

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Pembuatan Kuis Edukatif Berbasis Game Based Learning Sebagai Media Pembelajaran Guru

Didik Siswanto¹, Lasri Nijal² Bayu Febriadi³ Zamzami⁴, Agusviyanda⁵

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Pekanbaru, Indonesia

email: didik@unilak.ac.id¹, lasrinijal@unilak.ac.id², bayufebriadi@unilak.ac.id,
zamzami@unilak.ac.id agusviyanda211@gmail.com

Abstrak: Kemajuan teknologi menuntut inovasi pembelajaran agar siswa lebih termotivasi dan terlibat. Namun, banyak guru belum optimal memanfaatkan media interaktif berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian ini bertujuan melatih 8 guru SMA Negeri 11 Pekanbaru menggunakan aplikasi kuis edukatif berbasis Game Based Learning seperti Kahoot! dan Quizizz. Melalui workshop berupa ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat kuis interaktif. Hasilnya, seluruh peserta mampu merancang kuis sesuai mata pelajaran masing-masing. Kegiatan ini mendorong integrasi teknologi sebagai media evaluasi yang menarik dan efektif di kelas.

Kata Kunci: Pelatihan Guru, *Game Based Learning*, Kuis Edukatif, Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

Abstract: *Technological advancement demands innovative learning methods to boost student motivation and engagement. However, many teachers have yet to fully utilize interactive, technology-based learning media. This community service activity aimed to train eight teachers from SMA Negeri 11 Pekanbaru in using educational quiz applications based on Game-Based Learning, such as Kahoot! and Quizizz. The workshop included lectures, demonstrations, and hands-on practice with guidance. As a result, teachers showed significant improvement in their understanding and skills. All participants successfully designed interactive quizzes tailored to their subjects. This training enhanced teachers' competence in integrating technology as an engaging and effective assessment tool in the classroom.*

Keywords: *Teacher Training, Game-Based Learning, Educational Quizzes, Learning Media, Educational Technology.*

1. Pendahuluan

Sebagai bagian penting yang terlibat dalam budaya dan peradaban,

pendidikan di berbagai belahan dunia khususnya di Indonesia mengalami perubahan mendasar di era globalisasi ini. Dengan kata lain, pendidikan di abad ini telah mengalami kemajuan yang begitu pesat. Hal ini ditandai dengan terjadinya ledakan kemajuan sains dan teknologi dalam dunia pendidikan yang diiringi dengan peningkatan harapan hidup dan standar kehidupan bagi sebagian besar umat manusia. Oleh karena itu, tuntutan terhadap kualitas manusia terdidik (unggul) dalam intelektual, kemampuan vokasional, memiliki rasa tanggung jawab kemasyarakatan, kemanusiaan dan kebangsaan juga meningkat sangat signifikan. Sebagai pelaku pendidikan, peserta didik memiliki peranan yang penting dan luar biasa besar di era ini. Peserta didik dituntut mampu mempersiapkan peserta didik sebagai pribadi yang unggul dan berdaya saing tinggi.

Hal ini mau tidak mau memaksa para peserta didik untuk bisa menerapkan ilmu dan mengembangkan kemampuan mereka secara penuh demi menjawab tantangan tersebut. Peserta didik sebagai pribadi yang ditiru dan digugu hendaknya telah pula membekali diri dengan berbagai macam kecapakan dan melek terhadap teknologi demi menunjang tugas mengajarnya. Pada prinsipnya, peserta didik memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses pembelajaran. Dimana peserta didik harus sepenuhnya menyadari bahwa pembelajaran sebaiknya dilaksanakan dengan menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik. Sedangkan seorang peserta didik itu sendiri diharapkan memiliki kecakapan dalam melaksanakan kegiatan atau proses belajar mengajar dengan penguasaan materi pelajaran, ketepatan atau kecakapan pemilihan penggunaan materi mengajar, ketepatan pemilihan.

Diera digital saat ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah merambah ke berbagai sektor, termasuk dunia pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan tidak monoton. Pembelajaran konvensional seringkali membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Game Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Dengan mengintegrasikan unsur-unsur permainan seperti tantangan, poin, dan papan peringkat ke dalam proses belajar, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan. Berbagai aplikasi pembuat kuis edukatif seperti **Kahoot!**, **Quizizz**, dan **Mentimeter** telah banyak dikembangkan untuk memfasilitasi pendekatan GBL ini.

Namun, belum semua tenaga pendidik, khususnya di SMA Negeri 11 Pekanbaru, memahami dan mampu memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut secara optimal. Keterbatasan waktu dan kurangnya pelatihan khusus menjadi kendala utama. Oleh karena itu, kami merasa perlu untuk menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi kuis edukatif berbasis GBL bagi para guru di SMA Negeri 11 Pekanbaru.



Gambar 1. Kondisi Kantor dan Lokasi Sekolah Mitra

Alamat lengkap dari tempat pengabdian mitra adalah pengabdian mitra adalah di Jalan Segar Kelurahan Rejosari Kecamatan Tenayan Raya Pekanbaru Riau



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan IbM

2. Metode

Berdasarkan penggalan informasi awal terhadap mitra Program Kemitraan Masyarakat, terdapat beberapa tawaran solusi penyelesaian untuk SMA.N 11 Pekanbaru sebagai berikut : Pembentukan atau pembinaan serta sosialisasi kelompok kerja guru, yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran dan mampu menjadi wahana dalam memfasilitasi pengembangan profesionalisme para guru di sekolah mitra. Menambah pengetahuan dan keterampilan para guru dan siswa di sekolah mitra tentang pemanfaatan IPTEKS dalam pembuatan dan pemanfaatan *Edpuzzle* peningkatan pendidikan di sekolah

yang inovatif. Memotivasi para guru untuk senantiasa menggunakan serta mampu membuat secara mandiri dari hasil pelatihan yang sudah di berikan dalam kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan dan berkesinambungan.

Berikut merupakan penerapan dalam bentuk diagram yang telah diberikan kepada Sekolah Genus yang mana telah dijelaskan bahwa teknologi yang ditawarkan dalam upaya peningkatan dan pemahaman dan teknis penggunaannya. Adapun proses desain/perancangan dapat digambarkan sebagai berikut. <https://uvdona.com/pelatihan-pemanfaatan-aplikasi-pembuat-kuis-edukatif-berbasis-game-based-learning-sebagai-media-pembelajaran-guru-dan-siswa/>

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *workshop* (lokakarya) yang menggabungkan beberapa pendekatan:

1. Ceramah dan Presentasi (20%): Pemateri menyampaikan konsep dasar *Game Based Learning*, pengenalan fitur-fitur aplikasi, serta keunggulan penggunaannya dalam pembelajaran.
2. Demonstrasi (30%): Pemateri menunjukkan langkah demi langkah cara membuat akun, merancang soal, mengatur sesi permainan, hingga menganalisis hasil kuis menggunakan aplikasi yang dipilih.
3. Praktik Langsung dan Pendampingan (50%): Peserta (para guru) secara langsung mencoba membuat kuis edukatif pada perangkat komputer atau laptop masing-masing dengan bimbingan intensif dari tim pelaksana.

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah:

1. Memperkenalkan konsep *Game Based Learning* (GBL) kepada para guru di SMA Negeri 11 Pekanbaru.
2. Memberikan pelatihan praktis mengenai cara menggunakan aplikasi pembuat kuis edukatif (contoh: Quizizz dan Kahoot!) untuk membuat media evaluasi pembelajaran.
3. Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan kuis interaktif sebagai bagian dari proses belajar mengajar.
4. Meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
5. Memperkenalkan konsep *Game Based Learning* (GBL) kepada para guru di SMA Negeri 11 Pekanbaru.
6. Memberikan pelatihan praktis mengenai cara menggunakan aplikasi pembuat kuis edukatif (contoh: Quizizz dan Kahoot!) untuk membuat media evaluasi pembelajaran.
7. Meningkatkan keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan kuis interaktif sebagai bagian dari proses belajar mengajar.
8. Meningkatkan motivasi guru untuk berinovasi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.
9. Memperkenalkan konsep *Game Based Learning* (GBL) kepada para guru di SMA Negeri 11 Pekanbaru.
10. Memperkenalkan konsep *Game Based Learning* (GBL) kepada para guru di SMA Negeri 11 Pekanbaru.

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah **8 orang guru** dari berbagai bidang studi di SMA Negeri 11 Pekanbaru yang memiliki antusiasme untuk mengembangkan metode pengajaran berbasis teknologi. Yang dilaksanakan di Ruang Laboratorium Komputer SMA Negeri 11 Pekanbaru, jalan segar tenayan raya, kelurahan rejorasi pekanbaru.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan observasi dan umpan balik dari para peserta, kegiatan ini memberikan dampak positif. Para guru menyatakan bahwa pelatihan ini sangat relevan dan aplikatif. Mereka merasa lebih percaya diri untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Salah seorang guru, menyatakan, "Pelatihan ini membuka wawasan saya. Ternyata membuat kuis yang seru tidaklah sulit. Ini akan sangat membantu saya untuk membuat siswa lebih tertarik pada pelajaran matematika yang sering dianggap sulit." Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan yang teridentifikasi, antara lain:

1. Koneksi Internet: Kestabilan koneksi internet di sekolah menjadi faktor krusial yang perlu diperhatikan saat implementasi di kelas.
2. Ketersediaan Perangkat: Belum semua siswa memiliki akses yang sama terhadap gawai (smartphone/laptop), sehingga guru perlu merancang strategi alternatif (misalnya, mode permainan klasikal dengan satu proyektor).

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya. Para guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga termotivasi untuk terus belajar dan berinovasi

Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Tingkat partisipasi dari 8 orang guru peserta sangat tinggi, ditunjukkan dengan antusiasme dalam bertanya dan mencoba langsung aplikasi yang diajarkan. Pada awal sesi, dilakukan pre-test singkat untuk mengukur pemahaman awal guru mengenai GBL dan aplikasi kuis. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar (sekitar 115%) peserta belum pernah menggunakan aplikasi seperti Quizizz atau Kahoot! untuk tujuan pembelajaran.

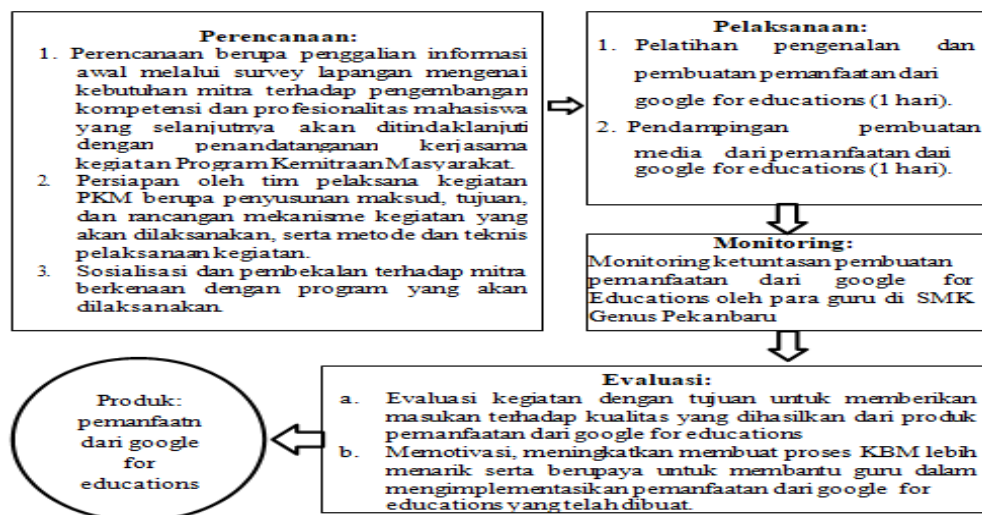
Tahapan tahapan yang materi sampaikan antara lain yaitu:

1. Melakukan pembekalan pemahaman bagi peserta mengenai bagaimana cara serta Tips and Trik mengkases aplikasi dari google untuk pemanfaatan *GBL* yang baik. (Sosialisasi) Mengenalkan apa itu aplikasi dari google untuk pemanfaatan *Google For Educations* secara lengkap.
2. Melakukan registrasi pada aplikasi mengkases aplikasi dari google untuk pemanfaatan *GBL* dan tes pengetahuan dasar dari peserta pelatihan.
3. Pelatihan langsung di PC Labor yang tersedia dan dipandu oleh pemateri secara *step by step* dan ditampilkan di projector berupa layar TV yang sudah tersedia.
4. Peserta pelatihan di uji dengan membuat hasil yang menarik dengan tema dan konsep yang mereka sukai.

Penyebaran kuisioner kepada seluruh peserta pelatihan terhadap apa yang sudah di dapat

Di akhir sesi, seluruh peserta berhasil membuat setidaknya satu set kuis interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Beberapa hasil karya guru antara lain kuis interaktif untuk mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, Biologi, dan Sejarah. Para guru juga melakukan simulasi singkat dengan berperan sebagai siswa untuk merasakan pengalaman mengerjakan kuis tersebut.

Diagram 1. Proses Pemanfaatan aplikasi GBL (game Bases Learning)



Mekanisme pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat ini memiliki beberapa langkah yang terdiri dari 4 tahapan kegiatan; perencanaan, pelaksanaan, monitoring kegiatan, dan evaluasi. Di mana mekanisme kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini akan dijelaskan secara terperinci dalam diagram dibawah ini:

Diagram 2. Mekanisme Kegiatan PKM Pemanfaatan aplikasi GBL (game Bases Learning)

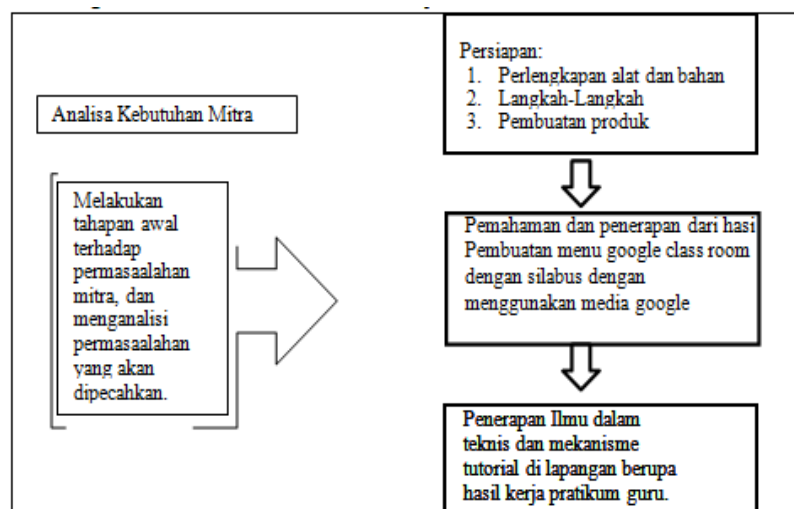
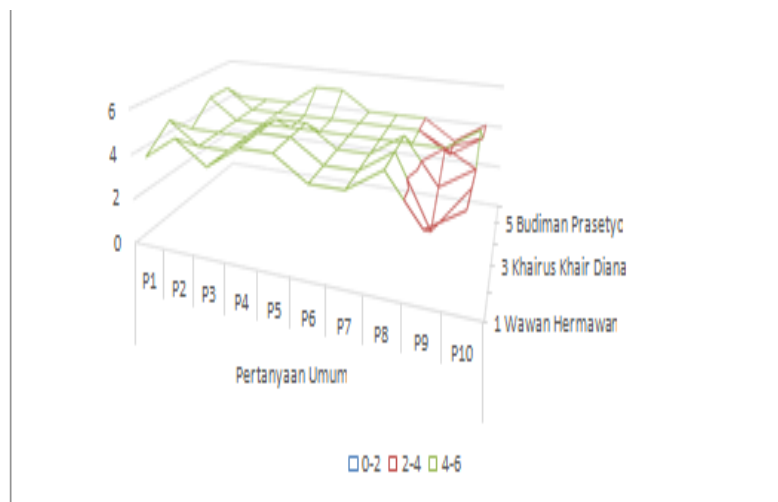


Diagram 3. Gambaran IPTEK yang ditransfer

Dari diagram diatas didapatkan perhitungan hasil dengan nilai grafik capaian tertinggi yaitu bapakwawan Kurniawan dengan pemahaman meningkat 85% dan pembahasan dari tugas serta pratikum yang beliau kerjakan juga telah sesuai dengan buku pedoman tutorial pratikum yang telah tim berikan dan jelaskan. Dari penjabaran dan pemahaman yang didapat maka guru di SMA.N 11 Pekanbaru dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman sewaktu pelatihan agar dapat di tularkan ke rekan sejawat dan di implementasikan ke kegiatan KBM di sekolah tersebut kedepannya.

4. Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat kuis edukatif berbasis *Game Based Learning* (GBL) telah berhasil dilaksanakan di SMA Negeri 11 Pekanbaru dengan partisipasi aktif dari 8 orang guru. Kegiatan ini secara efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Para peserta kini mampu merancang dan mengimplementasikan kuis menggunakan platform seperti Quizizz dan Kahoot!.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) pada Pelatihan Pemanfaatan *GBL* Untuk Para Guru di SMA.N 11 Pekanbaru Pekanbaru diikuti oleh 8 orang peserta yang merupakan tenaga pengajar di SMA.N 11 Pekanbaru. Hasil dari pelatihan mendapatkan tingkat nilai grafik capaian tertinggi sebesar 85% akan pemahaman pelatihan. Pelatihan pemanfaatan aplikasi pembuat kuis edukatif berbasis *Game Based Learning* (GBL) di SMA Negeri 11 Pekanbaru tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis para guru, tetapi juga membangun semangat baru dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Dengan partisipasi aktif dari delapan orang guru dari berbagai bidang studi, kegiatan ini memberikan dampak positif yang nyata terhadap kemampuan mereka dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang menyenangkan melalui platform seperti Quizizz dan Kahoot.

Daftar Pustaka

- Andriani, R., & Kasriyati. (2018). Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia Bagi siswa sekolah dasar (sd) Kecamatan Rumbai Kota Pekanbaru Provinsi Riau. *J- abdipamas (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*, 119-126.
- Kurniawan, k., andriani, r., & kasriyati. (2011). Pengembangan media animasi untuk Pembelajaran bahasa inggris sekecamatan rumbai kota pekanbaru. *Dinamisia: jurnal Pengabdian kepada masyarakat*, 68-113.
- Maharani, N., & Kartini, K. (2019). Penggunaan google classroom sebagai pengembangan kelas virtual dalam keterampilan pemecahan masalah topik kinematik pada mahasiswa jurusan sistem komputer. *Bali: STMIK STIKOM INDONESIA*.
- Arif, S. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(1), 45-52.
- Putra, Y. S., & Sari, N. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Kahoot! untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 11(2), 112-120.
- Wahyuni, S., & Widodo, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Educandy dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 9(1), 60-110.
- Muslik, A. (2019). Google Classroom Sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika di Era Evolusi Industri 4.0. *Andragogi. Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 251.
- Nurdin, S., & Adriantoni. (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. *Rajawali Pers*.
- Nurkancana, W., & sunartana, P. (2003). Evaluasi Hasil Belajar. *Usaha Nasional*.
- Pohan, A. E. (2020). Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah. *CV Sarnu Untung*.
- Rozak, A., & Muharom Albantani, A. (2018). Desain perkuliahan bahasa Arab melalui google classroom. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasa Araban*.
- Kurniawan, N. (2014). *Kurikulum 2011 dan pergeseran peran siswa*. Retrieved from <http://bangka.tribunnews.com/2014/03/211/kurikulum-2011-dan-pergeseran-peran-siswa>
- Panduan Penggunaan Google Classroom Untuk Dosen Universitas Mercu Buana Yogyakarta*. (n.d.). Retrieved 05 11, 2020, from <https://fpsi.mercubuana-yogya.ac.id/wpcontent/uploads/2016/10/Dosen- GCR Ver1.pdf-1-1.pdf>
- Pappas, C. (2015). *Google Classroom review: Pros and cons of using Google Classroom in elearning*. Retrieved 04 16, 2021, from <https://elearningindustry.com/google-classroomreview-pros-and-cons-of-using-googleclassroom-in-elearning>
- Natasya, E. (2015). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Retrieved from http://ekanatasya999.blogspot.co.id/2015/06/media-pembelajaran-berbasis-multimedia_11.html