
Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Utilization of Quizizz as an Interactive Learning Media

Santy Handayani¹, Didik Nur Huda², Siwi Puji Astuti³

Program Studi Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

Article History:

Received: 02 Mei 2023

Revised: 08 Mei 2023

Accepted: 23 Mei 2023

Keywords: Media, learning, Quizizz

Abstract: *The purpose of our community service activities is to introduce and socialize the creation and use of Quizizz-based learning media for Trisoko Middle School teachers. The target of this community service activity is the Trisoko Middle School teachers. The method used is the method of training and mentoring as well as discussion. The training is carried out by introducing and socializing the creation and use of Quizizz-based learning media, the material provided during the training includes steps to create and use Quizizz-based learning media. The material was delivered using the Zoom application, due to the Covid 19 endemic conditions that did not allow face-to-face meetings. The output of community service activities to residents is the skills of Trisoko's teachers in planning and creating Quizizz-based learning media.*

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat kami, yaitu memperkenalkan dan mensosialisasikan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk guru-guru SMP Trisoko. Target pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, yaitu guru-guru SMP Trisoko. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan dan pendampingan serta diskusi. Pelatihan dilakukan dengan cara memperkenalkan dan mensosialisasikan pembuatan serta pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz, materi yang diberikan saat pelatihan meliputi langkah pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz. Materi disampaikan dengan menggunakan aplikasi Zoom, dikarenakan kondisi endemi Covid 19 yang belum memungkinkan untuk bertatap muka. Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat kepada warga adalah keterampilan guru-guru Trisoko dalam merencanakan dan membuat media pembelajaran berbasis Quizizz.

Kata kunci: Media, pembelajaran, Quizizz

* Santy Handayani

PENDAHULUAN

Pada awal tahun 2022 ini muncul Surat Keputusan Bersama (SKB) 4 Menteri tentang Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Pembelajaran di Masa Pandemi untuk tahun ajaran 2022, yang isinya adalah mulai semester dua tahun ajaran atau tahun akademik 2021/2022 (Januari 2022) semua wajib mengikuti Pembelajaran Tatap Muka (PTM) terbatas. SKB ini mengatur PTM berdasarkan PPKM level-1 hingga level-4. (<https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/semua-sekolah-wajib-melaksanakan-ptm-terbatas-pada-2022>).

Ketentuan sekolah tatap muka di masa pandemi diatur dalam SKB 4 Menteri, salah satu keputusannya yaitu sekolah di wilayah PPKM level-1 dan 2 dapat menggelar PTM setiap hari dan jumlah siswa 100 persen dengan sejumlah ketentuan. Ketentuan di daerah PPKM level-1 diantaranya minimal 80 persen pendidik/tenaga kependidikan dan 50 persen warga masyarakat lansia sudah divaksinasi dosis 2, serta durasi belajar paling banyak 6 jam pelajaran per hari. Sedangkan untuk wilayah PPKM level-2 dan 3 menyaratkan 50 persen dari kapasitas ruang kelas dan durasi paling banyak 4 jam pelajaran per hari. Pada wilayah PPKM level-4 tidak diperkenankan untuk melaksanakan PTM. (<https://www.cnbcindonesia.com/news/20220101092710-4-303693/ayah-bunda-ini-aturan-terbaru-sekolah-tatap-muka-2022>).

Dengan aturan SKB 4 Menteri tersebut mengakibatkan siswa akan bergantian untuk melaksanakan PTM. Agar pelajaran dapat diperoleh setiap siswa maka dapat dilakukan pembelajaran jarak jauh melalui kelas yang dapat disebut dengan *hybrid*. Walaupun di PTM di kelas, akan tetapi siswa diharapkan tetap membawa gawai dan paket internet agar dapat berinteraksi dengan rekan yang melakukan PJJ.

Banyak media yang dapat digunakan untuk melakukan interaksi siswa PTM dan PJJ, salah satunya adalah quizizz. Quizizz merupakan salah satu media digital berbentuk *game* latihan soal maupun presentasi *online* yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik (Ulhusna et al., 2021). Quizizz merupakan *platform* daring yang dapat dimanfaatkan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz dapat menampilkan materi pembelajaran melalui *quiz* dan *game*, dan dibuat sedemikian rupa supaya efektif, efisien dan meningkatkan daya eksplorasi siswa, serta terjadi peran aktif dan partisipasi siswa dengan sesama temannya secara kompetitif dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran di kelas

menjadi lebih aktif dan kreatif, menarik dan tidak membosankan, sehingga akan memotivasi siswa dalam pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. (Safitri et al., 2019)

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran dirumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan. Indonesia. (Salsabila et al., 2020)

Kompetensi pendidik dalam hal penguasaan TIK untuk menghasilkan media pembelajaran yang dirasakan masih kurang, selalu perlu ditingkatkan guna menjadikan kompetensi ini penting dalam penumbuhan kompetensi bagi peserta didiknya dengan salah satunya diakomodir oleh penambahan wawasan dan ketrampilan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didiknya (Aini, 2019).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas tim abdimas kami bermitra dengan SMP Trisoko akan memberikan pelatihan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan-tahapan kegiatan abdimas dimulai dari studi literatur, pengurusan perijinan, persiapan materi, kegiatan pelatihan dan pembuatan laporan.

Metode pelaksanaan yang akan digunakan adalah pelatihan kegiatan. Pelatihan tersebut meliputi penjelasan manfaat Quizizz, penggunaan Quizizz, dan fitur di Quizizz. Dalam pelathan tersebut, guru dapat memraktekan dan mencoba secara langsung untuk pembuatan video animasi fisika dengan bimbingan tim abdimas.

Penerapan Iptek yang akan dilakukan adalah dengan praktik menggunakan Quizizz, maka telah membantu guru-guru di SMP Trisoko dalam menghadapi PJJ akibat pandemi COVID-19 sehingga kualitas proses belajar mengajar akan tetap terjaga meskipun minim interaksi langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian masyarakat telah dilaksanakan pada hari Selasa, 31 Mei 2022 dengan menggunakan media sosial Zoom. Peserta yang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz adalah guru-guru SMP Trisoko.

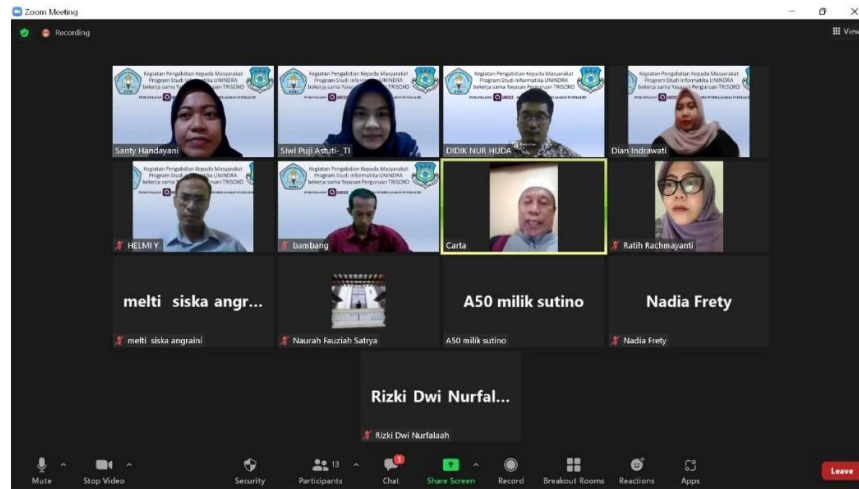
Permasalahan yang telah tim pengabdian masyarakat berhasil tinjau dari kegiatan ini, yaitu:

1. Guru-guru SMP Trisoko saat ini masih memberikan pembelajaran secara daring, pemberian materi terbatas pada via percakapan di grup (WAG) dan gmeet, sehingga untuk pengumpulan tugas masih terkendala sinyal ataupun jaringan, serta kuota internet yang dimiliki peserta didik.
2. Keterbatasan peserta didik dalam mencerna materi yang disampaikan oleh pendidik.
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.
4. Belum ada guru SMP Trisoko yang memanfaatkan aplikasi media pembelajaran berbasis Quizizz ataupun media pembelajaran inovatif lainnya untuk pembelajaran secara daring.

Oleh karena hal tersebut, tim pengabdian masyarakat UNINDRA berinisiatif memberikan pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis Quizizz untuk guru-guru SMP Trisoko, sebagai solusi pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan semangat belajar secara daring. Harapan dari kegiatan Abdimas ini adalah guru-guru SMP Trisoko dapat membuat media pembelajaran berbasis Quizizz menjadi materi pembelajaran yang lebih inovatif.

Dalam pelaksanaannya kegiatan ini melibatkan dua mahasiswa semester 6 program studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI. Realisasi kegiatan ini dilakukan dalam 3 tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim melakukan survey pendahuluan untuk mengetahui kondisi tempat kegiatan dengan menganalisis kondisi tempat yang akan digunakan, kondisi guru-guru dan lingkungan sekolah yang akan diberikan pelatihan, dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan. Tim juga membuat modul pelatihan untuk mempermudah para peserta (guru-guru) dalam mengikuti pelatihan. Serta mahasiswa bertugas untuk membantu membuat desain banner pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, tim melakukan pelatihan pembuatan materi pembelajaran berbasis Quizizz yang ditujukan untuk seluruh guru-guru SMP Trisoko. Kegiatan pelatihan ini dilakukan agar guru-guru dapat membuat materi pelajaran serta latihan soal dengan memanfaatkan aplikasi

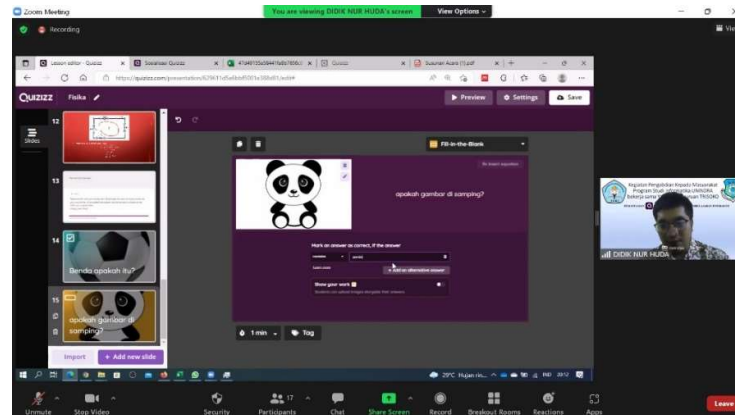
Quizizz yang dapat dimanfaatkan di berbagai kondisi, baik *offline* ataupun *online*. Kegiatan pelaksanaan dilakukan melalui aplikasi Zoom meeting.



Gambar 1

Tim Abdimas dan Guru-guru SMP Trisoko yang mengikuti pelatihan

Berikut adalah tampilan Quizizz yang tim buat dan *share* saat pelaksanaan abdimas selama kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Lectora berlangsung.

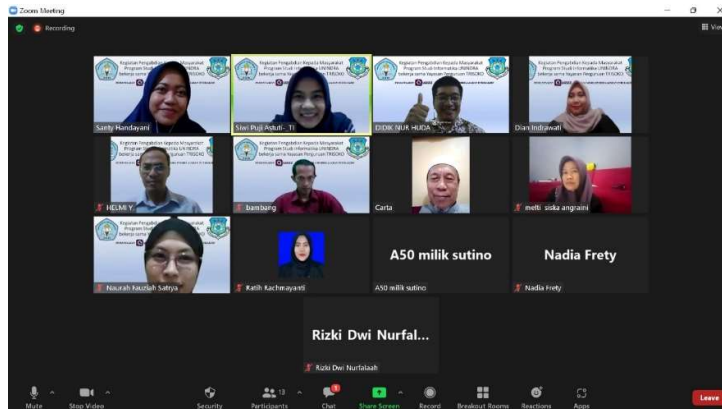


Gambar 2

Tutorial penggunaan aplikasi Quizizz

Tahap terakhir adalah evaluasi, dalam hal ini guru-guru SMP Trisoko cukup antusias dengan kegiatan pengabdian masyarakat. Hal ini terlihat dari respon berbagai pertanyaan yang diajukan oleh beberapa guru. Seperti pembuatan soal dengan model bervariasi, tidak hanya satu jenis dalam satu paket latihan soal.

Dampak dari hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz dapat dilihat dari antusias guru-guru selama mengikuti kegiatan pelatihan. Antusias guru-guru dapat terlihat dari beberapa pertanyaan yang disampaikan.



Gambar 3

Antusias guru-guru SMP Trisoko yang mengikuti pelatihan

Berikut adalah hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz yang telah dibuat selama kegiatan berlangsung:

QUIZIZZ	NAME : _____
Sosialisasi Quizizz	CLASS : _____
15 Questions	DATE : _____

1. [Redacted]

Quizizz

<https://quizizz.com/j/2022/05082023>

-  Anda sudah pernah mendengar Quizizz?
 A Sudah B Belum
-  Anda sudah pernah menggunakan Quizizz?
 A Sudah B Belum

Dari hasil tersebutlah, guru-guru sangat tertarik untuk membuat varian jenis tipe soal, mulai dari *multiple choice* hingga *essay*. Guru-guru juga sangat antusias terutama dalam pemberian skor nilai yang bervariasi.

SIMPULAN

Telah dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan peserta guru-guru SMP Trisoko. Guru-guru sangat antusias untuk mengikuti kegiatan ini, bahkan untuk kelanjutannya ingin mengadakan lagi dengan materi yang berbeda serta dilaksanakan secara luring (*offline*). Pelatihan pembuatan dan pemanfaatan aplikasi Quizizz cukup membantu guru-guru SMP Trisoko dalam menambah wawasan dalam membuat materi pembelajaran interaktif. Guru-guru SMP Trisoko cukup antusias dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Direktorat Sekolah Dasar. (2022). Semua Sekolah Wajib Melaksanakan PTM Terbatas pada 2022. <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/semua-sekolah-wajib-melaksanakan-ptm-terbatas-pada-2022>. Diakses pada 9 Maret 2022.
- Hasibuan, Lynda. (2022). Ayah Bunda! Ini Aturan Terbaru Sekolah Tatap Muka 2022. <https://www.cnbcindonesia.com/news/20220101092710-4-303693/ayah-bunda-ini-aturan-terbaru-sekolah-tatap-muka-2022>. Diakses pada 9 Maret 2022.
- Safitri, D., Sujarwo, & Putra, Z. F. F. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. [http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/laporan/\(nonklasikal\)_ZE._Ferdi_Fauzan_-_PTIK_-_FT_-_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_2019_\(2\).pdf](http://sipeg.unj.ac.id/repository/upload/laporan/(nonklasikal)_ZE._Ferdi_Fauzan_-_PTIK_-_FT_-_Jurnal_Pengabdian_Masyarakat_2019_(2).pdf)
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.