

PKM MGMP BAHASA INDONESIA SMP KOTA BANJARMASIN DALAM PENERAPAN MASSIVE ONLINE OPEN COURSE (MOOC) BERBASIS QUIZIZZ

Rusma Noortyani^a, Noor Cahaya^b, Fatchul Mu'in^c, Uswatun Hasanah^d

^{a,b,c,d} Universitas Lambung Mangkurat

Email korespondensi: rusmanoortyani@ulm.ac.id

ABSTRAK

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk melatih guru Bahasa Indonesia yang tergabung dalam MGMP di tingkat SMP Kota Banjarmasin. Para guru dilatih dalam menerapkan Massive Online Open Course (MOOC) berbasis Quizizz. Pendekatan yang digunakan adalah melalui pemberian deskripsi tentang konten, pedagogik, dan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini juga memberikan kesempatan kepada guru Bahasa Indonesia untuk berkreasi dalam menggunakan Quizizz. Quizizz dapat digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang dapat diakses siswa dalam menjawab latihan dari soal yang dibuat guru. Dengan kata lain, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan, pelatihan, dan praktik langsung kepada guru dalam penggunaan Quizizz. Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini berdampak respon positif dari guru Bahasa Indonesia saat mengikuti pelatihan dengan persentase penilaian sebesar 92,05% dengan kriteria sangat menarik. Penerapan Massive Online Open Course (MOOC) berbasis Quizizz yang dilaksanakan sebagai fasilitas yang memudahkan aktivitas belajar, baik dalam bentuk melatih menjawab soal, mengembangkan keterampilan, dan menjadikan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Kata kunci: PKM, massive online open course, quizizz.

PENDAHULUAN

Evolusi teknologi dalam bidang pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Anggraeni et al, 2023; Salsabila et al, 2023). Peningkatan tersebut dapat dilihat dari kebutuhan siswa dalam menerapkan teknologi melalui instruksi (Mesra et al, 2023). Peningkatan ini telah membawa dampak positif untuk pengguna, khususnya pembelajar seperti mudahnya mengakses ilmu pengetahuan melalui teknologi (Halim et al, 2023).

Dampak positif yang dituangkan dari teknologi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dimaksud tidak sekadar pemberian materi pembelajaran, tetapi proses penciptaan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan demikian, suasana ini dapat dirasakan, baik pendidik maupun peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Mahyudi, 2023).

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi telah digunakan mulai dari tingkat dasar sampai ke perguruan tinggi (Murniasih & Budiarti, 2023; Purnamasari & Wijoyo, 2023). Bahkan, pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital juga dimanfaatkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dapat diintegrasikan pada pembelajaran karakter (Julianto, 2023). Pembelajaran ini berusaha membentuk

karakter dalam diri peserta didik itu sendiri untuk pencapaian potensi akademik yang berkarakter, baik dari potensi kognitif, potensi afektif, maupun potensi psikomotorik dalam konteks sosial kultural. Berkenaan dengan hal tersebut, pemanfaatan teknologi di era disrupsi akan memberikan peluang dalam usaha memperluas dan memperkaya suatu pengalaman belajar peserta didik, baik dalam analisis gerak maupun karakter (Sinaga, 2023; Noortyani & Nugraheni 2022). Konfigurasi karakter ini dapat dibedakan dalam konsep olah hati, olah pikir, olah raga dan kinestetik, serta olah rasa dan karsa. Konfigurasi tersebut saling melengkapi (Ismail et al., 2019).

Pengembangan kebiasaan dan perilaku peserta didik melalui penanaman nilai karakter dan penumbuhan keterampilan abad 21 dapat menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan ini menjadi kemampuan dasar yang harus diprioritaskan dan diperhatikan dalam bentuk pelatihan, pengasahan, dan pengembangan secara berkelanjutan dan kontinu untuk mencapai keberhasilan tujuan. Pengembangan keterampilan tersebut diperlukan dalam pengembangan keterampilan melalui proses pengasahan akal (pemikiran) untuk mendorong munculnya keterampilan khusus pada diri peserta didik itu sendiri (Mardhiyah et al., 2021).

Keterampilan pendidik dalam mengelola pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik, membangun daya kreatif peserta didik, dan memunculkan daya inovasi pada peserta didik, dapat mengawali suatu pembelajaran yang mampu memunculkan rasa ingin tahu dari peserta didik dan tantangan pada mereka. Rasa ingin tahu dan tantangan tersebut kemudian menjadi pusat perhatian peserta didik untuk bisa mengenali dan mencoba menuntaskan rasa ingin tahu dan menjawab tantangan tersebut dengan baik. Melalui proses awal seperti ini dan didukung oleh pemanfaatan dan pengembangan media, penerapan metode, strategi, dan teknik yang sesuai dari pendidik, akan membantu peserta didik memahami materi sebagai sumber belajarnya. Penerapan dan pengembangan media ini akan menjadi penunjang pembelajaran yang mampu mengaktifkan peserta didik, serta membuka daya inovasi mereka dalam belajar. Penerapan media yang digunakan inipun harus disesuaikan dengan karakter peserta didik serta didukung dengan penyediaan fasilitas belajar di sekolah.

Fasilitas teknologi yang disediakan dapat memberikan suasana baru di dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Teknologi ini diharapkan menjadi pendorong bagi pendidik dalam pembimbingan serta pengarahan untuk pemanfaatan teknologi sebagai media digital bagi peserta didik. Salah satu cara dalam pemanfaatan teknologi melalui penggunaan media digital sebagai media ajar, yaitu penerapan Massive Online Open Course (MOOC) berbasis Quizizz. Quizizz merupakan media pembelajaran yang menyenangkan (Al Adawiyah et al, 2023).

Kemampuan pendidik Bahasa Indonesia dalam pengembangan keterampilan abad ke-21 melalui peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan melalui pelatihan MOOC berbasis quizizz. Pelatihan ini diarahkan pada kegiatan membaca teks untuk MGMP Bahasa Indonesia, SMPN di Banjarmasin (Noortyani et al., (2023). Hal serupa pun telah dilakukan Sjukun et al., (2023) berupa pelatihan

pemanfaatan MOOC di Medan. Namun terkait dengan respon peserta pelatihan belum diulas dalam pelatihan tersebut. Oleh karena itu, kegiatan PKM dilaksanakan oleh tim dan ditujukan untuk guru yang tergabung dalam MGMP Bahasa Indonesia SMPN kota Banjarmasin. Pendidik diharapkan mampu merancang pembelajaran yang dibuat secara kreatif dan inovatif melalui tampilan quizizz yang modern, (Hafiyya & Hadi, 2023). Strategi ini digunakan untuk mengukur respon peserta didik dalam memahami materi pelatihan. Hal ini pun didasari akan pentingnya kemampuan pendidik terkait keterampilan dan inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

PKM ini menggunakan metode penelitian deskriptif, dengan pendekatan kuantitatif. Pemilihan metode ini bertujuan untuk mengetahui respon peserta pelatihan dalam penerapan MOOC berbasis quizizz. Penggunaan metode penelitian yang tepat dapat mendeskripsikan adanya hubungan signifikan antara variabel yang diamati, untuk menghasilkan simpulan terhadap objek yang diteliti. Metode deskriptif diterapkan untuk menggambarkan peristiwa tertentu secara sistematis (berurutan), faktual (nyata), dan akurat (tepat benar) terkait dengan hubungan antarfenomena yang diteliti (Nazir, 1988).

Penelitian ini memanfaatkan analisis pekerjaan dan aktivitas untuk penyelidikan secara rinci terkait dengan aktivitas peserta pelatihan. Hasil tersebut dapat menjadi rekomendasi untuk keperluan masa mendatang (Nazir, 1988). Subjek pada penelitian ini diambil dari 35 peserta pelatihan melalui MGMP bahasa Indonesia Kota Banjarmasin yang berlokasi penelitian di Banjarmasin.

Penggunaan lembar angket respon sebagai instrumen yang diberikan kepada peserta merupakan bagian dari teknik pengumpulan data. Data yang terkumpul kemudian akan dianalisis melalui teknik analisis deskriptif kuantitatif. Teknik ini menjadi bagian upaya dalam pengolahan data yang berwujud angka. Berikut rumus yang digunakan untuk menganalisis skor total penilaian dalam bentuk persentase:

$$P = \frac{f}{n} - 100\%$$

Keterangan rumus: P = Presentase Skor Penilaian; f = Skor yang diperoleh; n = Skor maksimal yang diharapkan (Ernawati, 2017)

Kriteria respon peserta pelatihan, dapat diamati di tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Respon Peserta Pelatihan (Muslihah et al., 2018)

Penilaian	Kriteria Respon
$81\% \leq p \leq 100\%$	sangat baik
$61\% \leq p \leq 80\%$	baik
$41\% \leq p \leq 60\%$	kurang baik
$21\% \leq p \leq 40\%$	tidak baik
$0\% \leq p \leq 20\%$	sangat tidak baik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

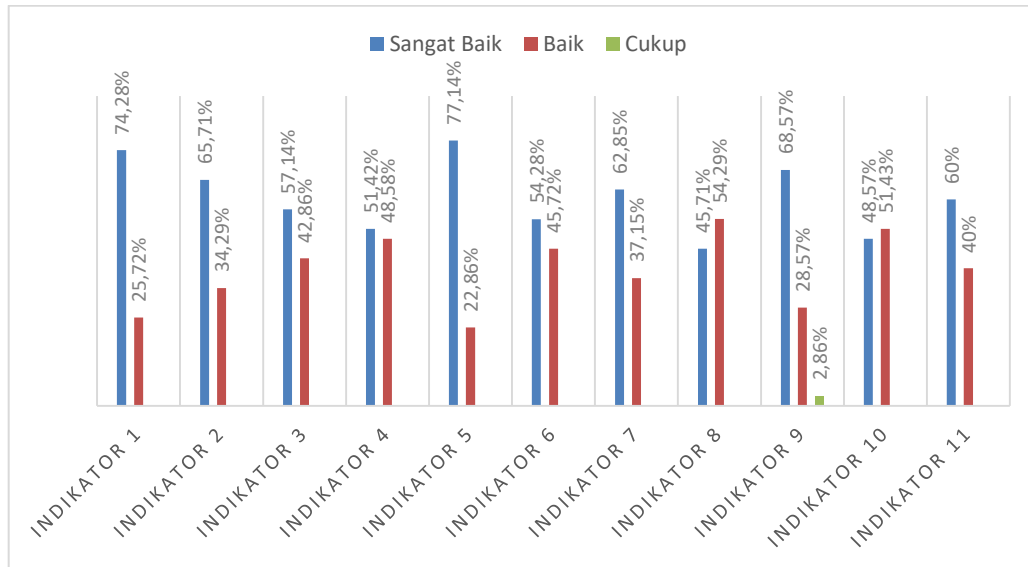
Respon peserta pelatihan penerapan MOOC berbasis quizizz memperoleh kategori sangat baik. Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada peserta pelatihan untuk melihat respons penilaian terhadap kelayakan media yang digunakan. Hasil penilaian ini dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Hasil Penilaian Angket Respon Peserta Pelatihan

No	Indikator	Skor Penilaian				
		SB	B	C	K	SK
1.	Menurut saya media quizizz ini sangat menyenangkan.	26	9	0	0	0
2.	Menurut saya teks membaca dalam quizizz yang ditampilkan sangat jelas.	23	12	0	0	0
3.	Menurut saya desain quizizz sudah bagus.	20	15	0	0	0
4.	Menurut saya kombinasi warna dalam quizizz sudah baik.	18	17	0	0	0
5.	Menurut saya petunjuk penggunaan quizizz sudah jelas.	27	8	0	0	0
6.	Menurut saya simbol yang ada dalam quizizz sudah cocok.	19	16	0	0	0
7.	Menurut saya soal teks membaca dalam quizizz sudah tepat.	22	13	0	0	0
8.	Menurut saya penggunaan kalimat dalam teks membaca yang dimasukkan dalam quizizz sudah jelas.	16	19	0	0	0
9.	Menurut saya urutan ketepatan dan kecepatan dalam menjawab soal sudah sesuai.	24	10	1	0	0
10.	Menurut saya tampilan quizizz ini sangat menarik.	17	18	0	0	0
11.	Menurut saya penggunaan gambar dalam quizizz sangat tepat.	21	14	0	0	0
Jumlah		233	151	1	0	0
Jumlah skor		1165	604	3	0	0
Jumlah total skor		1772				
Skor maksimal		1925				
Presentase		90,05%				
Kriteria		sangat baik				

Pada tabel 2, hasil respon penilaian 35 orang peserta pelatihan MGMP Bahasa Indonesia memperoleh jumlah skor 1.165. Skor ini kemudian dikonversi dengan skala 5. Hasilnya memperoleh nilai sebesar 90,05 % dengan kriteria sangat baik digunakan sebagai media quizizz.

Grafik 1. Persentase Perolehan Penilaian Peserta Pelatihan MGMP



Berdasarkan grafik di atas, diketahui bahwa pada indikator 1, sebanyak 74,28% atau 26 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 25,72% atau 9 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 2 diketahui bahwa sebanyak 65,71% atau 23 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 34,29% mendapatkan skor baik. Pada indikator 3 diketahui bahwa sebanyak 57,14% atau 20 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 42,86% atau 15 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 4 diketahui bahwa sebanyak 51,42% atau 18 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 48,58% atau 17 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 5 diketahui bahwa sebanyak 77,14% atau 27 peserta mendapatkan nilai sangat baik dan 22,86% atau 8 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 6 diketahui bahwa sebanyak 54,28% atau 19 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 45,72% atau 16 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 7 diketahui bahwa sebanyak 62,85% atau 22 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 37,15% atau 13 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 8 diketahui bahwa sebanyak 45,71% atau 16 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 54,29% atau 19 peserta mendapatkan skor baik. Pada indikator 9 diketahui bahwa sebanyak 68,57% atau 24 peserta mendapatkan skor sangat baik, 28,57% atau 10 peserta mendapatkan skor baik, dan 2,86% atau 1 peserta mendapatkan skor cukup. Pada indikator 10 diketahui bahwa sebanyak 48,57% atau 17 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 51,43% atau 18 peserta mendapatkan skor baik. Terakhir, pada indikator 11 diketahui bahwa sebanyak 60% atau 21 peserta mendapatkan skor sangat baik dan 40% peserta atau 14 peserta mendapatkan skor baik.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa indikator 5 memiliki skor sangat baik paling tinggi, yaitu pada petunjuk penggunaan quizizz sudah jelas. Sementara itu, di antara semua indikator tidak ada yang mendapatkan skor penilaian kurang dan sangat kurang. Skor penilaian terendah, yaitu kriteria cukup pada indikator 9.

Pembahasan

Berdasarkan angket respon peserta pelatihan bahwa penerapan MOOC berbasis quizizz pada materi teks membaca dapat dikategorikan layak. Hal ini terdata dan sesuai dengan isi tabel 2 yang menggambarkan respon sangat baik dari 35 peserta pelatihan yang mengikuti MOOC berbasis quizizz. Skor paling tinggi terdapat pada indikator 5 dengan kategori sangat baik, yaitu pada petunjuk penggunaan quizizz yang sudah jelas. Artinya, respon peserta pelatihan yang ditunjukkan dalam penggunaan gambar serta penulisan yang jelas pada tampilan penerapan MOOC berbasis quizizz sudah baik, mudah diamati, dan mudah dibaca. Hal ini sejalan dengan pendapat Savitri et al (2016) yang mengemukakan bahwa suatu media yang baik itu harus memiliki kejelasan dan kerapian dalam penyajiannya. Kejelasan dan kerapian media itu sendiri berkaitan dengan kesesuaian tampilan warna gambar maupun tulisan yang tersaji pada media pembelajaran yang telah dikembangkan (Savitri et al, 2016).

Peserta pelatihan mengemukakan bahwa penerapan MOOC berbasis quizizz secara keseluruhan sangat baik karena memiliki gambar variatif, warna tampilan yang cocok, dan dapat memanfaatkan gawai untuk mengaksesnya. Dengan demikian, peserta dapat dimudahkan dalam memanfaatkan MOOC berbasis quizizz, tampilan yang menarik perhatian, dan kemampuan dalam membangun semangat dan antusias pesertanya.

Penerapan MOOC berbasis quizizz mampu mendukung proses pembelajaran yang mengarah pada kemandirian peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran ini dapat sangat mudah digunakan di mana pun dan kapan pun. Wahyuningsih (2011) menyatakan bahwa tumbuhnya respon positif peserta didik dapat berpengaruh pada peningkatan minat belajar melalui pembelajaran yang menyenangkan. Aktivitas ini kemudian akan linear dengan peningkatan hasil belajar (Wahyuningsih, 2011).

KESIMPULAN

Simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian terhadap respon peserta pelatihan penerapan MOOC berbasis quizizz untuk pendidik yang tergabung dalam MGMP bahasa Indonesia SMPN Kota Banjarmasin bahwa hasil respon memperoleh skor penilaian sebesar 90,05% dengan kriteria sangat baik. Penerapan Massive Online Open Course (MOOC) berbasis quizizz yang dilaksanakan sebagai fasilitas yang mewadahi aktivitas belajar, melatih menjawab soal, keterampilan, dan bermanfaat untuk pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pencapaian keterampilan yang dilakukan pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mewujudkan masa depan peserta didik yang lebih baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Rektor ULM, Direktur Pascasarjana ULM, Ketua LPPM ULM, Dekan FKIP ULM, Kepala SMPN 2 Banjarmasin, Ketua MGMP SMPN Kota Banjarmasin, Pendidik Bahasa Indonesia SMPN Kota Banjarmasin serta pihak-pihak yang terlibat dalam pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Adawiyah, A., Arifin, A. S., & Prasetya, D. B. Y. 2023. The Gamifikasi Pembelajaran Berbasis Quizizz sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pemanfaatan Teknologi Pengajar. *Jurnal Pengabdian Nasional (JPN) Indonesia*, 4(3), 608-615.
- Anggraeni, M. D., Mucharromah, R., Taqiyya, B. Z., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Perkembangan Teknologi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *FKIP e-PROCEEDING*, 1-5.
- Ernawati, Iis, Totok Sukardiyono. 2017. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server" *Jurnal Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*. Vol. 2. No. 2.
- Hafiyya, N., & Hadi, M. S. 2023. Implementasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Education Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Matematika. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1646-1652.
- Halim, N., Muhammad, D. H., & Arifin, M. 2023. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pembentukan Akhlak terhadap Perkembangan Teknologi di SDN Sumberkare II Kabupaten Probolinggo. *LECTURES: Journal of Islamic and Education Studies*, 2(1), 44-54.
- Ismail, R. N., Mudjiran, & Neviyarni. 2019. Membangun Karakter melalui Implementasi Teori Belajar Behavioristik Pembelajaran Matematika Berbasis Kecakapan Abad 21. *Menara Ilmu*, XIII (11).
- Julianto, I. R. 2023. Digitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berintegrasi Pendidikan Karakter. *MASALIQ*, 3(2), 251-260.
- Mahyudi, A. 2023. Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(2), 122-127.
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Wiguna, I. B. A. A., Suyitno, M., Sampe, F., ... & Aina, M. 2023. *Teknologi Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- Murniasih, S., & Budiarti, W. N. 2023, June. Pentingnya Teknologi Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST* (Vol. 1, No. 1, pp. 56-59).
- Mushlihah, Kunni, Yetri dan Yuberti. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman Dengan Output Instagram Pada Materi Hukum Newton". *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Educations*, Vol. 1. No. 3.
- Nazir, Moh. 1988. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Noortyani, R., & Nugraheni, E. Y. 2022. Pengembangan Bahan Ajar Pentigraf dengan Memanfaatkan Peta Pikiran Berkonteks Lingkungan Lahan Basah untuk Meningkatkan Kreativitas Seni Sastra bagi Siswa SMP di Kabupaten Batola Provinsi Kalimantan Selatan.
- Noortyani, R., Mu'in, F., Cahaya, N., Wiranda, N., Hasanah, U., & Cahya, D. 2023. Pelatihan Massive Online Open Course (MOOC) Berbasis Quizizz Membaca Teks untuk MGMP Bahasa Indonesia SMPN Kota Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 6(3), 162-168.
- Purnamasari, A., & Wijoyo, H. 2023. Analisis Efektifitas Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan

Tinggi Era 5.0. *Jotika Journal in Education*, 2(2), 50-56.

Salsabila, U. H., Hanifan, M. L. N., Mahmuda, M. I., Tajuddin, M. A. N., & Pratiwi, A. 2023. Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Pendidikan Islam. *Journal on Education*, 5(2), 3268-3275.

Savitri, et al. 2016. "Respon Siswa Terhadap E-comic Bilingual Saluran dan Kelenjar Pencernaan". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Vol. 5, No. 8.

Sinaga, A. V. 2023. Peranan Teknologi dalam Pembelajaran untuk Membentuk Karakter dan Skill Peserta Didik Abad 21. *Journal on Education*, 6(1), 2836-2846.

Sjukun, S., Jirwanto, H., Julitawaty, W., & Tarwiyah, T. 2023. Pelatihan Pemanfaatan Massive Open Online Courses (MOOC) bagi Siswa SMK Immanuel Medan. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4).

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. Alfabeta.

Wahyuningsih, A. N. 2011. "Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R", *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 1, No. 2.