

PELATIHAN PEMBUATAN KUIS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI QUIZZZ DAN MENTIMETER BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAUTSAR CIKARANG

Nuraini Purwandari^{1*}, Hilman Jihadi², Dade Maulana³, B. Harjo Baskoro⁴,
Muhammad Zulfikar⁵, Sofwan Muhammad Kelmah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957, Indonesia
nuraini.purwandari@gmail.com¹, hilman.system@gmail.com², dademaaulana@yahoo.com³,
baskoro67@gmail.com⁴, fikarmts@gmail.com⁵, sofwan.m2004@gmail.com⁶

ABSTRAK

Abstrak: Evaluasi belajar yang berjalan pada SDIT Al-Kautsar Cikarang adalah menggunakan lembar jawaban ujian ataupun melalui kertas ujian yang diisi oleh siswa dan guru sebagai pengawasnya menyebabkan kurang efektif dan efisien. Oleh karena itu, metode kuis interaktif menjadi model yang cocok digubakan dalam evaluasi belajar. Adapun tujuannya adalah memberikan program pelatihan kepada guru-guru SDIT Al-Kautsar mengenai pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizziz* dan *Mentimeter* dalam rangka peningkatan *softskill* dan *hardskill*. Dengan pelatihan ini, guru-guru dapat mengembangkan kreativitas, dalam merancang kuis yang interaktif, meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi dengan siswa serta meningkatkan penguasaan aplikasi *quizziz* dan *mentimeter* sebagai bentuk hasil evaluasi pembelajaran siswa dikelas agar lebih interaktif dan semua siswa dapat mengerti materi yang diberikan guru dikelas. Metode pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan atau *workshop* kepada guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang secara luring. Hasil yang telah dicapai dari evaluasi pelatihan tersebut sebesar 51,77% peserta sangat puas dengan adanya pelatihan ini karena dapat meningkatkan pemahaman serta kemampuan praktikal guru tentang komputer dan aplikasi yang digunakan.

Kata Kunci: Pelatihan; Guru; Aplikasi; Quizziz; Mentimeter.

Abstract: *The learning evaluation that takes place at SDIT Al-Kautsar Cikarang is using exam answer sheets or through exam papers filled in by students and teachers as supervisors, causing it to be less effective and efficient. Therefore, the interactive quiz method is a suitable model to use in learning evaluation. The aim is to provide a training program to SDIT Al-Kautsar teachers regarding creating interactive quizzes using the quizziz and Mentimeter applications in order to improve soft skills and hard skills. With this training, teachers can develop creativity, in designing interactive quizzes, improve collaboration and communication skills with students and improve mastery of the quizziz and mentimeter applications as a form of evaluation of student learning in class so that it is more interactive and all students can understand the material provided by the teacher in the classroom. This service method is carried out by providing offline training or workshops to SDIT Al-Kautsar Cikarang teachers. The results achieved from the training evaluation were 51.77% of participants who were very satisfied with this training because it could improve teachers' understanding and practical skills regarding computers and the applications used.*

Keywords: *Training; Teacher; Application; Quizziz; Mentimeter.*



Article History:

Received: 14-01-2024
Revised : 26-02-2024
Accepted: 24-02-2024
Online : 01-04-2024



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Pandemi penyakit virus corona (Covid-19) yang melanda dunia telah membuat dampak terhadap pendidikan yaitu terjadinya perubahan dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka kini beralih ke pembelajaran daring dan jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh, tanpa pembelajaran fisik, bukan tatap muka (seperti pembelajaran tradisional), dan dapat dilakukan kapan saja, di mana saja (Fauzi et al., 2022).

Dalam hal ini guru dan siswa berada di lokasi yang berbeda dan memerlukan komunikasi melalui internet. Kemajuan teknologi yang terus berkembang hadir sebagai alternatif bagi guru dan siswa dalam menyelenggarakan pendidikan jarak jauh. Konferensi video membantu guru menyampaikan materi pengajaran secara langsung, dan sistem manajemen pembelajaran membantu guru memberikan penilaian dalam bentuk tugas dan mengumpulkan pekerjaan siswa. Pemberian tugas merupakan suatu kegiatan yang juga memegang peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (Machdum & Ardianto, 2020).

Tugas siswa merupakan suatu bentuk kegiatan evaluasi terhadap siswa yang dirancang untuk melakukan penilaian oleh guru agar mengetahui Tingkat pemahaman siswa selama memperoleh materi di dalam kelas. (Hermawan & Dewi, 2023). Tes dapat digunakan untuk mengukur pemahaman dan pencapaian siswa terhadap sejumlah materi yang diajarkan guru. Perlu dilakukan penilaian pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman dan prestasi siswa (Maulana et al., 2022). Penilaian pembelajaran dapat dilakukan dalam bentuk tugas mandiri atau kelompok dan kuis dalam berbagai format (jawaban ganda, jawaban singkat, mengisi kekosongan, benar atau salah, dll. Penilaian pembelajaran dapat dilakukan pada akhir sesi belajar, sebulan sekali, pada akhir semester (Herlawati et al., 2021). Model evaluasi pembelajaran berbasis web dapat menjadi alat yang tepat dan aplikasi berbasis web untuk memberikan kemudahan dalam proses penilaian pembelajaran. Aplikasi ini tidak perlu diunduh sehingga tidak memakan tempat di laptop atau Android guru (Noviana et al., 2022). Aplikasi online yang dimaksud adalah aplikasi asesmen Pendidikan (Lia et al., 2017).

Kuis interaktif atau tes interaktif mempelajari fungsi penilaian. Kuis interaktif berbasis web yang menyenangkan dan unik serta dilengkapi audio untuk menaikkan semangat belajar murid. Siswa tampak sedang bermain, padahal sebenarnya siswa melakukan tes atau kuis (Hidayat, Silvanie, et al., 2023). Kuis merupakan strategi mengajukan pertanyaan yang dilakukan oleh guru terhadap murid (Syah & Angellia, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi, kuis interaktif yang biasanya dilakukan secara tatap muka kini dapat dilakukan dengan menggunakan kuis interaktif berbasis web (Firmansyah et al., 2023). Siswa harus fokus pada kuis ini. Guru dapat

menetapkan durasi soal pada saat penilaian serta mengacak pertanyaan sehingga setiap siswa mempunyai pertanyaan yang berbeda untuk jumlah soal yang sama (Purwandari & Fauzi, 2022). Selain itu dapat diatur jangka waktu tertentu dan dibatasi pada jangka waktu tertentu agar tidak terjadi perbuatan curang murid (Purwandari, Sefina Samosir, et al., 2020).

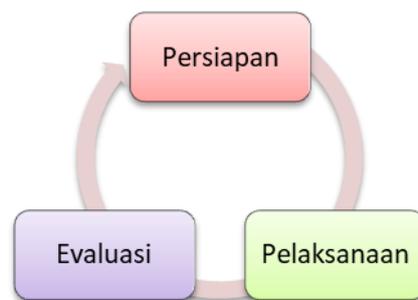
Pengambilan kuis juga dapat diselenggarakan dalam jangka waktu tertentu dan dibatasi agar menghindari siswa yang menyestakan. (Hidayat, Cahya, et al., 2023). Setelah kuis dibuat, guru dapat membagikannya kepada siswa menggunakan kode permainan lima digit yang mereka terima. Quizizz dapat digunakan sebagai alat sebagai bagian dari sistem pembelajaran dengan komponen lainnya. (Riyantie et al., 2023). Mentimeter yaitu aplikasi secara real-time dimana pengguna menerima *feedback* berupa polling, grafik dalam bentuk presentasi (Firmansyah et al., 2023). Keunggulan Mentimeter dalam Presentasi adalah Mentimeter menawarkan berbagai fitur hebat yang membuat presentasi menjadi lebih menarik dan efektif. Pengguna dapat mengumpulkan umpan balik dari tanggapan peserta untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan presentasi. Ketika audiens berpartisipasi aktif dalam survei dan jajak pendapat, presentasi menjadi lebih interaktif dan berkesan (Purwandari et al., 2020).

Sekolah SDIT Al-Kautsar merupakan salah satu sekolah dasar swasta di daerah Cikarang di Kawasan Industri Jababeka, Cikarang Dimana tim pengabdian Masyarakat telah melakukan survey dan wawancara yaitu adanya masalah yang dihadapi guru-guru dalam melakukan kegiatan mengajar adalah dalam evaluasi pembelajaran di kelas. Setiap siswa diberikan tugas setiap mata pelajaran dan ujian untuk mengukur tingkat pemahaman dan ketercapaian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Evaluasi pembelajaran yang berjalan saat ini adalah menggunakan lembar jawaban ujian ataupun melalui kertas ujian yang dikerjakan oleh murid.

Oleh karena latar belakang yang telah dijelaskan, untuk menjalankan tugas Tri Dharma, maka kami mengusulkan pelatihan untuk guru mengenai pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz dan Mentimeter dalam rangka dalam rangka peningkatan softskill dan hardskill. Dengan pelatihan ini, guru-guru dapat mengembangkan kreativitas, dalam merancang kuis yang interaktif, meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi dengan siswa serta meningkatkan penguasaan aplikasi quiziz dan mentimeter sebagai bentuk hasil evaluasi pembelajaran siswa dikelas agar lebih interaktif dan semua siswa dapat mengerti materi yang diberikan guru dikelas.

B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian masyarakat ini dilakukan pada tanggal 01 Desember 2023 di salah satu sekolah dasar swasta di daerah Cikarang di Kawasan Industri Jababeka, Cikarang. Kegiatan ini diikuti oleh 39 peserta yaitu guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang. Metode pelatihan dengan cara ceramah, diskusi dan melakukan pendampingan oleh Dosen dan mahasiswa untuk mempraktekkan aplikasi quiziz dan mentimeter serta diakhiri dengan tanya jawab. Dalam metode pelaksanaan ini merupakan kesesuaian jadwal dengan pelaksanaan pelatihan membuat kuis menggunakan aplikasi Quiziz dan Mentimeter. Adapun jadwal pelaksanaan yang berlangsung pada tanggal 01 Desember 2023 meliputi pengenalan Dosen Fakultas Ilmu Komputer IBI Kosgoro 1957 dan Pengantar Quiziz dilanjutkan dengan sambutan Ketua Yayasan SDIT Al-Kautsar Cikarang dan Kepala Sekolah SDIT Al-Kautsar Cikarang. Selanjutnya pemaparan materi pelatihan antara lain pengenalan pplikasi quiziz, praktik aplikasi quiziz, pengenalan mentimeter, praktik aplikasi mentimeter, diskusi, dan latihan serta penutupan dengan dokumentasi. Adapun tiga tahap pelaksanaan PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) ini seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Program

Penjelasan tahapan pelaksanaan program sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Tahapan persiapan dalam pengabdian kepada masyarakat melibatkan beberapa langkah penting yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan program pengabdian. Tahapan pertama adalah identifikasi masalah dilakukan untuk mengidentifikasi masalah atau kebutuhan yang ada di masyarakat. Hal ini dilakukan melalui survei, wawancara kepada Kepala Sekolah SDIT Al-Kautsar Cikarang untuk memahami permasalahan yang ingin diselesaikan atau kebutuhan yang ingin dipenuhi. Selanjutnya penentuan tujuan adalah menetapkan tujuan yang jelas dan spesifik untuk program pengabdian yaitu memberikan pelatihan kepada guru-guru tentang pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz dan Mentimeter. Selanjutnya tahap untuk mengembangkan rencana kerja yang terperinci untuk pelaksanaan program pengabdian. Rencana kerja PKM mencakup strategi, langkah-langkah, sumber daya yang dibutuhkan, dan jadwal waktu

yang realistis. Setelah itu tim membuat proposal PKM dan perencanaan pelaksanaan PKM. Tahap ini melibatkan perencanaan detail mengenai pelaksanaan program pengabdian yang dilakukan secara luring atau *offline* di gedung sekolah SDIT Al-Kautsar Cikarang, termasuk alokasi tugas, pembagian peran oleh tim dosen dan mahasiswa IBI Kosgoro 1957, dan penjadwalan kegiatan yang dilakukan pada tanggal 01 Desember 2023.

2. Tahap Implementasi

Tahapan implementasi dalam pengabdian kepada masyarakat adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk melaksanakan program pengabdian setelah tahap persiapan selesai. Tahap pertama yang dilakukan adalah pelaksanaan kegiatan yang telah direncanakan dalam tahap persiapan yaitu mengadakan pelatihan pembuatan kuis interaktif kepada guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang menggunakan aplikasi Quizizz dan mentimeter yang dilakukan secara luring di gedung sekolah SDIT Al-Kautsar Cikarang. Selanjutnya adalah pengorganisasian tim PKM melibatkan penugasan tugas kepada anggota tim, pembagian peran dan tanggung jawab antara lain pemaparan materi dibagi menjadi 2 topik yaitu pengenalan Quizizz dan pengenalan Mentimeter, serta koordinasi yang baik antara tim untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan. Implementasi pengabdian kepada masyarakat melibatkan interaksi langsung dengan peserta pelatihan yaitu guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang dengan melakukan diskusi dan tanya jawab. Tahap terakhir implementasi adalah dokumentasi dan pelaporan hasil kegiatan PKM, tahapan ini penting karena untuk mendokumentasikan proses implementasi, pencapaian, hasil, serta pembelajaran yang diperoleh.

3. Tahap Evaluasi

Tahapan evaluasi dalam pengabdian kepada masyarakat adalah langkah-langkah yang dilakukan setelah pelaksanaan program pengabdian untuk mengevaluasi keberhasilan, dampak, dan efektivitas program tersebut. Tahap pertama evaluasi adalah menentukan indikator evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan program mencakup jumlah peserta yang terlibat dan peningkatan pengetahuan atau keterampilan guru-guru. Setelah indikator evaluasi ditentukan, tahap selanjutnya adalah pengumpulan data. Data dapat dikumpulkan dengan menyebarkan link kuesioner secara *online* melalui *google form*. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan guru-guru terhadap pelatihan yang telah diselesaikan. Setelah data terkumpul, tahap berikutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan. Analisis data dilakukan untuk mengidentifikasi pola, tren, atau temuan yang muncul dari hasil evaluasi. Berdasarkan analisis data, tahap ini melibatkan penilaian keberhasilan program dimana menunjukkan hasil 51,77% peserta sangat puas dengan adanya pelatihan ini karena dapat meningkatkan pemahaman serta

kemampuan praktikal guru. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada tim pengabdian dan pihak terkait lainnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditinjau dari pencapaian tujuan, manfaat dan sasaran. Adapun pembahasannya antara lain:

1. Hasil Ditinjau dari Pencapaian Tujuan

Hasil yang diperoleh yaitu mewujudkan pengabdian serta membantu guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang memiliki keahlian secara praktikal untuk membuat presentasi yang interaktif dan meningkatkan profesionalisme dalam evaluasi pembelajaran siswa menggunakan aplikasi Quizizz dan mentimeter, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pemaparan Materi PKM I tentang Pengenalan Aplikasi Quizizz

Pada Gambar 2 menunjukkan bahwa pemateri sedang memberikan materi pelatihan kepa guru-guru SDIT Al-Kautsar mengenai langkah-langkah umum untuk menggunakan aplikasi Quizizz online antara lain:

- a. Mendaftar dan membuat akun dengan cara mengunjungi situs web Quizizz (www.quizizz.com) dan klik tombol "*Sign Up*" untuk membuat akun lalu mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, atau masuk menggunakan akun Google atau akun media sosial peserta.
- b. Membuat Kuis dengan cara klik tombol "*Create*" untuk membuat kuis baru, lalu memberikan judul untuk kuis dan pilih opsi seperti bahasa, mata pelajaran, dan tingkat kesulitan. Tambahkan pertanyaan dan pilihan jawaban dengan mengklik tombol "*Add a Question*". Peserta dapat memilih jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, benar atau salah, atau urutan. Lalu berikan jawaban yang benar dan pilihan lainnya (jika ada) untuk setiap pertanyaan yang peserta tambahkan. Jika diinginkan, peserta dapat mengunggah gambar atau video sebagai bagian dari pertanyaan.
- c. Pengaturan Kuis dengan cara memilih pengaturan kuis seperti waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan, apakah peserta dapat melihat jawaban yang benar setelah menjawab, dan tampilan skor setelah kuis selesai. Peserta juga dapat memilih untuk memberikan kode pengaksesan untuk kuis jika ingin mengontrol siapa yang dapat mengikuti kuis.
- d. Membagikan Kuis dengan Peserta dengan cara klik tombol finish, peserta

akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan kuis kepada peserta. Peserta dapat memilih untuk membagikan tautan langsung, kode gim, atau mengunduh kode QR.

- e. Peserta Mengikuti Kuis dengan mengakses kuis menggunakan tautan atau kode gim yang telah dibagikan. Peserta harus memasukkan nama mereka atau kode gim (jika diperlukan) untuk bergabung dengan kuis. Setelah bergabung, peserta dapat melihat pertanyaan dan memilih jawaban yang tepat.
- f. Melihat dan menganalisis hasil. Setelah kuis selesai, peserta dapat melihat hasil secara langsung di dashboard Quizizz. Peserta dapat melihat skor peserta secara individu, melihat jawaban yang benar dan salah, serta menganalisis statistik kuis seperti rata-rata skor, pertanyaan yang paling sering dijawab dengan benar atau salah, dan sebagainya.

2. Hasil ditinjau dari manfaat

Dengan dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini, Guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang dapat mendalami keilmuan secara praktikal mengenai Aplikasi Quizizz dan Mentimeter, meningkatkan pengetahuan tentang aplikasi dan fitur pada Aplikasi Quizizz dan Mentimeter, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemaparan Materi PKM II tentang Pengenalan Aplikasi Mentimeter

Pada Gambar 3 menunjukkan bahwa pemateri sedang memberikan materi tentang Mentimeter. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk menggunakan aplikasi Mentimeter online:

- a. Mendaftar dan membuat akun dengan cara mengunjungi situs web Mentimeter (www.mentimeter.com) dan klik tombol "*Sign Up*" untuk membuat akun. Lalu mengisi formulir pendaftaran dengan informasi yang diperlukan, atau masuk menggunakan akun Google atau akun media sosial peserta.
- b. Membuat Presentasi dengan cara klik tombol "*Create new presentation*" untuk membuat presentasi baru. Kemudian memilih jenis format presentasi yang diinginkan, seperti "*Multiple Choice*," "*Word Cloud*," "*Quiz*," atau "*Open-ended*." Tambahkan pertanyaan atau instruksi yang sesuai untuk setiap slide presentasi yang dibuat.
- c. Kustomisasi tampilan presentasi dengan cara mengatur tampilan dan

desain presentasi sesuai preferensi. Lalu memilih tema atau latar belakang yang sesuai dengan konten presentasi. Tambahkan gambar, video, atau elemen visual lainnya.

- d. Membagikan presentasi dengan peserta dengan cara klik tombol "Present" untuk memulai sesi presentasi. Peserta akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan presentasi memilih untuk membagikan tautan langsung atau mengaktifkan kode akses untuk peserta.
- e. Peserta Bergabung dengan Presentasi menggunakan tautan atau kode akses yang dibagikan. Peserta dapat melihat slide presentasi dan merespons setiap pertanyaan atau instruksi yang ditampilkan. Peserta dapat memberikan jawaban mereka melalui perangkat seluler atau komputer.
- f. Selama presentasi, kita dapat melihat tanggapan peserta secara langsung di dashboard Mentimeter, lalu melihat respon peserta dalam bentuk grafik, diagram, atau tampilan teks juga dapat memberikan kesempatan kepada peserta untuk memberikan umpan balik melalui fitur komentar atau pertanyaan tambahan.
- g. Mengakhiri presentasi dan menyimpannya untuk referensi atau penggunaan di masa depan dan dapat mengakses kembali presentasi yang disimpan kapan saja melalui akun Mentimeter.

3. Hasil Ditinjau dari Sasaran

Dalam pelaksanaan PKM ini sasaran yang dicapai oleh guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang yaitu dengan adanya pelatihan ini guru-guru dapat memiliki pengetahuan dasar tentang aplikasi kuis interaktif secara online dan gratis mengenai pembuatan presentasi sederhana, membuat soal pada aplikasi Quizizz dan Mentimeter serta mendownload hasil kuis dalam rangka meningkatkan profesionalisme para guru dalam menyiapkan evaluasi pembelajaran siswa, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Praktik dan Latihan membuat Kuis pada Aplikasi Quizizz dan Mentimeter

Pada Gambar 4 menunjukkan bahwa peserta guru-guru SDIT Al-Kautsar sedang menyimak dan memperhatikan papran materi dari tim dosen PKM mengenai Langkah-langkah membuat kuis interaktif dengan aplikasi Quizizz dan mentimeter dan dilanjutkan dengan diskusi serta Latihan yang didampingi oleh dosen dan rekan mahasiswa. Semua guru mencoba mempraktekkan aplikasi quizizz ini dengan melakukan simulasi kuis secara online dan berusaha untuk menggunakan aplikasi ini sebagai instruktur dan peserta.

4. Evaluasi Kuisisioner

Di akhir kegiatan PKM, peserta mendapatkan angket evaluasi kegiatan PKM ini meliputi sepuluh soal yang diselesaikan oleh 39 peserta sesuai Tabel 1.

Tabel 1. Evaluasi Kuisisioner PKM

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Total
1	Materi dapat dipahami oleh peserta	64,7%	35,3%	0%	0%	0%	100%
2	Kaitan materi sangat jelas dengan harapan peserta	47,1%	52,9%	0%	0%	0%	100%
3	Kecukupan materi untuk mengenal teknologi dan cara menggunakannya	41,2%	52,9%	5,9%	0%	0%	100%
4	Materi ini memudahkan saya untuk mengaplikasikan <i>software</i> kuis	47,1%	52,9%	0%	0%	0%	100%
5	Pemateri sangat memahami materi yang dipresentasikan	47,1%	52,9%	0%	0%	0%	100%
6	Alokasi waktu penyampaian materi mencukupi	58,8%	35,3%	5,9%	0%	0%	100%
7	Instruktur pelatihan memaparkan materi sangat dipahami oleh peserta	58,8%	41,2%	0%	0%	0%	100%
8	Kecukupan waktu yang disediakan dalam diskusi tanya jawab	58,8%	41,2%	0%	0%	0%	100%
9	Instruktur menanggapi pertanyaan dengan jawaban yang singkat dan padat	41,2%	52,9%	5,9%	0%	0%	100%
10	Pelaksanaan pelatihan ini sangat positif untuk diterapkan	52,9%	47,1%	0%	0%	0%	100%
	Rata-rata	51,77%	46,46%	1,77%	0%	0%	100%

Tabel 1 adalah tabel hasil evaluasi pelatihan dengan beberapa pertanyaan yang terkait dengan pemahaman materi, keterkaitan materi dengan harapan peserta, kecukupan materi, kepuasan terhadap pemateri dan instruktur, alokasi waktu, kualitas jawaban instruktur, dan kesan umum tentang pelatihan. Tabel tersebut juga menyajikan persentase

tanggapan peserta dalam kategori SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju), serta rata-rata tanggapan. Dilihat dari rata-rata tanggapan, persentase tertinggi adalah pada kategori sangat setuju dengan rata-rata 51,77%, diikuti oleh setuju dengan rata-rata 46,46%. Persentase tanggapan netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sangat rendah atau bahkan tidak ada dalam tabel ini.

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta pelatihan memberikan tanggapan positif terkait pemahaman materi, keterkaitan materi dengan harapan, kecukupan materi, pemateri dan instruktur yang baik, alokasi waktu yang memadai, kualitas jawaban instruktur, dan kesan umum tentang pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil dalam memenuhi ekspektasi peserta dan memberikan manfaat yang bermanfaat bagi mereka.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Proses kegiatan dievaluasi termasuk kecukupan jadwal penyampaian pelatihan. Ukuran keberhasilan diperoleh dari jumlah peserta yang mengikuti pelatihan dan survei mengenai kepuasan mereka terhadap pelatihan ini. Adapun hasil yang diperoleh dalam pelatihan ini antara lain kenaikan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini dari 20 peserta di tahun sebelumnya menjadi 39 peserta. Dari 10 soal pengisian kuisioner, pertanyaan 1 menunjukkan bahwa 64,7% peserta sangat setuju bahwa materi dapat dipahami oleh mereka, sementara 35,3% setuju. Ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa materi dapat dipahami dengan baik. Pertanyaan 2 menunjukkan bahwa 47,1% peserta menyatakan bahwa kaitan materi sangat jelas dengan harapan mereka, sementara 52,9% setuju. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa kaitan materi dengan harapan mereka cukup jelas. Pertanyaan 3 menunjukkan bahwa 41,2% peserta menyatakan bahwa kecukupan materi untuk mengenal teknologi dan cara menggunakannya, sementara 52,9% setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa materi tersebut cukup untuk mengenal teknologi dan cara menggunakannya. Saran dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat selanjutnya adalah jenis aplikasi perlu dikembangkan dengan multimedia dan animasi agar lebih interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 dan mitra SDIT Al-Kautsar Cikarang beserta pihak yang mendukung.

DAFTAR RUJUKAN

Fauzi, A., Purwandari, N., Aryanti Kristantini, R., & Jihadi, H. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Daring Bagi Guru-guru SDIT Al-Kautsar Cikarang. *ABDIMAS Jurnal*

- Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 5–8.
<https://doi.org/10.53008/abdimas.v3i1.221>
- Firmansyah, B., Kristantini, R. R. A., Jihadi, H., Machdum, D. M., Baskoro, B. H., & Zulfikar, M. (2023). *ISSN: 2746-6507*. 4(1), 76–82.
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52.
<https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Hermawan, A., & Dewi, L. (2023). Pemanfaatan Mentimeter dalam Pembelajaran Pelatihan Daring untuk Meningkatkan Interaksi Peserta. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 111.
<https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6049>
- Hidayat, S., Cahya, W., & Prasetya, Y. (2023). *ISSN: 2746-6507*. 4(2), 189–194.
- Hidayat, S., Silvanie, A., Rifiyanti, H., Syah, S., & Kurniawan, A. (2023). Bimbingan Teknis Perancangan Jaringan dan Keamanan Internet bagi Siswa SMK. *Surya Abdimas*, 7(3), 442–449. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i3.3179>
- Lia, L., Isroqmi, A., & Indasari, M. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat 2017*, 5, 288–297.
- Machdum, D. M., & Ardianto, E. (2020). Analisis Belajar Daring Pada Pandemi Covid-19 Di Jurusan Sistem Informasi Institut Bisnis Dan Informatika Kosgoro 1957. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JUNSIBI)*, 1(2), 96–103.
<https://doi.org/10.55122/junsibi.v1i2.177>
- Maulana, C., Kusumaningrum, Y., & Waluyo, Y. A. (2022). Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. *Tematik*, 4(1), 5–8.
<https://journals2.usm.ac.id/index.php/tematik/article/view/4663%0Ahttps://journals2.usm.ac.id/index.php/tematik/article/download/4663/2613>
- Noviana, W., Widiastuti, H., & Wahyuni, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(10), 1325–1331.
- Purwandari, N., & Fauzi, A. (2022). *Penerapan Technopreneur Dasar Bagi Guru-Guru Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar Tingkat Kecamatan Cikarang*. 9(1).
- Purwandari, N., Kristantini, R. A., Hernalia, H., & Djulfikri, M. (2020). Program Peningkatan Kapasitas Dan Kemampuan Guru Sekolah Dasar Dalam Pemanfaatan Teknologi Internet. *Jurnal Pengabdian Teratai*, 1(2), 185–192.
- Purwandari, N., Sefina Samosir, R., & Kusumawati, A. (2020). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Sebagai Bekal Persiapan Memasuki Dunia Kerja Bagi Siswa SMK Abdi Negara 2 Cibarusah. *ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.53008/abdimas.v1i1.23>
- Riyantie, M., Fatoni, A., & Gultom, R. (2023). *ISSN: 2746-6507*. 4(2), 195–201.
- Syah, S., & Angellia, F. (2020). Analisa Pemanfaatan Teknologi Daring Mahasiswa Ibi Kosgoro 1957 Selama Pandemi Covid-19 Dengan Regresi Logistik Ordinal. *Junif*, 1(1), 43–56. <http://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/junif/article/view/30>