

Pelatihan Media Digital *Book Creator* dan *Quizizz* untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SMPN 2 Puri Mojokerto dalam Penerapan Kurikulum Merdeka

Asih Andriyati Mardiyah¹, Amy Krisdiana²

Universitas Islam Majapahit

asihunim89@gmail.com

amykrisdiana@unim.ac.id

Abstract

The aims of this activity is to increase teacher's understanding of the importance of using digital learning media in the teaching and learning process by adjusting learning outcomes in the independent curriculum. In addition, this activity also aims to equip the teacher's skills especially in digital learning, so that they can use digital media to support the successful implementation of the independent curriculum. In this activity, we use an approach training activities method to implement the digital learning media. The training activities were carried out in two stages, namely; demonstrations stages and practice stages of making digital media. The result of this activity are; (1) the teachers have a quizizz account, and the teacher also can use a quizizz platform. (2) the teachers make teaching material by using book creator as a media.

Keywords: *learning media, media digital, book creator, quizizz*

Abstrak

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dengan menyesuaikan hasil belajar dalam kurikulum merdeka. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membekali keterampilan guru khususnya dalam pembelajaran digital, sehingga dapat memanfaatkan media digital untuk mendukung keberhasilan implementasi kurikulum merdeka. Dalam kegiatan ini, kami menggunakan metode pendekatan dengan kegiatan pelatihan untuk mengimplementasikan media pembelajaran digital. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu; tahapan demonstrasi dan tahapan praktik pembuatan media digital. Hasil dari kegiatan ini adalah; (1) Para guru memiliki akun Quizizz, dan guru juga dapat menggunakan platform Quizizz. (2) Guru membuat bahan ajar dengan menggunakan *book creator* sebagai media.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Digital, Book Creator, Quizizz

Pendahuluan

Selama pandemi covid-19 pembelajaran di sekolah dilakukan

dalam jaringan (Daring) sebagai upaya pencegahan penularan virus covid-19 pada kluster Pendidikan. Namun, pada

pelaksanaannya banyak terjadi permasalahan yang dihadapi baik oleh siswa, guru maupun orang tua murid. Permasalahan jaringan, singkatnya waktu mengajar selama pembelajaran daring menjadi salah satu faktor penyebab terjadinya learning loss selama pembelajaran daring.

Melihat permasalahan yang terjadi selama pembelajaran daring, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nadiem Anwar Makarim telah melakukan terobosan baru dengan memberlakukan kurikulum merdeka pada satuan pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan suatu kebijakan baru dalam upaya pemulihan pembelajaran karena adanya pandemi covid-19. Tujuan dari kebijakan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi lulusan baik dari segi *soft skills* maupun *hard skills* peserta didik (Sudaryanto, dkk. 2020). Selain itu, Kurikulum Merdeka bertujuan menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman (Yamin dan Syahrir, 2020).

Kurikulum merdeka dikembangkan menjadi kerangka kurikulum yang lebih luwes, berpusat pada materi

mendasar serta berpusat pada keunikan dan kemampuan siswa. Kurikulum merdeka atau merdeka belajar merupakan kebijakan pemberian kepercayaan kepada guru sehingga guru merasa merdeka dalam melaksanakan pembelajaran (Koesoema, 2020). Penerapan kurikulum merdeka menekankan pada pembelajaran berbasis proyek sehingga pembelajaran akan lebih relevan dan interaktif karena siswa diberi keluasaan untuk menggali isu-isu yang faktual.

Pada penerapan kurikulum merdeka sekolah diberi tiga pilihan yakni, mandiri belajar, mandiri berubah, dan mandiri berbagi. Mandiri belajar dimaksudkan bahwa sekolah menerapkan sebagian kurikulum merdeka tanpa mengganti kurikulum yang digunakan sekolah (K-13). Berikutnya, mandiri berubah merupakan penerapan kurikulum merdeka dengan menggunakan sarana pembelajaran yang telah disediakan oleh pemerintah. Lebih lanjut mandiri berbagi adalah sekolah dalam menerapkan kurikulum merdeka dengan mengembangkan sendiri perangkat ajar.

Sebagian besar sekolah di Kabupaten Mojokerto mulai menerapkan kurikulum merdeka salah satunya adalah SMP N 2 Puri yang berlokasi di Belahan, Brayung, Kecamatan Puri Kabupaten Mojokerto. SMP N 2 Puri menerapkan kurikulum merdeka dengan memilih program mandiri berubah untuk kelas 7 (Tujuh). Sekolah ini memiliki Sembilan rombongan belajar pada setiap tingkatan kelas. Jumlah guru yang mengajar adalah empat belas pengajar.

Pembelajaran berbasis proyek pada kurikulum merdeka mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran dari berbagai sumber dan media. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai perantara mentranfer ilmu pengetahuan, membantu menjelaskan kerumitan bahan ajar dengan memvisualisasikan agar siswa mudah memahami, dan menyerap materi yang diberikan oleh guru (Ekayani, 2017). Senada dengan Ekayani, Karo-Karo & Rohani (2018) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran serta sebagai alternative strategi yang

efektif dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran (Hasil), dan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar.

Kebijakan kurikulum merdeka menimbulkan permasalahan dikalangan para pendidik tak terkecuali para pendidik di SMP N 2 Puri Mojokerto. Pasalnya, kurikulum merdeka baru saja diterapkan pada tahun ajaran 2022/2023. Salah satu tuntutan yang harus dimiliki para pendidik yaitu menguasai bidang teknologi terutama pada media pembelajaran berbasis digital. Peserta didik di SMPN 2 Puri diwajibkan untuk membawa handphone pada saat di Sekolah dikarenakan pihak sekolah masih belum mempunyai buku pembelajaran (fisik). Selama pembelajaran peserta didik menggunakan buku pembelajaran secara online yang berbentuk pdf. Berdasarkan observasi di lapangan, para peserta didik akan merasa bosan jika pembelajaran hanya dilakukan menggunakan buku pembelajaran online yang berbentuk pdf. Bahkan ada peserta didik yang menyalah gunakan handphone mereka untuk bermain game. Agar penggunaan handphone

digunakan secara tepat guna, maka para pendidik harus menggunakan media pembelajaran digital yang lebih menarik dan inovatif untuk menarik perhatian para peserta didik. Oleh sebab itu, para pendidik dituntut untuk menguasai berbagai media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik.

Berbagai problematika yang telah dijelaskan di atas, diperlukan langkah strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut. Maka dari itu, kami melakukan pengabdian dengan memberikan pelatihan media pembelajaran digital *book creator* dan *quizizz* kepada guru-guru di SMP N 2 Puri Mojokerto.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan metode pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan dua tahap yaitu demonstrasi dan praktek pembuatan media digital.

a. Demonstrasi

Metode ini bertujuan untuk menjelaskan tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam membuat soal latihan menggunakan media

pembelajaran inovatif dan tahapan-tahapan membuat materi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif (*Book creator*).

b. Praktek

Pada metode ini, hal pertama yang dilakukan para peserta yakni praktek langsung membuat soal latihan menggunakan media pembelajaran *innovative* dengan *Quizizz*. Setelah para peserta dapat membuat soal latihan menggunakan media *Quizizz*, selanjutnya para peserta diminta mempraktekkan juga membuat materi dengan menggunakan media pembelajaran *book creator*.

Kegiatan pelatihan ini terdiri dari dua sesi. Sesi pertama, penyampaian materi “Pemanfaatan media digital untuk kegiatan asesment” dengan tujuan memberikan pemahaman kepada peserta pelatihan tentang beberapa platform media pembelajaran digital inovatif yang dapat digunakan untuk kegiatan *assessment* pembelajaran. Selanjutnya para peserta diminta untuk praktek membuat soal pelajaran dengan media digital *Quizizz*.

Sesi kedua penyampaian materi tentang “Membuat materi ajar dengan menggunakan media pembelajaran book creator”, kemudian dilanjutkan dengan praktek membuat materi ajar dengan media book creator.

Hasil dan Pembahasan

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Meningkatnya pengetahuan dan sikap positif guru terhadap pemanfaatan media digital pada proses pembelajaran.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), secara langsung memberi dampak pada kemajuan dunia Pendidikan di Indonesia. Perkembangan TIK memberikan kontribusi yang besar pada dunia pendidikan ketika pandemic covid-19 terjadi. Pandemi covid-19 memberikan dampak positif bagi Pendidikan di Indonesia khususnya dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Pada masa covid-19, pembelajaran yang sebelumnya tatap muka di kelas

beralih menjadi pembelajaran dalam jaringan. Hal ini tentunya mengharuskan guru untuk melek terhadap perkembangan teknologi. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam dunia Pendidikan yaitu dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran digital yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran. Meskipun covid-19 sudah mulai menurun dan pembelajaran sudah kembali normal tatap muka di kelas, media pembelajaran digital masih dapat digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah dan hasil observasi menunjukkan bahwa pada proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) berlangsung, peserta didik di SMPN 2 Puri diwajibkan untuk menggunakan handphone. Hal ini dikarenakan pihak sekolah masih belum mempunyai buku pembelajaran (fisik), dikarenakan sekolah terkendala pada biaya untuk membeli buku fisik. Selama pembelajaran peserta didik menggunakan buku pembelajaran secara online yang berbentuk pdf. Berdasarkan observasi di lapangan, para peserta didik akan merasa bosan

jika pembelajaran hanya dilakukan menggunakan buku pembelajaran online yang berbentuk pdf. Bahkan ada peserta didik yang menyalah gunakan handphone mereka untuk bermain game ketika pembelajaran sedang berlangsung. Maka dari itu pada kegiatan pengabdian ini, penulis berusaha mengenalkan beberapa platform media pembelajaran digital inovatif kepada guru-guru di SMPN 2 Puri. Tujuan dari kegiatan ini supaya pengetahuan guru terhadap media digital bertambah serta guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai penunjang proses pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Beberapa platform media yang dikenalkan pada kegiatan pengabdian ini yakni, penggunaan Quizizz dan Book Creator sebagai media penunjang KBM di kelas. Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian ini diketahui bahwa guru-guru di SMPN 2 Puri Sebagian sudah mengenal media pembelajaran Quizizz. Namun, untuk media Book Creator belum ada yang mengetahui tentang media ini.

Quizizz merupakan sebuah web tools untuk membuat permainan kuis

interaktif yang berbentuk game. Quizizz dapat dimanfaatkan guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara cepat dan akurat kepada siswa karena Quizizz di desain dalam bentuk game. Ryan Dellos (2015), menyatakan bahwa pembelajaran berlandaskan permainan dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan pemikiran kritis siswa.

Berbeda dengan Quizizz, media Book Creator merupakan media yang dapat digunakan guru dalam penyusunan materi ajar. Hal yang membedakan Book Creator dengan media buku digital lainnya yakni, dengan Book Creator ini guru dapat memasukkan video pembelajaran maupun suara yang digunakan.

Book Creator merupakan salah satu aplikasi yang dirancang sebagai media pembelajaran digital yang menarik secara visual. Tidak seperti buku materi ajar konvensional, di dalam *Book Creator* berisi beragam alat multimedia seperti rekaman audio dan video pendidikan (Sianipar & Harianja, 2022). Lebih lanjut Setiawan dan Fikri (2022) menyatakan dalam penelitiannya bahwa penggunaan

perangkat lunak *book creator* dapat meningkatkan antusias siswa, minat siswa terhadap aktivitas pembelajaran.

2. Meningkatnya keterampilan guru dalam membuat materi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif (book creator) dan membuat soal latihan menggunakan media pembelajaran inovatif (Quizizz).

Berkenaan dengan tuntutan pemerintah tentang penetapan penggunaan kurikulum merdeka belajar di semua satuan sekolah pada tahun ajar 2022/2023, membuat guru harus siap menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan pada kurikulum merdeka guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi dan menerapkannya pada proses KBM. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yakni dengan menggunakan media *book creator* untuk membuat materi bahan ajar dan media *quizizz* untuk membuat soal Latihan berbasis game. Setelah meningkatkan pengetahuan dan sikap positif guru-guru SMPN 2 Puri terhadap pemanfaatan media

digital pada proses pembelajaran. Selanjutnya guru diberikan pelatihan, Pelatihan pertama yakni tentang keterampilan guru dalam menggunakan *quizizz* untuk membuat soal Latihan berbasis game. Pada kegiatan pelatihan ini, guru dilatih untuk membuat atau memiliki akun *quizizz* sebagai guru pada web *Quizizz*. Setelah memiliki akun guru langkah selanjutnya, guru dilatih untuk menyusun atau membuat soal secara mandiri di akun *quizizz*nya, selain itu guru juga diberi tahu cara menggunakan soal yang sudah tersedia di web *quizizz*. Berikutnya yakni cara menugaskan ke siswa serta cara membaca nilai (hasil).

Pelatihan kedua, tentang keterampilan guru dalam membuat materi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif (*book creator*). Dalam pelatihan ini, pembicara menjelaskan terkait media pembelajaran berbasis multimodal yang menggunakan aplikasi *book creator*. Pembicara menjelaskan bagaimana cara membuat materi yang menarik dengan menggunakan aplikasi *book creator* tersebut. Aplikasi *book creator* sangat cocok

untuk pembuatan materi berbasis multimodal dikarenakan didukung fitur- fitur yang menarik seperti gambar, audio, dan video sehingga membuat siswa tertarik. Setelah menjelaskan dan melatih bagaimana cara menggunakan aplikasi book creator, pembicara menampilkan contoh materi- materi berbasis multimodal yang telah dibuat oleh pembicara dengan menggunakan book creator. Berikut adalah contoh materi multimodal dengan menggunakan book creator:



Setelah menampilkan contoh, pembicara membuka sesi tanya jawab, banyak guru yang antusias dengan aplikasi book creator ini, hal ini terlihat dari banyaknya pertanyaan terkait penggunaan book creator. Setelah sesi tanya jawab, pembicara menjelaskan tugas terkait pembuatan 1 materi dengan menggunakan book creator. Tugas ini bersifat tidak wajib,

hanya guru yang bersedia meluangkan waktu yang mau membuat materi menggunakan book creator. Penugasan ini berdurasi satu minggu, jika para guru mengalami kesulitan, pembicara bisa membimbing melalui pembimbingan secara daring. Dari semua guru pengampu mata pelajaran, hanya guru Bahasa Indonesia, Matematika, dan Bahasa Inggris yang mampu menyelesaikan pembuatan materi dengan menggunakan book creator.

Penutup

Kesimpulan

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan pada guru-guru di SMPN 2 Puri Mojokerto mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Book Creator dan Quizizz. Kendala yang dihadapi selama pelatihan ini adalah koneksi yang belum stabil serta singkatnya waktu pelatihan, karena dilaksanakan dihari sabtu dimana hari sabtu bapak dan ibu guru pulang lebih awal.

Saran

Pemanfaatan media pembelajaran digital membutuhkan koneksi yang stabil, harapannya sekolah dapat menyiapkan jaringan wifi yang bagus sehingga media digital yang di ajarkan kepada bapak-ibu guru bisa diimplimentasikan pada pembelajaran di kelas.

Daftar Pustaka

- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media, (March). Available at: <https://www.researchgate.net/publication/315105651>.
- Karo-Karo, I. R. & Rohani (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom*, 7(1), 91–96
- Koesoema, D. A. (2020). Merdeka Belajar. *KOMPAS*, 25 Pebruari, 6.
- Ryan Dellos. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. In *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning* Vol 12 (pp. 49–52).
- Setiawan, T. Y., & Fikri, A. (2022). The Development of E-LKPD Using Book Creator on Fraction Operations Material in Elementary School. *MaPan: Jurnal matematika dan Pembelajaran*, 10(1).
- Sianipar, S., & Harianja, R. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Book Creator kepada Guru-Guru PAUD Yabes Medan. *Literasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 382-388.
- Sudaryanto, Wahyu Widayatai, dan Risza Amalia. (2020). Konsep Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia. *KODE Jurnal Bahasa*. Vol 9, No 2. 78-93
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(1), 126–136.