

Pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan *Ispring Suite* dan *Kahoot* bagi guru-guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat

Syahrul Azmi^{1*}, Amrullah², Baidowi³, Nani Kurniati⁴, Eka Kurniawan⁵

*1,2,3,4,5*Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

syahrulazmi.fkip@unram.ac.id

Abstract:

This community service activity is in the form of interactive quiz-making training using the Ispring and Kahoot platforms. This service activity aims to a) Provide an overview of the use of the Ispring suite and Kahoot! software applications, to create interactive quiz questions that can be used as an interesting and fun evaluation tool for students, and b) Provide training on how to create interactive quiz questions using the Ispring Suite and Kahoot! software applications, for teachers at SMAN 2 Gerung West Lombok. The method used is lectures to explain the material, followed by questions and answers and practice. The team also gave tests (pretest and posttest). From the results of the activity, a product is produced in the form of an interactive quiz made using the Ispring or Kahoot applications. In addition, there is an increase in teachers' understanding of the material provided. This can be seen from the percentage of correct answers in the pretest of 32.63%, and the results of the posttest showed the percentage of correct answers to be 64.67%. Based on the results of the activity, it can be concluded that this community service activity is felt to be very useful in increasing the knowledge and skills of teachers on how to make interesting interactive quizzes so as to increase student enthusiasm and interest when participating in learning evaluation activities

Keywords: interactive quizzes; Ispring; Kahoot

Abstrak:

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan platform ispring dan kahoot. Tujuan dari kegiatan ini adalah a) Memberikan gambaran tentang aplikasi perangkat lunak ispring suite dan Kahoot! untuk membuat soal kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, dan b) Memberikan pelatihan tentang cara pembuatan soal kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak ispring suite dan Kahoot! bagi guru-guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat. Metode yang digunakan adalah ceramah untuk menjelaskan materi, dilanjutkan dengan tanya jawab dan praktek. Tim juga memberikan tes (pretest dan posttest). Dari hasil kegiatan, dihasilkan produk berupa kuis interaktif yang dibuat dengan menggunakan aplikasi ispring atau kahoot. Selain itu didapatkan data tentang Peningkatan pemahaman para guru tentang materi yang diberikan, terlihat dari persentase jawaban benar dimana pada pretes persentase jawaban benar sebesar 32,63%, dan hasil postes menunjukkan persentase jawaban benar sebesar 64,67%. Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirasakan sangat bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang cara pembuatan kuis interaktif yang menarik sehingga dapat meningkatkan antusiasme dan minat siswa saat mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: kuis interaktif; Ispring; Kahoot

1. PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan pada masa kini menuntut guru untuk dapat menguasai teknologi informasi. Pemanfaatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan tidak hanya sekedar sebagai sumber belajar bagi pembelajaran, akan tetapi juga digunakan untuk melakukan aktivitas evaluasi-evaluasi dalam pembelajaran baik evaluasi saat proses pembelajaran (dengan memberikan soal-soal latihan / kuis interaktif) maupun evaluasi di akhir kegiatan (formatif dan sumatif). Istilah kuis interaktif merupakan gabungan dari kata kuis dan interaktif yang memiliki makna ujian lisan atau tulisan, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk melakukan upaya kreatif (Untari, 2015). Kuis interaktif merupakan aplikasi berbasis komputer dalam bentuk multimedia (Ardiningsih, 2019). Pada kuis interaktif bentuk soal atau pertanyaan telah dibuat sedemikian rupa supaya menjadi efektif, efisien dan mampu melatih kemampuan siswa (Indriani et al., 2015).

Aplikasi ataupun platform yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif diantaranya adalah *Kahoot!* dan *ispring suite*. *Kahoot!* merupakan salah satu aplikasi berbasis online yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam tatap muka. Ciri khas dari aplikasi ini adalah berbasis kuis dan permainan. Pemanfaatan *Kahoot* dalam pembelajaran dapat digunakan dalam tes awal (*pre-test*), tes akhir (*post-test*), memberikan latihan soal, penguatan materi dengan memberikan soal, soal remedial, soal pengayaan dan sebagainya (Batara, 2021). Menurut Martikasari (2018 dalam Nasution, 2019), terdapat beberapa fitur *Kahoot* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu: a) fitur quiz, b) fitur jumble, c) fitur diskusi, dan d) fitur survey. Beberapa manfaat penggunaan *Kahoot* (Mamonto et al., 2021) diantaranya adalah: a) proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun bagi guru, b) media *Kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif dalam mendiskusikan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan yang diajukan oleh *Kahoot*, c) tampilan yang menarik membuat siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, karena mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Beberapa kelebihan penggunaan *kahoot* menurut Rasya (2017) adalah a) pembelajaran lebih menyenangkan, karena kuis dikemas dalam bentuk permainan dengan pilihan jawabannya, ditambah adanya durasi waktu untuk menjawab, sehingga siswa menjadi termotivasi dan bersemangat untuk mengikuti kuis, b) siswa lebih paham teknologi, karena penggunaan *kahoot* berbasis HP atau laptop atau PC, dan c) kemampuan motorik anak meningkat, karena motorik mereka bergerak dengan begitu cepat.

Sedangkan *ispring suite* adalah sebuah perangkat lunak yang dioperasikan untuk membuat sebuah media pembelajaran dimana software ini terintegrasi dengan *powerpoint*. Perangkat ini dapat digunakan dalam pembuatan soal interaktif dengan bentuk tes yang beragam, baik tes pilihan ganda, benar-salah, isian singkat, *drag and drop*, *multiple respons*, dan lain sebagainya (Ariyanti et al., 2020). Secara keseluruhan, *ispring suite* memiliki 14 jenis tipe pertanyaan. *ispring* dapat mengkonversi file

powerpoint menjadi bentuk *flash* yang atraktif sehingga user dapat menggunakannya baik secara langsung maupun dioptimalkan untuk pembelajaran dalam bentuk e-learning (Ramadhani et al., 2019). Selain penyajian file dalam bentuk flash, ukuran file media yang dihasilkan juga mudah untuk dipublikasikan serta format yang dihasilkan dapat dipindahkan melalui *flashdisk* dan CD. Dengan demikian peserta didik dapat mengulang-ulang kembali untuk membuka file tersebut sesuai dengan kebutuhan peserta didik tanpa mengurangi atau menurunkan kualitas media tersebut (Rochma & Ibrahim, 2019). Media yang dihasilkan oleh ispring ini tidak hanya menyajikan presentasi *flash*, tetapi juga berisi konten interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Juraev, 2019).

Dengan menggunakan kedua aplikasi/platform diatas untuk membuat soal kuis interaktif, diharapkan situasi pembelajaran akan berjalan dengan menyenangkan, saat kuis dilaksanakan para peserta didik tidak akan merasa tertekan dan tegang, karena kuis yang diberikan dikemas dalam bentuk game atau permainan yang menyenangkan. Para peserta didik juga mendapatkan umpan balik langsung dari jawaban yang mereka kirim, yaitu konfirmasi benar atau salah dari jawaban tersebut. Dengan situasi pembelajaran yang menyenangkan pada akhirnya nanti akan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Sari et al., (2018) menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif dalam pembelajaran memberikan hasil belajar yang lebih baik dari pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh Alfatikh (2021) menunjukkan bahwa kelas yang dalam pembelajarannya menggunakan kuis interaktif memiliki rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi daripada kelas yang tidak menggunakan kuis interaktif. Selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dengan membuat soal kuis interaktif para guru juga akan semakin terampil dan kreatif, karena para guru akan berusaha untuk terus mengembangkan berbagai macam bentuk-bentuk kuis interaktif dan memperbanyak bank soal untuk diberikan kepada peserta didik.

Berdasarkan fakta dilapangan, tidak semua guru, terutama guru di SMAN 2 Gerung, sudah memahami dengan baik bagaimana cara membuat dan memberikan evaluasi yang menarik dan menyenangkan, yang dapat diberikan baik secara online maupun secara offline langsung di dalam kelas. Biasanya para guru hanya memberikan soal/kuis secara langsung kepada peserta didik, dimana guru menulis soal dipapan atau menayangkan lewat LCD, kemudian peserta didik diminta menulis jawaban di buku atau kertas, kemudian setelah selesai jawaban dikumpulkan. Pelaksanaan kuis atau tes seperti ini biasanya berlangsung dalam situasi serius (peserta didik harus diam, tidak boleh berbicara, atau melihat ke kiri dan ke kanan). Akibatnya banyak peserta didik yang merasa tegang dan begitu takut dan panik saat menghadapi tes/kuis yang diberikan oleh guru, sehingga terkadang peserta didik tidak mampu menjawab soal tes atau kuis yang diberikan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang perlu untuk diadakan kegiatan pengabdian bagi guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat dengan judul : “Pelatihan pembuatan soal kuis interaktif dengan Menggunakan *ispring suite* dan *Kahoot!* bagi guru-guru SMAN 2 Gerung Lombok Barat”.

Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan pembuatan soal kuis interaktif yang menarik, yang dikemas dalam suasana yang menyenangkan karena berbentuk game dan diakhir pemberian kuis siswa dapat langsung melihat skor yang diperoleh masing-masing. Soal kuis yang dibuat dapat berupa soal pilihan ganda, soal benar-salah, soal isian singkat, pertanyaan berseri, menjodohkan, dan lain-lain. Soal juga dapat dilengkapi dengan gambar ataupun video yang terkait soal yang diberikan. Diakhir kegiatan, para peserta pengabdian akan menghasilkan produk berupa soal kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi kegiatan pembelajaran. Khalayak sasarannya adalah para guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat. Sehingga berdasarkan uraian tersebut maka tujuan kegiatan pengabdian ini adalah a) memberikan gambaran tentang aplikasi perangkat lunak *ispring suite* dan *kahoot!* untuk membuat soal kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, dan b) memberikan pelatihan tentang cara pembuatan soal kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *ispring suite* dan *Kahoot!* bagi guru-guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian dilaksanakan di SMAN 2 Gerung, dimana peserta kegiatan ini adalah para guru di sekolah tersebut. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *ispring* atau *kahoot*. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian adalah sebagai berikut:

- a) Memberikan soal *pretest* untuk mengetahui pengetahuan awal para guru tentang kuis interaktif, aplikasi *ispring* dan *kahoot*.
- b) Melakukan kegiatan ceramah dan tanya jawab yang langkah-langkah kegiatannya adalah:
 - 1) Pada kegiatan ini tim pengabdian memberikan penjelasan singkat mengenai kuis interaktif, definisi, kelebihan dan kekurangannya, penjelasan tentang cara membuat kuis interaktif dengan menggunakan *ispring* dan *Kahoot*.
 - 2) Secara bergantian tim memberikan penjelasan sekaligus meminta peserta praktek langsung membuat kuis interaktif menggunakan salah satu dari kedua software tersebut.
 - 3) Memberikan soal *postets* untuk mengetahui sejauh mana para guru menyerap materi yang telah disampaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Kegiatan

Untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan pada kegiatan ini, telah dilakukan kegiatan pengabdian pada tanggal 27 Agustus 2022 di SMAN 2 Gerung Lombok Barat. Pesertanya adalah para guru di sekolah tersebut. Kegiatan pertama yang dilakukan adalah memberikan tes awal untuk mengetahui pengetahuan awal para guru tentang kuis interaktif, pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan Kahoot dan ispring, fitur-fitur apa saja yang termuat dalam kedua aplikasi tersebut. Setelah memberikan pretes kepada peserta pengabdian, tim kemudian memberikan penjelasan tentang kuis interaktif serta software apa saja yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif. Dalam hal ini tim pengabdian menjelaskan tentang cara pembuatan kuis interaktif menggunakan kahoot dan ispring. Setelah memberikan penjelasan tentang kedua software tersebut, tim kemudian meminta semua peserta untuk langsung praktek dalam pembuatan kuis interaktif. Software pertama yang digunakan untuk membuat kuis adalah dengan kahoot. Pada aplikasi kahoot ini ada 2 tipe kahoot, yaitu *basic (free)* dan *advance (premium)*. Karena aplikasi yang digunakan adalah jenis free, maka jenis soal yang bisa dibuat hanya terbatas pada jenis soal pilihan ganda dan soal benar-salah saja. Sedangkan untuk kahoot tipe premium dapat membuat berbagai jenis soal, yaitu soal tipe *quiz*, *true-false*, *puzzle*, *type answer*, *slider*, dan *quiz+audio*.

Tahap pertama yang dilakukan tim pengabdian adalah membimbing dan mengarahkan para peserta untuk membuat akun pengajar di *kahoot!.com*. setelah semua guru mempunyai akun teacher di *kahoot!.com*, selanjutnya para guru dibimbing untuk mencoba membuat kuis interaktif. Jenis soal yang dibuat bisa berupa soal pilihan ganda ataupun soal benar salah. Setelah membuat soal di kahoot, para guru diminta untuk mempraktekkan cara memainkan kuis interaktif yang sudah dibuat tersebut.

Setelah praktek membuat kuis interaktif dengan menggunakan kahoot, selanjutnya tim menjelaskan tentang cara pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan ispring suite. Tahap pertama yang dilakukan adalah meminta para guru untuk mendownload aplikasi tersebut. Aplikasi tersebut dapat didownload secara gratis melalui browser, kemudian menginstal aplikasi tersebut di laptop masing-masing. *Ispring* merupakan perangkat lunak yang terintegrasi dengan *powerpoint*. Setelah semua peserta menginstal aplikasi tersebut, tim kemudian menjelaskan tentang fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut. Kegiatan selanjutnya adalah para guru praktek membuat kuis interaktif dengan menggunakan ispring tersebut. Dari hasil praktek pembuatan kuis interaktif, para guru menghasilkan masing-masing 1 set kuis interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru tersebut.

Kegiatan pengabdian ditutup dengan memberikan tes akhir (*posttest*) kepada para guru yang mengikuti kegiatan pengabdian untuk mengetahui sejauhmana pemahaman para

guru dalam menerima materi pengabdian yang diberikan. Berikut adalah hasil pretest dan postes kegiatan pengabdian pada masyarakat

Table 1. Hasil *pretest* kegiatan pengabdian

| <i>Pretes Untuk Pengabdian</i> | |
|--------------------------------|---------------------------|
| Played on | 27 Aug 2022 |
| Hosted by | syahrulazmifkip126 |
| Played with | 15 players |
| Played | 10 of 10 |
| Overall Performance | |
| Total correct answers (%) | 32.63% |
| Total incorrect answers (%) | 67.37% |
| Average score (points) | 2683.79 points |

Sedangkan data hasil postes disajikan dalam table berikut:

Table 2. Hasil *posttest* kegiatan pengabdian

| <i>Posttes Untuk Pengabdian</i> | |
|---------------------------------|---------------------------|
| Played on | 27 Aug 2022 |
| Hosted by | syahrulazmifkip126 |
| Played with | 15 players |
| Played | 10 of 10 |
| Overall Performance | |
| Total correct answers (%) | 64.67% |
| Total incorrect answers (%) | 35.33% |
| Average score (points) | 5975.53oints |

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk a) memberikan gambaran tentang aplikasi perangkat lunak *ispring suite* dan *Kahoot!* untuk membuat soal kuis interaktif yang dapat digunakan sebagai salah satu alat evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik, b) memberikan pelatihan tentang cara pembuatan soal kuis interaktif dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak *ispring suite* dan *Kahoot!* bagi guru-guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat.

Dari hasil kegiatan diketahui bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata hasil tes tes para guru, dimana rata-rata pretest sebesar 2683.79 points, meningkat menjadi 5975.53 points. Sedangkan persentase jawaban benar pada pretes sebesar 32,63%, meningkat menjadi 64,67% pada postes. Terjadinya peningkatan hasil ini disebabkan karena para guru dapat menyerap dengan baik materi yang disajikan oleh tim.

Pada kegiatan penjelasan materi tentang pembuatan kuis interaktif, diberikan penjelasan tentang definisi kuis interaktif, dimana Kuis interaktif merupakan gabungan dari kata Kuis dan interaktif yang memiliki makna ujian lisan atau tulisan, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan (Untari, 2015). Sedangkan menurut Ardiningsih (2019) kuis interaktif merupakan aplikasi berbasis komputer dalam bentuk multimedia. Dalam pembuatan kuis interaktif dapat menggunakan berbagai macam platform yang tersedia baik secara online maupun offline. Aplikasi

ataupun platform yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif diantaranya adalah *Kahoot!* dan *ispring suite*.

Kahoot adalah aplikasi pengajaran atau platform pendidikan berbasis internet untuk kuis-kuis yang dilakukan dengan menarik (Christiani, et.al, 2019). Lebih lanjut dituliskan bahwa kahoot adalah permainan berbasis website sederhana untuk suatu pembelajaran gratis secara online. Kahoot! merupakan sebuah platform pembelajaran digital berbasis game. Untuk memulai permainan, dengan arahan guru, siswa dapat memasukkan PIN game yang ditampilkan di layar ke perangkat seluler pribadi mereka dan memilih jawaban saat kelas bermain game bersama di kelas (Lipp, 2015). Sedangkan dalam artikel yang ditulis oleh Ariwibowo (2021), dijelaskan bahwa *Kahoot!* adalah aplikasi gratis untuk memainkan kuis pembelajaran yang menyenangkan, dimana seorang *teach* atau guru bertindak sebagai host. *Host* dalam hal ini adalah guru membuat dan menampilkan pertanyaan di layar, dan siswa menjawabnya dengan bantuan smartphone, tablet, atau komputer, yang dapat langsung dimainkan secara *real time* dengan zona mudah (Anonim, 2022). Saat pemberian *pretest* maupun *postest* kepada guru dengan menggunakan kahoot, terlihat guru sangat antusias dan semangat menjawab semua pertanyaan yang dimunculkan di perangkat masing-masing. Semua pertanyaan yang diberikan waktu tes dijawab dalam suasana yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Centauri, 2019) yang menyatakan bahwa penggunaan *Kahoot!* dalam kuis interaktif dikelas sangat menyenangkan dimana siswa lebih bersemangat untuk menjawab kuis dibandingkan dengan kuis lisan dan tertulis. Dalam penjelasan dan praktek pembuatan kuis dengan menggunakan kahoot, para guru juga terlihat sangat tertarik untuk mengenal lebih jauh tentang aplikasi tersebut. Terlihat saat kegiatan pengabdian para guru langsung membuat akun pada kahoot, dan langsung mencoba membuat soal kuis sesuai dengan bidang studi masing-masing. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mohammad & Sari, 2021), dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk belajar IPA dengan persentase efektivitas sebesar 95,6%. Penggunaan *Kahoot* sangat membantu pengajar dalam memberikan kreativitas dan inovasi dalam media pembelajaran serta dapat memperkenalkan peserta didik dalam menggunakan teknologi secara baik dan benar sehingga mereka terlatih mengikuti perkembangan teknologi masa kini (Christiani, et.al, 2019).

Aplikasi berikutnya yang dijelaskan oleh tim pengabdian adalah *ispring suite*. Tim pengabdian menjelaskan tentang aplikasi *ispring* itu sendiri, dimana *ispring suite* merupakan aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif (termasuk didalamnya adalah membuat kuis) yang tergolong mudah digunakan karena terintegrasi langsung dengan power point (Batubara, 2021: 168). *Ispring* merupakan sebuah media pembelajaran berbasis ICT atau multimedia untuk pembuatan soal, kuis/tes secara online dan offline. Salah satu point penting didalam aplikasi *Ispring* adalah dalam pembuatan soal ujian atau quiz interaktif dengan berbagai macam/jenis pertanyaan/soal seperti: *true/false*, *multiple choice*, dan *multiple response* (Ramadhani & Liwayanti, 2021). Selanjutnya tim membimbing peserta untuk mendownload aplikasi

tersebut (baik versi gratis maupun versi berbayar) melalui situs resminya : <https://www.ispringsolutions.com/ispring-suite>.

Merujuk pada tulisan yang ditulis oleh admin ispring Indonesia (2019), untuk membuat kuis interaktif, maka yang diklik adalah bagian *quizzes*. Pada bagian introduction, guru dapat membuat form siswa, dimana pada bagian userinfo dapat diisi dengan nama, kelas, dan nomor absen. Guru juga dapat membuat pengaturan lebih lanjut pada kuis dengan mengklik properties (*main properties, quiz scoring, question properties, question list, dan reporting*). Setelah melakukan pengaturan pada kuis dan memberi judul pada kuis, selanjutnya guru dapat menambahkan daftar pertanyaan (soal-soal), dimana dalam hal ini jenis soal yang dapat dibuat guru adalah jenis *multiple choice, multiple answer, short answer, true/false, numeric, sequence, matching, fill in the blanks, select from list, drag the word, hotspot, drag n drop, scale Likert dan essay*. Setelah kuis selesai dibuat bagian terakhir yang dilakukan adalah mengklik *publish* kemudian menyimpan file kuis tersebut dalam tipe . Kuis yang telah dibuat disimpan format HTML. Untuk menjalankan quiz tersebut, putar dengan menggunakan aplikasi video player yang mendukung filetype flash seperti Gom maupun khusus flash player. Pembuatan kuis dengan menggunakan ispring suite ini sangat menarik karena dalam satu perangkat soal evaluasi dapat dibuat berbagai jenis/tipe soal. Dengan berbagai jenis/tipe soal yang diberikan, akan membuat suasana kuis menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Cahyanti et al., 2019) menunjukkan persentase ketertarikan siswa terhadap kuis dengan menggunakan ispring sebesar 87,6%. Dengan pemberian kuis yang menarik perhatian siswa diharapkan nantinya akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian (Ramadhani & Liwayanti, 2021) menunjukkan bahwa media interaktif dengan menggunakan Ispring yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi mahasiswa dalam belajar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik karena adanya komunikasi dan kerjasama yang baik antara tim pengabdian dengan pihak-pihak yang terkait, terutama dengan Kepala SMAN 2 Gerung Lombok Barat, serta para guru yang terlibat dalam kegiatan pengabdian. Dalam mengikuti kegiatan terlihat para guru sangat antusias, terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait dengan bagaimana membuat kuis interaktif dengan menggunakan kedua aplikasi tersebut. Para guru mencoba membuat kuis dengan beragam bentuk soal, baik itu soal pilihan ganda (*multiple choice*), soal benar salah (*true-false*), isian singkat (*short answer*), dan lain sebagainya. Oleh karena itu dengan adanya pengabdian ini para guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam membuat sebuah kuis yang dapat diberikan dalam suasana yang menyenangkan, tidak membuat siswa merasa takut dan tertekan saat mengikuti kuis, karena pelaksanaan evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Ini secara efektif mengurangi tingkat frustrasi siswa dan stres tentang ketakutan akan penilaian formatif dalam metode tradisional (Anonim, 2022). Selain itu pemberian kuis interaktif dapat mendorong peserta didik dalam mempersiapkan diri di rumah untuk belajar sebelum masuk kelas. Soal dalam kuis interaktif tersebut dapat

diberikan baik secara langsung di dalam kelas, maupun saat di luar kelas. Setelah kuis berlangsung siswa dapat langsung memperoleh *feedback*, sehingga guru maupun siswa dapat langsung mengetahui seberapa jauh ketercapaian pembelajaran yang dilakukannya. Sejalan dengan hal tersebut, Ramadhona (2019) mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan kuis secara digital bagi guru sendiri adalah :

- 1) Guru dapat mempersiapkan tes yang benar-benar valid dan akuntabel
- 2) Guru dapat membuat soal yang lebih bermutu dengan penjelasan yang lebih realistis, menarik dengan video, suara, maupun animasi sehingga siswa mendapat gambaran utuh dan tidak merasa tes sebagai beban
- 3) Hasil tes secara otomatis sudah didapat hasilnya

Rekapitulasi hasil tes tersimpan secara rapi dalam bentuk data dan dapat digunakan untuk melaksanakan rencana tindak lanjut

4. SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dirasakan sangat bermanfaat bagi guru-guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat. Kebermanfaatan kegiatan ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan pengetahuan para guru tentang pembuatan kuis interaktif dengan menggunakan *ispring suite* dan *Kahoot*, fitur-fitur yang terdapat pada kedua aplikasi tersebut, jenis-jenis (tipe) soal yang dapat dibuat dengan aplikasi tersebut, serta bagaimana menjalankan atau memainkan kuis yang sudah dibuat. Peningkatan pemahaman ini juga terlihat dari persentase jawaban benar dimana pada *pretest* persentase jawaban benar sebesar 32,63%, dan hasil *posttest* menunjukkan persentase jawaban benar sebesar 64,67%. Dari hasil ini terlihat bahwa tujuan kegiatan pengabdian pada masyarakat telah tercapai.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan sebesar-besarnya kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Unram, Kepala Sekolah SMAN 2 Gerung atas waktu dan tempat yang disediakan, Para guru di SMAN 2 Gerung Lombok Barat, dan para rekan Tim Pengabdian dari program studi Pendidikan Matematika.

6. REKOMENDASI

Setelah diadakan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini, tim menyarankan pada peserta agar dalam pembelajaran matematika agar lebih meningkatkan kemampuan diri dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk melaksanakan proses evaluasi hasil belajar siswa adalah dengan memberikan kuis interaktif berbasis permainan. Dengan adanya kuis berbasis permainan ini pelaksanaan evaluasi dapat berjalan dalam suasana yang menyenangkan, tidak membuat siswa merasa takut dan tertekan saat mengikuti kuis, karena pelaksanaan evaluasi menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Diharapkan juga bagi para guru-guru untuk saling bertukar informasi dengan guru-guru yang lain baik tentang teori

maupun praktek pembuatan kuis interaktif itu sendiri, supaya kualitas dan hasil belajar siswa di sekolah menjadi lebih baik lagi.

7. REFERENSI

- Alfatikh, E. R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kuis Interaktif Who Wants To Be A Millionaire Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Geografi*, XIX(1), 13–24.
- Anonim. (2022). *Kahoot Apa Itu: Fitur, Kelebihan, Kekurangan, dan FAQ*apa itu kahoot. <https://guidesy.net/id/kahoot-apa-itu-fitur-kelebihan-kekurangan-dan-faq>
- Ardiningsih, D. (2019). Pengembangan game kuis interaktif sebagai instrumen evaluasi formatif pada mata kuliah teori musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 92–103. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.17725>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8. *Education and Development*, 8(2), 381–389.
- Auliarara. (2019). *Media Kahoot, Pengertian, kelebihan, dan Kelemahannya*. tersedia online di: <https://auliararablog.wordpress.com/2019/05/06/media-kahot-pengertian-kelemahan-dan-kelebihan/>. diakses pada 6 Februari 2022
- Cahyanti, A. D., Farida, F., & Rakhmawati, R. (2019). Pengembangan Alat Evaluasi Berupa Tes Online/Offline Matematika dengan Ispring Suite 8. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 363–371. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4362>
- Centauri, B. (2019). Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di SDN-7 Bukit Tunggul. *Jurnal: Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi (SNPMT II)*, 1(1), 124–133. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/snpmt2/article/view/1360>
- Indriani, T., Suyatna, A., & Ertikanto2, C. (2015). Pengembangan Kuis Interaktif Tipe True/False untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fenomena Fisika. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 3(1), 131–140.
- ispringindonesia. (2019). *Panduan Aplikasi iSpring Suite 9 (Bag-1)*. Tersedia online di: <https://ispringindonesia.com/panduan-aplikasi-ispring-suite-9-bag-1/>. Diakses pada 24 Januari 2022
- ispringindonesia. (2019). *Cara Membuat Kuis Dengan Aplikasi iSpring*. Tersedia online di: <https://ispringindonesia.com/cara-membuat-kuis-dengan-aplikasi-ispring/>. Diakses pada 24 Januari 2022
- Juraev, A. R. (2019). Using the Ispring Suite Software to Evaluate Future Teachers' Professional Competencies. *Central Asian Problems of Modern Science and Education*, 4(2), 752–759.
- Libuana, A. (2019). *Pengertian dan manfaat Kahoot*. Tersedia online di : <https://alfredliubana40.wordpress.com/2019/05/05/pengertian-da-manfaat-kahoot/>. Diakses pada tanggal 30 Januari 2022
- Mamonto, N., Umar, F. A. R., & Kadir, H. (2021). Penggunaan Media Kahoot Dalam Penilaian Kebahasaan Teks Anekdot Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Suwawa. *Jambura Journal of Linguistic and Literature*, 2(1), 1–14.
- Mohammad, M. M., & Sari, P. M. (2021). Efektivitas Kuis Interaktif Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7(3), 1194–1198. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1324>

- Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah Dasar Di Era Revolusi 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 894–898. <http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x>
- Ramadhani, D., & Liwayanti, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring pada Materi Sejarah Komputer. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 28. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.30702>
- Ramadhani, D., Fatmawati, E., & Oktarika, D. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Dengan Menggunakan Ispring di Sma Wisuda Kota Pontianak. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v3i1.1194>
- Rasya. (2017). Apa Itu Kahoot? Pengertian, Manfaat, dan Cara Membuatnya. Tersedia online di: <https://blog.milikumi.com/permainan/apa-itu-kahoot-pengertian-manfaat-dan-cara-membuatnya/>. Diakses pada tanggal 6 Februari 2022.
- Rochma, A. V., & Ibrahim, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 Pada Materi Bakteri untuk Siswa Kelas X SMA. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 8(2), 312–320. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Sari, D. P., Putra, R. W. Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(2), 63–72. R Pustaka