



QUICK MENU

Editorial Team

Reviewer

Focus and Scope

Author Guidelines

Publication Ethics

Open Access Policy

Peer Review Process

Online Submission

Publication Charges

Contact Us

ABOUT THE AUTHORS

Fathul Jannah
 Universitas Lambung Mangkurat
 Indonesia
 Prodi PGSD,
 Jurusan Ilmu Pendidikan

Oscar Kamalim
 Maranatha Christian University
 Indonesia

Aditya Permadi
 Universitas Mandiri
 Indonesia

Dina Fitria Murad
 Bina Nusantara University
 Indonesia

Bayu Rima Aditya
 Telkom University

Andrisyah Andrisyah
 IKIP Siliwangi
 Indonesia

Irawan Nurhas
 Hochschule Ruhr West, Bottrop,
 Germany
 Germany

OPEN JOURNAL SYSTEMS

USER

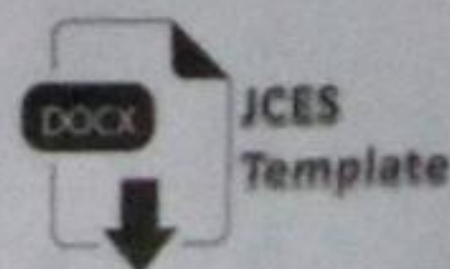
Username

Password

Remember me

Login

TEMPLATE



ISSN LIPI

Online Barcode



Print Barcode



PELATIHAN DESAIN KUIS HOTS INTERAKTIF DENGAN APLIKASI KAHOOT! DAN QUIZZIZ DI MASA PANDEMI: STUDI KASUS GURU SEKOLAH DASAR GUGUS PANGERAN ANTASARI KOTA BANJARBARU

Fathul Jannah, Oscar Kamalim, Aditya Permadi, Dina Fitria Murad, Bayu Rima Aditya, Andrisyah Andrisyah, Irawan Nurhas

Abstract

Guna menjaga kearifan lokal, masyarakat Indonesia perlu didukasi terkait hal tersebut sejak dini melalui jalur pendidikan formal yang interaktif. Namun, pandemi Covid-19 mengubah cara pengajaran guru secara substansial dan membuat sebagian dari mereka tidak dapat mengajar dengan interaktif. Materi yang disampaikan bisa jadi tidak terserap dengan baik. Kegiatan pengabdian pada masyarakat (PPM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pengajaran interaktif guru melalui desain kuis interaktif berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS) dengan aplikasi Kahoot! dan Quizziz. Pada studi kasus ini, kegiatan melibatkan 50 guru Sekolah Dasar Gugus Pangeran Antasari Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan dan dilaksanakan secara daring via Zoom pada akhir tahun 2020. Metode yang digunakan antara lain ceramah, diskusi, dan praktek pembuatan kuis. Pada akhir kegiatan, setiap guru diminta untuk membuat satu kuis secara mandiri dan mengisi kuisioner. Berdasarkan kedua data tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan berdampak positif bagi para guru; mereka dapat membuat kuis interaktif untuk soal-soal berbasis HOTS menggunakan Kahoot! dan Quizziz. Selain itu, mereka juga merasa kegiatan ini memiliki dampak positif dan mereka sangat berharap adanya kegiatan sejenis dengan materi lanjutan

Keywords

Kuis Interaktif, HOTS, Sekolah Dasar, Covid-19.

Full Text:

PDF

References

Bao, W. (2020). COVID -19 and online teaching in higher education: A case study of Peking University . *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2(2), 113–115. <https://doi.org/10.1002/hbe2.191>

Ciotti, M., Ciccozzi, M., Terrinoni, A., Jiang, W. C., Wang, C. Bin, & Bernardini, S. (2020). The COVID-19 pandemic. *Critical Reviews in Clinical Laboratory Sciences*, 57(6), 365–388. <https://doi.org/10.1080/10408363.2020.1783198>

Fanani, M. Z. (2018). Strategi Pengembangan Soal Hots Pada Kurikulum 2013. *Edudeena*, 2(1), 57–76. <https://doi.org/10.30762/ed.v2i1.582>

Favale, T., Soro, F., Trevisan, M., Drago, I., & Mellia, M. (2020). Since January 2020 Elsevier has created a COVID-19 resource centre with free information in English and Mandarin on the novel coronavirus COVID- 19 . The COVID-19 resource centre is hosted on Elsevier Connect , the company ' s public news and information. *Computer Network*, January.

Iskandar. (2020). Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK. Yayasan Kita Menulis.

Kamalim, O., & Wijanto, M. C. (2021). Transitioning to online learning for Indonesian high school students: Challenges and possible solutions. *Proceedings - IEEE 21st International Conference on Advanced Learning Technologies, ICALT 2021*, 428–430. <https://doi.org/10.1109/ICALT52272.2021.00136>

Mercader, C., & Gairin, J. (2020). University teachers' perception of barriers to the use of digital technologies: the importance of the academic discipline. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-0182-x>

Popkova, E. G. (2019). Preconditions of formation and development of industry 4.0 in the conditions of knowledge economy. *In Studies in Systems, Decision and Control (Vol. 169)*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-94310-7_6

Pornpimon, C., Wallapha, A., & Prayuth, C. (2014). Strategy Challenges the Local Wisdom Applications Sustainability in Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 112(Iceepsy 2013), 626–634. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1210>

Rangkaian, M., Searah, L., & Masa, P. (2021). Abstrak : Edufisika : Jurnal Pendidikan Fisika Volume 6 Nomor 1 , Juni 2021. 6.

Rofifah, D. (2020). 清無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 4(4), 12–26.

Suharsono, A. (2020). The Use of Quiz dan Kahoot! in The Learning Millenial Generation. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 4(2), 332–342.

Wawan, A & Dewi, M. (2010). Teori pengukuran pengetahuan, sikap dan perilaku manusia. Nuha Medika.

DOI: <https://doi.org/10.31764/jces.v5i1.6026>

Refbacks

• There are currently no rebfacks.



JCES is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



EDITORIAL OFFICE:



Tanpa Bayar

Kos keren