



PEMANFAATAN MEDIA APLIKASI *QUIZZIZZ* BAGI GURU SD SWASTA IT DARUSSALAM DI MASA PANDEMI COVID 19

Putri Juwita¹⁾, Fita Fatria²⁾

Universitas Muslim Nusantera Al Washliyah^{1,2)}
putrijuwita@umnaw.ac.id, fitafatria@umnaw.ac.id

ABSTRAK

Proses pembelajaran dan mengajar akan berhasil berkaitan beberapa faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa. Faktor ini berpengaruh untuk mencapai keberhasilan mengajar. Situasi pandemi saat ini, guru dituntut menciptakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi siswa dengan cara menggunakan media pembelajaran yang menarik sebagai alat pembelajaran daring. Pembelajaran berbasis *E-Learning* merupakan langkah tepat untuk mengantisipasi proses daring yang efektif. Hal tersebut juga berpengaruh pada sekolah yang menjadi mitra. Maka penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizziz* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu upaya kreatif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa di sekolah dasar. Media pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran berperan sebagai alat perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti proses belajar-mengajar. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat (PKM) ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) melatih guru menggunakan Aplikasi *Quizziz* (3) melatih kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan (4) membuat Aplikasi *Quizziz* untuk di terapkan di sekolah sebagai alternative pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Target luaran guru dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Quizziz* sendiri sehingga proses KBM menjadi menyenangkan dan mudah pahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi empat tahapan, yaitu: (1) pendahuluan, (2) diskusi dan audensi (3) pelatihan dan (4) evaluasi. Mitra pengabdian PKM ini adalah SD Swasta IT Darussalam.

Kata Kunci : Aplikasi *Quizziz*, Media, Pembelajaran.

ABSTRACT

The learning and teaching process will be successful due to several factors, namely teacher factors and student factors. This factor influences to achieve teaching success. In the current pandemic situation, teachers are required to create active, creative, innovative and fun learning for students by using interesting learning media as online learning tools. E-Learning-based learning is the right step to anticipate an effective online process. This also affects the partner schools. So the use of learning media using the *Quizziz* Application in Indonesian Language Learning can be one of the creative efforts to create experiences that can help the learning process of students in elementary schools. Learning media is an inseparable part of learning activities in schools. Learning media acts as a learning stimulant and can foster learning motivation so that students do not feel bored in following the teaching and learning process. The purpose of implementing this community partnership program (PKM) is to (1) form a teacher working group, (2) train teachers to use the *Quizziz* application, (3) train teachers' creativity in developing learning media, and (4) create a *Quizziz* application to be applied in schools as an interesting and fun alternative for learning. The teacher's output target is to create learning media using the *Quizziz* application itself so that the learning process becomes fun and easy for students to understand. The method of implementing this training activity includes four stages, namely: (1) introduction, (2) discussion and hearings (3) training and (4) evaluation. This PKM service partner is Darussalam IT Private SD.

Keywords: *Quizziz* Application, Media, Learning.



PENDAHULUAN

SD Swasta IT Darussalam terletak di Jl. Pendidikan Ardagusema Kelurahan Deli Tua Timur Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatra Utara. Jarak SD Swasta IT Darussalam ke Universitas Muslim Nusantera (UMN) Al-Washliyah adalah 10 Km .

Terdapat beberapa kendala pada SD Swasta IT Darussalam Deli Tua, yaitu guru di sana belum mempunyai wawasan dan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman tentang aplikasi tersebut yang digunakan untuk menunjang kinerja guru untuk memanfaatkan kemajuan teknologi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah masih menggunakan metode ceramah serta fasilitas yang kurang memadai. Padahal, zaman sekarang kemajuan teknologi sangat penting untuk meningkatkan hasil kinerja.

Hal ini sesuai tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang menyatakan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.¹ Untuk menjadi guru yang berkualitas dan profesional, maka guru dituntut untuk mempunyai keterampilan yang dapat menunjang proses pembelajaran sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian-penyesuaian². Selain itu perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.³

Perlu disadari bahwa ketidaksiapan guru dan siswa terhadap pembelajaran daring juga menjadi masalah. Perpindahan sistem belajar konvensional ke sistem daring amat mendadak, tanpa persiapan yang matang. Tetapi semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan siswa aktif mengikuti walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19.

Kegagalan pembelajaran daring memang nampak terlihat di UPT. SD Swasta IT Darussalam Deli Tua. Komponen-komponen yang sangat penting dari proses pembelajaran daring (online) perlu ditingkatkan dan diperbaiki. Pertama dan terpenting adalah jaringan internet yang stabil, aplikasi dengan platform yang user friendly, dan sosialisasi daring yang bersifat efisien, efektif, kontinyu, dan integratif kepada seluruh stakeholder pendidikan.

Solusi atas permasalahan ini adalah pemerintah harus memberikan kebijakan dengan membuka gratis layanan aplikasi daring bekerjasama dengan provider internet dan aplikasi untuk membantu proses pembelajaran daring ini. Pemerintah juga harus mempersiapkan kurikulum dan silabus pembelajaran berbasis daring. Bagi sekolah perlu untuk melakukan bimbingan teknik (bimtek) online proses pelaksanaan daring dan melakukan sosialisasi kepada orangtua dan siswa melalui media cetak dan media sosial



tentang tata cara pelaksanaan pembelajaran daring, kaitannya dengan peran dan tugasnya.

Dengan demikian guru dituntut mampu merancang dan mendesain pembelajaran daring yang ringan dan efektif, dengan memanfaatkan perangkat atau media daring yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Walaupun dengan pembelajaran daring akan memberikan kesempatan lebih luas dalam mengeksplorasi materi yang akan diajarkan, namun guru harus mampu memilih dan membatasi sejauh mana cakupan materinya dan aplikasi yang cocok pada materi dan metode belajar yang digunakan.

Hal yang paling sederhana dapat dilakukan oleh guru bisa dengan memanfaatkan WhatsApp Group. Aplikasi WhatsApp cocok digunakan bagi pelajar daring pemula, karena pengoperasiannya sangat simpel dan mudah diakses siswa. Sedangkan bagi pengajar online yang mempunyai semangat yang lebih, bisa meningkatkan kemampuannya dengan menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran daring. .

Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan Quizizz yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat di tengah pandemi, terutama siswa SMA. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik, jelas bisa ditumbuhkan melalui suatu permainan dalam lingkup pembelajaran. Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa Quizizz bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi Quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru.

Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi Covid-19 ini adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan materi dan metode. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (online) dan tidak menjadi beban psikis.

METODE PENELITIAN

Metode kegiatan ini adalah berupa pemberian informasi kepada guru-guru mengenai aplikasi quizizz sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran lalu mencontohkannya dan guru-guru juga ikut mensimulasikannya. Berikut tahapannya:



1. Tahap Persiapan

- a. Survei
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi sasaran

2. Tahap pelaksanaan

Memberikan modul dan menjelaskan kepada guru-guru mengenai aplikasi *quizziz* untuk dibaca dan diikuti serta dipraktikkan oleh salah satu guru.

3. Metode Pelatihan

Pada metode Pelatihan ini ada beberapa langkah - langkah yang digunakan yaitu :

a. Metode diskusi

Metode diskusi ini dipilih untuk menjelaskan kepada para guru bagaimana metode aplikasi *quizziz*/ pengenalan tentang aplikasi *Quiziz* untuk proses pembelajaran digunakan agar dapat membuat sebuah Quis sederhana untuk proses pembelajaran serta mengembangkan media lainnya yang dapat di gunakan dalam aplikasi *Quiziz*. sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi dan menyenangkan.

b. Metode Simulasi

Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan tentang sosialisasi aplikasi *quizziz* pada saat mensimulasikan, agar para guru paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran khususnya aplikasi *quizziz*. Berupa kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi *quizziz* untuk pembelajaran .

4. Evaluasi

Evaluasi juga bisa dimanfaatkan oleh guru dan para pendidik lain untuk melihat parameter nilai seberapa efektifnya kegiatan mengajar dan model pengajaran yang telah dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi memiliki kontribusi yang krusial dalam proses belajar mengajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan judul “**PKM Pemanfaatan Media Aplikasi *Quizziz* Bagi Guru Sd Swasta It Darussalam Di Masa Pandemi Covid 19**” telah dilaksanakan pada Selasa, 16 November s.d. 18 Desember 2021. Seperti yang kita ketahui Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan kinerja guru yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar siswa. Mempertimbangkan permasalahan yang ada tentang kurangnya pengetahuan guru terhadap pengembangan pembelajaran dengan penggunaan media Aplikasi *Quizziz* dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Para guru dan kepala sekolah bersama dengan program kemitraan masyarakat (PKM) memandang perlu diadakannya kegiatan pelatihan di sekolah tersebut.

a. Pengenalan Quizizz



Gambar 1 . Diskusi Kepada Guru Tentang Pemanfaatan Teknologi

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. *Quizizz* dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Dengan *quizizz* ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena *quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta *quizizz*. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

Kelebihan dari *quizizz* bagi siswa adalah siswa tidak dapat mencontek sesama temannya, karena soal yang diberikan kepada siswa satu dengan yang lainnya telah diacak. Soal bisa dibuat dengan ketentuan waktu tertentu yang membuat siswa tidak punya kesempatan untuk bertanya dengan orang sekitar atau melihat buku catatan miliknya. Setelah mengerjakan kuis, siswa dapat mengetahui ranking yang dia dapat dari keseluruhan siswa yang mengerjakan soal tersebut. tidak hanya itu, siswa juga mengetahui soal dan jawaban yang betul dari soal yang telah dikerjakannya.

Keuntungan *quizizz* bagi guru adalah akan ada *grading* otomatis, kemudian *quizizz* membuat analisis butir soal, yang semuanya dapat diunduh berupa *file excel*. Laporan cukup detail, setiap siswa akan dilaporkan jawaban benar-salahnya, serta prosentase pencapaian quiz untuk seluruh siswa. Selain itu sebenarnya, hasil quiz setiap siswa dapat *diemail* ke orang tua siswa

Memberikan tutorial pembuatan aplikasi serta membimbing Guru membuat aplikasi untuk *quizizz* proses pembelajaran⁵.

Adapun hal-hal yang telah dicapai adalah :

1. Melakukan kegiatan pendampingan kepada Mitra mengenai pengabdian masyarakat tentang program PKM ini.
2. Memberikan informasi tentang media pembelajaran khususnya Aplikasi *Quizizz* .
3. Memberikan stimulus berupa video pembelajaran



4. Memberikan Pendampingan berupa pelatihan membuat aplikasi *Quizizz* dengan memanfaatkan handphone android mereka masing – masing untuk membuat akun secara bersama-sama dengan menggunakan nama diri.
5. Guru terampil dalam menggunakan media teknologi dan dapat memanfaatkan aplikasi

Berikut secara ringkas tata cara dan pengoperasian aplikasi *Quizizz* :



Gambar 2. Pendampingan Guru Dalam Membuat Aplikasi *Quizizz*

1. Buka *web*, ketik *Quizizz*
2. Bila belum memiliki akun, klik *sign up*
3. Isi segala ketentuan pendaftaran akun
4. Masuk ke aplikasi *Quizizz*, klik *log in*
5. Isi dengan email dan *password* yang digunakan ketika mendaftar akun
6. Tentukan model kuis, bisa membuat sendiri dengan klik *create my quiz*

Demikian variasi media pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz* bisa dimanfaatkan dan di operasikan sebagaimana mestinya, dengan memanfaatkan kemudahan teknologi pendidikan di tengah pandemi. Adapun pengoperasian dari aplikasi *Quizizz*, yaitu sebagai berikut :

1. Masuk ke www.quizizz.com
2. Klik tulisan *log in*
3. Kemudian, klik tulisan *teacher*, sebagai pengajar
4. Masukkan identitas diri, berupa *username*, email, dan *password*
5. Jika sudah dinyatakan masuk, kemudian buat kuis, pada tulisan *create a quiz*
6. Muncul tampilan *Lets Create a Quiz*
7. Masukkan nama kuis, contoh : Pelajaran Agama Islam
8. Kemudian klik *save*
9. Muncul tampilan Selanjutnya, klik *create new question*
10. Tuliskan pertanyaan pada kolom yang tersedia, "*Write Question Here*", lalu masukkan opsi jawaban (apabila menggunakan *multiple choice*/pilihan ganda) pada kolom "*Answer option 1, answer option 2, dan seterusnya*"
11. Beri tanda centang, kolom jawaban yang benar
12. Kemudian atur durasi mengerjakan dalam setiap soal
13. Klik *save*
14. Apabila telah menyelesaikan pengisian kuis, klik "*Finish Quiz*"
15. Kemudian, akan muncul tampilan *quiz detail* (aturlah kelas berapa kuis itu akan di tujukan), lalu klik *save details*



16. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, pilihlah “ *Homework*”, apabila hendak digunakan sebagai PR, serta pilih “ *Play Live*”, apabila hendak digunakan sekarang.
17. Masukkan *deadline* atau batas waktu mengerjakan (atur tanggal serta jam) lalu klik “ *Procced*”
18. Kemudian, muncul tampilan berikutnya, yaitu kode yang digunakan untuk masuk dalam pengerjaan kuis.
19. Kemudian membuka Link “<http://quizizz.com/admin/>”.

Demikian cara dalam pengoperasian aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran.berikut data tingkat pemahaman guru akan materi aplikasi quiziz:

TABEL 1.
PERSENTASE PEMAHAMAN APLIKASI QUIZIZ

No. Urut Peserta	U-1	U-2	U-3	U-4	U-5	U-6	U-7	U-8	U-9	U-10	Total
Persentase	86%	88%	76%	78%	92%	88%	86%	98%	62%	70%	79.40%

Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman guru tentang aplikasi Quiziz dengan rata – rata 79,40% yang berarti dalam kategori Baik

4. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan.

Setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan pasti melakukan monitoring dan juga evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Evaluasi juga dapat dilihat dari kegiatan pendampingan yang dihasilkan dengan terciptanya suasana kondusif dalam memberikan penjelasan materi tersebut. Para guru sangat antusias saat mengikuti kegiatan ini karena mereka menemukan dan memperoleh ilmu pengetahuan baru yang dapat mereka terapkan untuk menyahuti program pemerintah tentang pembuatan media pembelajaran *Quizizz*.

.Evaluasi juga dapat dilihat dari kegiatan pendampingan yang dihasilkan dengan terciptanya suasana kondusif dalam memberikan penjelasan materi tersebut. Para guru sangat antusias saat mengikuti kegiatan ini karena mereka menemukan dan memperoleh ilmu pengetahuan baru yang dapat mereka terapkan di dalam kelas nantinya

Kepala Sekolah beserta guru SD Swasta IT Darussalam Deli Tua. mengucapkan banyak terima kasih kepada LP2M UMN Al-Washliyah Medan sebagai tim pelaksana sekaligus panitia dalam acara ini karena sudah bersedia memfasilitasi guru dalam melakukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran *Quizizz*.

REFERENSI

Permendiknas No. 16 tahun 2007. *Proses Pembelajaran* tersedia: <http://vervalsp.data.kemdikbud.go.id/prosespembelajaran/file/Permendiknas> diakses 20 Oktober 2018.

Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002



Munir. (2001). “*Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Proses Belajar Mengajar*”
Bandung: Jurnal Mimbar Pendidikan., 3 (20). 9 – 17.

Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*.
Jakarta: Rajawali Pers.

<https://lpmpbengkulu.kemdikbud.go.id/blog/belajar-asyik-dengan-quizizz-ditengah-pandemi-covid-19/>

<https://docplayer.info/204389049-Pemanfaatan-aplikasi-quizizz-sebagai-media-pembelajaran-ditengah-pandemi-pada-siswa-sma.html>