Malang)

²⁾Departemen Matematika (Universitas Negeri Malang)

*Corresponding Author, Email: kridha.pusawidjayanti.fmipa@um.ac.id

Diterima: 22-10-2022

Direvisi: 03-04-2023

Disetujui: 10-04-2023

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada guru jenjang SD, SMP dan SMA agar dapat membuat soal interaktif dengan menggunakan beberapa aplikasi yang telah dipilih oleh tim pelaksana pengabdian. Beberapa aplikasi yang menjadi rekomendasi, yaitu *mentimeter*, *kahoot*, *microsoft office power point*, dan *formula tarsia*. Adapun metode yang digunakan pada pengabdian ini yaitu melalui tutorial secara online menggunakan aplikasi zoom untuk pembuatan soal interaktif sekaligus peserta pengabdian diminta mempraktikkan secara langsung pada laptopnya masing-masing. Dengan berbagai manfaat dari penggunaan media interaktif tersebut, guru diharapkan cakap dalam menggunakan dan menguasai teknologi yang menunjang pembelajaran.

Kata Kunci: *Soal Kuis Interaktif*

ABSTRACT

This community service activity aims to provide education to elementary, middle and high school teachers so that they can create interactive questions using several applications that have been selected by the community service implementation team. Some of the applications that are recommended are Mentimeter, Kahoot, Microsoft Office PowerPoint, and Tarsia Formulas. The method used in this service is through tutorials using the zoom application for making interactive questions as well as service participants being asked to practice directly on their respective laptops. With the various benefits of using interactive media, teachers are expected to be proficient in using and mastering technology that supports learning.

Keywords: *Interactive quiz questions*

PENDAHULUAN

Peningkatan kompetensi sumber daya kependidikan pada era digitalisasi menjadi tantangan tersendiri yang perlu mendapat atensi. Begitu banyak keuntungan dari perkembangan teknologi yang dapat dirasakan saat ini [4]. Namun demikian, tantangan demi tantangan selalu terselip dan perlu segera ditangani untuk menyelaraskan performa antara sumber daya kependidikan dengan instrumen penunjangnya. Oleh karenanya, hakikat guru sebagai tenaga utama kependidikan mesti memiliki kompetensi yang adaptif dengan pesatnya perkembangan teknologi (khususnya instrumen penunjang pembelajaran).

Pada pembelajaran di kelas, guru memerlukan instrumen yang mendukung asesmen pembelajaran. Asesmen digunakan untuk mendapatkan informasi yang merangsang perbaikan kualitas belajar-mengajar, yang pada akhirnya secara signifikan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada era ini, guru dituntut untuk memiliki kepedulian terhadap instrumen asesmen berbasis teknologi [7]. Hal itu diwujudkan sebagai bagian dari adaptivitas dan integrasi

bidang pendidikan terhadap perkembangan teknologi. Salah satu instrumen asesmen yang kerap digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa adalah kuis [8]. Kuis interaktif akan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat memotivasi siswa untuk berfikir lebih cepat [2]. Kuis dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara praktis, singkat, dan tepat. Hal itu dilakukan sebagai bagian dari upaya refleksi pembelajaran.

Era digital terus menunjukkan kemampuannya untuk mewadahi berbagai hal yang memudahkan dalam kehidupan, termasuk memfasilitasi guru dalam membuat kuis yang efektif dan interaktif. Berbagai aplikasi dan beragam fitur yang ditawarkan oleh beragam platform digital sangat membantu guru untuk melakukan asesmen pembelajaran [1]. Berikut contoh aplikasi digital yang tersedia dalam versi gratis: *mentimeter*, *kahoot*, *microsoft office power point*, *formula tarsia*, dan lain sebagainya. Pembuatan kuis interaktif bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sekaligus sebagai bagian dari instrumen asesmen pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam menjangkau data ataupun informasi yang memicu perbaikan kualitas pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan timbul konektivitas, produktivitas, dan kreativitas pembelajaran yang lebih meluas tanpa mengesampingkan pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Dunia pendidikan mengalami perkembangan yang kian pesat sehingga menuntut guru untuk konsisten dalam melakukan perubahan dan inovasi. Pada masa pandemi *coronavirus disease-2019* (Covid-2019) kegiatan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara luring (luar jaringan), dialihkan menjadi pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Keadaan tersebut memaksa guru untuk melakukan adaptasi dan inovasi dengan memanfaatkan teknologi untuk memastikan proses pembelajaran tetap berlangsung. Guru diminta melakukan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar materi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik [8].

Tantangan baru muncul ketika pembelajaran dilakukan secara jarak jauh. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah kejujuran siswa saat mengerjakan ujian atau kuis. Pada saat kuis dilakukan secara daring maka guru tidak bisa mengawasi siswa secara leluasa. Oleh karena itu, diperlukan solusi agar meminimalisir terjadinya tindak kecurangan pada saat ujian atau kuis berlangsung.

Salah satu solusi yang dapat diberlakukan, yakni melalui kuis interaktif berbasis teknologi. Kuis interaktif merupakan sebuah instrumen asesmen pembelajaran yang memuat materi pembelajaran dalam bentuk pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk merefleksikan pemahamannya mengenai materi pembelajaran yang telah dipelajari [3]. Pelaksanaan kuis interaktif berbasis teknologi dapat memungkinkan guru untuk mengatur batas waktu dan variasi paket soal. Kuis interaktif dirancang agar siswa dapat bertindak jujur dalam mengerjakan ujian atau kuis. Hal ini dikarenakan waktu yang dibatasi dan soal yang diacak atau banyaknya paket soal pada saat kuis berlangsung. Rentang waktu pengerjaan kuis dapat ditampilkan dan dimonitor pada keterangan kuis sebagai informasi bagi siswa yang akan mengikuti kuis [6]. Sehingga, ketika kejujuran dapat diimplementasikan dengan baik maka akan memudahkan pelaksanaan asesmen pembelajaran dalam mengukur hasil belajar siswa yang sesungguhnya.

Pelatihan pembuatan soal kuis interaktif untuk guru ini diselenggarakan untuk memberikan pemahaman dan pedoman tentang cara pembuatan kuis interaktif yang baik. Dengan begitu, guru diharapkan mampu menerapkan kuis interaktif secara praktis dan efektif, sehingga dapat mengakibatkan kegiatan evaluasi pembelajaran yang variatif dan menyenangkan. Siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan sikap kejujuran yang lebih baik.

METODE

Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tim Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat Departemen Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang melakukan persiapan untuk kegiatan pelatihan pembuatan soal kuis interaktif untuk guru di SDN 3 Bojong Lampung, MTs Miftahul Ulum Lampung, dan MA Al-Muhtaduun Blitar. Kegiatan ini mengambil tema “Pelatihan Pembuatan Soal Kuis Interaktif untuk Guru Semua Bidang Akademik”. Kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun dengan rencana sebagai berikut: (1) menyusun jadwal, (2) kegiatan pelatihan yang dilakukan dengan penyampaian materi, diskusi serta tanya jawab.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Sabtu, 17 September 2022. Adapun tempat diadakan kegiatan ini adalah melalui aplikasi *zoom meeting*. SDN 3 Bojong Lampung, MTs Miftahul Ulum Lampung, dan MA Al-Muhtaduun Blitar dengan total peserta 34 orang. Adapun, narasumber yang berperan sebagai pendamping pelatihan merupakan tiga dosen matematika FMIPA UM yang berkompeten di bidangnya. Pola kegiatan yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah pelatihan sekuensial yang dilakukan dengan cara tutorial, tanya jawab, serta diskusi. Kegiatan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi seluruh peserta, serta dapat menjadi salah satu pengembangan asesmen pembelajaran berbasis teknologi.

3. Tahap Evaluasi

Alat evaluasi pada tahapan ini adalah dengan menggunakan google form dan diisi oleh seluruh peserta, respon peserta dari kegiatan ini dapat diketahui pada form tersebut. Hasil respon akan dianalisis dan dievaluasi untuk tahapan selanjutnya. Kemudian ada tahapan penyusunan laporan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Pengabdian Masyarakat

Persiapan yang dilakukan sebelum kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan meliputi observasi kebutuhan mitra dengan mengumpulkan data pada *google form*, kemudian penyusunan jadwal, pembuatan konten materi, dan finalisasi materi. Pemateri

dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan tiga dosen di Departemen Matematika FMIPA UM. Berikut nama pemateri beserta materi yang disampaikan: (1) Asmianto, S.Si, M.Si. selaku pemateri optimalisasi penggunaan *mentimeter* dan *kahoot* dalam asesmen guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, (2) Prof. Dr. Toto Nusantara, M.Si. selaku pemateri untuk materi membuat kuis dengan *formulator tarsia*, (3) Mohammad Yasin, S.Kom, M.Kom. selaku pemateri untuk materi cara membuat kuis menggunakan *microsoft office power point*.

Tabel 1. Daftar Nama Pemateri

Nama Dosen	Judul Materi
Asmianto, S.Si, M.Si.	Optimalisasi Penggunaan <i>Mentimeter</i> dan <i>Kahoot</i> Dalam Asesmen Guna Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Kelas
Prof. Dr. Toto Nusantara, M.Si.	Membuat Kuis Dengan <i>Formulator Tarsia</i>
Mohammad Yasin, S.Kom, M.Kom.	Cara Membuat Kuis Menggunakan <i>Microsoft Office Power Point</i> .

Materi optimalisasi penggunaan *mentimeter* dan *kahoot* dalam asesmen guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dipilih dikarenakan dapat menjadi pilihan untuk mendukung proses asesmen pembelajaran yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara langsung. Sementara itu, materi membuat kuis dengan *formulator tarsia* dipilih karena dapat dijadikan pilihan sebagai salah satu media asesmen pembelajaran untuk menarik minat dan memudahkan siswa dalam memahami suatu konsep. Materi cara membuat kuis menggunakan *microsoft office power point* dipilih agar guru dapat menggunakan power point untuk membuat kuis menjadi lebih menarik dan interaktif.

2. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada Sabtu, 17 September 2022 secara daring dengan peserta sejumlah 34 orang melalui aplikasi *zoom meeting*. Kegiatan ini dimulai pada pukul 09.00 WIB dengan pembukaan oleh MC, dilanjutkan sambutan ketua pengabdian oleh Ibu Kridha Pusawidjayanti, S.Si., M.Si., serta sambutan perwakilan peserta yang dalam hal ini disampaikan oleh Bapak Drs. H. Musta'in, M.Pd selaku kepala Madrasah MA Al-Muhtaduun Blitar. Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh Bapak Dr. Imam Rofiki, S.Si., M.Pd., selanjutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi pertama yang disampaikan oleh Bapak Asmianto, S.Si, M.Si. dengan topik optimalisasi penggunaan *mentimeter* dan *kahoot* dalam asesmen guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selanjutnya materi kedua disampaikan oleh Bapak Prof. Dr. Toto Nusantara, M.Si. dengan materi membuat kuis dengan *formulator tarsia*. Materi terakhir disampaikan oleh Bapak Mohammad Yasin, S.Kom, M.Kom. dengan judul materi cara membuat kuis menggunakan *microsoft office powerpoint*.



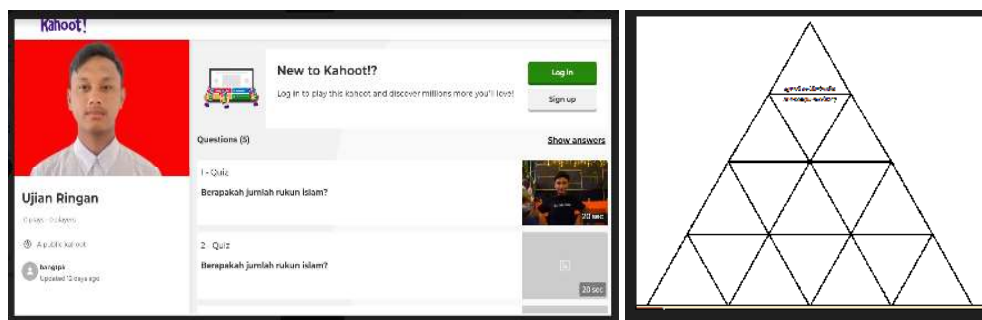
Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Materi pertama tentang penggunaan *mentimeter* dan *kahoot* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas disampaikan oleh Bapak Asmianto, S.Si, M.Si.. Setelah penyampaian materi, beliau memberikan kesempatan pada peserta untuk mengajukan pertanyaan, salah satu peserta menanyakan tentang bagaimana cara membuat tampilan yang lebih menarik pada aplikasi *mentimeter*, durasi total waktu untuk penyampaian materi dan diskusi beliau adalah 50 menit. Setelah selesai penyampaian materi pertama, acara dilanjutkan dengan materi kedua.

Materi kedua disampaikan oleh Bapak Prof. Dr. Toto Nusantara, M.Si. tentang penggunaan *formulator tarsia* dalam pembuatan kuis. Setelah penyampaian materi, beliau juga memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk bertanya, seperti halnya dengan materi pertama, penyampaian materi dan diskusi di sesi beliau juga berlangsung selama 50 menit. Setelah selesai pada materi kedua, acara dilanjutkan dengan penyampaian materi ketiga yang sekaligus menjadi materi terakhir dalam pelatihan ini.

Materi ketiga disampaikan oleh Bapak Mohammad Yasin, S.Kom, M.Kom. dengan pembahasan tentang bagaimana menggunakan *microsoft office power point* sebagai media dalam pembuatan kuis interaktif. Beberapa pertanyaan juga disampaikan oleh peserta pelatihan setelah penyampaian materi. Setelah materi ketiga selesai, acara dilanjutkan dengan penutupan. Sebelum acara ditutup, MC memberikan beberapa informasi tambahan serta mempersilahkan peserta untuk mengisi presensi yang telah disediakan.

Peserta pengabdian juga telah mencoba beberapa aplikasi kuis yang telah dipaparkan kemudian ada beberapa peserta yang telah mengumpulkan hasil praktiknya saat pemaparan dan dipresentasikan kepada peserta yang lain, hal ini dilakukan agar peserta dapat langsung mempraktikkan untuk membuat soal-soal yang akan digunakan saat memberikan assesmen ke peserta didik.



Gambar 2. Sampel Hasil Praktik Peserta Pengabdian Masyarakat

3. Pasca Pengabdian Masyarakat (luaran yang dicapai)

Hasil survei peserta pengabdian menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat untuk diikuti dengan baik. Kendala yang dialami oleh peserta pelatihan meliputi adanya gangguan jaringan internet yang kurang baik sehingga dari peserta memberikan saran untuk mengadakan pelatihan lain secara tatap muka, kondisi ruang yang tidak kondusif juga membuat beberapa peserta tertinggal materi sehingga disarankan untuk peserta agar dapat lebih memposisikan diri dan tempat yang layak, serta disarankan juga untuk menambahkan durasi pada sesi penyampaian materi.

Luaran dari kegiatan ini adalah publikasi melalui website gurusiana.id tepatnya pada laman <https://bit.ly/gurusiana>. Serta kegiatan ini juga dipublikasikan melalui website matematika.um.ac.id dengan mendukung program SDGs (*Sustainable Development Goals*) dengan memenuhi tujuan 4 Pendidikan berkualitas (*Quality Education*) dan 17 Kemitraan untuk mencapai tujuan (*partnership for the goals*) berikut ini link publikasinya https://bit.ly/website_MAT_UM. Luaran selanjutnya adalah laporan kegiatan pengabdian masyarakat tentang pelatihan pembuatan soal kuis interaktif untuk guru semua bidang akademik yang dilakukan kepada guru SDN 3 Bojong Lampung, MTs Miftahul Ulum Lampung, dan MA Al-Muhtaduun Blitar.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan online tentang pembuatan kuis interaktif yang telah dilaksanakan oleh Departemen Matematika FMIPA Universitas Negeri Malang untuk guru-guru di SDN 3 Bojong Lampung, MTs Miftahul Ulum Lampung, dan MA Al-Muhtaduun Blitar sebagai perwujudan Tridharma Perguruan Tinggi untuk membantu para guru-guru dalam membuat asesmen pembelajaran secara interaktif dengan memanfaatkan teknologi terkini. Kegiatan pengabdian masyarakat ini perlu diadakan kembali agar semakin menambah referensi dan keterampilan para guru dalam membuat soal-soal yang menarik bagi peserta didik. Pada kolom evaluasi peserta sering mengeluhkan jaringan yang terkadang membuat peserta terlambat memperhatikan saat demo berlangsung, dengan demikian kedepannya perlu diadakan kegiatan secara offline agar peserta dan pemateri bisa langsung saling berinteraksi satu sama lain dan pelaksanaan berlangsung semakin maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anunpattana P, Khalid MNA, Iida H, Inchamnan W. 2021. Capturing potential impact of challenge-based gamification on gamified quizzing in the classroom. *Heliyon*. Vol 7 (12). pp:e08637. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08637>
- [2] Dini Ardiningsih. Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. 2019. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol. 6, No. 1 (92-103).
- [3] Fauziah N (Nur), Wahyuningsih ED (Eleonora), Sina I (Ibnu). 2021. Pengaruh Pemberian Kuis pada Pembelajaran dengan Menggunakan Media Audio Visual terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. vol. 6 (2).
- [4] Haleem A, Javaid M, Qadri MA, Suman R. 2022. Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations Computers*, vol (3). pp: 275–85. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- [5] Heitmann S, Grund A, Fries S, Berthold K, Roelle J. 2022. The quizzing effect depends on hope of success and can be optimized by cognitive load-based adaptation. *Learning and Instruction*, vol. 77 . pp:101526. <https://doi.org/10.1016/j.learninstruc.2021.101526>
- [6] Meryansumayeka M (Meryansumayeka), Mulyono B (Budi). 2016. Pengembangan Materi Pelajaran Berbasis Tik Untuk Mata Kuliah Program Komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika Sriwijaya*, Vol 10 (2). DOI: 10.22342/jpm.10.2.3627.13-22
- [7] Thomas AK, Smith AM, Kamal K, Gordon LT. 2020. Should You Use Frequent Quizzing in Your College Course? Giving up 20 Minutes of Lecture Time May Pay Off. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, Vol 9 (1). pp:83–95. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2019.12.005>
- [8] Ulya H, Laily NH, Hakim ML. Pengembangan Media Pembelajaran Pai Dengan Menggunakan Video Explanasi, Pop Up Dan Kahoot. 2020. *Edudeena Journal of Islamic Religious Education*. Vol 4