

SOSIALISASI PENYELESAIAN SOAL PADA APLIKASI *QUIZZY* DENGAN MENGGUNAKAN *CHROMEBOOK* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI SD NEGERI 03 LAPANG

Faisal^{1*}, Muhammad Nuzan Rizki², Iqbal Kamar¹, Syamsul Bahri¹, Wiza Ulfa Fibarzi¹,
Raudhatul Ulfa¹

¹Program Studi Teknik Kimia, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe

²Program Studi Teknik Mesin, Universitas Malikussaleh, Lhokseumawe

*Email korespondensi: faisal.88@unimal.ac.id

ABSTRAK

Motivasi untuk belajar di pihak siswa dianggap sebagai salah satu faktor kritis dalam menentukan keberhasilan proses pengajarannya. Penelitian ini, di sisi lain, bertujuan untuk menilai bagaimana penggunaan aplikasi *Quizzy* dengan bantuan perangkat *Chromebook* telah mempengaruhi minat belajar siswa kelas VI di SD Negeri 03 Lapang. Pelaksanaan pengabdian dilakukan dengan survey lokasi, pengumpulan data, *pretest* dan *posttest* kepada siswa. Pengabdian dilakukan selama 1 hari. Sosialisasi berisi materi mengenai pengenalan, pemafaatan, dan penerapan *Cromebook*. Hasil pengabdian menunjukkan adanya peningkatan terkait motivasi dan minat belajar untuk mayoritas siswa setelah penerapan aplikasi *quizzy* dengan bantuan *cromebook*.

Kata kunci: Minat belajar, *Quiizzy*, *Chromebook*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan telah mengalami revolusi signifikan sebagai akibat dari kemajuan teknologi. Salah satu inovasi yang saat ini sedang tren adalah pengenalan aplikasi pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Quizzy*. Tujuan dari *Quizzy* adalah untuk membantu proses belajar melalui pendekatan yang interaktif, menarik, dan kompetitif yang diyakini dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran (Santoso, 2020). Kecenderungan kuat untuk belajar dianggap sebagai salah satu isu utama yang dihadapi oleh guru SD Negeri 03 Lapang. Hasil awal menunjukkan bahwa pengajaran tradisional di kelas dasar tidak dapat menangkap perhatian sebagian besar siswa kelas VI. Oleh karena itu, penggunaan *Chromebook* akan sangat membantu karena guru akan dapat merancang pengalaman belajar yang lebih menarik serta mencatat peningkatan kehadiran peserta didik berkat strategi *e-learning* (Pratiwi, 2018). Dalam meningkatkan pengalam belajar tersebut membutuhkan perangkat atau alat bantu yaitu *chromebook*.

Chromebook adalah perangkat yang dikembangkan oleh Google untuk memberikan pengalaman web yang lebih baik kepada pengguna. *Chromebok* dapat bekerja secara *offline* dan *online* melalui data *cloud*, sehingga tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan di perangkat pengguna. Di era industri 4.0 *chromebook* merupakan perangkat digital alternatif yang dapat membantu kegiatan belajar terutama di dunia pendidikan (Herianysah dkk, 2021). Pengabdian ini diharapkan dapat menjelaskan bagaimana penggunaan aplikasi *quizzy* yang terintegrasi dengan perangkat *chromebook*

dalam pendidikan dapat mempengaruhi minat belajar dan tingkat perhatian siswa. Pengabdian ini bertujuan mengedukasi para siswa tentang penggunaan aplikasi *quizzy* dan *chromebook* sebagai media pembelajaran digital sehingga kegiatan belajar dalam bentuk *classroom* menjadi lebih menarik.

METODE

Pengabdian ini dalam pelaksanaannya terlebih dahulu dilakukan survey lapangan untuk menganalisis permasalahan yang dibantu oleh tiga orang mahasiswa. Survey dilakukan dengan mengadakan diskusi antara kepala sekolah, guru dan siswa, yang dibantu oleh beberapa mahasiswa. Kegiatan pengabdian ini berlangsung satu hari yaitu tanggal 17 Oktober 2024 dengan beberapa tahapan. Tahap pertama kami memberikan sosialisasi bagaimana menggunakan aplikasi *Quizzy* dengan bantuan media *Chromebook* kepada siswa dan guru secara luring (tatap muka), dimana media *Chrome book* tersebut disediakan oleh pihak sekolah SDN 03 Lapang sedangkan kami sebagai pengabdian menyediakan materi dan soal-soal. Tahap kedua memberikan soal atau quiz yang terdiri dari *pretest* terlebih dahulu dengan aplikasi *Quizzy* dan saat mereka mulai mengerti cara menggunakan aplikasi *Quizzy* dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan baru dilanjutkan ke tahap *posttest*. Selanjutnya di tahap terakhir adalah pengumpulan data berupa nilai *pretest* dan *posttest* sebagai bahan evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat menggunakan aplikasi *Quizzy* dan perangkat *Chromebook* terutama dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan. Siswa yang memperoleh pada *posttest* akan diberikan *reward* atau hadiah sebagai apresiasi dari kami yang melaksanakan pengabdian.

HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

Program merdeka belajar yang merupakan kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi salah satunya penyaluran *Chromebook* ke sekolah-sekolah diseluruh Indonesia terutama Sekolah Dasar. Dimana penyaluran *Chromebook* ke sekolah-sekolah untuk meningkatkan percepatan digitalisasi dari tingkat pendidikan dasar (Wahyudi, 2021). Tujuan tersebut membuat menjadi tertarik untuk memperkenalkan fitur-fitur yang dimiliki oleh perangkat *chromebook*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan diharapkan pihak SDN 3 Lapang dapat memanfaatkan *Chromebook* serta aplikasi *Quizzy* sebagai media belajar para siswa di SDN 3 Lapang.



(a)



(b)

Gambar 1. (a) Perangkat *Chromebook* di SDN 03 Lapang, (b) Siswa mengikuti *pretest*.

Hasil *pretest*, skor rata-rata yang dikerjakan siswa adalah 62, sedangkan setelah intervensi menggunakan aplikasi *Quizzy*, skor rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85. Uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* ($p > 0,05$). Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi pembelajaran berbasis aplikasi mampu menarik perhatian siswa. Hal ini konsisten dengan penelitian oleh (Widodo dan Wahyuni 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen gamifikasi dan interaktivitas. Hasil wawancara kami dengan para siswa, mereka mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih termotivasi karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Guru juga menyampaikan bahwa aplikasi *Quizzy* mempermudah evaluasi pembelajaran karena hasil dapat diakses secara langsung dan analisis data lebih praktis. Dampak positif dari pengabdian ini sejalan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Harahap dkk, 2021), yang menunjukkan bahwa teknologi pendidikan mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses mengajar. Dari Sosialisasi penggunaan aplikasi *Quizzy* dengan *Chromebook* memberikan beberapa dampak lainnya yaitu: peningkatan minat belajar siswa, pemahaman materi yang lebih baik, penguatan kompetensi digital dan efisiensi guru dalam mengelola pembelajaran dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi *Quizzy* dengan *Chromebook*.



(a)



(b)

Gambar 2. Siswa mengerjakan *posttest* (a) Pemberian hadiah bagi siswa nilai tertinggi (b)

KESIMPULAN

Integrasi aplikasi *Quizzy* dengan perangkat *Chromebook* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas VI di SD Negeri 03 Lapang. Dengan kegiatan pengabdian ini, menunjukkan para siswa memiliki minat dalam meningkatkan pengetahuan IT. Pengabdian merekomendasikan penggunaan teknologi serupa untuk diterapkan secara luas di tingkat sekolah dasar sehingga dapat mempermudah aktivitas belajar mengajar. Kegiatan pengabdian ini telah berjalan dengan lancar dan peserta terutama para siswa sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan sosialisasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Harahap, S. (2021). Efektivitas Media Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Edukasi*

Heriansyah, M.R., Nur romdoni, A.D., Ramadhan, A., Baadila, A.S.C., Asih, C.S., Ramadhan, D., Septian, D., Ovandi, D.T., Bachtiar, R., Suhada, R., dan Tumenggung, H.I (2021). Pengenalan Digitalisasi Kegiatan Belajar Mengajar pada SMK Negeri 7 Tangerang Selatan. *JAMTIKA: Jurnal*

- Pratiwi, D.A. (2018). Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(4), 67-81
- Santoso, A. (2020). Pengaruh Teknologi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123-131.
- Wahyudi, A. (2021). Penggunaan Chromebook dalam Pendidikan Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(3), 213-226
- Widodo, W., dan Wahyuni, R. (2021). Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 12 (3), 45-56