

LAPORAN
PEMBELAJARAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KULIAH KERJA NYATA
(PPM – KKN)



PELATIHAN MEDIA QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM
MELAKUKAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Oleh :

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd (0317109001/Ketua)
Dr. Bunyamin, M.Pd.I (NIDN:0302026503/ Anggota I)
Novelia Utami S.Pd, MM. (NIDN: 0308119201/Anggota II)
Kiky Noviyanti (NIM:1807015119/ Anggota)
Imrotul 'Afifah (NIM: 1907015123 /Anggota)

No. Kontrak : 1144/H.04.02/2022

Tanggal : 16 April 2022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
TAHUN 2022

PEMBELAJARAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KULIAH KERJA NYATA (PPM
- KKN)

HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM KEMITRAAN MASYARAKAT

- | | |
|-------------------------------------|---|
| 1. Judul | : Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evalausi Pembelajaran di Buton |
| 2. Mitra Program PKM | : MTSN 4 Buton Selatan Sualwesi Tenggara |
| 3. Jenis Mitra | : Pendidikan |
| 4. Ketua Tim Pengusul | |
| a. Nama | : Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd |
| b. NIDN | : 0317109001 |
| c. Program Studi/Fakultas | : Pendidikan Agama Islam/Fakultas Agama Islam |
| d. Bidang Keahlian | : Manajemen Pendidikan |
| e. Alamat Rumah /Telp/Faks/ | : Jl. Kecapi V Rt. 005/05 No. 71B Kelurahan Jagakarsa Kecamatan Jagakarsa Jakarta Selatan, 12620. |
| f. No Handphone | : 082122172145 |
| g. E-mail | : m.arahmanto@uhamka.ac.id |
| 5. Anggota Tim Pengusul | |
| a. Jumlah Anggota | : Dosen 2 orang |
| b. Nama Anggota I/bidang keahlian | : Dr. Bunyamin, M.Pd.I |
| c. Nama Anggota II/bidang keahlian | : Novelia Utami, MM |
| d. Mahasiswa yang terlibat | : 2 orang (Kiky Noviyanti dan Imroatul Afifah |
| 6. Lokasi Kegiatan/Mitra | |
| a. Wilayah Mitra (Desa / Kecamatan) | : Desa Bola |
| b. Kabupaten / Kota | : Kota Buton |
| c. Provinsi | : Sulawesi Tenggara |
| d. Jarak PT ke lokasi mitra (km) | : 1323 KM |
| e. Alamat Mitra/Telp/Faks | : Jl. Poros Bau Bau No. 22 |
| 7. Jangka waktu pelaksanaan | : 5 Bulan |
| 8. Biaya Total | : Rp. 16.000.000 |
| a. LPPM UHAMKA | : Rp. 16.000.000 |
| b. Sumber lain (tuliskan) | : Rp. 0 |

Mengetahui,
Ketua Prodi

Lisrawati, M.Pd
NIDN. 0328078901

Jakarta, 15 Agustus 2022
Ketua Tim Pengusul

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
NIDN. 0317109001



SURAT PERINTAH KERJA (SPK)



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT
Jl. Raya Bogor, KM. 13 No. 98, Plosoe Pasar Kibin, Jakarta Timur. 13620
Tlp. (021) 8481380, Fax. 87781889, E-mail : lgpp@uhamka.ac.id <http://www.uhamka.ac.id>

Nomor : UMMA/PE.04.02/2022

Tanggal : 16 April 2022

Pada hari ini Sabtu Tanggal Enam Belas April Dua Ribu Dua Dua (16-04-2022) telah dilaksanakan kegiatan perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat antara:

1. Dr. Gufron Amirullah, M.Pd. bertindak untuk dan atas nama Ketua Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA

2. Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd bertindak untuk dan atas nama penerima bantuan biaya pelaksanaan Pengabdian dan Pemberdayaan Pada Masyarakat yang selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Kedua belah pihak bersama-sama telah sepakat untuk melakukan perjanjian pelaksanaan Pengabdian Pada Masyarakat dengan ketentuan sebagai berikut :

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberikan tugas kepada PIHAK KEDUA dan PIHAK KEDUA bersedia menerima tugas dari PIHAK PERTAMA untuk melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul **PELATIHAN MEDIA QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MELAKUKAN EVALUASI PEMBELAJARAN**, Kegiatan pengabdian masyarakat tersebut berisi luaran wajib dan tambahan yang telah disampaikan dalam laman simakip.uhamka.ac.id.

Pasal 2

PIHAK PERTAMA memberi bantuan biaya Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 sebesar Rp. 16000000 (Enam Belas Juta Rupiah). Pembayaran bantuan tersebut pada ayat (1) dilakukan dua tahap, yaitu :

1. Tahap pertama sebesar Rp. 11200000 (Sebelas Juta Dua Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah surat perjanjian ini ditandatangani oleh dua belah pihak.

2. Tahap kedua sebesar Rp. 4800000 (Empat Juta Delapan Ratus Ribu Rupiah) dibayarkan setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat beserta luarannya kepada PIHAK PERTAMA.

Pasal 3

1. PIHAK KEDUA diwajibkan melaksanakan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat seperti tersebut pada pasal 1 dengan sungguh-sungguh dan penuh rasa tanggung jawab serta menjunjung tinggi/menjaga wibawa dan citra positif Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

2. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Pengabdian Pada Masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 4 (Empat) bulan terhitung sejak tanggal surat ini ditandatangani. PIHAK



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
LEMBAGA PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT**

Jl. Raya Bogor, KM 13 No. 95, Flyover Pasar Kibin, Jakarta Timur, 13630
Tlp. (021) 8481780, Fax. 07181009, E-mail : ipps@uhamka.ac.id <http://www.uhamka.ac.id>

KEDUA wajib menyampaikan laporan, luaran wajib, dan luaran tambahan kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagaimana tersebut pada pasal 1 di laman simakip.uhamka.ac.id

3. PIHAK PERTAMA akan melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan kegiatan sebagaimana disebutkan pada pasal 1.

4. PIHAK KEDUA harus menyelesaikan kegiatan pengabdian pada masyarakat tersebut pada pasal 1 dalam kurun waktu 3 (tiga) bulan terhitung sejak surat perjanjian ini ditandatangani.

5. PIHAK KEDUA wajib menyampaikan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, luaran wajib, dan tambahan paling lambat tanggal 25 Juli 2022.

6. Jika PIHAK KEDUA terlambat menyerahkan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persen) setiap hari dari nilai surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

7. Jika PIHAK KEDUA tidak bisa melaksanakan kegiatan tersebut pada pasal 1, maka PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh biaya yang telah diberikan oleh PIHAK PERTAMA.

Pasal 4

Hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK PERTAMA

Dr. Gultom Amirullah, M.Pd.

PIHAK KEDUA,

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd

Mengetahui,
Wakil Rektor II,

Dr. Zamah Sari, M.Ag

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan zaman pada saat ini mampu mempengaruhi suatu perkembangan pada teknologi, yang dimana sudah banyak menggunakan media elektronik sebagai penunjang kebutuhan dalam setiap kegiatan, khususnya dalam ranah pendidikan sehingga menuntut tenaga pendidik untuk dapat memanfaatkan atau menggunakan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi, tenaga pendidik juga harus mampu memilih dan memilih media proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan menarik dan interaktif. Karena tidak menutup kemungkinan dan masih sering ditemukan peserta didik yang merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan dari kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga guru menggunakan metode ceramah yang mengundang peserta didik cenderung pasif dan enggan untuk aktif. Tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik perlu diadakannya evaluasi belajar dengan tetap memperhatikan media yang digunakan, agar peserta didik dapat tertarik dan semangat untuk mengikuti evaluasi belajar. Berdasarkan permasalahan diatas solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran. Aplikasi Quizalize merupakan media belajar yang interaktif dan dapat digunakan untuk evaluasi belajar dengan bentuk kuis yang bervariasi, menarik dan berkesan serta membantu kognitif peserta didik terhadap materi yang diajar. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan secara *offline* dan lebih difokuskan kepada guru dengan metode diskusi panel dan praktek langsung dalam penggunaan media Quizalize, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga mampu menjadikan guru yang profesional dan mampu menghadirkan pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Kata Kunci: *Media, Proses Pembelajaran, Quizalize.*

PRAKATA

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Alhamdulillah rabbil'aalamiin, rasa syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, kami dapat menyelesaikan Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat Kuliah Kerja Nyata (PPM – KKN) yang bertujuan dalam memberikan pengalaman dan wawasan kepada para dosen untuk mengabdikan diri kepada masyarakat mitra dalam rangka merealisasikan catur darma perguruan tinggi.

Ucapan terimakasih disampaikan kepada segenap tim yang telah menyelesaikan laporan ini serta kepada lembaga pengabdian dan pemberdayaan masyarakat (LPPM) Uhamka karena dengan kesempatan ini kami bisa melaporkan PKM ini. Demikian prakata ini kami sampaikan.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Hormat Kami,

Penyusun

DAFTAR ISI

Table of Contents

PEMBELAJARAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT KULIAH KERJA NYATA (PPM – KKN)	2
SURAT PERINTAH KERJA (SPK)	3
ABSTRAK.....	5
PRAKATA.....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	9
BAB 1 PENDAHULUAN	10
1.1 Analisis Situasi.....	10
1.2 Permasalahan Mitra	11
BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN.....	14
2.1 Tujuan	14
BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN.....	15
3.1 Strategi Kegiatan.....	15
3.2 Peserta Kegiatan Pelatihan dan Partisipasi Mitra.....	16
3.3 Waktu Kegiatan Pelatihan dan Kelanjutan Pelaksanaan Program	16
3.4 Metode Pelaksanaan.....	16
3.5 Evaluasi dan keberlanjutan program.....	17
3.5.1 Evaluasi Program	17
3.5.2 Keberlanjutan Program	17
BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (<i>OUTPUT</i>)	18
BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT	19
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN	21
6.1. Kesimpulan	21
6.2. Saran-saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Mitra Pengabdian Masyarakat.....	13
--	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Realisasi Anggaran.....	23
Lampiran 2 Instrumen/makalah/materi kegiatan	25
Lampiran 3 Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya	28
Lampiran 4 Artikel Ilmiah (Draf, Status Submission atau Reprint) “status submit”	43
Lampiran 5 Draft publikasi di media cetak/daring	44
Lampiran 6 HKI, publikasi, leaflet, dan produk lainnya.....	45
Lampiran 7 Foto Dokumentasi kegiatan.....	46
Lampiran 8 Daftar Peserta	49
Lampiran 9 Surat Mitra.....	50

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Dampak dari wabah pandemi COVID-19 masih terasa sampai saat ini, yang dimana memberikan dampak kepada ekonomi, gaya hidup masyarakat, sampai turut melibatkan aneka sektor lain termasuk pendidikan seperti adanya pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan media pembelajaran yang bagus sebagai penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, mampu menghadirkan beberapa kreatifitas dan inovasi baru dengan menghadirkan platform-platform *online* yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran seperti *gogle meet*, *zoom*, *google classroom*, *quiziz*, *quizalize*, *kahoot*, *Edmodo*, dan beberapa platform lainnya.

Seiring dengan perkembangan tersebut, maka guru dituntut mampu melakukan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar berlangsungnya proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu dengan adanya perkembangan tersebut, juga berdampak pada perubahan penilaian pelajar, yang dimana merupakan salah satu elemen yang perlu ditransformasikan kepada platform jarak jauh atau dengan menggunakan E-Penilaian, yang dimana guru harus membuat sebuah penilaian atau *assessment* yang lebih modern dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang mendukung proses penilaian agar dapat bergerak seiring dengan pendekatan baru yang diambil terhadap pembelajaran sepanjang dampak dari COVID-19 ini.

Saat ini, terdapat banyak sekali alat-alat evaluasi modern atau berbasis teknologi yang dapat digunakan oleh guru dalam rangka memberikan penilaian atau evaluasi kepada peserta didik. Hal ini tentunya dapat membuat evaluasi yang dilakukan oleh guru semakin efektif dan juga efisien. Selain itu, menggunakan alat-alat evaluasi berbasis teknologi ini juga diharapkan dapat lebih membuat peserta didik menjadi lebih rileks dalam menjalankan tes. Salah satunya dapat menggunakan E-Penilaian yang melibatkan penggabungan antara pengendalian penilaian dan penggunaan teknologi terkini seperti menerapkan konsep kuis yang berasaskan permainan dengan tujuan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dari hasil akhir kuis nantinya (Amirul Mukminin Mohamad, 2020).

Guru dapat menggunakan media tersebut untuk menyongsong modern *assessment*

yang lebih menarik dibandingkan dengan membuat kuis dengan kertas ataupun papan tulis yang masih konvensional. pembelajaran dan penilaian yang berpusat pada peserta didik akan memungkinkan peserta didik untuk lebih partisipatif dalam pembelajaran dan berfungsi untuk mengembangkan pemikiran kritis, otonomi, dan juga kepercayaan diri (Dan et al., 2021).

Dengan adanya pemanfaatan teknologi, kami merasa adanya dampak positif yang diberikan pada peserta didik saat jalannya proses pembelajaran seperti peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan oleh guru dengan jelas dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Namun tidak dapat dipungkiri, bahwasanya masih sering ditemui guru-guru yang masih lemah akan perkembangan teknologi (Prabowo et al., 2020). Oleh karena itu, kami merasa perlu adanya pelatihan bagi guru-guru di layanan pendidikan daerah desa Bola Kota Bau Bau Provinsi Sulawesi Tenggara ini dalam pemanfaatan dan penggunaan media quizalize sebagai media interaktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Maka saya sebagai ketua pengusul, berencana menawarkan tema pelatihan media quizalize sebagai media interaktif dengan memanfaatkan platform yang gratis serta mudah di akses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Dengan harapan, semua guru dapat menjadi tenaga pendidik yang professional dengan menunjukkan kemampuan yang lebih terampil dan handal dalam memanfaatkan teknologi dan mampu menerapkannya sebagai media pembelajaran yang dapat menghadirkan suasana belajar yang interaktif dan efektif. Maka dari itu, media quizalize hadir sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan kejenuhan peserta didik dalam menjalani proses pembelajaran dan media yang tepat untuk digunakan dalam pelaksanaan evaluasi belajar.

Kegiatan pengabdian masyarakat dosen dengan Mitra layanan pendidikan daerah desa Bola Kota Bau Bau Provinsi Sulawesi Tenggara merupakan kegiatan tentang media teknologi yang pertama kalinya, semoga dengan diadakannya pelatihan ini dapat bermanfaat dan dirasakan oleh keluarga besar layanan pendidikan daerah desa Bola Kota Bau Bau Provinsi Sulawesi Tenggara dalam mempersiapkan pembelajaran di masa pasca pandemi.

1.2 Permasalahan Mitra

Memilih penggunaan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan belajar sebagai media pembelajaran sangatlah penting, karena dapat membantu mempermudah guru dalam

memberikan penjelasan materi kepada peserta didik dan dapat memberikan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan. Maka dari itu, pentingnya bagi guru untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi sehingga dapat menguasai penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Selain harus memperhatikan penggunaan media, guru juga harus mampu memperhatikan perkembangan peserta didik terkait pemahaman materi yang telah dijelaskan. Hal ini dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan evaluasi belajar diakhir proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan tujuan agar guru dapat mengetahui kemampuan peserta didik terhadap pemahaman suatu materi dan mengetahui siapa saja yang membutuhkan bantuan dengan memberikan penjelasan kembali serta dapat menilai apakah sebuah pembelajaran sesuai dalam perencanaan.

Dalam pelaksanaan evaluasi, masih sering ditemukan peserta didik yang merasa malas untuk mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini disebabkan karena media yang digunakan sangat terkesan monoton dan tidak menarik sehingga adanya rasa bosan, jenuh, dan tidak bersemangat dalam diri peserta didik. Selain itu, kurangnya penguasaan dalam diri guru sehingga merasa bingung untuk menggunakan teknologi dalam pelaksanaan evaluasi, yang pada akhirnya memilih untuk tetap menggunakan media konvensional dan terjadinya kurang efektif dalam pelaksanaan evaluasi belajar.

Maka dari itu, dengan adanya perkembangan teknologi. Quizalize hadir sebagai solusi yang dapat digunakan oleh guru-guru di layanan pendidikan daerah desa Bola Kota Bau Bau Provinsi Sulawesi Tenggara sebagai media belajar dan evaluasi selama berlangsungnya proses pembelajaran. Untuk membantu kemudahan dan kelancaran dalam penggunaan media tersebut selama proses pembelajaran, maka akan dibuat pelatihan penggunaan media Quizalize sebagai media interaktif dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Sehingga dengan harapan, guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik dan melaksanakan evaluasi belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Foto Lokasi mitra dengan kebutuhan Layanan Pendidikan yang tersedia.



Gambar 1. 1 Mitra Pengabdian Masyarakat

BAB 2. TUJUAN DAN SASARAN

2.1 Tujuan

Dalam pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran media quizalize dapat membantu para guru dalam menyampaikan materi yang interaktif sekaligus meninjau ketercapaian kompetensi para peserta didik. Dengan media Quizalize mengetahui target capaian siswa, Quizalize salah satu media interaktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran, pada prosesnya semua siswa akan lebih mudah untuk mengukur sejauh mana pemahaman yang telah dimilikinya.

Tujuan dalam kegiatan ini adalah melakukan pelatihan tentang media Quizalize sebagai media interaktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Tujuan Selanjutnya guru harus mengetahui dan memahami apa saja fitur yang dimiliki oleh media Quizalize tersebut. Tujuan berikutnya yaitu meningkatkan kreativitas para guru dalam memanfaatkan media teknologi seperti sekarang ini.

2.2 Sasaran

Adapun sasaran dalam kegiatan ini adalah seluruh guru, dan tenaga kependidikan MTS Negeri 4 Buton Selatan dan alhamdulillah yang mengikuti kegiatan ini adalah para guru dan tenaga kependidikan. Yang terdiri dari guru, tenaga kependidikan, narasumber dan mahasiswa. Semua memberikan apresiasi dalam kegiatan ini serta antusias untuk menerima pelatihan media walaupun belum bisa langsung digunakan pada saat ini karena masih menggunakan media perkertasan. Diadakan pelatihan ini agar guru-guru dan tenaga kependidikan menambah wawasan dan strategi dalam pengembangan pembelajaran teknologi.

BAB 3. METODE PELAKSANAAN YANG TELAH DILAKUKAN

3.1 Strategi Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Pada perencanaan, kami telah melakukan dua kali pembekalan kewilayahan terkait lokasi mitra yakni Masyarakat Desa Bola Kota Bau Bau Provinsi Sulawesi Tenggara, yakni pada hari Jumat, 15 Juli 2022 dan hari Rabu, 27 Juli 2022. Pertemuan dilakukan secara *online* melalui *zoom clouds meeting* bersama salah satu dosen di Universitas Muhammadiyah Buton. Pembekalan dilakukan untuk menentukan teknis kegiatan dan waktu pelaksanaannya.

Berdasarkan hasil kesepakatan pada pertemuan tersebut, diputuskan bahwa kegiatan akan dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Agustus 2022 pukul 09.00 WIB di MTS Negeri 4 Buton Selatan, Desa Bola Kota Bau Bau, Provinsi Sulawesi Tenggara. Kegiatan dilakukan tidak pada bulan Juli 2022 sesuai rencana, karena pelaksanaan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan di bulan Agustus sampai dengan September.

Strategi yang dipilih dalam kegiatan pengabdian ini menggunakan bentuk Pelatihan yang dilakukan secara offline dengan pertemuan di sekolah.. Adapun tahapan-tahapan dan metode dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

1. Telah merencanakan berbagai bentuk materi dan mensosialisasikan kegiatan tersebut untuk bisa diikuti oleh seluruh dewan guru MTS Negri 4 Buton Selatan
2. Melaksanakan pelatihan di MTS Negri 4 Buton Selatan dengan narasumber dari Dosen FAI UHAMKA Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd, Dr. Bunyamin, M.Pd, Novelia Utami S.Pd, MM
3. Menyampaikan materi yang dipaparkan oleh narasumber tentang pengenalan dasar dari Media Interaktif
4. Melakukan metode praktikum dimana narasumber mentutorialkan bagaimana cara menggunakan media Quizalize
5. Metode praktikum pun berlaku untuk para peserta seminar untuk mempraktikkan bagaimana cara menggunakan media Quizalize
6. Metode evaluasi merupakan sesi tanya jawab dengan para peserta seminar, Pelatihan Penggunaan media Quizalize, bertujuan agar dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta dan untuk mengetahui kendala ataupun kesulitan peserta.

7. Melibatkan partisipasi aktif dimulai dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru kelas, guru bidang studi, serta tenaga pendidikan dalam kegiatan pelatihan dengan judul Pelatihan media Quizalize dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

3.2 Peserta Kegiatan Pelatihan dan Partisipasi Mitra

Peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran” adalah guru-guru di sekolah tersebut. Mitra berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan secara komprehensif melibatkan guru kelas, guru bidang studi, dan Tenaga Kependidikan serta pimpinan sekolah.

Dalam bentuk evaluasi kegiatan tersebut, strategi yang diharapkan adalah metode praktikum oleh fasilitator yang artinya narasumber menjelaskan materi dan didampingi fasilitator untuk mempraktikkan bagaimana cara media Quizalize kepada guru-guru. Sehingga guru-guru MTS Negeri 4 Buton Selatan dapat mengikuti tutor tersebut agar dapat mudah dipahami dan dimengerti serta dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Waktu Kegiatan Pelatihan dan Kelanjutan Pelaksanaan Program

Waktu yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pengabdian Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran” bagi MTS Negeri 4 Buton Selatan adalah selama 1 hari terhitung 16 Agustus 2022 (Jadwal kegiatan terlampir). Kelanjutan pelaksanaan program adalah dengan memonitoring guru-guru menerapkannya dalam pembelajaran.

3.4 Metode Pelaksanaan

Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan secara offline dengan tema “Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran”. Kegiatan ini disekolah. Waktu kegiatan dilaksanakan pada bulan Agustus 2022, yaitu pada hari Selasa, 16 Agustus 2022 pukul 09.00 WIB. Adapun metode yang digunakan ialah Metode seminar dan diskusi panel sehingga dapat menyelesaikan berbagai persoalan dan tantangan yang ditemui. Selain itu, guru-guru dan karyawan ataupun TU (Tata Usaha) juga dapat merefleksikan bahwa pentingnya pelayanan terhadap peserta didik. Adapun langkah dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu:

1. Ketua tim pengabdian menghubungi kepala sekolah MTS Negri 4 Buton Selatan untuk mengajukan permohonan kerjasama mitra dalam mengadakan pelatihan TQM
2. Pihak MTS Negri 4 Buton Selatan menyetujui, kemudian tim LPPM UHAMKA membentuk kepanitiaan bersama mahasiswa
3. Tim LPPM UHAMKA menyiapkan narasumber beserta materinya, sertifikat untuk dibagikan kepada peserta secara gratis
4. Narasumber memberikan paparan game edukatif yang digunakan sebagai pembelajaran.
5. Diberi kesempatan diskusi terkait penggunaan media Quizalize

3.5 Evaluasi dan keberlanjutan program

3.5.1 Evaluasi Program

Sebuah program dapat berjalan dengan lancar dengan memenuhi berbagai unsur-unsur termasuk unsur evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan diskusi singkat dengan para peserta untuk kebermanfaatan program dengan teknik diskusi di kelas.
2. Melakukan diskusi terkait kepuasan pelatihan penggunaan media Quizalize sebagai Pembelajaran yang berlangsung di MTS Negri 4 Buton Selatan
3. Hasil evaluasi kepuasan akan di hitung berdasarkan mekanisme dan prosedur
4. Mengukur keberhasilan program pelatihan dengan melakukan test tulis untuk materi terhadap para peserta, jika ditemukan ketidak tepatan maka akan dievaluasi penyampaian programnya.

3.5.2 Keberlanjutan Program

Program pelatihan ini diharapkan keberlanjutannya disetiap tahunnya untuk dapat mewujudkan pembelajaran yang lebih baik dan lebih bermanfaat.

BAB 4. KELUARAN YANG DICAPAI (*OUTPUT*)

4.1 Solusi untuk Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif

Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran

Permasalahan Kurangnya pengetahuan dan pemahaman akan pemanfaatan media. Dari masalah itu kegiatan yang dilakukan adalah membuat seminar sebagai pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran

4.2 Luaran untuk Pelatihan Pemanfaatan Pelatihan Media Quizalize

Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran

Berdasarkan solusi yang dipaparkan diatas untuk meningkatkan profesionalitasme guru MTS Negeri 4 Button Selatan, maka luaran untuk kegiatan webinar ini adalah :

1. Artikel untuk jurnal JJM (Terlampir).
2. Berita acara akan di publikasikan di media massa yaitu Kabar Pendidikan (Terlampir).
3. Video Kegiatan (terlampir)

BAB 5. FAKTOR YANG MENGHAMBAT/KENDALA, FAKTOR YANG MENDUKUNG DAN TINDAK LANJUT

A. Dalam kegiatan ini pasti terdapat hambatan dan kendala seperti :

1. Beberapa dewan guru berhalangan hadir sehingga belum semua bisa mengikuti kegiatan karena ada kegiatan lain.
2. Sulit mendapatkan Jaringan/Sinyal untuk pengisian yang menggunakan internet seperti post tes dan pretes
3. Keterlambatan waktu 15 menit karena ada hal yang harus dipersiapkan
4. Ketika kegiatan berlangsung ada kendala terkait dengan listrik yang mati sehingga kegiatan dalam penyampaian materi sedikit kurang jelas karena tidak menggunakan proyektor.

B. Faktor yang mendukung sebagai berikut

1. Dewan guru memberi apresiasi kegiatan pelatihan media Quizalize sebagai sebagai evaluasi pembelajaran. sesuai dengan kebutuhan guru dan sekolah sehingga berdampak keseriusan dan partisipasi aktif oleh semua warga sekolah yang dibuktikan dengan banyak pertanyaan dan diskusi serta kehadiran guru.
2. Komunikasi yang intens dari kepala sekolah sehingga terwujudnya kegiatan ini sesuai kebutuhan sekolah atas permintaan pimpinan sekolah dan dewan guru yang bisa mengadakan pelatihan aplikasi berbasis daring dengan menanamkan nilai nilai ke Al Islam Kemuhammadiyah (AIK) dan sangat cocok diisi oleh pakar narasumbernya.
3. Materi dan bahan ajar menarik yang diberikan narasumber dapat diterima dan cepat diserap oleh guru dan tendik dalam memanfaatkan media
4. Peserta sangat ramah dan sopan serta menanggapi pertanyaan dari narasumber terkait penggunaan media Quizalize sebagai media edukatif dalam proses pembelajaran agar menambah wawasan dan keterampilannya
5. Saat melakukan praktek menggunakan laptop dan internet peserta sangat termotivasi dan antusias.

C. Tindak Lanjut kegiatan ini sebagai berikut :

1. Melaksanakan komunikasi kepala sekolah untuk mengadakan pertemuan kembali melalui daring dalam membahas progress pelaksanaan media quizalize sebagai

game interaktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelasnya bersama peserta didik

2. Melaksanakan komunikasi kepala sekolah dalam menjawab tantangan dan hambatan selama pelaksanaan masing masing guru dan melakukan diskusi.
3. Membuat google form dalam mengetahui progress ketercapaian peserta dalam penerapan fasilitas google sehingga yang sudah mahir dalam pengaplikasi flatform tersebut ditunjuk sebagai fasilitator dari perwakilan guru sehingga terpantau dengan baik, kami menggunakan metode tutor sebaya, agar memudahkan monitoring dan evaluasi pasca pelatihan ini
4. Berkordinasi dengan dinas terkait untuk kegiatan berikutnya yang menyesuaikan terhadap kebutuhan kepala sekolah dan guru serta tendik dalam pelatihan berikutnya

BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Dari kegiatan pelatihan penggunaan media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran di MTS Negeri 4 Button Selatan dapat disimpulkan bahwa:

1. Pihak sekolah sangat mengapresiasi kegiatan pelatihan sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat dosen Pendidikan Agama Islam Uhamka.
2. Seluruh peserta pelatihan yaitu guru-guru dan tendik mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru tentang pemanfaatan game sebagai media pembelajaran dan komunikasi bagi peserta didik.
3. Peserta pelatihan berharap akan ada pelatihan selanjutnya tentang pengembangan Standar Mutu Sekolah.
4. Kepala Sekolah MTS Negeri 4 Button Selatan ,berharap kerjasama ini akan selalu terjalin erat dalam setiap PKM selanjutnya dalam rangka meningkatkan kompetensi dan mutu sekolah.
5. Para guru dan Tendik sangat senang dapat dikenalkan dengan media pembelajaran quizalize

6.2. Saran-saran

Dari kegiatan tersebut terdapat saran sebagai berikut :

1. Kepala Sekolah MTS Negeri 4 Button Selatan agar bisa mengoptimalkan kerjasama kepada pihak *Kelompok Kerja Kepala Sekolah (K3S)* se wilayah jakarta dalam rangka pelatihan berikutnya yang sesuai dengan kebutuhan yang dialami disekolahnya.
2. Melibatkan partisipasi aktif guru yang ditunjuk sebagai tutor sebaya dalam membimbing dalam penerapan game Educandy sebagai game edukatif guru - guru di sekolahnya Sekolah MTS Negeri 4 Button Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirul Mukminin Mohamad. (2020). Quizizz sebagai E-Penilaian Norma Baharu terhadap Penutur Antarabangsa dalam Kursus Bahasa Melayu. *PENDETA: Journal of Malay Language, Education and Literature*, 11, 80–92. <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/PENDETA/article/view/4413>
- Dan, A., Di, H., & Berkembang, N. (2021). *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama) Vol . 8 No . 1 Januari 2021 MODERN ASSESSMENT DALAM MENYONGSONG PEMBELAJARAN* Keyword : 21 st century learning , modern assessment. 8(1), 13–24.
- Iman, N. (2020). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kimia Terhadap Kuis Berbasis Platform Online Sebagai Media Evaluasi Belajar*. PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KIMIA FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH JAKARTA.
- Indonesia, G. dan D. di K. P. K. K. (2020). *Kelas Kreatif dengan Smartphone!* (R. F. G. Nonny Irayanti (ed.)). CV Kelas Kreatif Indonesia.
- Prabowo, A. S., Conia, P. D. D., Afiati, E., Handoyo, A. W. R., Muhibah, S., Rochani, Sholih, Khairun, D. Y., Dalimunthe, R. Z., Wibowo, B. Y., & Nurmala, M. D. (2020). Kesiapan Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Ditengah WabahCovid-19. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 9–12.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Realisasi Anggaran

1. Honorarium				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu (jam/minggu)	Minggu	Total Honor
1. Honorarium Ketua	1.500.000,- / 24	24	24	Rp. 1.500.000,-
2. Honorarium anggota	500.000x2	20	20	Rp. 1.000.000,-
3. Intensif Mahasiswa	200.000x3	10	10	Rp. 600.000,-
4. Pembuatan Draft Dan Publikasi Artikel Media Online dan Surat Kabar	500.000	5	1	Rp. 500.000,-
5. Pembuatan Dan Publikasi artikel JPPM UM Purwokerto	1.000.000	5	2	Rp.500,000,-
Subtotal (Rp)				4.100.000,-
2. Pembelian bahan habis pakai				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya habis pakai
1. Proposal awal	2 eksemplar	50.000	100.000	Rp. 100.000,-
2. Revisi proposal (setelah review)	3 eksemplar	50.000	150.000	Rp. 150.000,-
4. Fotocopy modul/bahan ajar/ digital/cetak buku modul	40 eksemplar	40/pak	50.000	Rp. 2.000.000,-
5. ATK Khusus Untuk Penunjang Kegiatan + cetak Sertifikat	40 paket	10.000	320.000	Rp. 320.000,-
7. Laporan (2x termasuk revisi laporan)	4 eksemplar	50.000	200.000	Rp. 200.000,-
8. Plakat	1 pak	300.000	300.000	Rp. 300.000,-
			Subtotal (Rp)	3.070.000,-
3. Perjalanan				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya perjalanan

1. BBM (Perjalanan survei dan Kegiatan Seminar dan penyerahan sertivikat plakat)	2 Tahap / 11 Liter	9.800/ 2 trip perjalanan	7.800	450.000
2. E-toll	80.000	80.000/ 3 trip	80.000	80.000
3. Tiket pesawat dan perjalanan	2 trip	2.500.000/ x 2 org	2.500.000	8.000.000,-
			Subtotal (Rp)	Sub Total (Rp) 8.530.000,-
Sewa				
Material	Justifikasi Pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Total Biaya Sewa
Sewa Soundsystem	2 unit	2	500.000	Rp. 300.000,-
			Subtotal (Rp)	Rp. 300.000,-
TOTAL ANGGARAN YANG DIPERLUKAN SELURUHNYA (Rp)				16.000.000,-

Lampiran 2 Instrumen/makalah/materi kegiatan

Pelatihan Penggunaan Media Interaktif Melalui Quizalize

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
DOSEN FAI UHAMKA

XKN ANAK BANGSA RIJITON 2023

Wajah harimau terdapat 16 yukk kita hitung Bersama!

Apa itu media pembelajaran ?

- Media pembelajaran adalah alat yang membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk menyimpan materi pelajaran yang disampaikan kepada peserta pembelajaran yang telah disediakan seiring perkembangan zaman media pembelajaran terdapat dalam bentuk lunak (software)

(Gorydambang, 2017)

Jenis Media Pembelajaran

Visual diam & bergerak	Media audio visual	E- Media pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> foto, ilustrasi, flashcard, film bingkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, (diam) gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan lain sebagainya. (bergerak) 	<ul style="list-style-type: none"> media audio visual diam, seperti TV diam atau film rangkai bersuara, dan media audio visual gerak seperti film TV atau gambar 	<ul style="list-style-type: none"> QUIZZZ Googleclassroom Kahoot LMS SIAJAR EDMODO Google Cloud/For Education/G-Suite Zoom/jgmeet

Kriteria Memilih dan menentukan Media pembelajaran "ACTION"

sbb :

Access : mudah digunakan, dapat dimanfaatkan
Cost : Murah terjangkau
Interactive : Dapat memunculkan komunikasi dua arah
Organization : Mendapat dukungan oleh pimpinan sekolah
Novelty : kebaruan updating

Yukk dimulai

Perhatikan Gambar berikut ! Sebutkan warnanya bukan tulisannya

MERAH **KUNING** **HIJAU**

Coba temukan ada berapa wajah harimau yang kalian ketahui ?



Pentingkah media dalam pembelajaran ?



METODE MENGAJAR AGAR MENARIK

1. Buat game yang menarik
2. Memanfaatkan teknologi yang ada
3. Interaktif
4. Libatkan mereka dalam penyampaian materi

DEFINISI KONSEP DASAR

01 Analisis Situasi

Dengan adanya pemanfaatan teknologi, kami merasa adanya dampak positif yang diberikan pada peserta didik saat jalannya proses pembelajaran seperti peserta didik lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan oleh guru dengan jelas dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Namun tidak dapat dipungkiri, bahwa masih masih sering ditemui guru-guru yang masih lemah akan perkembangan teknologi. (Ivabero et al., 2021)

02 Tujuan

Oleh karena itu, kami merasa perlu adanya pelatihan bagi guru-guru lembaga Pendidikan desa Bete Kota Baru Bete ke dalam pemanfaatan dan penggunaan media quizize sebagai media interaktif dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

03 Harapan

Dengan harapan, semua guru dapat menjadi tenaga pendidik yang profesional dengan meningkatkan kemampuan yang lebih terampil dan handal dalam memanfaatkan teknologi dan mampu menerangkan sebagai media pembelajaran yang dapat menghasilkan suasana belajar yang interaktif dan efektif.

KELEBIHAN QUIZALIZE

Gratis Mendaftar
Menerapkan hingga 6 kelas

Jumlah siswa yang tidak terbatas
Dapat digunakan untuk pembelajaran online ataupun offline

Dapat dibagikan dengan google classroom
Guru dapat membuat soal kuis sendiri atau memodifikasi kuis yang telah tersedia berbagai pilihan, perubahan huruf, dan pencocokan dengan gambar untuk beberapa nama.

Dapat melihat hasil yang diperoleh oleh siswa dan guru dapat mengetahui berapa banyak siswa yang masih perlu melakukan pengulangan pembelajaran.



KEKURANGAN & PERBEDAAN DENGAN QUIZZZ

Perbedaan dengan Quizizz

- Format pengumpulan data yang diperoleh
 - guru: dengan rentang nilai siswa,
 - siswa: dapat dilihat siswa berapa persis guru dan lain siswa dikerjakan, dapat dilihat siswa kerjakan kuis nilai yang didapatkan.
- mode pengumpulan
 - guru: dapat secara langsung download data nilai siswa dengan mudah. Berbeda dengan quizizz yang harus menggunakan akun premium

Kekurangan

- Mendownload data sangat lama dalam pengumpulannya.
- Harus memiliki akun premium agar dapat mengakses menu yang tersedia secara keseluruhan. Salah satunya adalah mendownload data nilai di excel dan guru akan lebih terbantu dalam pengumpulannya, karena banyak menu yang masih terbatas.

TERIMAKASIH

IHRUATUL AFIFAH

PENGUNAAN QUIZALIZE

Pembuatan Akun

Bukikan login di <https://www.quizalize.com/> dan klik teacher login.



Untuk lebih mudahnya, bapak/ibu bisa login menggunakan akun google (gmail/email) sebagaimana tampilan dibawah ini



Melakukan pilih akun google yang akan dipakai dan klik pilihan dan pilih akun google yang telah terdaftar.



Setelah itu akan muncul 2 pilihan klik pilihan untuk memilih "I'm a teacher", sebagaimana gambar dibawah ini.



Tampilan Menu

- Menu "Inventory"
Merupakan menu penulisan kuis.
- Menu "Library"
Merupakan menu untuk mencari kuis.
- Menu "create"
Merupakan menu untuk membuat soal atau kuis yang baru.



Membuat Kuis

- Dapat menggunakan kuis yang sudah tersedia
- Dapat membuat yang baru



Kuis yang Tersedia

Melihat Hasil Pengerjaan Kuis Peserta Didik

Play Leaderboard

Play Team Vs Team

Play Hoopz





Soal yang dibuat dapat dijadikan sebagai:



Soal dibuat sebagai kuis interaktif



Soal sebagai ulangan



Soal sebagai pekerjaan rumah



Soal dapat diprint dan dijadikan pdf



Cara Membuat Kelas di Quizalize

Buatlah kelas baru klik "add a new class" yang ada di sebelah kiri.

Kliklah judul kelas di kolom "class name" lalu klik "create class" yang ada di bagian bawah menggunakan kelas yang sudah ada di area profile classroom.



Judul kolom yang tertera dengan sesuai kebutuhan pembelajaran, lalu klik "create course"

Maka kelas sudah tersedia, dan dapat membuat kelas baru

Berikut link youtube untuk dijadikan referensi dalam menggunakan aplikasi quizalize:

- <https://youtu.be/8Yj3m9GxUgk>
- <https://youtu.be/3M3We-Sl0tM>
- <https://youtu.be/GmFWwXQIDWM>

Untuk memperjelas tutorial, maka simaklah video di slide berikut ini:



Lampiran 3 Personalia tenaga pelaksana beserta kualifikasinya

A. IDENTITAS KETUA

1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Muhammad Arifin Rahmanto, S.Pd.I. M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Penata Muda Tingkat I, III/b
4	NIDN	0317109001
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 17 Oktober 1990
6	e-mail	m.arahmanto@uhamka.ac.id arifin.rahmanto@gmail.com
7	Nomor Telepon /HP	082111333170
8	Alamat Rumah	Jl. Kecapi V Rt. 005/05 No. 71B Kel/Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan, 12620
8	Alamat Kantor	Jl. Limau II, Kebayoran Baru Jakarta 12130
9	Nomor Telepon / Fax	(021) 7234356 / (021) 7202291
10	Lulusan yang telah dihasilkan	m.arahmanto@uhamka.ac.id arifin.rahmanto@gmail.com
11	Mata kuliah yang diampu	1. Praktikum Administasi Pendidikan 2. Teknologi Pendidikan 3. Desain Bahan Ajar 4. Teori Pembelajaran 5. Telaah Kurikulum

2. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama PT	UHAMKA	UHAMKA	
Bidang Ilmu	PAI	MAP	
Tahun Masuk-Lulus	2009-2013	2015-2016	
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi	Peran pendekatan active learning Dalam membangun sikap asertif siswa (studi kasus pembelajaran PAI kelas VII SMP Borobudur Jakarta Selatan)	Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah Dan Iklim Organisasi Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar Negeri Dikecamatan Pasar Minggu Jakarta Selatan	
Nama Pembimbing / Promotor	Fitri Liza, S.Ag., MA	Prof. Dr. H. Ch. Suprpto, M.M Anen Tumanggung, Ph.D	

3. Pengalaman Penelitian 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2020	Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui <i>Google</i>	Lemlit	Rp 4.500.000

		<i>Classroom</i>	UHAMKA	
--	--	------------------	--------	--

4. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2020	Pelatihan Pemanfaatan Media E – learning Edmodo dalam meningkatkan profesionalisme guru se Wilayah Desa Ciomas Kabupaten Ciamis	LPPM UHAMKA	Rp 7.000.000
2	2020	Pengenalan Mufrodat Melalui Kuis Tebak Kata Bagi Peserta Didik Mis Al-Hidayah Di Desa Ciomas	LPPM UHAMKA	Rp 6.000.000

5. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
1	2020	Pelatihan Pemanfaatan Media E – learning Edmodo dalam meningkatkan profesionalisme guru se Wilayah Desa Ciomas Kabupaten Ciamis	Volume 8 Nomor 1 / 2549-8347	Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat Univ. Muhammadiyah purwokerto
2	2020	Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui Googleclassroom	Volume 9 Nomor 2	Jurnal UPI

6. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Proseding
1				
2				

7. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1				
2				

8. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1				
2				

Jakarta, 12 Agustus 2022

Ketua Tim Pengusul,



Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd

B. IDENTITAS ANGGOTA I (Dosen FAI UHAMKA)

1. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Dr. Bunyamin, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor Kepala
4	NIDN	0302026503
5	Tempat dan Tanggal Lahir	Bandung, 2 Februari 1965
6	e-mail	bunyamin@uhamka.ac.id
7	Nomor Telepon /HP	08159555003
8	Alamat Rumah	Jl. Kayumanis V Lama, Rt. 005/02 No. 22 Matraman Jakarta Timur
8	Alamat Kantor	Jl. Limau II, Kebayoran Baru Jakarta 12130
9	Nomor Telepon / Fax	(021) 7234356 / (021) 7202291
10	Lulusan yang telah dihasilkan	m.arahmanto@uhamka.ac.id arifin.rahmanto@gmail.com
11	Mata kuliah yang diampu	1. Manajemen Pendidikan 2. Analisis Kebijakan dan UU Pendidikan 3. TQM in Education 4. Kepemimpinan Pendidikan

2. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama PT	Univ. Muhammadiyah Surakarta	Univ. Islam Jakarta	Univ. Negeri Jakarta
Bidang Ilmu	Perbandingan Agama	Manajemen Pendidikan Islam	Manajamen Pendidikan

Tahun Masuk- Lulus	1991	2005	2013
Judul Skripsi / Tesis / Disertasi		Implementasi Strategi Pembelajaran Nabi Muhammad SAW	Manajemen Tenaga Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Berbasis Kultur Religi Di Perguruan Tinggi Muhammadiyah (Studi Kasus Pada Uhamka Jakarta)
Nama Pembimbing / Promotor		1. Dr. Badri Yatim, MA 2. Dr. Marhamah Syarif, M.Pd	1. Prof. Dr. H. Thamrin Abdullah, M.M., M.Pd. (Promotor) 2. Prof. Dr. H. Maruf Akbar, M.Pd. (Co-Promotor)

3. Pengalaman Penelitian 5 tahun terakhir

No.	Tahun	Judul penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jabatan
1	2020	Efektifitas Pembelajaran Daring Melalui Googleclassroom	Lemlit UHAMKA	Anggota
2	2020	<u>Evaluation of School-Based Management Implementation (Sbm) in Madrasah Jakarta</u>	Lemlit UHAMKA	Ketua

3	2019	Rekayasa Ulang Peningkatan Kinerja Tenaga Pendidik Sekolah Dasar (Studi Kasus di Sekolah Dasar Negeri Tegal Alur 19 Petang Jakarta Barat)	Lemlit UHAMKA	Ketua
4	2019	Model <i>Teaching Factory</i> Untuk Peningkatan Kompetensi Peserta Didik Pendidikan Menengah Vokasi (SMK) Di Wilayah Indonesia	Lemlit UHAMKA	Ketua
5	2019	<u>Kohesi sosial umat beragama di kampung ambon (studi kasus kerukunan jamaah muhammadiyah dan nahdlatul 'ulama)</u>	Lemlit UHAMKA	Ketua
6	2019	Efektifitas Pembelajaran Dengan Aplikasi " <i>Bozami</i> " Berbasis Android Pada Nata Kuliah Supervisi Pendidikan Di Prodi PAI FAI UHAMKA	Lemlit UHAMKA	Ketua
7	2019	<u>The Prevailing Curriculum 2013 In Junior High School Practices: Teachers Perspective</u>	Lemlit UHAMKA	Ketua

4. Pengalaman Pengabdian kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul pengabdian	Pendanaan	
			Sumber	Jabatan
1	2018	PKM Program Bank Sampah Dalam Membangun Pendidikan Karakter Bagi Siswa di SDN Serdang 01, Jakarta Pusat. (kegiatan ini dilaksanakan sejak 03-04 Desember 2018, dengan dukungan biaya Lembaga Pengabdian Masyarakat	2018	ketua

		UHAMKA)		
2	2018	Konferensi Nasional ke-4. Pengabdian kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility “Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha dalam Pemulihan Pasca Bencana Lombok, (kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 23-25 Oktober 2018 diselenggarakan oleh Universitas Mataram dengan dukungan PKM CSR 2018)	2018	ketua
3	2019	Training Fasilitator Santri “Membangun dan Meneguhkan Identitas Kader untuk Mewujudkan Pembinaan Mahasiswa yang Berkemajuan” (Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1- 11 Februari 2019, diselenggarakan oleh Rusunawa UHAMKA)		ketua
4	2019	Baitul Arqam Dasar “Sejarah Pergerakan Muhammadiyah” (kegiatan ini dilaksanakan sejak tanggal 02-03 Februari 2019 yang diselenggarakan oleh Pimpinan Cabang Pemuda Muhammadiyah Matraman)		Ketua

5. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Jurnal
1	2020	<u>Evaluation of School-Based Management Implementation (Sbm) in Madrasah Jakarta</u>	Talent Development & Excellence Jenis Publikasi : International	
2	2019	<u>Teaching Factory Model for Increasing the Competency of Vocational Secondary Education</u>	International Journal of Innovation, Creativity and	

		<u>Students in Indonesian Territory</u>	Change Jenis Publikasi : International	
3	2019	<u>Total Quality Management (Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan yang diperkaya dengan Prespektif Islam)</u>	Penerbit : RAJAWALI PERS / PT Raja Grafindo Persada ISBN : 978-623- 231-233-3 Jml. Halaman : 184	
4	2019	The Prevailing Curriculum 2013 In Junior High School Practices: Teachers Perspective	<i>Journal of Education, Teaching and Learning</i>	
5	2019	<u>Konsep Pendidikan Islam Perspektif Mahmud Yunus</u>	Jurnal Pendidikan Islam	
6	2018	Konsep Pendidikan Akhlak Menurut Ibn Mikawah dan Aristoteles (Studi Komparatif)	Jurnal Pendidikan Islam	
7	2018	Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Pemanfaatan Talas Beneng Sebagai Komoditas Unggulan Kelompok Tani Kelurahan Juhut, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten	Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani	
8	2017	<u>Implementasi Strategi Pembelajaran Nabi Muhammad SAW</u>	Penerbit : UHAMKA PRESS ISBN : 978-602- 1078-13-6 Jml. Halaman : 199	

6. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation)

No.	Tahun	Judul Artikel Ilmiah	Volume / Nomor	Nama Prosiding
-----	-------	----------------------	-------------------	-------------------

1	2018	Indonesia Economic and Financial Sector Outlook (IEFSO) 2019 Enhancing Financial Development For Growth Amidst Global Uncertainty	Sampoerna University, Jakarta	
2	2018	The 3 rd International Tracer Study Conference “Experiences with Link and Match in Higher and Vocational Education (EXLIMA). Results of Tracer Studies Worldwide	Universitas Indonesia, Bali	
3	2018	Seminar Nasional Ekonomi Islam “Implementasi Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid No. 8 Tahun 2006 tentang Bunga Bank di Lingkungan Amal Usaha Muhammadiyah”	Majelis Tarjih dan Tajdid PWM DKI Jakarta bekerjasama dengan FEB UHAMKA, Jakarta	
4	2018	Seminar Nasional Teknoka-3 2018 “Revolusi Industri 4.0: Interasi Keilmuan dan Kesiapan Teknologi”	FT UHAMKA, Jakarta	

7. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Buku	Jumlah Halaman	Penerbit
1	2020	<u>Evaluation of School-Based Management Implementation (Sbm) in Madrasah Jakarta</u>	Talent Development & Excellence Jenis Publikasi : International	
2	2019	<u>Teaching Factory Model for Increasing the Competency of Vocational Secondary Education Students in Indonesian Territory</u>	International Journal of Innovation, Creativity and Change Jenis Publikasi : International	

3	2019	Total Quality Management (Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan yang diperkaya dengan Prespektif Islam)	Penerbit : RAJAWALI PERS / PT Raja Grafindo Persada ISBN : 978-623- 231-233-3 Jml. Halaman : 184	
4	2019	The Prevailing Curriculum 2013 In Junior High School Practices: Teachers Perspective	<i>Journal of Education, Teaching and Learning</i>	
5	2019	Konsep Pendidikan Islam Perspektif Mahmud Yunus	Jurnal Pendidikan Islam	
6	2018	Konsep Pendidikan Akhlak Menurut Ibn Mikawah dan Aristoteles (Studi Komparatif)	Jurnal Pendidikan Islam	
7	2018	Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Pemanfaatan Talas Beneng Sebagai Komoditas Unggulan Kelompok Tani Kelurahan Juhut, Kabupaten Pandeglang, Provinsi Banten	Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani	
8	2017	Implementasi Strategi Pembelajaran Nabi Muhammad SAW	Penerbit : UHAMKA PRESS ISBN : 978-602- 1078-13-6 Jml. Halaman : 199	

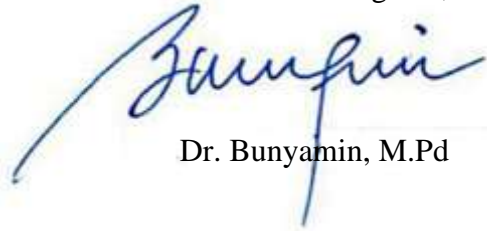
8. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Total Quality Management (Konsep dan Implementasi dalam Pendidikan yang diperkaya dengan Prespektif Islam)	2020	Buku	-

2				
---	--	--	--	--

Jakarta, 4 Oktober 2020

Ketua Tim Pengusul,



Dr. Bunyamin, M.Pd

C. IDENTITAS ANGGOTA I (Mahasiswa)

1. Identitas Diri

A	Nama Lengkap	:	Kiky Noviyanti
B	Tempat, Tanggal Lahir	:	Jakarta, 08 November 1998
C	NIP/NIK/Identitas lainnya	:	1807015119
D	Jabatan Fungsional	:	-
E	Golongan	:	-
F	Alamat Kantor	:	-
G	Alamat Rumah	:	Jl. Panti Asuhan Gang H.Manat Rt 01/ Rw 12, JurangMangu Timur Pondok Aren, Tangerang Selatan
H	Bidang Keahlian	:	Pendidikan Agama Islam
I	No. Telp	:	085883302804
I	Email	:	kikinovianti711@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Tahun Lulus	Asal PT	Prodi/Jurusan	Bidang Keahlian (peminatan)
1	S.1	2022	Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Agama Islam

3. Artikel Ilmiah/Karya Ilmiah/ Karya Seni/ Buku yang Ditulis Lima Tahun Terakhir

No	Judul	Jenis	Nama & Nomor, Status Akreditasi (Khusus Jurnal)	Keterangan
3	Muslim Modernis	Buku Antologi	ISBN: 978-623-7965-50-3	Tahun 2020, Penerbit Progresif

Jakarta, 12 April 2022
Anggota Tim Pengusul,



Kiky Noviyanti

D. IDENTITAS ANGGOTA II (Mahasiswa)

1. Identitas Diri

A	Nama Lengkap	:	Imroatul 'Afifah
B	Tempat, Tanggal Lahir	:	Jakarta, 15 September 2000
C	NIP/NIK/Identitas lainnya	:	1907015123
D	Jabatan Fungsional	:	-
E	Golongan	:	-
F	Alamat Kantor	:	-
G	Alamat Rumah	:	Jl. Jati Kencana IV Mayang Pratama Blok. C1 No. 17 RT. 04 RW. 008 Mustikasari Mustikajaya Bekasi Timur
H	Bidang Keahlian	:	Pendidikan Agama Islam
I	No. Telp	:	085899545557
J	Email	:	yhachanza15@gmail.com

2. Riwayat Pendidikan

No	Jenjang	Tahun Lulus	Asal PT	Prodi/Jurusan	Bidang Keahlian (peminatan)
1	S.1	2024	Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA	Pendidikan Agama Islam	Pendidikan Agama Islam

3. Artikel Ilmiah/Karya Ilmiah/ Karya Seni/ Buku yang Ditulis Lima Tahun Terakhir

No	Judul	Jenis	Nama & Nomor, Status Akreditasi (Khusus Jurnal)	Keterangan
1	Muslim Modernis	Buku Antologi	ISBN: 978-623-7965-50-3	Tahun 2020, Penerbit Progresif
2	Mencintai Dalam	Buku Solo		Tahun 2020,

	Diam			Penerbit Sinar Pena Amala
3	Covid-19 Pandemi Dunia	Buku Antologi Qoutes	ISBN: 978-623- 7298-70-0	Tahun 2020, Penerbit Tasik Zona Barokah
4	Rindu Jilid II	Buku Antologi Puisi	ISBN: 978-623- 93954-6-9	Tahun 2020, Penerbit Pramedia
5	Catatan waktu Dalam Sinar diksi	Buku Antologi Puisi	ISBN: 978-623- 6545-68-2	Tahun 2020, Penerbit Sinar Pena Amala
6	Kisah Kasih Di Sekolah	Buku Antologi Cerpen	ISBN: 978-623- 6778-22-7	Tahun 2020, Penerbit Asharinz
7	Sejuta Cinta Untuk Ayah	Buku Antologi Cerpen	ISBN: 978-623- 6545-32-4	Tahun 2020, Penerbit Asharinz
8	Senandung Kisah Bersama Ibu	Buku Antologi Cerpen	ISBN: 978-623- 7639-99-2	Tahun 2020, Penerbit Wahana Resolusi

Jakarta, 12 April 2022
Anggota Tim Pengusul,



Imroatul 'Afifah

Lampiran 4 Artikel Ilmiah (Draf, Status Submission atau Reprint) “status submit”

Publish di Jurnal Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat di Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Dengan Link submit : <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/JPPM/user>



Muhammad Arifin Rahmanto, Kiky Noviyanti, Imroatul Afifah
Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran

character of the students so that the learning process can run in an interesting and interactive way. Because it is possible and still often found students who feel bored and bored during the learning process due to the lack of use of media in learning so that teachers use the lecture method which invites students to tend to be passive and reluctant to be active. Therefore, to determine the level of understanding of students, it is necessary to hold a learning evaluation while still paying attention to the media used, so that students can be interested and enthusiastic to take part in the learning evaluation. Based on the problems above, the solution offered is to provide Quizalize Media Training as an Interactive Media in Conducting Learning Evaluation. Quizalize application is an interactive learning media and can be used for evaluation of learning with varied, interesting and memorable quiz forms as well as helping students cognitive towards the material being taught. This training activity will be carried out online and more focused on educators such as teachers with panel discussion methods and direct practice in the use of Quizalize media, with the hope of increasing the ability of teachers in implementing the learning process so that they are able to make teachers professional and able to present effective and effective learning. interactive.
Keywords: Media, Learning Process, Quizalize

PENDAHULUAN

Dampak dari wabah pandemi COVID-19 masih terasa sampai saat ini, yang dimana memberikan dampak kepada ekonomi, gaya hidup masyarakat, sampai turut melibatkan aspek sektor lain termasuk pendidikan seperti adanya pembelajaran jarak jauh yang membutuhkan media pembelajaran yang bagus sebagai penunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, mampu menghadirkan beberapa kreatifitas dan inovasi baru dengan menghadirkan platform-platform online yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran seperti gogle meet, zoom, google classroom, quiziz, quizalize, kahoot, Edmodo, dan beberapa platform lainnya.

Seiring dengan perkembangan tersebut, maka guru dituntut mampu melakukan inovasi baru dalam proses pembelajaran agar berlangsungnya proses pembelajaran yang interaktif. Selain itu dengan adanya perkembangan tersebut, juga berdampak pada perubahan penilaian pelajar, yang dimana merupakan salah satu elemen yang perlu ditransformasikan kepada platform jarak jauh atau dengan menggunakan E-Penilaian, yang dimana guru harus membuat sebuah penilaian atau assessment yang lebih modern dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang mendukung proses penilaian agar dapat bergerak seiring dengan pendekatan baru yang diambil terhadap pembelajaran sepanjang dampak dari COVID-19 ini.

Saat ini, terdapat banyak sekali alat-alat evaluasi modern atau berbasis teknologi

yang dapat digunakan oleh guru dalam rangka memberikan penilaian atau evaluasi kepada peserta didik. Hal ini tentunya dapat membuat evaluasi yang dilakukan oleh guru semakin efektif dan juga efisien. Menggunakan E-Penilaian yang melibatkan penggabungan antara pengendalian penilaian dan penggunaan teknologi terkini seperti menerapkan konsep kuis yang berasaskan permainan dengan tujuan mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dari hasil akhir kuis nantinya (Amirul Mukminin Mohamad, 2020).

Guru dapat menggunakan media tersebut untuk menyongsong modern assessment yang lebih menarik dibandingkan dengan membuat kuis dengan kertas ataupun papan tulis yang masih konvensional pembelajaran dan penilaian yang berpusat pada peserta didik akan memungkin peserta didik untuk lebih partisipatif dalam pembelajaran dan berfungsi untuk mengembangkan pemikiran kritis, otonomi, dan juga kepercayaan diri (Dan et al., 2021).

Dengan menggunakan aplikasi kuis, guru dapat melihat langsung kemampuan siswa terhadap pemahaman suatu materi dan siapa saja yang membutuhkan bantuan baik secara kelompok maupun individu. Kuis dapat dikerjakan baik secara langsung di dalam kegiatan kelas maupun sebagai latihan siswa di rumah (Indonesia, 2020). Guru juga dapat mengatur berapa kali siswa dapat mengikuti kuis yang sama. Jika diatur ke mode penguasaan, siswa akan



Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat
Volume x No. x Bulan Tahun (1-3 hal)

e-ISSN: 2549-8347
p-ISSN: 2579-9128

Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran

Quizalize Media Training as an Interactive Media in Conducting Learning Evaluation

¹⁾Muhammad Arifin Rahmanto,²⁾Dr. Banyamin, M.Pd.I,³⁾Novelia Utami S.Pd, MEd,⁴⁾Kiky Noviyanti,⁵⁾Imroatul Afifah
^{1,2,3,4,5)}Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam
Jalan Limas 1, RT 3 RW 3, Krajan Pala, Kelurahan Baru, RT 3 RW 3, Krajan Pala, Kety. Baru, Kota Jakarta Selatan.
*Email korespondensi: arifin.rahmanto@gmail.com
No hp: +62 81121172145

DOI:
10.30595/jppm.vxxx

Histori Artikel:

Dijarkan:
xx/xx/20xx

Diterima:
xx/xx/20xx

Diterbitkan:
xx/xx/20xx

ABSTRAK

Percepatan perkembangan secara pesat saat ini mampu mempengaruhi riam perkembangan pada teknologi yang dimana sudah banyak menggunakan media elektronik sebagai penunjang kebalokan dalam setiap kegiatan, khususnya dalam ranah pendidikan sehingga menuntut siswa pendidik untuk dapat memanfaatkan atau menggunakan teknologi secara maksimal dalam proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan evaluasi pembelajaran. Selain dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi, siswa pendidik juga harus mampu memilih dan memilih media proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan menarik dan interaktif. Karena tidak semua kemampuan dan masih sering ditemukan peserta didik yang merasa bosan dan jenuh saat proses pembelajaran berlangsung yang disebabkan dari kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran sehingga guru menggunakan metode seminar yang mengundang peserta didik cenderung pasif dan enggan untuk aktif. Oleh karena itu, untuk mengatasi tingkat pemahaman peserta didik perlu diadopsinya evaluasi belajar dengan tetap memperhatikan media yang digunakan, agar peserta didik dapat menarik dan semangat untuk mengikuti evaluasi belajar. Berdasarkan permasalahan diatas solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran. Aplikasi Quizalize merupakan media belajar yang interaktif dan dapat digunakan untuk evaluasi belajar dengan bentuk kuis yang bervariasi, menarik dan berbasis cerita sehingga, kognitif/peserta didik terhadap materi yang diajar. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan secara online dan lebih difokuskan kepada tenaga pendidik seperti guru dengan metode diskusi panel dan praktik langsung dalam penggunaan media Quizalize, dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga mampu menjadikan guru yang profesional dan mampu menghadirkan pembelajaran yang efektif dan interaktif.
Kata kunci: Media, Proses Pembelajaran, Quizalize

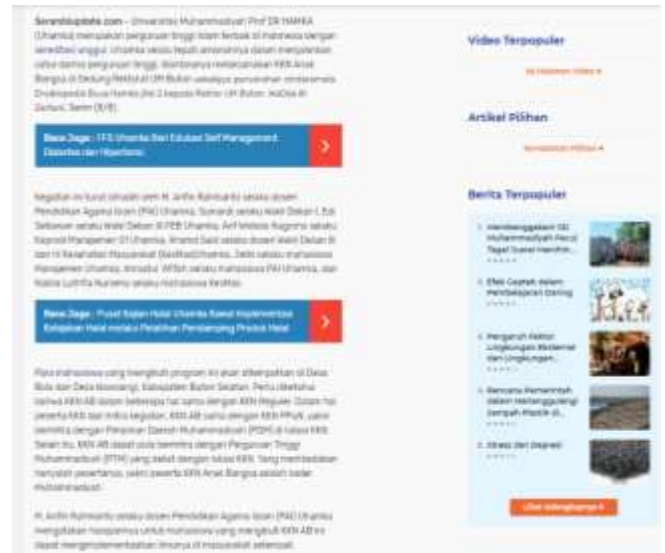
ABSTRACT

The rapid development of the times at this time is able to influence a development in technology, which has used a lot of electronic media as a support for the needs in every activity, especially in the realm of education so that it requires educators to be able to utilize or use technology optimally in the learning process that cannot be separated with learning evaluation activities. In addition to being required to be able to utilize technology, educators must also be able to sort and choose media for the learning process that it is accordance with the

Lampiran 5 Draft publikasi di media cetak/daring

Berita media online kabar Pendidikan

Dengan link : <http://www.serambiupdate.com/2022/08/jalani-catur-darma-perguruan-tinggi.html>

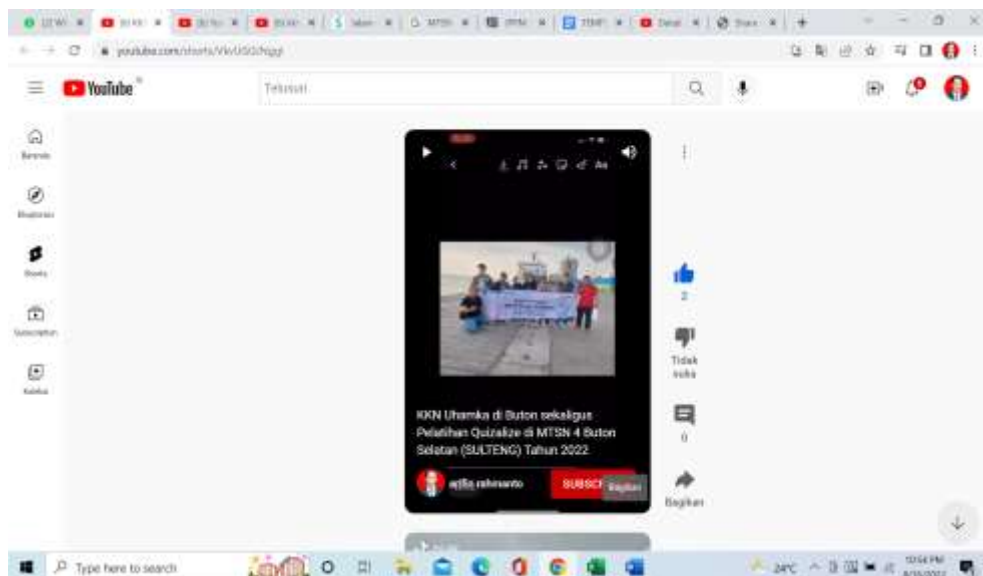


Lampiran 6 Draft publikasi di media cetak/daring

Video di upload di youtube

Dengan link : <https://www.youtube.com/shorts/VkvUGGJNggl>

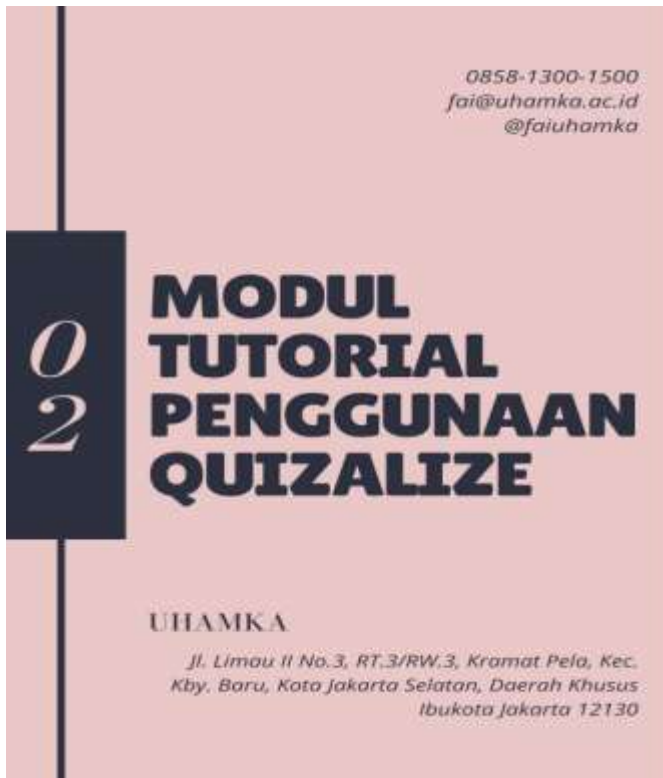
KKN Anak Bangsa Uhamka di Buton Tahun 2022



Lampiran 6 HKI, publikasi, leaflet, dan produk lainnya



Lampiran 7. Modul Penggunaan Media Quizalize sebagai Media Interaktif

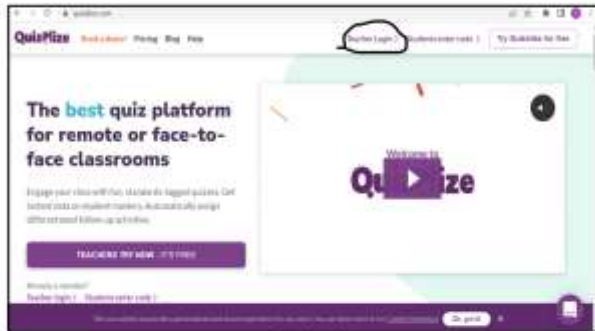


Tutorial Penggunaan Quizalize

Untuk Guru atau Educator

• Pembuatan Akun

Silahkan login di <https://www.quizalize.com/> dan klik *teacher login*.



Gambar 1.1
Tampilan awal quizalize

Untuk lebih mudahnya, bapak/ibu bisa *login* menggunakan akun google (gmail/email) sebagaimana tampilan dibawah ini:



Gambar 1.2
Login page

MODUL - 1

Tutorial Penggunaan Quizalize

TUTORIAL PENGGUNAAN QUIZALIZE (<https://www.quizalize.com/>)

Oleh:

Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd (0317109001/Ketua)
Kiky Noviyanti (NIM:1807015119/ Anggota)
Imrotul 'Afiyah (NIM: 1907015123 /Anggota)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. IHAMKA
<https://fai.uhamka.ac.id/>

Quizalize merupakan platform online untuk pelatihan kelas dan penilaian yang mudah diakses dan dapat membuat permainan kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran dikelas (bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran). Quizalize dapat digunakan pada perangkat iOS dan Android atau melalui website, sehingga dalam penggunaannya lebih praktis dan tentunya dapat memikat peserta didik. Quizalize hampir sama dengan aplikasi Quizizz yang populer, Quipper dan kahoot karena merupakan media pendidikan yang berbasis *e-learning* semacam kelas online. Namun ketiganya memiliki ciri khas, kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Adapun yang membedakan aplikasi quizalize dengan quizizz adalah "mode penguasaan" dan format pengumpulan datanya. Selain itu, aplikasi Quizalize ini tidak dipungut biaya atau gratis dalam mendaftar dan menerapkan hingga 6 kelas dengan jumlah siswa yang tidak terbatas. Ada opsi harga lain yang tersedia untuk sekolah atau kelompok guru. Setelah kelas diatur, kode yang dihasilkan tetap sama selamanya. Dengan asisten langsung tersedia di obrolan, sehingga pertanyaan dengan cepat dijawab. Quizalize ini dapat digunakan pada perangkat iOS dan Android atau melalui website.

Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat langsung membuat materi pengajaran dengan cepat dan memikat. Guru pun dapat secara langsung mengetahui kemampuan para siswa dan siapa saja yang membutuhkan bantuan pemahaman pada materi yang sedang diajarkan. Guru dapat menetapkan tindak lanjut secara otomatis untuk meningkatkan kemampuan siswa. Dan quizalize dapat berfungsi di perangkat apa pun. Selain dapat digunakan untuk memberikan pembelajaran yang menarik, Quizalize juga dapat digunakan sebagai media penilaian yang menyenangkan bagi murid. Quizalize memiliki papan peringkat yang diproyeksikan secara menarik sehingga memberi semangat serta memotivasi kepada siswa untuk berkompetisi. Dengan menggunakan aplikasi ini, guru dapat melihat langsung kemampuan siswa terhadap pemahaman suatu materi dan siapa saja yang membutuhkan bantuan baik secara kelompok maupun individu.

MODUL - 1

Tutorial Penggunaan Quizalize

Silahkan pilih akun gmail/email yang akan bapak dan ibu gunakan dan pastikan akun gmail/email sudah terdaftar.



Gambar 1.3
(pilih akun gmail yang akan digunakan login)

Setelah itu akan muncul 2 pilihan (disarankan untuk memilih "I'm a teacher"), sebagaimana gambar dibawah ini:



Gambar 1.4
(pilihan pengguna quizalize)


MODUL - 2

FOTO KEGIATAN



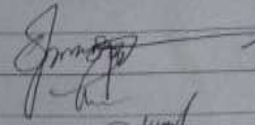
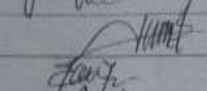
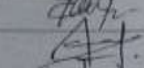
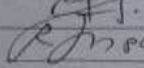
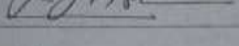
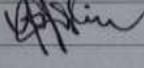

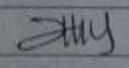


Lampiran 8 Daftar Peserta

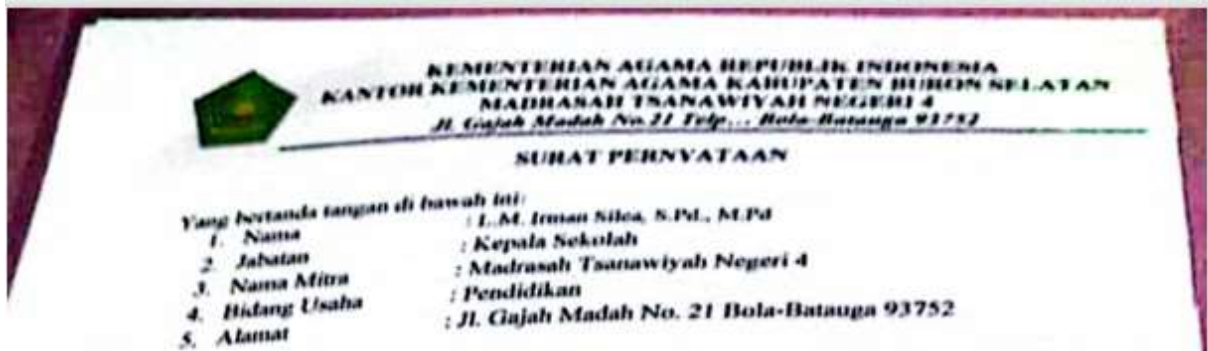
 **FAKULTAS AGAMA ISLAM**
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
Sekretariat : Gedung UHAMKA, Jalan B. Linnau 2, Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12120
e-mail: admin@ugp.hamka.ac.id tlp: 081296419628

ABSENSI KEHADIRAN
PELATIHAN MEDIA QUIZALIZE SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF
DALAM MELAKUKAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Hari, tanggal : Selasa, 16 Agustus 2022
Utusan : Madrasah Tsanawiyah Negeri 4

No	Nama Lengkap	Nomor Handphone	Ttd
1	L.M. Irman Silea, S.Pd., M.Pd	082343260476	
2	La Sukaria, S.Pd.I	082293318175	
3	Drs. La Aba	082317824342	
4	Eka, S.Pd	081340339808	
5	Nur Intatah, S.Pd	082290000676	
6	Awardi, S.Ag	082297908459	
7	Drs. Ruslan	081341021652	
8	Muhani, S.Ag	081332666376	
9	La Ode Asruddin, S.Pd	082252094514	
10	Wa Ode Mizati, S.Si	085299941909	
11	Rudiani, S.Pd		
12	Wa Ode Nurhatija, S.Pd	082187173037	
13	Harlin, S.Pd	082259271810	
14	Marsono, S.Pd	085341511517	
15	Marwan, S.Pd	085211373835	
16	Yusdariani, S.Pd	085240997935	
17	Masyhud, S.Pd	082251737885	
18	Yustin Zuriati, S.Pd	082348456660	

Lampiran 9 Surat Mitra



Menyatakan bersedia untuk bekerja sama dalam pelaksanaan kegiatan Program PKM yang "Pelatihan Media Quizalize Sebagai Media Interaktif Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran di Buton", guna menerapkan IPTEK dengan tujuan mengembangkan produk/jasa atau target sosial lainnya, dengan:

Nama Ketua Tim Pengusul : Muhammad Arifin Rahmanto, M.Pd
NIDN : 0317109001
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA

Bersama ini pula kami menyatakan dengan sebenarnya bahwa di antara Pelaksanaan Kegiatan Program ini tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 16 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan

(L.M. Irman Silea, S.Pd., M.Pd)