

PENINGKATAN KOMPETENSI DIGITAL GURU SD MELALUI PELATIHAN APLIKASI BLOOKET DAN QUIZZ

Muhammad Syifa' Nurdi¹, Aghni Wijaya², Mochammad Saifullah³, Meyron Yikwa⁴, Egi Dina Aulia⁵, Muhammad Adip Fanani⁶, Nur Izzah⁷, Recsatasha Sigiyuwanta⁸
1,2,3,4,5,6,7,8 Program Studi Manajemen Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang
e-mail: muhammad.syifa.2301328@students.um.ac.id¹, aghni.wijaya.2301328@students.um.ac.id²,
mochammad.saifullah.2301328@students.um.ac.id³, meiron.yikwa.2301338@students.um.ac.id⁴,
egi.dina.2301328@students.um.ac.id⁵, muhammad.adip.2301328@students.um.ac.id⁶,
nur.izzah.2301328@students.um.ac.id⁷, recsatasha.sigiyuwanta.2301328@students.um.ac.id⁸

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk menggambarkan pelaksanaan program pelatihan peningkatan kompetensi digital bagi guru di SD Kartika IV-6 dan IV-7, dengan fokus pada penggunaan aplikasi Booklet dan Quizizz dalam pembelajaran. Metodologi yang digunakan melibatkan penilaian kebutuhan awal yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, yang mengungkapkan kurangnya inovasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pelajaran. Berdasarkan temuan ini, program pelatihan dirancang dengan sesi praktis yang dipandu oleh seorang praktisi berpengalaman dalam teknologi pendidikan. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan guru untuk menggunakan Booklet dan Quizizz untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Guru-guru menyatakan meningkatnya rasa percaya diri dalam menerapkan alat ini, terutama mengingat sifatnya yang ramah pengguna dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Keterbatasan dari studi ini terletak pada tidak adanya survei kuantitatif untuk menilai baik kebutuhan maupun hasil pelatihan, sehingga data yang diperoleh sebagian besar bersifat deskriptif. Artikel ini memberikan kontribusi dengan menyoroti pentingnya pelatihan praktis bagi guru untuk mendorong praktik pengajaran berbasis teknologi yang inovatif. Artikel ini juga merekomendasikan integrasi metode kuantitatif dalam penelitian di masa depan untuk memberikan hasil yang lebih terukur dan komprehensif.

Kata kunci: Kompetensi Digital, Guru, Pelatihan

Abstract

This article aims to describe the implementation of a digital competency improvement training program for teachers at SD Kartika IV-6 and IV-7, focusing on the use of Booklet and Quizizz applications in teaching. The methodology involved a preliminary needs assessment conducted through observations and interviews, which revealed the lack of teacher innovation in integrating technology into lessons. Based on these findings, the training program was designed with practical, hands-on sessions led by an experienced practitioner in educational technology. The results of the training indicate a significant improvement in teachers' understanding and ability to use Booklet and Quizizz to create more interactive and engaging learning environments for students. Teachers expressed increased confidence in applying these tools, particularly given their user-friendly nature and alignment with primary school learning needs. The limitation of this study lies in the absence of quantitative surveys for assessing both needs and training outcomes, resulting in data that is predominantly descriptive. This article contributes by highlighting the importance of practical training for teachers to foster innovative, technology-based teaching practices. It also recommends the integration of quantitative methods in future research to provide more measurable and comprehensive results.

Keywords: Digital Competence, Teacher, Workshop

PENDAHULUAN

Di era society 5.0 ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah gaya hidup di berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali pada pendidikan. Adanya perkembangan teknologi saat ini, mendorong masyarakat untuk mulai memanfaatkan teknologi dalam seluruh aspek kehidupan, begitu juga dalam pendidikan, guru dituntut untuk bisa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran yang mereka lakukan agar pembelajaran tetap berjalan lebih efektif dan efisien (Cahya et al., 2023). Teknologi dalam dunia pendidikan saat ini bukan hanya menjadi sebuah penunjang,

tetapi juga menjadi bagian dari proses pembelajaran yang berlangsung. Adanya teknologi akan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa saat ini. Hal tersebut mendorong adanya peningkatan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah

Sebagai generasi "digital natives," siswa pada era ini cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis teknologi dibandingkan metode konvensional. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik utama dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan ini guna menciptakan pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. (Hooshyar et al., 2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan karakteristik non-kognitif. Selain itu (Chauhan, 2017) menjelaskan bahwa teknologi yang diimplementasikan ke dalam pembelajaran secara komprehensif dapat menjadi alat yang ampuh untuk mencapai pembelajaran yang efektif. (Abbey et al., 2024) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa ada perubahan positif ketika sebuah teknologi di implementasikan ke dalam pembelajaran. Beberapa penelitian diatas tentu dapat menjadi bukti bahwa memang teknologi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran siswa.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan yang signifikan meskipun banyak sekolah telah dilengkapi fasilitas pendukung seperti LCD proyektor dan akses internet. Berdasarkan penelitian (Herlina et al., 2020), hambatan utama dalam penerapan teknologi di ruang kelas adalah rendahnya kompetensi digital guru.

Selain kendala infrastruktur, faktor budaya dan kebiasaan juga menjadi tantangan. Menurut studi (Hadianto & Purnomo, 2021), sebagian besar guru di Indonesia masih memandang teknologi sebagai alat tambahan, bukan kebutuhan utama dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan paradigma antara kebutuhan pendidikan di era digital dan praktik aktual di lapangan. Bahkan di sekolah yang memiliki fasilitas lengkap, seperti LCD proyektor atau perangkat komputer, teknologi sering kali hanya digunakan untuk aktivitas administratif, bukan sebagai alat pembelajaran interaktif.

Oleh karena itu, solusi yang direkomendasikan meliputi pelatihan untuk guru yang berfokus pada literasi digital, dan perubahan paradigma pendidikan untuk mendorong pemanfaatan teknologi secara inovatif. Program pelatihan dirancang menggunakan metode partisipatif yang melibatkan guru dalam seluruh proses pelatihan, termasuk dalam praktik penggunaan aplikasi. Penelitian (Oktari, 2020) menekankan bahwa program pelatihan yang dirancang dengan pendekatan berbasis praktik memiliki dampak lebih besar dalam meningkatkan keterampilan guru dibandingkan metode pelatihan tradisional. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan para guru dapat memahami penggunaan aplikasi dengan baik, sehingga dapat mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajarannya.

Di tingkat sekolah dasar (SD), teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut penelitian (Alsawaier, 2018), penggunaan gamifikasi dalam pendidikan, seperti aplikasi digital berbasis permainan, dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Selain itu, aplikasi seperti Blooket dan Quizizz memberikan peluang kepada guru untuk menciptakan pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu memenuhi kebutuhan evaluasi secara efisien. Blooket memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran berbasis game yang memadukan unsur pembelajaran dengan hiburan, sementara Quizizz menawarkan fitur evaluasi yang fleksibel, interaktif, dan berbasis data, sesuai dengan penelitian (Oktari, 2020).

Namun, meskipun manfaat teknologi dalam pembelajaran telah banyak diakui, implementasinya di lapangan sering kali menghadapi kendala. Hasil observasi di SD Kartika IV-6 dan IV-7 mengungkapkan bahwa meskipun sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas teknologi seperti LCD proyektor, penggunaannya dalam proses pembelajaran masih sangat minim. Guru-guru cenderung mempertahankan metode pembelajaran tradisional dan kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia. Selain itu, wawancara dengan kepala sekolah menunjukkan bahwa kurangnya kompetensi teknologi di kalangan guru serta rendahnya inovasi dalam pembelajaran menjadi kendala utama. Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk memberikan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, mahasiswa S2 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang merancang sebuah program pelatihan yang bertujuan untuk menjawab tantangan ini. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan partisipatif, melibatkan guru sebagai peserta aktif yang diajak untuk memahami dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Blooket dan Quizizz. Program ini juga menghadirkan pemateri dari kalangan praktisi pendidikan, yaitu Ahmad Fatchur Rizqi, S.Pd., Gr., yang memiliki pengalaman dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan dasar, inovasi pembelajaran berbasis teknologi sangat relevan untuk membangun keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, dan kolaborasi. Pelatihan ini diharapkan mampu menciptakan dampak positif dalam pembelajaran di SD Kartika IV-6 dan IV-7, tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Lebih jauh, kegiatan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk menciptakan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Melalui artikel ini, akan dibahas secara mendalam latar belakang, pelaksanaan, serta hasil dari pelatihan tersebut. Dengan demikian, artikel ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi upaya pengembangan kompetensi guru di era digital, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan pendidikan berbasis teknologi di Indonesia.

METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan partisipatif melalui kegiatan pelatihan dan praktik langsung (workshop) bagi guru-guru Sekolah Dasar (SD). Pendekatan partisipatif dilakukan dengan melibatkan peserta pada setiap tahapan pelaksanaan, yaitu tahapan perencanaan, penetapan program, serta pelaksanaan program pelatihan (Sahir et al., 2023). Adapun metode yang digunakan meliputi beberapa tahapan berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan (Need Assesment)

Tahap identifikasi kebutuhan merupakan langkah awal yang krusial dalam memastikan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dapat memberikan manfaat nyata dan solusi yang tepat sasaran. (Sahir et al., 2023) menjelaskan bahwa sebelum pelatihan dilaksanakan diperlukan identifikasi kebutuhan, untuk menganalisis permasalahan yang sedang dihadapi oleh peserta dan pemecahan masalahnya, diidentifikasi pula faktor-faktor pendukung serta penghambat yang ada. Untuk memahami kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi oleh SD Kartika IV-6 dan IV-7, kelompok pengabdian melakukan kunjungan langsung ke sekolah pada tanggal 3 Oktober 2024. Kegiatan identifikasi ini mencakup observasi pembelajaran di kelas serta wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sekolah memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Setiap ruang kelas di SD Kartika IV-6 dan IV-7 telah dilengkapi dengan fasilitas LCD proyektor yang siap digunakan. Namun, kenyataan di lapangan mengungkapkan bahwa fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan secara optimal. Proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan alat bantu teknologi, seperti presentasi digital atau aplikasi pembelajaran.

Melalui wawancara dengan kepala sekolah, terungkap bahwa pihak sekolah sebenarnya memiliki keinginan kuat agar guru dapat lebih berinovasi dalam menggunakan fasilitas teknologi untuk mendukung pembelajaran. Namun, terdapat beberapa hambatan utama yang menjadi kendala, yaitu:

1. Kurangnya Komitmen Guru untuk Berkembang

Kepala sekolah menyatakan bahwa sebagian besar guru belum menunjukkan motivasi yang kuat untuk mencoba pendekatan baru atau inovasi dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan menggunakan metode konvensional yang dirasa lebih nyaman, meskipun kurang efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

2. Minimnya Kemampuan Teknologi di Kalangan Guru

Sebagian besar guru merasa kurang percaya diri karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan perangkat teknologi. Hal ini menyebabkan mereka enggan memanfaatkan fasilitas yang ada, meskipun perangkat telah tersedia di setiap kelas.

3. Kebutuhan Akan Pelatihan yang Praktis dan Relevan

Guru-guru memerlukan pelatihan yang tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga memberikan panduan praktis tentang cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari. Kepala sekolah menegaskan pentingnya program pelatihan yang dapat membantu guru mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran dengan cara yang sederhana dan aplikatif.

Dari hasil observasi dan wawancara ini, dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada ketersediaan fasilitas, melainkan pada rendahnya tingkat literasi teknologi dan kurangnya motivasi untuk berinovasi di kalangan guru. Situasi ini mencerminkan pentingnya intervensi berupa pelatihan teknologi yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan

kompetensi dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan perangkat dan aplikasi pembelajaran berbasis digital.

b. Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan kegiatan dilakukan untuk memastikan bahwa pelatihan yang diselenggarakan dapat menjawab kebutuhan spesifik guru-guru di SD Kartika IV-6 dan IV-7. Perencanaan kegiatan meliputi penyusunan urutan kegiatan pelatihan, penentuan pemateri, serta penentuan bahan belajar (Sahir et al., 2023). Perencanaan ini dirancang berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan diskusi internal kelompok, dengan fokus pada optimalisasi fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah.

1. Penentuan Pemateri

Pemateri dalam kegiatan pelatihan ini adalah Ahmad Fatchur Rizqi, S.Pd., Gr., seorang praktisi di bidang pendidikan yang memiliki pengalaman luas dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran. Sebagai guru muda di lembaga pendidikan Islamic Boarding School Al Izzah Batu dan SMK Ibadurrahman Kota Malang, beliau memiliki keahlian dalam memanfaatkan berbagai aplikasi digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Dengan latar belakangnya sebagai praktisi, pemateri memahami secara mendalam tantangan yang dihadapi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran sehari-hari, sehingga mampu memberikan solusi yang relevan dan aplikatif.

Ahmad Fatchur Rizqi dikenal sebagai pembicara yang komunikatif dan interaktif, dengan kemampuan menyampaikan materi secara sederhana sehingga mudah dipahami oleh peserta, termasuk mereka yang mungkin belum terbiasa dengan teknologi. Pengalamannya dalam mengajar di salah satu lembaga pendidikan berkualitas diharapkan mampu menciptakan suasana pelatihan yang efektif dan menyenangkan. Selain itu, kehadirannya sebagai seorang guru muda yang inovatif dapat memberikan inspirasi dan motivasi kepada para peserta untuk lebih berani mencoba pendekatan baru dalam pembelajaran. Dengan semua keunggulan ini, pemateri diharapkan mampu memfasilitasi pelatihan yang tidak hanya bermanfaat secara praktis, tetapi juga mendorong perubahan positif dalam pola pengajaran guru.

2. Pemilihan Materi Pelatihan

Pemilihan materi pelatihan dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik guru-guru di SD Kartika IV-6 dan IV-7, hasil observasi di lapangan, serta saran dari kepala sekolah. Berdasarkan analisis tersebut, dipilih dua aplikasi utama yang akan diperkenalkan dalam pelatihan, yaitu Blooket dan Quizizz. Pemilihan kedua aplikasi ini didasarkan pada kemudahan penggunaannya, relevansi dengan jenjang pendidikan dasar, serta potensinya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Aplikasi Blooket dipilih karena berbasis permainan yang dirancang untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik bagi siswa sekolah dasar. Pada penelitian sebelumnya (Nainggolan et al., 2024) menemukan bahwa aplikasi Blooket berpengaruh signifikan dalam menaikkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan pada siswa SD. (Huynh, 2024) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan Blooket dapat berkontribusi positif untuk meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan fitur-fitur gamifikasi, aplikasi ini memungkinkan guru menyusun konten edukatif dalam format digital yang interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan harapan kepala sekolah agar teknologi yang diperkenalkan dalam pelatihan dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Sementara itu, Quizizz dipilih sebagai solusi untuk mendukung evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Pada penelitian sebelumnya, aplikasi siswa yang melakukan pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dapat memahami serta membantu mereka agar pembelajaran yang didapat menjadi lebih permanen dan efisien (Degirmenci, 2021). Pada penelitian lain (Pitoyo et al., 2020) menjelaskan bahwa siswa merasa lebih termotivasi dan mereka ingin belajar lebih dalam setelah melakukan beberapa tes gamifikasi dengan Quizizz. Sementara itu dari perspektif guru, aplikasi Quizizz dapat diterima secara positif karena keefektifan, kelayakan, kemudahan penggunaan, dan sifatnya yang dapat memberi motivasi lebih bagi siswa (Lim & Yunus, 2021). Aplikasi ini menawarkan berbagai soal yang telah disesuaikan dengan mata pelajaran dan jenjang kelas, sehingga memudahkan guru untuk memilih materi yang relevan tanpa harus menyusun soal dari awal. Selain itu, fitur kuis interaktif berbasis permainan dalam Quizizz

memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Dengan pendekatan yang praktis dan aplikatif, pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sekaligus memberikan pengalaman baru yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Pemilihan materi ini juga sesuai dengan kebutuhan untuk meningkatkan inovasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan perangkat teknologi yang sudah tersedia di sekolah.

3. Rangkaian Kegiatan Pelatihan

Pelatihan dirancang dalam dua sesi utama. Pada sesi teori, pemateri akan memaparkan dasar-dasar penggunaan aplikasi Blooket dan Quizizz, meliputi cara instalasi, fitur utama, dan manfaat penggunaannya dalam pembelajaran. Dilanjut dengan sesi praktik, guru-guru akan dibimbing secara langsung untuk membuat produk pembelajaran berbasis aplikasi. Dalam sesi ini, peserta akan mempraktikkan penyusunan materi menggunakan Blooket dan pembuatan kuis interaktif melalui Quizizz.

4. Pendekatan dalam Pelatihan

Sesuai dengan saran kepala sekolah, pelatihan dirancang dengan pendekatan yang praktis dan interaktif. Guru tidak hanya diberikan teori, tetapi juga diajak untuk langsung mencoba dan mengaplikasikan teknologi yang dipelajari. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

5. Target Hasil Kegiatan

1. Guru dapat menguasai dasar-dasar penggunaan aplikasi Blooket dan Quizizz.
2. Guru mampu menyusun materi ajar digital yang menarik dan interaktif.
3. Guru memiliki keterampilan untuk membuat dan menggunakan evaluasi berbasis permainan sebagai alat pembelajaran yang efektif.

Melalui perencanaan kegiatan yang matang, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi guru, tetapi juga memberikan inspirasi bagi mereka untuk berinovasi dalam pembelajaran. Hal ini menjadi langkah awal untuk menciptakan proses belajar mengajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa di era digital.

c. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 1 November 2024 di SD Kartika IV-6 dan IV-7. Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang dihadiri oleh guru-guru setempat, kepala sekolah, serta mahasiswa S2 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang sebagai pelaksana program. Setelah sesi pembukaan, kegiatan dilanjutkan dengan dua tahapan utama, yaitu pelatihan penggunaan aplikasi Blooket dan Quizizz.

1. Pelatihan Aplikasi Blooket

Pada sesi ini, pemateri menjelaskan konsep game-based learning dan manfaatnya dalam meningkatkan keterlibatan serta motivasi siswa. Guru-guru diajarkan cara membuat kuis interaktif berbasis cerita menggunakan aplikasi Blooket. Praktik langsung dilakukan, di mana peserta mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis game sesuai dengan tema mata pelajaran yang mereka ajarkan. Aktivitas ini didasarkan pada teori bahwa pendekatan berbasis permainan dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih aktif, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian oleh (Nainggolan et al., 2024).

2. Pelatihan Aplikasi Quizizz

Sesi ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang menarik dan efisien. Materi meliputi cara mencari soal yang sesuai dengan kurikulum, menyesuaikan tingkat kesulitan, serta menganalisis hasil evaluasi siswa melalui laporan otomatis yang disediakan oleh aplikasi Quizizz. Guru diajarkan untuk menggunakan fitur-fitur seperti leaderboard dan live feedback, yang menurut (Alsawaier, 2018), dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

d. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai keberhasilan pelatihan dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan. (Sahir et al., 2023) menjelaskan evaluasi program pelatihan dilaksanakan untuk mengumpulkan data serta menganalisis hasil pelatihan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk pelatihan yang akan dilaksanakan selanjutnya. Proses evaluasi ini mencakup tiga aspek utama: evaluasi peserta, evaluasi proses pelatihan, dan evaluasi dampak terhadap pembelajaran.

1. Evaluasi Peserta

Peserta pelatihan, yaitu guru-guru SD Kartika IV-6 dan IV-7, dievaluasi berdasarkan partisipasi aktif mereka selama kegiatan berlangsung. Metode evaluasi meliputi pengamatan langsung selama pelatihan untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu memahami dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Blooket dan Quizizz dengan baik. Guru juga memberikan umpan balik positif, dengan menyatakan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan mereka untuk meningkatkan kompetensi digital dalam pembelajaran.

2. Evaluasi Proses Pelatihan

Proses pelatihan dievaluasi berdasarkan kelancaran kegiatan dan efektivitas metode penyampaian materi oleh pemateri. Pemateri, Ahmad Fatchur Rizqi, S.Pd., Gr., dinilai memiliki kompetensi yang memadai, dengan kemampuan menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Observasi menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung berhasil meningkatkan keterlibatan peserta. Selain itu, waktu pelatihan yang diberikan cukup untuk mencakup seluruh materi.

3. Evaluasi Dampak terhadap Pembelajaran

Evaluasi dampak dilakukan melalui diskusi dan wawancara dengan peserta setelah pelatihan. Guru-guru menyatakan bahwa aplikasi Blooket dan Quizizz memberikan solusi praktis untuk meningkatkan interaksi dengan siswa dan mempermudah evaluasi pembelajaran. Penelitian sebelumnya juga mendukung bahwa gamifikasi dalam pendidikan, seperti melalui Quizizz, dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Alsawaier, 2018; Oktari, 2020). Selain itu, penggunaan Blooket diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini melibatkan dua materi utama, yaitu penggunaan aplikasi Blooket dan Quizizz. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh serta pembahasan terkait implementasi kedua materi tersebut:

a. Penggunaan Aplikasi Blooket

Pada sesi pertama, peserta diperkenalkan dengan aplikasi Blooket. Pemateri menjelaskan langkah-langkah instalasi aplikasi, fitur-fitur utama, dan cara menyusun materi pembelajaran berbasis game. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu mengunduh, menginstal, dan memahami cara menggunakan aplikasi ini dengan baik. Para guru secara aktif mengikuti arahan dalam menyusun materi pembelajaran interaktif.

Penggunaan aplikasi Blooket dalam pelatihan ini dimaksudkan untuk memperkenalkan game-based learning yang berbasis digital. Aplikasi ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dengan mekanisme permainan yang menarik, sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih aktif. Dalam konteks ini, game-based learning memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi intrinsik dan keterlibatan siswa melalui elemen seperti otonomi, interaksi sosial, dan penghargaan (Hosseini et al., 2019). Selain itu, elemen-elemen desain gamifikasi seperti aturan yang jelas, feedback visual, dan narasi permainan berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran berbasis game (Zainuddin et al., 2020).



Gambar 1. Sesi pelatihan Blooket

Dalam praktik pembuatan materi, peserta dapat menghasilkan beragam konten kreatif, seperti latihan soal matematika berbasis permainan dan kuis sains interaktif. Guru-guru juga menunjukkan antusiasme yang tinggi, terutama setelah menyadari bahwa aplikasi ini tidak hanya mudah digunakan tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembahasan dengan peserta mengungkapkan bahwa mereka merasa aplikasi Blooket sangat relevan untuk diterapkan di kelas karena menggabungkan unsur pembelajaran dan hiburan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pelatihan ini mengajarkan guru untuk memanfaatkan fitur-fitur Blooket, seperti pembuatan kuis interaktif berbasis cerita, pengaturan tingkat kesulitan sesuai jenjang pendidikan, dan penerapan elemen kompetitif yang menambah daya tarik siswa. Berdasarkan umpan balik selama pelatihan, guru menyatakan bahwa Blooket membantu mereka memahami cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dengan lebih mudah. Implementasi ini sejalan dengan temuan (Zainuddin et al., 2020), yang menyebutkan bahwa media berbasis permainan digital dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dan memperkuat keterlibatan selama proses belajar. Selain itu (Lavoué et al., 2019) juga mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran dapat menambah motivasi siswa karena siswa merasa nyaman ketika melakukan pembelajaran dengan game.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi peserta, seperti kurangnya pengalaman sebelumnya dalam mendesain konten digital. Tantangan ini berhasil diatasi dengan bimbingan langsung dari pemateri serta sesi diskusi untuk membahas kendala yang dihadapi. Dengan adanya dukungan ini, peserta berhasil menyelesaikan produk pembelajaran mereka selama sesi pelatihan.

b. Penggunaan Aplikasi Quizizz

Sesi kedua pelatihan difokuskan pada penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi berbasis teknologi. Pemateri menjelaskan cara membuat akun, memilih bank soal, serta menyusun kuis interaktif. Guru-guru peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan kuis sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan.

Quizizz digunakan dalam pelatihan ini untuk memperkenalkan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang efisien. Aplikasi ini memungkinkan guru mengakses bank soal sesuai jenjang pendidikan dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa. Quizizz menyediakan fitur real-time feedback, leaderboard, dan laporan analisis hasil belajar yang membantu guru dalam memantau perkembangan siswa (Alsawaier, 2018).

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu membuat dan menggunakan kuis berbasis digital sebagai alat evaluasi formatif. Pendekatan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan memberikan wawasan yang lebih mendalam bagi guru tentang kemampuan siswa (Oktari, 2020). Guru peserta pelatihan menyatakan bahwa Quizizz memberikan fleksibilitas dan efisiensi yang belum pernah mereka manfaatkan sebelumnya.



Gambar 2. Sesi pelatihan Quizizz

Pembahasan dari hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa guru merasa aplikasi Quizizz sangat membantu dalam menghemat waktu, terutama dalam menyusun dan mengevaluasi soal. Selain itu, aplikasi ini dianggap menarik bagi siswa karena menghadirkan suasana kompetitif yang menyenangkan. Meski demikian, sebagian peserta mengungkapkan kekhawatiran terkait kesiapan

siswa dalam mengakses teknologi, terutama jika pembelajaran dilakukan secara luring. Untuk mengatasi hal ini, pemateri memberikan saran untuk memanfaatkan Quizizz dalam sesi tatap muka menggunakan perangkat bersama, seperti proyektor yang sudah tersedia di kelas.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan menunjukkan bahwa baik aplikasi Blooket maupun Quizizz dapat diterima dengan baik oleh guru-guru peserta pelatihan. Kedua aplikasi ini dinilai relevan dan aplikatif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SD Kartika IV-6 dan IV-7, terutama dalam upaya meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa melalui penggunaan teknologi.

SIMPULAN

Pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, seperti aplikasi Blooket dan Quizizz, telah memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan peserta. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, guru-guru di SD Kartika IV-6 dan IV-7 menunjukkan peningkatan dalam memahami dan mempraktikkan aplikasi yang diajarkan. Mereka menyadari pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Pelatihan ini juga berhasil menjawab kebutuhan yang teridentifikasi sebelumnya, yaitu kurangnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia di sekolah. Dengan pendekatan yang praktis dan pemilihan materi yang relevan dengan kebutuhan siswa SD, program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga memberikan inspirasi untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi di masa depan.

Selain itu, pemilihan pemateri yang merupakan praktisi pendidikan terbukti efektif dalam memberikan wawasan praktis kepada guru. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara institusi pendidikan dan pihak eksternal, seperti mahasiswa S2 Manajemen Pendidikan Universitas Negeri Malang, dapat menjadi model pengembangan kompetensi guru yang relevan dan aplikatif di era digital.

SARAN

Artikel ini memiliki keterbatasan dalam metode yang digunakan, yaitu sepenuhnya bersifat kualitatif untuk menganalisis kebutuhan dan mengevaluasi hasil pelatihan. Kebutuhan guru diidentifikasi melalui observasi dan wawancara, tanpa menggunakan survei terstandar yang dapat memberikan data kuantitatif untuk mendukung analisis. Demikian pula, keberhasilan pelatihan dinilai tanpa instrumen kuantitatif, seperti kuesioner atau pre-test dan post-test, sehingga data yang diperoleh lebih bersifat deskriptif daripada terukur secara statistik.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggabungkan pendekatan kuantitatif, seperti survei atau uji statistik, untuk memberikan data yang lebih terukur dan memperkuat validitas temuan. Studi lanjutan juga dapat melibatkan populasi lebih luas atau melakukan evaluasi pasca-pelatihan untuk mengetahui sejauh mana guru mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran setelah pelatihan. Dengan pendekatan ini, penelitian berikutnya diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih menyeluruh dan akurat tentang dampak pelatihan teknologi bagi guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam suksesnya pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Terima kasih kepada SD Kartika IV-6 dan IV-7 beserta kepala sekolah, guru-guru, serta staf yang telah menyambut dan mendukung kegiatan ini dengan sangat baik. Kami juga berterima kasih kepada Bapak Ahmad Fatchur Rizqi, S.Pd., Gr., yang telah berbagi ilmu dan pengalaman sebagai pemateri dalam pelatihan ini.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada para peserta pelatihan yang dengan antusias mengikuti setiap sesi kegiatan. Tak lupa, kami juga menghaturkan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada pihak sponsor yang telah mendukung pendanaan kegiatan ini, sehingga semua tahapan dapat terlaksana dengan lancar. Dukungan dari seluruh pihak telah menjadi kunci keberhasilan acara ini dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Kami berharap kerja sama ini dapat terus terjalin di masa depan untuk mendukung upaya peningkatan mutu pendidikan. Terima kasih atas segala bantuan, dedikasi, dan kontribusi yang telah diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbey, C., Ma, Y., Akhtar, M., Emmers, D., Fairlie, R., Fu, N., Johnstone, H. F., Loyalka, P., Rozelle, S., Xue, H., & Zhang, X. (2024). Generalizable evidence that computer assisted learning improves student learning: A systematic review of education technology in China. *Computers and Education Open*, 6, 100161. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100161>
- Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1), 56–79. <https://doi.org/10.1108/IJILT-02-2017-0009>
- Cahya, U., Simarmata, J., Iwan, Sulaeman, N., & Nisa, K. (2023). Inovasi pembelajaran berbasis Digital Abad 21. Yayasan Kita Menulis.
- Chauhan, S. (2017). A meta-analysis of the impact of technology on learning effectiveness of elementary students. *Computers & Education*, 105, 14–30. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.11.005>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), Article 1.
- Hadianto, A., & Purnomo, A. (2021). The Influence of the Implementation of Personnel Management Information System, Utilization of Information Technology and Human Resource Competence on the Management of Personnel Administration. *IJESS International Journal of Education and Social Science*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.56371/ijess.v2i1.77>
- Hooshyar, D., Weng, X., Sillat, P. J., Tammets, K., Wang, M., & Hämäläinen, R. (2024). The effectiveness of personalized technology-enhanced learning in higher education: A meta-analysis with association rule mining. *Computers & Education*, 223, 105169. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105169>
- Hosseini, H., Hartt, M., & Mostafapour, M. (2019). Learning IS Child's Play: Game-Based Learning in Computer Science Education. *ACM Transactions on Computing Education*, 19(3).
- Huynh, D. P. L. (2024). The Effects of Blooket on Motivation in Learning English among First-Year Non-English Majors at A University in Ho Chi Minh City. *International Journal of English Language Education*, 12(1), Article 1. <https://doi.org/10.5296/ijelev.v12i1.21758>
- Lavoué, É., Monterrat, B., Desmarais, M., & George, S. (2019). Adaptive Gamification for Learning Environments. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 12(1), 16–28. *IEEE Transactions on Learning Technologies*. <https://doi.org/10.1109/TLT.2018.2823710>
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(11), Article 11. <https://doi.org/10.3390/su13116436>
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). PENERAPAN MEDIA GAMES BLOOKET PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV DI SDN 066050 MEDAN. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), Article 03. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i03.3834>
- Oktari, Y. S. (2020). KAHOOT sebagai media pembelajaran berbasis digital game based learning. <https://repository.pertanian.go.id/handle/123456789/10233>
- Pitoyo, M. D., Sumardi, & Asib, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education*, 4(1), 1–10.
- Sahir, S. H., Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Ferinia, R., & Siagaan, P. (2023). Model-Model Pelatihan dan Pengembangan SDM. Yayasan Kita Menulis.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>