

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK GURU DI SMP N 26 PALEMBANG

Yurni Oktarina¹⁾, Tresna Dewi²⁾ Pola Risma¹⁾, Yessi Marniati⁴⁾

¹ Teknik Elektro, Politeknik Negeri Sriwijaya

² Teknik Elektro, Politeknik Negeri Sriwijaya

email: yurni.oktarina@polsri.ac.id, tresna.dewi@polsri.ac.id, polarisma@polsri.ac.id,
yessimarniati@polsri.ac.id

Abstract

A community service entitles Training of Quizizz Apps for Teachers at SMP N 26 Palembang has been successfully conducted. The one-day activity started from 09.00-14.00 WIB, and all the SMP N 26 Palembang teachers joined the event with great enthusiasm. By the end of the day, the teachers can run and modify their activity and teaching/examination plan on Quizizz apps. Quizizz apps has more advantages than Google Classroom applications due to its monitoring system for student activities. This event was started by a pre-test, presenting quizzes introduction and material, followed by direct practice using Quizizz, Q&A discussion, and finally evaluation/post-test. The test results show that teachers have been able to use this Quizizz application well.

Keywords: *training, on-line quiz, community service, game based-learning*

Abstrak

Kegiatan pengabdian dengan judul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Guru Di SMP N 26 Palembang ini telah berhasil dilaksanakan. Sesuai dengan sasaran kegiatan, kegiatan yang berlangsung selama 1 hari mulai dari pukul 09.00-14.00 WIB diikuti hampir seluruh guru yang ada di sekolah tersebut dengan sangat antusias dan semangat mengingat selama ini mereka hanya menggunakan satu aplikasi saja yaitu Google Classroom sebagai alat bantu pemberian kuis secara online. Adapun tujuan dan sasaran dari kegiatan ini adalah untuk menambah pengetahuan dan ketrampilan para guru dalam hal pembuatan kuis online berbasis game based-learning yaitu aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yaitu lebih interaktif, dapat dihubungkan dengan aplikasi Google Classroom, dan dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas siswa. Metode kegiatan ini dimulai dengan pemberian pre test, pemberian materi melalui ceramah, dilanjutkan dengan praktek langsung penggunaan Quizizz, diskusi tanya jawab dan terakhir adalah evaluasi/post test. Hasil test menunjukkan para guru telah dapat menggunakan aplikasi Quizizz ini dengan baik sesuai materi dan arahan Tim Pelaksana.

Kata Kunci: *pelatihan, kuis online, pengabdian, game based-learning.*

1. PENDAHULUAN

Dalam proses kegiatan pembelajaran, pada umumnya terjadi secara tatap muka di dalam kelas namun saat pandemi seperti skearang kegiatan pembelajaran dapat juga dilakukan secara virtual dengan alat bantu atau media yang dikenal dengan *e-learning*. Penggunaan *e-learning* ini menjadi salah satu solusi metode

pelaksanaan pendidikan dalam darurat Covid-19 di Indonesia[1].

Dengan adanya kebijakan tersebut, sekolah-sekolah harus menemukan metode terbaik agar pelaksanaan *e-learning* ini menyenangkan, memudahkan proses belajar mengajar di kelas, dan yang terpenting adalah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Selain sebagai media untuk menyampaikan materi dan tugas pada siswa yang dapat dikerjakan dalam durasi waktu tertentu, *e-learning* pun dapat digunakan sebagai pengganti kekurangan jam tatap muka antara guru dan siswa[2]. Metode pembelajaran terbaik untuk tujuan tersebut tercapai adalah dengan menerapkan pembelajaran *e-learning* berbasis game atau yang disebut dengan game based-learning.

Salah satu aplikasi yang mampu mengakomodir keperluan tersebut adalah aplikasi Quizizz. Sebagai salah satu penyedia teknologi pembelajaran game based-learning Quizizz berguna memberikan pengalaman pembelajaran dengan mengikutsertakan siswa dalam prosesnya melalui permainan interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas siswa[3].

Bagi siswa kata “tes” sering dianggap sebagai salah satu hal yang menakutkan. Anggapan ini perlu segera diluruskan, sehingga tidak menimbulkan kesalahan persepsi yang berkepanjangan. Nur Irwanto dan Yusuf Suryana (2016) berpendapat kegiatan tes mestinya dijadikan kebutuhan oleh siswa, sebab dengan dilakukannya kegiatan tes siswa akan mengetahui tentang keberhasilan pembelajaran yang dilakukannya.

Pelaksanaan tes dapat dilakukan dengan mudah tanpa memberikan kesan yang menakutkan bagi para peserta tes/siswa, dampak pesatnya kemajuan teknologi telah memunculkan berbagai jenis aplikasi komputer untuk menunjang proses pembelajaran, baik berupa media maupun penilaian pembelajaran. Salah satu contoh aplikasi untuk penilaian pembelajaran yang telah berkembang adalah Quizizz.

Inovasi penggunaan pada aplikasi ini mampu membantu para guru dalam aktivitas evaluasi suatu pelajaran menjadi lebih interaktif, menarik sehingga para siswa merasa tidak cepat bosan dalam mengerjakan soal-soal evaluasi.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat tes interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas misalnya saja untuk

penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah (tidak sekompleks membuat tes interaktif dengan software animasi), namun memiliki kualitas hasil sekelas penggunaan software animasi. [5]

Tes interaktif yang dibuat dengan Quizizz dapat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Quizizz juga memberikan data dan statistic tentang kinerja para siswa.

Kita dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang kita buat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Kita juga bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Fitur "pekerjaan rumah" juga tambahan fitur yang menarik. Pekerjaan rumah memungkinkan kita menetapkan tes sebagai pekerjaan rumah, dan membatasi waktu pengerjaan pekerjaan rumah tersebut hingga 2 minggu.



Gambar 1. Aplikasi Quizizz

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Siswa sekolah menengah pertama masuk dalam kelompok *Generasi Z* atau generasi milenial dimana sangat menyukai hal-hal yang bersifat permainan, mengandung unsur kreativitas dan teknologi kekinian, juga tantangan dalam setiap kegiatannya tidak terkecuali dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Menyikapi hal tersebut guru pun diminta untuk lebih kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan terutama dalam kegiatan evaluasi atau tes pembelajaran.

Sebelum melaksanakan kegiatan pengabdian ini, Tim Pelaksana terlebih dahulu datang dan melakukan survei awal untuk mengetahui metode dan alat yang digunakan untuk melaksanakan tes atau evaluasi pembelajaran.



Gambar 2. Survei Identifikasi Masalah

Didapatkan informasi bahwa guru-guru di SMPN 26 Palembang ini masih menggunakan aplikasi Whatsapp dan Google Classroom sebagai media untuk menyampaikan materi sekaligus pemberian soal-soal tes, Dari kedua aplikasi ini tidak mengandung unsur-unsur yang telah disebutkan yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk melakukan tes atau evaluasi pembelajaran. Dengan demikian Tim Pelaksana dapat mengetahui kebutuhan sekolah, yaitu guru dalam penggunaan aplikasi yang tepat untuk melaksanakan tes dan evaluasi siswa.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini pada dasarnya adalah kegiatan pelatihan. Pelatihan ini dimulai dari pengarahan atau pemberian materi tentang kelebihan aplikasi Quizizz.

Setelah itu kegiatan dilanjutkan tanya jawab dan diskusi antara peserta dengan Tim, Selanjutnya adalah praktek langsung penggunaan aplikasi Quizizz yang dimulai dari pengunduhan aplikasi hingga pembuatan soal-soal interaktif.

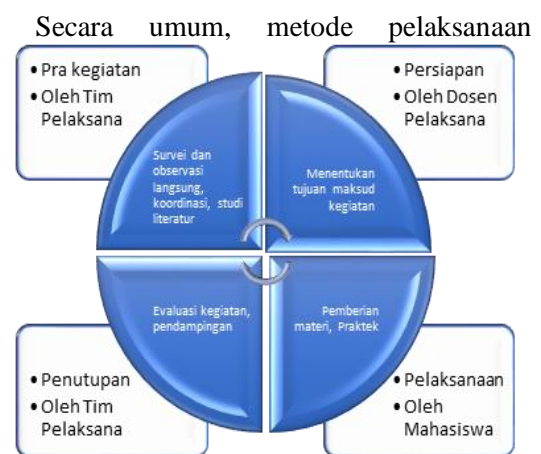
Sasaran peserta kegiatan ini adalah guru-guru pada SMP N 26 Palembang yang berjumlah 20 orang. Kegiatan ini dilaksanakan pada salah satu ruang kelas sekolah tersebut.

Acara dimulai dengan kata sambutan dan perkenalan antara pihak sekolah dan Tim Pelaksana. Pada kegiatan ini, dilibatkan mahasiswa sebagai pemberi materi dan didukung pula oleh dosen-dosen pelaksana kegiatan salah satunya adalah Yurni Oktarina, S.T.,M.T yang memiliki kepakaran dalam bidang Teknik Jaringan Komputer dan Media

Pembelajaran yang bertindak sebagai ketua pelaksana.



Gambar 3. Ketua Pelaksana Memberikan Kata Sambutan



kegiatan dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini.

Gambar 4. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini dibagi menjadi 4 tahapan, yaitu pra kegiatan yang berisi tentang survei lokasi dan identifikasi kebutuhan guru, koordinasi antara Tim Pelaksana dan Kepala Sekolah, pendalaman materi literatur.

Tahapan berikutnya adalah kegiatan persiapan berisi kegiatan pendalaman tujuan dan manfaat kegiatan dan terkait proses surat menyurat kegiatan seperti surat persetujuan kerjasama kegiatan dan surat ijin melaksanakan kegiatan.

Tahapan ketiga adalah kegiatan pelaksanaan. Pada tahap ini meliputi pemberian pre test berupa angket sebelum materi diberikan, dilanjutkan pemberian materi, praktek materi kegiatan dan diskusi. Tahapan terakhir adalah penutup dari kegiatan dimana dalam tahap ini dilakukan pendampingan bagi guru-guru untuk pendalaman materi yang diberikan dan dilanjutkan dengan evaluasi (post test) hasil kegiatan yang berguna untuk mengetahui sejauh mana penyerapan materi yang telah diberikan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pre Test

Sebelum memulai penyampaian materi tentang apa itu Quizizz dan bagaimana penggunaannya, guru-guru diminta untuk mengerjakan soal-soal pre test terlebih dahulu dan hasilnya (32,8%) menunjukkan bahwa nilai rata-rata ini masih dalam kategori kurang sehingga program pelatihan ini menjadi salah satu cara yang tepat untuk mejadikan para guru trampil menggunakan aplikasi Quizizz ini.

Dari data yang didapat, menunjukkan bahawa sebagian guru sudah mengetahui aplikasi Quizizz ini namun belum pernah mempraktekkannya secara langsung sehingga tidak mengetahui fitur-fitur yang ada pada aplikasi Quizizz ini.

Setelah didapat hasil pre test ini, dilanjutkan dengan kegiatan pemberian materi yang disampaikan oleh salah satu mahasiswa yang terlibat, yaitu M. Rajab R. Kemudian saatnya para guru mempraktekkan materi yang didapat. Para guru mencoba mensimulasikan hasil pembuatan kuis/soal yang telah dibuat kepada siswa.



Gambar 5. Pemaparan Materi Oleh Mahasiswa



Gambar 6. Peserta Sedang Serius Menerima Materi



Gambar 7. Pendampingan Oleh Mahasiswa

B. Hasil Post Test

Setelah diberikan materi mengenai fitur-fitur dan praktek secara langsung menggunakannya, terjadi peningkatan nilai hasil post tes yaitu rata-rata 65 %.

Tabel 1. Hasil Post Test

Players	Score	Accuracy
Rusna Wati	11580	93%
Lusi Saraswati	9310	73%
Hamidah Mida	9100	80%
Untung Opi	8750	67%
Nurmalis	8510	73%
desi batubara	8480	67%
Nur Syafitri F	8480	67%
Ellya Rosa	8310	67%
Elpi Iriani	8240	67%
Ertati Tati	8210	67%
Fitri Hermayani	7300	60%
Rosy Oryza	6100	47%
spd hapizoh	1650	13%

Pada saat pelatihan menggunakan Quizizz ini para guru terlihat sangat antusias sekali terutama saat diberikan kesempatan untuk membuat soal tes interaktif sendiri. Masing-masing guru membuat soal-soal tes sesuai mata pelajaran yang mereka ajarkan di sekolah.



Gambar 8. Peserta Mempraktekkan Materi

Namun karena waktu pelatihan yang terbatas membuat Tim Pelaksana tidak dapat memeriksa satu per satu hasil praktek yang telah dilakukan. Tim Pelaksana menyediakan waktu selama 2 hari untuk pendampingan agar guru-guru di SMPN 26 Palembang ini semakin terampil dan mahir dalam menggunakan aplikasi Quizizz ini.

Setelah pelatihan berakhir, didapatkan bahwa semua peserta berhasil membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz ini atau dengan kata lain berhasil meningkatkan ketrampilan para peserta.



Gambar 9. Foto Penutupan Acara Kegiatan

5. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz pada guru-guru di SMPN 26 Palembang telah diselesaikan dengan baik dan mendapatkan

hasil yang baik dimana terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam penguasaan aplikasi Quizizz ini yang dimulai dari pembuatan akun, pengenalan fitur-fitur dan mempraktekkan membuat kuis/soal-soal interaktif sesuai mata pelajaran yang diampuh.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana mengucapkan banyak terima kasih kepada Politeknik Negeri Sriwijaya pada umumnya dan Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) pada khususnya yang telah berkontribusi besar dalam kegiatan ini baik dana, arahan maupun kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat dilaksanakan dengan baik.

7. REFERENSI

1. Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid- 19)
2. Ihwanah, Al. (2016). Implementasi E-Learning dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Jurnal Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016
3. Murni, Arie Widya., Noviyanti, Masyitah., Utami, Athika Dwi Wiji. (2020). Peningkatan Kemampuan Membuat Kuis *Online* Guru Madrasah Ibtidaiyah (Mi) Nurul Islam Wonokalang Wonoayu Sidoarjo Melalui Pelatihan Aplikasi Kuis Interaktif Berbasis *Quizizz*. *Abdimas Berdaya*, Vol 3 No. 2, 2020.
4. Irwantoro, Nur dan Yusuf Suryana. (2016). Kompetensi Pedagogik untuk Peningkatan dan Penilaian Kinerja Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum Nasional. Surabaya: Genta Group Production.
5. Nugroho, Irfan Adi. (2019). Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz. Jogjakarta: LP3M Sarjana Wiyata Taman Siswa