

## **Pemanfaatan Aplikasi Hot Potatoes Pada Guru SD Negeri Kaasar Dan SD Negeri Paslaten Dalam Pemahaman Literasi Digital 4.0**

### ***Utilization Of Hot Potatoes Application For Teachers Of SD Negeri Kaasar And SD Negeri Paslaten In Understanding Digital Literacy 4.0***

**Garryn Christian Ranuntu<sup>1\*</sup>, Vany Kamu<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Sastra Inggris Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sam Ratulangi

<sup>2</sup> Program Studi Sastra Jerman Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Sam Ratulangi

**\*Email : christianranuntu@unsrat.ac.id**

**Received : Aug 26, 2025 / Accepted : Des 12, 2025 / Published : Jan 17, 2026**

#### **Abstrak**

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan amanat dari UUD 45 yang harus dijunjung tinggi dalam dunia pendidikan. Tujuan mulia tersebut harus dilakukan dalam setiap tahap pendidikan. Terdapat banyak cara yang dapat ditempuh baik oleh pihak sekolah maupun guru dalam menjalankan amanat UUD 45 tersebut. Salah satu cara yaitu membuat sebuah sistem pengajaran dalam pembuatan soal yang lebih menarik dan atraktif sehingga siswa-siswa tersebut merasa tertarik untuk melakukannya. Covid-19 telah merubah model pembelajaran dalam porsi yang sangat besar. Skenario atau strategi baru harus digunakan selama transformasi pendidikan digital pasca-Covid 19. Kegiatan pembelajaran tradisional terhenti, ruang kelas sekolah dikosongkan dan diganti dengan ruang kelas digital yang disajikan secara virtual. Kelompok guru pada SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten di Kecamatan Kauditan Minahasa Utara juga menghadapi kesulitan dalam pengajaran yang dapat mempertahankan animo siswa lewat proses pembelajaran. Maka Aplikasi Hot Potatoes yang menyediakan berupa Jcloze, alat untuk mengarang soal atau latihan dalam bentuk paragraph, Jmatch, alat untuk mengarang soal atau latihan dalam bentuk menjodohkan, Jmix, alat untuk mengarang soal atau latihan dalam bentuk menyusun kalimat, Jquiz, alat untuk mengarang soal atau latihan dalam bentuk pilihan ganda dapat membantu para guru dalam menghadapi literasi digital 4.0 dalam proses pembelajaran yang maksimal di pendidikan dasar. Metode pelatihan dan pendampingan diterapkan dalam proses ini sehingga para guru dapat menciptakan contoh soal yang dapat dipakai dalam ruangan kelas. Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, para guru di SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten dapat membuat dan menunjukkan semua contoh soal yang dibuat dengan aplikasi dapat dijalankan dengan baik dan benar.

**Kata Kunci** : Hot Potatoes; Literasi Digital; Pelatihan; Guru

#### **Abstract**

*Educating the nation is a mandate from the 1945 Constitution (UUD 45) that must be upheld in the field of education. This noble goal must be carried out at every level of education. There are many ways that both schools and teachers can take to fulfill the mandate of UUD 45. One way is to create a teaching system that produces more engaging and attractive question-making, so that students are interested in participating. The Covid-19 pandemic has significantly changed the model of learning. New scenarios or strategies had to be employed during the transformation to digital education post-Covid-19. Traditional learning activities came to a halt,*

*school classrooms were emptied, and were replaced by virtual digital classrooms. Teachers at SD Negeri Kaasar and SD Negeri Paslaten in Kauditan Subdistrict, North Minahasa, also faced challenges in teaching that could maintain student engagement throughout the learning process. Hence, the Hot Potatoes application, which provides tools such as Jcloze (for creating fill-in-the-blank questions or exercises), Jmatch (for creating matching exercises), Jmix (for creating sentence-building exercises), and Jquiz (for creating multiple-choice questions), can help teachers deal with digital literacy 4.0 to optimize the learning process at the elementary education level. Training and mentoring methods were applied in this process so that teachers could create examples of questions that could be used in the classroom. After the training and mentoring sessions, the teachers at SD Negeri Kaasar and SD Negeri Paslaten were able to create and demonstrate all the sample questions using the application, which were executed correctly and effectively.*

**Keywords :** *Hot Potatoes; Digital Literacy; Training; Teacher*

## **PENDAHULUAN**

Peningkatan kualitas pendidikan adalah salah satu aspek krusial dalam upaya memperbaiki mutu sumber daya manusia. Kualitas pendidikan yang lebih baik memiliki peran penting dalam efektivitas proses pembelajaran. Efektivitas dalam pembelajaran dapat dicapai ketika pengajar mampu menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi yang akan disampaikan. Dalam proses pembelajaran, siswa sering kali menghadapi berbagai masalah, baik internal maupun eksternal. Salah satu tantangan eksternal yang umum dialami adalah terkait dengan guru serta sarana dan prasarana belajar. Oleh karena itu, peran guru sebagai pengajar sekaligus pendidik menuntut kemampuan untuk merancang bahan ajar yang efektif dan kreatif, guna membantu mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa.

Penggunaan teknologi komputer dan internet dalam kegiatan pendidikan telah secara luas diakui mampu meningkatkan proses pembelajaran. Dari berbagai program yang tersedia untuk mendukung tujuan ini. Saat ini, perkembangan teknologi telah meluas di kalangan masyarakat, terutama di kalangan siswa dengan penggunaan gawai dalam proses belajar mengajar. Perkembangan ini mengubah pola pikir siswa terhadap minat belajar mereka. Minat belajar siswa saat ini lebih condong pada pola permainan atau kuis. Oleh karena itu, penerapan desain pembelajaran berbasis multimedia menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam setiap mata pelajaran. Selama beberapa dekade terakhir, dunia pendidikan telah berkembang sangat pesat karena kemajuan teknologi yang dibawa oleh transformasi digital. Penggunaan aplikasi atau pembelajaran online merupakan salah satu ciri dari transformasi digital di dunia pendidikan saat ini. Transformasi digital dalam konteks pendidikan bisa menjadi peluang sekaligus tantangan, tergantung bagaimana institusi menyikapinya. Sebagai contoh, pembelajaran online merupakan proses sosial baru yang akan

menggantikan pembelajaran tatap muka di masa pandemi Covid-19, namun akan sulit bagi mereka yang tidak mau menghadapinya.

Perkembangan teknologi informasi telah memainkan peran besar dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi sarana utama bagi institusi pendidikan. Kemajuan IPTEK dalam proses pembelajaran memperkaya sumber dan media belajar. Media komputer dimanfaatkan dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain, yaitu kemampuannya untuk berinteraksi secara individual dengan siswa, yang dapat meningkatkan motivasi mereka dalam belajar. Ferdig (2006) menyatakan bahwa penerapan multimedia dalam pembelajaran adalah inovasi yang baik dan berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya, Susilawati (2012) berpendapat bahwa proses pembelajaran di sekolah diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan-kemampuan siswa yang meliputi: kemampuan pemahaman, penalaran, koneksi, investigasi, pemahaman, observasi, eksplorasi, inkuiri, konjektur, hipotesis, generalisasi, kreativitas, dan pemecahan masalah.

Multimedia yang dikenal saat ini mencakup berbagai kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Elemen-elemen ini digabungkan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau isi pembelajaran secara terpadu. Bahan ajar berbasis multimedia dapat mendukung siswa dengan berbagai gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik sehingga setiap siswa dapat belajar secara optimal. Dalam multimedia interaktif, siswa memiliki kebebasan untuk memilih materi yang ingin dipelajari secara mandiri. Mereka juga dapat belajar melalui simulasi atau latihan soal yang disediakan. Peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran diharapkan mampu menerapkan dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif (Arsyad, 2016). Ketika membahas efektivitas dan kreativitas guru, Hot Potatoes bisa menjadi salah satu pilihan. Hot Potatoes adalah perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat latihan interaktif. Siswa dapat mengerjakan soal secara elektronik, dan setelah menyelesaikan latihan, mereka langsung dapat melihat nilai tanpa perlu koreksi manual. Berdasarkan hal tersebut, dalam kegiatan ini, kami memusatkan pelatihan pada penggunaan media elektronik Hot Potatoes bagi pengajar di SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten. Melalui pelatihan ini, diharapkan para pengajar dapat memanfaatkan media elektronik seperti Hot Potatoes untuk mendukung kegiatan pengajaran yang lebih efektif.

Hot Potatoes sudah menjadi objek penelitian yang telah dilakukan sebelumnya seperti Pariyanto dan Herawati (2020) yang menggunakan aplikasi ini untuk mengajarkan tentang teks deskriptif di sekolah menengah pertama dengan hasil bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam penggunaannya; Widyatusti (2018) menggunakan aplikasi ini untuk memberi pelatihan kepada tenaga pengajar di lembaga pendidikan bimbingan belajar agar para pengajarnya dapat menggunakan aplikasi ini supaya lebih menarik, hasilnya menunjukkan bahwa para staf pengajar dapat melakukan semua bagian aplikasi ini dengan baik; Nurwanti, et al (2015)

melaksanakan penerapan model instruksional untuk meningkatkan penguasaan konsep pada siswa pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SMP Negeri 2 Tanjung Siang, Subang, hasilnya para siswa dapat menguasai konsep yang diajarkan lewat penerapan model instructional games; Widodo (2021) telah melakukan penelitian untuk mendapatkan hasil belajar siswa dalam memanfaatkan aplikasi tertentu dalam Hot Potatoes yaitu JCross atau Teka Teki Silang di SDN Growong Lor 01, hasilnya terdapat dampak yang signifikan dari hasil belajar para siswa yang berkaitan dengan kosakata dan definisi; Agustriani (2019) melakukan riset terhadap hasil belajar siswa SMP Kelas VII di SMP Al-Hidayah Karangduren yang berfokus pada materi operasi aljabar yang dilaksanakan dengan menggunakan media Hot Potatoes, hasilnya menunjukkan peningkatan aktivitas siswa sebanyak 6,25 % dengan ketuntasan hasil belajar pada 70,37%; dan Susiati, et al (2019) melakukan penelitian terhadap evaluasi pembelajaran dengan menggunakan alat bantu multi media yaitu Hot Potatoes di sekolah menengah pertama di Kabupaten Buru, hasilnya menunjukkan bahwa evaluasi pembelajaran dengan menggunakan multi media memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada lima puluh sekolah menengah pertama di Kabupaten Buru.

## **METODE**

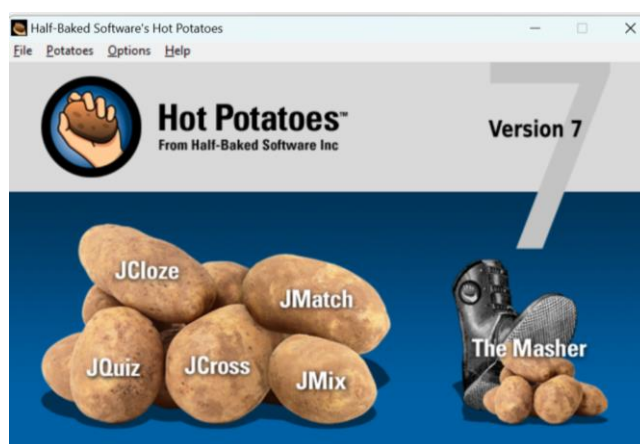
Solusi yang ditawarkan yaitu pelatihan penggunaan Hot Potatoes untuk para pengajar di SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten yang bertujuan agar mereka dapat memanfaatkan perangkat lunak ini dalam pembuatan soal elektronik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan bervariasi. Materi yang diberikan dalam pelatihan ini berfokus pada penggunaan Hot Potatoes sebagai media pembelajaran untuk membuat soal elektronik, yang dapat meningkatkan efektivitas dan variasi dalam pembelajaran. Tahapan pelaksanaan pelatihan ini meliputi:

1. Menjelaskan klasifikasi capaian aspek yang menjadi fokus pembelajaran.
2. Menjelaskan penggunaan aplikasi Hot Potatoes dan langkah-langkah dalam membuat soal elektronik menggunakan program ini.
3. Mengadakan sesi tanya jawab mengenai penggunaan Hot Potatoes untuk membuat soal elektronik demi meningkatkan efektivitas dan variasi dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Membimbing dan mendampingi peserta pelatihan dalam praktik pembuatan soal elektronik menggunakan Hot Potatoes.

Aplikasi Hot Potatoes terdiri dari lima program utama, yaitu:

1. JQuiz: Program yang digunakan untuk membuat latihan berupa pilihan ganda dan jawaban singkat. Program ini menyediakan empat jenis soal, yakni: pilihan ganda, jawaban singkat, Hybrid (gabungan antara pilihan ganda dan jawaban singkat), serta Multi-Select.
2. JMix: Program yang memungkinkan pembuatan latihan penyusunan kalimat.

3. JCross: Program untuk menyusun latihan dalam bentuk teka-teki silang.
4. JMatch: Program yang digunakan untuk membuat latihan dengan format menjodohkan.
5. JCloze: Program yang berfungsi untuk membuat latihan dalam bentuk "isian kosong" atau *fill-in-the-blanks*.



**Gambar 1.** Tampilan Aplikasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan telah dilakukan di SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten dalam penggunaan aplikasi Hot Potatoes. Hasil dan luaran dari aktivitas tersebut berupa peningkatan kemampuan guru di dua sekolah tersebut dalam pembuatan soal elektronik menggunakan aplikasi Hot Potatoes.

### SD Negeri Kaasar



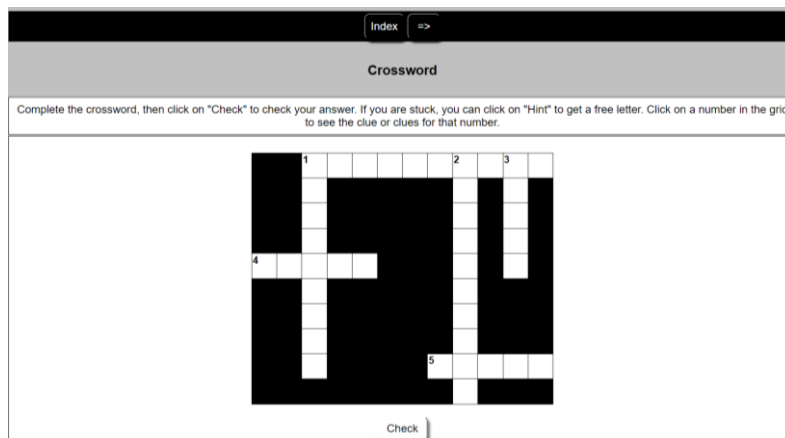
**Gambar 2.** Guru SD Negeri Kaasar

Pelatihan penggunaan aplikasi dilakukan di SD Negeri Kaasar pada hari Jumat tanggal 30 Agustus 2024 dengan diikuti kepala sekolah dan enam orang guru. Pelatihan dimulai dengan presentasi tentang pentingnya penggunaan aplikasi dalam proses belajar mengajar setelah era covid-19 yang telah mengubah secara drastis

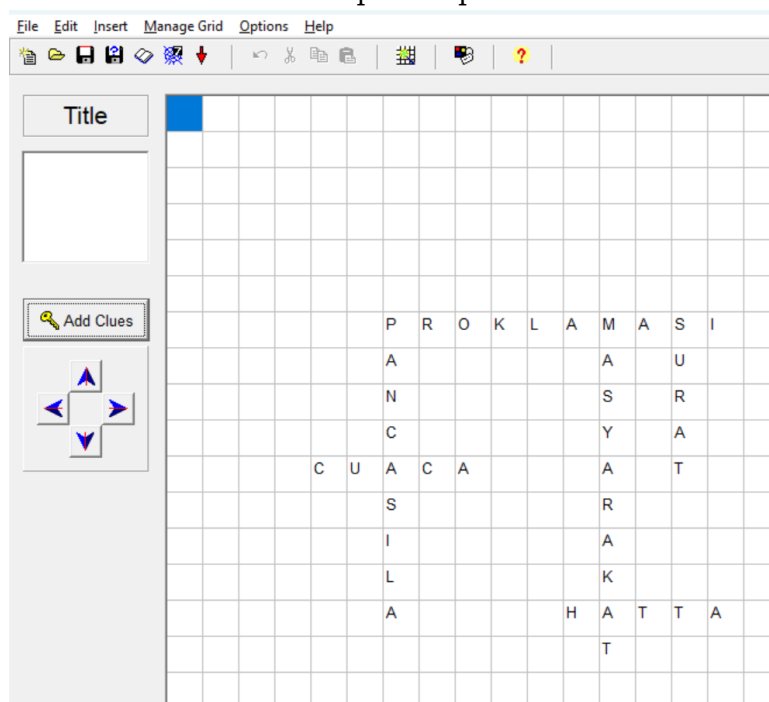


setiap aspek proses pendidikan. Selanjutnya, tim PKM memberikan informasi terperinci tentang program Hot Potatoes dan penggunaannya di ruang kelas kemudian diikuti dengan pembuatan satu contoh dari tiap aplikasi yang diikuti oleh semua guru yang hadir.

### JCross



**Gambar 3.** Tampilan Aplikasi JCross

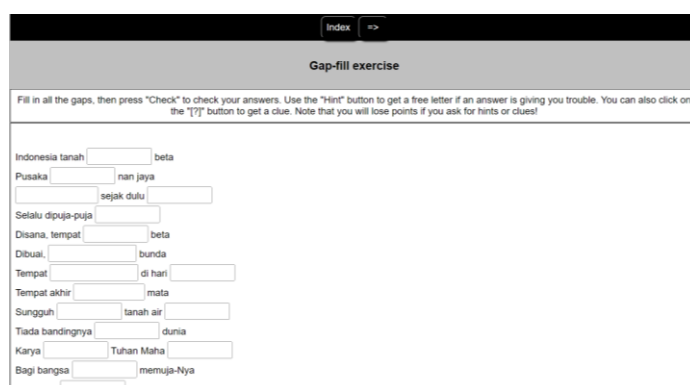


**Gambar 4.** Daftar Pertanyaan Jcross

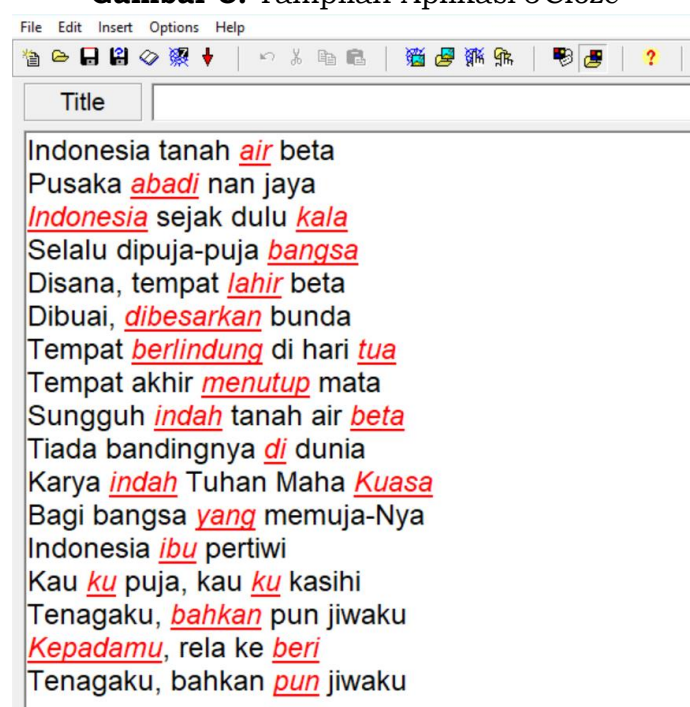
Aplikasi pertama yang dilatih dan didampingi yaitu JCross. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas empat dan lima dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Teka teki silang ini memiliki tiga pertanyaan mendatar dan tiga pertanyaan menurun. Jawaban

‘proklamasi’ memiliki pertanyaan ‘17 Agustus 1945’; jawaban ‘cuaca’ memiliki pertanyaan ‘perubahan iklim’; jawaban ‘Hatta’ memiliki pertanyaan ‘penyusun teks proklamasi’; jawaban ‘Pancasila’ memiliki pertanyaan ‘dasar negara Indonesia’; jawaban ‘masyarakat’ memiliki pertanyaan ‘lingkungan sekitar’; dan jawaban ‘surat’ memiliki pertanyaan ‘alat berkomunikasi lewat pos’.

### JCloze



**Gambar 5.** Tampilan Aplikasi JCloze

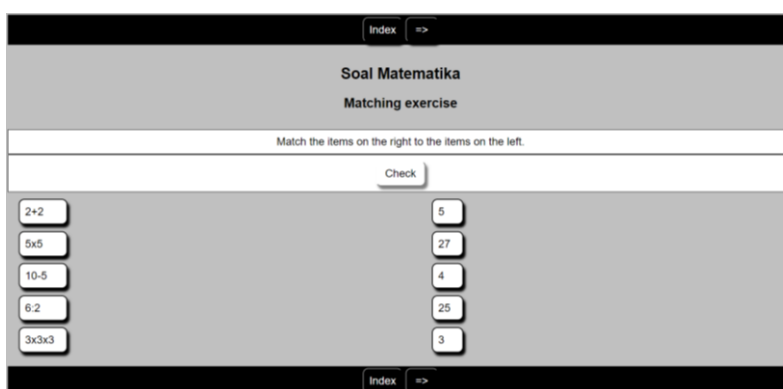


**Gambar 6.** Daftar Pertanyaan Jcloze

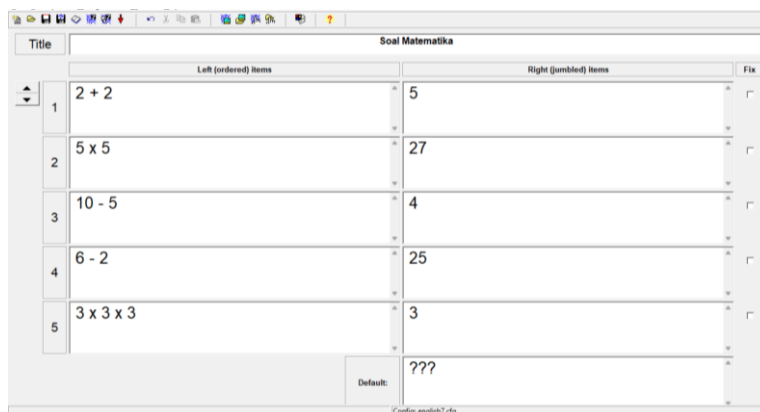
Aplikasi kedua yang dilatih dan didampingi yaitu JCloze. Para guru memberikan informasi untuk kemampuan berpikir terhadap kelas enam sekolah dasar dengan Mata Pelajaran Kesenian. Pertanyaan-pertanyaan ini berdasarkan lagu nasional dengan judul ‘Indonesia Tanah Air Beta’ ciptaan Ismail Marzuki

dengan vocal dari Shanna Shannon yang diambil dari *platform* youtube dengan laman <https://www.youtube.com/watch?v=U21Ejbyb3VY>. Lagu ini diberikan jarak sejumlah dua puluh tiga buah untuk mendapat isian yang akan dilakukan oleh siswa sementara mereka mendengarkan lagu. Jarak yang dibuat oleh program berdasarkan permintaan yaitu setiap kata ketiga dihilangkan dan menjadi pertanyaan.

### JMatch



**Gambar 7.** Tampilan Aplikasi JMatch

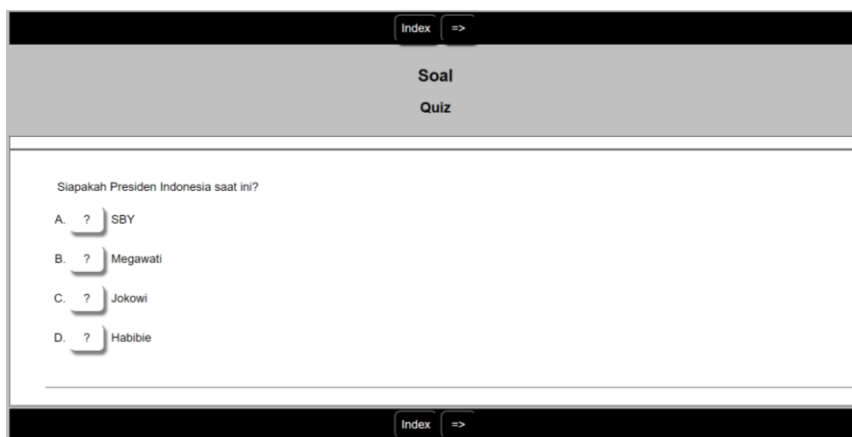


**Gambar 8.** Daftar Pertanyaan Jmatch

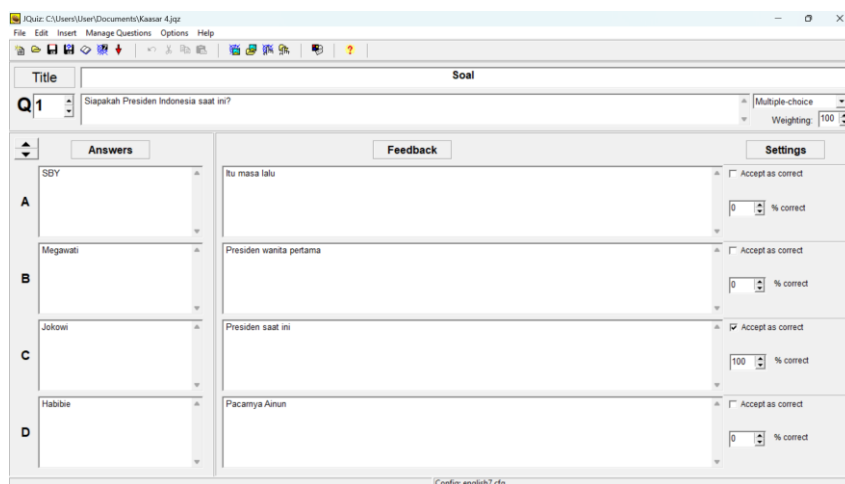
Aplikasi yang ketiga yang dilatih dan didampingi yaitu JMatch. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas enam dengan Mata Pelajaran Matematika. Pertanyaan ini memiliki tingkat kesulitan untuk siswa kelas enam sekolah dasar dalam menjodohkan dari sisi kiri ke sisi kanan dari layar, terdapat lima soal yang dibuat yaitu  $2 + 2$ ,  $5 \times 5$ ,  $10 - 5$ ,  $6 : 2$ , dan  $3 \times 3 \times 3$  pada sebelah kiri layar dan jawaban 5, 27, 4, 25, dan 3 di sebelah kanan layar. Siswa dapat mengerjakan dengan menjodohkan pertanyaan di sebelah kiri dengan jawaban di sebelah kanan kemudian menekan tombol check untuk mendapatkan hasilnya.



## JQuize



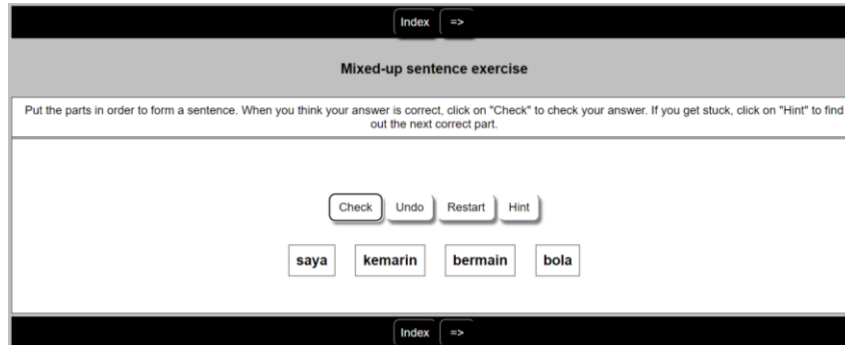
**Gambar 9.** Tampilan Aplikasi JQuize



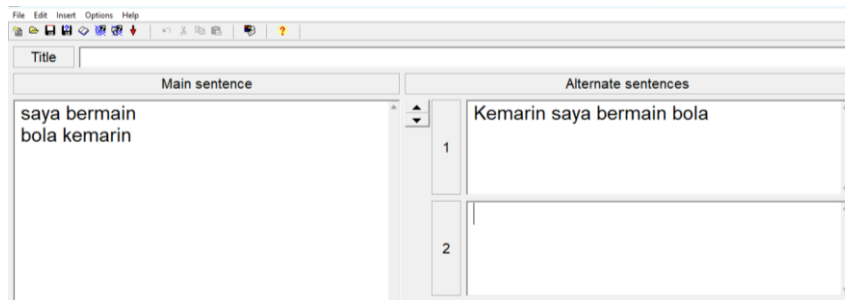
**Gambar 10.** Daftar Pertanyaan Jquize

Aplikasi yang keempat yang dilatih dan didampingi yaitu JQuize. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas lima dengan Mata Pelajaran Sejarah. Pertanyaan ini merujuk kepada pengetahuan siswa tentang Presiden Indonesia di masa lalu dan sekarang, Adapun presiden yang tercatat dalam pertanyaan mencakup Susilo Bambang Yudhoyono, Megawati Soekarnoputri, Joko Widodo, dan Habibie. Terdapat beberapa komentar yang menyertai setiap jawaban yang dipilih oleh siswa, jawaban SBY mendapat komentar 'itu masa lalu', jawaban megawati mendapat komentar 'Presiden wanita pertama', jawaban Jokowi mendapat komentar 'Presiden saat ini', dan jawaban Habibie mendapat komentar 'Pacarnya Ainun'.

## JMix



**Gambar 11.** Tampilan Aplikasi JMix



**Gambar 12.** Daftar Pertanyaan Jmix

Aplikasi yang kelima yang dilatih dan didampingi yaitu JMix. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas empat dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Pertanyaan ini merujuk kemampuan siswa untuk menyusun kalimat dengan modal beberapa kata yang tidak tersusun dengan baik dan benar. Kata-kata berupa ‘saya’, ‘kemarin’, ‘bermain’, ‘bola’ merupakan elemen kata yang dapat disusun menjadi kalimat dengan bentuk jawaban yang benar yaitu ‘saya bermain bola kemarin’ serta kalimat alternatif ‘kemarin saya bermain bola’.

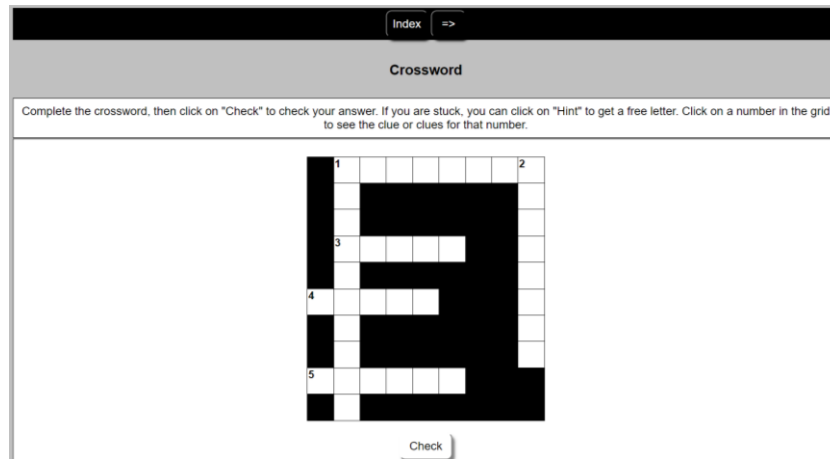
## SD Negeri Paslaten



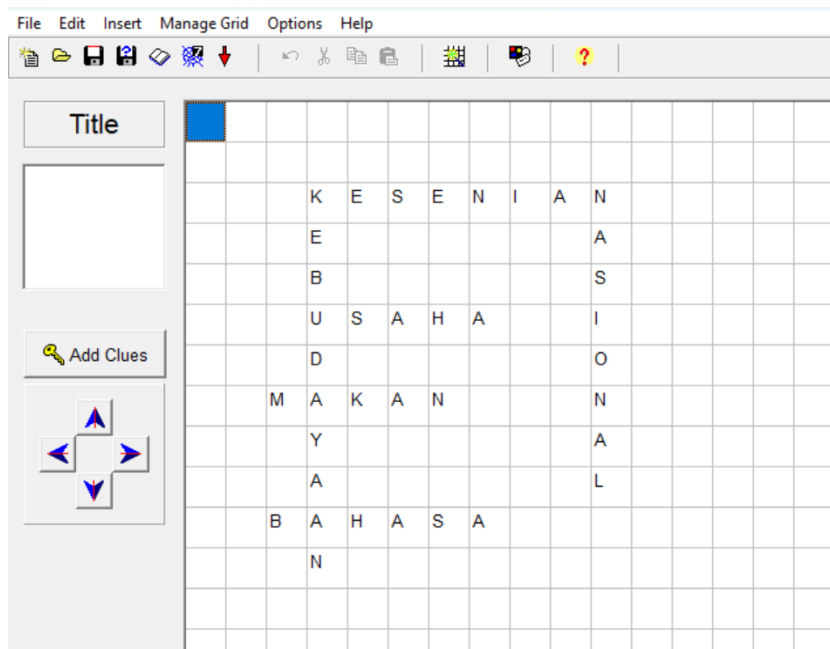
**Gambar 13.** SD Negeri Paslaten

Pelatihan penggunaan aplikasi dilakukan di SD Negeri Paslaten pada hari Jumat tanggal 5 September 2024 dengan diikuti kepala sekolah dan sembilan orang guru. Pelatihan dimulai dengan presentasi tentang pentingnya penggunaan aplikasi dalam proses belajar mengajar setelah era covid-19 yang telah mengubah secara drastis setiap aspek proses pendidikan. Selanjutnya, tim PkM memberikan informasi terperinci tentang program Hot Potatoes dan penggunaannya di ruang kelas kemudian diikuti dengan pembuatan satu contoh dari tiap aplikasi yang diikuti oleh semua guru yang hadir.

### JCross



**Gambar 14.** Tampilan Aplikasi JCross



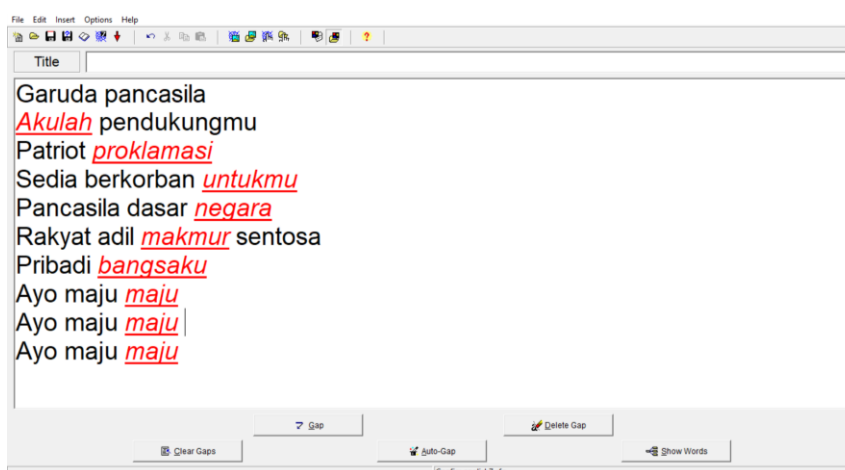
**Gambar 15.** Daftar Pertanyaan JCross

Aplikasi pertama yang dilatih dan didampingi yaitu JCross. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas lima dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Teka teki silang ini memiliki empat pertanyaan mendatar dan dua pertanyaan menurun. Jawaban 'kesenian' memiliki pertanyaan 'mata pelajaran'; jawaban 'usaha' memiliki pertanyaan 'untuk mendapatkan hasil'; jawaban 'makan' memiliki pertanyaan '3 x sehari'; jawaban 'bahasa' memiliki pertanyaan 'untuk berkomunikasi'; jawaban 'kebudayaan' memiliki pertanyaan 'tarian cakalele adalah'; dan jawaban 'nasional' memiliki pertanyaan 'bahasa adalah bahasa Indonesia'.

### JCloze



**Gambar 16.** Tampilan Aplikasi JCloze

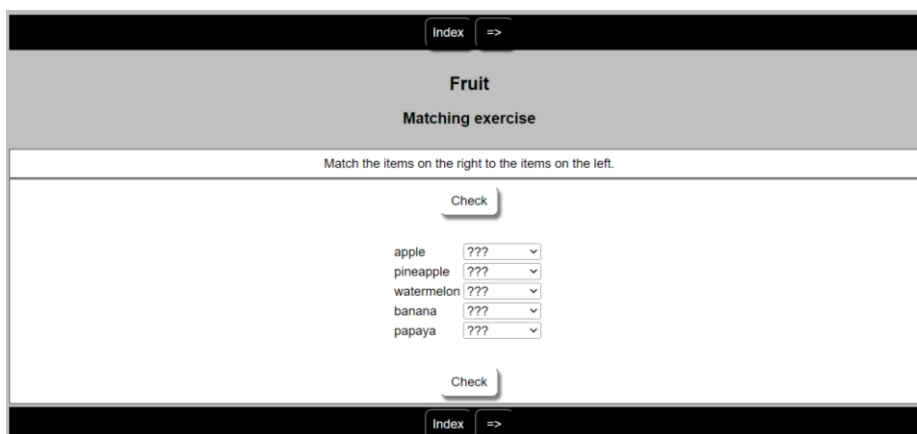


**Gambar 17.** Daftar Pertanyaan Jcloze

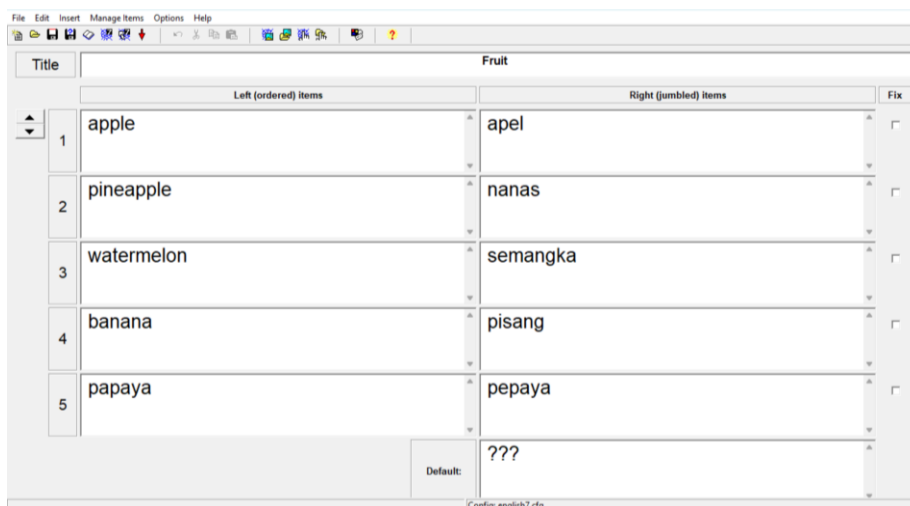
Aplikasi kedua yang dilatih dan didampingi yaitu JCloze. Para guru memberikan informasi untuk kemampuan berpikir terhadap kelas lima sekolah

dasar dengan Mata Pelajaran Kesenian. Pertanyaan ini berdasarkan lagu nasional dengan judul ‘Garuda Pancasila’ ciptaan Sudharnoto yang diambil dari platform youtube dengan laman <https://www.youtube.com/watch?v=JTZhCGbsCSI>. Lagu ini diberikan jarak sejumlah sembilan buah untuk mendapat isian yang akan dilakukan oleh siswa sementara mereka mendengarkan lagu. Jarak yang dibuat oleh program berdasarkan permintaan yaitu setiap kata ketiga dihilangkan dan menjadi pertanyaan.

### JMatch



**Gambar 18.** Tampilan Aplikasi JMatch

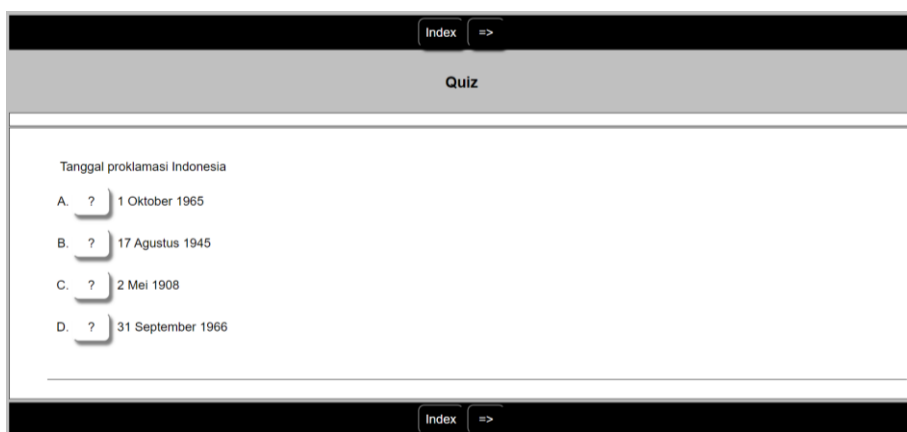


**Gambar 19.** Daftar Pertanyaan Jmatch

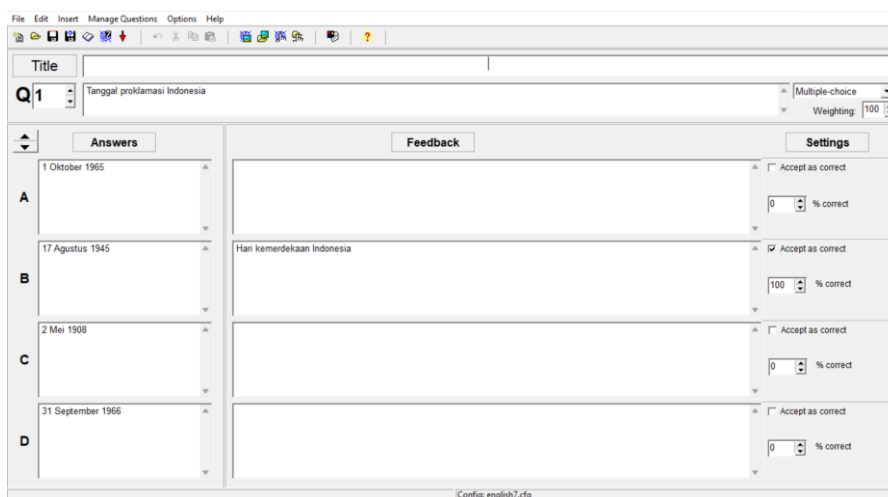
Aplikasi yang ketiga yang dilatih dan didampingi yaitu JMatch. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas enam dengan Mata Pelajaran Bahasa Inggris. Pertanyaan ini memiliki tingkat kesulitan untuk siswa kelas enam sekolah dasar dalam mencari padanan kata yang tepat dalam bahasa Indonesia, terdapat lima pertanyaan berbahasa Inggris yang

dibuat yaitu 'apple', 'pineapple', 'watermelon', 'banana', dan 'papaya', padanan kata bahasa Indonesia yaitu 'apel', 'nenas', 'semangka', 'pisang', dan 'pepaya'. Siswa dapat mengerjakan dengan cara memilih jawaban yang tersedia apabila menekan pilihan dengan symbol tanda tanya sejumlah tiga buah kemudian menekan tombol check untuk mendapatkan hasilnya.

### JQuiz



**Gambar 20.** Tampilan Aplikasi JQuiz



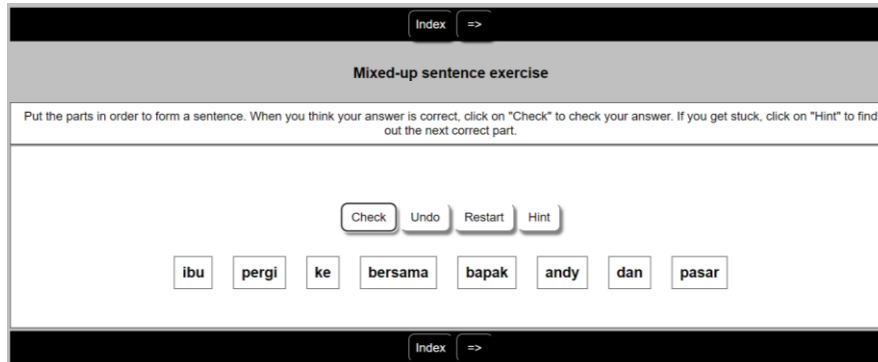
**Gambar 21.** Daftar Pertanyaan Jquiz

Aplikasi yang keempat yang dilatih dan didampingi yaitu JQuiz. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas empat dengan Mata Pengetahuan Umum. Pertanyaan ini merujuk kepada pengetahuan siswa tentang tanggal proklamasi Indonesia. Terdapat beberapa jawaban berisi informasi tanggal yang dapat dipilih oleh siswa yaitu '1 Oktober 1965', '17 Agustus 1945', '2 Mei 1908', dan '31 September 1966'. Apabila siswa

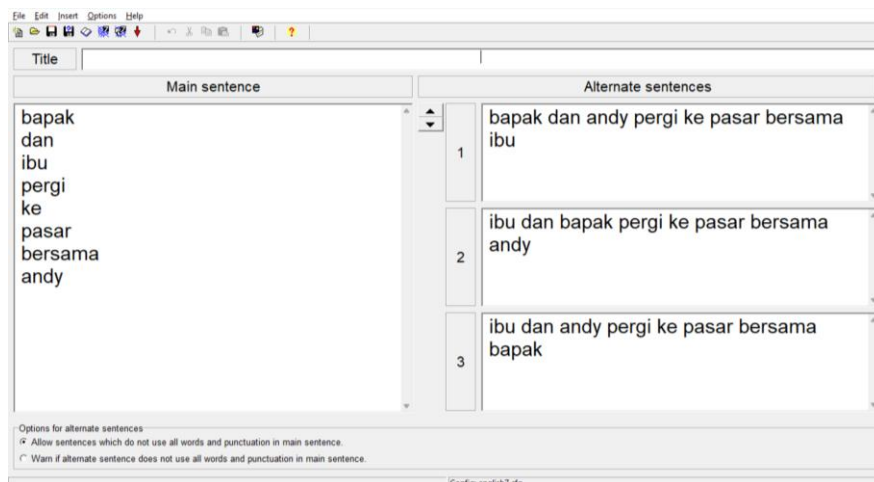


menekan jawaban 17 Agustus 1945 maka akan terdapat respon dari aplikasi yaitu 'Hari kemerdekaan Indonesia' yang menunjukkan bahwa itulah jawaban yang benar.

### JMix



**Gambar 22.** Tampilan Aplikasi JMix



**Gambar 23.** Daftar Pertanyaan Jmix

Aplikasi yang kelima yang dilatih dan didampingi yaitu JMix. Para guru memberikan informasi sesuai dengan pola pikir pengetahuan anak sekolah dasar kelas enam dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Pertanyaan ini merujuk kemampuan siswa untuk menyusun kalimat dengan modal delapan buah kata yang tidak tersusun dengan baik dan benar namun pula memiliki kemungkinan menjadi beberapa kalimat benar lainnya. Kata-kata berupa 'bapak', 'dan', 'ibu', 'pergi', 'ke', 'pasar', 'bersama', 'andy' merupakan elemen kata yang dapat disusun menjadi kalimat dengan bentuk jawaban yang benar yaitu 'bapak dan ibu pergi ke pasar bersama andy' serta tiga buah kalimat alternatif seperti 'bapak dan andy pergi ke pasar bersama ibu', 'ibu dan bapak pergi ke pasar bersama andy', dan 'ibu dan andy pergi ke pasar bersama bapak'.

Penerapan IPTEKS yang telah dilakukan di SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten memiliki dampak yang signifikan karena dapat menambah pengetahuan para guru dalam menggunakan aplikasi Hot Potatoes dalam proses belajar mengajar. Peningkatan sumber daya manusia dalam proses belajar mengajar dari perspektif guru menjadi hal patut diperhatikan dalam era digital literasi saat ini dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat.

### **KESIMPULAN**

Pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru di SD Negeri Kaasar dan SD Negeri Paslaten telah membantu mereka dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia dalam penggunaan aplikasi untuk mensukseskan masyarakat melek digital literasi di dunia pendidikan. Para guru telah mendapat pendampingan dalam penggunaan aplikasi Hot Potatoes sebagai bagian digital literasi untuk pembuatan pertanyaan dengan basis JCross, JCloze, JMatch, JQuiz, dan JMix. setiap pertanyaan dalam aplikasi mendapat variasi penggunaan dari kelas empat, lima dan enam. Hal tersebut terjadi karena ketiga kelas tersebut dapat menjadi contoh yang lebih mudah dibandingkan kelas satu, dua atau tiga. Mata pelajaran yang di masukkan dalam pertanyaan bervariasi dari Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Matematika, Kesenian dan Ilmu Pengetahuan Umum.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih dan apresiasi sedalam-dalamnya dialamatkan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyediaan dana dan mitra kerja dalam program ini. Program Kemitraan Masyarakat ini dapat dilakukan dengan bantuan dana dari Universitas Sam Ratulangi Manado lewat Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sam Ratulangi. Program ini juga didukung sepenuhnya oleh Mitra Kerja yaitu SD Negeri Kaasar (Kepala Sekolah, Ibu Nita Kastanya, S, Pd, beserta semua guru) dan SD Negeri Paslaten (Kepala Sekolah, Ibu Mervi Sumarouw, S.Pd, beserta semua guru) yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan Program Kemitraan masyarakat.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Agustriani, Fitria, (2019) Penggunaan Media Pembelajaran Hot Potatoes Materi Operasi Ijabar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Al Hidayah Karangduren Tahun Pelajaran 2018 / 2019. AXIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember Volume 4 No 2 Juli 2019 139 – 150 E ISSN 2615-0697 dan P ISSN 2622-8149 <https://doi.org/10.36835/axi.v4i2.461>
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran (hlm. 34). Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (hlm. 98).

- Ferdig Richard E. (2006) Assessing technologies for teaching and learning: understanding the importance of technological pedagogical content knowledge British Journal of Educational Technology Vol 37 No 5 749–760 <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2006.00559.x>
- Susilawati, W. (2012) Belajar dan Pembelajaran Matematika. Bandung: CV. Insan Mandiri
- Pariyanto dan Atik Herawati, (2020). The use of Hot Potatoes in Teaching Descriptive Texts to EFL Secondary School Students. Jurnal Parafrase Vol. 20 No 1 Mei 2020 77 – 84 <https://doi.org/10.30996/parafrase.v20i1>
- Susiati, Risman Liye, dan LOA Suherman, (2019). Hot Potatoes Multimedia Applications in Evaluation of Indonesian Learning In SMP Students in Buru District. ELS Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities Vol. 2 NO. 4 2019 E-ISSN 2621-0835 DOI: <https://doi.org/10.34050/els-jish.v2i4.8455>
- Widyatusti, Myta, (2018). Penggunaan Media Elektronik Hot Potatoes pada Tenaga Pengajar Bimbingan Belajar Omega. Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan Vol. 5 No. 3 November 2018, 213-218 DOI: 10.30998/fjik.v5i3.2821
- Nurwanti, Mia, Ading Pramadi dan Milla Listiawati (2015). Penerapan Model Instructional Games menggunakan Hot Potatoes untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada Materi Ekosistem. Jurnal Program Studi Pendidikan Biologi ISSN: 2338-7173 Agustus 2015, Vol. 5, No. 1 DOI: 10.15575/bioeduin.v5i1.2461
- Widodo, Bangun. (2021). Peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan media TTS Aplikasi Hot Potatoes di SDN Growong Lor 01 Jurnal Pendidikan Profesi Guru <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jppg> 2723-0066 (P-ISSN) 2746-2455 (E-ISSN) DOI:10.22219/jppg.v2i1.14545