

## **Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Pemberdayaan Peserta Didik MI Cisarua Untuk Pembelajaran Materi Pecahan**

**Rojudin<sup>1</sup>, Muhammad Algi Al-Hanafi<sup>2</sup>, Sundari<sup>3</sup>, Wandaningrum Solehah<sup>4</sup>, Nurul Patimah<sup>5</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: [sirojudin@uingsd.ac.id](mailto:sirojudin@uingsd.ac.id)

<sup>2</sup>Program studi Pendidikan Fisika, Fakultas Tarbiyah dan keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: [muhammadalgi01@gmail.com](mailto:muhammadalgi01@gmail.com)

<sup>3</sup>Program studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: [sundari2899@gmail.com](mailto:sundari2899@gmail.com)

<sup>4</sup>Program studi Pendidikan Kimia, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: [w.andanings@gmail.com](mailto:w.andanings@gmail.com)

<sup>5</sup>Program studi Pendidikan Bahasa Arab Fakultas, Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, e-mail: [nurulpatimah26@gmail.com](mailto:nurulpatimah26@gmail.com)

### **Abstrak**

Di era industry 4.0 dan perubahan pembelajaran yang memanfaatkan sarana internet belum ada penelitian secara nyata terkait bagaimana peran pendidikan berbasis e-learning di desa sukamanis khususnya di MI Cisarua. Melalui hal tersebut peneliti yang merupakan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung melalui kegiatan KKN DR- SISDAMAS melihat dan mengkolaborasikan bagaimana proses pendidikan berbasis pemberdayaan masyarakat MI Cisarua di era covid 19. Metode penelitian yang dipilih merupakan metode SISDAMAS dimana terdapat siklus-siklus KKN Sisdamas yang di usung UIN Sunan gunung Djari bandung. Data penelitian diperoleh melalui observasi terhadap terhadap kelas 5 MI Cisarua yang mengkolaborasikan antara Pendidikan real dengan virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui perantara peserta KKN Sisdamas kelompok 190 berupa sosialisasi, pelatihan dan pembimbingan penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran peserta didik kelas 5 MI Cisarua dapat menjadi penggerak bagi rekan-rekan nya sebagai tutor sebaya

**Kata Kunci:** quizizz , pemberdayaan, pembelajaran.

### **Abstract**

*In the era of industry 4.0 and changes in learning that utilize internet facilities, there has been no real research related to the role of e-learning-based education in Sukamanis Village, especially in MI Cisarua. Through this, researchers who are students of UIN Sunan Gunung Djati Bandung through the DR-SISDAMAS KKN activity saw and collaborated on how the education*

*process based on community empowerment of MI Cisarua in the covid 19 era. The research method chosen was the SISDAMAS method where there were cycles of KKN Sisdamas carried out stretcher UIN Sunan Gunung Djari, Bandung. The research data was obtained through observations of class 5 MI Cisarua which collaborated between real and virtual education. The results showed that through the intermediary of the Sisdamas group of 190 KKN participants in the form of socialization, training and mentoring the use of Quizizz as a learning medium for the 5th grade students of MI Cisarua could be a motivator for their colleagues as peer tutors.*

**Keywords:** *quizizz , empowerment, learning*

## **A. PENDAHULUAN**

Mata Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah wujud implementasi pengabdian pada masyarakat dalam mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Program kegiatan mengutamakan praktek nyata di masyarakat, sehingga memberikan manfaat lebih untuk masyarakat sekitar khususnya masyarakat Kampung Cisarua, Desa Sukamanis, Kabupaten Sukabumi.

Desa Sukamanis merupakan satu dari beberapa desa di Kecamatan Kadudampit yang mempunyai 3 (tiga) dusun yang terbagi menjadi 8 RW dan 35 RT dengan jumlah penduduk Sebanyak 5898 jiwa, terdiri dari 3026 jiwa laki-laki dan 2872 jiwa perempuan. Jika melihat sebaran penduduk berdasarkan tingkat Pendidikan, maka sebagian besar penduduk di Desa Sukamanis yang tamat SD yaitu 768 Jiwa, SMP sebanyak 303 jiwa, SMA sebanyak 189 jiwa dan Perguruan tinggi sebanyak 14 Jiwa. Penduduk Desa Sukamanis mayoritas beragama islam dan masih berada di lingkungan perdesaan memiliki rasa solidaritas, gotong royong, tenggang rasa, saling menghargai, dan menghormatinya yang dirasakan masih sangat tinggi.

Kondisi di era meningkat virus Covid-19 di Indonesia saat ini mengakibatkan dunia ekonomi melemah serta berakibat pada dunia pendidikan. Kebijakan yang diambil oleh banyak negara termasuk Indonesia dengan meliburkan seluruh aktivitas pendidikan. Dampak Covid-19 dalam bidang pendidikan diantaranya peserta didik dan guru tidak bisa melakukan pembelajaran secara langsung atau tatap muka. (Hanoatubun 2020)

Pemerintah mengeluarkan kebijakan mengubah sistem pembelajaran menjadi daring secara penuh untuk mecegah penyebaran virus Covid-19 di lingkungan sekolah. Namun, dalam perjalananya pembelajaran daring ini menimbulkan berbagai masalah. Diantaranya, SDM di Indonesia Khususnya di desa sukamanis kurang mampu menggunakan perangkat atau fasilitas sebagai penunjang kegiatan pembelajaran online serta diperlukan secara lebih lanjut adanya pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu.

Jadi, kerjasama yang baik antar orang tua demi keberhasilan pembelajaran peserta sangat dibutuhkan. Komunikasi yang baik antara guru dan sekolah dengan orang tua harus terjalin dengan lancar. (Purwanto,dkk 2020) melalui perkembangan teknologi, guru bisa memebrikan pembelajaram melalui gambar atau video dengan tujuan peserta didik bisa lebih meningkat dalam ranah kognitif dll dibandingkan dengan pola biasa. ICT sebagai salah satu kebutuhan pokok dalam pendidikan dapat membantu visualisasi ide abstrak, mempermudah kegiatan pembelajaran, memungkinkan interaksi dua arah antara guru dan murid di dalam kelas pembelajaran, penyampaian materi tertentu bisa lebih menarik.

ICT sebagai penunjang kehidupan dapat dijadikan tambahan kolaborasi yang besumber kurikulum dengan dipadukan konten berkapasitas tidak terbatas dalam perkembangan pengetahuan. ICT mentimulus motivasi dan metode pembelajaran peserta didik sehingga dalam prakteknya tidak tercipta situasi monoton untuk kemajuan pendidikan di Indonesia. (Yuniati, I., dkk, 2021)

Seiring meningkatnya zaman revolusi industry yang di barengi perkembangan teknologi dan informasi, dimanfaat dalam dunia pendidikan dari segi penggunaan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu perlukan suatu gebrakan dan pengembangan media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan secara universal dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Irwan dkk, 2019). Salah satu media pembelajaran yang menarik, interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, yaitu Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah salah satu jenis aplikasi bertipe permainan, yang dapat digunakan dalam pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, serta bisa dimanfaatkan sebagai media menyampaikan materi, Quizizz juga dapat digunakan, sebagai media pengukur melalui pengembangan assesment dalam suatu evaluasi pembelajaran yang bersifat menarik dan menyenangkan. (Zhao nd.)

Untuk menciptakan iklim pembelajaran di ruang kelas yang lebih hidup, aplikasi Quizizz bisa dimanfaatkan dengan tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Aplikasi pembelajaran online quizziz merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diakses secara online oleh guru dan peserta didik yang diterapkan di saat pandemi pada sektor pendidikan agar mampu menyeimbangkan dan melaraskan pembelajaran di sekolah untuk senantiasa relevan serta menyenangkan khususnya pada muatan pembelajaran materi pecahan, adanya aplikasi Quizizz memberikan alternatif pembelajaran daring yang dilakukan tanpa harus bertatap muka secara langsung antara guru dan peserta didik, dapat diakses di luar maupun di dalam kelas, serta permainannya dapat membantu mendorong motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.

Berdasarkan narasi yang telah diuraikan, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung melalui kegiatan KKN yang berorientasi untuk melakukan Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Pemberdayaan Peserta

didik MI Cisarua untuk Pembelajaran Materi Pecahan. Solusi pemulihan pendidikan Desa Sukamanis RT 07/02 dengan menjalankan program daring yang dilakukan dengan kegiatan pendampingan belajar dari rumah untuk membangun semangat belajar peserta didik madrasah Ibtidaiyah. Peran orang tua maupun orang dewasa sangat diperuntukkan demi keberlangsungan belajar dari rumah yang berjalan dengan baik dan kondusif. (Eka Putri, dkk 2021)

## **B. METODE PENGABDIAN**

Metode pengabdian yang dipilih untuk diimplementasikan kepada masyarakat, mengadopsi pola pengabdian yang disatupadukan dengan pemberdayaan masyarakat (Sisdamas) yang disusun oleh Tim Pusat Pengabdian LP2M UIN Sunan Gunung Djati Bandung, melalui empat siklus, yakni Siklus I sampai IV. Mahasiswa selaku peserta kegiatan KKN bersama DPL mengawali proses pengabdian ini dengan refleksi sosial untuk melihat secara sekilas potensi dan permasalahan yang ada di Desa Sukamanis terutama MI Cisarua. Potensi dan permasalahan juga digali melalui wawancara singkat dengan Kepala Sekolah MI Cisarua dan 2 orang guru kelas 5. Wawancara secara details digunakan sebagai Langkah fundamental dalam KKN Sisdamas. Data yang didapat melalui observasi partisipatif yang di padukan dengan wawancara. Tahap yang kedua yaitu memetakan permasalahan dalam bidang Pendidikan yang terjadi di MI Cisarua saat pandemic covid-19 terjadi.

Metode yang digunakan pada tahap perencanaan partisipatif dan sinergi program selanjutnya berfokus pada program pelatihan dan pembimbingan pemanfaatan smartphone kepada peserta didik kelas 5 serta guru MI Cisarua di Desa Sukamanis dengan bantuan mahasiswa KKN Kelompok 190 untuk memberikan informasi singkat mengenai aplikasi Quizizz guna menciptakan pembelajaran yang tidak tertinggal di tengah industri teknologi dan pandemi Covid 19 sesuai kondisi serta potensi apa yang ditemukan di masyarakat. Para peserta KKN dengan aktif mensosialisasikan media pembelajaran Quiziz yang menarik, gratis, dan hanya memerlukan pengetahuan dasar untuk mengetahui cara penggunaan aplikasi tersebut. Tahap selanjutnya dilanjutkan dengan pelaksanaan program dan monitoring. Tujuan utamanya yaitu untuk mendapatkan implementasi dari semua siklus dan menjadi tolak ukur program apakah terlaksana dengan baik atau tidak.

## **C. PELAKSANAAN KEGIATAN**

Pembelajaran daring sangat berpengaruh terhadap ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Salah satunya pada materi pecahan. Pecahan merupakan salah satu materi pembelajaran peserta didik MI pada mata pelajaran Matematika. Salah satu media pembelajaran yang kami gunakan untuk menyampaikan materi tersebut yaitu dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz memiliki tampilan menarik dan menyenangkan, oleh karena itu penggunaannya diharapkan dapat menambahkan semangat peserta didik untuk mempelajari materi pecahan. (Teofila Pramesthi Ningrum 2017)

Penelitian ini berupaya memadukan kebiasaan masyarakat MI Cisarua yang diintegrasikan dengan Pendidikan sebagai tujuan utama KKN 190 dalam pemanfaatan *smartphone* dan upaya para peserta KKN Sisdamas dalam mengimplementasikan ilmu melalui program pemberdayaan peserta didik MI Cisarua dengan memanfaatkan teknologi ke dalam bidang pendidikan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu terakhir (siklus IV), dengan kegiatan yang sesuai perencanaan. Pelaksanaan program dilakukan di Posko KKN karena tidak memungkinkan jika dilakukan di sekolah langsung, mengingat keterbatasan waktu dan keadaan pandemi saat ini. Peserta didik sebagai pemberdaya diajak bermain sambil belajar, jadi suasananya tidak membosankan.

Kegiatan diawali bimbingan tentang pengenalan aplikasi Quizziz kepada peserta didik, cara menggunakannya, kemudian pengerjaan soal. Sebelum memulai aplikasi tersebut, peserta didik telah diajarkan materi pecahan terlebih dahulu. Peserta didik dibimbing bagaimana cara mengakses aplikasi Quizziz, cara *log in* ke dalam aplikasi, dan bagaimana cara mengaksesnya. Selain sebagai aplikasi yang menyenangkan bagi peserta didik, aplikasi tersebut juga memudahkan peserta didik untuk dapat menjelaskan kembali kepada rekan-rekan sebagai tutor sebaya.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Prosedur Penerapan Media Pembelajaran Quizizz Berbasis Pemberdayaan Peserta didik MI Cisarua untuk Pembelajaran Materi Pecahan di Desa Sukamanis Kecamatan Kadudampit

UIN Sunan Gunung Djati melalui matakuliah serta program KKN Sisdamas Bandung menugaskan mahasiswanya melaksanakan suatu program pengabdian berbasis pemberdayaan masyarakat di Desa Sukamanis, Kabupaten Sukabumi dengan total mahasiswa berjumlah 14 orang yang dipilih dari berbagai program studi yang ada. Dalam hal ini mahasiswa yang bertugas terdiri dari 1 kelompok, yaitu kelompok 190 yang bertugas di rw 03. Kelompok yang bertugas dipimpin oleh satu orang ketua yang istikahi sebagai KKP. Dalam pelaksanaannya kelompok 190 menjalankan Langkah-langkah pelaksanaan KKN Sisdamas yang sama yang telah ditentukan oleh LP2M dan UIN SGD Bandung sebagai pencetus kegiatan, yang dimana dalam satu bulan pelaksanaannya mencakup beberapa siklus, yaitu Siklus I, Siklus II, Siklus III, dan Siklus IV.

Mengutip pernyataan Ketua LP2M "metode KKN DR Sisdamas adalah pemberdayaan masyarakat, memadukan penelitian dan pengabdian, menggunakan tahapan: refleksi sosial, pemetaan sosial, pelaksanaan dan evaluasi program. Tujuan KKN DR Sisdamas ini yaitu pertama, bagi mahasiswa, program KKN masih tetap berjalan meski di musim pandemi, sehingga mahasiswa tidak mengalami hambatan dalam proses perkuliahannya. Kedua, UIN SGD Bandung melalui mahasiswanya terlibat aktif secara langsung dalam suatu konsep pemberdayaan masyarakat di era

Pandemi Covid-19 yang kian mewabah, sehingga masyarakat diharapkan merasa terbantu.

Siklus I : Sosialisasi , Rembug Warga Sekolah (Yayasan & RW) dan Refleksi Sosial

Siklus ini menjadi penting karena setelah didapat data-data kondisi masyarakat sekitar nantinya menjadi upaya penanggulangan masalah-masalah sosial tanpa gangguan oleh pihak luar (pemerintah), sehingga masyarakat dibeikan suatu pilihan serta kesempatan untuk mengambil keputusan terkait persetujuan adanya KKN Sisdamas sebagai alternatif pemecahan masalah.

Yayasan sebagai target utama dalam bidang Pendidikan merupakan Langkah/proses pertama dari pengejawantahan pembangunan partisipatif. Apabila masyarakat sekolah sepakat untuk menerima KKN Sisdamas, maka dalam prakteknya masyarakat dituntut berkomitmen melaksanakan upaya penanggulangan problematika masyarakat terutama pendidikan sebagai target dengan aturan serta Langkah strategis yang telah dirumuskan oleh KKN Sisdamas pada tahap pertama, yaitu melaksanakan proses pembelajaran yang update guna menyelesaikan masalah pendidikan secara kolaboratif yang diejawantahkan dalam tahapan siklus-siklus selanjutnya. Komitmen yang telah disepakati bersama dengan masyarakat berupa kesepakatan mengikuti pertemuan-pertemuan untuk melaksanakan setiap proses tahapan siklus, adanya motor penggerak yang bekerja dengan sukarela, kesediaan untuk bekerjasama, mengikuti pelatihan, dan sebagainya. (LP2M 2021)

Tahap awal perencanaan Siklus I, peneliti pada tanggal 03 Agustus 2021 mengumpulkan seluruh mahasiswa di Posko 190 guna membahas teknis, konsep serta memberikan pembekalan terkait hal-hal yang harus disiapkan ketika menjalin kerjasama bersama MI Cisarua. Dalam prosesnya tercipta ide-ide yang kreatif dan inovatif yang diajukan oleh mahasiswa dari kelompok 190, dengan mayoritas berasal dari fakultas tarbiyah dan keguruan. Dari beberapa ide tersebut dikerucutkan menjadi pengimplementasian ilmu di MI Cisarua, dan di akhir kegiatann memberikan bimbingan yang dibalut dalam pelatihan cara penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran untuk mengejar ketertinggalan di abad ke-21. Peneliti juga mengarahkan kordinator humas untuk melaporkan rencana pelaksanaan siklus I kepada Kepala Sekolah MI Cisarua terkait terciptanya kolaborasi serta komunikasi yang baik antar mahasiswa dengan pihak sekolah.

Pelaksanaan Siklus I diselenggarakan pada tanggal 04-05 Agustus. KKP dan anggotanya memperkenalkan diri pada pihak sekolah, mengajukan permohonan izin yang dibalut dengan untaian kata silaturahmi, dan melakukan observasi bagaimana kondisi pendidikan di MI Cisarua di tengah pandemi covid 19. KKP juga menyampaikan maksud beserta tujuan pertemuan pada Siklus I dengan cara komunikasi satu arah type Lasswell Formula, sehingga menjadi observasi typical wawancara secara detail

menggunakan 5W+1H. Diantaranya bagaimana kondisi pembelajaran di MI Cisarua, apa yang menjadi masalah utama pendidikan di era pandemi covid 19 ini, dll.



**Gambar 1.** Kelompok 190 Telah melaksanakan mewawancara perwakilan Kepala Sekolah MI Cisarua

Berdasarkan hasil wawancara didapat bahwa kurangnya SDM yang mengerti tentang teknologi, kurangnya fasilitas yang di miliki peserta didik, serta kurang terampilnya peserta didik dalam menggunakan e-learning atau media pembelajaran yang telah ramai digunakan sebagai fasilitas pendukung pembelajaran. Selain itu kondisi pandemi yang semakin mengganas menyebabkan adanya perubahan pola akhlak serta sikap yang dimiliki peserta didik.

Setelah didapatkan point-point yang akan dijadikan sasaran pelaksanaan KKN, sesuai dengan tujuan awal Siklus I dimana dapat menggali potensi dan permasalahan di MI Cisarua berhasil terlaksana sesuai rencana. Beberapa potensi dan masalah sudah dapat diidentifikasi. Kemudian KKP menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan KKN di MI Cisarua serta bermaksud untuk kembali mendatangi MI Cisarua pada pada Siklus II untuk bersama-sama mencari solusi terbaik atas masalah mereka.

#### Siklus II: Pemetaan masyarakat dan Pengorganisasian MI Cisarua

Proses pemberdayaan masyarakat membutuhkan unsur pendorong (*driving's force*) guna menghasilkan suatu pemikiran yang dikembangkan yang nantinya berfungsi sebagai power (*driving's force*). Dalam hal ini pemberdayaan masyarakat sering tidak sesuai dengan rencana awal, hal tersebut diakibatkan faktor internal dan eksternal berupa kurangnya modal, *miskonsepsi* dalam konsep pelatihan, adanya gap antar tingkatan masyarakat dikarenakan tidak sesuai bantuan, dan diarahkan tanpa adanya jalur rencana pemetaan yang sistematis. (Huraerah 2008)

Oleh karena itu pemetaan masyarakat harus dibuat sebagai suatu subjek utama dalam pelaksanaan program, sehingga terciptalah proses pemberdayaan masyarakat desa sukamanis yang aktif dan dapat menghasilkan output yang meningkatkan perkembangan suatu bidang kehidupan. (Fonna 2019) Pemetaan

sosial atau yang dapat di abreviasi secara sederhana melalui istilah Tagamas (Pemetaan Sosial dan Pengorganisasian Masyarakat), menurut (Sutikno, dkk 2019) dapat memberikan gambaran bagi masyarakat agar dapat memetakan jalur kebutuhan, potensi dan berbagai masalah secara mandiri oleh masyarakat sendiri secara bersama-sama sesuai dengan kepentingan masyarakat dan visi misi institusi. Setelah terbagi dalam beberapa point, mereka difasilitasi melalui mahasiswa selaku peserta KKN dalam mengoptimalkan SDM yang tersedia di MI Cisarua berdasarkan kondisi kebutuhan, masalah, dan aset yang muncul dari pemetaan sosial.

Dengan focus pelaksanaan yaitu memberdayakan SDM untuk pemanfaatan smartphone kepada peserta didik serta guru yang terkait, Siklus II dilaksanakan pada minggu kedua tanggal 13 Agustus 2021. KKP beserta seluruh anggota Kelompok 190 mendatangi MI Cisarua untuk mengutarakan dan menindaklanjuti hasil observasi dari Siklus I. KKP kelompok 190 mengutarakan kembali masalah dan potensi yang diidentifikasi pada Siklus I untuk *merecall* kembali ingatan masyarakat MI Cisarua. KKP juga menyampaikan tujuan pertemuan pada Siklus II yaitu untuk memetakan permasalahan dalam bidang Pendidikan yang terjadi di MI Cisarua ini. Setelah kita petakan maka kita dapat memilih hal mana saja yang perlu diprioritaskan, sehingga berdampak optimal bagi pelaksanaan pendidikan di MI Cisarua.



**Gambar 2.** Kelompok 190 melakukan pemetaan social di MI Cisarua

Pada saat seluruh anggota kelompok bekerja sesuai tujuannya, acara dipandu oleh humas selaku penyambung lidah antara KKP dengan masyarakat MI Cisarua. Sebagian mahasiswa melakukan proses pencatatan ketika berlangsung proses Tagamas sebagai bukti fisik dan serta memudahkan proses pemetaan kebutuhan sosial, sedangkan sebagian lainnya berperan sebagai photographer yang mendokumentasikan kegiatan Siklus II. Fokus pemetaan sosial yang dilakukan bersumber pada observasi yang telah dilaksanakan pada Siklus I yaitu terdapatnya masalah SDM yang kurang mengerti tentang teknologi, kurangnya fasilitas yang dimiliki peserta didik, serta kurang terampilnya peserta didik dalam menggunakan e-

*learning* atau media pembelajaran yang telah ramai digunakan sebagai fasilitas pendukung pembelajaran. Selain itu kondisi pandemi yang semakin mengganas menyebabkan adanya perubahan pola akhlak serta sikap yang dimiliki peserta didik.

Pada siklus II ini KKP melaksanakan observasi yang lebih mendalam kepada kepala sekolah selaku ketua dalam organisasi masyarakat MI Cisarua dengan salah satunya "apa yang menyebabkan perubahan akhlak pada peserta didik MI Cisarua?" mayoritas menjawab "akibat pandemi ini banyak main hp serta kurangnya pendidikan agama akibat orang tua yang bekerja." Kata kunci dari penyebab masalah pendidikan adalah pandemi ini mengakibatkan kurangnya pengawasan dari guru serta kurangnya sdm yang dimiliki oleh MI Cisarua, sehingga jika diambil garis tengahnya, secara dominan data yang didapat mengarah pada kata pendidikan rendah dari orangtua serta anak yang kurang pengawasan .

KKP melanjutkan pembicaraannya "pada pertemuan sebelum kami mengidentifikasi potensi-potensi di MI Cisarua ini. Apa potensi tersebut dapat membantu proses pembelajaran serta perbaikan akhlak peserta didik MI Cisarua?". Hasil observasi melalui metode wawancara menunjukkan bahwa penyebab utamanya adalah minim SDM serta kurangnya pengarahan guru kepada peserta didik. Setelah permasalahan sosial terpetakan, para peserta KKN membentuk penanggung jawab dalam bidang pemberdayaan. Tugas utama dari penanggung jawab adalah adanya penggerak yang dapat memfasilitasi pemecahan masalah di MI cisarua.

Pada siklus ke II didapat hasil yang dijadikan sebagai motor penggerak proses penggunaan aplikasi Quizizz yaitu kelas 5A dan 5B dengan bekerja sama bersama ibu Nurlaela dan bapak Salim selaku guru kelas 5 dan sebagai koordinator pelaksanaan. Pada siklus II juga terdapat kesepakatan dimana selain memetakan masyarakat sekolah, dalam hal ini guru kelas 5 yang sebagai koordinator pihak MI juga mempersilahkan anggota KKN 190 untuk melaksanakan pengabdian dengan cara mengimplementasikan pengetahuan yang telah didapat selama berada di bangku perkuliahan pada kelas 5 MI.

Peneliti diberi kesempatan untuk melihat dan memilih secara langsung subjek-subjek yang akan menjadi bahan untuk dilaksanakannya pemberdayaan Quizizz. Pelaksanaan siklus ke II ini terjadi 2 kali selama seminggu di minggu ke dua bulan Agustus. Melalui observasi dan pengabdian secara mendalam, didapatkan materi yang bisa dijadikan sebagai sumber penelitian yaitu materi pecahan pada kelas 5 SD. Kemudian dipilih koordinator pada tingkat peserta didik atas nama Reisa dan Zahra yang memiliki keilmuan yang baik serta memiliki pemahaman yang cukup baik pula dalam penggunaan *smartphone*.

Siklus III: Perencanaan Partisipatif dan Sinergi Program

Siklus ini dilaksanakan pada tanggal 20 Agustus 2021. Dalam prakteknya berisikan kegiatan tindak lanjut dari Siklus II. Kegiatan yang terdapat dalam Siklus II hanya sampai pada pemetaan masalah, potensi serta pemilihan koordinator tingkat peserta didik dan guru. Pada tahapan ini mahasiswa selaku *agent of change* ibarat pepatah sambil menyelam minum air, dimana sembari melaksanakan pengabdian dan pembelajaran juga bekerja sama menyusun suatu rencana pelaksanaan program partisipatif yang kemudian disinergikan dengan masyarakat. Selain itu, dalam masa siklus ini koordinator yang telah di tunjuk pada siklus II menjalankan tugasnya sesuai dengan kesepakatan yang telah dicapai pada Siklus III ini.

Koordinator mulai melakukan sosialisasi kepada peserta didik kelas 5 dengan dibantu oleh mahasiswa KKN 190 untuk memberikan informasi singkat mengenai aplikasi Quizizz guna menciptakan pembelajaran yang tidak ketinggalan jaman di tengah serbuan industri teknologi dan pandemi covid 19 sesuai bidang potensi yang ada di masyarakat. Koordinator yang telah dipilih diundang oleh peserta KKN untuk menjalankan Siklus III pada tanggal 21 Agustus 2021 di posko KKN dari pukul 08.00 hingga selesai. Kali ini pertemuan lebih didominasi oleh peserta didik yang ingin belajar serta menjadi agent perubahan bagi teman sebayanya.

Dengan adanya peserta didik yang antusias terkait pembelajaran dengan memanfaatkan Quizizz tersebut dapat disimpulkan bahwa output yang dihasilkan ialah program jangka panjang dan jangka pendek. Jangka panjang berupa sosialisasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan dikolaborasikan Quizizz, sedangkan jangka pendek berupa bentuk pelatihan dan pembinaan masyarakat sekolah berupa penggunaan aplikasi/website pada *smartphone* dalam proses pembelajaran di era pandemic covid 19.

#### Siklus IV: Pelaksanaan Program dan Monitoring Evaluasi

Siklus IV merupakan siklus pamungkas. Hal tersebut dikarenakan hal-hal utama seperti pelaksanaan pelatihan, monitoring sampai evaluasi dilaksanakan pada siklus ini. Dalam pelaksanaan yang real, siklus ini memuat bagaimana program pendampingan peserta didik sebagai koordinator juga sebagai fasilitator. Tujuan utama kegiatannya adalah sebagai implementasi dari semua siklus dan menjadi tolak ukur apakah program terlaksana dengan baik atau tidak. Program pendampingan ini memiliki prinsip dari, oleh, dan untuk masyarakat MI Cisarua secara khusus dan masyarakat Sukamanis secara umum. Dengan adanya mobilisasi peran guru dan peserta didik sebagai salah satu masyarakat sekolah MI Cisarua menjadi tampuk acuan bagaimana mahasiswa dan masyarakat MI Cisarua berkolaborasi mendaratkan program dengan didasari oleh kesadaran masyarakat dalam partisipasinya terhadap pelaksanaan kegiatan monitoring dan evaluasi.

Siklus IV dilaksanakan di Posko KKN 190 pada minggu keempat tanggal 26 s/d 27 Agustus 2021 oleh KKP selaku pemateri utama yang memberikan pendampingan

kepada peserta didik MI Cisarua. Untuk pelaksanaan pendampingan/ monitoring kepada guru dilaksanakan melalui pesan *chat whatsapp* dengan mengirimkan rekomendasi video pembelajaran mengenai Quiziz. Mahasiswa selaku peserta KKN difungsikan sebagai relawan trainer yang membantu mencari soal yang sesuai menurut kurikulum yang berlaku, serta melatih dan membimbing peserta didik kelas 5 SD dalam menggunakan Quizizz untuk pembelajaran.



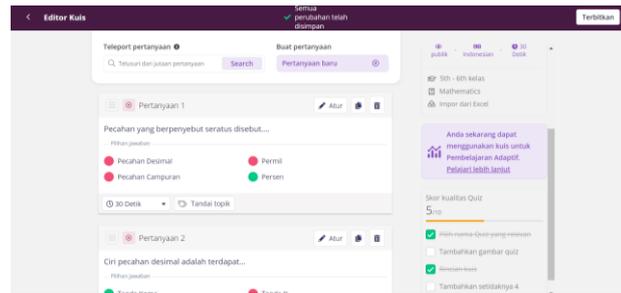
**Gambar 3.** KKP sedang memberikan pemaparan materi Quizizz.

Gambar diatas menunjukkan bahwa KKP Kelompok 190 sedang berperan menjadi trainer pelatihan sekaligus mendampingi peserta didik sebagai tampuk pemberdayaan masyarakat. Pada pelatihan ini, para peserta didik sebagai calon pemberdaya dikumpulkan di posko KKN Kelompok 190 untuk mengikuti pelatihan Penerapan Media Pembelajaran Quizizz. Para peserta didik sebagai pemberdaya diberi informasi tentang pengenalan apa itu Quizizz, bagaimana cara menggunakan hingga cara pembuatan soal dengan aplikasi Quizizz. Proses pelatihan calon pemberdaya dimulai dengan membuat email sebagai syarat menggunakan Quizizz, dan membuat akun sebagai langkah awal menggunakan aplikasi Quizizz.

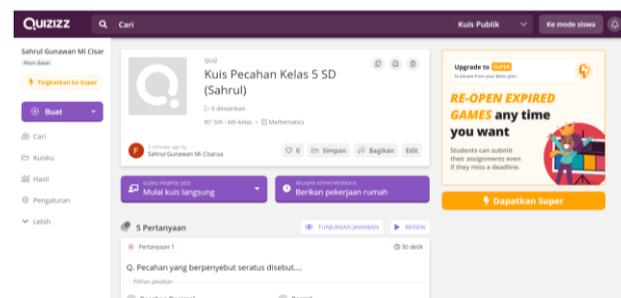


**Gambar 4.** Anggota KKN 190 melakukan pembimbingan terhadap para calon pemberdaya

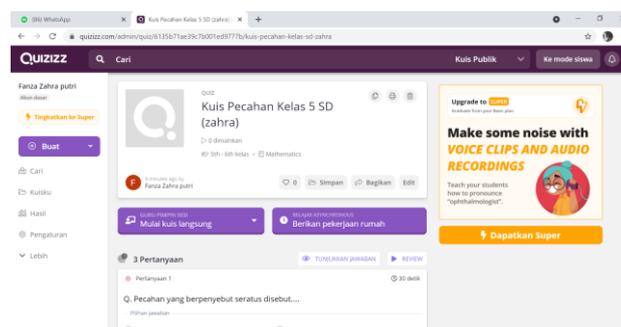
Terkait rencana jangka panjang, mahasiswa dan pihak MI Cisarua berharap tim pemberdaya yang diketuai oleh Zahra dan Reisa mampu memberikan pembelajaran melalui metode tutor sebaya guna membantu proses pendidikan di MI Cisarua. Dengan mengetahui prosedur penggunaan Quizizz, peserta didik diharapkan semakin menyiapkan diri untuk mengikuti perkembangan kurikulum serta pembelajaran yang telah terintegrasikan dengan teknologi. Mahasiswa selaku agent of change telah mengambil peran dengan berupaya membawa masyarakat MI Cisarua ke jenjang yang lebih kritis terhadap pelaksanaan pendidikan.



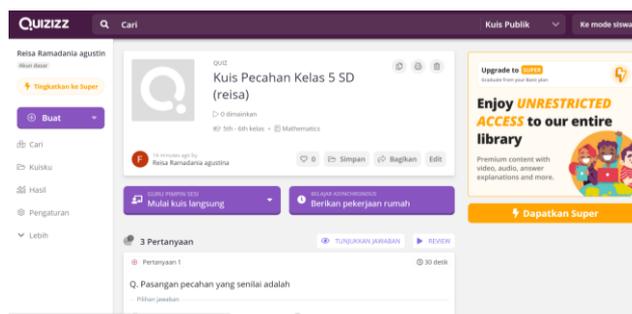
**Gambar 5.** Tab jendela saat pengeditan soal Quizizz.



**Gambar 6.** Soal hasil pembuatan peserta didik MI Cisarua atas nama Sahrul Gunawan.



**Gambar 7.** Soal hasil pembuatan peserta didik MI Cisarua atas nama Zahra Fanza Putri.



**Gambar 8.** Soal hasil pembuatan peserta didik MI Cisarua atas nama Reisa Ramadania.

Dalam pelaksanaan KKN ini, peserta didik selaku pemberdaya melaksanakan praktek pembuatan soal di peserta didik kelas 5 MI Cisarua menggunakan Quizizz berlangsung efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan terampilnya peserta didik yang telah dipilih sebagai pemberdaya dapat membuat soal di Aplikasi Quizizz. Selain itu, terlihat bahwa mayoritas masyarakat Desa Sukamanis yang bersekolah di MI Cisarua telah memiliki *smartphone*.

## 1. KENDALA

Beberapa kendala yang dialami selama pelatihan penggunaan aplikasi ini diantaranya: (1) Peserta didik non pemberdaya kurang dapat memahami penggunaan Quizizz, meskipun telah dilaksanakan konsultasi secara langsung; (2) sinyal internet yang buruk dan kurang mendukung dalam pelatihan pembedayaan penggunaan aplikasi pembelajaran daring Quizizz; 3) adanya faktor eksternal lain yaitu keterbatasan kuota; 5) kesulitan mementoring peserta didik non pemberdaya terkait pemahaman cara penggunaan atau tidak; serta 7) beberapa peserta didik menjadi jenuh karena terlalu nyaman dengan pola pembelajaran yang digunakan guru di MI Cisarua.

Selain itu, penggunaan HP di masyarakat MI Cisarua hanya sebatas untuk mengakses sosial media. Terutama anak-anak MI Cisarua yang menggunakan Handphone yang di tujukan untuk pembelajaran malah digunakan untuk bermain game mobile. Hal tersebut diakibatkan kurangnya sosialisasi sehingga masyarakat belum dapat memaksimalkan penggunaannya terutama dalam hal pendidikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Hanafi 2020) dimana anak-anak akan mengalami kecenderungan bermain hp sehingga berdampak pada hilangnya motivasi dan prestasi belajar. Adanya tempat penyewaan permainan game seperti Gawai, dan lain-lain perlu diawasi tidak melaksanakan proses penyewaan pada saat jam pelajaran sekolah. Selain itu, pola penggunaan gawai Android touch screen oleh anak intensitas pemakaian handphone harus terus awasi oleh semua pihak termasuk orang tua dan gurunya.

## 2. STRATEGI

Aplikasi yang dipilih untuk pelatihan pembelajaran daring adalah Quizizz. Pemilihan aplikasi Quizizz didasari pada keunggulannya, antara lain settingannya cepat, menghemat waktu, dapat meningkatkan kerjasama dan komunikasi dll. Melalui Quizizz, soal yang dijadikan sebagai evaluasi akan lebih mudah, baik buatan sendiri atau dapat menyali dari soal yang dibuat oleh orang lain. Selain itu, tampilan yang ditawarkan menarik bagi peserta didik, ada unsur permainannya. Quizizz juga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat mengerjakan dalam suasana rileks, tersedia musik, dan terdapat *memenya* sehingga tampilannya lebih *fun*, dan yang terakhir peserta didik juga dapat melihat peringkatnya dari seluruh peserta yang mengikuti pengerjaan soal di aplikasi Quizizz tersebut.

## 3. DAMPAK

Dampak yang ditimbulkan setelah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Quizizz, diantaranya yaitu: (1) target materi yang pada tiap semester dapat terpenuhi; (2) setelah menguasai aplikasi Quizizz, peserta didik akan terstimulus untuk belajar secara mandiri melalui media online dengan memanfaatkan Quizizz.

## 4. KEBERLANJUTAN

Setelah adanya pelatihan ini pelaksanaan pembelajaran daring di kelas 5 MI Cisarua dapat memberikan dampak yang baik, salah satunya yaitu terciptanya kemandirian dalam proses belajar peserta didik dengan memanfaatkan jaringan internet. Maka pelaksanaan pembelajaran daring akan tetap dilaksanakan meskipun pada materi yang abstrak yang bersifat hafalan atau dengan tingkat kesukaran yang tidak terlalu tinggi. Untuk materi sukar dengan penggunaan rumus, memerlukan banyak latihan soal, melalui quizizz ini memungkinkan adanya pembelajaran di kelas lebih baik dilaksanakan secara tatap muka.

## 5. PROYEKSI REPLIKASI

Dalam pelaksanaan pembelajaran di masa mendatang, meskipun pembelajaran sudah dilaksanakan di kelas, diperlukan adanya pelatihan penggunaan aplikasi *Google Classroom* untuk pengelolaan tugas peserta didik dan pengadministrasian nilai dan tugas. Maka dengan hal tersebut prosesi pembelajaran daring di MI Cisarua akan dapat terus berjalan dengan baik.

## E. PENUTUP

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan didapat hasil, antara lain yaitu: Proses pemberdayaan masyarakat MI Cisarua melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz* berjalan dengan baik dalam mengatasi masalah Pendidikan di Desa Sukamanis.

Penelitian ini merupakan langkah awal karena sampai saat ini belum ada penelitian secara nyata terkait bagaimana peran pendidikan berbasis e-learning di Desa Sukamanis khususnya di MI Cisarua. Melalui aplikasi Quizizz di *smartphone* dapat digunakan sebagai wadah pemberdayaan peserta didik MI Cisarua dalam kegiatan pembelajaran di era Pandemi COVID 19. Penelitian ini juga menemukan bahwa masyarakat MI Cisarua telah mahir dalam mengoperasikan gawai/*smartphone* untuk keperluan pendidikan. Setelah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran daring *Quizizz*, maka materi-materi yang menjadi target pembelajaran pada semester ini dapat terpenuhi. Setelah peserta didik menguasai aplikasi *quizizz* maka peserta didik akan terstimulus serta terbiasa belajar mandiri secara online dengan memanfaatkan media *Quizizz* serta media lain. Peserta didik menjadi terstimulus serta terbiasa mengerjakan soal untuk mengevaluasi sejauh mana pengetahuannya dengan aplikasi *Quizizz*.

## 2. Saran

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menghasilkan suatu kesimpulan lain yaitu terciptanya kekonsistenan dan kesiapan peserta didik menggunakan aplikasi *Quizizz* diperlukan rencana bimbingan serta mentoring secara berkelanjutan untuk sejauh mana efektifitas pemberdayaan masyarakat melalui penggunaan *Quizizz* dalam pelaksanaan pendidikan di MI Cisarua. Selain itu, diperlukan pula tindak lanjut pemberdayaan jangka panjang dari MI Cisarua sebagai penyelenggara pendidikan tingkat dasar dalam melaksanakan proses pembelajaran di Desa Sukamanis.

## F. DAFTAR PUSTAKA

- Ace Suryadi. 2007. PEMANFAATAN ICT DALAM PEMBELAJARAN. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh. 83-98. Universitas Krisnadipayana.
- Eka Putri, D., Mahluddin, M., & Imran, I. 2021. "PERAN GURU MENGHADAPI KESULITAN ORANGTUA DALAM MEMBIMBING PESERTA DIDIK BELAJAR DARING DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MUNAWARAH." (*Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*).
- Fonna, N. 2019. *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 Dalam Berbagai Bidang*. Guepedia.
- Hanafi, Ahmad. 2020. "Jurnal Pendidikan Dasar Jurnal EduBase Kecenderungan Anak Bermain Gawai Hubungannya Dengan Motivasi Dan Prestasi Belajar." 1: 30–40.
- Hanoatubun, S. 2020. "Dampak Covid-19 Terhadap Prekonomian Indonesia." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 146-153.

- Huraerah, A. 2008. "Pengorganisasian & Pengembangan Masyarakat (Model & Strategi Pembangunan Berbasis Kerakyatan)." *Pendidikan Anggota IKAPI mencerahkan kehidupan*.
- LP2M. 2021. *Juknis KKN DR UIN BANDUNG*.
- Purwanto, A., Pramono, R., Asbari, M., Hyun, C. C., Wijayanti, L. M., & Putri, R. S\ . 2020. "Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar." *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 1-12.
- Sutikno, S, Baihaqi, I, Yusuf, M, & Sari, N. I. 2019. "Pemetaan Sosial Dan Ekonomi Masyarakat Di Sekitar Kampus ITS Surabaya." *IPTEK Journal of Proceedings Series*, (2).
- Teofila Pramesthi Ningrum, T. P. N. 2017. "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA E-BOOK CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN PEMBERANTASAN SARANG NYAMUK (PSN) BAGI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR (SD)." (*Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta*).
- Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. 2021. "PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA YOUTUBE DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA IT KOTA BENGKULU." *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1).
- Zhao, F. "Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom." *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.