

PELATIHAN PERANCANGAN KUIS BERBASIS ICT UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DI KALANGAN GURU MADRASAH

Sholihatul Hamidah Daulay¹, Rora Rizky Wandini²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

email: sholihatulhamidah@uinsu.ac.id

Abstrak

Pelatihan Perancangan Kuis Berbasis ICT merupakan sebuah pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk memberikan dukungan dan peningkatan kompetensi pedagogik kepada guru-guru Madrasah di lingkungan masyarakat sekitar. Pelatihan ini bertujuan untuk memfasilitasi penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dalam pembelajaran, dengan fokus pada perancangan kuis berbasis ICT. Selama pelatihan, dilakukan serangkaian kegiatan, dengan metode PAR termasuk pemaparan konsep perancangan kuis berbasis ICT, praktik langsung dalam pembuatan kuis, dan penerapan kuis dalam pengajaran. Guru-guru Madrasah dari berbagai tingkatan pendidikan dilibatkan dalam pelatihan ini. Hasil dari pengabdian ini adalah peningkatan kompetensi pedagogik guru-guru Madrasah dalam merancang dan mengintegrasikan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran mereka. Para guru mengalami peningkatan pemahaman tentang bagaimana menggunakannya sebagai alat pembelajaran yang efektif dan merespon positif terhadap perubahan ini dalam pendekatan mereka. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan dampak positif pada siswa yang belajar di Madrasah tersebut. Mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan mendapatkan manfaat dari penggunaan kuis berbasis ICT dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hasil survei kepuasan menunjukkan bahwa guru-guru puas dengan pelatihan ini dan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan ICT dalam pembelajaran. Pelatihan ini juga telah membuka peluang kolaborasi yang lebih baik antara Madrasah dan masyarakat dalam mendukung pendidikan. Pelatihan ini menggambarkan bahwa pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan perancangan kuis berbasis ICT memiliki dampak positif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru-guru Madrasah dan kualitas pembelajaran di lingkungan Madrasah. Ini adalah langkah positif menuju peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat sekitar melalui pemanfaatan teknologi.

Kata kunci: Perancangan Kuis, Kompetensi Pedagogik, Pembelajaran Interaktif.

Abstract

ICT-Based Quiz Design Training is a community service that aims to provide support and increase pedagogical competence to Madrasah teachers in the surrounding community. This training aims to facilitate the use of Information and Communication Technology (ICT) in learning, with a focus on designing ICT-based quizzes. During the training, a series of activities were carried out using the PAR method, including exposure to the concept of ICT-based quiz design, direct practice in creating quizzes, and the application of quizzes in teaching. Madrasah teachers from various levels of education were involved in this training. The result of this service is an increase in the pedagogical competence of Madrasah teachers in designing and integrating ICT-based quizzes in their learning. Teachers experienced an increased understanding of how to use it as an effective learning tool and responded positively to this change in their approach. Apart from that, this training also has a positive impact on students studying at the Madrasah. They are more involved in the learning process and benefit from the use of ICT-based quizzes in improving their understanding of the lesson material. The results of the satisfaction survey show that teachers are satisfied with this training and feel more confident in using ICT in learning. This training has also opened up opportunities for better collaboration between Madrasahs and the community in supporting education. This training illustrates that community service in the form of ICT-based quiz design training has a positive impact in improving the pedagogical competence of Madrasah teachers and the quality of learning in the Madrasah environment. This is a positive step towards improving the quality of education in the surrounding community through the use of technology.

Keywords: Quiz Design, Pedagogical Competence, Interactive Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi utama dalam membangun masa depan yang cerah dan berdaya saing. Dalam hal ini, peran guru sebagai agen utama dalam proses pendidikan menjadi sangat penting.

Kualitas pendidikan yang diberikan oleh guru memiliki dampak langsung pada perkembangan peserta didik. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi pedagogik guru adalah aspek kunci dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi, khususnya dalam era digital ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) telah memasuki berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan ICT dalam pembelajaran telah menjadi semakin relevan dan berpotensi besar untuk meningkatkan efektivitas pendidikan. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan dalam konteks ini adalah kuis berbasis ICT. Kuis ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang interaktif, menarik, dan memberikan umpan balik langsung kepada siswa.

Madrasah, sebagai lembaga pendidikan Islam, juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendidik generasi penerus umat. Dalam konteks ini, peningkatan kompetensi pedagogik guru Madrasah dalam mengintegrasikan ICT dalam proses pembelajaran adalah sebuah kebutuhan yang mendesak. Guru-guru Madrasah perlu memahami cara memanfaatkan kuis berbasis ICT sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Nelson Mandela yang mengatakan, "Pendidikan adalah senjata paling kuat yang bisa kita gunakan untuk mengubah dunia," artikel ini menggali pengalaman dari pelatihan perancangan kuis berbasis ICT yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik di kalangan guru Madrasah. Pelatihan ini bukan hanya sekadar eksplorasi teknis dalam perancangan kuis, tetapi juga berfokus pada integrasi ICT dalam pendekatan pembelajaran guru. Artikel ini akan mengulas implementasi pelatihan, dampaknya terhadap guru, siswa, dan komunitas Madrasah, serta implikasinya dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di masyarakat.

Melalui pengalaman yang diungkapkan dalam artikel ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga tentang bagaimana teknologi dapat mendukung dan meningkatkan kompetensi pedagogik guru Madrasah. Lebih dari itu, artikel ini juga menjadi bagian dari kontribusi dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan relevan di era digital yang terus berkembang.

METODE

Pelaksanaan Pelatihan Perancangan kuis Berbasis ICT sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Sei Tulang Raso menggunakan Metodeologi Participatory Action Research (PAR):

1. Perencanaan Awal:
 - a. Identifikasi masalah: Identifikasi masalah dalam penggunaan ICT dan perancangan kuis berbasis ICT oleh guru-guru dalam konteks pembelajaran.
 - b. Menentukan tujuan pelatihan : Meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan ICT dan meningkatkan keterampilan mereka dalam merancang kuis berbasis ICT.
 - c. Kolaborasi dengan stakeholder: Melibatkan guru-guru, kepala sekolah, dan pihak terkait lainnya dalam perencanaan pelatihan, serta memperoleh masukan dan persetujuan mereka.
2. Pengumpulan Data Awal:
 - a. Observasi: Mengamati penggunaan ICT dan perancangan kuis berbasis ICT oleh guru-guru dalam pembelajaran sebelum pelatihan dilaksanakan.
 - b. Wawancara: Mewawancarai guru-guru Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Sei Tulang Raso untuk mengetahui tantangan yang mereka hadapi dalam menggunakan ICT dan perancangan kuis.
3. Perencanaan Pelatihan:
 - a. Identifikasi konten pelatihan: Berdasarkan data awal, identifikasi kebutuhan pelatihan dan konten yang relevan, seperti penggunaan alat-alat perancangan kuis berbasis ICT, integrasi kuis dalam kurikulum, dan pengembangan materi interaktif.
 - b. Desain pelatihan: Merancang program pelatihan yang terstruktur dan interaktif, dengan mengintegrasikan ceramah, diskusi, latihan praktis, dan refleksi.
4. Implementasi Pelatihan:
 - a. Sesi pelatihan: Mengadakan sesi pelatihan yang melibatkan guru-guru sebagai peserta aktif. Sesi tersebut mencakup penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, dan latihan praktis dalam merancang kuis berbasis ICT.
 - b. Pendampingan: Memberikan pendampingan dan bimbingan kepada guru-guru dalam merancang kuis berbasis ICT. Pendampingan dapat dilakukan secara individu atau dalam kelompok kecil.
5. Monitoring dan Evaluasi:

- a. Refleksi berkala: Mengadakan sesi refleksi secara berkala dengan guru-guru untuk mengevaluasi pelaksanaan pelatihan, memperoleh umpan balik, dan mengidentifikasi perubahan atau peningkatan yang terjadi.
 - b. Evaluasi akhir: Melakukan evaluasi akhir terhadap pelaksanaan pelatihan, termasuk penilaian terhadap peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan ICT dan perancangan kuis berbasis ICT.
6. Tindakan Perbaikan:
- a. Identifikasi keberhasilan dan hambatan: Menganalisis hasil evaluasi dan identifikasi keberhasilan serta hambatan yang ditemukan selama pelatihan.
 - b. Perbaikan dan pengembangan: Menggunakan temuan evaluasi untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut pada program pelatihan, konten, dan pendekatan yang digunakan.
- Metodeologi Participatory Action Research (PAR) memungkinkan guru-guru terlibat secara aktif dalam proses pelatihan, serta memberikan ruang bagi mereka untuk berbagi pengalaman, refleksi, dan kolaborasi dalam meningkatkan kompetensi pedagogik mereka dalam penggunaan ICT dan perancangan kuis berbasis ICT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei Awal

Survei awal dilakukan pada tanggal 16 Juli 2023, dengan mengidentifikasi tingkat kompetensi pedagogik guru MI dan pemahaman mereka tentang penggunaan ICT dalam pembelajaran. Berikut adalah contoh pertanyaan yang dapat digunakan dalam survei awal bertujuan untuk mengukur tingkat kompetensi pedagogik guru MI dan pemahaman mereka tentang penggunaan ICT dalam pembelajaran, adapun yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat yaitu dengan cara meminta guru-guru madrasah ibtidaiyah yang tergabung dalam kelompok kerja guru untuk mengisi lembar survei.

Dari hasil survei didapatkan hasil bahwa rata-rata guru madrasah ibtidaiyah dikecamatan sei tulang raso menyatakan bahwa mereka memerlukan sebuah pelatihan tambahan dalam penggunaan ICT untuk mendukung pembelajaran yang mereka lakukan didalam kelas. Karena kebanyakan diantara mereka yang berusia diatas 40 tahun dengan kondisi memiliki keterbatasan, secara finansial, walaupun pendidikan mereka sudah sarjana s-1 mereka masih dikatakan gaptek terkait dengan hal-hal yang berbau teknologi, seperti penggunaan infokus dalam pembelajaran, hal tersebut tersceletuk dari bahasa ibu Nurhafni yang menyatakan "Dari dulunyo biaso jugo dipakai, tak pala berlaptop, paham jugonya budak budak itu, kasih sajo dio soal-soal dibuku paket itu, belajar jugo dia". Adapun hasil survei kebutuhan perlunya pelatihan tambahan terkait perancangan kuis menggunakan ICT sebagai berikut :

Tabel. 1 Hasil Survei Awal

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
Bagian B				
7. Seberapa baik Anda memahami prinsip-prinsip dasar...	20 %	40%	10%	30%
8. Seberapa baik Anda dalam merancang rencana pembel...	25%	30%	20%	25%
9. Bagaimana kemampuan Anda dalam memotivasi siswa u...	35%	40%	15%	10%
10. Seberapa baik Anda dalam mengevaluasi hasil bela...	20%	40%	10%	30%
Bagian C: Pemahaman ICT				
11. Seberapa baik Anda memahami penggunaan komputer...	10%	20%	40%	30%
12. Seberapa baik Anda memahami penggunaan internet...	20%	20%	10%	50%
13. Apakah Anda pernah menggunakan perangkat teknolo...	5%	20%	35%	40%
14. Apakah Anda pernah merancang atau menggunakan kuis	0%	20%	35%	44%
15. Jika Anda pernah merancang atau menggunakan	0%	20%	35%	44%

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang
kuis...				
Bagian D: Kebutuhan Pelatihan				
16. Apakah Anda merasa perlu pelatihan tambahan dalam...	Ya			
17. Jika ya, dalam bidang apa Anda merasa memerlukan...	-			
- Merancang kuis berbasis ICT	0	30%	40%	30%
- Menggunakan perangkat keras (komputer, proyektor,...	20%	40%	10%	30%
- Menggunakan perangkat lunak pendidikan	15%	35%	30%	20%
- Pengelolaan kelas virtual	10%	25%	35%	30%
- Penggunaan internet dalam pembelajaran	30%	40%	20%	10%

Hasil survei ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pemahaman yang cukup baik tentang kompetensi pedagogik dan pemahaman ICT. Namun, masih ada ruang untuk peningkatan dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam merancang kuis berbasis ICT dan penggunaan perangkat keras. Kebutuhan pelatihan tambahan dapat diidentifikasi berdasarkan preferensi peserta pelatihan, yang dapat membantu merancang program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan selama tiga hari yaitu pada tanggal 27-29 september 2023 dengan mengundang instruktur ahli dalam perancangan kuis berbasis ICT yaitu Bapak Akhyaruddin, M.Pd. Pelatihan mencakup teori, praktek, dan studi kasus. Diikuti oleh 20 peserta yang terdiri dari para guru madrasah ibtidaiyah kecamatan seitulang raso yang tergabung dalam kelompok kerja guru madrasah ibtidaiyah sekecamatan sei tulang raso. Adapun hasil rancangan peserta sebagai berikut:

Hasil Perancangan Kuis Berbasis ICT

1. Sesi: Perancangan Kuis (Tanggal: 28 September 2023)
2. Tujuan Sesi: Peserta diminta untuk merancang kuis berbasis ICT berdasarkan materi pelajaran yang relevan dengan kurikulum Madrasah Ibtidaiyah (MI).

Langkah-Langkah Sesi:

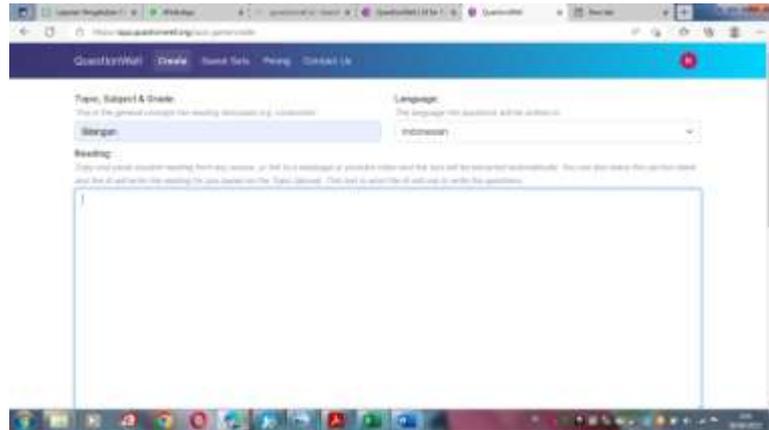
1. Langkah 1: Identifikasi Materi Pelajaran Peserta diminta untuk memilih salah satu materi pelajaran yang mereka ajarkan di MI yang akan digunakan sebagai dasar untuk merancang kuis berbasis ICT.
2. Langkah 2: Rancangan Kuis Peserta bekerja secara kelompok atau individu untuk merancang kuis berbasis ICT dengan menggunakan perangkat lunak yang telah dipelajari selama pelatihan.
3. Langkah 3: Pengembangan Soal Peserta merancang soal-soal kuis yang sesuai dengan materi pelajaran yang telah dipilih. Soal-soal ini dapat berupa pilihan ganda, isian singkat, atau jenis soal lainnya yang sesuai.
4. Langkah 4: Integrasi Media Peserta mengintegrasikan media (gambar, video, dll.) jika diperlukan dalam kuis untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa.
5. Langkah 5: Uji Coba Kuis Peserta mencoba kuis yang telah mereka rancang untuk memastikan bahwa kuis tersebut berfungsi dengan baik dan dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital.

Adapun hasil akhir rancangan peserta sebagai berikut:

Pertama menggunakan platform question well, peserta pertama kali melakukan login menggunakan akun google ataupun email, lalu akan tampak seperti gambar berikut:

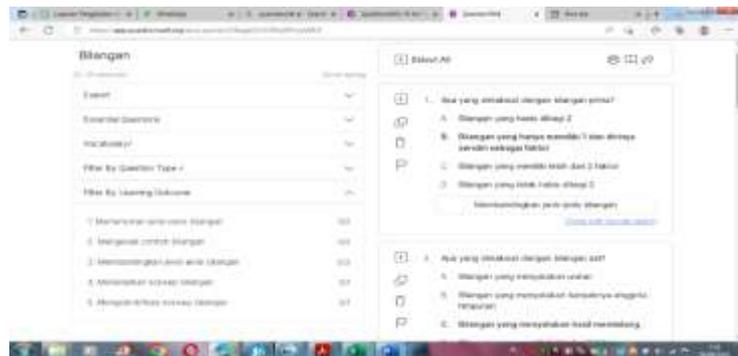


Gambar 1 Tampak depan platform question well



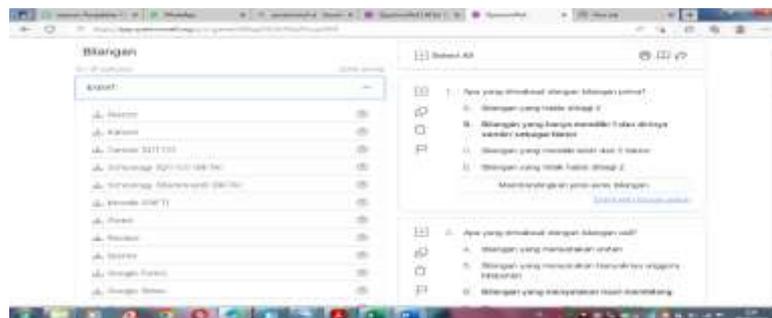
Gambar 2 Pemilihan bahasa dan topik pada platform question well

Setelah login maka langkah selanjutnya memilih bahasa, memasukkan topik atau judul materi dari pelajaran yang ingin kita buat quis sebagai tahap evaluasinya, kemudian search dengan google gambaran materinya copy paste dan letakkan di kolom reading. Setelah langkah tersebut dilakukan maka akan tampak gambar sebagai berikut:



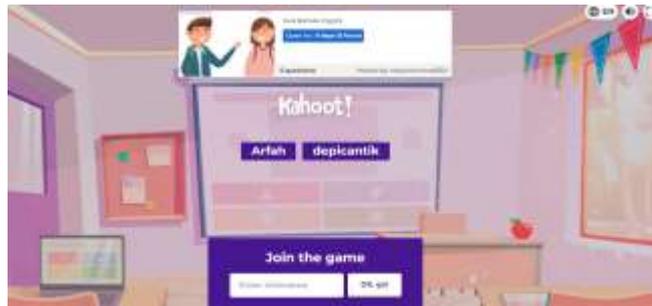
Gambar 3 question well bekerja membuat pertanyaan yang diinginkan

Setelah pertanyaan dibuat, langkah selanjutnya yaitu mengekspor nya dalam bentuk yang diinginkan seperti, ke google form, google slide, quizzi, ataupun kahoot. Seperti tampak pada gambar berikut :

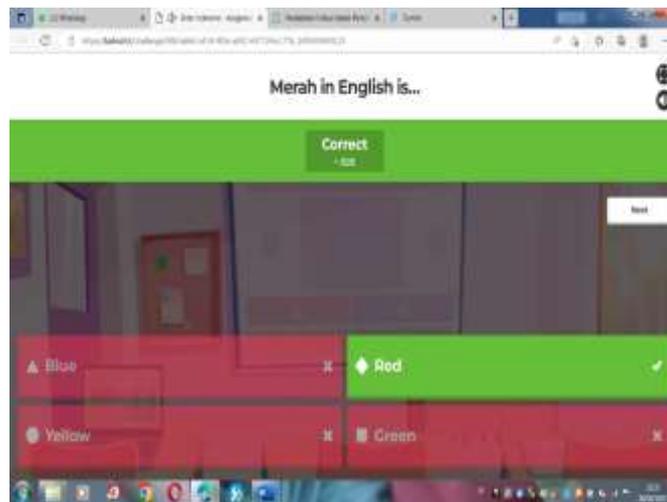


Gambar 4 ekspor pertanyaan

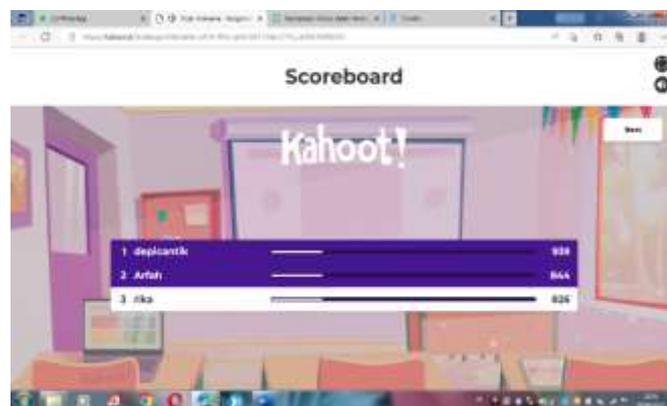
Selain menggunakan question well peserta pelatihan juga melakukan perancangan menggunakan platform kahoot. Seperti hasil rancangan dari ibu Nilam berikut ini.



Gambar 5 Tampak Depan hasil rancangan kahoot ibu Nilam



Gambar 6 Tampak point pertanyaan bahasa inggris yang dirancang ibu Nilam dengan kahoot



Gambar 7 Hasil evaluasi pemerolehan poin peserta dengan kahoot yang dirancang ibu Nilam

Selain menggunakan Kahoot peserta pelatihan juga melakukan perancangan menggunakan platform Quiziz. Seperti hasil rancangan dari pak Rahmat berikut ini.



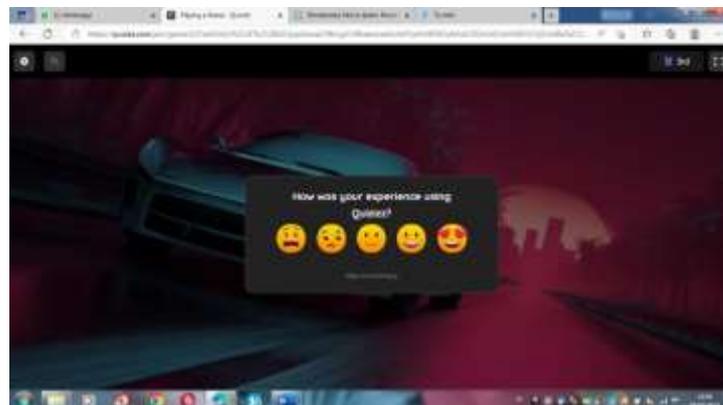
Gambar 8 Tampak depan rancangan quizi hasil rancangan pak rahmat



Gambar 9 Tampak rancangan pertanyaan matematika hasil rancangan pak rahmat menggunakan quiziz



Gambar 10 Tampak evaluasi disetiap rancangan pertanyaan matematika



Gambar 11 Tampak hasil refleksi setelah pengerjaan soal quis

Dari hasil perancangan kuis yang dilakukan peserta sebagai pemenuhan tugas pada sesi pelatihan ini memberikan dampak yang efektif terhadap keterampilan peserta pelatihan yang notabeneanya adalah seorang guru dalam melakukan pembuatan kuis dengan menggunakan teknologi. Hail dari perancangan kuis oleh peserta pelatihan ini dinilai dan dianalisis untuk mengidentifikasi kekuatan dan potensi perbaikan untuk dikemudian hari. Adapun hasilnya sebagai berikut :

Tabel 2 Hasil Analisi Perancangan Kuis Peserta

Potensi Kekuatan	Deskripsi	Potensi Perbaikan	Deskripsi
1) Pemahaman Konsep Kuis 2) Desain Tampilan Yang Menarik 3) Soal Yang Relevan	1. Sebagian besar peserta telah memahami dengan baik konsep dasar kuis dan meng gambarkannya dalam perancangan	1. Instruksi yang lebih jelas 2. Keseragaman Desain 3. Pengujian Terhadap Kesalahan	1) Beberapa peserta perlu meningkatkan instruksi yang mereka berikan kepada pengguna. Instruksi yang jelas

4) Pengaturan Waktu dan Poin	<p>mereka. Mereka telah memilih jenis kuis yang sesuai dengan materi pelajaran yang mereka tuju.</p> <p>2. Banyak peserta telah menerapkan desain tampilan yang menarik untuk kuis mereka. Ini mencakup penggunaan gambar, grafik, dan warna yang sesuai untuk mempertahankan minat pengguna.</p> <p>3. Peserta telah memasukkan soal-soal yang relevan dengan materi pelajaran dan memberikan pilihan ganda yang cukup variasi. Ini membantu menguji pemahaman siswa terhadap materi.</p> <p>4. Peserta telah mengatur batasan waktu yang wajar untuk menjawab setiap soal dan memberikan poin yang sesuai untuk setiap jawaban yang benar.</p>	4. Umpan Balik Terhadap Jawaban	<p>dan terperinci dapat membantu pengguna memahami cara menjawab soal dengan benar.</p> <p>2) Beberapa kuis memiliki tampilan yang berbeda-beda dan kurang keseragaman. Konsistensi dalam desain dapat meningkatkan kesan profesional kuis</p> <p>3) Penting untuk memeriksa setiap soal dan pilihan ganda untuk kesalahan tata bahasa, ketepatan, dan kelengkapan. Beberapa peserta perlu lebih hati-hati dalam mengedit kuis mereka.</p> <p>4) Beberapa kuis tidak memberikan umpan balik yang memadai kepada pengguna setelah menjawab soal. Umpan balik ini dapat membantu pengguna memahami kesalahan mereka</p>
------------------------------	--	---------------------------------	---

Setelah melalui proses praktek pembuatan kuis adapun hasil perancangan kuis oleh peserta pelatihan menunjukkan pemahaman yang baik dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan terkait konsep kuis berbasis ICT .Adapun pemerolehan kebaikan itu dilihat dari ketekunan peserta dalam mengikuti pelatihan sehingga menghasilkan kekuatan dalam pemilihan jenis kuis, desain tampilan yang menarik, dan relevansi soal-soal. Namun, terdapat juga potensi perbaikan dalam instruksi yang lebih jelas, keseragaman desain, pengujian terhadap kesalahan, dan umpan balik terhadap jawaban. Hasil analisis ini dapat digunakan sebagai panduan untuk meningkatkan kualitas perancangan kuis di masa depan. Sesi perancangan kuis berbasis ICT juga berhasil menghasilkan kuis-kuis yang dapat digunakan dalam pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah. Kuis-kuis ini diharapkan dapat meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan siswa.

Implementasi

Setelah mengikuti pelatihan selama 3 hari yaitu tanggal 27-29 september 2023 di gedung dahlia raja bahagia resto jalan alteri, langkah selanjutnya untuk mendapatkan dampak yang maksimal dari hasil penelitian maka dilakukan implementasi oleh peserta. Guru-guru diarahkan untuk mengimplementasikan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran mereka di Madrasah tempat mereka mengabdikan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

Tanggal : 30 September 2023

Tempat : MIS YMPI Kecamatan Sei Tulang Raso

Hasil :

1. Penggunaan kuis berbasis ICT telah menghasilkan peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa merasa lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kuis interaktif.
2. Guru dapat melacak kemajuan individu siswa secara lebih akurat melalui kuis berbasis ICT. Ini membantu guru dalam mengidentifikasi siswa yang perlu bantuan tambahan.

3. Guru-guru telah memanfaatkan berbagai jenis kuis berbasis ICT, termasuk kuis pilihan ganda, kuis jarak jauh, dan kuis interaktif. Ini memungkinkan mereka untuk memberikan variasi dalam metode pembelajaran.
4. Platform kuis online menyediakan sistem penilaian otomatis, sehingga guru dapat menghemat waktu dalam menilai hasil kuis.
5. Siswa menerima umpan balik instan setelah menyelesaikan kuis, yang membantu mereka memahami kesalahan mereka dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Implementasi kuis berbasis ICT di MIS YMPI kecamatan sei tulang raso telah membawa perubahan positif dalam proses pembelajaran. Ini mencakup peningkatan keterlibatan siswa, pemantauan kemajuan individu, variasi metode pembelajaran, efisiensi penilaian, dan umpan balik siswa yang lebih baik. Langkah ini sejalan dengan visi MIS YMPI untuk memberikan pendidikan berkualitas yang sesuai dengan tuntutan zaman. Dengan kesuksesan pelatihan awal ini, Madrasah berencana untuk terus mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran untuk memaksimalkan potensi siswa. Hal tersebut juga dibuktikan dari hasil survey kepuasan guru dan siswa dalam merancang dan menggunakan kuis berbasis ICT dipembelajaran mereka. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Hasil Survey kepuasan guru dan siswa :

Tabel 3 Hasil Survey kepuasan guru dan siswa

No	Pertanyaan	Guru (%)	Siswa (%)
1	Apakah Anda merasa kuis mudah digunakan?	85	78
2	Apakah kuis membantu meningkatkan pemahaman materi?	92	75
3	Apakah Anda merasa koneksi internet selalu stabil saat menggunakan kuis?	67	72
4	Apakah Anda merasa kuis memotivasi Anda untuk belajar lebih baik?	80	78
5	Apakah Anda memiliki kesulitan dalam membuat kuis berbasis ICT?	88	71
6	Apakah Anda merasa partisipasi siswa dalam kuis seimbang?	88	75

Survey yang dilakukan terhadap guru dan siswa mengenai penggunaan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran memberikan wawasan yang berharga tentang efektivitas dan tantangan penggunaan teknologi ini. Hasil survei ini menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran telah memberikan manfaat yang signifikan, seperti peningkatan pemahaman materi dan motivasi belajar. Namun, masih ada beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti stabilitas koneksi internet, pelatihan dalam pembuatan kuis, dan perbedaan persepsi antara guru dan siswa terkait partisipasi siswa. Evaluasi ini dapat menjadi panduan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan.

Selain hasil survey tim pengabdian masyarakat juga melakukan wawancara oleh sejumlah guru yang tergabung dalam kelompok kerja guru madrasah ibtidaiyah dikecamatan sei tulang raso, adapun hasilnya sebagai berikut :

Hasil Wawancara dengan Guru Mengenai Peningkatan Keterampilan Pedagogik melalui Penggunaan Kuis Berbasis ICT

Tanggal Wawancara : 30 September 2023

Tempat : MIS YMPI

Wawancara Dilakukan oleh : Sholihatul Hamidah Daulay (Ketua)

Guru yang Diwawancarai : Intan Sahara

Pertanyaan:

1. Bagaimana Anda menilai dampak penggunaan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran Anda?

Guru: "Saya merasa penggunaan kuis berbasis ICT telah membawa perubahan positif dalam pembelajaran saya. Ini telah memungkinkan saya untuk lebih berinteraksi dengan siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran."

2. Apakah Anda melihat peningkatan dalam keterampilan pedagogik Anda sejak mulai menggunakan kuis berbasis ICT?

- Guru: "Ya, saya merasa keterampilan pedagogik saya telah meningkat. Saya menjadi lebih sadar akan kebutuhan individu siswa dan dapat menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman mereka."
3. Apa manfaat utama yang Anda temukan dari penggunaan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran?
Guru: "Manfaat utama adalah pemahaman siswa yang lebih baik. Kuis memberi mereka kesempatan untuk menguji pemahaman mereka secara instan dan saya dapat memberikan umpan balik yang lebih tepat."
4. Apa tantangan terbesar yang Anda hadapi dalam mengintegrasikan teknologi ini dalam pembelajaran Anda?
Guru: "Salah satu tantangan terbesar adalah koneksi internet yang tidak selalu stabil. Ini bisa mengganggu aliran pelajaran. Selain itu, merancang kuis yang sesuai dengan kurikulum juga bisa rumit."
5. Apakah Anda merasa penggunaan kuis berbasis ICT telah memotivasi siswa untuk belajar lebih baik?
Guru: "Ya, saya melihat bahwa siswa lebih termotivasi untuk belajar karena ada unsur permainan dalam kuis. Mereka merasa lebih aktif dalam mencari jawaban dan berdiskusi."
6. Bagaimana Anda merasa tentang tanggapan siswa terhadap penggunaan kuis berbasis ICT?
Guru: "Siswa umumnya memberikan tanggapan positif. Mereka merasa lebih terlibat dalam pembelajaran dan suka mendapatkan umpan balik instan."
- Hasil Wawancara dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan kuis berbasis ICT telah memberikan dampak positif pada keterampilan pedagogik mereka. Guru merasa lebih terlibat dalam pembelajaran, lebih sadar akan kebutuhan siswa, dan dapat memberikan umpan balik yang lebih baik. Namun, ada tantangan yang perlu diatasi, terutama dalam stabilitas koneksi internet dan merancang kuis yang sesuai dengan kurikulum. Secara keseluruhan, pengalaman mereka dengan teknologi ini adalah positif dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik.

SIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik guru Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Sei Tulang Raso melalui penggunaan kuis berbasis ICT dalam pembelajaran. Dalam jangka panjang, diharapkan ini akan membantu peningkatan kualitas pendidikan di MI dan persiapan siswa untuk masa depan yang semakin terdigitalisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Dumiyati, D., Wardhono, A., & Nurfalih, E. (2019). Model Pembelajaran Berbasis Ict Dengan Media Audiobook Dan Quiz I-Spring Untuk Meningkatkan Kemandirian Dan Hasil Belajar. *Prosiding Snasppm*, 4(1), 52-57.
- Lukitawati, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Ict (Information And Communication Technology) Melalui Pendekatan Savi (Somatic, Auditory, Visual, And Intellectual) Pada Materi Geometri Transformasi Kelas Vii Di Smp Ma'had Islam Pekalongan. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 42-50.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal Of Educational Development*, 2(2), 324-332.
- Misriati, T., & Meilisa, H. (2021). Sistem Informasi Pembelajaran Online Pada Bimbingan Belajar Cyber Solution. *Reputasi: Jurnal Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 48-52.
- Susilawati, W., Widiastuti, T., & Abdullah, R. (2022). Pelatihan Desain Technological Pedagogical, Content Knowledge Pembelajaran Matematis Menuju Pendidik Profesional. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 98-106.
- Hasyim, R. (2018). Hubungan Persepsi Guru Pai Terhadap Pendidikan Agama Islam Berbasis Ict Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Di-Era Masyarakat Ekonomi Asean (Mea) Di Kota Gorontalo. *Jurnal Ilmiah Al-Jauhari: Jurnal Studi Islam Dan Interdisipliner*, 3(1), 79-138.
- Badi'ah, N. A. (2016). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Ict Untuk Materi Un Tingkat Sd/Mi Berdasarkan Skl 2015/2016 Di Mi Raudlatul Falah Talok Malang (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ahdan, S., Priandika, A. T., Andhika, F., & Amalia, F. S. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Teknik Dasar Bola Voli Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Learning Media For Basic Techniques Of Volleyball Using Android-Based Augmented Reality Technology.

- Syafwan, H., Putri, P., & Mariana, M. (2019, September). Perancangan Media Pembelajaran Kimia Tentang Struktur Atom Berbasis Multimedia. In *Prosiding Seminar Nasional Riset Information Science (Senaris)* (Vol. 1, Pp. 1002-1009).
- Hakim, A. A. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Quis Creator Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Kelas Vii Mts. Dayama Mengkuru Kecamatan Jerowaru Kabupaten Lombok Timur. *Jurnal Elkatari: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 2(1), 162-166.
- Meryansumayeka, M. V. S. M., Virgiawan, M. D., & Marlina, S. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29-42.
- Furqan, M., Efriyanti, L., Sesmiarni, Z., & Zakir, S. (2022). Perancangan Multimedia Pembelajaran Bimbingan Tik Kelas Xii Menggunakan Autoplay Media Studio Di Sman1 Padang Sago. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(3), 906-918.
- Iqbal, W. M. G. (2017). Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Wondershare Quiz Creator Pada Materi Koloid Kelas Xi Di Sma Koperasi Pontianak (Doctoral Dissertation).
- Arthawan, I. P. A. Y. (2020). Pengembangan Konten Pembelajaran Blended Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Semester Ii Di Sma Negeri 1 Banjar (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Imama, I. N., Wahyuningtyas, N., & Kurniawan, B. (2021). Media Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional Cs6 Untuk Mata Pelajaran Ips Kelas Vii Smp. *Sandhyakala Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 64-76.