

Metode Daring Disaat Pademi Covid-19

ARINI^{1*}; ZAHARMAN²; SERLY NOVIANTI³

^{1,2,3} Universitas Lancang Kuning
Jln. Yos Sudarso KM 08 Rumbai Telp. (0761) 52581
*E-mail : arini@unilak.ac.id (korespondensi)

Abstract: This Community Service activity aims to improve the Lecturers' understanding of the Raja Ali Haji Foundation, Lancang Kuning University, so that they can take advantage of the Quizizz game media as an online learning method so that students are interested, motivated and excited in lectures. Then they understand the courses given by the Pengampu Lecturer which result in their higher competence and they can achieve. This community service activity method uses tutorial and practical methods. Tutorials and practices are carried out by providing explanations about how to create an account, create questions, provide questions, how to join quizzes, how to see results, and how to integrate quizizz with google classroom using via google meet. The hope of the implementation of this service is that the lecturers of the Raja Ali Haji Foundation, Lancang Kuning University, get solutions to online learning methods. After this training, they begin to understand the benefits of this method, and make it easier for them to assess the competence of each student.

Keywords: *Online Method, Quizizz, Covid-19*

Kota Pekanbaru merupakan Ibu Kota dari Provinsi Riau, Ibu kota Provinsi Riau adalah Kota Pekanbaru, secara geografis posisi Kota Pekanbaru sangat strategis terletak antara 101° 14' - 101° 34' Bujur Timur dan 00° 25' - 00° 45' Lintang Utara. Dengan luas wilayah Kota Pekanbaru 632,26 km² dan batas-batas Kota Pekanbaru adalah sebagai berikut: Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Siak; Sebelah timur berbatasan dengan Kabupaten Pelalawan; Sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Kampar dan Pelalawan; Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Kampar.

Kota Pekanbaru sebagai pusat pemerintahan Provinsi Riau, Pusat Pendidikan, Pusat perdagangan, Industri dan Jasa. Namun beberapa bulan ini aktivitas masyarakat khususnya di Bidang Pendidikan sangat tertanggu dengan adanya pademi covid-19. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pengajaran (Setiawan *dkk*, 2019). Pendidikan merupakan hal mendasar yang harus diperoleh oleh setiap orang. Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional

Pasal 3 tentang fungsi dan tujuan pendidikan nasional disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan tersebut mendasari pengembangan pendidikan nasional yang menjadi pilar peningkatan mutu pendidikan di Indonesia. Pendidikan yang bermutu akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, kompetitif dan unggul (Rohmah, 2017: 2). Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia harus terus dikembangkan agar dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Menyikapi kondisi pademi virus corona atau Covid-19 yang semakin meningkat, Pemerintah Kota (Pemkot) Pekanbaru, Riau, menetapkan status

tanggap darurat sejak tanggal 21 Maret sampai sekarang. Pemerintah kota pekanbaru juga melakukan himbauan terkait pademi covid-19 dalam masa status tanggap darurat Covid-19, ada delapan poin himbauan kepada masyarakat, yang tujuannya adalah untuk mencegah penyebaran virus tersebut. Beberapa di antaranya adalah para mahasiswa diminta untuk belajar dari rumah saja.

Instruksi meminta Mahasiswa untuk belajar dari rumah ini bukan hanya terjadi di kota pekanbaru saja, namun diseluruh Universitas yang ada di provinsi riau, terkait dengan adanya kebijakan ini tentu berdampak terhadap metode pembelajaran apa yang bisa diterapkan oleh Dosen agar Mahasiswa tidak ketinggalan pelajaran dan bisa belajar dari rumah. Disinilah dituntut peran Dosen untuk mencari alternatif metode atau alat pembelajaran yang bisa mengakomodasi semua kebutuhan pembelajaran Mahasiswa/I tersebut.

Diberlakukannya belajar dari rumah ini tentu menjadi tantangan tersendiri bagi para Dosen yang belum bisa memanfaatkan teknologi yang ada dalam menghadapi masalah metode pembelajaran apa saja yang bisa digunakan agar Mahasiswa/I bisa belajar dari rumah dan metode yang diterapkan bisa menyelesaikan persoalan yang ada seperti layaknya proses belajar tatap muka yang dilaksanakan di Kampus sebelum adanya pademi covid-19.

Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas perlu diwujudkan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tujuan pendidikan bisa dicapai sehingga mutu pendidikan menjadi meningkat. Upaya untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas diperlukan beberapa terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi media pembelajaran dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan

menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat Mahasiswa/I menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan Komputer/Laptop dan Handphone, salah satunya dengan pemanfaatan game edukatif (Setiawan *dkk*, 2019). Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sependapat dengan Henry (2010: 53 – 54) dalam Setiawan *dkk*, 2019 yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika. Salah satu metode pembelajaran game edukatif yang bisa diterapkan adalah metode pembelajaran daring dengan memanfaatkan Media Game Quizizz. Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (Aini, 2019). Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz sangat mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran.

Sasaran program ini adalah Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan ini diharapkan dapat memberikan solusi kepada para Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning tentang metode pembelajaran daring, sehingga menambah Kompetensi, motivasi dan semangat Mahasiswa/I dengan metode pembelajaran Media Game Quizizz tersebut. Maka berdasarkan uraian tersebut kami sebagai tenaga pendidik dari Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning Pekanbaru mengusulkan untuk melakukan pengabdian kepada

masyarakat dengan judul; “Metode Daring Disaat Pademi Covid-19”.

Hasil identifikasi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh Mahasiswa/I di Universitas Lancang Kuning ini dilihat dari berbagai sudut pandang yang relevan: Kurangnya pemahaman Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning terhadap Media Game Quizizz sebagai metode pembelajaran daring; Kurangnya Minat, Motivasi dan Semangat Mahasiswa/I dalam belajar yang mengakibatkan rendahnya Kompetensi Mahasiswa/I disaat Pademi Covid-19; Kurangnya pemahaman Mahasiswa/I pada Matakuliah yang di ajar Dosen Pengampu.

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini akan ditawarkan solusi bagi permasalahan-permasalahan yang telah dirumuskan di atas yaitu sebagai berikut: Memberikan solusi kepada Dosen Yayasan Raja Ali Haji mengenai metode pembelajaran daring; Memberikan Minat, Motivasi dan Semangat Mahasiswa/I dalam belajar yang mengakibatkan tingginya kompetensi Mahasiswa/I disaat Pademi Covid-19; Meningkatkan pemahaman Mahasiswa/I pada Mata Kuliah yang di ajar Dosen Pengampu sehingga Mahasiswa/I bisa berprestasi.

METODE

Metode yang akan dilakukan oleh tim selama kegiatan pengabdian untuk Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning: Waktu dan Tempat: waktu dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan 1 kali tatap muka dan tempat pelaksanaan dilakukan via google meet dengan link <https://meet.google.com/wsa-pjje-vwq>. Program kegiatan: Persiapan dari tim pengabdian, kemudian tim pengabdian menginformasikan kepada Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang tentang metode pembelajaran daring menggunakan Quizizz. Sebelum memulai para Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning akan diberikan modul tentang Quizizz. Kemudian tim pengabdian akan

menjelaskan cara membuat akun, membuat soal, memberikan soal, cara join di quizizz, cara melihat hasil, dan cara mengintegrasikan quizizz dengan google classroom. Peserta yang mengikuti dapat langsung bertanya jika ada proses yang belum dipahami. *Pre-test* dan *Pos-test*: kegiatan ini bertujuan memberikan solusi kepada Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning tentang metode pembelajaran Daring. *Pre-test* dan *post-test* berupa pengujian Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning dengan memberi kuesioner. Instrumen Pengabdian: Instrumen yang dibutuhkan adalah Modul Quizizz.

HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di lakukan via google meet dengan link <https://meet.google.com/wsa-pjje-vwq>. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Oktober s/d Januari 2020. Para peserta yang hadir pada waktu pelaksanaan kegiatan ini adalah Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning.

Adapun peserta Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning yang telah ikut serta dalam kegiatan pengabdian ini sebanyak 9 orang terdiri dari 7 orang dari Fakultas Ekonomi dan 2 orang dari Fakultas Kehutanan.

Metode pelaksanaan yang tim lakukan adalah tutorial dan mempraktekkan cara membuat akun, membuat soal, memberikan soal, cara join di quizizz, cara melihat hasil, dan cara mengintegrasikan quizizz dengan google classroom. Sebelum tim memberikan tutorial dan praktek cara membuat akun, membuat soal, memberikan soal, cara join di quizizz, cara melihat hasil, dan cara mengintegrasikan quizizz dengan google classroom terlebih dahulu ketua tim membuka jalannya pengabdian ini. Kemudian tim memberikan *pre-test* kepada Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah dosen-dosen tersebut sudah mengetahui tentang Game Quizizz

ini, tanggapan dosen-dosen tersebut terhadap adanya pelatihan metode daring menggunakan quizizz ini serta pemanfaatan pelatihan ini sehingga Mahasiswa/I lebih berminat, termotivasi, dan bersemangat didalam perkuliahan. Pelaksanaannya dilakukan pada Hari Senin tanggal 21 Desember 2020 dimulai dari jam 11.00-12.30 WIB. Sampai akhir kegiatan ini Dosen-dosen tersebut mengikuti pelatihan ini dengan sangat bersemangat, dan banyak Dosen-dosen tersebut ikut aktif berpartisipasi dalam proses memberikan pertanyaan kepada tim pengabdian mengenai Game Quizizz ini. Berdasarkan hasil rekapan *pre-test* yang telah diisi oleh dosen-dosen tersebut dapat diketahui bahwa pelatihan semacam ini belum pernah ada. Pada hasil *pre-test* ini terlihat bahwa dosen-dosen tersebut belum mengetahui tentang Game Quizizz ini dan terlihat bahwa dosen-dosen tersebut juga tidak mengetahui cara membuat akun, membuat soal, memberikan soal, cara join di quizizz, cara melihat hasil, dan cara mengintegrasikan quizizz dengan google classroom. Walaupun begitu terlihat bahwa dosen-dosen tersebut sangat ingin sekali belajar mengenai Game Quizizz ini.

Pada pelaksanaan pelatihan metode daring menggunakan quizizz ini terlihat bahwa dosen-dosen tersebut sangat bersemangat dan antusias. Dosen-dosen tersebut selalu merespon dan bertanya kepada tim mengenai materi-materi yang diberikan oleh tim. Dosen-dosen tersebut mengikuti pelatihan ini sampai akhir, dan mereka memperhatikan bagaimana cara membuat akun, membuat soal, memberikan soal, cara join di quizizz, cara melihat hasil, dan cara mengintegrasikan quizizz dengan google classroom dengan tersenyum dan bahagia.

Walaupun pada saat melakukan pengabdian ini jaringan internet kurang stabil, terlihat bahwa dosen-dosen tersebut sangat tertarik mengikutinya. Setelah tim mempraktekkan, dosen-dosen tersebut kelihatannya bisa memahami apa yang tim praktekkan hal ini terlihat dari hasil *post-test* yang kami berikan setelah dosen-dosen

tersebut belajar mengenai metode daring menggunakan Game Quizizz ini. Dosen-dosen tersebut pun sangat berminat dan ingin mempraktekkan kepada Mahasiswa/Inya agar bisa memotivasi mereka dalam belajar sehingga bisa berkompentensi dan berprestasi.

PEMBAHASAN

Luaran yang diharapkan dari pelaksanaan pelatihan ini adalah tumbuhnya minat Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning dalam memanfaatkan metode daring menggunakan Game Quizizz ini sehingga Mahasiswa/I berminat, termotivasi dan bersemangat didalam perkuliahan. Kemudian mereka paham terhadap Mata Kuliah yang diberikan oleh Dosen Pengampu yang mengakibatkan kompetensi mereka semakin tinggi dan mereka bisa berprestasi.

Luaran yang diharapkan ini tidak seratus persen bisa dicapai. Walaupun semua dosen yang mengikuti pelatihan sudah memahami tentang Game Quizizz ini, ternyata hanya beberapa dosen yang mempraktekkan Game Quizizz ini kepada Mahasiswa/Inya. Setelah ditanyakan oleh tim kepada dosen-dosen tersebut, mereka menjawab bahwa masih banyak mahasiswa tidak paham menggunakan Game Quizizz ini. Apalagi Game Quizizz ini harus memiliki jaringan internet yang kuat dan stabil. Apalagi dimasa pademi ini Mahasiswa/I sedang berada didaerahnya masing-masing, dan ada beberapa Mahasiswa/I daerahnya sangat susah mengakses internet sehingga mereka susah mengikuti Game Quizizz ini. Kedepannya, tim akan turun lagi dalam rangka Sosialisasi mengenai Game Quizizz ini kepada Mahasiswa/I di Universitas Lancang Kuning.

SIMPULAN

Apresiasi serta partisipasi yang diberikan oleh Dosen Yayasan Raja Ali Haji Universitas Lancang Kuning sangat antusias dan bersemangat, mereka selalu

merespon disetiap materi yang diberikan oleh tim pengabdian. Sebelum dilakukan pelatihan tentang metode daring menggunakan Game Quizizz ini dosen-dosen tersebut tidak mengetahui cara membuat akun, membuat soal, memberikan soal, cara join di quizizz, cara melihat hasil, dan cara mengintegrasikan quizizz dengan google classroom. Dan setelah dilakukan pelatihan ini, mereka mulai memahami manfaat dari metode ini, serta memudahkan mereka dalam penilaian kompetensi yang dimiliki oleh setiap Mahasiswa/i nya.

Zaharman, Serly Novianti, Arini. 2019. Pemanfaatan Kain Perca di Kelurahan Tangkerang Timur, Kecamatan Tenayan Raya, Pekanbaru. *Jurnal Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Vol. 3. No. 2. 13 September 2019. Hal. 118-121.

DAFTAR RUJUKAN

Aini, Yulia Isratul. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*. Vol. 2. No. 25. 30 Agustus 2019.

Arini, Aljufri, Serly Novianti. 2020. Wirausaha Ibu-ibu Rumah Tangga di Kelurahan Simpang Baru, Kecamatan Tampan, Pekanbaru. *Jurnal Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan*. Vol. 4. No. 1. 26 April 2020. Hal. 21-25.

Rohmah, B. N. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017 [Skripsi]. Yogyakarta (ID): Universitas Negeri Yogyakarta.

Setiawan, Agung., dkk. 2019. Implementasi Media Game Edukasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020.