

Workshop Pengembangan Media Pendidikan Berbasis *Artificial Intelligence* Menggunakan *Quizziz, Kahoot, dan Padlet*

Fani Yunida Anggraheni*¹, Lina Rumiati², Budi Sasomo³, Anwas Mashuri⁴, Arum Dwi Rahmawati⁵, Pratiwi Novitasari⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Matematika, STKIP Modern Ngawi

*e-mail: faniyunida@stkipmodernngawi¹

ABSTRAK

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan perkembangan pembelajaran di kota ngawi. Kegiatan ini dirancang untuk memudahkan pendidik, guru, dan calon guru untuk menambah informasi sekaligus sebagai sarana bertukar informasi untuk menciptakan pembelajaran yang asik dan menarik. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini berupa edukasi partisipatif dan pendampingan secara langsung. Evaluasi dilakukan dengan mengukur pemahaman peserta mengenai kegiatan yang berlangsung, tanya jawab tiap sesi, dan kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan 97% peserta menyatakan puas dengan kegiatan yang berlangsung dan sisanya merupakan peserta yang menyatakan kurang puas. Persentase peserta yang belum pernah menggunakan Quizziz, Kahoot, Padlet menunjukkan data lebih besar dibanding peserta yang sudah pernah menggunakan. Peserta belum pernah menggunakan Quizziz sebesar 52,9%, belum pernah menggunakan Kahoot 88,2%, dan padlet 100%.

Kata kunci : evaluasi, pengabdian, teknologi

ABSTRACT

The Artificial Intelligence Based Learning Media Development Workshop is one of the efforts to improve the development of learning in Ngawi. This activity is designed to facilitate educators, teachers, and prospective teachers to add information as well as a means of exchanging information to create fun and interesting learning. The methods used in this activity are participatory education and direct assistance. Evaluation is carried out by measuring participants' understanding of the activities, questions and answers for each session, and questionnaires. The results of the activity showed that 97% of participants stated that they were satisfied with the on-going activities and the rest were participants who stated that they were less satisfied. The percentage of participants who had never used Quizziz, Kahoot, Padlet showed greater data than participants who had used it. Participants who have never used Quizziz were 52.9%, have never used Kahoot 88.2%, and Padlet 100%.

Keywords : evaluation, dedication, technology

PENDAHULUAN

Kemajuan pendidikan tidak lepas dari peran seorang guru dalam meningkatkan pendidikan dan pembelajaran. Peningkatan pendidikan tersebut juga dapat dilihat dari faktor-faktor internal siswa sendiri seperti dalam penelitian Anggraheni et al., (2022) dapat berupa gender, sosial, waktu belajar, metakognisi (Anggraheni et al., 2023) dan lain sebagainya. Dapat juga dilihat dari faktor eksternal seperti cara mengajar guru, media ajar yang digunakan, maupun model pembelajaran yang digunakan (Anggraheni, 2024). Media ajar ini merupakan salah satu penunjang meningkatnya pemahaman siswa dengan menguatkan daya tarik siswa. Media ajar yang digunakan beragam jenisnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dimana guru dapat menjadi fasilitator berjalannya suatu pembelajaran.

Sebagai upaya membantu guru dan calon guru untuk meningkatkan pemahaman dan kreatifitas penggunaan media maka prodi Pendidikan Matematika STKIP Modern Ngawi menyelenggarakan workshop Pendidikan. Workshop ini mengangkat tema “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intellegence”. Workshop ini merupakan bentuk inovasi pembelajaran berbasis online yang mana diharapkan mampu menjadi wadah penyaluran ilmu pengetahuan mengenai media ajar. Workshop ini juga sebagai bentuk mengasah pengetahuan yang ada dari peserta dan narasumber untuk sama-sama membangun ide dan inovasi untuk mengembangkan cara mengajar yang lebih

adaptif dan berkembang sesuai dengan kemajuan jaman.

Workshop ini dilaksanakan dalam satu hari yang mana materi yang diajarkan terdiri dari tiga materi yaitu Quizziz, Kahoot, dan Padlet. Hasil pelatihan yang dilakukan Nizaruddin et al. (2021) menunjukkan data bahwa sebagian guru belum semua mampu untuk menggunakan aplikasi Quizziz. Selain Quizziz media lain yaitu Kahoot menunjukkan bahwa dengan diadakan pelatihan terhadap guru-guru dapat meningkatkan kemampuan guru (Hermawati & Solihin, 2023). Padlet menurut Mulyawati et al., (2022) juga dapat meningkatkan daya tarik siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pertama sambutan kaprodi Pendidikan Matematika, kemudia dilanjutkan materi Kahoot, sesi kedua Quizziz dan terakhir Padlet.

Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat menjadi sarana menyebarkan ilmu pengetahuan dan inovasi untuk meningkatkan keilmuan guru dan calon guru untuk siap menghadapi tantangan global dalam upaya meningkatkan pendidikan di Indonesia.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada tanggal 18 Desember 2024, dari pukul 13.00-17.00 WIB. Pelaksanaan kegiatan berupa workshop terbagi menjadi tiga sesi yaitu sesi pertama Kahoot, sesi kedua Quizziz, dan sesi ketiga Padlet. Adapun rincian kegiatan yang dilakukan antara lain

a. Persiapan

1) Mengidentifikasi Kebutuhan

- Melakukan survey acak kepada guru atau pendidik mengenai kebutuhan atau permasalahan dalam dunia pendidikan
- 2) Menyusun Materi

Menyusun materi dengan mempersiapkan media yang akan digunakan, dalam hal ini mempersiapkan materi Quizziz, Kahoot, dan padlet beserta latihan dan penggunaan.
 - 3) Membuat Undangan

Berkoordinasi dengan pendidik, guru, dan mahasiswa dalam rangka kegiatan yang akan dilaksanakan
- b. Pelaksanaan
- Pelaksanaan terbagi menjadi tiga sesi yaitu
- 1) Sesi Kahoot

Sesi ini dipegang oleh dosen sebagai pemateri dengan menyampaikan materi berupa percobaan aplikasi Kahoot dilanjutkan tutorial pembuatan dalam Kahoot dan tanya jawab
 - 2) Sesi Quizziz

Sesi ini dipegang oleh dosen sebagai pemateri dengan menyampaikan materi berupa percobaan aplikasi Quizziz dilanjutkan tutorial pembuatan dalam Quizziz dan tanya jawab
 - 3) Sesi Padlet

Sesi ini dipegang oleh dosen sebagai pemateri dengan
- menyampaikan materi berupa percobaan aplikasi Padlet yang dilakukan dengan game kekompakan antar peserta, dilanjutkan pembuatan media dan tanya jawab.
- c. Evaluasi
- Evaluasi berupa umpan balik seperti memberi kesempatan peserta untuk bertanya dan mengarahkan peserta untuk mengisi kuesioner kepuasan.

HASIL

Kegiatan workshop ini diadakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat melalui pemberian materi dan pelatihan bagi peserta untuk mengenal media pembelajaran berbasis AI yaitu Quizziz dan Kahoot. Sasaran kegiatan Workshop ini adalah akademisi dan praktisi dalam bidang pendidikan yaitu meliputi mahasiswa, guru dan dosen dengan memberikan kontribusi keilmuan di bidang pendidikan. Berdasarkan laporan kegiatan, output yang didapat dalam kegiatan ini adalah pengetahuan dan informasi mengenai cara pembuatan media pembelajaran seperti cara membuat soal tes, cara memberikan penilaian maupun pengenalan mengenai isi platform yang di workshopkan. Selain itu dengan adanya workshop dapat memberikan informasi outcome yaitu bahwa tidak semua peserta didik tahu penggunaan aplikasi quizziz, kahoot, dan padlet.

Kegiatan workshop pengembangan media pendidikan ini dilaksanakan secara

luring atau tatap muka oleh program studi pendidikan Matematika yang berlokasi di Kampus STKIP Modern Ngawi. Kegiatan ini berjalan lancar dan efektif walaupun ada sedikit hambatan beberapa kali terjadi pemadaman listrik. Jumlah peserta yang hadir lumayan banyak yaitu sekitar 37 peserta, saat kegiatan peserta aktif mengikuti jalannya acara dan ikut aktif dalam memberikan pertanyaan. Peserta terdiri dari mahasiswa dan pendidik atau guru.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Workshop

Kegiatan ini berlangsung dengan baik tidak terlepas dari peran mahasiswa program studi pendidikan matematika dalam mempersiapkan jalannya acara seperti persiapan konsumsi, dorprice, tempat dan lain sebagainya. Persiapan kegiatan dimulai dari penentuan jadwal dan persiapan ppt oleh pemateri. Berikut ini adalah rundown kegiatan workshop Pengembangan Media Pendidikan pada hari Rabu, 18 Desember 2024.

Kegiatan workshop Pengembangan Media Pendidikan dilakukan pada hari Rabu, 18 Desember 2024, dari pukul 13.00-17.00 WIB. Kegiatan awal merupakan registrasi

peserta kurang lebih 30 menit yaitu pukul 13.00-13.30. Kemudian acara dimulai dipimpin oleh moderator, acara pertama yaitu sambutan ketua Program Studi Pendidikan Matematika Bapak Anwas Mashuri, M.Pd sekaligus sebagai pembuka pertama dalam memahamkan peserta mengenai media pendidikan.



Gambar 2. Dokumentasi Sambutan Kaprodi Pendidikan Matematika

Acara Selanjutnya yaitu pemaparan mengenai Kahoot oleh Ibu Lina Rumiati, M.Pd. Pemaparan tersebut dimulai dari peserta diajak untuk mengerjakan soal menggunakan Kahoot kemudian diberikan dorprice bagi tiga peserta dengan perolehan nilai tertinggi. Selanjutnya dilanjutkan pelatihan membuat soal dengan Kahoot dan dilanjutkan sesi tanya jawab.



Gambar 3. Dokumentasi Pemaparan Materi Kahoot

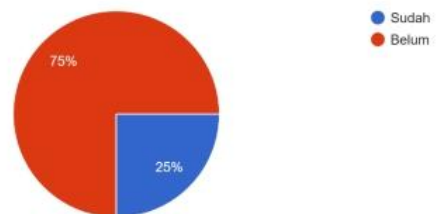
Acara kedua yaitu pemaparan mengenai Quizziz oleh Ibu Fani Yunida Anggraheni, M.Pd. Pemaparan tersebut dimulai dari peserta diajak untuk mengerjakan soal menggunakan Quizziz kemudian diberikan dorprice bagi tiga peserta dengan perolehan nilai tertinggi. Selanjutnya dilanjutkan pelatihan membuat soal dengan Quizziz dan dilanjutkan sesi tanya jawab.



Gambar 5. Dokumentasi Pemaparan Materi Padlet

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil questioner yang dilakukan kepada peserta berjumlah 37 peserta menunjukkan data sebagai berikut:



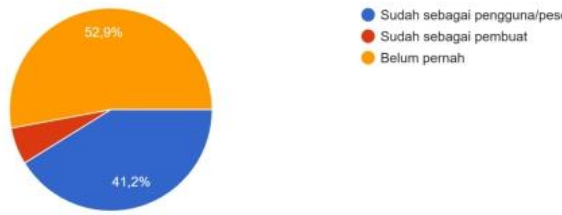
Gambar 6. Diagram Profesi Peserta

Pada gambar 6. Diagram diatas menunjukkan bahwa 75% atau 27 peserta merupakan mahasiswa yang belum pernah mengajar di sekolah sedangkan 25% atau 10 peserta merupakan guru atau pendidik baik ditingkat dasar maupun menengah. Dari keseluruhan peserta yang hadir maka diberikan pertanyaan lanjutan yaitu apakah sudah pernah menggunakan Quizziz, maka diperoleh data sebagai berikut:



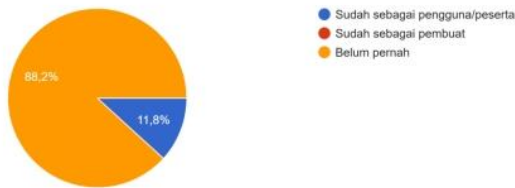
Gambar 4. Dokumentasi Pemaparan Materi Quizziz

Acara Ketiga yaitu pemaparan mengenai Padlet oleh Bapak Budi Sasomo, M.Pd. Pemaparan tersebut dimulai dari peserta diajak untuk bermain game menggunakan Padlet, game ini dengan sistem



Gambar 7. Diagram Penggunaan Quizziz

Berdasarkan hasil jawaban peserta menunjukkan bahwa 41,2% yaitu sebanyak 15 orang sudah pernah menggunakan sebagai peserta, 52,9% atau 20 belum pernah membuat atau sebagai pengguna dan hanya 5,9% peserta atau 2 orang yang pernah membuat atau menggunakan quizziz sebagai media pembelajaran. Kemudian untuk media Kahoot dengan pertanyaan serupa diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Penggunaan Kahoot

Berdasarkan hasil jawaban peserta menunjukkan bahwa 11,8% atau 4 orang sudah pernah menggunakan sebagai peserta, 88,2% atau 33 orang belum pernah membuat atau sebagai pengguna dan belum ada peserta yang pernah membuat. Sedangkan untuk Padlet menunjukkan data belum pernah membuat 100% belum ada peserta yang menggunakan platform ini untuk media pengajaran. Sedangkan kepuasan peserta dalam mengikuti workshop sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Kepuasan Peserta Mengikuti Workshop

Gambar 9 menunjukkan diagram tingkat kepuasan peserta dimana sebanyak 73% atau 27 peserta menyatakan sangat puas, kemudian 24% atau 9 peserta menunjukkan puas dan sisanya 3% atau 1 peserta menunjukkan kurang puas terhadap jalannya kegiatan.

Tindak lanjut dari kegiatan Workshop ini adalah peserta diminta untuk mencoba dan mempelajari ketiga platform yang telah diajarkan sebagai media ajar untuk kegiatan belajar. Rekomendasi tindak lanjut pada kegiatan workshop ini adalah adanya pendampingan lanjutan kepada peserta didik jika masih mengalami kendala atau kesulitan dalam menyusun penilaian atau penggunaan media pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Workshop Pengembangan Media Ajar yang diadakan oleh Program Studi Pendidikan Matematika dilakukan secara luring atau tatap muka di Kampus STKIP Modern Ngawi, secara keseluruhan berjalan cukup baik dan lancar. Adapun kendala adanya pemadaman listrik yang mengambat sedikit acara. Adapun feedback yang telah diisi oleh peserta menunjukkan kepuasan

senilai 97%.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, dapat diajukan sebagai agenda berkala dengan tema yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidik dalam menyelesaikan permasalahan, selain itu adanya pendampingan secara berkala kepada peserta workshop.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai pelaksana pengabdian kepada Masyarakat ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan berkontribusi terhadap jalanya proses workshop ini, yaitu kepada yang terhormat Ketua Yayasan Kampus Modern Ngawi, Ketua STKIP Modern Ngawi, Ketua LPPM STKIP Modern Ngawi, Ketua Program Studi Pendidikan Matematika, Mahasiswa-Mahasiswi STKIP Modern Ngawi, dan Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terlaksannya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraheni, F. Y. (2024). The Effectiveness of IBL and PBL Models in Terms of Self- Confidence and Students ' Metacognitive Ability. *Jurnal Jendela*

Pendidikan, 4(04), 433–440. <https://doi.org/https://doi.org/10.57008/jj.p.v4i04.1057>

Anggraheni, F. Y., Kismiantini, K., & Ediyanto, F. (2022). Multilevel Model Analysis to Investigate Predictor Variables in Mathematics Achievement PISA Data. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 12(2), 95–104.

<https://doi.org/10.46517/seamej.v12i2.184>

Anggraheni, F. Y., Kismiantini, & Wijaya, A. (2023). Analysis of Metacognition Ability to Solve Mathematics Problem 1 Fani Yunida Anggraheni, 2 Kismiantini & 3 Ariyadi Wijaya. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 13(1), 19–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.46517/seamej.v13i1.183>

Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>

Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>

Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>