

## Peningkatan Kompetensi Pedagogi Guru Sejarah Provinsi Jawa Tengah Melalui Bimtek Metode *Edutainment* Berbasis Media Quizizz

Andy Suryadi<sup>1</sup> Atno Atno<sup>2</sup> Ganda Febri Kurniawan<sup>3</sup>

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [andypapasikembar@mail.unnes.ac.id](mailto:andypapasikembar@mail.unnes.ac.id)<sup>1</sup>

### Abstrak

Integrasi teknologi di dalam pembelajaran sejarah sangat penting, tetapi teknik mengajar dan kompetensi dalam pengembangan situasi belajar yang menyenangkan tidak kalah penting. Permasalahan yang telah diidentifikasi yaitu para guru sejarah di Provinsi Jawa Tengah tidak familiar dengan *edutainment* dalam konsep ataupun praktik. Hal ini menjadi tantangan bagi Tim Pengabdian untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut. *edutainment* berbasis media quizizz yaitu sarana dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kreatif. Secara teknis, pelaksanaan kegiatan Pelatihan *edutainment* berbasis media quizizz Bagi AGSI Provinsi Jawa Tengah adalah sebagai berikut: Persiapan. Pada tahap persiapan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan secara lebih mendalam dan merumuskan langkah strategis dalam penyelesaian permasalahan tersebut. Pelaksanaan Kegiatan. Mempersiapkan buku panduan tentang implementasi *edutainment* berbasis media quizizz. Mempersiapkan hotline yang memberikan pelayanan konsultasi pada guru terkait implementasi kebijakan merdeka belajar Focus Group Discussion (FGD) dan sosialisasi terkait implementasi *edutainment* berbasis media quizizz. Pendampingan yang dilaksanakan rutin selama satu bulan sekali (berjalan 8 bulan). Pendampingan tersebut dilaksanakan secara online melalui media sosial (Whatsapp Group) dan offline yaitu secara tatap muka langsung. Evaluasi dan monitoring kegiatan. Evaluasi dan monitoring kegiatan dilakukan secara periodik dengan melibatkan anggota pelaksana dan mitra kegiatan. Setiap tahap evaluasi akan dilaksanakan secara keseluruhan untuk mengetahui derajat keberhasilan kegiatan berdasarkan target yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tahap pertama akan dijadikan dasar untuk pelaksanaan tahun kedua dan seterusnya.

**Kata Kunci:** Peningkatan, Kompetensi, Pedagogi, *Edutainment*, Quizizz, Guru Sejarah

### Abstract

*The integration of technology in history learning is very important, but teaching techniques and competence in developing enjoyable learning situations are no less important. The problem that has been identified is that history teachers in Central Java Province are not familiar with edutainment in concept or practice. This is a challenge for the Service Team to be able to resolve this problem. Quizizz media-based edutainment is a means of creating an interactive and creative learning atmosphere. Technically, the implementation of quizizz media-based edutainment training activities for AGSI Central Java Province is as follows: Preparation. This preparation stage is carried out to analyze the problem in more depth and formulate strategic steps in resolving the problem. Implementation of Activities. Preparing a guidebook on implementing quizizz media-based edutainment. Preparing a hotline that provides consultation services to teachers regarding the implementation of the independent learning Focus Group Discussion (FGD) policy and outreach regarding the implementation of quizizz media-based edutainment. Mentoring is carried out regularly once a month (running for 8 months). This assistance is carried out online via social media (Whatsapp Group) and offline, namely face to face. Evaluation and monitoring of activities. Evaluation and monitoring of activities is carried out periodically by involving implementing members and activity partners. Each evaluation stage will be carried out as a whole to determine the degree of success of the activity based on the targets that have been set. The results of the first stage evaluation will be used as a basis for implementation in the second year and beyond.*

**Keywords:** Improvement, Competency, Pedagogy, *Edutainment*, Quizizz, History Teacher



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## **PENDAHULUAN**

Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi dengan jumlah sekolah dan guru yang cukup besar di Indonesia. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu fokus utama adalah peningkatan kompetensi guru (Japar, Nadiroh, Hermanto, Fadhillah, & Pradityana, 2023; Nurhamidah, 2018). Guru yang kompeten diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Namun, berdasarkan berbagai survei dan studi, masih terdapat beberapa tantangan dalam meningkatkan kompetensi pedagogi guru, khususnya guru mata pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah sering kali dianggap kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang masih konvensional dan kurangnya penggunaan media serta teknologi dalam proses belajar mengajar (Kurniawan, 2023; Mirzachaerulsyah, 2023; Sagala, Heriadi, Ababel, & Nasution, 2022; Tricahyono, Sariyatun, & Ediyono, 2020). Guru sejarah dihadapkan pada tantangan untuk membuat materi yang sering kali dianggap membosankan menjadi menarik dan relevan bagi siswa. Metode pengajaran yang monoton cenderung membuat siswa kurang tertarik dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Kompetensi pedagogi merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, yang mencakup pemahaman tentang berbagai metode dan strategi mengajar, kemampuan mengelola kelas, serta kemampuan menggunakan teknologi dan media pembelajaran (Fitrianto & Kurniawan, 2023; Kurniawati, Winarsih, & Rahman, 2022; Meesuk, Sramoon, & Wongruga, 2020). Kompetensi ini sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya transfer pengetahuan, tetapi juga mampu membangkitkan minat dan motivasi siswa. Di Jawa Tengah, peningkatan kompetensi pedagogi guru sejarah menjadi salah satu prioritas dalam upaya perbaikan mutu pendidikan. Hal ini sejalan dengan kebijakan nasional yang menekankan pentingnya peningkatan kualitas guru sebagai ujung tombak keberhasilan pendidikan. Edutainment, yang merupakan gabungan dari education (pendidikan) dan entertainment (hiburan), merupakan pendekatan yang dapat digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Metode ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang menghibur namun tetap informatif dan edukatif. Penggunaan edutainment diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam metode edutainment adalah Quizizz, sebuah platform online yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang dapat diakses oleh siswa melalui perangkat digital (Agustien, Umamah, & Sumarno, 2018; Ainina, 2014; Susilo & Sofiarini, 2020). Quizizz menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembelajaran berbasis game, seperti leaderboard, timer, dan feedback instan, yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Meskipun metode edutainment dan penggunaan media seperti Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk memanfaatkannya (Suryadi, 2022). Oleh karena itu, diperlukan program bimbingan teknis (Bimtek) yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru dalam menggunakan metode edutainment berbasis media Quizizz.

Berdasarkan survey awal yang dilakukan di beberapa sekolah di Kabupaten Banjarnegara, hasilnya menunjukkan bahwa, pertama, pembelajaran sejarah masih belum menjadi subjek yang menarik bagi siswa. Kedua, teknik mengajar yang monoton menjadi faktor dominan siswa tidak tertarik dengan pelajaran sejarah. Dan ketiga, dibutuhkan suatu strategi mengajar dengan teknik yang memungkinkan siswa lebih tertarik pada materi sejarah. Berdasarkan alasan tersebut maka, *edutainment* menjadi pemahaman yang penting dalam aplikasinya dalam pembelajaran sejarah di sekolah Kabupaten Banjarnegara. Permasalahannya, para guru sejarah

di Kabupaten Banjarnegara tidak familiar dengan *edutainment* dalam konsep ataupun praktik. Hal ini menjadi tantangan bagi Tim Pengabdi untuk dapat menyelesaikan masalah tersebut.

Untuk merespon kebutuhan para pelaksana pendidikan di lapangan, Tim Pengabdi telah melakukan audiensi terkait program yang tepat sasaran bagi peningkatan kapasitas guru sejarah dalam melakukan pembelajaran. Program tersebut yaitu Pelatihan *edutainment* berbasis media quizizz bagi guru sejarah di Provinsi Jawa Tengah. Kegiatan ini juga sesuai dengan rencana strategis penelitian dan pengabdian masyarakat dari UNNES, yaitu mendukung terciptanya inovasi pembelajaran di unit sekolah, baik negeri maupun swasta. Hal ini dalam rangka perbaikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogi guru sejarah di Provinsi Jawa Tengah melalui Bimtek metode *edutainment* berbasis media Quizizz. Secara khusus, tujuan kegiatan ini antara lain: (a) Memberikan pemahaman kepada guru tentang konsep *edutainment* dan pentingnya metode ini dalam pembelajaran sejarah; (b) Melatih guru dalam menggunakan platform Quizizz untuk membuat kuis interaktif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa; (c) Meningkatkan keterampilan pedagogi guru dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan; dan (d) Meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah di Jawa Tengah melalui penerapan metode *edutainment*.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi: (a) Guru memperoleh keterampilan baru dalam menggunakan teknologi dan metode pengajaran yang inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang mereka berikan; (b) Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka; (c) Sekolah mendapatkan peningkatan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan reputasi dan hasil pendidikan sekolah; dan (d) Pemerintah daerah dapat melihat peningkatan kualitas pendidikan sebagai hasil dari program peningkatan kompetensi guru, yang dapat dijadikan model untuk program serupa di masa mendatang.

### Solusi Permasalahan

Berdasarkan hasil audiensi bersama mitra, maka solusi yang akan ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi melalui peningkatan kompetensi pedagogi guru sejarah dalam *edutainment* berbasis media quizizz di Provinsi Jawa Tengah sebagai berikut:

**Tabel 1. Solusi Permasalahan**

Prioritas Permasalahan	Solusi Yang Ditawarkan
Bagaimana mempersiapkan guru yang memiliki kompetensi dalam mengimplementasikan <i>edutainment</i> berbasis media quizizz?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempersiapkan buku panduan tentang implementasi <i>edutainment</i> berbasis media quizizz</li> <li>2. Mempersiapkan hotline yang memberikan pelayanan konsultasi pada guru terkait implementasi <i>edutainment</i> berbasis media quizizz</li> <li>3. <i>Focus Group Discussion</i> (FGD) dan sosialisasi terkait implementasi <i>edutainment</i> berbasis media quizizz</li> </ol>
Bagaimana model Pendampingan Implementasi <i>edutainment</i> berbasis media quizizz bagi guru sejarah Provinsi Jawa Tengah?	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pendampingan yang dilaksanakan rutin selama satu bulan sekali (berjalan 8 bulan). Pendampingan tersebut dilaksanakan secara online melalui media sosial (<i>Whatsapp Group</i>) dan offline yaitu secara tatap muka langsung.</li> </ol>

### METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan kegiatan peningkatan kompetensi pedagogi guru sejarah dalam *edutainment* berbasis media quizizz di Provinsi Jawa Tengah, akan dilakukan melalui beberapa pendekatan, antara lain:

1. Model *Participatory Rural Appraisal* (PRA) yang menekankan keterlibatan masyarakat dalam keseluruhan kegiatan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi program kegiatan.
2. Model *Participatory Tecnology Development* yang memanfaatkan teknologi tepat guna yang berbasis pada ilmu pengetahuan dan kebijakan pemerintah.
3. Model *Community development* yaitu pendekatan yang melibatkan masyarakat secara langsung sebagai subyek dan obyek pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
4. *Persuasify* yaitu pendekatan yang bersifat himbuan dan dukungan tanpa unsur paksaan bagi masyarakat untuk berperan aktif dalam kegiatan ini.
5. *Edukatif* yaitu pendekatan sosialisasi dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan pendidikan untuk pemberdayaan masyarakat.

### **Teknik Pelaksanaan Kegiatan**

Secara teknis, pelaksanaan kegiatan peningkatan kompetensi pedagogi guru sejarah dalam *edutainment* berbasis media quizizz di Provinsi Jawa Tengah adalah sebagai berikut:

1. **Persiapan.** Pada tahap persiapan ini dilakukan untuk menganalisis permasalahan secara lebih mendalam dan merumuskan langkah strategis dalam penyelesaian permasalahan tersebut.
2. **Pelaksanaan Kegiatan.** Mempersiapkan buku panduan tentang implementasi *Edutainment* Berbasis media quizizz. Mempersiapkan hotline yang memberikan pelayanan konsultasi pada guru terkait implementasi kebijakan merdeka belajar Focus Group Discussion (FGD) dan sosialisasi terkait implementasi *Edutainment* Berbasis media quizizz. Pendampingan yang dilaksanakan rutin selama satu bulan sekali (berjalan 8 bulan). Pendampingan tersebut dilaksanakan secara online melalui media sosial (Whatsapp Group) dan offline yaitu secara tatap muka langsung.
3. **Evaluasi dan monitoring kegiatan.** Evaluasi dan monitoring kegiatan dilakukan secara periodik dengan melibatkan anggota pelaksana dan mitra kegiatan. Setiap tahap evaluasi akan dilaksanakan secara keseluruhan untuk mengetahui derajat keberhasilan kegiatan berdasarkan target yang telah ditetapkan. Hasil evaluasi tahap pertama akan dijadikan dasar untuk pelaksanaan tahun kedua dan seterusnya.

### **HASIL KEGIATAN**

#### **Media Belajar Sejarah Bagi Guru**

Pendidikan Sejarah merupakan suatu proses internalisasi nilai-nilai, pengetahuan, dan keterampilan kesejarahan dari serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar siswa disamping itu pendidikan sejarah juga memiliki peranan yang penting dalam pendidikan karakter bangsa. Sejarah sebagai pengalaman masa lalu suatu bangsa sarat akan dengan nilai-nilai. Nilai-nilai tersebut perlu di internalisasikan melalui proses pendidikan yang terarah dan terpadu dalam suatu sistem pendidikan nasional. Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan pendidikan sejarah (Fajri, Ulaini, & Susantri, 2023; Mariana, 2020). Mata pelajaran Sejarah Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di jenjang pendidikan menengah (SMA/MA, SMK/MAK). Di dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka dimana kurikulum sejarah ada di dalamnya perlu disikapi dengan serius mengingat selama ini mata pelajaran sejarah kurang mendapat perhatian yang serius dari pemerintah Pembelajaran Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Penguatan proses pembelajaran dilakukan melalui pendekatan saintifik, yaitu

pembelajaran yang mendorong siswa lebih mampu dalam mengamati (Druckman & Ebner, 2018; Hasan, 2018; Setiawan & Suwandi, 2022), menanya, mencoba/mengumpulkan data, mengasosiasi/menalar, dan mengomunikasikan begitupun dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah pada Kurikulum Merdeka, media pembelajaran yang digunakan oleh guru hendaknya mengacu pada pendekatan saintifik yang meliputi:

1. Mengamati Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media obyek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaannya. contoh: Proses terbentuknya negara, interaksi sosial, Situs sejarah, Sedangkan dalam pembelajaran di kelas, mengamati dapat dilakukan melalui berbagai media yang dapat diamati peserta didik, misalnya: video, gambar, grafik, bagan, dsb.
2. Menanya Guru yang efektif mampu menginspirasi peserta didik untuk meningkatkan dan mengembangkan ranah sikap, keterampilan, dan pengetahuannya. Pada saat guru bertanya, pada saat itu pula dia membimbing atau memandu peserta didiknya belajar dengan baik. Ketika guru menjawab pertanyaan peserta didiknya, ketika itu pula dia mendorong siswa untuk menjadi penyimak dan pembelajar yang baik. Artinya guru dapat menumbuhkan sikap ingin tahu siswa, yang diekspresikan dalam bentuk pertanyaan melalui media yang ditayangkan.
3. Menalar Penalaran adalah proses berpikir yang logis dan sistematis atas faktafakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan. Penalaran dimaksud merupakan penalaran ilmiah, meski penalaran nonilmiah tidak selalu tidak bermanfaat.
4. Mencoba/mengumpulkan data/eksplorasi Eksplorasi adalah upaya awal membangun pengetahuan melalui peningkatan pemahaman atas suatu fenomena. merupakan proses berfikir yang logis dan sistematis atas faktakata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.
5. Membuat jejaring/kolaborasi merupakan tahap dimana guru bertindak sebagai mediator dalam belajar. Dapat juga dikatakan bahwa guru bersifat direktif atau manajer belajar, sehingga diharapkan dalam membuat jejaring, yang lebih aktif adalah peserta didik. Membuat jejaring adalah usaha kolektif dalam rangka mencapai tujuan belajar bersama.

Salah satu media yang juga penting dalam mengembangkan pengetahuan sejarah adalah edutainment berbasis quiz, sebuah ruangan yang mendisplay secara kronologis maupun tematis peristiwa sejarah di Indonesia dan dunia. Seharusnya setiap sekolah memiliki satu ruangan semacam itu untuk mengembangkan pengetahuan siswa secara lebih faktual dengan model yang ditampilkan. Media quiz dapat meningkatkan antusiasme siswa belajar, karena media tersebut dapat merubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### **Rapat Bersama Mitra**

Rapat bersama mitra diikuti oleh perwakilan dari MGMP Sejarah Kabupaten Semarang, Tim Pengabdian, dan Pihak Sekolah yang ditunjuk sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan. Total peserta rapat bersama ini berjumlah 15 orang dan dilaksanakan pada 10 Juli 2023 melalui Zoom meeting.

### **Kegiatan Pengabdian**

Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring dan diikuti oleh 15 peserta yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kabupaten Semarang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 25 Juli 2023. Alasan kegiatan dilakukan secara luring adalah untuk menjangkau secara langsung peserta di lapangan. Peserta kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

**Tabel 2. Daftar Peserta Kegiatan Pengabdian**

No	Nama	Profesi
1	Mufrikati, S.S.	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
2	Noor Hayati, S. Pd.	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
3	Purwati	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
4	Wahyu Purwaningsih	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
5	Winarti	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
6	Rahmawati	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
7	Mugiwati	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
8	Suparti	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
9	Meyka Triadi	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
10	Sugiyarti, SH., S.Pd.	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
11	Putri Novitasari	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
12	Muhammad Ulil Fachrudin	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
13	Sukma Windyasari	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
14	Ari Wibowo	Guru Sejarah dan Anggota MGMP
15	Umi Badriyah	Guru Sejarah dan Anggota MGMP

Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 yang diawali dengan doa bersama. Dari segi kehadiran peserta dapat dikatakan bahwa kegiatan ini berhasil. Hal ini dibuktikan dari jumlah anggota MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang yang hadir sebanyak 15 orang, jumlah ini adalah kuota maksimal penyelenggaraan pengabdian. Kehadiran peserta yang mencapai 100% menunjukkan antusiasme guru untuk mengikuti kegiatan sangat tinggi. Selain itu, kegiatan didukung dengan proses online untuk tetap memberikan peluang pada peserta yang berminat mengikuti tetapi terhalang batasan peserta. Katekunan peserta Selama kegiatan pelatihan, peserta tampak aktif dan antusias mengikuti kegiatan. Ketika penyampaian materi dilakukan banyak peserta yang memperhatikan dan mencatat poin-poin penting mengenai bagaimana mengoperasikan aplikasi menemubaling ini. Menurut salah satu peserta yang berasal dari SMA Negeri 1 Ungaran, dengan adanya media pembelajaran ini sangat memudahkan guru dalam mendukung peningkatan kesadaran tentang sejarah karena yang selama ini dirasakan, guru sangat kesusahan dalam mencari media yang bermuatan kearifan. Secara umum, guru mengakui bahwa kegiatan ini memberikan manfaat untuk menambah pengetahuan dan keterampilan dalam meningkatkan kesadaran tentang kearifan dan identitas ataupun memanfaatkan teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Ketika sesi tanya jawab berlangsung banyak peserta yang bertanya, menyampaikan keluhan dan kesulitan yang mereka alami dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif. Salah satunya adalah Putri Novitasari, guru sejarah SMA Negeri 1 Ungaran, yang menyampaikan kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai instrumen evaluasi. Media Quiz kesejarahan menurutnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menunjang hasil kegiatan belajar siswa.

### **Analisis Hasil Kegiatan**

Dilihat dari jalannya kegiatan pengabdian dan kehadiran peserta, secara umum, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pelatihan Peningkatan Kualitas Pembelajaran Sejarah Melalui Pelatihan Edutainment Berbasis Quiz Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Semarang yang dilaksanakan secara luring dengan mitra MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, berjalan dengan baik dan lancar. Namun, ada beberapa hal yang membuat kegiatan ini kurang maksimal. Hal ini tidak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat kegiatan. Faktor pendukung kegiatan pengabdian masyarakat antara lain:

1. Adanya dukungan dari pengurus MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, khususnya ketua MGMP Suparti untuk mengkoordinasikan dan mengatur anggotanya walaupun sangat sulit dari segi waktu, sehingga tingkat ketercapaian kehadiran peserta sangat tinggi yaitu mencapai 80%.
2. Dukungan sarana dan prasarana yang diberikan oleh pimpinan dan keluarga besar MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan di ruang aula atau konferensi yang nyaman dan didukung dengan peralatan yang mendukung kegiatan pengabdian.
3. Semangat dan antusiasme guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan menjadi salah satu faktor pendukung yang dapat menjadikan lancarnya kegiatan ini. Ternyata banyak guru yang menyadari pentingnya penggunaan media kreatif dalam pembelajaran, terutama untuk mata pelajaran sejarah. Dengan adanya kesadaran tersebut, membuat peserta yang mereka adalah guru untuk hadir dengan semangat mengikuti kegiatan pengabdian.

Faktor penghambat kegiatan ini antara lain:

1. Dari segi peserta, sebagian besar adalah guru senior yang dapat dibilang adalah guru yang kurang paham dengan teknologi masa kini, sehingga ketika dilakukan pelatihan masih banyak guru yang kebingungan untuk mengaplikasikan media pembelajaran.
2. Keadaan pasca Pandemi COVID-19 membuat jumlah peserta terbatas dan untuk tetap memberikan pengabdian, maka kegiatan juga dilakukan daring supaya dapat diakses langsung melalui internet.

### **Pemantauan dan Pendampingan Kegiatan Pengabdian**

Tahap berikutnya dari kegiatan pengabdian ini adalah melakukan pemantauan dan pendampingan. Tujuan kegiatan ini untuk mengukur sejauh mana perkembangan peserta, setelah memperoleh pengetahuan dan peningkatan keterampilan. Tujuan pemantauan adalah untuk mengumpulkan data dan informasi, memperoleh gambaran ketercapaian ketercapaian tujuan, serta mencari kesulitan dan hambatan. Berdasarkan kegiatan pemantauan dan pendampingan yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2023 diperoleh hasil sebagai berikut. Secara keseluruhan peserta dalam hal mitra yang merupakan guru-guru sejarah SMA yang tergabung dalam MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang, dapat menggunakan dan memanfaatkan media dan sumber pembelajaran dengan baik. Kegiatan pendampingan dilakukan selama kurun waktu hingga tidak terbatas. Artinya pendampingan mitra dapat dilakukan kapan saja tanpa harus dilakukan pertemuan langsung. Tim pengabdian dapat melakukan pendampingan mitra melalui berbagai sosial media yang ada, begitu juga dengan mitra dapat berkonsultasi dengan tim pengabdian melalui Zoom, Whatsapp, Facebook atau sosial media lainnya. Tujuan penggunaan sistem ini adalah untuk meminimalisir ketidakcocokan waktu untuk melakukan kegiatan pendampingan. Mengingat tanggungan pekerjaan yang dimiliki oleh mitra ataupun tim pengabdian.

### **Evaluasi dengan Mitra**

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan evaluasi ini adalah melakukan evaluasi kegiatan dengan mitra. Evaluasi ini dilaksanakan dua kali, yaitu evaluasi internal dan evaluasi eksternal. Evaluasi internal telah dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2023, sehari setelah kegiatan pengabdian. Tujuan evaluasi internal ini untuk mengetahui jalannya kegiatan pengabdian dan beberapa kekuarangan atau masalah yang muncul ketika kegiatan pengabdian. Dari hasil kegiatan evaluasi internal tersebut diperoleh hasil bahwa selama kegiatan pengabdian tidak ditemukan kendala yang berarti, dan masih dapat dipecahkan dengan kerjasama antara mitra dan tim pengabdian. Evaluasi eksternal dilaksanakan pada tanggal 28 Agustus 2023. Kegiatan

evaluasi ini melibatkan tim pengabdian, mitra, dan stakeholder. Pelibatan stakeholder untuk mendukung keberlanjutan dari kegiatan ini. Dari kegiatan ini dihasilkan bahwa stakeholder sangat mendukung kegiatan ini, dan akan membantu memfasilitasi berbagai kebutuhan yang dibutuhkan untuk kegiatan-kegiatan selanjutnya. Begitu juga dengan mitra sangat mendukung kegiatan ini, dan menginginkan agar kegiatan dan kerjasama ini dapat terus berlanjut, dengan tema-tema pengabdian yang lain. Evaluasi dilakukan secara daring melalui Zoom Meeting.

## **KESIMPULAN**

Edutainment adalah terobosan bagi sekolah untuk dapat menghadirkan sejarah secara langsung kepada siswa. Ini adalah satu usaha untuk mengingat warisan leluhur dan perjuangan bangsa di masa lalu. Edutainment yang didukung oleh media quiz kesejarahan dapat menjadi kombinasi yang ideal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah. Sehingga, media ini sangat penting bagi setiap sekolah di Indonesia. Kegiatan pengabdian dilaksanakan secara luring dan diikuti oleh 15 peserta yang tergabung dalam MGMP Sejarah Kabupaten Semarang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada 25 Juli 2023. Kegiatan dilaksanakan pada pukul 09.00 yang diawali dengan doa bersama. Dari segi kehadiran peserta dapat dikatakan bahwa kegiatan ini berhasil. Hal ini dibuktikan dari jumlah anggota MGMP Sejarah SMA Kabupaten Semarang yang hadir sebanyak 15 orang, jumlah ini adalah kuota maksimal penyelenggaraan pengabdian. Kehadiran peserta yang mencapai 100% menunjukkan antusiasme guru untuk mengikuti kegiatan sangat tinggi. Selain itu, kegiatan didukung dengan proses online untuk tetap memberikan peluang pada peserta yang berminat mengikuti tetapi terhalang batasan peserta. Tahap akhir dari rangkaian kegiatan evaluasi ini adalah melakukan evaluasi kegiatan dengan mitra. Evaluasi ini dilaksanakan dua kali, yaitu evaluasi internal dan evaluasi eksternal. Evaluasi internal telah dilakukan pada tanggal 27 Agustus 2023, sehari setelah kegiatan pengabdian. Hasil akhir kegiatan memunculkan rekomendasi bahwa kerjasama antara UNNES dan MGMP Sejarah Kabupaten Semarang harus berlanjut dan perlu adanya follow up untuk hal ini, khususnya perancangan kegiatan di tahun yang akan datang dengan melihat kesesuaian tema dengan kegiatan pengabdian tahun ini. Pengabdian ini membutuhkan masukan dari berbagai pihak untuk menguatkan hasil pengabdian dan sebagai pertimbangan evaluasi demi perbaikan ke depannya. Tim pengabdian sangat mengapresiasi kebaikan semua pihak yang telah rela meluangkan waktu untuk mengikuti kegiatan maupun mengkritisi proses sekaligus hasil yang dicapai pasca kegiatan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Ainina, I. A. (2014). Pemanfaatan media audio visual sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Indonesian journal of history education*, 3(1).
- Druckman, D., & Ebner, N. (2018). Discovery learning in management education: Design and case analysis. *Journal of Management Education*, 42(3), 347-374.
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 387-397.
- Fitrianto, R. F., & Kurniawan, G. F. (2023). Prospective History Teachers Worldviews on Sensitive and Controversial Issues in History Classes. *Indonesian journal of history education*, 8(1), 79-94.
- Hasan, S. H. (2018). History education as an educational medium to embody the spirit of nationality. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 12(1), 53-63.

- Japar, M., Nadiroh, N., Hermanto, H., Fadhillah, D. N., & Pradityana, K. (2023). Pendampingan Penulisan Karya Ilmiah: Solusi Meningkatkan Kompetensi Profesionalitas Guru Ppkn di Dki Jakarta. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(2), 401-411.
- Kurniawan, G. F. (2023). Power-curriculum, collective memory, and alternative approaches in learning history. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 8(1), 8-23.
- Kurniawati, K., Winarsih, M., & Rahman, A. (2022). Teachers' Ability in Applying Historical Literacy in History Learning in Senior High School. *Paramita: Historical Studies Journal*, 32(1).
- Mariana, M. (2020). *Implementasi Keterampilan Abad 21 Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kota Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim,
- Meesuk, P., Sramoon, B., & Wongrugsa, A. (2020). Classroom action research-based instruction: The sustainable teacher professional development strategy. *Journal of Teacher Education for Sustainability*, 22(1), 98-110.
- Mirzachaerulsyah, E. (2023). Analisis Pelaksanaan Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Mata Pelajaran Sejarah (Studi pada SMA Negeri di Pontianak). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 1-6.
- Nurhamidah, I. (2018). Problematika kompetensi pedagogi guru terhadap karakteristik peserta didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 27-38.
- Sagala, S. M., Heriadi, M., Ababiel, R., & Nasution, T. (2022). Pendidikan Sejarah serta problematika yang dihadapi di masa kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1918-1925.
- Setiawan, B., & Suwandi, E. (2022). The Development of Indonesia National Curriculum and Its Changes: The Integrated Science Curriculum Development in Indonesia. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4), 528-535.
- Suryadi, A. (2022). *Model Quiz Kesejarahan Berbasis Pedagogi Kreatif bagi Siswa SMA*. Retrieved from Semarang:
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Tricahyono, D., Sariyatun, S., & Ediyono, S. (2020). Analisis Wacana Kritis Pendidikan Multikultural dan Pendidikan Nilai dalam Buku Teks Sejarah SMA. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 1-10.