

Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif QuizWhizzer untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo dalam Pembelajaran Matematika Kreatif

¹Tri Bondan Kriswinarso

²M. Nur Hakim

³Shindy Ekawati

⁴Jumarniati

⁵Aswar Anas

¹²³⁴⁵Universitas Cokoaminoto Palopo

¹tribondan@uncp.ac.id

²nurhakim384@gmail.com

³shindy.ekawati@uncp.ac.id

⁴jumarniati@uncp.ac.id

⁵aswaranasspd8@gmail.com

Article Info

Kata Kunci:

QuizWhizzer, Guru SD, Media Interaktif, Pembelajaran Matematika

Copyright © 2025

The Author(s)



Lisensi: cc-by-sa

Abstrak

Optimalisasi penggunaan media interaktif QuizWhizzer sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi Guru Sekolah Dasar (SD) dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif.. Pentingnya penguasaan media digital interaktif oleh guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era teknologi. QuizWhizzer dipilih karena memiliki fitur yang mampu mendukung pembelajaran berbasis kuis yang menyenangkan, kompetitif, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang meliputi: penyuluhan mengenai pentingnya media interaktif, demonstrasi penggunaan QuizWhizzer, dan praktik langsung pembuatan kuis berbasis materi pelajaran SD. Peserta juga diberikan bimbingan dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam perencanaan pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif. Para peserta mampu mengembangkan konten pembelajaran yang relevan dan kreatif, serta menunjukkan antusiasme dalam menyusun strategi pembelajaran yang lebih partisipatif. Berdasarkan hasil kuesioner evaluasi pelatihan media didapatkan hasil nilai rata-rata dari 20 responden sehingga diperoleh rerata 4,86 dari 5.00. Dari hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa kegiatan ini berjalan dan sangat bermanfaat kepada para guru.

Pendahuluan

Manusia sebagai subjek pembangun perlu dididik, dibina serta dikembangkan potensi-potensinya dengan tujuan terciptanya subjek-subjek pembangunan yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu bentuk lingkungan yang bertanggung jawab dalam memberikan asuhan terhadap perkembangan individu, maka dari itu sekolah mempunyai peranan penting dalam membimbing peserta didik untuk mencapai taraf perkembangan melalui pemenuhan tugas-tugas perkembangan secara optimal (Kriswinarso, T.B. dkk, 2022). Pada era digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Pendidikan yang efektif harus mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi pengajar.

Olehnya itu disetiap pelaksanaan kegiatan pembelajaran terkhusus Sekolah Dasar (SD) diharapkan setiap pendidik menerapkan pembelajaran dengan metode berbasis media interaktif. Media interaktif merupakan alat perantara atau penghubung berbasis teknologi informasi dan komunikasi menyangkut software dan hardware, dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar dan dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Amatullah dan Sutrisno: 2022). Salah satu media interaktif yang menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran adalah QuizWhizzer. *Quizwhizzer merupakan game intraktif yang dirancang guna meningkatkan pengalaman belajar mengajar di kelas.* Media ini menarik, interaktif, mengutamakan kerjasama dan komunikasi, serta dapat menciptakan interaksi postitif antar siswa melalui permainan dalam proses pembelajaran. Quizwhizzer ini cocok digunakan dalam pembelajaran SD karena membuat pembelajaran tidak membosankan dan terdapat banyak permainan (Susanto dan Ismaya, 2022). Pada Quizwhizzer pengguna dapat memberikan pertanyaan kepada peserta didik dalam bentuk perlombaan dengan mengikuti jalur tertentu yang telah disusun, menyerupai sistem permainan ular tangga. Pengguna juga dapat mengatur dan menyesuaikan jenis pertanyaan, skor untuk tiap pertanyaan, aturan pergerakan pemain dan posisi mereka di dalam papan permainan, serta pembuat kuis dapat menjalankan lebih dari satu permainan sekaligus (Faijah dan Marhaeni, 2021). Namun, pemanfaatan optimal dari teknologi ini memerlukan kompetensi khusus dari para pengajar, terutama guru SD yang merupakan ujung tombak pendidikan dasar. Dalam mencapai tujuan tersebut, penulis termotivasi untuk melakukan Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif QuizWhizzer untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SD dalam Pembelajaran Kreatif.

Metode

Kegiatan Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif QuizWhizzer untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SD dalam Pembelajaran Kreatif dilaksanakan di SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka dilakukan dengan menggunakan dua metode yakni ceramah yang Dimana metode ini dilakukan dengan menyampaikan teori tentang multimedia interaktif, pembelajaran kreatif serta QuizWhizzer dengan menghadirkan narasumber yang menguasai tentang materi tersebut. Kemudian praktik diberikan kepada menggunakan multimedia berbasis Game edukasi QuizWhizzer sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, masing-masing guru menggunakan satu Laptop atau handphone. Adapun tahapan kegiatan ini diantaranya

a. Persiapan

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan kebutuhan guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yang dilakukam melalui observasi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran masih rendah dan perlu ditingkatkan agar pembelajaran lebih menarik dan berpusat pada siswa (student centered) dan tidak lagi berpusat pada guru (teacher centered). Selanjutnya dilakukan diskusi bersama pihak sekolah terkait solusi atas masalah yang ditemukan.

b. Pelaksanaan

1. Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait tentang pengenalan multimedia interaktif dan bagaimana melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan menggunakan multimedia berbasis Game edukasi QuizWhizzer. Untuk pembuatan media interaktif masing-masing guru diberikan demo pembuatan langsung agar penyajian materi praktik dapat berjalan dengan lancar. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Materi yang tersajikan sebanyak 4 (empat) bahasan yang masing-masing disajikan oleh anggota Tim Pengabdian sesuai bidang yang bersangkutan.

2. Penugasan Praktik

Pada akhir materi guru diberi tugas praktik sesuai materi yang telah disajikan untuk menggali penyerapan dan pemahaman materi serta melihat kreativitasnya dalam membuat tugas praktik tersebut. Dalam pelatihan ini para guru ditugaskan untuk membuat satu kuis dengan menggunakan Game edukasi QuizWhizzer berdasarkan pembelajaran terkait mata pelajaran yang akan dijalankan.

Hasil

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 2-3 Mei 2025 di SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo pada Pukul 08.30. Kegiatan ini diikuti oleh Narasumber, tim Pengabdian dan para peserta sejumlah 20 orang yang merupakan

Guru pada SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo yang nantinya akan menerapkan ilmu terkait pembelajaran ataupun media ajar di kelas masing-masing



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan

Pada kegiatan awal, kami selaku dosen memberikan penjelasan melalui metode ceramah berbantu media Power Point sebagai alat pembantu peserta agar lebih mampu menerima dengan baik. Dalam pelaksanaan kegiatan berlangsung beberapa pemaparan materi diantaranya Kompetensi Guru, Pembelajaran Kreatif dan Multimedia Interaktif dilaksanakan di hari pertama dan Pemaparan Materi sekaligus Praktek terkait Game Edukasi QuizWhizzer dilaksanakan pada hari kedua. Dalam Proses pemberian materi diselingi dengan beberapa pertanyaan yang diutarakan oleh peserta terkait materi yang telah dipaparkan oleh Narasumber. Hal ini menggambarkan bahwa para peserta antusias mengikuti kegiatan pelatihan ini, terlebih bagi mereka yang belum pernah mengikuti kegiatan pelatihan semacam ini. Mereka merasa terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan ini sebagai sarana untuk menambah sumber bahan ajar dalam proses pembelajaran nantinya. Dalam pelaksanaan kegiatan di hari kedua peserta di arahkan untuk membawa laptop sebagai alat pendukung dalam pembuatan media.



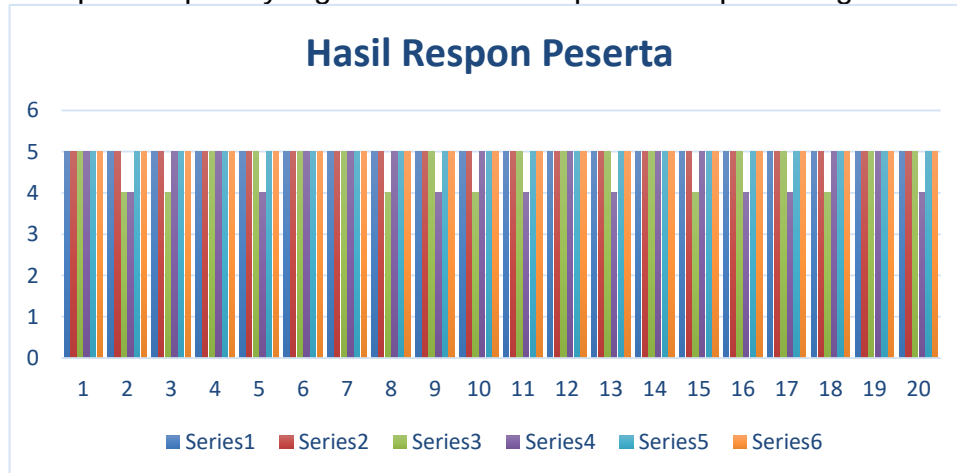
Gambar 2. Penerimaan Materi QuizWhizzer

Setelah sesi pemberian materi selesai tim pengabdian memberikan arahan terkait praktikum yang dilakukan pada Game Edukasi QuizWhizzer. Peserta diarahkan untuk membuat media pembelajaran. Di mulai dengan mempersiapkan

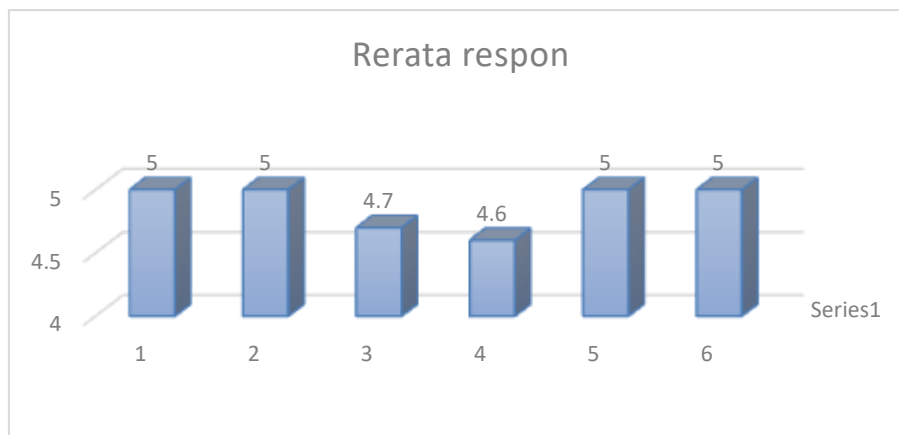
soal yang relevan untuk peserta dan juga sesuai dengan materi yang telah diajarkan. Berikut salah satu tampilan media QuizWhizzer yang telah dibuat Peserta yang dapat dijadikan peserta sebagai salah satu bahan pembelajaran yang digunakan di kelas.



Gambar 3. Tampilan salah satu hasil media pembelajaran oleh peserta
Sebagai tindak lanjut, guru yang telah mendapatkan pendampingan akan melanjutkan kegiatan ini melalui kelompok belajar yang berada di sekolah. Selain itu, respons positif juga dapat dilihat dari hasil post kuisisioner yang dibagikan kepada guru setelah pelatihan. Sebanyak 6 pertanyaan diberikan pada kuisisioner kepada 20 peserta. Adapun respons yang dimaksudkan dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 5. Hasil Pengisian Kuesioner Peserta



Berdasarkan uraian pada gambar 5 dan 6 maka didapatkan hasil nilai rata-rata dari 20 responden sehingga diperoleh rerata 4,86 dari 5.00. Dari hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa kegiatan ini berjalan dan sangat bermanfaat kepada para guru yang berada di SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo.

Simpulan

Kesimpulan dari Optimalisasi Penggunaan Media Interaktif QuizWhizzer untuk Meningkatkan Kompetensi Guru SD dalam Pembelajaran Kreatif di SD Islam Terpadu Darussalam Kota Palopo adalah melalui rangkaian pelatihan, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta mampu menguasai penggunaan QuizWhizzer secara efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Peningkatan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran kreatif menunjukkan bahwa media interaktif dapat menjadi solusi inovatif dalam menyiapkan guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi teknis guru, tetapi juga memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan di era digital. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan secara berkelanjutan dengan melibatkan lebih banyak peserta dan pengembangan media pembelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

- Amatullah, D.C. dan Sutrisno, J. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 BandaLampung Tahun Pelajaran 2021/2022. Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan. Vol 15 No 1. Halaman 243-250.
- Arifin Y., Ricky, M.Y dan Yesmaya, V. 2015. Digital Multimedia. Jakarta: Widia Inovasi Nusantara.
- Faijah dan Marhaeni. 2021. "Quizwhizzer -Assisted Educational Game Design to Improve Students' Conceptual Understanding Skills." Mercuri Buana University of Yogyakarta.

- Kriswinarso, T.B., Sugianto, L. Bachri S. dan Lihu, I. 2022. Motivasi Belajar Mahasiswa dengan Gaya Berpikir Tipe Gregorc (Studi pada Mahasiswa Prodi Informatika FTKOM UNCP). *Pedagogy*. Volume 7 Nomor 1. Halaman 131-145
- Iskandar, S. dkk. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*. Volume 05. No. 02. Halaman 3239-3245
- Novauli, F. 2015. Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada Smp Negeri Dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*. Volume 3 No. 1 Halaman 45-67.
- Surjono, H. D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif (Konsep dan Pengembangan)*. Yogyakarta: UNY Press
- Susanto, D. A., dan Ismaya, E.A. 2022“Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko.” *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104-110