

INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI TKB RAINBOW KIDS MELALUI PELATIHAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU

Ria Ester^{1*}, Galuh Saputri²

^{1,2}Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

*E-mail: ¹dosen02665@unpam.ac.id, ²dosen02693@unpam.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di TKB Rainbow Kids sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam menerapkan pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif, sehingga proses pembelajaran belum optimal dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz kepada guru sebagai inovasi pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung pembuatan kuis interaktif, serta evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran berbasis game (game-based learning). Selain itu, guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik dan partisipatif. Kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan anak usia dini.

Kata kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat; Pembelajaran Interaktif; Aplikasi Quizizz; Pelatihan Guru

ABSTRACT

This Community Service (PkM) activity was carried out at Rainbow Kids Kindergarten as an effort to improve teacher competency in implementing interactive learning based on digital technology. The problem faced by partners was the limited use of interactive digital learning media, so the learning process was not optimal in increasing student engagement and motivation. The purpose of this activity was to provide training on the use of the Quizizz application to teachers as a fun interactive learning innovation that is appropriate to the characteristics of early childhood. The implementation method included socialization, material delivery, demonstration of application use, hands-on practice in creating interactive quizzes, and activity evaluation. The implementation results showed an increase in teacher understanding and skills in designing and implementing game-based learning. In addition, teachers became more creative and innovative in compiling interesting and participatory learning materials. This activity is expected to contribute to improving the quality of learning and supporting digital transformation in early childhood education environments.

Keywords: Community Service; Interactive Learning; Quizizz Application; Teacher Training

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi memiliki tanggung jawab moral dan akademik dalam melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat (PkM). Ketiga pilar tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam upaya mewujudkan kontribusi nyata perguruan tinggi terhadap pembangunan nasional (Emilia, 2022). Pengabdian kepada masyarakat menjadi bentuk implementasi langsung dari ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang dikembangkan di lingkungan akademik untuk membantu menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat. Melalui kegiatan PkM, civitas akademika tidak hanya berperan sebagai penghasil ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang

berkontribusi dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kesejahteraan masyarakat secara berkelanjutan (Syahputra, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak TKB Rainbow Kids, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Sebagian guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media cetak, sehingga interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar masih terbatas. Selain itu, keterbatasan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran digital menjadi salah satu faktor penghambat dalam penerapan pembelajaran interaktif. Kondisi ini berpotensi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang mampu memaksimalkan potensi perkembangan anak usia dini.

Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis permainan (game-based learning). Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui kuis interaktif dengan tampilan visual yang menarik (Salsabila, 2020). Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi belajar, konsentrasi, serta partisipasi aktif siswa (Krisnasari, 2022). Konsep pembelajaran berbasis permainan yang diusung oleh Quizizz sangat sesuai dengan karakteristik anak usia dini, karena mengintegrasikan unsur bermain dan belajar secara seimbang tanpa mengurangi tujuan pembelajaran (Hidayati, 2022).

Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) merupakan salah satu strategi yang relevan untuk diterapkan pada anak usia dini karena menggabungkan unsur belajar dan bermain (Sindi, 2023). Aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis permainan memungkinkan guru merancang kuis interaktif dengan tampilan menarik dan umpan balik langsung, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Rusmana, 2021). Dengan penyesuaian konten yang tepat, Quizizz dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang mendukung proses belajar mengajar serta mendorong inovasi pembelajaran di lingkungan pendidikan anak usia dini.

METODE

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan praktik menggunakan aplikasi Quizizz. Kemudian diteruskan dengan sesi tanya jawab. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang akan dilakukan:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi:

a. Kunjungan awal

Pada tahap pertama ini dilakukan kunjungan ke lokasi TKB Rainbow Kids merupakan suatu instansi pendidikan yang berlokasi di Jl. Sultan Hasanudin II Kp. Sangiang RT 001/001 Desa Sangiang, Kecamatan Sepatan Timur Kab.Tangerang - Prov. Banten. Survei ini dilakukan untuk bertukar informasi antara Kepala Sekolah dengan pelaku kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk menentukan hal-hal yang berkaitan dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan seperti tempat kegiatan, waktu kegiatan, jumlah peserta, serta sarana dan prasarana yang dibutuhkan.

b. Menentukan Tempat Kegiatan

Langkah selanjutnya adalah menentukan tempat yang akan diadakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut. Tempat yang digunakan adalah untuk menyampaikan materi pelatihan.

c. Menentukan Waktu Kegiatan

Langkah berikutnya adalah menentukan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dimana untuk waktunya dilakukan selama 6 jam dalam 1x pertemuan.

d. Penyusunan Materi Penyuluhan

Langkah berikutnya adalah membuat materi sosialisasi tentang Pelatihan penggunaan Aplikasi Quizizz dalam tahap ini adalah saat membuat soal pada Quizizz.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Tahap ini akan diberikan penjelasan mengenai sosialisasi aplikasi Quizizz serta aspek penerapannya serta memanfaatkan fungsi – fungsinya pada kehidupan sehari – hari, dunia pendidikan.

3. Tahap Penyuluhan

Pada saat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut digunakan beberapa metode penyuluhan diantaranya sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Tutor menerangkan materi secara lisan dengan dibantu media pendukung lainnya, agar materi mampu terserap oleh warga belajar. Agar memperoleh feedback dari guru disamping untuk mengetahui sejauh mana materi mampu diserap, dan guru menggabungkan dengan metode Tanya jawab.

b. Metode Diskusi

Metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan. Metode ini memungkinkan untuk merangsang daya nalar dan diharapkan mampu untuk mengeluarkan pendapat secara ilmiah, menanggapi masukan, membuat kesimpulan dan alternative pemecahan masalah.

c. Metode Simulasi

Metode simulasi ini diberikan kepada para peserta penyuluhan dengan memberikan contoh studi kasus penerapan aplikasi Quizizz dan praktik penyelesaian soal pada siswa/i. Dalam pelaksanaan kegiatan keterampilan diupayakan tutor sendiri mampu berinovatif menciptakan kreasi baru yang murah dan mudah serta bernilai ekonomis dan yang utama mampu merangsang peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan tersebut.

d. Metode Penerapan

Metode ini dilakukan dengan cara langsung menerapkan proses pembuatan soal dan pengerjaan soal.

4. Evaluasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan, sehingga dapat dilakukan penyempurnaan apabila ditemui kekurangan-kekurangan selama kegiatan pelatihan dilaksanakan. Rancangan Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan kemampuan warga setelah dilakukannya pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan dua cara meliputi :

a. Pemberian Tugas

Melakukan implementasi instalasi aplikasi Quizizz.

b. Kuisisioner

Dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dari peserta pelatihan mengenai kegiatan ini, sehingga dapat diketahui apakah tujuan dari kegiatan ini sudah tercapai atau belum.

c. Penyusunan Laporan

Penyusunan Laporan terbagi menjadi dua laporan kemajuan dan laporan hasil.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di TKB Rainbow Kids memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi dan kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran interaktif. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, guru menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai konsep pembelajaran interaktif dan pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan anak usia dini. Guru tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara praktis dalam proses pembelajaran.

Melalui pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz, guru mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri, mulai dari pembuatan akun, pengenalan dan pemanfaatan fitur-fitur utama, hingga perancangan kuis interaktif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan karakteristik anak usia dini. Guru juga menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menyusun

soal dan aktivitas pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), sehingga materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Implementasi aplikasi Quizizz dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar di kelas. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam pembelajaran karena kegiatan belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan partisipatif, serta mampu meningkatkan motivasi belajar anak.



Gambar 1. Foto bersama dengan peserta pelatihan

Pada kesempatan tersebut, narasumber yang merupakan seorang dosen memberikan materi yang berharga tentang aplikasi Quizizz dan penggunaannya. Dalam pemaparannya, narasumber menjelaskan konsep dari cara peserta pelatihan menginstal aplikasi, membuat soal dan menggunakan aplikasi tersebut. Selanjutnya, narasumber yaitu Ibu Ria Ester, S.Kom., M.Kom. memberikan penjelasan mendalam tentang manfaat dari aplikasi Quizizz. Narasumber juga menginformasikan tentang aplikasi Quizizz yang mudah digunakan dan dapat membantu para guru, agar siswa/i nya tidak bosan dalam belajar.



Gambar 2. Sosialisasi tentang aplikasi Quizizz

Materi selanjutnya yang disampaikan oleh Ibu Galuh Saputri, S.Kom., M.Kom., Narasumber ini memberikan panduan praktik dalam proses penggunaan aplikasi Quizizz. Peserta kegiatan dapat memperoleh pengetahuan yang lebih baik mengenai aplikasi Quizizz serta dalam membuat soal di aplikasi dengan benar. Dengan demikian, para narasumber telah memberikan kontribusi yang berharga dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta terkait teori sistem operasi dan cara penginstalan yang efektif.



Gambar 3. Praktik menggunakan aplikasi Quizizz

PEMBAHASAN

Pembahasan dari hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital dan kreativitas guru TKB Rainbow Kids. Peningkatan pemahaman guru terhadap konsep pembelajaran interaktif menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik sangat efektif dalam membantu guru mengadopsi teknologi digital, khususnya pada jenjang pendidikan anak usia dini. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran interaktif yang menekankan keterlibatan aktif guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz serta merancang kuis interaktif menunjukkan bahwa teknologi digital dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pembelajaran anak usia dini apabila disertai dengan pendampingan yang tepat. Pendekatan game-based learning yang diterapkan melalui Quizizz terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun materi pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga anak dapat belajar tanpa merasa terbebani.

Implementasi Quizizz dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang sesuai dengan dunia anak. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat relevan diterapkan pada anak usia dini, karena mampu menstimulasi minat belajar, konsentrasi, serta interaksi sosial anak.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, terlihat bahwa para peserta mampu menginstal dan menggunakan aplikasi Quizizz. Dari hasil pelatihan pengabdian kepada masyarakat di TKB Rainbow Kids Sepatan beberapa hal sesuai dengan tujuan pengabdian. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Tingkat pemahaman dan keterampilan guru TKB Rainbow Kids dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara interaktif masih terbatas, sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam proses pembelajaran.
2. Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz mampu meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam merancang pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

3. Implementasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dapat mendukung proses belajar mengajar di TKB Rainbow Kids dengan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan partisipatif.

Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam mempersiapkan peserta kegiatan untuk memanfaatkan teknologi, khususnya penggunaan aplikasi Quizizz, secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Emilia, H. (2022). Bentuk dan sifat pengabdian masyarakat yang diterapkan oleh perguruan tinggi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 122-130.
- Hidayati, T. &. (2022). Pengaruh penggunaan aplikasi quizizz sebagai game edukasi untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini di TK Anak Bangsa. *Al-Abyadh*, 42-50.
- Krisnasari, S. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Literasi dan Numerasi di PAUD. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 1730-1734.
- Rusmana, H. I. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 251-257.
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-173.
- Sindi, S. L. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 9-16.
- Syahputra, A. &. (2020). Persepsi masyarakat terhadap kegiatan kuliah pengabdian masyarakat (Kpm). *At-Tanzir: Jurnal Ilmiah Prodi Komunikasi Penyiaran Islam*, 1-20.