

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PADA GURU-GURU SMP SWASTA ISLAM MUTHMAINNAH SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU

Ainun Jariyah¹, Yosephina P. Wao², Maria Waldetrudis Lidi³, Maimunah H. Daud⁴,
Yuliana Yenita Mete⁵, Melania Priska⁶, Jumilah Gago⁷, Veronika P.S. M. Wae⁸,
Maria Fatima Mei⁹, Stefan Anselmus Lamén Sani¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,10} Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP Universitas Flores, Ende-NTT, Indonesia

⁹ Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Flores, Ende-NTT, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: imajevan202019@gmail.com

Received: 10/06/2024

Revised: 28/06/2024

Accepted: 29/06/2024

Abstract. *The objectives of this service include providing insight into the importance of online evaluation and improving teacher skills as service partners in creating and using the Quizizz application. The Quizizz benefit workshop for Muthmainnah Islamic Private Middle School teachers occurred on May 19 2024 at Muthmainnah Islamic Private School, Ende Regency, NTT. The workshop participants consisted of 15 Muthmainnah Islamic Private Middle School teachers. This training was provided by 8 lecturers from the Biology Education Study Program. The training methods the presenters use include direction, discussion and questions and answers, direct practice in the field and mentoring. Based on the results obtained from this activity, the training participants from Mutmainnah Islamic Private Middle School responded positively. This can be seen when following the training, participants become enthusiastic and have increased creativity in making learning evaluations using Quizizz.*

Keywords: *training, quizizz application, teacher competency*

Abstrak. Tujuan dari pengabdian ini antara lain memberikan wawasan pentingnya evaluasi online, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra pengabdian dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi Quizizz. Kegiatan workshop pemanfaatan Quizizz bagi guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah terjadi pada tanggal 19 Mei 2024 bertempat di Swasta Islam Muthmainnah, Kabupaten Ende, NTT. Peserta workshop terdiri dari guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah sebanyak 15 peserta. Pelatihan ini diberikan oleh dosen Program Studi Pendidikan Biologi sebanyak delapan orang, satu orang dosen program studi pendidikan matematika dan satu orang mahasiswa program studi pendidikan biologi universitas flores. Metode pelatihan yang digunakan oleh para pemateri yaitu dengan pengarahan, diskusi dan Tanya jawab, praktik langsung di lapangan dan pendampingan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini bahwa peserta pelatihan dari SMP Swasta Islam Mutmainnah memberikan respon positif. Hal tersebut dapat terlihat ketika mengikuti pelatihan, peserta menjadi semangat dan kreativitas meningkat dalam membuat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Quizizz.

Kata Kunci: pelatihan, aplikasi quizizz, kompetensi guru.

How to Cite: Jariyah, A., Wao, Y. P., Lidi, M. W., Daud, M. H., Mete, Y. Y., Priska, M., Gago, J., Wae, V. P. S. M., Mei, M. F. & Sani, S. A., L. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ PADA GURU-GURU SMP SWASTA ISLAM MUTHMAINNAH SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2) 101-107. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i1.4297>

PENDAHULUAN

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang dapat menyejahterakan peserta didik. Kesejahteraan yang dimaksud adalah bukan hanya berkaitan dengan ekonomi namun dalam berbagai bidang kehidupan. Baik dalam bidang kesehatan, sosial, budaya, dan teknologi informasi. Dalam bidang TIK terjadi perubahan paradigma cara belajar siswa yang berbeda dibandingkan masa sebelumnya. Banyak pekerjaan rumah yang harus diselesaikan guru di sekolah dengan perubahan kurikulum dan cara belajar siswa. Dalam hal ini guru wajib memiliki kemampuan dalam memanfaatkan TIK saat proses pembelajaran di kelas. Terlebih lagi, guru adalah agen pembaharuan (*agent of change*) memiliki peran yang amat penting dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi para siswanya (Bahar,



2017). Untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan tentu dibutuhkan literasi digital bagi peserta didik.

Penguasaan literasi digital saat ini sangat penting bagi para murid. Alasan tersebut adalah karena adanya peningkatan cepat dalam arus informasi, sehingga siswa diharapkan mampu menyaring informasi yang begitu melimpah. Adanya ketergantungan pada perangkat gadget memiliki pengaruh terhadap psikologi. (Day, & Qodariah, 2019). Maka perlu urgensi literasi digital bagi siswa masa kini sangat penting. Pengetahuan digital, seperti kemampuan menggunakan aplikasi dan sumber belajar, dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi mahasiswa calon guru dalam menciptakan materi ajar. Selain itu, aplikasi pengajaran juga mempermudah mereka dalam mengelola pembelajaran di kelas. (Imran, dkk. 2021).

Menurut Arwanda, et.al (2020) Pembelajaran daring yang terkesan seolah-olah dilaksanakan hanya dengan aktivitas pembelajaran berupa pemberian tugas mengakibatkan menurunnya motivasi peserta didik dalam belajar. Oleh karena itu, evaluasi pembelajaran daring perlu dikemas semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mencapai capaian pembelajar tanpa merasa terbebani oleh persepsi tugas atau ujian online. Hal ini perlu menjadi pertimbangan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan aplikasi berbasis tes dan penugasan agar tepat guna. Dengan kata lain, Guru membutuhkan kemampuan dalam menguasai berbagai aplikasi tes dan penugasan online untuk dapat menunjang pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring. Dengan kata lain guru membutuhkan adanya kegiatan peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring melalui pemberdayaan aplikasi berbasis tes dan penugasan online yang efektif, fleksibel dan efisien untuk digunakan (Pagarra, 2020).

Perkembangan TIK menuntut guru untuk dapat beradaptasi dengan memanfaatkan smartphone sebagai sarana media pembelajaran selama pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz adalah sebuah alat web yang menghadirkan permainan kuis online yang bisa dimanfaatkan sebagai evaluasi formatif dalam proses pembelajaran, (Basuki & Hidayati, 2019; Chaiyo & Nokham, 2017). Quizizz adalah sebuah aplikasi permainan pendidikan yang memiliki sifat naratif dan fleksibel. Selain dapat digunakan untuk mengajarkan materi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila, 2020) Menggunakan Quizizz sangat sederhana, kuis yang sudah disiapkan dapat langsung dimasukkan ke dalam Quizizz dan dapat disesuaikan dengan gambar, latar belakang, dan pilihan jawabannya. Kode dapat diberikan kepada siswa untuk membagikan kuis. Quizizz menyajikan data statistik dari kinerja siswa dalam menjawab kuis yang bisa diunduh dalam format spreadsheet Excel. Penyelenggaraan kuis menggunakan Quizizz cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu yang dapat disesuaikan.

Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau proses dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Namun demikian, faktanya banyak sekali guru yang belum mengetahui dan menggunakan Quizizz dalam pembelajaran (Nizaruddin, dkk. (2021)).

Berdasarkan permasalahan tersebut penting untuk dilakukan pelatihan dalam bentuk workshop pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan Quizizz. Target pelatihan ini adalah meningkatkan kesadaran penggunaan media pembelajaran Quizizz secara daring untuk mempersiapkan anak didik untuk menghadapi era digital. Adapun tujuan dari pengabdian ini antara lain memberikan wawasan pentingnya evaluasi online, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra pengabdian dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi Quizizz.

Temuan hasil observasi di lapangan ada beberapa sekolah yang belum menggunakan teknologi dalam hal ini aplikasi yang mendukung proses pembelajaran. Salah satu sekolahnya

adalah SMP Swata Islam Muthmainah. Pada sekolah tersebut belum menggunakan aplikasi dalam pembelajaran, dari itu kami menawarkan aplikasi quizizz untuk menunjang proses pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan workshop pemanfaat Quizizz bagi guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainah terjadi pada tanggal 19 Mei 2024 bertempat di Swasta Islam Muthmainah, Kabupaten Ende, NTT. Peserta workshop terdiri dari guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainah sebanyak 15 peserta. Pelatihan ini diberikan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Biologi sebanyak delapan orang, satu dosen program studi pendidikan matematika dan satu orang mahasiswa program studi pendidikan biologi Universitas Flores. Metode pelatihan yang digunakan oleh para pemateri yaitu dengan pengarahan, diskusi dan Tanya jawab, praktik langsung di lapangan dan pendampingan. Tahap dari kegiatan pengabdian ini dapat dijabarkan sebagai berikut

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) melakukan rapat koordinasi untuk pembagian tugas, mengurus administrasi dan instrumen yang diperlukan untuk kegiatan PKM, dan melakukan kegiatan simulasi di program studi guna memastikan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan rencana kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Pemberian pretes; Pada awal tahap pelaksanaan, tim PKM memberikan pretes sebelum diberikan pelatihan guna mengetahui kemampuan awal peserta kegiatan juga sebagai dasar pembandingan setelah diberikan pelatihan.
- b. Pengarahan dan Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz; Pada tahap ini, tim PKM mengarahkan peserta kegiatan tentang cara menggunakan sekaligus melatih aplikasi Quizizz yang didampingi tim PKM.
- c. Tanya jawab; Pada tahap ketiga, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan Tanya jawab terkait aplikasi Quizizz
- d. Praktik penggunaan aplikasi Quizizz; Peserta kegiatan melakukan praktik secara mandiri aplikasi Quizizz yang didampingi tim PKM.

3. Tahap Evaluasi

Setelah diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz, tim PKM memberikan posttest untuk mengukur pemahaman peserta kegiatan terkait penggunaan aplikasi Quizizz.

4. Tahap pembuatan laporan hasil kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran bagi guru yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas dengan tujuan utama adalah menstimulus siswa. Guru dan siswa tentu sangat bahagia melihat sesuatu yang baru dan penasaran bagi mereka. Sebelum menggunakan aplikasi Quizizz, guru-guru diwajibkan untuk menyiapkan PC atau laptop dan koneksi internet yang memadai. Pada kegiatan ini diawali dengan pretest materi agar guru dapat mengetahui sejauh mana mereka mengenal aplikasi Quizizz secara keseluruhan baik manfaat maupun proses penerapannya. Kegiatan diakhiri dan dengan *post test*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan instrumen evaluasi online menggunakan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap aplikasi Quizizz, serta guru mampu menyusun instrumen evaluasi online menggunakan Quizizz. Kegiatan pelatihan dapat dilakukan untuk menambah kemampuan dan keterampilan guru dalam menyusun instrumen pembelajaran. Selain itu, fitur-fitur Quizizz tidak hanya sebatas evaluasi online saja, namun dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dan instrumen pemberian tugas serta instrumen turnamen dalam pembelajaran. Sehingga dapat dilanjutkan pelatihan Quizizz untuk materi yang lain (Jahring, et al., 2023).



Gambar 1. Pemberian Pretest pada guru-guru

Setelah melewati sesi prestes guru-guru diberikan materi mengenai quizzizz. Selanjutnya guru-guru didampingi oleh dosen-dosen penggunaan aplikasi quizzizz. Dalam proses pendampingan penggunaan aplikasi quizzizz menggunakan aturan klasik dan menggunakan barcode. Untuk aturan mainan yang menggunakan aturan aturan klasik guru menggunakan laptop dan siswa menggunakan *handphone* sedangkan untuk aturan barcode siswa diminta untuk menunjukan jawaban lewat kode barcode yang telah diprint oleh guru, dan gurunya mengscand kode barcode tersebut.



Gambar 2. Pembuatan soal pada aplikasi quizzizz



Gambar 3. Proses pendampingan guru-guru



Gambar 4. Permainan menggunakan aturan permainan barcode



Gambar 5. Guru mensimulasi penggunaan aplikasi quizizz

Selama guru mensimulasi aplikasi quizizz banyak siswa-siswi yang lebih senang menggunakan aturan klasik karena gambar dan musicnya menarik sedangkan untuk aturan mainnya lain tidak. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Hal ini juga dikatakan dalam penelitiannya Wihartanti, dkk. (2019) yang mengatakan Implikasi dari pembelajaran dengan aplikasi *quizizz menggunakan smarthphone* bagi mahasiswa menjadi semakin kritis dalam praktek, dan semakin dapat menuangkan konsep/ide-idenya dalam diskusi, serta interaksi antara dosen dengan mahasiswa lebih terjalin pada waktu pembelajaran dan di luar pembelajaran. selain siswa, guru-guru lebih suka menggunakan aturan klasik. Hal tersebut juga dikatakan oleh Fazriyah, dkk. (2020) yang mengatakan bahwa dalam evaluasi siswa lebih mudah. Disini juga ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa antara lain jaringan internet yang kurang memadai karena banyak pemakaiannya. Kendala tersebut juga dihadapi oleh peneliti Sari dan Yarza (2021).

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Abad 21 mendorong pendidik untuk bisa berinovasi dalam pembelajaran sesuai perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Aplikasi Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan minat pembelajaran. Kehadiran teknologi dapat membantu guru dan peserta didik dalam memenuhi kesejahteraan secara pendidikan. Kehadiran teknologi bagi guru dan peserta didik sesungguhnya telah memenuhi amanat Undang-Undang yakni mencerdaskan kedhiupan Bangsa.

Penerapan aplikasi Quizizz bagi guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah mendapat apresiasi yang sangat memuaskan dari peserta. Kehadiran aplikasi Quizizz bagi guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah membuat pembelajaran lebih menarik, dimana dalam aplikasi Quizizz guru bisa melakukan evaluasi lebih tepat. Selain itu peserta didik juga akan menemukan cara manajemen waktu dan berpikir cepat. Pada sisi lain secara ekonomi lembaga tidak mengeluarkan biaya yang besar dalam mengadakan kertas untuk penggantian soal-soal bagi peserta didik.

Aplikasi Quizizz mudah untuk diterapkan namun perlu diperhatikan kebutuhan guru dan siswa agar bisa terlaksana dengan baik. Guru perlu memperhatikan perangkat penunjang seperti PC atau laptop, *Handphone* dan koneksi internet yang memadai. Apabila semuanya bisa

disiapkan secara baik maka penerapan aplikasi Quizizz dapat menjawab tantangan generasi mudah yang merupakan titipan dan harapan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *AlMadrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Bahar, A. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Tersedia pada <http://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html> (diakses tanggal 29 Desember 2019).
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019, April). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. In *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)* (pp. 202-211).
- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017, March). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *2017 International conference on digital arts, media and technology (ICDAMT)* (pp. 178-182). DOI: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957
- Day, V. M., & Qodariah, S. (2018). Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun Increasing Digital Literation On 6-12 Years Old School-Age Children. *Prosiding Nasional Psikologi*, 2.
- Fazriyah, N., Cartonno, & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 199-204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Imran, C. M. dkk. (2021). Pelatihan Quizizz Sebagai Sarana Penguatan Literasi Digital Bagi Mahasiswa. *Communnity Development Journal*. 2(3), 876-880. <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2651>
- Jahring, J., Mashuri, S., Marniati, M., & Nasruddin, N. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pembuatan Instrumen Evaluasi Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1-11. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4163>
- Nizaruddin, Muhtarom, Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-DIMAS. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(2), 291-296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>.
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., & Raihan, S. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 260-265. DOI: <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.16069>
- Salsabila, U.H, dkk. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai media Pembelajaran Di Tengah pandemic Pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2). <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, P. M. & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quiziz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-guru SDIT AL-KAHFI. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2). 195-199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In *Seminar nasional pendidikan dan pembelajaran 2019* (pp. 362-368). <https://seminar.umpo.ac.id/index.php/SNPP2019/article/view/335>