

Inovasi Pembelajaran Melalui Abstrak
Pelatihan Aplikasi Quizizz Di
SMP PGRI Tumbrasanom
Bojonegoro

Siti Nafa'ur Bagia¹,
Hiba Al'an Fula²,
Lina Susilowati³

^{1,2,3)} Prodi Pendidikan Ekonomi
Universitas PGRI JOMBANG

Article history

Received : 03-01-2024

Revised : 20-01-2024

Accepted : 30-03-2024

* *Lina Susilowati*
lina.stkipjb@gmail.com

Paradigma pendidikan di era revolusi industri 4.0 mengalami perubahan yang signifikan dan mendasar. Integrasi digital dengan kehidupan nyata mendorong adanya interaksi antara manusia dengan mesin dalam memecahkan persoalan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran inovatif memberikan ruang bagi pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Peserta didik dapat secara langsung memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Aplikasi quizizz merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang menggunakan teknologi untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran yang menampilkan avatar, meme, tema dan musik. Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz dilaksanakan di SMP PGRI TUMBRASANOM. Pelatihan ini ditujukan kepada guru-guru untuk membuat soal-soal agar siswa tidak bosan dalam mengerjakan. Sebelum dilaksanakan pelatihan guru akan dibekali pengetahuan tentang quizizz dan teknis penerapannya selanjutnya diadakan pelatihan pembuatan soal dengan quizizz. Pelaksanaan pengabdian berupa pelatihan penerapan aplikasi quizizz di SMP PGRI TUMBRASANOM dinyatakan berhasil. Target jumlah peserta 95% terpenuhi dan adanya peningkatan kualitas guru utamanya inovasi dalam evaluasi pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi berupa pemanfaatan aplikasi quizizz

Kata Kunci : Pelatihan, Aplikasi Quizizz, Pembelajaran

Abstract

The educational paradigm in the era of industrial revolution 4.0 is experiencing significant and fundamental changes. Digital integration with real life encourage interaction between humans and machines in solving everyday life problems. Innovative learning provides space for the use of digital technology in learning. Students can directly gain knowledge and skill. The quizizz application is learning innovation that use technology to motivate students in learning by displaying avatars, memes, themes, and music. Training on using the quizizz application was carried out at SMP PGRI TUMBRASANOM. This Training aimed at teachers to create question so that students don't get bored while working of them. Before the training is carried out, teachers will be provide with knowledge about quizizz and its application techniques, then training will be held in making question with quiziz. The implementation of the service in the form of training on the application of the quizizz application at SMP PGRI TUMBRASANOM was declared successful. The target of 95% of participants has been met and there has been an increase in teacher quality, especially in learning evaluation that integrated technology in the form of the use of the quizizz application.

Keywords : Training, quizizz App, learning

PENDAHULUAN

Saat ini kita sudah berada di penghujung era Revolusi Industri 4.0 dan memasuki era Society 5.0. Revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi teknologi yang diindikasikan dengan terjadinya perubahan yang sangat drastis pada segenap sektor berbasis teknologi (Hudjimartsu et al., 2021). Paradigma proses pendidikan niscaya mengalami perubahan yang mendasar mengikuti tuntutan era industri 4.0 sebagai upaya peningkatan kualitas kemampuan dan keterampilan peserta didik (Grahito Wicaksono, 2020).

Hubungan antara teknologi digital dengan dunia pendidikan sangat erat kaitannya. Peran guru sangat penting dalam memfasilitasi pembelajaran digital untuk mengimbangi era saat ini. Hal ini diawali dengan kalimat penyemangat: "Begitupun rumitnya teknologi, peran guru tidak akan pernah tergantikan, namun guru yang menolak mempelajari teknologi akan tergantikan." Oleh karena itu, ini merupakan langkah awal dalam mengembangkan keterampilan teknologi digital guru. Namun kenyataannya, sebagian besar guru belum menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini karena keterbatasan usia para guru yang sudah tua, yang merasa belajar sebuah teknologi ini adalah sebuah beban. Adanya masa pandemi dan perubahan Kurikulum K13 ke Kurikulum Merdeka memberikan dampak positif dimana seorang pendidik dipaksa mempelajari dan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Peran teknologi dalam pembelajaran yang inovatif memberikan peluang sekaligus tantangan kepada siswa terjun secara langsung dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan dan (Supriadi et al., 2021).

Model pembelajaran digital salah satunya bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran dan mengikuti perkembangan zaman agar siswa yang diberi pelajaran lebih mudah memahami pelajaran apabila menggunakan model pembelajaran berbasis digital. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan menarik dimana menampilkan avatar, tema, meme, musik sehingga memotivasi siswa di dalam pembelajaran. Quizizz dirancang untuk siswa dapat terlibat secara langsung dan mendapat umpan balik dari guru dalam pembelajaran (Lestari et al., 2022). Aplikasi Quizizz dapat memicu kompetisi diantara para siswa karena aplikasi ini secara otomatis memberikan peringkat pada saat siswa mengerjakan kuis atau soal latihan (Muliya, 2022).

SMP PGRI TUMBRASANOM berada di Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan analisis kebutuhan SMP PGRI TUMBRASANOM sebagian besar guru belum menggunakan media digital dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan wawancara dengan Kepala Sekolah SMP PGRI TUMBRASANOM yaitu Bapak Tagi Siswanto, terkait dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah tersebut masih berpedoman hanya pada LKS atau (Lembar Kerja Siswa) sehingga belum memahami tentang perkembangan dan penggunaan media digital saat ini yang sangat bermanfaat apabila diterapkan pada model pembelajaran di SMP PGRI TUMBRASANOM. Para guru merasa bahwa menggunakan model pembelajaran digital hanya akan mempersulit proses pembelajaran. Beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam membuat soal dan melakukan penilaian secara online. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Pelatihan ini akan

memberikan sebuah pembelajaran menggunakan quizz untuk latihan soal – soal agar murid tidak bosan ketika akan mengerjakan.

METODE PELAKSANAAN

Objek kegiatan pengabdian ini adalah para guru di SMP PGRI TUMBRASANOM. Metode pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi tiga tahapan dimana tahapan satu dan lainnya saling terkait meliputi:

1. Persiapan
 - a. Melaksanakan observasi lapangan dan koordinasi dengan Kepala Sekolah SMP PGRI TUMBRASANOM.
 - b. Sosialisasi terkait pentingnya meningkatkan cara pembelajaran kepada siswa yang menyenangkan dengan memanfaatkan media digital dan aplikasi yang ada.

2. Implementasi

Implementasi dilakukan dalam bentuk pelatihan pengembangan pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz.

3. Output

Output kegiatan pengabdian bagi para guru adalah peningkatan kualitas guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital utamanya penggunaan aplikasi Quizizz, sedangkan pagi pengabdian output berupa artikel yang akan diterbitkan di jurnal pengabdian.

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian adalah melaksanakan observasi awal dengan menemui kepala sekolah SMP PGRI TUMBRASANOM dengan alamat Jalan Adipatianom, Nomor 04, Desa Tumbrasanom, Kecamatan Kedungadem, Kabupaten Bojonegoro. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala

sekolah SMP PGRI TUMBRASANOM dapat diketahui bahwa 80% dari guru-guru yang mengajar disekolah tersebut masih kurang menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Salah satunya menggunakan aplikasi yang bernama quizz. Program sosialisasi dan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian merupakan program yang dapat membantu para guru - guru agar memahami perkembangan IPTEK yang dapat mempermudah para guru-guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran melalui suatu aplikasi yang bernama quizz. Aplikasi quizz ini bisa diakses gratis melalui laptop dan handphone.

Waktu	Materi	Penyaji
25 -11 2023	Materi Quizizz	1. Siti Nafa'ur Bagia
25 -11 2023	Pelatihan Aplikasi Quizizz	2. Hiba Al'an Fula 3. Dr. Lina Susilowati, ME

Tabel 1. Rincian Kegiatan

Kegiatan pengabdian berikutnya adalah sosialisasi mengenai penggunaan media evaluasi digital melalui quizz pada guru di SMP PGRI Tumbrasanom dilaksanakan pada hari jumat tanggal 25 November 2023 secara langsung di SMP PGRI Tumbrasanom. Pelatihan penggunaan quizz dalam evaluasi pembelajaran terbagi dalam dua tahapan meliputi persiapan dan pelaksanaan. Tahapan persiapan meliputi: 1) melaksanakan koordinasi dengan pihak sekolah sekolah, 2) menyiapkan narasumber, 3) mempersiapkan administrasi untuk pelatihan seperti surat menyurat, serta beberapa fasilitas. Tahap pelaksanaan meliputi 1) pemberian materi quizz oleh narasumber (dosen), 2) diskusi terbatas dengan para guru sebagai peserta pelatihan, 3) praktik penggunaan gawai, 4) evaluasi, 5) kemudian

pendampingan pelatihan.



Gambar 1 : Pemberian Materi Quizizz



Gambar 2 : Pelatihan Aplikasi Quizizz

Pelatihan penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru di kelas. Salah satu aplikasi gratis yang dapat digunakan guru sebagai media evaluasi siswa adalah quizizz. Melalui media digital quizizz, guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Tim pengabdian memaparkan tentang aplikasi quizizz serta manfaat dari quizizz yaitu membantu pengajar untuk mengetahui materi yang belum dikuasai peserta dan dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta yang dihitung dari selisih post test dan pre test dengan media digital yang lebih menarik seperti bermain game.

Setelah pemaparan tentang aplikasi quizizz dan manfaatnya selanjutnya tim

pengabdian memaparkan tentang langkah-langkah dalam membuat soal di quizizz dan cara penggunaannya. Berikut langkah-langkah membuat soal dengan quizizz, pertama: kita akan membuka situs <https://quizizz.com/>, kedua: mengklik “Daftar”, ketiga: memasukkan email aktif dan mengklik “Selanjutnya”, keempat: kemudian akan muncul pilihan peran sebagai apa, kelima: Pilih Sebagai seorang guru, keenam: mengisi detail akun berikutnya klik “Lanjutkan”, ketujuh: menampilkan halaman depan akun, kedelapan: membuat soal online dengan cara pilih “Quiz Ku”, kemudian mengklik “Buat Quiz”, kesembilan: melanjutkan membuat soal, kesepuluh: Untuk membuat soal silahkan Anda klik “Buat pertanyaan baru”, kesebelas: berikut adalah tahapan inti dari pembuatan soal, keduabelas: Untuk menambah soal berikutnya silahkan klik tanda “(+)”, ketigabelas: apabila seluruh soal sudah selesai, maka silahkan klik “Quiz Selesai”, keempatbelas: tahapan ini terdapat opsi untuk mengirim soal lewat email, jika tidak mau mengirim lewat email silahkan klik “Lewati”, kelimabelas: selanjutnya guru bisa mengirimkan kode kepada siswa untuk mengerjakan soal.

Kegiatan pengabdian Masyarakat berupa pelatihan media pembelajaran Quizizz menemui beberapa kendala. Kendala yang pertama adalah 80% Guru memiliki tingkat keterampilan teknologi digital yang rendah, sehingga menjadi hambatan dalam memahami dan mengadopsi model pembelajaran digital. Kedua keterbatasan dalam fasilitas dan infrastruktur yang dibutuhkan untuk menerapkan pembelajaran digital. Ketiga Kendala Waktu Guru dalam mengikuti pelatihan Quizizz karena tuntutan jam kerja yang padat dan tanggung jawab lain di luar lingkungan sekolah. Keempat adalah kendala jaringan internet.

Pelaksanaan pelatihan penggunaan

aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di SMP PGRI Tumbrasanom secara keseluruhan dinyatakan berhasil meliputi: Pertama: yaitu meliputi target peserta 95% ikut dalam kegiatan pelatihan, kedua: target materi yang disampaikan tercapai terbukti dengan antusiasnya para guru dalam mengikuti kegiatan, ketiga: tujuan pelatihan yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital dalam hal ini adalah aplikasi Quizizz tercapai hampir 90%., Keempat: inovasi dalam pembelajaran utamanya pembuatan soal dengan aplikasii Quizizz tercapai dan Kelima: Guru secara otomatis langsung dapat mengetahui nilai siswa dan pemeringkatnya.

Seorang guru wajib bisa menyesuaikan diri dengan adanya teknologi yang semakin canggih dan adanya perubahan kurikulum. Proses belajar mengajar yang semakin modern membuat guru di SMP PGRI Tumbrasanom harus memiliki teknik mengajar yang menyenangkan untuk siswanya. Pada era teknologi ini banyak pelajar yang lebih senang belajar menggunakan media sosial atau aplikasi yang unik. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan kepada kepala sekolah SMP PGRI Tumbrasanom dapat diketahui bahwa 80% dari guru-guru yang mengajar disekolah tersebut masih kurang menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Dengan adanya permasalahan tersebut tim pengabdian memberikan sebuah pelatihan dengan memberikan materi belajar mengajar menggunakan media digital berbasis QUIZIZ. Quiziz dapat di akses melalui google ataupun dapat di download langsung melalui play store. Quiziz menyajikan banyak fitur untuk para guru yang ingin memberikan model pembelajaran yang menyenangkan. Kelebihan dari quiziz ini dapat mengerjakan soal seperti

bermain game, oleh karena itu akan banyak guru yang akan tertarik menggunakannya sebagai metode pembelajaran berbasis digital.

Pelatihan ini kami lakukan untuk membantu para guru tersebut bisa lebih memberikan materi ataupun soal-soal ujian dengan unik dan dapat membuat siswa siswi tertarik dalam belajar maupun melakukan tes soal. Pelatihan ini juga dapat membantu guru lebih mudah melakukan evaluasi pembelajaran. Guru juga lebih mudah untuk membuat soal sesuai mata pelajaran dengan memilih bermacam jenis mata pelajaran yang terdapat diaplikasi. Pelatihan ini kami lakukan dengan memberikan materi berupa langkah-langkah menggunakan quiziz dan menjelaskan kelebihan dan kekurangan dari aplikasi tersebut.

Setelah adanya pemaparan materi, kami tim pengabdian juga melakukan praktik pada guru-guru SMP PGRI Tumbrasanom dengan mengerjakan soal bersama. Setelah itu kami juga mencoba melakukan praktik tes untuk guru-guru tersebut membuat soal sendiri dengan menggunakan berbagai macam fitur di aplikasi quiziz. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan pendapat yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran yang unik dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar dan pentingnya evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk mengetahui tingkatan nilai siswanya

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMP PGRI TUMBRASANOM, Kecamatan Kedungadem, Kabupaten Bojonegoro meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan inovasi pembelajaran para guru utamanya penggunaan media digital berupa aplikasi Quizizz. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian dari (Lestari et al., 2022) bahwa penggunaan Quizizz membantu guru menyelesaikan permasalahan terkait penilaian dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Ramliyana & Ramdhan, 2021) yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi Quizizz berbasis smartphone sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Sudihartono dalam penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz mampu melihat penilaian secara comprehensif dari penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudihartono, 2020). Penggunaan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan dapat meningkatkan keaktifan siswa (Salsabila et al., 2020).

Fitur aplikasi Quizizz dapat membantu mengembangkan keterampilan siswa sehingga lebih berpikir kritis, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi (Syafriaedi, 2023). Quizizz memiliki tampilan yang menarik dan interaktif. Guru akan dengan mudah memantau secara realtime jawaban peserta didik sehingga guru dapat mengevaluasi kemampuan peserta didik secara cepat (Handoko et al., 2021).

KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di SMP PGRI Tumbrasanom secara keseluruhan dinyatakan berhasil meliputi: 1. meliputi target peserta 95% ikut dalam kegiatan pelatihan, 2. target materi yang disampaikan tercapai terbukti dengan antusiasnya para guru dalam mengikuti kegiatan, 3. tujuan pelatihan yaitu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital dalam hal ini adalah aplikasi Quizizz tercapai hampir 90%, 4. inovasi dalam pembelajaran utamanya pembuatan soal dengan aplikasi Quizizz tercapai dan 5. Guru secara otomatis langsung dapat mengetahui nilai siswa dan pemeringkatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Grahito Wicaksono, A. (2020). Penyelenggaraan Pembelajaran Ipa Berbasis Pendekatan Stem Dalam Menyongsong Era Revolusi Industri 4.0. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 10(1), 54–62. <https://doi.org/10.24929/lensa.v10i1.98>
- Handoko, W., Mizkat, E., Nasution, A., Hambali, & Eska, J. (2021). Gamification in Learning using Quizizz Application as Assessment Tools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1783(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1783/1/012111>
- Hudjimartsu, S. A., Prayudyanto, M. N., Permana, S., & Heryansyah, A. (2021). Peluang Dan Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MbkM) Di Fakultas Teknik Dan Sains UIKA BOGOR. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6245>
- Lestari, W., Supandi, A., Liberna, H., Ningsih, R., & Eva, L. M. (2022). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1462–1465. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7863>
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65–78. <https://doi.org/10.37304/enggang.v3i1.7404>
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Tj. Bar*, 3(1), 60–70. <https://www.covid19.go.id/>
- 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>

Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian*, 5(1), 1–15. <http://ojs.ummetro.ac.id/index.php/lentera/article/view/1249>

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>

Syafriaedi, N. (2023). The Role of Quizizz Application in Learning: A literature Review. *Jurnal Pendidikan*, 14(1), 126–138.