Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 4 No. 1 Juni Tahun 2024 | Hal. 20 – 29

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Mentimeter Bagi Guru

Nurul Fadilah [a,1*], Arta Uly Siahaan [a,2], Tian Havwini [a,3], Desi Ratna Sari [a,4], Satriya Bayu Aji [a,5], Feby [a,6], Fadli Firdaus [a,7]
[a] Politeknik Negeri Batam, Indonesia
[1] nurulfadilah@polibatam.ac.id*

Informasi artikel :
Received: 9 April 2024;
Revised: 25 April 2024;
Accepted: 8 Mei 2024.

Kata kata kunci:
Media Pembejaraan Interaktif;
Quizizz;
Mentimeter.

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang penting dalam proses kegiatan belajar dan mengajar. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Keberhasilan dari pembelajaran yang baik dan maksimal merupakan tujuan yang akan dicapai dari proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini merupakan upaya yang dilakukan untuk mengajarkan dan melatih guru agar dapat mempersiapkan media pembalajaran yang berifat interaktif. Pengabdian ini dilaksanakan dengan meberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Quizizz* dan *Mentimeter*. Metode pelatihan yang digunakan adalah dengan melaksanakan pendampingan, memberikan panduan langkah demi langkah serta praktik secara langsung. Hasil dari kegiatan pengabdian ini yakni guru-guru di Madrasah Al Jabar Kota Batam dapat menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Mentimeter* untuk membuat media pembelajaran yang intraktif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, menunjukkan bahwa pengbdian ini berhasil dilakukan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya hasil media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh para guru proses belajar dan mengajar.

Keywords:
Learning Media;
Interactive;
Quizizz;
Mentimeter;

ABSTRACT

Training in Developing Interactive Learning Media Using Quizizz and Mentimeter Applications for Teachers. *Learning media is an important thing in the process of learning and teaching activities. Therefore, interesting learning media is needed so that learning objectives can be achieved optimally. The success of learning is the goal that will be achieved from the learning process. The implementation of this community service activity is an effort made to train teachers so they can prepare interactive learning media. This service is carried out by providing training in creating interactive learning media using Quizizz and Mentimeter. The training method used is mentoring, providing step-by-step guidance and direct practice. The result of this community service activity is that teachers at Madrasah Al Jabar Batam can use the Quizizz and Mentimeter applications to create interactive and fun learning media. Based on the results of the activity evaluation, it shows that this training was successful. This is demonstrated by the results of interactive learning media created by teachers in the learning and teaching process.*

Copyright © 2024 (Nurul Fadilah, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Fadilah, N., Siahaan, A. U., Havwini, T., Sari, D. R., Aji, S. B., Feby, F., & Firdaus, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Mentimeter Bagi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 20–29. https://doi.org/10.56393/jpkm.v4i1.2109

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Guru adalah profesional yang bertanggung jawab untuk mempersiapkan pembelajaran, melaksanakan proses belajar mengajar di kelas serta memberikan penilaian hasil belajar siswa (Magdalena dkk, 2020). Mereka juga harus membantu siswa dalam mengembangkan potensi mereka Sebagian besar guru menghabiskan waktu di sekolah, sementara sisa waktu dihabiskan di rumah dan juga di masyarakat (Djamarah, 2000). Menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007, empat kompetensi utama seorang guru adalah: kemampuan pedagogik, kemampuan sosial, kemampuan profesional, dan kemampuan kepribadian. Guru tidak hanya dituntut untuk dapat mengajar dengan baik, tetapi juga harus memastikan bahwa pengetahuan yang mereka berikan dapat berguna untuk siswa dalam kehidupan sehari-hari (Muizzuddin, 2019). Guru diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media pembelajaran yang interaktif agar dapat pula digunakan saat menyampaikan materi di kelas. Dalam proses mengajar, penggunaan media pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap siswa (Rahma, 2019). Ini dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, mendorong kegiatan belajar, dan meningkatkan motivasi (Falahudin, 2014).

Proses pembelajaran dikelas akan diikuti dengan baik oleh jika guru dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada sebagai penunjang dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat memotivasi siswa serta membuat siswa nyaman dalam belajar (Emeilia & Muntazah, 2023; Sari, 2021; Syahrijar dkk, 2023; Rahmayuni & Sobri, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Mustofa et al. (2018) bahwa jika siswa merasa aman selama proses belajar, materi yang diajarkan akan lebih mudah diterima. Namun jika suasana belajar tidak nyaman, siswa menjadi tidak percaya kepada dirinya sendiri, hal ini menyebabkan muncul perilaku negatif seperti mengisi kuesioner dengan cara yang tidak objektif, mengikuti pelajaran tanpa minat, dan malas saat praktik lapangan. Untuk menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, guru harus sangat kreatif saat membuat media pembelajaran yang menarik (Salsabila dkk, 2020; Murni dkk, 2023; Ramdani dkk, 2021; Muna & Wardhana, 2021).

Ini sejalan dengan pendapat Anggoro et al. (2018) bahwa sangat diperlukan seorang guru untuk dapat lebih kreatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, kemampuan ini menunjukkan kualitas guru yang profesional. Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan pesan atau data belajar (Nurseto, 2011). Media pembelajaran adalah alat untuk menyalurkan pesan atau materi yang akan diteruskan kepada penerima pesan, dalam hal ini adalah siswa yang mengikuti pelajaran. Pesan yang dimaksud dalam hal ini adalah materi pembelajaran yang memiliki tujuan dalam proses belajar mengajar (Soenarko et al., 2018).

Pengabdian ini dilaksanakan di Madrasah Al Jabar Kota Batam adalah yayasan pendidikan yang berlokasi di Kota Batam dan terdiri dari jenjang MI, MTs dan MA. Pada saat sebelum melaksanakan pengabdian di madrasah Al Jabar, maka perlu dilakukan inisiasi guna mengetahui kebutuhan dari madrasah ini dalam hal proses belajar dan mengajar. Hasil inisiasi yang telah dilakukan, maka diperoleh masalah dalam proses pembelajaran yakni masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara *online.* Sebagian besar guru yang mengajar di madrasah ini berusia empat puluh tahun ke atas, sehingga mereka kurang mampu memahami penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran. Sebagai seorang harus mampu memanfaatkan media pembelajaran guna mencapai keberhasilan proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, namun tingkat keberhasilannya mungkin tidak setinggi ketika menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan memanfaatkan alat atau aplikasi sehingga dapat memudahkan penyampaian materi di kelas. Hal ini sangat bermanfaat bagi guru dalam mengajar di kelas dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang dan tidak jenuh dengan pelajaran mereka. Guru yang menggunakan teknologi komputer untuk

media pembelajaran ini harus mempertimbangkan cara mereka menggunakan metode pembelajaran mereka. Media berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima (Arif, 2012). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai alat untuk memudahkan siswa mempelajari materi ajar.

Penggunaan media pembelajaran dapat mencakup berbagai jenis, mulai dari presentasi slide PowerPoint, video pembelajaran, hingga aplikasi interaktif. Penting bagi guru untuk memilih media yang sesuai dengan materi yang diajarkan dan gaya belajar siswa. Misalnya, untuk materi yang kompleks, penggunaan animasi atau simulasi interaktif dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih visual dan praktis. Selain itu, media pembelajaran juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar, karena memungkinkan mereka untuk lebih aktif dalam eksplorasi materi dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang menarik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Media didefinisikan sebagai "segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan ke penerima, yang tujuannya untuk dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa, sehingga proses belajar mengajar terjadi" (Sadiman, 2010). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media memainkan peran penting dalam memberikan pengetahuan kepada siswa. Arsyad (2014) menyatakan bahwa "pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa." Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa dan diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi. Maka dari itu diperlukan pendampingan untuk guru-guru dalam membuat media pembelajaran *online* yang sangat bermanfaat dalam proses belajar mengajar. Materi yang diajarkan dalam pembuatan media pembelajaran ini terdiri dari penggunaan *Quizizz* dan Mentimeter. Kegiatan ini diawali dari tutorial, yakni mulai penggunaan, pembuatan, hingga pelaksanaan asesmen kepada siswa.

Pendampingan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran online sangat penting mengingat peran media tersebut dalam proses belajar mengajar. Dengan bantuan pendampingan, guru dapat mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz dan Mentimeter untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Tutorial yang disediakan dalam kegiatan ini memungkinkan guru untuk memahami secara menyeluruh bagaimana menggunakan dan membuat media pembelajaran tersebut, serta melaksanakan asesmen kepada siswa dengan efektif. Dengan demikian, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan memperoleh hasil pembelajaran yang lebih baik.

Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Madrasah Al Jabar Kota Batam sebagai mitra yang bertempat di laboratorium komputer Madrasah Tsanawiyah Al Jabar Batam. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara mandiri oleh tim dosen Mata Kuliah Umum. Kegiatan ini berlangsung pada minggu ke 2 dan 3 bulan Juni 2023 yang dilaksanakan di Madrasah Al Jabar Kota Batam. Adapun metode pelaksanaan dalam pengabdian ini beberapa langkah berikut ini; (1) Persiapan, pada tahap persiapan ini tim pengabdian melakukan survey ke lapangan secara langsung dan bertemu kepala sekolah serta perwakilan dari guru-guru yang mengajar di Madrasah Al Jabar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara berdiskusi dan mencari permasalahan dan kendala yang dialami dapam proses belajar dan mengajar. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat pengabdian dan mencari solusi permasalahan dalam pelaksanaan pengabdian. (2) Pelaksanaan pengabdian, kegiatan ini dilakukan dengan cara pendampingan yang berupa memberikan teori dan juga praktek secara langsung bersama peserta pelatihan. (3) Evaluasi dan pelaporan, tahap ini dilakukan

evaluasi dengan cara memberikan kuesioner untuk mengukur keberhasilan pelatihan. Selanjutnya yang terahkir adalah membuat pelaporan kegiatan pengabdian. Langkah langkah ini dapat dilihat pada alur kerja pada gambar 1.

Gambar 1 : Metode Pelaksanaan Pengabdian

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dimulai dengan tahap survei awal yang dilakukan pada tanggal 11 Mei 2023, di mana Ibu Maya, kepala MA Al Jabbar Kota Batam, ditemui. Hasil survei menunjukkan bahwa peserta pelatihan akan terdiri dari sekitar 20 guru dari MI, MTS, dan MA. Mata pelajaran yang akan dibahas dalam pelatihan adalah mata pelajaran secara umum. Pelatihan direncanakan akan dilaksanakan pada pekan kedua bulan Juni, khususnya pada tanggal 10 dan 17 Juni 2023, dengan tanggal 17 Juni 2023 ditetapkan sebagai sesi evaluasi. Fokus utama materi pelatihan akan difokuskan pada penggunaan Quizizz dan Mentimeter untuk membantu para guru dalam mempersiapkan media pembelajaran yang efektif dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, diharapkan bahwa pelatihan ini akan memberikan manfaat yang signifikan bagi pengembangan keterampilan dan pengetahuan para guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pendidikan.

Selain itu, dalam persiapan pelatihan, perlu dilakukan penyesuaian materi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman para peserta yang mungkin bervariasi. Pendekatan yang inklusif dan interaktif akan menjadi kunci untuk memastikan bahwa semua peserta dapat memanfaatkan pelatihan ini secara maksimal. Selain materi penggunaan Quizizz dan Mentimeter, akan sangat bermanfaat jika para peserta juga diperkenalkan dengan berbagai strategi dan teknik pengajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, baik secara langsung maupun daring. Dengan demikian, pelatihan ini dapat menjadi platform untuk bertukar pengetahuan dan pengalaman antara para guru, serta mendorong inovasi dalam pendekatan pembelajaran di sekolah-sekolah mereka.

Selain penyusunan materi, penting juga untuk memastikan bahwa infrastruktur teknologi di sekolah telah siap untuk mendukung pelaksanaan pelatihan secara lancar. Hal ini termasuk memastikan ketersediaan akses internet yang stabil dan memadai, serta perangkat keras yang memadai seperti komputer atau laptop. Jika diperlukan, pelatihan tentang penggunaan teknologi dan platform online tertentu juga dapat diberikan kepada para peserta sebelum pelaksanaan pelatihan utama. Dengan demikian, diharapkan bahwa kendala teknis dapat diminimalkan selama pelatihan berlangsung, dan para peserta dapat fokus pada proses pembelajaran.

Selain itu, perencanaan evaluasi yang cermat juga merupakan bagian penting dari keseluruhan pelaksanaan pelatihan. Evaluasi tidak hanya berguna untuk mengukur efektivitas pelatihan, tetapi juga untuk mendapatkan umpan balik yang berharga dari para peserta. Dengan demikian, tim pengelola pelatihan dapat melakukan perbaikan dan penyesuaian untuk pelatihan yang akan datang. Evaluasi juga dapat menjadi sarana untuk mendorong refleksi diri dan pertumbuhan profesional bagi para peserta, karena mereka dapat mempertimbangkan kembali pembelajaran yang diperoleh selama pelatihan dan menerapkannya dalam praktik sehari-hari mereka sebagai pendidik. Dengan pendekatan ini, pelatihan

tidak hanya menjadi acara satu kali, tetapi juga merupakan bagian dari upaya berkelanjutan untuk peningkatan kualitas pendidikan di sekolah.

Gambar 2. Survey awal pada kegiatan pengabdian

Survey awal dilakukan dengan beberapa tujuan. Pertama, untuk mendapatkan informasi langsung dari kepala MA Al Jabbar Kota Batam tentang masalah-masalah yang terkait dengan proses pembelajaran, terutama dalam hal pemanfaatan media pembelajaran secara *online*. Kedua, melakukan survei secara langsung ke sekolah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konteks dan kebutuhan yang ada di sekolah tersebut. Ketiga, melakukan identifikasi terhadap guru-guru yang akan mengikuti pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran online. Identifikasi ini dilakukan untuk mencari informasi dari masing-masing guru dan berusaha untuk mencari solusi dari setiap permasalahn yang ada. Hal ini dilakukan dikarenakan permasalahan yang dihadapi oleh masing-masing guru berbeda-beda dan pemecahan masalahnya juga berbeda pula.

Tahapan analisis data dan pemecahan masalah. Pada tahapan ini, dilakukan analisis permasalahan yang datanya telah diperoleh secara langsung dari mitra dengan wawancara ke pihak kepala sekolah dan juga guru-guru yang ada di MA Aljabar Kota Batam. Permasalahan yang ada yakni masih kurangnya media pembelajaran interaktif yang dipersiapkan oleh guru sebelum memulai proses belajar dan mengajar di kelas. Namun jika dianalisa secara mendalam, permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru adalah kurangnya informasi dan pelatihan secara langsung mengenai pembuatan media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar dan mengajar. Sehingga mereka sejauh ini lebih banyak menggunakan cara-cara yang konvensional. Maka dari itu, kami memberikan alternatif pemecahan masalahnya dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru untuk membuat media pembelajaran *online* dengan menggunakan *Quizizz* dan *Mentimeter*. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksakan, tim pengabdian terlebih dahulu membuat materi ajar yang akan diberikan kepada peserta pelatihan. Materi yang dibuat terkait dengan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dan *Mentimeter*.

Setelah materi pelatihan disiapkan oleh tim pengabdian, tahapan selanjutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang dijadwalkan di sekolah sesuai dengan kesepakatan jadwal bersama. Guru-guru yang berpartisipasi akan diberi pengantar tentang tujuan dan manfaat dari pelatihan sebelum memulai sesi utama. Materi pelatihan akan disampaikan secara interaktif dan partisipatif untuk memastikan pemahaman yang maksimal dari setiap peserta. Setelah sesi pelatihan selesai, akan diadakan sesi evaluasi untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai keefektifan materi dan penyampaian pelatihan. Kesempatan ini juga dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan dan memperjelas konsep yang mungkin masih membingungkan.

Gambar 3. Perkenalan anggota pengabdian

Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, kami dari tim pengabdian satu persatu memperkenalkan diri kepada seluruh peserta pengabidan. Hal ini dilakukan untuk membangun kedekatan secara emosional antara tim pengabdian dan peserta pelatihan. Sehingga diharapkan suasana pelatihan dapat berjalan dengan baik dan lancar tanpa ada rasa canggung. Peserta pelatihan juga diharapkan dapat menerima materi pelatihan dengan maksimal. Dalam kesempatan ini juga, tim pelatihan menjelaskan teknis pelaksanaan pelatihan. Sehingga peserta pelatihan dapat mengukuti dengan baik sesuai dengan yang telah direncanakan.

Gambar 4. Kegiatan pendampingan hari ke-1

Kegiatan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Online*. Kegiatan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran *online* ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer Mts Al Jabar Kota Batam. Peserta dalam kegiatan ini terdiri dari guru MI, MTs dan juga MA Al Jabar Kota Batam. Kegiatan ini diawali dengan pengisian *pre test* oleh peserta, hal ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta tentang materi yang akan diajarkan. Setelah pengisian pre-test, dilanjutkan dengan sesi penyampaian materi oleh instruktur yang sudah ditentukan. Materi yang disampaikan mencakup teknik-teknik pembuatan media pembelajaran online menggunakan *Quizizz* dan *Mentimeter*. Setelah

penyampaian materi, dilakukan sesi praktik langsung di mana peserta diberi kesempatan untuk mencoba langsung membuat media pembelajaran *online* dengan bimbingan instruktur. Sesi praktik ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan platform tersebut untuk keperluan pembelajaran.

Kegiatan dimulai dengan uji coba mengerjakan kuis yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh pemateri sebagai langkah pembuka. Setelah itu, peserta didampingi oleh beberapa dosen diarahkan untuk membuat akun dan diperkenalkan dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Mentimeter*. Selama proses pendampingan, terdapat sesi tanya jawab dan diskusi yang berlangsung aktif mengenai materi yang diajarkan. Desain kegiatan ini dibuat secara interaktif untuk memudahkan peserta dalam memahami materi. Pada kesempatan ini, sekitar 20 guru dari Madrasah Al Jabar Kota Batam hadir, yang terdiri dari guru MI, MTs, dan MA, siap untuk mengikuti dan memanfaatkan pelatihan ini.

Gambar 5. Kegiatan pendampingan hari ke-2

Selama kegiatan pendampingan ini, peserta secara langsung mencoba mempraktekkan sendiri penggunaan aplikasi ini di laptop atau di hp masing-masing. Setelah kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran *online* dilaksanakan, maka peserta diminta untuk mengisi *post test* untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

Selama kegiatan pelatihan, peserta sangat bekerja sama dan sangat antusias. Selama kegiatan pendampingan dan pelatihan ini dilakukan, tidak ada hambatan yang signifikan, Namun yang menjadi hambatan adalah masalah teknis seperti kurangnya cahaya selama kegiatan. Kegiatan berlangsung tepat waktu dan dihadiri oleh sekitar 20 peserta yang telah ditargetkan sejak pelaksanaan survei dan koordinasi awal dengan pihak sekolah. Peserta yang hadir juga tepat sasaran sesuai rencana awal. Kegiatan berlangsung dengan baik dan diikuti oleh guru-guru Madrasah Al Jabar. *Pre* dan *post test* yang dilakukan secara *online* dapat diterima, dilaksanakan, dan direspon dengan baik.

Peserta sangat merasakan manfaat dari kegiatan ini, dengan adanya kegiatan ini para guru mendapatkan ilmu baru tentang aplikasi *Quizizz* dan *Mentimeter* dalam membuat soal kuis dan juga mengevaluasi pembelajaran di kelas. Proses belajar dan mengajar di kelas juga tidak membosankan bagi siswa dan menjadi lebih menyenangkan. Melaui kegitan ini pula dapat membangun semangat guru-guru agar lebih berinovasi dalam membuat media pembelajaran *online* yang inovatif.

Para peserta terlihat cukup antusias meskipun ada beberapa kendala yang dialami oleh para guru yang kurang bisa menguasai alur penggunaan aplikasi seperti ketika harus mendaftarkan alamat surel. Kendala lain meliputi sarana yang kurang mumpuni serta kurangnya fasilitas internet sehingga

pada saat dilakukan pelatihan, guru-guru dilatih dan didampingi dengan pendekatan personal. Setiap dua hingga tiga guru dibantu oleh seorang tutor.

Gambar 6. Foto bersama setelah kegiatan pelatihan

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan selesai dilakukan, tim pengabdian dan peserta pelatihan melakukan foto bersama. Besar harapan kami setiap ilmu yang diberikan selama pendampingan ini dapat dipergunakan dan dimanfaatkan dalam proses belajar dan mengajar ke kelas. Sehingga suasana belajar mejadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran juga dapat tercapai dengan maksimal. Penutup bagian hasil dan pembahasan dari kegiatan pelatihan ini merupakan momen yang penting untuk merefleksikan pencapaian dan harapan ke depan. Foto bersama sebagai penutup kegiatan tidak hanya menjadi kenang-kenangan, tetapi juga simbol dari kerjasama dan komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kami berharap bahwa ilmu yang telah disampaikan dan dipelajari selama pelatihan dapat menjadi modal berharga bagi para peserta dalam menghadapi tantangan dan peluang di dunia pendidikan.

Dengan demikian, kami percaya bahwa penerapan materi pelatihan dalam proses belajar mengajar akan memberikan dampak yang positif bagi para siswa. Suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil akademik mereka. Dengan begitu, tujuan pembelajaran untuk mencapai pemahaman yang lebih baik dan peningkatan prestasi dapat tercapai secara optimal.

Terakhir, kami ingin menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah terlibat dalam kesuksesan pelatihan ini. Mulai dari pihak sekolah yang telah menyediakan fasilitas, para peserta yang telah aktif berpartisipasi, hingga tim pengabdian yang telah bekerja keras untuk menyelenggarakan kegiatan ini. Semoga kerjasama dan semangat kolaboratif ini dapat terus berlanjut untuk meningkatkan mutu pendidikan di lingkungan sekolah dan memberikan dampak positif bagi perkembangan generasi masa depan.

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Yayasan Al Jabar Kota Batam telah selesai dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang direncanakan pada awal sebelum kegiatan. Hal ini dapat berjalan lancar dikarenakan pada awal pengabdian ini telah dilakukan inisiasi dan perancangan kegiatan untuk menyesuaikan kebutuhan dan jadwal dari pihak yayasan. Keberhasilan pengabdian ini tidak lepas dari peran berbagai pihak yakni dari Yayasan Al Jabar serta seluruh anggota kegiatan pengabdian. Dampak dari kegiatan pengabdian ini adalah para guru yang mengikuti pelatihan ini dapat

menggunakan *Quizizz* dan *Mentimeter* untuk membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mitra yakni Yayasan Al Jabar Kota Batam yang telah menerima dan bekerja sama dengan baik demi kelancaran kegiatan pengabdian ini. Tak luput pula kami mengucapkan terima kasih kepada guru-guru Yayasan Al Jabar Kota Batam serta seluruh tim pengabdian yang sudah membantu dan terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Atas berkat usaha dan kerja samanya, sehingga pengabdian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Referensi

Anggoro, S., Harmianto, S., & Yuwono, P. D. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Pedagogik Guru Melalui Pelatihan Pembelajaran Tematik Sains Menggunakan Inquiry Learning Process dan Science Activity Based Daily Life. JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat), 2(1), 29-35.

Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Depok: RajaGrafindo Persada.

Djamarah, S. B. (2000). Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.

Emeilia, R. I., & Muntazah, A. (2023). Hambatan komunikasi dalam pembelajaran online di masa pandemi covid-19. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, *6*(2).

Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan media dalam pembelajaran. Jurnal Lingkar Widyaiswara, 1(4), 104-117.

Magdalena, I., Hidayah, A., & woro Astuti, A. (2020). Peran kinerja guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Nusantara*, *2*(3), 383-392.

Muizzuddin, M. (2019). Pengembangan profesionalisme guru dan peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal kependidikan*, *7*(1), 127-140.

Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran bahasa Indonesia materi perkenalan diri dan keluarga untuk kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 175-183.

Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(2), 1118-1128.

Mustofa, A., & Dwi, J. S. E. (2018). Efektivitas Pendampingan Kelompok Dalam Meningkatkan Motivasi Berwirausaha Peternak Sapi Perah. JPPM (Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat), 2(1), 7-13.

Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. Jurnal Ekonomi dan pendidikan, 8(1).

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, *14*(2), 87-99.

Rahmayuni, N. A., & Sobri, M. (2021). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Bahasa Arab di SMA Islam Al-Falah Kota Jambi. *Ad-Dhuha: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Budaya Islam*, *2*(1), 25-38.

Ramdani, N. S., Nugraha, H., & Hadiapurwa, A. (2021). Potensi pemanfaatan media sosial tiktok sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran daring. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, *10*(02), 425-436.

Sadiman, A.S. (2012). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Press.

Sadiman, A.S., dkk. (2010). Media Pendidikan. Depok: RajaGrafindo Persada.

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), 163-173.

Sari, L. A. A. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus di MI Ma'arif Ngrupit)* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Soenarko, Bambang, dkk. 2018. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. Jurnal Abdinus. 1 (2) : halaman 96 – 106.

Syahrijar, I., Supriadi, U., & Fakhruddin, A. (2023). Upaya meningkatkan mutu pembelajaran pai melalui pembelajaran berbasis digital (studi eksploratif di SMA negeri 15 dan SMA Alfa Centauri kota Bandung). *Journal on Education*, *5*(4), 13766-13782.