

Pendampingan Pemanfaatan Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran IPS di SD Kota Bengkulu

Yusnia^{1*}, Debi Heryanto² Neza Agusdianita³

Universitas Bengkulu

e-mail: yusnia92@unib.ac.id

Article History

submitted 01/10/2025

accepted 24/11/2025

published 31/12/2025

Abstract

The phenomenon of difficulty among elementary school students in Bengkulu City in comprehending Social Sciences (IPS) material and their low learning motivation forms the main focus of this study. These issues are believed to stem from conventional teaching approaches and the sub-optimal use of interactive technology. This community service program aims to analyze the effectiveness of implementing technology-based media, specifically Quizizz Paper Mode (QPM), to enhance the quality of Social Sciences learning. The method employed is an observational and structured modeling approach organized into four phases: attention, retention, reproduction, and motivation. The program was conducted as a community service activity at SDN 88 Bengkulu City. Initial data collection (Attention Phase) was carried out via a questionnaire to identify teacher needs. The main intervention was a workshop (Retention Phase) that presented the concepts and practices of QPM, followed by group practice and mentoring/assistance (Reproduction Phase) focused on teacher collaboration. Data was collected through observation, documentation, and pretest-posttest questionnaires. The results indicate a significant increase in teacher competency in utilizing QPM. The average score for teacher knowledge increased from 72 (pretest) to 90 (posttest), while teacher skills improved from 75 to 95. This increase reflects the success of the educational intervention in strengthening teacher competency to implement enjoyable and interactive technology in the classroom.

Keywords: Quizizz Paper Mode, Mentoring, Social Sciences

Abstrak

Fenomena kesulitan siswa SD di Kota Bengkulu dalam memahami materi IPS dan rendahnya motivasi belajar menjadi fokus utama kajian ini, yang diyakini berakar dari pendekatan pembelajaran konvensional dan belum optimalnya pemanfaatan teknologi interaktif. Pengabdian ini bertujuan menganalisis efektivitas penerapan media berbasis teknologi, khususnya QPM, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Metode yang digunakan adalah pendekatan observasional dan *modeling* yang terstruktur dalam empat fase—perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi—dan dilaksanakan sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 88 Kota Bengkulu. Pengumpulan data awal (Fase Perhatian) dilakukan melalui kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan guru. Intervensi utama berupa *workshop* (Fase Retensi) menyajikan konsep dan praktik QPM, diikuti dengan praktik kelompok dan pendampingan (Fase Reproduksi) yang berfokus pada kolaborasi guru. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan kuesioner *pretest-posttest*. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi guru dalam memanfaatkan QPM. Skor rata-rata pengetahuan guru meningkat dari 72 (pretest) menjadi 90 (posttest), sementara keterampilan guru meningkat dari 75 menjadi 95. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan intervensi edukatif dalam memperkuat kompetensi guru untuk menerapkan teknologi yang menyenangkan dan interaktif di kelas.

Kata kunci: Quizizz Mode Kertas, Pendampingan, IPS



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

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah memegang peran penting sebagai komponen utama dalam membangun pengetahuan dan keterampilan siswa (Mutaqin et al, 2021; Maskur & Mutaqin, 2023; Izzatunnisa et al., 2024). Pembelajaran yang efektif tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam menghadapi permasalahan kehidupan (Fitri et al., 2024; Herman et al., 2024; Mutaqin et al., 2025). Oleh karena itu, penting untuk memilih pendekatan yang tepat dalam proses pembelajaran, terutama pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu bidang yang sering mengalami tantangan dalam pengajaran, terutama dalam hal cara penyampaian materi yang menarik dan dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Di Kota Bengkulu, fenomena yang sering terjadi adalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran IPS. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh para guru. Pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang interaktif membuat siswa merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam kelas. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks tidak dapat menarik perhatian siswa secara maksimal, yang pada akhirnya berimbas pada rendahnya hasil belajar mereka (Arianti et al., 2021; Dianto, 2022).

Secara teoritis, pendekatan pembelajaran yang efektif harus mampu menggabungkan berbagai media interaktif dan teknologi guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini dapat membantu siswa tidak hanya memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga merasa lebih tertantang dan termotivasi dalam belajar. Dengan penggunaan media interaktif seperti multimedia dan aplikasi berbasis teknologi, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa, memperkaya pengalaman belajar, dan mendorong keterlibatan aktif mereka dalam setiap topik yang diajarkan (Simatupang & Sapri, 2023; Mulyati et al., 2023; Tumini, 2019).

Namun, meskipun teknologi telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, implementasinya di lapangan masih terbatas. Di beberapa sekolah di Kota Bengkulu, meskipun aplikasi seperti *Quizizz* tersedia sebagai alat bantu pembelajaran interaktif, pemanfaatannya masih jauh dari optimal. Banyak guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan aplikasi ini, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman pembelajaran yang seharusnya. Bahkan, aplikasi yang dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan mengurangi kejenuhan siswa sering kali terabaikan, sehingga motivasi belajar siswa tidak berkembang seperti yang diharapkan (Indraswati et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan wawancara dengan beberapa tenaga pendidik di Kota Bengkulu, banyak guru yang mengungkapkan kesulitan dalam menyusun metode pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Mereka merasa terhambat dalam merancang pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga mengembangkan karakter siswa, khususnya dalam pembelajaran IPS yang berfokus pada pemahaman sosial dan budaya. Penelitian oleh Dole et al. (2020) mengungkapkan bahwa kurangnya pemahaman guru tentang pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS menjadi kendala utama dalam mengoptimalkan hasil belajar siswa. Selain itu, banyak guru juga masih belum sepenuhnya menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran, yang

seharusnya bisa menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran (Febrianti, 2019).

Kendala-kendala yang dihadapi oleh para guru dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan ini juga terkait dengan faktor keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia. Beberapa sekolah, terutama di daerah yang lebih terpencil, sering kali kekurangan fasilitas teknologi yang memadai untuk mendukung penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini membuat banyak guru terpaksa mengandalkan metode yang lebih tradisional dan kurang efektif, meskipun mereka sadar bahwa pendekatan ini tidak dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa di zaman yang semakin maju ini (Sulfemi, 2020).

Salah satu solusi yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di SD Kota Bengkulu adalah dengan memanfaatkan *Quizizz Paper Mode* sebagai media pembelajaran. *Quizizz* adalah aplikasi berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah diakses oleh siswa. Dengan menggunakan *Quizizz*, guru dapat membuat kuis yang berisi materi pembelajaran yang relevan dengan topik IPS yang diajarkan, sehingga siswa dapat berlatih sambil bermain dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Febrianti, et al., 2024).

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis efektivitas penggunaan *Quizizz Paper Mode* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan rekomendasi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di kalangan guru dan siswa. Harapannya, dengan penerapan media yang lebih inovatif ini, siswa tidak hanya dapat memahami materi pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga merasa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penggunaan *Quizizz* juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif yang sangat dibutuhkan di dunia pendidikan masa depan (Rahman et al., 2024).

Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, penelitian ini akan menggunakan metodologi kualitatif yang mengedepankan pemahaman mendalam mengenai penerapan *Quizizz* dalam pembelajaran IPS. Data yang diperoleh melalui observasi kelas, wawancara dengan guru dan siswa, serta analisis dokumen pembelajaran akan memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana aplikasi ini diterapkan di sekolah-sekolah di Kota Bengkulu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya akan memberikan insight mengenai efektivitas penggunaan *Quizizz*, tetapi juga akan memberikan rekomendasi praktis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa depan.

Melalui kajian ini, peneliti berharap dapat memberikan kontribusi yang nyata dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS di SD Kota Bengkulu. Salah satu harapan besar dari penelitian ini adalah dapat mendorong para pendidik untuk lebih berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan teknologi seperti *Quizizz*, diharapkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang menggunakan media interaktif dapat membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks, sehingga mereka tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi.

Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS di SD Kota Bengkulu dapat menjadi langkah penting menuju perubahan paradigma pembelajaran yang

lebih modern dan relevan. Teknologi tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dalam mempelajari IPS.

METODE

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metode yang diimplementasikan mencakup pendekatan observasional dan modeling, yang dirancang melalui empat tahapan terstruktur. Pertama, pada Fase Perhatian (*attentional phase*), evaluasi awal dilakukan dengan mengumpulkan informasi mengenai pemahaman tenaga pendidik di SDN 88 Kota Bengkulu melalui pengisian kuesioner. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki oleh para guru sebelum intervensi dilakukan. Pada tahap kedua, Fase Retensi (*retention phase*), dilaksanakan workshop yang menyajikan materi secara sistematis terkait konsep dan prinsip penerapan *Quizizz Paper Mode* (QPM) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Setelah sesi penyampaian materi, terdapat waktu yang dialokasikan untuk diskusi, simulasi, dan praktik langsung dengan aplikasi tersebut, demi memastikan bahwa peserta memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang aplikasi dan implementasi QPM. Tahap ketiga, Fase Reproduksi (*reproduction phase*), menekankan pada praktik kelompok yang didukung oleh pendampingan fasilitator, mengingat bahwa kolaborasi antar peserta dapat memperkuat pemahaman dan keterampilan yang telah dipelajari. Terakhir, Fase Motivasi (*motivation phase*) dirancang untuk menguatkan engagement peserta dengan menggunakan pendekatan yang menginspirasi, sehingga mendorong semangat mereka untuk terus belajar dan berinovasi dalam praktik penilaian yang mereka lakukan. Sejalan dengan itu, teknik pengumpulan data yang diterapkan meliputi observasi langsung untuk memperoleh informasi kontekstual, pengumpulan dokumentasi terkait proses dan hasil kegiatan, dan penyebaran kuesioner yang menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif mengenai respons dan partisipasi peserta terhadap program ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metode yang diterapkan mencakup pendekatan observasional dan modeling yang terstruktur dalam empat fase: perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi. Metode ini bertujuan untuk memperkuat keterlibatan guru SDN 88 Kota Bengkulu dalam pendidikan, khususnya dalam penerapan *Quizizz Paper Mode* (QPM) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nelson, 2020). Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Fase Perhatian

Pada Fase Perhatian, evaluasi awal dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pemahaman tenaga pendidik melalui kuesioner yang dirancang khusus. Langkah ini penting untuk menilai pengetahuan dan keterampilan guru sebelum intervensi dilakukan, seperti yang dijelaskan dalam penelitian oleh Derakhshanpour et al. (2021). Dengan mendapatkan data awal yang akurat, program pengabdian dapat disusun sesuai dengan konteks dan kebutuhan peserta, sehingga lebih relevan dan efektif. Hal ini memastikan bahwa kegiatan pendidikan yang direncanakan dapat berjalan sesuai tujuan yang diharapkan. Sebagai hasilnya, evaluasi awal membantu mendukung keberhasilan

intervensi pendidikan yang dilakukan, meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

2. Fase Retensi



Gambar 1. Penyampaian Materi

Penyelenggaraan workshop yang menyajikan materi mengenai penerapan QPM secara sistematis merupakan langkah penting dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru. Metode workshop ini terbukti efektif dalam memperkuat pengetahuan dan sikap guru, seperti yang ditunjukkan oleh Derakhshanpour et al. (2021). Melalui diskusi, simulasi, dan praktik langsung dengan aplikasi QPM, peserta dapat memperdalam pemahaman mereka dan menghubungkan teori dengan praktik. Keterlibatan langsung dengan materi memungkinkan guru untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga merasakan implementasinya dalam konteks pendidikan. Hal ini penting karena aspek praktikal dalam pendidikan sangat krusial untuk keberhasilan proses pembelajaran (Maeshiro et al., 2023; Carney & Delaney, 2025).

3. Fase Reproduksi



Gambar 2. Guru Merancang Penggunaan QPM

Penyelenggaraan workshop memberikan penekanan pada praktik kelompok dengan dukungan fasilitator, yang mencerminkan pentingnya kolaborasi dalam memperkuat keterampilan yang telah dipelajari. Penelitian menunjukkan bahwa kolaborasi tidak hanya meningkatkan pengalaman belajar, tetapi juga membangun kemampuan kreatif di antara para peserta (Mbah, 2018). Melalui kerja kelompok, peserta dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, memperkaya pemahaman mereka tentang materi yang diajarkan. Dukungan fasilitator sangat krusial untuk menciptakan suasana yang mendukung dan memotivasi peserta agar lebih percaya diri dalam mengimplementasikan apa yang telah mereka pelajari selama workshop. Dengan bimbingan yang tepat, peserta dapat mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dengan lebih efektif dan terarah (Mann & Bowen, 2021).

Analisis Mendalam mengenai Pemanfaatan QPM Berdasarkan analisis dan evaluasi yang dilakukan terhadap pertumbuhan pemahaman guru terkait penggunaan *Quizizz Paper Mode (QPM)*, yang merujuk pada studi yang dilaksanakan oleh Winarni (2023), kami mengumpulkan data dari para responden yang ditampilkan dalam Tabel 1. Tabel ini memberikan representasi menyeluruh mengenai tingkat pemahaman dan keterampilan guru yang terlibat dalam program ini, sekaligus memberikan wawasan tentang dampak program terhadap peningkatan kualitas penilaian dalam konteks pendidikan dasar. Penilaian ini tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi efektivitas penggunaan instrumen dalam pembelajaran. Seiring dengan berkembangnya teknologi pendidikan, pemanfaatan perangkat seperti *Quizizz* diharapkan mampu memperkuat kompetensi guru dalam menyusun dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan dan mengintegrasikan teknologi di dalam kelas di kelas.

Tabel 1. Pengetahuan dan Keterampilan Guru dalam Memanfaatkan QPM

Aspek			Skor		
			Pretest	Posttest	Rata-rata
Pengetahuan guru tentang pemanfaatan QPM dalam Pembelajaran IPS			72	90	81
Keterampilan guru dalam memanfaatkan QPM dalam Pembelajaran IPS			75	95	85

Hasil penelitian mengenai pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan *Quality Protein Maize (QPM)* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara pretest dan posttest. Penilaian ini dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan yang diberikan kepada para guru dalam mengintegrasikan QPM ke dalam pembelajaran mereka. Berdasarkan hasil pretest, skor rata-rata pengetahuan guru mengenai pemanfaatan QPM adalah 72, sementara setelah mengikuti pelatihan, skor rata-rata mereka meningkat menjadi 90 pada posttest, dengan rata-rata akhir mencapai 81. Hal yang sama juga terjadi pada keterampilan guru dalam pemanfaatan QPM, yang meningkat dari 75 pada pretest menjadi 95 pada posttest, menghasilkan rata-rata akhir 85. Peningkatan signifikan ini mencerminkan efektivitas intervensi pendidikan yang berfokus pada pengenalan dan pelatihan penggunaan QPM dalam konteks kurikulum yang relevan.

Menurut Kusumaningrum & Purnomo (2020), keterlibatan aktif guru dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas pendidikan yang diberikan, khususnya dalam konteks interaksi dengan siswa. Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa sekitar 90% siswa IPS merasa bahwa kontak langsung dengan guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam pembelajaran QPM tidak hanya ditentukan oleh pemahaman materi yang dimiliki oleh guru, tetapi juga oleh cara guru berinteraksi dengan siswa dalam memfasilitasi proses belajar mereka. Oleh karena itu, pelatihan yang mengedepankan interaksi langsung antara guru dan siswa akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan QPM.

Selanjutnya, pemahaman mendalam terhadap materi seperti QPM sangat penting bagi guru agar dapat berperan secara efektif dalam pendidikan. Guru yang memiliki pengetahuan yang baik tentang QPM dapat dengan lebih mudah mengintegrasikan materi

ini dalam pembelajaran IPS dan membuatnya lebih menarik serta relevan bagi siswa. Luthfiyyah et al. (2020) menyatakan bahwa pengalaman dan dukungan dari guru senior berperan besar dalam meningkatkan kemampuan mengajar, terutama bagi guru pemula yang mungkin belum memiliki banyak pengalaman. Oleh karena itu, pendidikan berkelanjutan dan kolaborasi antar-guru sangat penting untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan yang diperlukan dalam penerapan QPM.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh García & Badia (2017) menjelaskan bahwa penggunaan metode kolaboratif dalam pembelajaran dapat memperluas pengetahuan deklaratif dan prosedural yang dimiliki oleh guru. Hal ini berkontribusi pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Metode kolaboratif memungkinkan guru untuk berbagi pengalaman, teknik, dan pendekatan baru yang dapat diterapkan dalam pembelajaran QPM. Dengan berkolaborasi, para guru dapat saling mendukung dalam menghadapi tantangan yang muncul selama penerapan QPM di kelas, sehingga hasil pembelajaran menjadi lebih optimal.

Kolaborasi antar-guru juga berperan penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang inovatif. Melalui kolaborasi, guru dapat saling bertukar ide dan strategi untuk meningkatkan efektivitas penggunaan QPM dalam pembelajaran IPS. Dengan adanya dukungan dari rekan-rekan sejawat, guru merasa lebih percaya diri dalam mencoba pendekatan baru yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kolaborasi dapat memperkuat pemahaman serta keterampilan guru, dan pada akhirnya berdampak positif pada siswa dalam proses pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik.

Penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan QPM dalam pembelajaran IPS juga menyoroti pentingnya pendidikan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan adanya pelatihan berkelanjutan dan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka, guru dapat tetap up-to-date dengan metode dan pendekatan terbaru dalam pengajaran. Ini penting mengingat perubahan kurikulum dan kebutuhan pendidikan yang terus berkembang. Program pelatihan yang efektif, seperti pelatihan penggunaan QPM, dapat memberikan guru keterampilan yang dibutuhkan untuk meningkatkan pengajaran mereka, serta memberikan dampak positif pada proses belajar siswa.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan QPM memiliki dampak yang signifikan pada kualitas pembelajaran IPS di kelas. Peningkatan yang tercatat pada hasil pretest dan posttest mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam memperkenalkan dan mengintegrasikan QPM dalam kurikulum. Dengan mempertimbangkan pentingnya kolaborasi antar-guru, dukungan dari fasilitator, dan pendidikan berkelanjutan, diharapkan bahwa implementasi QPM dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang besar bagi kualitas pendidikan di sekolah-sekolah. Penerapan metode-metode inovatif ini diharapkan dapat mendorong pengembangan profesional guru serta menghasilkan hasil belajar yang lebih baik bagi siswa.

PENUTUP

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 88 Kota Bengkulu menunjukkan bahwa penerapan Quizizz Paper Mode (QPM) dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui pendekatan observasional dan modeling terstruktur berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru. Hasil yang signifikan terlihat pada peningkatan skor pretest dan posttest guru, di mana pengetahuan mereka meningkat dari 72 menjadi 90, dan keterampilan meningkat dari 75 menjadi 95. Hal ini menandakan

efektivitas fase-fase dalam program, mulai dari pengumpulan data awal hingga pelatihan interaktif, yang berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.

Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut adalah agar program pelatihan seperti ini diperluas ke sekolah-sekolah lain dengan menekankan pada penerapan teknologi yang lebih lanjut dan mendalam. Selain itu, memperkuat fase kolaborasi antar-guru dan fasilitator dapat lebih mendorong penggunaan QPM dalam berbagai konteks pembelajaran. Diperlukan juga adanya evaluasi berkala untuk memastikan bahwa implementasi QPM berjalan efektif dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi kualitas pendidikan, serta mendorong pendidikan berkelanjutan bagi para guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam teknologi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, N., Astawan, I., & Krisnaningsih, M. (2021). Penerapan model pembelajaran ICARE untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(2), 240–250.
- Carney, J. K., & Delaney, T. V. (2025). Sustaining Community Engagement: Lessons Learned From Medical Education for Community–Academic Partnerships. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 12.
<https://doi.org/10.1177/23821205251353070>
- Derakhshanpour, F., Azarakhsh, M., Vakili, M. A., & Ahmadabadi, S. (2021). Effectiveness of educating program on knowledge, attitude, and performance of primary school teachers toward attention-deficit/hyperactivity disorder. *Iranian Journal of Psychiatry and Behavioral Sciences*, 15(3).
- Dianto, D. (2022). Upaya meningkatkan hasil belajar dan minat belajar IPS melalui media visual pada siswa SD. *Jurnal Insan Cendekia*, 3 (2), 49–59.
- Dole, F., Wahjoedi, W., & Degeng, N. (2020). Kesulitan guru sekolah dasar dalam mengembangkan pembelajaran IPS berorientasi pendidikan karakter berbasis kearifan lokal. *Belantika Pendidikan*, 3(1), 16–23.
- Febrianti, F. A. (2019). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Head Together (NHT) dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran IPS. *Journal Civics and Social Studies*, 3(2), 42–52.
- Febrianti, F. A., Alani, N., & Al-Fikri, H. A. (2024). Implementasi sistem gamifikasi berbasis Educaplay sebagai strategi peningkatan kualitas belajar mahasiswa PGSD. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Fitri, A., Suparman, T., Asmara, A. S., & Fajar, M. J. (2024). Berkreasi bersama pembuatan media kantong berhitung berbasis teori Bruner bagi guru sekolah dasar. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2 (1), 8–13.
- García, C., & Badia, A. (2017). Information problem-solving skills in small virtual groups and learning outcomes. *Journal of Computer Assisted Learning*, *33*(4), 382–392.
- Herman, T., Prabawanto, S., Mutaqin, E. J., Nurwahidah, L. S., Febrianti, F. A., & Nugraha, W. S. (2024). Sosialisasi dan implementasi Professional Learning Community based on Didactical Design Research (Proleco-DDR) untuk mengembangkan pengetahuan profesional guru dalam pembelajaran literasi dan numerasi di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 77–86.
- Indraswati, D., Marhayani, D., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. (2020). Critical thinking dan problem solving dalam pembelajaran IPS untuk menjawab tantangan abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28.
- Izzatunnisa, I., Amini, A., Adha, C., Nasution, S. F., & Fathoni, M. (2024). Pentingnya strategi pembelajaran efektif yang berpusat pada siswa sekolah dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 2(1), 1–10.
- Kusumaningrum, N., & Purnomo, T. (2020). Student response in receiving distance learning: Case study at SMAN 1 Baureno. *Unnes Science Education Journal*, *9*(3), 137–143.

- Luthfiyyah, R., Basyari, I., & Dwiniasih, D. (2020). EFL secondary teachers' assessment literacy: Assessment conceptions and practices. *Journal on English as a Foreign Language*, 10 (2), 402–421.
- Maeshiro, R., Jarris, Y., Prunuske, J., Carney, J., Strelnick, A., Townsend, J., ... Fair, M. (2023). Public and population health in U.S. medical education: A review of guidance in extraordinary times. *Academic Medicine*, 98(12), 1366–1380.
- Mann, J., & Bowen, G. (2021). Emphasizing the impact of service-learning and community engagement partnerships amid challenges facing higher education. *International Journal of Research on Service-Learning and Community Engagement*, 9(1).
- Maskur, D., & Mutaqin, E. J. (2023). Pengembangan kompetensi guru melalui kegiatan lesson study berbasis sekolah di SDN 02 Karangmulya Malangbong Garut. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1 (1), 26–33.
- Mbah, M. (2018). Can local knowledge make the difference? Rethinking universities' community engagement and prospect for sustainable community development. *The Journal of Environmental Education*, *50*(1), 11–22.
- Mulyati, A., Rustini, T., & Nurjaman, A. (2023). Rancang bangun media digital cerita bergambar konsep kegiatan ekonomi pada pembelajaran IPS di SD. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, *3*(1), 21.
- Mutaqin, E. J., Herman, T., Wahyudin, W., Agistina, G. N., & Aziz, A. K. A. (2025). Ethnomathematics approach: A strategy to improve mathematical problem solving skills of elementary school students. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 529–541).
- Mutaqin, E. J., Salimi, M., Asyari, L., & Hamdani, N. A. (2021, July). Realistic mathematics education approach on teaching geometry in primary schools: Collaborative action research. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1987, No. 1, Article 012031). IOP Publishing.
- Rahman, A., Karmila, R., & Auqanita, M. (2024). Pendekatan saintifik dalam pembelajaran IPS terpadu dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 121/I Muara Singoan. *Innovative: Journal of Social Science Research*, *4*(3), 1263–1270.
- Simatupang, S., & Sapri, S. (2023). Implementasi pendidikan karakter disiplin melalui mata pelajaran IPS di kelas IV SD IT Bina Insan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(3), 1347–1356.
- Sulfemi, W. (2020). *Model pembelajaran dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan ilmu pengetahuan sosial untuk peserta didik di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah* [Preprint].
- Tumini, T. (2019). Peningkatan motivasi dan prestasi belajar dengan multimedia pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, *4*(2), 93.
- Winarni, E. W., MuktaDir, A., Yusnia, Y., Lorenza, S., & Heryanto, D. (2025). Kemampuan menyusun instrumen penilaian hasil belajar aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan menggunakan bahan ajar evaluasi pendidikan mahasiswa pendidikan dasar. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3).