

## MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME QUIZ: WHO WANT TO BE A SUCCESS DI UPT SMP NEGERI 5 TAMBANG KAMPAR

Rr. Sri Kartikowati<sup>1\*</sup>, Mujiono<sup>2</sup>, Gani Haryana<sup>3</sup>, Muhammad Nasir<sup>4</sup>, Hana Haryana Putri<sup>5</sup>,  
Nur Masitah<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Jakarta

<sup>2,3,4,5,6</sup> Universitas Riau

\* Penulis Korespondensi : [tikowati@unj.ac.id](mailto:tikowati@unj.ac.id)

### Abstrak

Banyak guru memanfaatkan media sebagai alat yang memudahkan penyampaian materi; padahal di sisi lain media pembelajaran dapat berperan sebagai alat monitoring dan evaluasi untuk mengetahui kadar penyerapan siswa. Keadaan tersebut mendasari kegiatan ini yakni menggagas media pembelajaran yang terinspirasi dari program kuis di televisi menjadi media berbasis game quiz *Who Wants to be a success*. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan wawasan guru UPT SMPN 5 Tambang selaku peserta tentang media pembelajaran; dan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran dalam mengukur daya serap siswanya. Kegiatan ini dilakukan dalam 2 tahap yaitu: (a) tahap penjelasan materi dan aplikasi game quiz, dan (b) tahap pelatihan/praktik beberapa soal quiz game. Dari hasil demonstrasi dan praktik game quiz ini diketahui adanya semangat yang tinggi dari para peserta guru. Dari keseluruhan kegiatan ini diketahui sebanyak 78% terjadi peningkatan pengetahuan dan motivasi. Dengan pendampingan tim pengabdian, peserta telah mampu mengoperasikan game quiz: *who want to be a success*; setidaknya kegiatan pengabdian ini telah menggugah guru untuk melakukan variasi dalam pembelajaran yang bersentuhan dengan teknologi. Refleksi yang diungkapkan peserta diketahui bahwa perlu kegiatan pendampingan lebih lanjut agar guru dapat menguasai game quiz ini secara menyeluruh, mulai dari pembuatan soal multiple choice, penempatan soal, dan pengoperasian aplikasi game quiz.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Game Quiz

### Abstract

Many teachers use media as a tool that makes it easier to convey material; whereas on the other hand, learning media can act as a monitoring and evaluation tool to determine the level of student absorption. This situation underlies this activity, namely initiating learning media inspired by quiz programs on television into media based on the quiz game *Who Wants to be a success*. The aim of this service activity is to increase the insight of UPT SMPN 5 Tambang teachers as participants regarding learning media; and skills in using learning media to measure students' absorption capacity. This activity was carried out in 2 stages, namely: (a) explanation stage of the quiz game material and application, and (b) training/practice stage for several quiz game questions. From the results of the demonstration and practice of this quiz game, it is known that there is high enthusiasm from the teacher participants. Of all these activities, it is known that 78% of the knowledge and motivation increased. With the assistance of the service team, participants were able to operate the quiz game: *who wants to be a success*; At least this service activity has inspired teachers to carry out variations in learning that comes into contact with technology. Reflections expressed by participants revealed that further mentoring activities were needed so that teachers could master this quiz game thoroughly, starting from creating multiple choice questions, placing questions, and operating the quiz game application.

**Keywords:** Learning Media, Quiz Game

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap kemajuan pendidikan di era globalisasi ini. Dengan kemajuan teknologi muncul inovasi baru di bidang pendidikan (Alias & Siraj, 2012). Efek globalisasi melampaui kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memasukkan preferensi belajar dan karakteristik siswa saat ini (Nurul et al., 2018). Oleh karena itu, setiap sekolah harus mampu mengikuti laju kemajuan teknologi yang terus meningkat. Kemajuan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan standar pengajaran.

Karena pendidikan dipersiapkan sebagai perubahan sikap, perilaku, dan pengetahuan, maka kualitas pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap peserta didik. Kemampuan membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa merupakan keterampilan yang harus dimiliki guru. Setiap siswa memiliki keterampilan, imajinasi, dan minat yang unik. Tidak semua siswa memiliki kecerdasan di atas rata-rata. Mengingat hal tersebut, tentu menjadi tantangan dan tanggung jawab yang sangat besar bagi guru untuk dapat mengkomunikasikan materi pelajaran kepada siswa seefektif dan sebaik mungkin agar semua siswa dapat memahami pelajaran tersebut.

Menggunakan berbagai media untuk membantu dalam pembelajaran adalah salah satu cara seorang guru dapat memastikan bahwa materi dikomunikasikan secara efektif. Tentunya media yang digunakan perlu disesuaikan dengan RPP. Media interaktif berbasis komputer merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dan diproduksi oleh guru. Menurut (Yuniarni et al., 2019), media interaktif adalah penggunaan komputer untuk membuat teks, grafik, audio, dan gambar bergerak yang memungkinkan interaksi dan komunikasi pengguna. Media Selain media berbasis teknologi dan komputer, guru juga dapat membuat materi interaktif dari bahan daur ulang menggunakan kreativitas masing-masing. Masih banyak guru yang belum menggunakan media secara maksimal karena jika menggunakan media interaktif yang terbuat dari barang bekas tentu akan memakan waktu lama untuk proses pembuatannya, dan jika guru menggunakan media berbasis teknologi tidak akan tidak cukup sarana dan prasarana.

Setiap guru harus terus mempraktekkan pelatihan dan belajar lebih banyak tentang pembuatan

media, khususnya media berbasis teknologi dan komputer. (Sumarsono & Sianturi, 2019) menyebutkan beberapa faktor yang mendukung perlunya guru dapat mengembangkan media pembelajaran, antara lain: (1) Karena informasi yang disajikan dalam media bersifat konkrit dan berdasarkan pada kehidupan siswa sehari-hari, siswa akan lebih tertarik dengan materi yang dipelajari. (2) Guru merasa kesulitan untuk mengulang materi yang sama dengan tema yang telah ditentukan di kelas yang bersamaan. (3) Siswa lebih antusias belajar saat ini dengan tersedianya media pembelajaran, terutama jika menggunakan teknologi dan media berbasis komputer.

Media pembelajaran yang inovatif perlu dikuasai oleh guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, informatif, dan komunikatif dalam pembelajarannya. Untuk memenuhi tuntutan itu sudah seharusnya guru sebagai fasilitator juga memahami tentang media pembelajaran inovatif. Hasil analisis awal menunjukkan guru SMP Negeri 5 Pekanbaru dari 19 total guru mengajar di SMP, terdapat 6 guru yang berada pada rentang usia 49-59 tahun dengan kemampuan menguasai media pembelajaran yang masih kurang karena faktor usia. Hal ini dibenarkan dengan masih banyak dari guru yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan IT (Information Technology). Hal ini sejalan dengan penelitian (Susilawati, 2020) yang mengidentifikasi “penerapan model dan media pembelajaran interaktif” menunjukkan bahwa intensitas penerapan media pembelajaran inovatif masih rendah dilihat dari banyaknya tenaga pendidik yang berusia diatas 50 tahun sehingga penerapan media pembelajaran interaktif menjadi kurang optimal. Hal ini menunjukkan implementasi dari penerapan media pembelajaran belum bisa dilaksanakan dengan maksimal seperti yang diharapkan. Oleh sebab itu, sangat mendesak kegiatan seperti ini dilakukan untuk membantu para guru dalam mengembangkan kemampuan untuk menyusun media pembelajaran khususnya berbasis *game quiz: Who Want To Be A Success* dengan menggunakan *Microsoft Powerpoint*.

Penggunaan media pembelajaran pada umumnya sebagai alat pengajaran. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong belajar dengan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajar.

Pemahaman tentang sumber daya, lingkungan, orang, dan metode pelatihan adalah bagian dari ruang lingkup definisi yang luas dan mendalam (Aisyah & Sudrajat, 2019).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong inisiatif baru dalam penerapan hasil teknologi untuk proses belajar mengajar. Guru harus dapat menggunakan sumber daya yang disediakan sekolah, dan mungkin saja sumber daya ini sesuai dengan trend dan harapan saat ini. Namun kenyataannya, masih banyak dari tenaga pendidik yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran. Dimana di era ini, visualisasi siswa menjadi hal yang perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa salah satunya dengan media pembelajaran berbasis *game* (Supriyono, 2018) yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman guru terhadap media pembelajaran berbasis *game quiz* dan proses pengembangan kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *game quiz*.

## 2. METODE

Secara garis besar, kegiatan ini dilakukan 2 tahap. Tahap pertama, tahap penjelasan materi, yakni mengenai konsep media pembelajaran, peran, dan manfaat media berbasis *game*. Persiapan utama tim pengabdian adalah pembuatan *game* yang terinspirasi dari program TV *who wants to be a millionaire*; dan kemudian dinamakan *Who Wants To Be A Success*. Selanjutnya tahap kedua, tahap pelatihan/praktik. Pada tahap ini setelah tiap peserta memiliki aplikasi *game* di laptop masing-masing dan dijelaskan bagaimana tahapan *game* dilaksanakan; maka tiap tiga peserta didampingi oleh satu anggota tim pengabdian, di demonstrasikan langkah *game* tersebut. Kegiatan praktik ini diakhiri dengan demonstrasi soal-soal dari *game*. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan ketika praktik berlangsung.

Untuk melaksanakan fase-fase tersebut, kegiatan ini diselenggarakan dengan bentuk *workshop* yang dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, tanya-jawab, dan *problem solving*. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan tentang konsep media pembelajaran berbasis *game quiz*, metode diskusi kelompok untuk latihan penyusunan media pembelajaran berbasis *game quiz: Who Want To Be a Success*. *Problem solving* digunakan untuk

memecahkan masalah bersama dari persoalan yang muncul ketika melatih keterampilan penyusunan media pembelajaran berbasis *game quiz*. Ketika latihan menyusun media pembelajaran berbasis *game quiz* dibagi dalam beberapa kelompok dan setiap kelompok membahas dari KD yang berbeda. Pada akhir kegiatan hasil latihan tersebut dibahas bersama dan hasilnya dikompilasi sehingga diperoleh ketersediaan media pembelajaran berbasis *game quiz: Who Want To Be a Success* dari hasil kerja kelompok.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peserta kegiatan ini direncanakan 15 orang guru yang mengajar di SMPN 5 Tambang. Pola *workshop* yang direncanakan adalah tatap muka selama 2 x 8 jam. Kegiatan dilakukan selama 2 hari yaitu pada hari Senin dan Selasa (02-03 Oktober 2023). Hasil pertama melakukan kegiatan pengenalan materi dan memberikan tugas dengan membuat beberapa soal untuk kegiatan praktik *game quiz* pada hari kedua. Jumlah peserta yang mengikuti sebanyak 10 orang dari 15 orang guru yang direncanakan. Dalam kegiatan *workshop* yang dilakukan terdapat beberapa hal yang diperoleh meliputi: (1) potensi pengembangan; (2) solusi yang diperoleh dari kegiatan yang dilakukan; dan (3) tingkat ketercapaian sasaran program kegiatan.



**Gambar 1.** Peserta Kegiatan - Guru di UPT SMP Negeri 5 Tambang, Kab. Kampar

Pada kegiatan pengabdian ini, peserta baru pertama kali diperkenalkan dengan media pembelajaran berbasis *game quiz*. Hal ini tentunya akan menambah kemampuan guru dalam mengelola kelas pada proses belajar mengajar yang pada era ini diharuskan untuk meleak teknologi agar proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru agar tidak monoton ataupun berpatokan hanya kepada guru.

### **Tahap Penjelasan Materi**

Selama kegiatan *workshop* dilaksanakan di sekolah, mayoritas guru belum memahami dan menguasai alat evaluasi berbasis *game*/permainan. Selama ini guru melakukan evaluasi hanya dengan membuat lembar soal dan lembar jawaban dalam kertas untuk dibagikan ke peserta didik selanjutnya peserta didik diminta mengisi lembar jawaban yang disediakan. Tuntutan generasi milenial saat ini adalah pola evaluasi pembelajaran tanpa kertas, yakni dengan menggunakan alat komunikasi berupa *handphone* atau komputer.

Banyak media *game*/permainan yang saat ini digunakan oleh masyarakat Indonesia mulai dari anak-anak hingga dewasa, semuanya menarik dan menyenangkan. Jika ini diambil sisi positifnya dengan memanfaatkan *game quiz* ini dalam kegiatan belajar. Implementasi media pembelajaran IPS berbasis *game quiz: who want to be a success* ini merupakan salah satu upaya memanfaatkan teknologi saat ini dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Annisa & Simbolon, 2018) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis teknologi saat ini mampu meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa serta menambah pengetahuan baru sehingga memudahkan siswa dalam memperoleh informasi pembelajaran melalui teknologi.



**Gambar 2.** Penjelasan Materi Media Pembelajaran

Selama proses *workshop*, para peserta cukup antusias untuk mengikutinya. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya beberapa pertanyaan yang diajukan pada hampir pokok bahasan yang disampaikan instruktur. Secara kuantitatif banyak pertanyaan yang diajukan peserta. Secara kualitatif pertanyaan yang diajukan cukup kritis sesuai dengan pengalaman yang mereka alami atau dalam arti lain pertanyaan yang diajukan berada pada tataran implementasi *game*/permainan dalam proses pembelajaran.

### **Tahap Pelatihan/Praktik**



**Gambar 3.** Praktik Membuat Instrumen Soal *Game Quiz Who Want to be Success*

Dapat dilihat dari tingkat antusias peserta *workshop* yang bersedia mengikuti hingga kegiatan ini berakhir selama 2 x 8 jam . Meskipun banyak kendala terutama dalam hal pembuatan soal-soal dan menginputnya ke dalam *system game*. Dari aspek kesiapan guru dalam hal ketersediaan bank soal setiap materi ajar masih relatif minim. Karena soal dalam *game* ini cenderung pilihan ganda atau *multiple choice*. Sementara mayoritas guru lebih banyak memiliki soal essay terstruktur. Pola evaluasi menggunakan *game* ini lebih mudah jika pertanyaannya dengan jawaban pilihan ganda atau benar salah sehingga lebih mudah untuk melakukan penskoran nilainya. Meskipun demikian antusias guru relatif baik, meskipun saat itu juga mereka harus mencari soal-soal setiap materi ajar melalui internet. Fakta ini mengindikasikan bahwa *game* sebagai media untuk evaluasi pembelajaran sangat berpotensi untuk dikembangkan karena sangat menarik, tidak terlalu sulit, fleksibel dan disukai oleh guru dan peserta didik. Kegiatan *workshop* ini diharapkan ada pemahaman baru bagi guru terkait tentang media pembelajaran berbasis teknologi android, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi android bagi generasi milenial dan media pembelajaran interaktif berbasis *game*/permainan.

#### **Pengembangan yang dicapai**

Keterbatasan guru dalam menyiapkan dan menyusun soal sebagai instrumen dalam melakukan evaluasi pembelajaran sering menjadi kendala. Beban besar dan berat guru mulai dari mempersiapkan bahan pembelajaran hingga melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu bagi guru tugasnya hanya tidak sebatas mengajar namun beban mendidik jauh lebih besar tanggung jawabnya. Kondisi ini sangat dimaklumi jika para guru banyak yang tidak memiliki kumpulan atau bank soal evaluasi dari setiap pokok bahasan atau materi ajar yang disampaikan. Kepemilikan *handphone* android hanya sebatas sebagai alat komunikasi saja belum dimanfaatkan secara menyeluruh terutama dalam kaitannya dengan aktivitas pembelajaran.

Sebagai salah satu solusi untuk pengembangan model evaluasi dengan *game*/permainan tidak salah jika didalam MGMP membuat agenda penyusunan soal-soal dari setiap materi pembelajaran dan kemudian diinput ke dalam suatu *system game* dan pada akhirnya dijadikan media ajar khususnya dalam melakukan evaluasi.

Dengan pola kerjasama yang dilakukan oleh semua guru mata pelajaran akan menghasilkan soal-soal yang memiliki standar sama dari setiap sekolah yang ada dan sesuai dengan kurikulum yang sedang dilaksanakan.

#### **Ketercapaian Kegiatan Pelatihan Berbasis Game Kuis**

Refleksi dalam kegiatan ini dilakukan secara lisan dan melihat kemampuan peserta dalam melakukan uji coba *game quiz: who want to be a success* . Dari hasil jawaban dan praktik mereka dapat diketahui bahwa masih banyak diantara mereka yang belum bisa memahami *quiz: who want to be a success*. Hal ini disebabkan oleh salah satu faktornya yakni keterbatasan waktu. Seyogyanya kegiatan ini dilakukan dengan durasi waktu yang cukup dengan pola 80% praktik dan 20% teori dengan bimbingan penuh oleh instruktur. Tetapi durasi waktu yang hanya 2 x 8 jam masih terasa kurang terutama dalam melakukan praktik *game* ini.

Namun dilihat dari semangat para peserta sampai akhir sesi masih tinggi untuk berlatih dan menyiapkan soal-soal *quiz*. Dan dari keseluruhan kegiatan ini diperkirakan 70% dari jumlah peserta sudah mampu menjalankan dan mengoperasikan *game quiz: who want to be a success*.



**Gambar 4.** Tim Pengabdian masyarakat dan Guru UPT SMP Negeri 5 Tambang, Kampar

Kegiatan diakhiri dengan sesi foto bersama setelah selesai dilakukannya kegiatan pelatihan *Game Quiz: Who Want to be A Success*

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil uji-coba dan praktik *game quiz* ini dapat dilihat adanya semangat yang tinggi dari para peserta hingga akhir sesi. Dan dari keseluruhan kegiatan ini diperkirakan 78% terjadi peningkatan pengetahuan, wawasan dan motivasi. Dengan pendampingan tim pengabdian, peserta telah mampu mengoperasikan *game quiz: who want to be a success*; setidaknya kegiatan pengabdian ini telah menggugah guru untuk melakukan variasi dalam pembelajaran yang bersentuhan dengan teknologi.

#### 5. SARAN

Refleksi yang diungkapkan peserta diketahui bahwa perlu kegiatan pendampingan lebih lanjut agar guru dapat menguasai *game quiz* ini secara menyeluruh, mulai dari pembuatan soal *multiple choice*, penempatan soal, dan pengoperasian aplikasi *game quiz* ini. Workshop Implementasi media pembelajaran IPS berbasis *game quiz: who want to be a success* diikuti oleh peserta dengan semangat dan antusias; pengabdian yang dilaksanakan mampu menambah pengetahuan, keterampilan, pengalaman, wawasan dan semangat bagi peserta untuk mengembangkan evaluasi pembelajaran melalui *game/permainan* dengan menggunakan peralatan kekinian sesuai dengan kebutuhan generasi milenial; dan peserta memperoleh tambahan wawasan tentang media pembelajaran berbasis teknologi android, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi bagi generasi milenial dan media pembelajaran interaktif berbasis *game/permainan*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Kepala Sekolah & segenap pimpinan dan guru di UPT SMPN 5 Tambang Kab. Kampar, serta peserta pelatihan kegiatan ini – Pengabdian Kepada Masyarakat FKIP Universitas Riau, tahun 2023.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Samsul Huda. (2016). *Game Edukasi Cepat Tepat Dengan Metode Finite State Machine (Fms) Pada Smartphone*
- Aisyah, N., & Sudrajat, S. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru Ips Smp Di Kota Yogyakarta. *Jipsindo*, 6(2), 146–163. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v6i2.28401>
- Alias, N., & Siraj, S. (2012). Effectiveness of Isman Instructional Design Model in Developing Physics Module based on Learning Style and Appropriate Technology. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 64(4), 12–17. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.002>
- Annisa, N., & Simbolon, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Ipa Berbasis Model Pembelajaran Guided Inquiry Pada Materi Gaya Di Kelas Iv Sd Negeri 101776 Sampali. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 8(2), 217–229. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v8i2.10199>
- Arda, A., Saehana., & Darsikin, D. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Mitra Sains*, 3 No.1(Januari 2015), 69-77
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Nurul, Wike dan Abriyanto. 2018. Pemanfaatan Media Pembelajaran Oleh Guru IPS SMP Di Kota Medan. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*, 9(1), 210-221
- Sumarsono, A., & Sianturi, M. (2019). Peluang Media Interaktif dalam Menunjang Efektivitas Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.30734/jpe.v6i2.353>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan D asar, II*, 43–48.
- Susilawati, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif Yang Memanfaatkan Portal Rumah



**Volume 30 Nomor 02 April-Juni 2024**  
**p-ISBN: 0852-2715. E-ISSN: 2502-7220**

Belajar Di Smp Pesat Bogor. *Jurnal Teknodik*, 41–54. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.367>

Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Video

Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>