

The Training on Making Game-Based Learning Media with Quizizz Application for Teachers at SDN Banjaragung 1 Mojokerto

Muhammad Saibani Wiyanto¹, Kahan Tony Hendrawan²

^{1,2} Universitas PGRI Jombang

msaibaniw@gmail.com¹, kahan.stkipjb@gmail.com²

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v5i2.3585>

Abstract: *The problem faced by teachers in teaching is still using less interesting learning media, such as sending documents, photos or videos containing learning material. This learning media makes students quickly bored. Moreover, students who are still at elementary school level are more interested in things that are game-based or that require students to participate in the process of understanding the material. One solution is to learn while playing or providing material using methods that are very popular with students at the elementary level. According to the results of observations about the problems that occurred at SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto, the researcher took an idea to conduct training in making game-based learning media. The Quizizz Application Helps All Teachers at Banjaragung 1 Mojokerto Elementary School. This is provided to provide guidance and training to teachers at SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto on how to create interesting and game-based learning media with the help of the Quizizz application which can be operated via laptop or mobile phone. The result of this training activity is that teachers can create fun learning media through the Quizizz application well. Of the 13 participants who took part in this activity, all of them were able to apply the material presented by the service team in using the quizizz application.*

Keywords: *Training, Learning Media, Game, Quizizz, SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto*

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 menyatakan bahwa Tridharma Perguruan Tinggi yang selanjutnya disebut Tridharma adalah kewajiban Perguruan Tinggi untuk menyelenggarakan Pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Peningkatan dan pengembangan yang tercantum dalam Tri Dharma perguruan tinggi adalah pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat. Ketiga dharma tersebut dilaksanakan dengan porsi yang seimbang, harmonis dan terpadu dengan harapan tenaga pendidik atau dosen STKIP PGRI Jombang dapat menjadi tenaga pendidik yang mampu melakukan pengajaran, penelitian dan bersedia mengabdikan diri kepada masyarakat. Sehingga salah satu kegiatan utama yang dilakukan oleh dosen STKIP PGRI Jombang adalah melakukan program pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan penjelasan di atas usaha yang dilakukan oleh dosen atau tenaga pengajar STKIP PGRI Jombang dalam menjaga keseimbangan dari Tri Dharma perguruan tinggi maka, dosen atau tenaga pendidik melakukan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan bimbingan yang di berikan kepada masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat yang dijalankan oleh dosen atau tenaga pendidik

lebih memfokuskan kepada masyarakat yang membutuhkan bimbingan dan pelatihan pada bidang tertentu sehingga masyarakat memiliki kemampuan dan pengetahuan tentang bidang tersebut.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto. SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto beralamat di Jalan Raden Wijaya No. 3, Gatul, Banjaragung, Kec. Puri Kab. Mojokerto, Jawa Timur dengan kode pos 61363, e-mail: sdnbanjaragungsatu@gmail.com. Pelatihan akan diikuti seluruh Guru yang ada di SD Negeri Sumberagung 1 Mojokerto. SD yang terdapat di wilayah Kecamatan Puri rata-rata terletak di wilayah pedesaan. SD tersebut memiliki peran penting dalam membantu dan menyediakan tempat belajar untuk anak-anak sebelum memasuki ke jenjang sekolah Menengah Pertama (SMP). Sehingga diperlukan memiliki tenaga pendidik yang handal, menguasai pembelajaran dan kreatif dalam menjalankan pembelajaran di kelas.



Gambar 1. SDN Banjaragung 1 Mojokerto

Kreativitas guru saat ini sangat di butuhkan karena proses pembelajaran dilaksanakan di tempat tinggal peserta didik masing-masing dikarenakan masih dalam masa pandemi covid 19 yang belum jelas kapan berakhirnya, sehingga menuntut seorang guru bisa menguasai metode pembelajaran yang kalau dikatakan sekarang bisa hybrid, dimana menyiapkan siswa apabila 100 % masuk ke sekolah atau 50 % di sekolah atau dirumah. Menurut *Plucker*, dalam tulisannya *Creativity: From potential to realization* yang dikutip oleh T. Gunawan Wibowo bahwa kreativitas adalah sebuah interaksi antara bakat, proses, dan lingkungan yang mana seseorang atau kelompok menghasilkan suatu produk baru yang bermanfaat dilihat dalam suatu konteks sosial tertentu. Sedangkan, menurut Usman (2002), Kreativitas adalah salah satu kunci yang perlu dilakukan guru untuk memberikan layanan pendidikan yang maksimal sesuai kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan. Pengemasan proses pembelajaran yang kreatif akan membuat peserta didik menjadi tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan dan membuat peserta didik menjadi tidak mudah mengalami kebosanan selama proses pembelajaran di

rumah. Berdasarkan hasil survei proses pembelajaran yang sudah diterapkan oleh mayoritas guru SD dengan mengirimkan *power point* yang disertai dengan penjelasan dari guru yang menggunakan rekaman suara, membagikan *link* video pembelajaran yang terdapat di media social melalui *Whatsapp group* dan *Google Classroom*. Proses pembelajaran tersebut dirasa sudah dapat berjalan dengan baik dan membuat peserta didik belajar dengan giat dan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Akan tetapi, Proses tersebut pada kenyataannya tidak membuat peserta didik paham atas materi yang di berikan oleh guru karena peserta didik merasa bosan dengan penyajian materi yang berupa tulisan dan rekaman suara guru. Proses pembelajaran yang di jalankan guru saat ini dirasa kurang efektif jika di lakukan pada saat pembelajaran di rumah. Proses pembelajaran yang lebih efektif dan solutif digunakan untuk pembelajaran di rumah yaitu berupa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis permainan.

Media pembelajaran berbasis permainan saat ini sangatlah digemari oleh peserta didik dikarenakan media pembelajaran berbasis permainan menyajikan penjelasan guru mengenai materi dari pembelajaran yang di kemas dalam suatu permainan. Scanlan (2012) menemukan bahwa media dapat memfasilitasi belajar dan dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran. Hal ini dapat di jadikan sebagai daya tarik kepada peserta didik agar tidak mudah bosan dengan penjelasan materi yang diberikan. Asyhar (2011:12) menjabarkan empat alasan rasional mengapa media pembelajaran itu penting untuk digunakan dalam pembelajaran, yakni (1) meningkatkan mutu pembelajaran, (2) tuntutan paradigma baru, (3) kebutuhan pasar, (4) visi pendidikan global. Pembuatan media pembelajaran berbasis permainan membutuhkan kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam bidang kecanggihan teknologi berupa pengoperasian aplikasi pembuatan media pembelajaran. Kemampuan dalam bidang pengoperasian kecanggihan teknologi yang dimiliki guru SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto hanya sebatas dalam pengoperasian aplikasi yang tersedia di dalam laptop ataupun *handphone* yang dimiliki guru tersebut. Hal ini mengakibatkan para guru SD Negeri Sumberagung 1 Mojokerto mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran berbasis permainan dengan menggunakan aplikasi baru. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek tentang desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan evaluasi proses dan sumber-sumber belajar (Seels dan Richey, 1994). Teknologi sekarang sangatlah berkembang pesat, meskipun banyak hal negatifnya, akan tetapi kita bisa diambil sisi positifnya, banyak aplikasi di HP canggih sekarang yang bisa kita jadikan bahan pembelajaran, tinggal bagaimana kita mengaplikasikan dan belajar menggunakannya. Seorang guru atau tenaga pendidik pasti sudah memahami karakter peserta didiknya untuk dibawah ke dalam proses pembelajaran

mereka. Akan tetapi, sudah barang tentu tingkat kebosanan murid dalam masa pandemi covid 19 ini sangatlah besar. Guru tidak hanya dituntut untuk hanya sekedar memberikan tugas dan menyampaikan teori ke peserta didik. Tapi Guru harus lebih kreatif dan inovatif. Banyak sumber yang bisa dijadikan pijakan oleh guru. Pengabdian disini hanya bersifat memberikan pengetahuan yang sekiranya bisa dijalankan di SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto.

Berdasarkan pemaparan analisis situasi, dapat diketahui bahwa guru yang bertugas di SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto mengalami permasalahan pada proses pembuatan media pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang berbasis permainan dengan menggunakan aplikasi baru yang tidak tersedia langsung di laptop ataupun *handphone*. Sebenarnya, permasalahan yang terjadi ini dilatar belakangi oleh kurangnya pengalaman dan pengetahuan untuk membuat ide-ide kreatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Permasalahan yang terjadi juga dikarenakan masih banyak sekali tenaga pendidik/guru yang masih menggunakan metode lama dan yang mudah untuk disampaikan, akan tetapi peserta didik akan mengalami kondisi yang malas dan bosan, apalagi masih dipandemi Covid 19 ini. Sistem yang digunakan hanya mengirimkan materi berupa file dokumen saja, padahal untuk usia anak SD pemikirannya masih banyak untuk bermain meskipun tingkatannya diatas TK, maka guru atau tenaga pendidik sangat dituntut untuk membuat sebuah terobosan dimana peserta didik dapat senang, santai dan nyaman saat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Salah satunya, belajar sambil bermain ataupun memberikan materi dengan metode yang sangat digemari oleh peserta didik yang berusia masih duduk dibangku SD. Setelah pengabdian melakukan proses observasi lapangan dan wawancara ke salah satu guru yang ada di SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto. Ada beberapa hal yang kita sepakati antara pihak pengabdian dan pihak sekolah sendiri bahwa ada beberapa poin yang menjadi acuan, untuk dijadikan bahan pelatihan nantinya. Poin utama permasalahan yang dihadapi oleh SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto adalah:

1. Pengalaman Guru perihal penggunaan teknologi masih sangat terbatas pada hal-hal yang mudah untuk digunakan, seperti hanya proses pengiriman pesan, atau tugas ke siswa hanya menggunakan *Whatsapp* ataupun *google classroom*.
2. Guru masih menggunakan metode lama dalam proses pembelajaran yaitu *konvensional*, meskipun itu budaya, akan tetapi memungkinkan membuat suasana pembelajaran tidak menyenangkan
3. Masih menggunakan cara *konvensional* dalam menggunakan media pembelajaran, padahal situasi masih pandemi Covid 19

4. Pelatihan sering dilakukan di SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto, akan tetapi masih kebanyakan fokus peningkatan kesejahteraan guru, bukan terfokus dalam peningkatan mutu pembelajarannya.
5. Kurangnya rasa ingin tahu guru untuk mengikuti perkembangan situasi saat ini. Ini membuat guru merasa cukup tidak harus mengembangkan skill nya lagi.

Metode

A. Persiapan Awal

1. Analisis Kebutuhan Mitra

Kegiatan ini berupa kegiatan menganalisis kebutuhan, permasalahan, kondisi, kemampuan yang dimiliki oleh guru SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto. Setelah mengadakan observasi, pengabdian menemukan beberapa Permasalahan yang dihadapi yakni

- a. Guru kurang bisa memanfaatkan aplikasi di *handphone* yang selaras dengan proses pembelajaran yang menyenangkan
- b. Guru masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajarannya
- c. Guru membutuhkan suatu refrehmen untuk menambah pengetahuannya dalam penggunaan aplikasi di di *smartphone* mereka untuk memperkaya pengetahuan sekaligus menguatkan skill mereka agar pembelajaran lebih menyenangkan.
- d. Guru kurang telaten dalam membuaat suatu media pembelajaran yang menarik
- e. Adanya kebosanan yang dihadapi peserta didik dalam penerapan metode konvensional oleh tenaga pengajar atau guru

2. Pengadaan Perlengkapan

Pengadaan perlengkapan dalam pengabdian masyarakat dilaksanakan setelah menganalisis dan merencanakan program yang akan dilaksanakan. Perlengkapan yang dibutuhkan adalah:

- a. Laptop atau HP
- b. Koneksi internet yang stabil
- c. Ruang pelatihan
- d. LCD

B. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SD Negeri Banjaragung 1

Mojokerto. Pelatihan ini dilaksanakan tanggal 31 Mei, 2, dan 3 serta 4 Juni 2022 yang di mulai pada hari selasa pukul 08.00 WIB. Dan Jumlah pesertanya adalah 20 peserta dari unsur Guru dan karyawan. Ada 2 Pengabdi, yakni Dr. Muhammad Saibani Wiyanto, M.Pd selaku Ketua Pengabdi yang bertugas sebagai narasumber dan Kahan Tony Hendrawan, M.Pd yang bertugas sebagai pendamping saat peserta melakukan praktik. Kegiatan ini berupa Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Berbantu Aplikasi *Quizizz* Bagi Seluruh Guru SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto. Program ini di tujukan kepada guru SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto, guna memberikan pelatihan dan bimbingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang tidak terdapat secara langsung pada laptop atau *handphone* seperti aplikasi *Quizizz*. Berikut langkah-langkah yang akan dilakukan dalam Pelatihan nanti:

1. Peserta pelatihan (Bapak/ Ibu Guru SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto) terlebih dahulu unduh aplikasi tersebut. *Quizizz* dapat dibuka di *smartphone* dengan mengunduh aplikasi *Quizizz* di App Store atau Play Store. Untuk penggunaan dengan laptop, dapat mengetik www.quizizz.com di browser Anda. Cara penggunaan di kedua gadget tersebut sama, hanya perlu disesuaikan saja pengoperasiannya dalam layar kecil dan besar.
2. Memulai masuk ke *Quizizz*. Ketik www.quizizz.com di browser Anda sampai terlihat menu utama di layar Anda
3. Kemudian akan muncul tiga opsi: **as a teacher**, **as a student** dan **at a business**. Silakan klik “As a teacher” untuk memulai ke tahapan berikutnya sebagai guru.
4. Untuk memulai menggunakan *Quizizz*, silakan pahami dulu fitur-fitur di dalamnya seperti berikut:
 - a. Memulai membuat kuis, layar akan menampilkan hal seperti berikut ini.
 - b. Silakan beri nama kuis yang akan diadakan dan pilih maksimal 3 subjek yang relevan dengan mata pelajaran Anda.
 - c. Coba fokus ke bagian atas layar, silakan klik “Pertanyaan Baru” jika Anda ingin memulai secara manual (membuat sendiri soal-soal kuisnya) dan silakan klik “Teleport” untuk mencari referensi soal yang serupa. Di bagian bawah, terdapat pilihan jenis soal, seperti Pilihan Ganda, Kotak Centang (Memilih sebanyak mungkin jawaban yang dirasa benar, Isi Bagian yang Kosong untuk soal isian, Pilihan untuk mengumpulkan polling atau pilihan dari siswa-siswa, dan Terbuka-Berakhir untuk soal dengan jawaban tertutup, misalnya “ya” atau “tidak”.

5. kemudian, Anda bisa langsung membuat soal Anda sendiri dan bisa dikombinasikan dengan gambar dan juga beberapa fungsi untuk mata pelajaran Matematika. Jika memilih multiple choice, Anda akan diarahkan untuk menuliskan pilihan jawaban dan menentukan jawaban mana yang paling benar. lihat gambar dibawah ini
6. Jika Anda ingin mencari referensi soal yang sudah ada pada soal ke-2, Anda bisa klik Teleport dan kemudian akan muncul referensi bank soal. Klik TAMBAH untuk menambahkan soal tersebut ke laman Anda. Lakukan langkah serupa untuk soal selanjutnya.
7. Setelah selesai membuat soal, klik Finish Quiz di pojok kanan atas dan kemudian, isi detail kuis. Isikan judul kuis, kelas, dan bahasa yang digunakan. Setelah itu, klik Save untuk menyimpan.
8. Untuk memudahkan penggunaan pada masa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), silakan klik Jadikan PR untuk menugaskan menjadi Pekerjaan Rumah (lihat gambar 1). Setelah itu, atur tenggat waktu pengerjaan, misalnya 2 hari, 1 hari, atau 3 hari, sesuai kebutuhan Anda. Setelah mengatur tenggat waktu, klik Host Game.
9. Langkah terakhir, ajak siswa-siswa untuk mengerjakan soal yang sudah Anda buat dengan mengklik www.joinmyquiz.com dan masukkan kode yang terdapat di dalam layar. Di bagian bawah, Anda dapat melihat berapa siswa yang sudah mengerjakan kuis.
10. Bapak/ Ibu Guru SD Negeri Banjaragung 1 Mojokerto, bisa memasukkan soal-soal ke Quizziz secara otomatis dengan mengimpor file berbentuk excel yang sudah Anda miliki. Untuk mendapatkan format soal dalam excel, silakan klik Impor dari Lembaran Data (Spreadsheet) dan mulai mengimpor kuis Anda ke dalam Quizziz!.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil

1. Persiapan Kegiatan Pelatihan

Langkah yang dilakukan dalam menindak lanjuti sambutan baik dari SDN Banjar Agung 1 Mojokerto adalah dengan segera melaksanakan rapat internal dengan beberapa orang yang terlibat dalam kegiatan tersebut untuk membicarakan konsep bagaimana pelatihan tersebut akan dilakukan, apa saja yang akan dibutuhkan saat proses peltihan itu dilaksanakan, apasaja administrasi yang harus segera diselesaikan untuk menjalin suatu kerja sama dengan SDN banjar Agung 1 Mojokerto,dan

menyiapkan media apa saja yang akan digunakan saat pelatihan tersebut dilaksanakan serta melakukan pembagian jobdis kerja mengenai beberapa hal yang harus di persiapkan tersebut.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan tanggal 31 Mei, 2, dan 3 serta 4 Juni 2022 yang di mulai pada hari selasa pukul 08.00 WIB. Pelatihan pada hari pertama yang diawali dengan kegiatan sambutan-sambutan, baik sambutan yang di berikan oleh kepala sekolah SDN Banjar Agung 1 Mojokerto selaku pimpinan dari lembaga yang berkerja sama dengan kami dan dilanjutkan dengan sambutan dan pengenalan team yang betugas saat itu oleh bapak Dr. Saibani Wiyanto, S.Pd., M. Pd. Selaku ketua pelaksanaan program pengabdian tersebut yang berupa pelatihan yang di berikan kepada bapak atau ibu guru SDN Banjar Agung 1 Mojokerto.

Kegiatan tersebut dapat diikuti oleh bapak atau ibu guru dengan khitmat sehingga segala informasi mengenai awalan yang diberikan saat pelatihan tersebut dapat diterima bapak atau ibu guru dengan baik.kegiatan selanjutnya yaitu berupa pengenalan dasar mengenai Aplikasi yang akan disampaikan atau yang akan dipelajari oleh bapak atau ibu guru saat mengiuti pelatihan tersebut. Kegiatan ini berlangsung selama 6 (empat) jam. Bapak atau ibu guru pada saat kegiatan tersebut berlangsung beliau memperhatikan setiap informasi dan penjelasan yang diberikan mengenai pengenalan dasar aplikasi Quizizz dengan baik serta saat kegiatan ini berlangsung terwujudlah suatu situasi yang interaktif antara bapak atau ibu guru dengan pemateri pengenalan dasar aplikasi Quizizz. Hal ini digambarkan di gambar berikut ini:



Gambar 2. Pelaksanaan Program Hari Pertama

Kegiatan pelatihan kedua diadakan pada tanggal 2 Juni 2022 dimulai pukul 08.00 WIB dengan bapak atau ibu guru melakukan cek in atau pengisian daftar hadir kegiatan pelatihan disamping itu para pemateri dan team melakukan persiapan dan pengecekan perangkat maupun media yang dihunakan saat proses pelatihan. Persiapan dan pengecekan yang dilakukan oleh team dan pemateri di dalam

ruang pelatihan ini bertujuan untuk memberikan suatu pelayanan atau pelatihan kepada bapak atau ibu guru dengan baik dan lancar tanpa ada kendala yang fatal.

Materi yang di sampaikan dalam konteks pengenalan lebih dalam mengenai aplikasi Quizizz adalah mengenai bagaimana cara memperoleh atau mengakses aplikasi Quizizz tersebut. Materi ini disampaikan oleh pemateri dua dan mendapatkan sambutan yang baik dari bapak atau ibu guru yang hadir. Hal ini digambarkan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Penyampaian Materi Aplikasi Quizizz

Penyampaian materi ini dilakukan dengan konsep pemberian penjelasan melalui layar proyeksi dan memberikan penjelasan secara langsung kepada bapak ibu guru yang sekiranya belum memahami penjelasan yang terdapat pada layar proyeksi. Penjelasan tersebut dilakukan dengan cara team yang bertugas dalam ruang tersebut akan langsung mendatangi bapak ibu guru yang mengalami kesulitan dalam proses pemahaman tersebut. Cara yang dijalankan oleh team yang bertugas di dalam ruangan ini bertugas memerikan penjelasan kepada bapak ibu guru dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh bapak ibu guru mengenai fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Quizizz. Proses penjelasan yang di lakukan oleh team yang bertugas tersebut terkadang juga menggunakan bahasa jawa atau bahasa keseharian masyarakat hal itu dilakukan guna memberikan suatu penjelasan yang mudah sehingga dapat di tngkap oleh bapak ibu guru yang mengalami kesulitan. Hal ini digambarkan pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Pemahaman Materi Lanjutan

Dua hari kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan baik serta bapak ibu gurunya memahami informasi atau penjelasan yang diberikan oleh pemateri dengan baik. Pelatihan pada hari ke tiga yang dilaksanakan tanggal 3 Juli 2022 pukul 08.00 WIB sampai dengan selesai team memfokuskan kepada kegiatan bapak ibu guru mulai mencoba untuk menerapkan atau membuat media pembelajaran berbasis game dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Seperti biasanya sebelum memasuki ruang pelatihan bapak ibu peserta di harapkan melakukan pengirisan daftar hadir atau cek in di bagian administara yang terdapat di luar ruangan pelatihan, setelah itu bapak ibu guru diperkenankan masuk untuk mengikuti pelatihan tersebut. Tiga jam pertama team memberikan waktu kepada bapak ibu guru untuk memilih satu sub materi dari pelajaran yang di ampuh oleh bapak ibu guru, dilanjutkan dengan mencari ringkasan materi dan beberapa komponen pendukung yang ingin di gunakan dalam pembuatan media pembelajaran tersebut, setelah terkumpul semuanya bapak ibu guru diminta memuat konsep yang ingin di terapkan dalam media pembelajaran tersebut.

Telah tibalah di hari terakhir pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz guna membuat media pembelajaran berbasis permainan. Pada hari ke- 4 tanggal 4 Juni 2022 kegiatan yang akan dilakukan oleh peserta pelatihan atau bapak ibu guru adalah melanjutkan membuat media pembelajaran berbasis game yang telah dikerjakan sebelumnya di hari ke- 3 pelatihan dan belum selesai dibuat serta dilanjutkan dengan bapak ibu guru melakukan praktik pendistribusian hasil media pembelajaran yang dibuat. Pelatihan pada hari ke- 4 akan berjalan selama 5 jam dengan 3 jam untuk melanjutkan proses bapak ibu guru untuk membuat media pembelajaran berbasis game dan dilanjutkan dengan 2 jam di mana bapak ibu guru berlatih dalam hal pendistribusian hasil media pembelajaran yang telah dibuat. Hasil dari kreativitas bapak ibu guru akan di distribusikan ke salah satu no whatsapp di nama no tersebut akan di anggap sebagai group kelas dari kelas yang bapak ibu guru ajar. Pada sesi ini tema

juga memberikan pendampinga kepada bapak ibu guru yang mengali kesulitan dalam proses pelatihan mandiri untuk mendistribusikan hasil media pembelajaran bapak ibu guru.

B. Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh tim pengabdi ini tidak lepas dari dukungan STKIP PGRI Jombang dan sekolah mitra yang bersedia mengijinkan kami sehingga kegiatan pelatihan ini terlaksana sesuai dengan agenda yang kita telah buat. Kegiatan ini dilaksanakan selama empat hari atau selama 32 jam sesuai aturan Dinas Pendidikan setempat untuk dijadikan tambahan nilai kepangkatan Bapak Ibu Guru SDN Banjar Agung 1 Mojokerto. Sebelum pelatihan tim pengabdi melakukan komunikasi secara intens dengan pihak sekolah demi terselenggaranya kegiatan pelatihan tanpa mengganggu kegiatan belajar mengajar di SDN Banjar Agung 1 Mojokerto. Pada akhirnya kegiatan tersebut dilaksanakan selama empat hari dengan durasi yang telah disepakati bersama.

Kegiatan dilaksanakan selama empat hari, hari pertama merupakan kegiatan pembukaan, pembukaan dilaksanakan secara sederhana, diawali dengan sambutan Ibu Kepala Sekolah SDN Banjar Agung 1 Mojokerto dan dilanjutkan sambutan oleh Ketua Tim pengabdi, dalam sambutannya ketua Tim pengabdi tidak lupa mengucapkan terima kasih sedalam dalam nya kepada SDN Banjar Agung yang telah mengijinkan untuk mengadakan pelatihan dan berbagi ilmu dengan warga SDN Banjar Agung 1 Mojokerto. Setelah kegiatan pembukaan dilaksan kn penyampaian materi. Pemateri pertama Dr. Muhammad Saibani Wiyanto, M.Pd sekaligus tim pengabdi memberikan paparan materi secara umum perihal aplikasi quizizz kepada peserta pelatihan. Acara selanjutnya yakni ice breaking oleh Kahan Tony Hendrawan, M.Pd selama 10 menit agar suasana pelatihan tidak monoton dan fresh. Materi terakhir di hari pertama disampaikan oleh Ikhsanul Ammal, S.Pd perihal teknis penggunaan aplikasi quizizz secara mendetail dan terperinci. Pada hari kedua, ketiga dan keempat merupakan hari dimana Bapak Ibu guru melaksanakan kegiatan praktek bagaimana membuat, mengaplikasikan aplikasi quizizz mulai hal yang paling dasara. Misal membuat soal yang disisipi gambar dalam kegiatan ini kami tim pengabdi melakukan pendampingan secara intensif dan memakan cukup waktu lama, dikarenakan kemampuan Bapak Ibu guru tidak sama serta ada sedikit kendala dalam penggunaan jaringan internet. Maka dari itu, kami tim pengabdi menyediakan data paket sendiri bila wifi sekolah mengalami trouble.

Dihari terakhir, tidak semua Bapak ibu menampilkan hasilnya. Maka dari itu, tim pengabdi menyediakan waktu bagi Bapak Ibu untuk berkonsultasi atau berkomunikasi apabila kami dibutuhkan melalui WA atau lewat Email, apabila Bapak Ibu ingin menampilkan hasil atau hanya sekedar konsultasi

perihal fitur-fitur yang ada diaplikasi quizziz. Ini merupakan kegiatan berkelanjutan dari pelatihan ini, supaya komunikasi kami tim pengabdian dengan Bapak Ibu guru SDN Banjar Agung tidak terputus. Karena saat pelatihan, pihak sekolah menyampaikan kepada tim pengabdian agar melakukan pelatihan lagi nak memantinya meskipun dengan tema lainnya dan tetap berhubungan dengan media pembelajaran. Karena ini merupakan langsung dirasakan peserta didik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar dengan gembira dan tidak membosankan serta mendapatkan hasil yang memuaskan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini adalah hasil kerja sama antara Dosen pengabdian STKIP PGRI Jombang dengan SDN Banjar Agung 1 Mojokerto. Kegiatan ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis permainan dengan berbantu aplikasi quizziz bagi guru SDN Banjar Agung 1 Mojokerto. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara luring dan selama empat hari serta diikuti 13 peserta Bapak Ibu guru SDN Banjar Agung 1 Mojokerto. Hasil kegiatan ini tidak berhenti diacara kegiatan pelatihan saja. Akan tetapi Bapak Ibu Guru bisa menggunakan aplikasi tersebut untuk kegiatan proses belajar mengajar sesungguhnya di kelas yang Bapak Ibu guru ajar.

Daftar Referensi

Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta PT. Raja Grafinda Persada.

Asyhar, R. (2011) *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Basyiruddin U. (2022). *Media Pembelajaran*. Ciputan Press. Jakarta. Hal. 3

Usman, U, M. (2002). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sudjana, N. & Rivai, A. (1997). *Media Pengajaran Pembuatan dan Penggunaannya*. Bandung. Sinar Baru. Hal. 2

[https://www.google.co.id/maps/place/SDN+SUKOREJO+5+PERAK/@-](https://www.google.co.id/maps/place/SDN+SUKOREJO+5+PERAK/@-7.553476,112.1843989,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2e784166e7348f8b:0xaa27638473a7a632!8m2!3d-7.553623!4d112.1865259)

[7.553476,112.1843989,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2e784166e7348f8b:0xaa27638473a7a632!8m2!3d-7.553623!4d112.1865259](https://www.google.co.id/maps/place/SDN+SUKOREJO+5+PERAK/@-7.553476,112.1843989,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x2e784166e7348f8b:0xaa27638473a7a632!8m2!3d-7.553623!4d112.1865259)

[https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ID91213G91589&p=undang+undang+tridhar](https://id.search.yahoo.com/search?fr=mcafee&type=E210ID91213G91589&p=undang+undang+tridharma+perguruan+tinggi)

[ma+perguruan+tinggi](https://www.amrinaali.com/panduan-menggunakan-quizziz/)
<https://www.amrinaali.com/panduan-menggunakan-quizziz/>

Scanlan, Craig L. *Instructional Media: Selection and Use*. Online; http://www.umdj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm (Diakses Tanggal 3 Mei, 2012).

Seels, Barbara B. dan Richey, Rita C. *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*.
Bloomington: Association for Educational Communications and Technology. 1994.

Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta:
Depdiknas. hal. 9