

SHARING SESSION PENGUATAN PERAN PENDIDIK DALAM ERA DIGITAL MELALUI STRATEGI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN MODERN DI MI ISLAMIYAH SAMBIPONDOK

Maulydiya Ajeng Tri Rahayu^{1*}, Laili Rizqi Amaliah², Istina Faj'riyah³, Eva Maulana⁴, Faurinah Nugita Dewi⁵, Zahrotul Illyyin⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar,
Universitas Muhammadiyah Gresik

*Email : maulydiyaaajeng@gmail.com

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah program pengabdian masyarakat yang menghubungkan teori akademik dengan praktik lapangan. Di Desa Sambipondok, Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, mahasiswa melaksanakan berbagai kegiatan KKN untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. Program kerja mahasiswa dari program studi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar meliputi *sharing session* bertema "Penguatan Peran Pendidik dalam Era Digital Melalui Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Modern" di MI Islamiyah Sambipondok. Observasi menunjukkan bahwa pendidik di MI Islamiyah Sambipondok masih menggunakan metode tradisional dan belum memanfaatkan teknologi digital. *Sharing Session* bertujuan memperkenalkan media pembelajaran modern, seperti aplikasi *Quizizz*, serta meningkatkan keterampilan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran digital. Kegiatan ini diadakan pada 20 Agustus 2024 dan dihadiri oleh seluruh pendidik, menghasilkan peningkatan penggunaan media pembelajaran, metode pembelajaran yang lebih aktif dan berpusat pada peserta didik, serta lingkungan belajar yang lebih kondusif. Respon positif dari pendidik menunjukkan antusiasme dalam menerapkan teknologi baru. Kegiatan ini menjadi media bagi pendidik untuk berbagi pengalaman dan menerapkan aplikasi *Quizizz*. Saran untuk kepala sekolah dan pendidik di MI Islamiyah Sambipondok adalah meningkatkan pembelajaran tentang penggunaan teknologi dan memastikan infrastruktur sekolah mendukung, termasuk jaringan internet yang stabil dan perangkat yang berfungsi dengan baik. Kegiatan ini mencerminkan kontribusi mahasiswa dalam pengembangan pendidikan melalui KKN.

Kata Kunci : Sharing Session, Quizizz, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Real Work Lectures (KKN) is a community service program that connects academic theory with field practice. In Sambipondok Village, Sidayu District, Gresik Regency, students carry out various KKN activities to make a real contribution to society. The student work program from the Elementary School Teacher Education study program includes a sharing session with the theme "Strengthening the Role of Educators in the Digital Era Through Strategies for Using Modern Learning Media" at MI Islamiyah Sambipondok. Observations show that educators at MI Islamiyah Sambipondok still use traditional methods and have not utilized digital technology. The Sharing Session aims to introduce modern learning media, such as the Quizizz application, and improve educators' skills in using digital learning media. This activity was held on August 20 2024 and was attended by all educators, resulting in increased

use of learning media, more active and learner-centered learning methods, and a more conducive learning environment. Positive responses from educators show enthusiasm in implementing new technology. This activity is a medium for educators to share experiences and apply the Quizizz application. Suggestions for school principals and educators at MI Islamiyah Sambipondok are to increase learning about the use of technology and ensure that the school infrastructure is supportive, including a stable internet network and devices that function well. This activity reflects the contribution of students in educational development through KKN.

Keywords: Sharing Session, Quizizz, Learning Media

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah sebuah program pengabdian masyarakat yang diikuti oleh mahasiswa dengan dibimbing oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL). Kegiatan ini merupakan bentuk penerapan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah secara langsung ke masyarakat (Surakarta, 2024). Dengan kata lain, KKN adalah jembatan antara teori dan praktik, di mana mahasiswa diajak untuk berinteraksi dengan masyarakat, memahami permasalahan yang ada, serta memberikan solusi berdasarkan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki. Selain itu, KKN juga bertujuan untuk meningkatkan kepedulian sosial mahasiswa mengembangkan jiwa kepemimpinan, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap lingkungan sekitar. Melalui KKN, diharapkan mahasiswa dapat berkontribusi secara aktif dalam pembangunan masyarakat dan menjadi agen perubahan yang positif. KKN menjadi peran penting bagi mahasiswa sebagai program tri dharma pendidikan tinggi dalam memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat melalui berbagai kegiatan pengabdian melalui membantu meningkatkan kualitas pendidikan suatu desa, memberikan penyuluhan kesehatan kepada masyarakat, membantu mengembangkan usaha kecil dan menengah, memberikan pelatihan kewirausahaan atau membantu pemasaran produk lokal, terlibat dalam kegiatan pelestarian lingkungan dan membantu melestarikan budaya lokal (Syardiansah, 2019).

Desa Sambipondok merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Di mana desa sambipondok ini menjadi salah satu desa yang dipilih sebagai tempat pelaksanaan kegiatan KKN, program kerja merupakan salah satu tujuan utama dari KKN. Melalui program kerja, mahasiswa dapat mencapai tujuan KKN. Salah satu program dari Kuliah Kerja Nyata (KKN) ini yaitu *Sharing Session* Penguatan Peran Pendidik dalam Era Digital Melalui Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Modern yang dilakukan oleh mahasiswa Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yang berada di Desa Sambipondok Kecamatan Sidayu yaitu di MI Islamiyah Sambipondok. Pemberian *Sharing Session* di sekolah ini sangatlah cocok karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara menyajikan materi pelajaran secara lebih interaktif, dan menarik.

Pada zaman sekarang ini, masyarakat tidak bisa menghindari kemajuan teknologi. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin maju, kemajuan teknologi juga akan semakin maju. Kemajuan ini telah menghasilkan lingkungan pendidikan global yang terhubung dengan teknologi, yang mana dapat dilihat dari berbagai macam media pembelajaran modern telah muncul sebagai hasil dari kemajuan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Jenis media ini membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif. Dalam situasi seperti ini, peran pendidik semakin penting untuk

meningkatkan kualitas pendidikan, pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Sahanata et al. (2022) bahwa peran pendidik di era digital bukan hanya sebagai pengajar tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu peserta didik jika terjadi hambatan atau kesulitan dengan memanfaatkan sumber belajar yang beragam termasuk dalam hal penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran.

Saat ini, sudah tersedia beragam media pembelajaran digital yang menarik dan mudah diakses oleh pendidik. Salah satu contohnya yaitu aplikasi *quizizz*. *Quizizz* adalah aplikasi game edukasi yang bersifat fleksibel. *Quizizz* tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran saja, namun juga dapat digunakan sebagai media penilaian atau evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Namun, pada kenyataannya hal ini tidak sejalan dengan perkembangan kualitas pendidik. Beberapa pendidik tetap menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional saat mengajar dibanding dengan menggunakan media pembelajaran digital.

MI Islamiyah Sambipondok, sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen pada peningkatan kualitas pembelajaran, menyadari pentingnya mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran modern tidak hanya dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, tetapi juga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran membutuhkan pemahaman dan keterampilan khusus dari pendidik. Melihat pentingnya penguasaan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini, sehingga perlu diadakan *sharing session* dengan tema "Penguatan Peran Pendidik dalam Era Digital Melalui Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Modern". Kegiatan ini bertujuan untuk membekali para pendidik dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam mengimplementasikan media pembelajaran modern seperti aplikasi *quizizz* di kelas. Selain itu, *sharing session* ini juga diharapkan dapat menjadi wadah bagi para pendidik untuk berbagi pengalaman dan *best practices* dalam penggunaan media pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Desa Sambipondok mempunyai lembaga pendidikan yaitu MI Islamiyah Sambipondok. Langkah awal dilakukan yaitu persiapan dimana dengan melakukan observasi di lembaga tersebut. Setelah melakukan observasi penulis menemui problem yaitu pendidik dalam pembelajaran masih menggunakan metode tradisional dan belum memanfaatkan media pembelajaran yaitu berdominan ceramah dengan berpusat pada buku ajar atau LKS peserta didik dan pendidik yang belum menguasai teknologi serta berbagai jenis media digital. Sehabis melaksanakan observasi, kami menemui bapak kepala sekolah MI Islamiyah Sambipondok yaitu bapak mas huda S.Pd untuk menyampaikan tujuan kami yaitu mengadakan *sharing session* penguatan peran pendidik dalam era digital melalui strategi penggunaan media pembelajaran modern di MI Islamiyah Sambipondok dengan harapan para pendidik dapat meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, meningkatnya motivasi belajar peserta didik melalui pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta dapat menggabungkan penggunaan teknologi digital dalam pengembangan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan zaman. *Sharing Sassion* ini diselenggarakan selama 2 jam, yang mana di mulai

dengan sesi penyampaian materi pengenalan media pembelajaran modern kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik langsung bagaimana langkah-langkah dalam penggunaannya sembari didampingi bersama-sama dari kami.

Hasil dari observasi di MI Islamiyah Sambipondok kami menetapkan untuk melaksanakan *sharing session* mengenai penguatan peran pendidik dalam era digital melalui strategi penggunaan media pembelajaran modern yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada pendidik tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran dan berbagi pengalaman dan pengetahuan kepada pendidik dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai di era digital. Dalam pelaksanaan *sharing session* perlu perencanaan yang matang dan tepat, diantaranya :

1. Melakukan wawancara singkat dengan pendidik untuk mengetahui, jenis media pembelajaran yang sudah pernah digunakan dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital.
 2. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.
 3. Menyebarkan undangan kepada pendidik di MI Islamiyah Sambipondok.
 4. Mempersiapkan perlengkapan terkait pelaksanaan kegiatan *sharing session* mulai dari penyusunan materi yang akan disampaikan hingga peralatan/media yang digunakan.
- Pelaksanaan Kegiatan :

1. Menyiapkan sarana prasarana, konsumsi dan peralatan yang digunakan dalam kegiatan *sharing session*.
2. Melakukan *sharing session* dengan berdiskusi untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai media pembelajaran digital menggunakan slide presentasi (PPT).
3. Mempraktikkan dan melakukan pendampingan langsung kepada pendidik dalam penggunaan media pembelajaran digital aplikasi *Quizizz* melalui *handphone* atau laptop masing-masing.
4. Mengevaluasi hasil kegiatan *sharing session* penguatan peran pendidik dalam era digital melalui strategi penggunaan media pembelajaran modern.

Pelaksanaan kegiatan *sharing session* penguatan peran pendidik dalam era digital melalui strategi penggunaan media pembelajaran modern ini menggunakan teknik menyampaikan materi (presentasi), dilanjut diskusi dan tanya jawab serta demonstrasi penggunaan media pembelajaran kepada para pendidik di MI Islamiyah Sambipondok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program kerja KKN prodi Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar yaitu mengadakan *sharing session* penguatan peran pendidik dalam era digital melalui strategi penggunaan media pembelajaran modern di MI Islamiyah Sambipondok dimana program kerja ini di terima baik oleh kepala sekolah dan para pendidik. Kegiatan ini diikuti seluruh pendidik MI Islamiyah Sambipondok. Para pendidik sangat bersemangat mengikuti kegiatan ini, beliau

aktif bertanya dan berdiskusi mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran modern *quizizz*, kami juga mengajak untuk secara langsung mencoba membuat berbagai macam media pembelajaran sederhana *quizizz* menggunakan *handphone* atau laptop masing-masing pendidik.



Gambar 1. Penyampaian Materi**Gambar 2.** Sesi Diskusi dan Tanya Jawab

Kegiatan program kerja PGSD ini diselenggarakan pada hari Selasa, 20 Agustus 2024 melalui *sharing session* kepada para pendidik MI Islamiyah Sambipondok tentang penguatan peran pendidik dalam era digital melalui strategi penggunaan media pembelajaran modern berupa *quizizz*.

**Gambar 3.** Prakteklangsung Pendidik Dalam Penggunaan AplikasiQuizizz**Gambar 4.** Foto Bersama Pendidik MI Islamiyah Sambipondok

Quizizz merupakan sebuah platform pembelajaran online yang dikemas dalam bentuk kuis interaktif dan menyenangkan seperti sedang bermain game, namun sambil belajar materi pelajaran. *quizizz* ini memiliki beberapa fitur didalamnya yaitu berbagai jenis soal, mulai dari pilihan ganda, benar-salah, mencocokkan, hingga soal isian singkat, ini membuat proses belajar menjadi lebih variatif dan tidak membosankan. Selain itu *quizizz* ini dapat dengan mudah melihat hasil kuis peserta didik secara keseluruhan maupun per

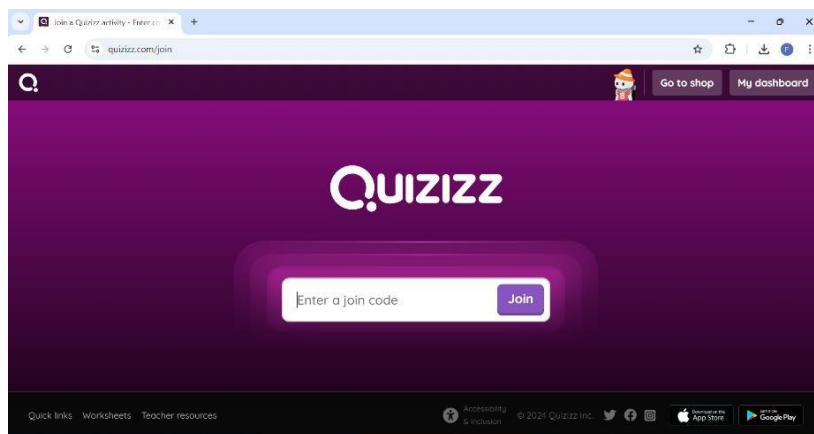
individu (Lasim Muzammil, Andy, Maria Cholifah, 2023) . Aplikasi *quizizz* ini mempunyai beberapa kelebihan dalam penggunaannya sebagai media pembelajaran, diantaranya : dengan mudah dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran yang mana *Quizizz* memberikan data yang akurat tentang sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi, ini menjadi hal baru terhadap pendidik dalam melakukan evaluasi.

Berbagai macam fitur yang diberikan oleh *quizizz* ini dapat digunakan oleh pendidik dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah tanpa membebani peserta didik dengan tekanan tugas yang terlalu berat, sebab jenis soal yang tidak hanya sekedar pilihan ganda, tetapi juga gambar, audio, dan video. Hal ini membuat proses menjawab soal menjadi lebih menarik dan tidak monoton, serta menggunakan elemen game seperti poin, level, dan papan peringkat. Ini membuat peserta didik merasa seperti sedang bermain game sambil belajar, sehingga motivasi mereka untuk menjawab soal semakin tinggi. Dalam penggunaannya tidak dipungkiri juga adanya kekurangan dari aplikasi *quizizz* ini sebagai media pembelajaran, yaitu : *Quizizz* membutuhkan koneksi internet yang stabil. Jika koneksi terputus, proses pembelajaran bisa terganggu. Dalam permasalahan waktu, peserta didik yang awalnya mendapatkan peringkat atas, akan mengalami kemungkinan penurunan peringkat, dikarenakan manajemen waktu yang kurang tepat dari pada yang lain (Sattar, 2023).

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran, yaitu :

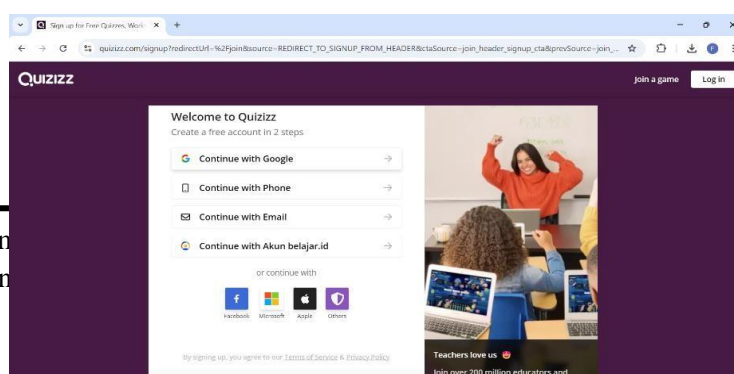
a Ketik pada tab pencarian

<https://quizizz.com> Klik “My dashboard”



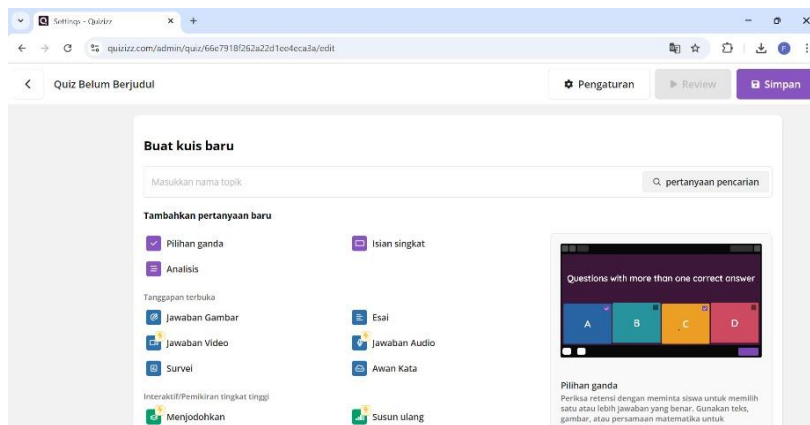
b. Jika belum memiliki akun, klik *sign up*

c Klik “Continue with Goggle”



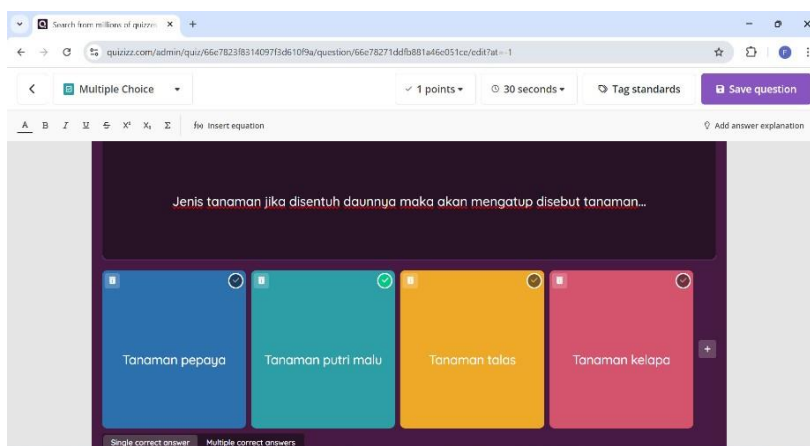
d Kemudian *log in* menggunakan akun *email Goggle*

e Isi email dan *password* yang dapat digunakan untuk mendaftar akun klik *create a quiz* dan pilih model kuis yang akan digunakan



f. Tulis pertanyaan pada kolom yang tersedia, “*Write Question Here/Type Question Here*”, lalu masukkan opsi jawaban (apabila *choice* menggunakan *multiple* /pilihan ganda) pada kolom “*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya.*”

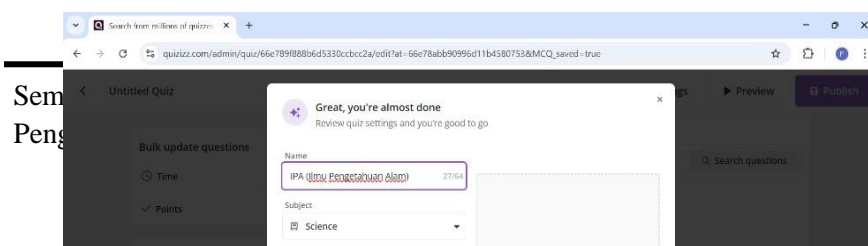
g. Klik tanda centang untuk kolom jawaban yang benar



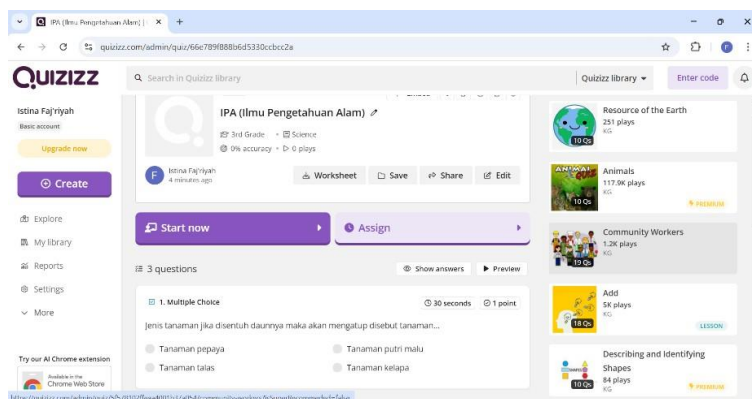
h Kemudian bisa mengatur durasi waktu dalam mengerjakan setiap soalk klik “*save*”

i Jika sudah selesai mengisi kuisnya, pilih “*publish/simpan*”

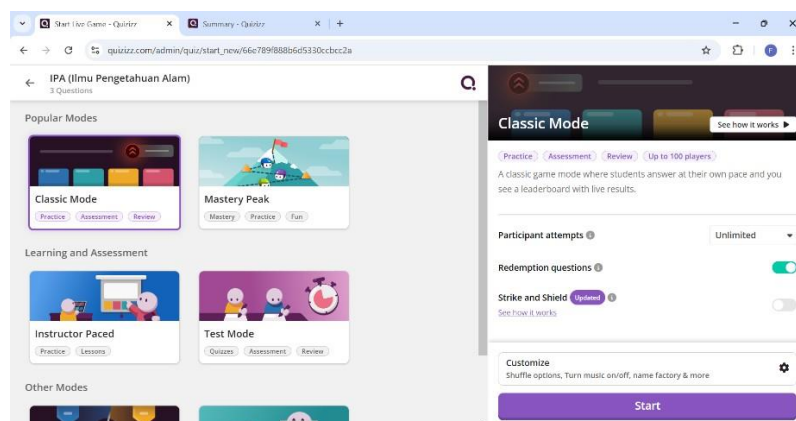
j Kemudian, akan muncul tampilan quiz detail (aturlah nama kuisnya contoh : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam), pokok bahasan mata pelajaran apa, kelas berapa kuis itu akan di tujukan, dan menggunakan bahasa apa), lalu klik *save/simpan*.

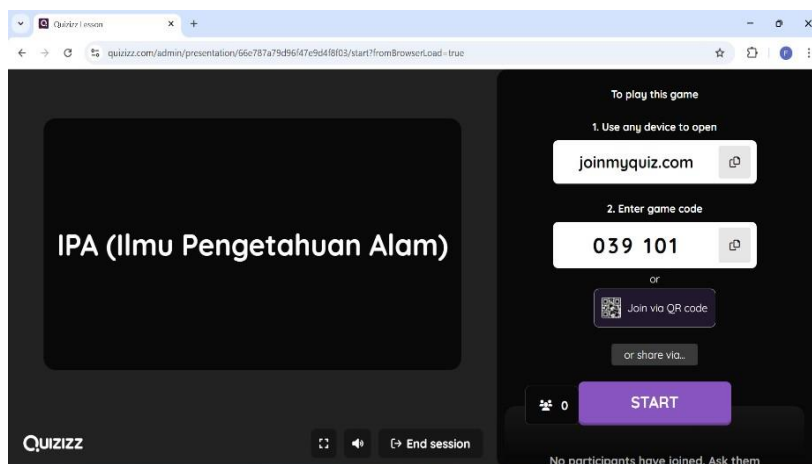


- k. Sebelum diujikan kepada peserta didik, kita juga dapat mencoba soal yang telah kita buat sebelumnya. Caranya klik tombol Latihan/*Preview* lalu klik Mainkan/*Start*.
- l. Apabila langsung di lakukan oleh peserta didik, maka klik tombol main langsung/*start now*.



- k. Pilih mode permainan (klasik, tim, atau tes)
- l. Setelah menentukan mode permainan klik tombol mulai/start untuk memulai.





Adapun beberapa hasil dari kegiatan *sharing session* di MI Islamiyah Sambipondok ini yaitu:

1. Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran Modern:

Para pendidik akan lebih bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran, yang membutuhkan teknologi seperti laptop, dan internet. Selain itu pembelajaran akan lebih menarik yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membuat proses belajar lebih menyenangkan.

2. Perubahan Metode Pembelajaran:

Para pendidik akan lebih mendorong peserta didik untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran akan lebih berfokus pada kebutuhan dan minat peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

3. Perubahan Lingkungan Belajar:

Dengan menggunakan teknologi dan aplikasi modern seperti aplikasi *quizizz*, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Sharing Session media pembelajaran digital *Quizizz* ini telah mendorong pendidik untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran. Pendidik menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. *Quizizz* juga dapat mengintegrasikan berbagai materi pembelajaran, sehingga pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan *Quizizz*, pendidik dapat menghemat waktu dalam proses pembuatan soal dan penilaian. Waktu yang terhemat dapat digunakan untuk memberikan bimbingan yang lebih intensif kepada peserta didik. Dengan demikian, pelatihan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan kompetensi pendidik dalam menggunakan teknologi, tetapi juga mendorong mereka untuk menjadi pendidik yang lebih kreatif dan efektif.

KESIMPULAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan sarana penting bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di perguruan tinggi secara langsung ke masyarakat, sambil mengembangkan kepedulian sosial dan keterampilan kepemimpinan. Desa Sambipondok di Kecamatan Sidayu, Kabupaten Gresik, menjadi lokasi yang strategis untuk pelaksanaan KKN dengan berbagai kegiatan pengabdian masyarakat.

Salah satu kegiatan KKN yang dilakukan adalah *sharing session* dengan tema "Penguatan Peran Pendidik dalam Era Digital Melalui Strategi Penggunaan Media

Pembelajaran Modern" di MI Islamiyah Sambipondok. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali para pendidik dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan media pembelajaran modern, yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Selain itu, *sharing session* ini juga berfungsi sebagai wadah untuk berbagi pengalaman dan praktik, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan dalam dunia pendidikan yang semakin digital.

Dengan adanya program ini, diharapkan bahwa pendidik di MI Islamiyah Sambipondok akan dapat meningkatkan efektivitas pengajaran mereka, meningkatkan minat belajar peserta didik, dan memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan. Kegiatan ini mencerminkan kontribusi nyata mahasiswa dalam pembangunan masyarakat dan peningkatan kualitas pendidikan, sesuai dengan tujuan utama dari KKN.

SARAN

Diharapkan kepada para pendidik MI Islamiyah Sambipondok untuk meningkatkan literasi digital peserta didik dengan memberikan pembelajaran tentang cara memanfaatkan teknologi secara bijak serta memastikan infrastruktur sekolah mendukung pembelajaran berbasis teknologi, termasuk jaringan internet yang stabil, listrik yang cukup, dan perangkat yang berfungsi dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Lasim Muzammil, Andy, Maria Cholifah, A. S. (2023). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pengenalan Teknologi Pembelajaran Quizizz Kepada Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 39–47.
- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11– 21.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sattar, M. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. *Jurnal Pendidikan Dan Media Pembelajaran*, 2(2), 6. <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/116>
- Surakarta, T. P. U. S. R. (2024). *Buku Materi Pembekalan Kkn Unila*.
- Syardiansah, S. (2019). Peranan Kuliah Kerja Nyata Sebagai Bagian Dari Pengembangan Kompetensi Mahasiswa. *JIM UPB (Jurnal Ilmiah Manajemen Universitas Putera Batam)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.33884/jimupb.v7i1.915>