Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android bagi Guru SD Muhammadiyah Purwodadi

Basuki*[1], Joko Purwanto[2], Dwi Jatmoko[3]

[1]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia
[2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia
[3]Program Studi Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia
*e-mail: basuki@umpwr.ac.id[1], jokopurwanto@umpwr.ac.id[2], dwijatmoko@umpwr.ac.id[3]

Abstrak

Adanya Pandemi COVID-19 memberikan dampak yang sangat signifikan dalam aspek pendidikan. Salah satu bagian yang sangat terdampak yakni proses pembelajaran. Singkatnya, akibat pandemi tersebut, pilihan jatuh pada proses pembelajaran secara daring. Pilihan tersebut tentu saja memiliki dampak yang tidak sederhana. Mulai dari ketersediaan jaringan, kecukupan kuota, kecakapan peserta didik, hingga kecakapan para pendidik/guru dalam memanfaatkan, menguasai, dan mempergunakan berbagai media pembelajaran untuk pelaksanaan pembelajaran daring. Salah satu institusi pendidikan yang terkena dampak adanya COVID-19 dan mau tidak mau harus melakukan pembelajaran secara daring, yakni SD Muhammadiyah Purwodadi, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. Namun, pembelajaran daring yang dilakukan di SD tersebut masih kurang maksimal dan optimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan para guru dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, perlu adanya upaya untuk memberikan pengenalan, pemahaman, dan penguasaan berbagai media pembelajaran daring, seperti Zoom Meet, situs kuis online Quizizz, dan sebagainya sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran secara daring. Kegiatan pengabdian ini menggunakan bentuk pelatihan dan pendampingan. Berdasarkan pada hasil kegiatan dapat disimpulkan bahawa para guru merasakan kebermanfaatan kegiatan pengabdian ini untuk menghadapi dan mengantisipasi pembelajaran secara daring di masa pandemi ini. Para guru juga sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian. Selain itu, pemahaman dan kemampuan para guru dalam menggunakan media pembelajaran daring juga lebih baik dan mengalami peningkatan.

Kata kunci: *Android, Media, Pembelajaran*

Abstract

The COVID-19 pandemic has had a very significant impact on the education aspect. One of the most affected parts is the learning process. In short, due to the pandemic, the choice fell on the online learning process. This choice, of course, has an impact that is not simple. Starting from the availability of networks, the adequacy of quotas, the skills of students, to the skills of educators/teachers in utilizing, mastering, and using various learning media for the implementation of online learning. One of the educational institutions affected by COVID-19 and inevitably having to conduct online learning, namely SD Muhammadiyah Purwodadi, Purworejo Regency, Central Java. However, the online learning conducted in the SD is still not optimal and not optimal. This is due to the limited knowledge and ability of teachers in utilizing and using digital technology in learning. Therefore, efforts are needed to provide an introduction, understanding, and mastery of various online learning media, such as Zoom Meet, Quizizz online quiz site, and so on so as to facilitate the online learning process. This service activity uses the form of training and mentoring. Based on the results of the activity, it can be concluded that teachers feel the benefits of this service activity to deal with and anticipate online learning during this pandemic. The teachers were also very enthusiastic in participating in the service activities. In addition, the understanding and ability of teachers in using online learning media is also better and has increased.

Keywords: *Android, Learning, Media*

1. PENDAHULUAN

Aktivitas atau kegiatan pada sekian banyak dimensi kehidupan menjadi sangat terganggu akibat mewabahnya pandemi COVID-19, termasuk pula di negara Indonesia (Herliandry, L. D, 2020). Oleh sebab itu, pemerintah mengambil langkat cepat dan strategis untuk menghadapi situasi dan kondisi yang ada. Sebagai contoh, kebijakan terkait dengan *social distancing* maupun *physical distancing* pun direalisasikan dan diterapkan untuk meminimalisir dampak dan penyebaran COVID-19. Selain itu, salah satu bidang yang menjadi fokus penanganan oleh pihak pemerintah, yakni bidang pendidikan.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi tetap mendorong dan mengupayakan semua instansi pendidikan untuk tetap dapat mengaktifkan kelas meskipun secara fisik sekolah harus ditutup (Rosnaeni, R, 2021). Dalam artian, meskipun pembatasan aktivitas pembelajaran secara tatap muka harus ditiadakan, namun pembelajaran harus tetap berlangsung. Oleh sebab itulah, diterbitkanlah kebijakan untuk menyelenggarakan aktivitas pembelajaran secara daring. Namun demikian, pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu saja harus menggunakan berbagai perangkat yang memadai dan yang pasti sangat membutuhkan fasilitas jaringan internet yang baik. Meskipun pembelajaran daring memiliki tantangan tersendiri, namun pembelajaran daring merupakan suatu alternatif strategi terbaik yang dapat diupayakan untuk memastikan tetap terselenggaranya proses pembelajaran sehingga diharapkan tetap ada proses terserapnya pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan oleh para peserta didik di masa pandemi seperti sekarang ini (Syarifudin, A. S., 2020).

Pemanfataan teknologi digital dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran, menjadi sebuah keharusan. Apalagi dalam menghadapi situasi pandemi seperti sekarang ini. Teknologi digital merupakan alat bantu/media yang sebenarnya sangat mempermudah proses pembelajaran (Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P., 2013). Hal ini diperkuat oleh pendapatnya (Situmorang, R, 2013) bahwa diterapkannya teknologi digital dalam suatu proses pendidikan dan pembelajaran sebenarnya ditujukan untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (android, misalnya) sebenarnya juga akan dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik(Wahyuni, V. N., 2021). Seperti yang diungkapkan oleh (Sardi, Muhammad Ferdiansyah; Anistyasari, Yeni, 2021) bahwa pembelajaran dengan berbantukan media teknologi akan dapat berpengaruh pada tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran yang diberikan. Namun demikian, bagi sebagian pihak pemanfaatan dan penerapan teknologi dalam dunia pendidikan atau pembelajaran ini seperti sesuatu hal yang baru. Namun, bagi sebagian pihak yang lain, sebenarnya penggunaan teknologi informasi menjadi sesuatu yang sebenarnya sudah biasa(Dian, W., 2021).

Ada begitu banyak media teknologi yang dapat digunakan atau dimanfaatkan dalam dunia pendidikan/pembelajaran. Beberapa di antaranya, yakni *Google Classroom, Edmodo, Zoom Meet, Google Meet, Skype,* dan lain sebagainya. Adanya sekian banyak pilihan/alternatif media pembelajaran diharapkan dapat membantu, mempermudah, dan memperlancar pelaksanaan pembelajaran secara daring. Namun demikian, sekali lagi, tentu saja ada beberapa pihak yang masih sangat kesulitan untuk menyesuaikan diri dalam menggunakan berbagai media pembelajaran daring tersebut. Berdasarkan sekian banyak literatur, menurut (Rasidi, A. a, 2021) mengungkapkan bahwa satu di antara sekian banyak tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran daring, yakni terkait dengan bagaimana mendesain pembelajaran secara daring menggunakan berbagai media pembelajaran daring yang ada.

Tantangan terkait dengan hal tersebut juga dialami oleh para guru di SD Muhammadiyah Purwodadi, Kabupaten Purworejo, Propinsi Jawa Tengah. Berdasarkan pada hasil analisis awal didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran daring yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut masih belum optimal dan cenderung masih satu arah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan kemampuan terkait dengan berbagai macam media pembelajaran daring. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran yang dilaksanakan cenderung satu arah, monoton dan kurang bervariatif. Oleh sebab itu, diperlukan adanya suatu

pendampingan pemanfaatan/penggunaan media pembelajaran daring bagi para guru di SD Muhammadiyah Purwodadi tersebut. Dengan adanya pendampingan diharapkan para guru di sekolah tersebut memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan terkait penggunaan/pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran daring yang ada. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran daring yang dilaksanakan akan lebih komunikatif, inovatif, dan menyenangkan. Sebagai contoh, para guru dapat menggunakan atau memanfaatkan media *Zoom Meet* agar pembelajaran lebih komunikatif dan multi arah, dapat pula menggunakan *Quizizz* untuk memberikan kuis atau latihan agar lebih seru, menarik, dan menyenangkan (Al, G., 2021). Oleh sebab itu, media-media tersebut sangat tepat digunakan dalam proses pembelajaran daring, khususnya selama pandemi COVID-19.

2. METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaan kegiatan ini, tim bermitra dengan SD Muhammadiyah Purwodadi yang berlokasi di Kecamatan Purwodadi, Kabupaten Purworejo, Propinsi Jawa Tengah. Tim mengusulkan program pendampingan dan pelatihan sebagai metode dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Program akan dilaksanakan mulai pada tanggal 5 September s.d. 27 Oktober 2022. Untuk sasaran dari program yang dilaksanakan ini, yakni para guru SD Muhammadiyah Purwodadi. Berikut langka-langkah kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat:.

a. Peninjauan lokasi dan penggalian informasi di SD Muhammadiyah Purwodadi selama program pengabdian masyarakat berlangsung.
b. Perumusan permasalahan yang muncul di SD Muhammadiyah Purwodadi, khususnya yang dihadapi oleh para guru.
c. Perancangan program kegiatan yang akan dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan penentuan perkiraan anggaran dan kebutuhan peralatan selama pelaksanaan pengabdian.
d. Pelaksanaan program kegiatan pengabdian.
e. Evaluasi pelaksanaan kegiatan program pengabdian yang telah dilaksanakan..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan dilakukannya peninjauan lokasi secara langsung di SD Muhammadiyah Jono, Kabupaten Purworejo. Kegiatan ini sekaligus digunakan untuk mendapatkan berbagai informasi terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah, terutama para guru, dalam pelaksanaan pembelajaran daring. Perumusan masalah diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan pihak kepada sekolah dan khususnya para guru SD Muhammadiyah Purwodadi. Berdasarkan pada hasil wawancara, pemahaman dan penguasaan para guru terkait dengan berbagai media pembelajaran digital masih tergolong kurang karena mereka memiliki asumsi bahwa melaksanakan proses pembelajaran dengan media/teknologi sangat merumitkan. Hal ini mengakibatkan para guru kurang tertarik/antusias dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi digital (Nazruddin Safaat H, 2012). Dengan adanya kegiatan pengabdian ini diharapkan akan mampu memperbaiki persepsi, pemahaman, serta kemampuan para guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi (android)(Abdul Kadir, 2013). Pada tahap ini pula dilakukan upaya pendekatan dan perbaikan cara pandang para guru di SD Muhammadiyah Purwodadi terkait dengan betapa pentingnya penggunaan media berbasis digital (android) dalam mendukung kemudahan dan kelancaran serta meingkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Setelah masalah dirumuskan, tahapan selanjutnya yakni menyusun program kegiatan serta kebutuhan anggaran, peralatan, dan perlengkapan yang akan dibutuhkan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian. Berdasarkan pada data/fakta yang ada,

maka kegiatan pengabdian kali ini akan difokuskan pada pemberian pelatihan dan pendampingan terkait dengan pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran daring berupa Zoom Meet, Google Classroom, dan *Quizizz* (M. Hilmi Masruri dkk, 2015).

3.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan diisi dengan agenda pelatihan dan pendampingan kepada para guru di SD Muhammadiyah Purwodadi terkait dengan bagaimana memahami, menguasai dan menggunakan beberapa media pembelajaran berbasis android, dengan media seperti *Zoom Meet*, *Google Classroom,* dan *Quizizz*. Berikut dokumentasi beberapa aktivitas yang dilaksanakan selama pengabdian.

Gaambar 1. Pembukaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Muhamadiyah Purwodadi

3.2.1. Penggunaan Media *Zoom Meet*

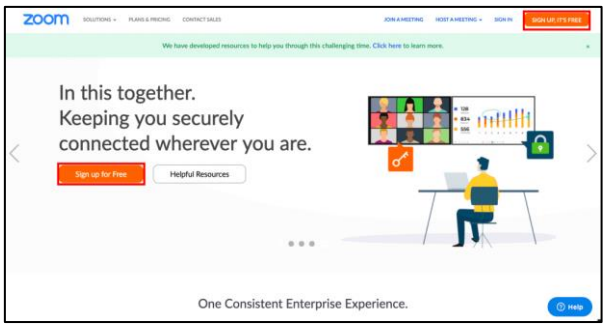
Aplikasi *Zoom Meet* merupakan sebuah media yang dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah dalam proses pembelajaran secara daring. Para guru dan peserta didik terbantu dengan berbagai fitur yang disedikan dalam aplikasi tersebut. Sebagai contoh, fitur *share screen* yang dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena fitur ini merupakan fitur audio visual. Jadi, peserta didik dapat langsung melihat dan menyimak paparan materi yang disampaikan oleh gurunya selama proses pembelajaran.

Selain itu, pada aplikasi tersebut juga dilengkapi dengan fitur *recorder* yang dapat digunakan untuk merekam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil rekaman dapat dilihat lagi pada lain waktu sehingga akan semakin membantu memudahkan para peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya. Menurut Wahyuni (2021), penggunaan berbagai fitur yang ada paad media pembelajaran tersebut dapat dimanfaatkan untuk memudahkan para guru menyampaikan materi dan tentu saja memudahkan para peserta didik dalam memahami materi yang disampiakan. Selain itu, dengan menggunakan kedua aplikasi ini, para peserta didik juga akan serasa tetap dekat dengan para guru karena masih serasa seperti di dalam kelas. Mereka tetap dapat berkomuikasi secara langsung. Dengan demikian, apabila ada sesuatu/materi pelajaran yang perlu dikonfirmasikan/ditanyakan, bisa secara langsung disampaikan pada saat itu juga dan guru juga dapat langsung memberikan tanggapan atau jawaban atas pertanyaan yang diajukan oleh peserta didiknya.

Berikut merupakan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk dapat menggunakan media *Zoom Meeting*.

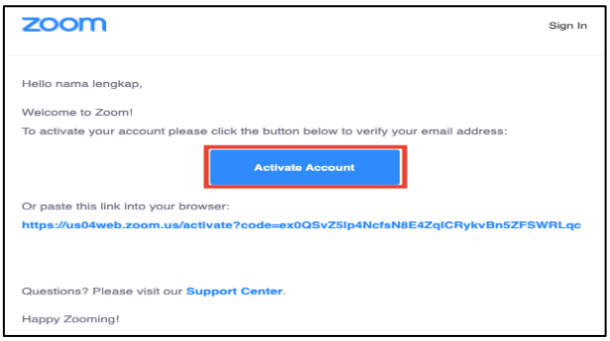
a. Kunjungi zoom.us, lalu klik tombol Sign Up

Vol. 2, No. 6 November 2022, Hal. 1721-1732
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.508



Gambar 2. Langkah pertama masuk ke media *Zoom Meet*

b. Atau unduh aplikasi Zoom dari Play Store atau App Store, lalu buka aplikasinya dan ketuk Sign Up
c. Isi kolom email dengan email aktifmu, lalu cek email dari Zoom di kotak masukmu.
d. Klik "*Activate Account*" hingga kamu kembali diarahkan ke *browser* untuk membuat *password* baru. Selamat, akunmu sudah aktif.

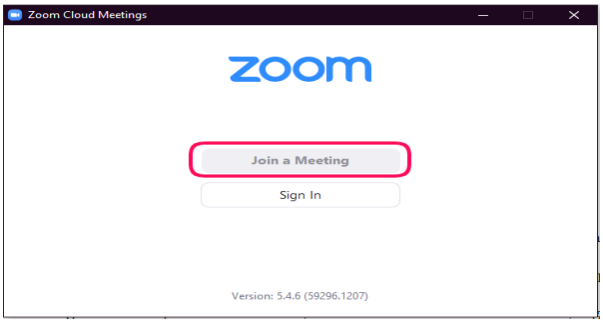


Gambar 3. Langkah Mengaktivasi Akun *Zoom Meet*

e. Jika sudah mempunyai akun, kamu bisa memilih Sign In, lalu memasukkan email dan *password* yang kamu gunakan untuk mendaftar Zoom Meeting.

Selain itu, kita juga dapat bergabung dengan akun milik orang lain seandainya kita diundang untuk bergabung. Berikut ini langkah-langkah yang harus dilakukan.

a. Buka aplikasi atau *website* Zoom. Kamu dapat langsung bergabung ke dalam sebuah *meeting* Zoom, bahkan jika kamu belum memiliki akun.
b. Pilih menu 'Join a Meeting' atau tap 'Join'



Gambar 4. Langkah bergabung ke *Zoom Meet* yang akan diikuti

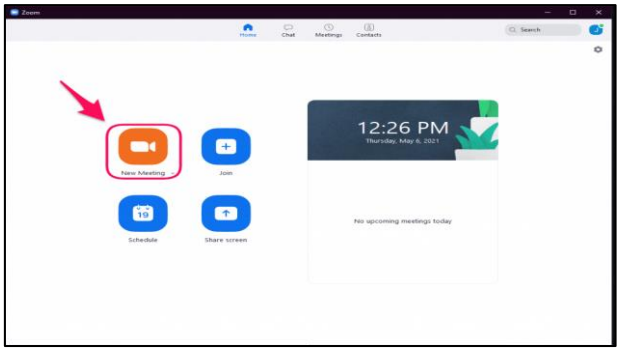
c. Setelah membuka aplikasi atau website, cari dan pilihlah menu 'Join a Meeting' atau 'Join' pada aplikasi HP.
d. Masukkan Link atau Meeting ID. *Meeting* ID atau *link meeting* biasanya dibagikan oleh penyelenggara *meeting*.
e. Isi Nama Peserta. Kamu dapat mengatur nama peserta sebelum memasuki ruangan *meeting*.

Vol. 2, No. 6 November 2022, Hal. 1721-1732
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.508

f. Klik Join. Setelah mengatur nama, kamu juga dapat mengatur apakah kamera dan mikrofonmu akan menyala saat memasuki ruangan *meeting*.

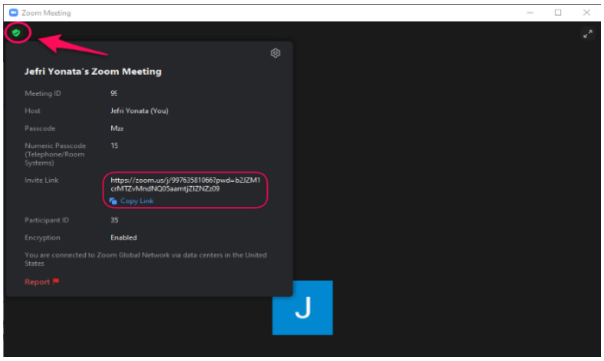
Selain dapat bergabung dengan link atau akun milik orang lain, kita juga dapat mengundang pihak lain untuk bergabung dengan akun atau link Zoom Meeting yang telah kita miliki. Caranya sebagai berikut.

a. Buka aplikasi Zoom. Login ke akun Zoom.
b. Klik menu 'New Meeting' untuk memulai *meeting* saat itu juga, atau



Gambar 5. Langkah untuk memulai *Zoom Meet* dengan akun milik sendiri

c. Klik menu 'Schedule' untuk menjadwalkan *meeting* untuk lain waktu
d. Undang peserta meeting dengan menyalin Personal Meeting ID yang ada di tab 'Meeting', atau
e. Klik ikon yang ada di pojok kiri atas jendela *meeting* dan salin *invite link*



Gambar 6. Langkah untuk mengirimkan link alamat *Zoom Meet*

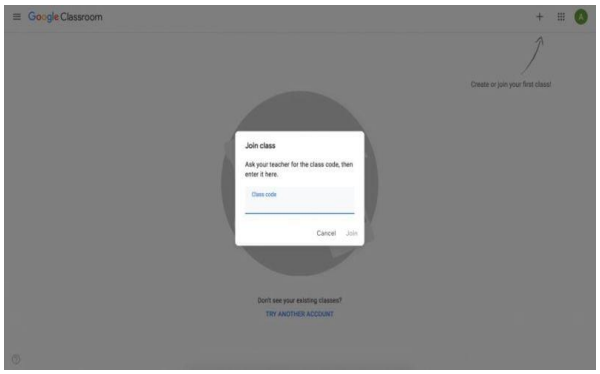
3.2.2. Penggunaan Media *Google Classroom*

Google classroom (Google Kelas) merupakan media pembelajaran online yang memungkinkan guru dan murid untuk saling terhubung secara online dari mana pun dan kapan pun. Google Classroom menjadi jembatan para guru dalam membuat tugas, membagikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Google Classroom dapat merampingkan proses belajar mengajar antara guru dan murid melalui internet.

Google Classroom diluncurkan pada tanggal 6 Mei 2014 untuk program Google G Suite for Education. Kemudian layanan ini dirilis secara publik pada 12 Agustus 2014. Pada tahun 2017, Google memudahkan pengguna Google untuk bergabung dalam kelas tanpa harus memiliki Google Apps for Education.

Berikut cara-cara yang perlu dilakukan untuk dapat membuka Google Classroom.

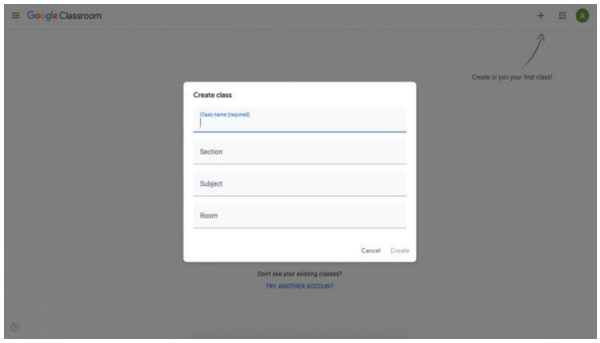
a. Buka Google Classroom atau akses ke https://classroom.google.com/ baik di laptop/di PC.
b. Klik Get Started dan pilih alamat surel (email) Google yang ingin digunakan saat bergabung di Google Classroom.
c. Tekan tanda plus (+) di sebelah pojok kanan. Jika ingin bergabung di salah satu kelas, pilih Join Class. Bagi pengajar bisa memilih Create Class.



Gambar 7. Langkah pertama membuat kelas baru atau bergabung pada kelas yang sudah dibuat

Setelah Google Classroom terbuka, langkah selanjutnya yakni membuat kelas. Berikut langkahnya.

a. Buka classroom.google.com
b. Pada halaman Kelas, klik Tambahkan melalui ikon (+) dan pilih Buat kelas.
c. Masukkan nama kelas. Lalu masukkan deskripsi singkat, mulai dari tingkat kelas, jadwal kelas, lalu klik Bagian dan masukkan detailnya.
d. Cara menambahkan mata pelajaran yaitu dengan klik Mata Pelajaran dan masukkan nama atau klik salah satu nama dari daftar yang muncul ketika dimasukkan teks.
e. Masukkan lokasi kelas, klik 'ruangan' dan masukkan detailnya. Lalu, klik 'buat'.



Gambar 8. Langkah memberi identitas pada kelas yang telah dibuat

Gambar 9. Kegiatan selama pelatihan dan pendampingan

3.2.3. Penggunaan Media *Quizizz*

Quizizz merupakan sebuah situs yang dapat dimanfaatkan untuk menyusun atau membuat permainan kuis interaktif. Jadi, situs *Quizizz* juga sangat baik apabila dimanfaatkan dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dalam *Quizizz* kuis interaktif yang dibuat dapat menyajikan empat (4) pilihan jawaban (termasuk jawaban yang benar). Yang mengasyikkan lagi, yakni dalam media ini dapat ditambahkan gambar pada latar belakang pertanyaan yang disajikan. Penggunaan *Quizizz* ini ternyata juga merupakan hal yang baru bagi para guru di SD

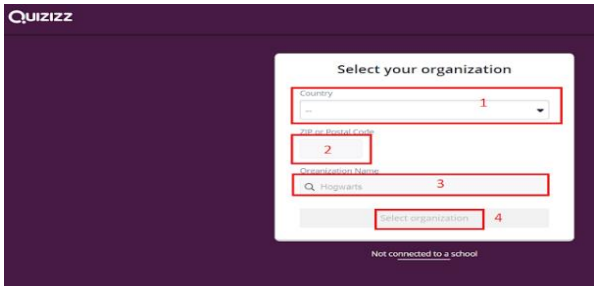
Muhammadiyah Purwodadi. Oleh sebab itu, selain menyajikan materi konseptual, tim pengabdian juga membuat vidio tutorial bagaimana cara mengggunakan *Quizizz*. Dengan cara ini diharapkan para guru dapat mereview kembali materi yang diberikan dengan dibantu hadirnya video yang dibuat oleh tim pengabdian. Melalui media *Quizizz* ini para guru dapat mengetahui tingkat penguasaan dan pemahaman para peserta didiknya melalui pemerolehan skor/poin yang didapat dalam pengerjaan kuis melalui media *Quizizz*. Selain itu, tampilan *Quizizz* yang menarik juga mampu membuat para peserta didik menjadi lebih tertarik dan semangat dalam mengerjakan latihan soal. Hal ini tentu saja berpengaruh pada semangat mereka dalam berkompetisi selama mengerjakan soal/kuis yang diberikan oleh gurunya. Media pembelajaran *Quizizz* sangat tepat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran daring selama masa pandemi COVID-19.

Berikut langkah-langkah penggunaan media *Quizizz*.

a. Masuk ke situs https://*Quizizz*.com/
b. Klik sign up. Kita bisa sign up dengan menggunakan akun google, atau dengan memasukkan email kita.
c. Setelah berhasil sign up, silakan klik a teacher. Perhatikan gambar berikut ini!

Gambar 10. Langkah menentukan pilihan apakah menjadi pengajar atau peserta didik

d. Pilih negara, Masukkan kode pos, Masukkan nama sekolah secara manual dengan cara klik *can't find your organization*, Klik *add organization*, Klik *continue*.



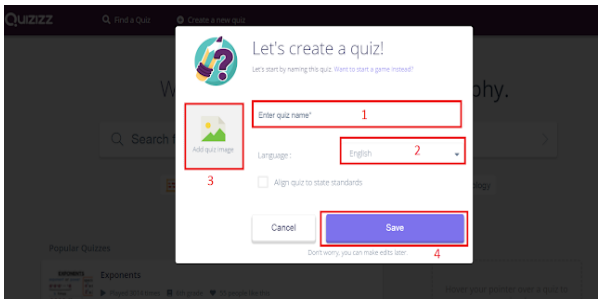
Gambar 11. Langkah memberikan identitas diri

Gambar 12. Kegiatan pelatihan dan pendampingan selama pengabdian

Kemudian, kita juga dapat membuat soal/kuis di *Quizizz* tersebut. Berikut langkahnya.

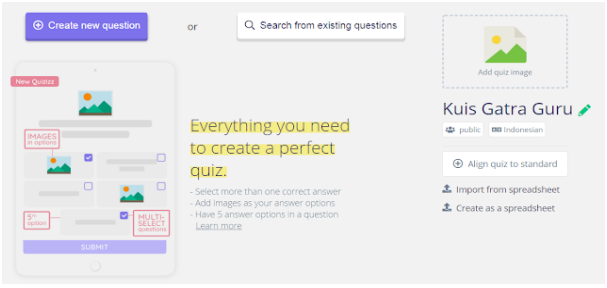
a. Klik *open quiz creator*

Vol. 2, No. 6 November 2022, Hal. 1721-1732
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.508



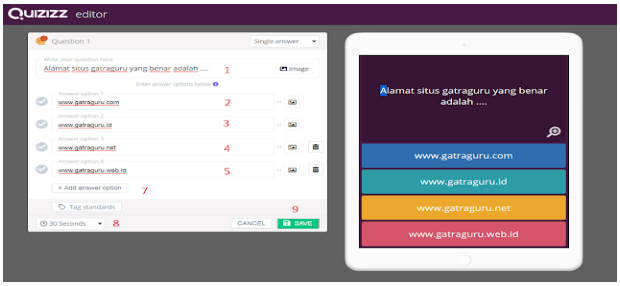
Gambar 13. Langkah pertama membuat kuis pada *Quizizz*

b. Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis. Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak. Setelah selesai, klik save.
c. Klik *create new question* untuk mulai membuat soal.



Gambar 14. Langkah untuk membuat soal

d. Kita akan dibawa ke halaman seperti di bawah ini. Silakan isikan sesuai dengan keterangan dibawah!



Gambar 15. Langkah mengisi kriteria/indikator soal

Keterangan:
Single answer adalah soal dengan satu jawaban benar.
Multy select, adalah soal dengan jawaban benar lebih dari satu.
1) Untuk membuat soal
2) Untuk pilihan 1
3) Untuk pilihan 2
4) Untuk pilihan 3
5) Untuk pilihan 4
6) Untuk menghapus pilihan tinggal menekan ikon tong sampah. Untuk jawaban yang benar, silakan klik tanda centang di sebelah kiri sampai berwarna hijau.
7) Untuk menambah option jawaban
8) Untuk mengatur waktu menjawab bisa dipilih 5, 10, 15, 20, dst (waktu dalam detik)
9) Jika semua sudah selesai, klik save.

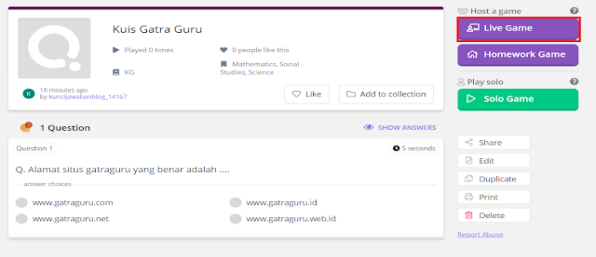
Tampilan layar disebelah kanan adalah tampilan soal yang akan muncul di HP siswa.

Vol. 2, No. 6 November 2022, Hal. 1721-1732
DOI: https://doi.org/10.54082/jamsi.508

e. Silakan buat soal sebanyak yang diinginkan. Jika sudah, silakan klik finish quiz kemudian isi grade dan choose relevance subjetc. Grade: Untuk siswa kelas berapa. Choose relevance subjetc: silakan pilih kuis kita tentang apa.

Setelah kuis selesai dibuat, langkah kita selanjutnya adalah memberikan kuis tersebut kepada siswa. Berikut langkah yang harus dilakukan agar kita bisa memberikan kuis tersebut kepada siswa.

a. Klik live game



Gambar 16. Langkah awal untuk membagikan soal pada siswa

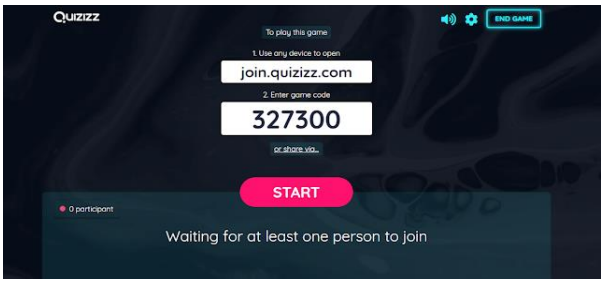
b. Silakan melakukan pengaturan seperti di bawah ini!

Gambar 17. Langkah pengaturan soal yang akan diberikan pada siswa

Keterangan

1) Jika berwarna hijau, pertanyaan akan diacak. (buat berwarna hijau)
2) Jika berwarna hijau, jawaban akan diacak. (buat berwarna hijau)
3) Jika berwarna hijau, setelah selesai siswa akan diperlihatkan jawaban yang benar. (buat berwarna hijau)
4) Buat agar berwarna hitam.
5) Buat berwarna hitam.
6) Biarkan berwarna hijau
7) Biarkan berwarna hijau
8) Biarkan berwarna hijau

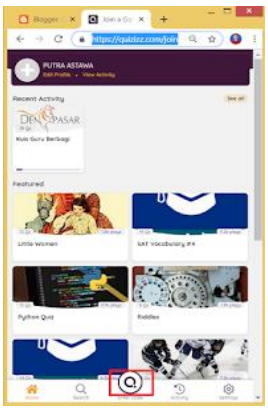
c. Kalau sudah selesai silakan tekan *proceed*, maka kuis sudah siap diberikan kepada siswa. Mintalah siswa untuk mengetik join.*Quizizz*.com di browser HPnya.



Gambar 18. Langkah pemberian kode agar siswa dapat masuk pada *Quizizz*

Kemudian, kita tinggal meminta siswa kita untuk bergabung/join pada kuis yang telah kita buat. Caranya sebagai berikut.

a. Masuk ke join.*Quizizz*.com, kemudia klik ikon join. Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar 19. Langkah untuk gabung ke *Quizizz*

b. Minta siswa memasukkan game code, kemudian memasukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru.
c. Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik start.

3.3. Tahap Evaluasi

Berdasarkan pada kegiatan pengevaluasian, secara umum dapat disampaikan bahwa para peserta kegiatan pengabdian merasa terbantu dengan adanya kegiatan pengabdian ini. Mayoritas peserta mudah dalam memahami materi serta kegiatan praktik yang diberikan. Materi serta pendampingan yang diberikan sangat bermanfaat bagi para peserta. Oleh sebab itu, mereka berharap kegiatan-kegiatan semacam ini lebih sering diberikan agar kemampuan mereka dalam memahami dan menguasai berbagai media pembelajaran daring semakin baik dan semakin meningkat.

Gambar 20. Kegiatan Evaluasi dan Penutupan Kegiatan Pengabdian

4. KESIMPULAN

Penggunaan teknologi digital merupakan salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk membantu dan memudahkan proses pembelajaran daring yang dilaksanakan, khususnya pada masa pandemi COVID-19. Bahkan, dapat dinyatakan bahwa pemanfaatan dan penggunaan teknologi digital (android) dalam proses pembelajaran daring merupakan suatu keharusan sebagai salah satu cara untuk mendukung dalam kegiatan pembelajaran. Bahkan, merupakan hal yang harus diprioritaskan saat ini. Hal ini harus diupayakan guna menjaga keberlangsungan proses pembelajaran yang optimal di masa pandemi COVID-19. Terdapat beberapa platform

seperti *Google Meet, Zoom Meet, Google Classroom* dan *Quizizz* yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran daring supaya tetap efektif, optimal, serta menyenangkan. Penggunaan beberapa media teknologi ini dinilai dapat meningkatkan pemahaman, meningkatkan minat belajar dan capaian pembelajaran peserta didik serta mempermudah para guru dalam menyampaikan materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana pengabdian masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Muhammadiyah Purwodadi yang telah bersedia bekerjasama dan memberikan dukungan pada program pengabdian yang dilaksanakan kali ini.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir. (2013). *From Zero to A Pro – Pemrograman aplikasi android*. Andi Offset.

Al, G. (2021). Analisis Media Pembelajaran *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *3*(6), 4801.

Dian, W. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital pada Media Pembelajaran sebagai Sebuah Inovasi dalam Dunia Pendidikan. *Proceeding Seminar Nasional Fakultas Seni Pertunjukan*, 112–124.

Herliandry, L. D. (2020). Pembelajaran pada Masa Pandemi COVID-19. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, *22*(1), 70.

M. Hilmi Masruri dkk. (2015). *Buku Pintar Android*. PT Elex Media Komputindo.

Nazruddin Safaat H. (2012). *Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika.

Rasidi, A. a. (2021). Hambatan Guru dalam Pembelajaran Daring: Studi Kasus di Kelas V MIN 2 Kota Mataram. *. . Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 159.

Rosnaeni, R. (2021). Kendala Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid -19. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2246.

Sardi, Muhammad Ferdiansyah; Anistyasari, Yeni. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Pendekatan Somatis, Auditori, Visual Dan Intelektual (Savi). *Jurnal IT-EDU*. https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/37570/33289

Situmorang, R. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Penerbit Kencana Prenada Media Grop.

Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 31–34.

Voogt, J., Erstad, O., Dede, C., & Mishra, P. (2013). Challenges to learning and schooling in the digital networked world of the 21st century. *J. Comput. Assist. Learn.*

Wahyuni, V. N. (2021). *Efektifitas Penggunaan Google Meet dalam Pembelajaran Daring terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Al Islam Sidoarjo. 2*(2).