

**PENGUATAN GURU DALAM PENYUSUNAN LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS QUIZZIZ DI SD
MUHAMMADIYAH 29 SUNGGAL
KAB. DELI SERDANG**

**Elfrianto, Eko Febri Syahputra Siregar, Lilik Hidayat Pulungan, Nur' Afifah,
Ismail Hanif Batubara**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
elfrianto@umsu.ac.id , *ekofebrisyahputra @umsu.ac.id*, *lilikhidayat@umsu.ac.id.3*,
nur'afifah@umsu.ac.id, *ismailhanif@umsu.ac.id*

Abstract

This activity is entitled Strengthening teachers in preparing quizziz-based student worksheets at SD Muhammadiyah 29 Sunggal, Deli Serdang Regency. The purpose of this activity is to provide reinforcement for teachers at SD Muhammadiyah 29 in implementing learning during the Covid-19 pandemic. The strengthening in question is training and assistance in the management of Quizziz-assisted evaluation. This needs to be done in order to improve the quality of education in schools which are part of the Muhammadiyah organization's charitable efforts. The method used in this activity is training with the steps of preparation, implementation and evaluation. The success of this activity is not only on the teacher's understanding of using the Quizziz application during training, but is the application in each class to increase students' interest and motivation to learn.

Keywords: Reinforcement, Student Worksheet, Quizziz

Abstrak

Kegiatan ini berjudul Penguatan guru dalam penyusunan lembar kerja peserta didik berbasis quizziz di SD Muhammadiyah 29 sunggal Kabupaten Deli Serdang. Adapun tujuan kegiatan ini untuk memberikan penguatan bagi para guru di SD Muhammadiyah 29 dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi Covid-19. Penguatan yang dimaksud adalah pelatihan dan pendampingan dalam pengelolaan evaluasi berbantuan Quizziz. Hal ini perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah yang merupakan bagian dari amal usaha persyarikatan Muhammadiyah. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah pelatihan dengan langkah-langkah yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Keberhasilan kegiatan ini bukan hanya pada pemahaman guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizziz pada saat pelatihan, namun adalah penerapan di kelas masing-masing untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Kata kunci: Penguatan, Lembar Kerja Peserta Didik, Quizziz

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan individu untuk memperoleh kualitas hidup yang lebih baik. Didalam proses pendidikan terdapat tiga hal yang memiliki hubungan sangat erat dan tidak dapat dipisahkan. Ketiga hal tersebut diantaranya; 1) tujuan pembelajaran; 2) kegiatan pembelajaran; dan 3) evaluasi pembelajaran.

Pertama, tujuan pembelajaran merupakan titik tolak keberangkatan proses pendidikan. Dewasa ini, tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada ranah kognitif saja, melainkan harus memperhatikan dua ranah lainnya yaitu afektif dan psikomotorik (Siregar & Suci Perwita Sari, 2020). Sesuatu yang telah dituliskan guru dalam tujuan pembelajaran harus diimplementasikan selama kegiatan pembelajaran, karena hal tersebut yang menjadi titik fokus (target) selama pembelajaran berlangsung.

Kedua, kegiatan pembelajaran harus diisi dengan rangkaian kegiatan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembahasan materi selama kegiatan pembelajaran tidak boleh terlalu meluas, karena pada dasarnya proses pembelajaran dilaksanakan berdasarkan tujuan atau hal yang akan diperoleh peserta didik setelah pembelajaran selesai.

Ketiga, evaluasi memiliki peran sangat sentral. Melalui evaluasi seorang guru dapat mengetahui apakah hal yang telah dirumuskan pada tujuan pembelajaran tercapai atau tidak. Selain itu, evaluasi dapat dijadikan sebagai bahan refleksi guru untuk perbaikan pembelajaran kedepannya. Maka dari itu, setiap evaluasi yang disusun harus mewakili tujuan pembelajaran yang telah disusun. Kemudian, soal atau tugas yang diberikan saat evaluasi harus disesuaikan dengan hal yang

disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pembahasan di atas, terlihat jelas bahwa evaluasi memegang peranan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Tanpa adanya evaluasi, seorang guru tidak dapat mengetahui tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Maka dari itu, sebelum proses pembelajaran berlangsung, seorang guru harus menyusun alat ukur (evaluasi) yang tepat untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran yang telah dilaksanakan. Alat ukur untuk mengetahui ketercapaian tersebut dapat dilakukan dengan tes maupun non tes.

Ketiga hal tersebut tidak boleh diabaikan jika ingin menghasilkan peserta didik yang berkualitas. Guru harus menyadari peran penting mereka bagi peserta didik. Seorang guru harus memiliki kesiapan sebelum bertemu peserta didik setiap harinya. Kesiapan tersebut dapat dibuktikan dengan ketersediaan perangkat pembelajaran yang dimiliki guru. Perangkat tersebut diantaranya silabus, RPP, materi, media, pengusahaan pendekatan/strategi/metode/teknik pembelajaran serta penyusunan lembar kerja peserta didik (LKPD).

Dimasa sekarang ini dengan situasi pandemi *Covid-19*, mekanisme pembelajaran berubah sangat drastis. LKPD merupakan salah satu aspek yang sangat perlu diperhatikan. LKPD diperlukan untuk mengetahui tingkat penguasaan maupun pemahaman materi peserta didik. Dengan tidak diperbolehkannya peserta didik datang ke sekolah, sesungguhnya LKPD dapat menjadi pengganti rangkaian pembelajaran dengan berbantuan media lainnya seperti *google* dan *youtube*. Berbagai macam inovasi berkembang di masa pandemi ini, terutama dalam hal

evaluasi khususnya di Sekolah Dasar. Salah satu evaluasi yang dilakukan dan bersifat ramah anak dengan memanfaatkan evaluasi berbantuan aplikasi *Quizizz*. Belajar dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik (Aini, 2019). Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah cara dosen menyampaikan materi yang bertujuan untuk menarik perhatian mahasiswa (Dewi, 2016)

Evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dapat dijangkau peserta didik melalui *smartphone* orang tua mereka kemudian dapat dikerjakan dengan batas waktu yang telah ditentukan serta membantu guru dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi peserta didik (Purba, 2019). Sehingga apabila di saat jam pelajaran sekolah berlangsung, namun *smartphone* sedang digunakan orang tua untuk bekerja, peserta didik dapat memberikan jawaban pada malam hari sebelum batas waktu habis.

Berdasarkan kunjungan awal di SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim Kecamatan Sunggal Kabupaten Deli Serdang pelaksana diperoleh informasi bahwa sekolah tersebut menerapkan belajar dari rumah (BDR) serta *home visit* sebagai pengganti tatap muka di masa pandemi *Covid-19*. BDR dilakukan dengan terlebih dahulu mendata peserta didik yang rumah berdekatan dengan memperhatikan tingkatan kelas kemudian diberikan penawaran untuk melakukan pembelajaran secara *home visit*. Tentunya sebelum menyepakati proses pembelajaran yang dipilih peserta didik, orang tua harus membuat surat

pernyataan terkait hal yang menjadi pilihan.



Gambar 1. Kepala Sekolah dan Pengajar SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim



Gambar 2. Rapat Guru di SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim

Ketika di sekolah tersebut pelaksana juga melihat beberapa orang tua datang untuk mengambil materi yang harus dibahas maupun dikerjakan oleh anak mereka untuk dikumpulkan pada minggu depannya. Peristiwa seperti ini dilakukan oleh para orang tua yang anaknya mengikuti kegiatan BDR. Materi yang diambil dalam bentuk *hard copy* atau kumpulan kertas yang menjadi rangkaian pembelajaran peserta didik selama belajar dari rumah. Pelaksana juga melihat bahwa kumpulan kertas yang dibawa orang tua tidak jauh berbeda dengan buku tematik yang dimiliki peserta didik. Pelaksana belum melihat adanya inovasi yang dilakukan guru terkait pembelajaran pada situasi pandemi. Peran guru dalam melaksanakan pembelajaran abad ke-21 sangat penting dalam mewujudkan

masa depan anak bangsa yang lebih baik. Seorang guru harus mampu menyiapkan anak didik kita untuk memiliki keterampilan abad ke-21 (Saprizal Hadisaputra1*, Aliefman Hakim1, Muntari1, Gito Hadiprayitno2, 2018).

Salah satu solusi guna mengatasi hal tersebut adalah guru dapat memberikan LKPD dengan berbantuan *Quizziz*. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Agustina & Rusmana, 2019). Banyak keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan *Quizziz*, diantaranya yaitu orang tua tidak harus datang ke sekolah untuk mengambil kumpulan tugas yang harus diselesaikan, karena dapat berkomunikasi melalui aplikasi *Whatsapp Group* kelas kemudian alasan pendukung yang kedua yaitu menghemat penggunaan kertas. Hasil penelitian yang diperoleh (Salsabila et al., 2020) mengungkapkan bahwa aplikasi *Quizziz* sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. hal ini dibuktikan dengan beberapa peningkatan, diantaranya : (1)Perhatian siswa dalam menggunakan handphone dalam proses pembelajaran, (2)Pemahaman siswa memahami soal secara mandiri(3) Keaktifan,baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi. (4)Ketelitiansiswa terhadap soal dan manajemen waktu. (5) Ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis. Salah satu media pembelajaran berbasis game yang juga bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa selama siswa mendapatkan materi yang sudah

diajarkan adalah media pembelajaran berbasis game edukasi *Quizziz* (Citra et al., 2020)

Berdasarkan hal tersebut diatas, inovasi pembelajaran di masa pandemi covid-19 perlu dilakukan. Maka dari itu pelaksana melakukan PKPM ini untuk memberikan penguatan bagi para guru di SD Muhammadiyah 29 dalam pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi *Covid-19*. Penguatan yang dimaksud adalah pelatihan dan pendampingan dalam pengelolaan evaluasi berbantuan *Quizziz*. Hal ini perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah yang merupakan bagian dari amal usaha persyarikatan Muhammadiyah. Civitas akademika di lingkungan FKIP UMSU sebagai LPTK Muhammadiyah memiliki tanggung jawab moral yang besar untuk ikut mengembangkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran, yang pada akhirnya akan bermuara kepada peningkatan mutu kualitas lulusan sekolah Muhammadiyah.

METODE

Khalayak sasaran pada kegiatan PKPM ini yaitu sebanyak 10 guru yang terdapat di SD Muhammadiyah 29 Sei Mencirim. Kegiatan ini mampu memberikan penguatan kepada para guru betapa pentingnya penggunaan teknologi dalam aktivitas evaluasi di Sekolah Dasar.

Program kemitraan ini dilaksanakan dengan memberikan penguatan kepada guru dalam merancang LKPD berbasis *Quizziz*. Melalui LKPD berbasis *Quizziz* mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukan guru meskipun di masa pandemi *Covid-19*.

Rangkaian kegiatan PKPM ini dilaksanakan dengan tiga langkah, yaitu: Persiapan, Pelaksanaan dan

Evaluasi.

- 1) Persiapan
Pelaksana melakukan kunjungan awal untuk menyepakati waktu pelaksanaan PKPM kemudian menyampaikan beberapa hal yang harus dipersiapkan sekolah dan peserta untuk kelancaran dan keefektifan kegiatan.
- 2) Pelaksanaan
Para peserta akan diberikan penguatan melalui pelaksanaan pelatihan dalam penyusunan LKPD kreatif berbasis *Quizziz*.
- 3) Evaluasi
Tahapan akhir yang dilakukan untuk melihat ketercapaian target, yaitu dengan mengumpulkan LKPD yang telah disusun para guru untuk diberikan umpan balik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 29 Sei mencirim pada hari Sabtu tanggal 07 Agustus 2021 pukul 09.00 – 17.00 WIB. Peserta kegiatan ini yaitu para guru yang terdiri atas 10 orang dengan memperhatikan keterwakilan tingkatan kelas serta mata pelajaran.



Gambar 3. Pembukaan PKPM



Gambar 4. Foto Bersama

Hasil yang diperoleh pada kegiatan PKPM ini adalah para guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan ini telah mampu menyusun LKPD berbasis *Quizziz*. Awalnya para guru merasa tidak tertarik mengikuti kegiatan ini. Hal ini dikarenakan kegiatan yang menggunakan perangkat teknologi berupa laptop kemudian ditambah lagi dengan permasalahan *WIFI* internet yang tidak sampai ke ruangan kelas tempat pelaksanaan kegiatan. Sehingga semakin menambah kegelisahan para peserta untuk mengikuti kegiatan ini.

Menyikapi hal ini, Pelaksana mengambil langkah yaitu dengan memanfaatkan handphone yang dimiliki para guru untuk mengenal aplikasi *Quizziz*. Digunakannya handphone pada kegiatan ini dikarenakan para guru sudah sangat akrab dengan perangkat tersebut sehingga Pelaksana menyimpulkan bahwa ini dapat menimbulkan semangat bagi para peserta dalam mengikuti kegiatan ini.



Gambar 5. Peserta Mendengarkan Materi



Gambar 6. Peserta Berdiskusi Penyusunan LKPD pada Aplikasi Quizziz

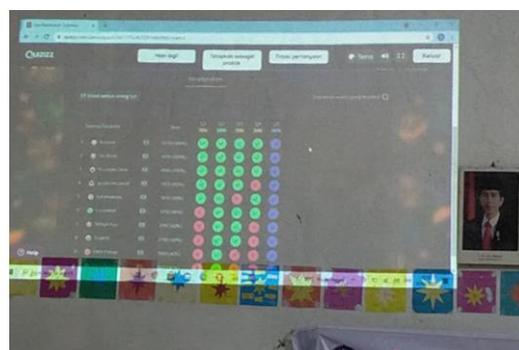
Pengambilan keputusan dengan memanfaatkan *handphone* untuk menyusun soal berbasis *Quizziz* ternyata menimbulkan semangat bagi para guru. Hal ini dilihat dari ekspresi pada saat guru menyusun LKPD. Para guru diberikan waktu selama 60 menit untuk menyusun sebanyak lima soal sesuai dengan kelas atau mata pelajaran yang diampuh.



Gambar 7. Pelaksana Mendampingi Peserta dalam Pemanfaatan Aplikasi Quizziz

Setelah soal yang disusun para guru selesai, maka beberapa guru mengujicobakan soal yang disusun tersebut untuk dipraktikkan bersama di dalam kelas. Pelaksana merasa senang ketika para guru mencoba menjawab soal yang telah disusun oleh rekannya. Walaupun soal tersebut terlalu mudah, karena untuk siswa sesuai kelas masing-masing tetapi para guru sangat antusias mengikutinya.

Quizziz ini berisikan materi pembelajaran yang dikemas dalam pertanyaan interaktif berbagai tema pada berbagai jenjang, mata pelajaran, dan lainnya dengan (Aini, 2019) Hal ini dikarenakan ada suara musik dan guru dapat menampilkan diagram pencapaian yang dikerjakan peserta, sehingga terbangun kompetisi dan juga meningkatkan konsentrasi untuk menjawab dengan benar.



Gambar 8. Hasil LKPD Berbasis *Quizziz* yang telah disusun peserta di uji coba bersama para guru lainnya.

Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai. Prinsip

Di akhir kegiatan, Pelaksana menyampaikan bahwa keberhasilan kegiatan ini sesungguhnya bukan hanya pada pemahaman guru dalam

memanfaatkan aplikasi *Quizziz* pada saat pelatihan ini. Namun adalah penerapan di kelas masing-masing untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKPM ini, yaitu :

- 1) Kegiatan ini dihadiri oleh seluruh peserta yang disepakati yaitu sebanyak 10 (sepuluh) orang peserta dengan memperhatikan keterwakilan kelas maupun mata pelajaran sehingga dapat dikatakan berhasil dari jumlah peserta.
- 2) Guru-guru yang mengikuti kegiatan ini sudah memahami setiap menu yang ada pada aplikasi *Quizziz*, hal ini dibuktikan dengan kemampuan mereka dalam membuat akun serta pemanfaatannya dalam penyusunan LKPD.
- 3) Hasil PKPM berupa pemanfaatan aplikasi *Quizziz* ini dapat dimanfaatkan guna menghasilkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik di masa pandemi *Covid-19*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, L., & Rusmana, I. M. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online *Quizizz*. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sosiomadika*, 1–7. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>
- Dewi, S. V. (2016). Efektivitas penggunaan media *ScreenCast O-Matic* pada mata kuliah kalkulus integral terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika*, 2(1), 61–66. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jp3m/article/view/Sin21>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Saprizal Hadisaputra1*, Aliefman Hakim1, Muntari1, Gito Hadiprayitno2, M. (2018).

Pelatihan Peningkatan Keterampilan Guru IPA sebagai Role Model Abad 21 dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 274–277.

Siregar, E. F. S., & Suci Perwita Sari. (2020). Optimalisasi Pendekatan MIKiR Sebagai Solusi Pembelajaran Abad 21 Bagi Guru SD Muhammadiyah Kota Medan. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 550–556. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i3.4376>