

## Pelatihan Pengaplikasian Quizziz Sebagai Media Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Smp Muhammadiyah 2 Makassar

Rahayu<sup>1</sup> Nana Harlina Haruna<sup>2</sup>, Isnani Arianti<sup>3</sup>, Risma Asriani Azis Genisa<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Sawerigading Makassar

E-mail: [fitras.rabbi14@gmail.com](mailto:fitras.rabbi14@gmail.com)

### Abstrak

Awal tahun 2020 masyarakat dunia digemparkan dengan adanya pandemi Covid-19. Pandemi ini sangat berdampak pada seluruh bidang yang ada, tak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan formal yang biasanya dilakukan secara langsung di sekolah dengan melakukan tatap muka harus terkendala dengan adanya pandemi ini. Satu-satunya jalan keluar yang bisa dipilih untuk mengatasi kendala pada masa pandemi ini adalah dengan melakukan pembelajaran melalui daring (*online*). Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, menjadi salah satu cara untuk pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya. Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah Quizziz. Quizziz ini merupakan sebuah aplikasi kuis multiplayer. Quizziz ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut. Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian masyarakat Fakultas Sastra Universitas sawerigading Makassar khususnya Program Studi Sistem Informasi melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan dengan topik Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar. Dengan menggunakan bantuan Quizziz sebagai media pembelajaran dapat memudahkan para guru-guru dalam proses pembelajaran dan memantau perkembangan pembelajaran anak didiknya.

**Kata Kunci:** Pandemi, E-Learning, Quizziz

### Pendahuluan

Awal tahun 2020 masyarakat dunia digemparkan dengan adanya pandemi Covid-19. Pandemi ini sangat berdampak pada seluruh bidang yang ada, tak terkecuali bidang pendidikan. Pendidikan formal yang biasanya dilakukan secara langsung di sekolah dengan melakukan tatap muka harus terkendala dengan adanya pandemi ini. Satu-satunya jalan keluar yang bisa dipilih untuk mengatasi kendala pada masa pandemi ini adalah dengan melakukan pembelajaran melalui daring (*online*).

Pembelajaran daring dapat dilakukan dari tempat masing-masing tanpa harus bertemu tatap muka secara langsung. Pembelajaran daring diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan yang terjadi selama masa pandemi terlebih dalam bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan perangkat gawai, jaringan internet dan suatu *platform* diharap dapat menjadi jalan keluar yang bisa dimaksimalkan. Tenaga pendidik dan peserta didik harus membiasakan diri untuk dapat melakukan proses belajar mengajar dari tempat masing-masing.

Perkembangan teknologi pada bidang ilmu pengetahuan semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses belajar agar lebih efektif, terutama pada masa pandemi ini. Hal tersebut menuntut agar pendidik mampu menggunakan teknologi dan media guna menunjang proses pembelajaran melalui daring.

Di masa pandemi seperti ini, perkembangan teknologi terutama pada era revolusi industri 4.0 diharapkan dapat menjadi solusi. Memasuki abad 21 saat ini dunia telah mulai memasuki era revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 yang ada saat ini lebih mengutamakan suatu perkembangan dan kemajuan teknologi dalam suatu penerapan.

Pembelajaran melalui daring yang tidak melakukan tatap muka langsung tentu memiliki berbagai tantangan. Salah satu tantangan yang adalah fokus peserta didik yang berkurang karena tidak melakukan tatap muka secara langsung. Selain itu waktu pada pembelajaran daring juga sangat singkat sehingga keutuhan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pembuka isi dan penutup menjadi terabaikan. Perlu adanya suatu media yang dapat mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus didalam pembelajaran, dan media yang membuat keutuhan kegiatan pembelajaran tetap terjamin, mulai dari pembuka, inti dan penutup. Penggunaan media pembelajaran berbasis *e-learning*, menjadi salah satu cara untuk pendidik agar tetap bertanggung jawab terhadap perkembangan peserta didiknya.

Aplikasi ini sifatnya online maksudnya dapat digunakan bila terdapat sokongan internet yang mencukupi. Quizizz gampang terbuat serta dimainkan selaku media pendidikan. Saat sebelum masuk ke [www. Quizizz. com](http://www.quizizz.com) guru wajib menyiapkan modul dalam wujud persoalan serta alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi ini (Aini, 2019). Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik, serta memiliki latar balik musik dengan opsi dinyalakan ataupun dimatikan. Bila siswa bahagia belajar dengan musik hingga mereka bisa menyalakan music tersebut, sebaliknya bila siswa memerlukan belajar yang tenang serta sepi hingga musik bisa dimatikan. Di dalam aplikasi Quizizz pula ada gambar-gambar menarik yang hendak timbul kala siswa menanggapi benar ataupun salah (Kinanti & FX. Mas Subagio, 2020). Pemakaian aplikasi Quizizz bisa menarik atensi siswa serta membuat siswa lebih fokus dalam pendidikan( Mei et angkatan laut(AL)., 2018)

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital yaitu media pembelajaran berbasis *e-learning*. *E-learning* sendiri merupakan contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana guru dan peserta didik dalam mempermudah suatu proses pembelajaran dengan diharapkan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satu jenis *e-learning* yang ada di Indonesia adalah *Quizizz*. *Quizizz* ini merupakan sebuah aplikasi kuis *multiplayer*. *Quizizz* dapat diakses melalui *website* serta digunakan peserta didik di kelas untuk dimainkan bersama, ataupun digunakan untuk penugasan peserta didik di rumah. Hasil dari penugasan tersebut dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Di aplikasi ini sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengaksesnya. *Quizizz* ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut.

Penggunaan *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang berbasis *e-learning* terutama pada pembelajaran daring, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Quizizz* yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini juga diharapkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga motivasi belajarnya semakin bertambah.

Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian masyarakat Fakultas Sastra Universitas sawerigading Makassar khususnya Program Studi Sistem Informasi melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan dengan topik

Peningkatan Penggunaan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar. Dengan menggunakan bantuan Quiziz sebagai media pembelajaran dapat memudahkan para guru-guru dalam proses pembelajaran dan memantau perkembangan pembelajaran anak didiknya.

## Metode

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang Quizziz melalui web dan *mobile*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik memahami kegunaan Quizziz dan dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk mengajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat di SMP Muhammadiyah 2 Makassar. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit komputer selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum.

Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah ±4(empat) jam, terdiri dari :

- 40 menit pengenalan Quizziz
- 90 menit untuk pelatihan dengan dua sesi
- 20 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Adapun pembagian materi pelatihannya adalah sebagai berikut :

- Sesi 1 untuk materi *Quizziz* berbasis *website*, pembuatan catatan, share materi, penugasan dan penilaian kemudian dilakukan evaluasi.
- Sesi 2 untuk materi *Quizziz* berbasis *mobile*, pembuatan catatan, share materi, penugasan dan penilaian kemudian dilakukan evaluasi.

Luaran yang dihasilkan adalah kemampuan peserta dalam menggunakan media pembelajaran dengan Quizziz baik melalui *website* maupun aplikasi *mobile*. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Evaluasi dilakukan dua cara, yaitu melalui kuesioner dan melalui praktik di tempat. Evaluasi praktik dilakukan dengan simulasi kelas maya, dimana anggota kelas maya tersebut adalah peserta lain dan pemateri. Diberikan ketentuan masing-masing peserta untuk menjalankan fitur pada Quizziz. Berikut agenda yang direncanakan ketika kegiatan berlangsung.

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing- masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan serta diskusi yang dilakukan selama kegiatan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta pada hari kedua, terkait dengan kegiatan yang telah mereka ikuti dan penerapan SLN pada proses belajar mengajar.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik. Sehingga guru tidak terlalu terbebani dengan kegiatan belajar mengajar dan peserta didik dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis social network. Selain itu guru dapat melakukan proses belajar mengajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar mengajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

## Hasil

Hasil yang dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat meliputi beberapa jenis, yaitu

1. Bagi peserta, hasil yang dicapai yaitu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta penggunaan fitur-fitur Quizziz. Dilihat dari hasil evaluasi tentang pemahaman Quizziz melalui kuesioner dan evaluasi dari mempraktekan penggunaan fitur-fitur Quizziz langsung melalui web dan *mobile*.
2. Bagi tim pengabdian, hasil yang dicapai adalah draf modul yang dapat digunakan untuk pelatihan Quizziz selanjutnya atau menjadi rujukan modul pelatihan penggunaan media pembelajaran Quizziz.
3. Publikasi pada media elektronik, yaitu website Universitas Sawerigading Makassar.

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Dengan adanya pengabdian ini, peserta didik diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara efektif. Serta diharap membantu peserta didik mendapat penegasan dan fokus dalam mengulas kembali materi dari pembelajaran daring pada kegiatan penutup.

2. Bagi Orang Tua

Dengan adanya pengabdian ini diharapkan menjadi masukan kepada orang tua agar dapat mendampingi dan memberi arahan kepada anak dengan adanya pembelajaran daring dengan penggunaan suatu media informasi dan komunikasi.

3. Bagi Guru

Sebagai tenaga pendidik para guru diharapkan dapat mengikuti proses pembelajaran daring secara kreatif dan interaktif melalui media *internet*. Sekaligus referensi tambahan dalam melakukan pembelajaran agar lebih variatif, terutama dalam kegiatan penutup.

4. Bagi Universitas Tri Dharma

Dengan adanya pengabdian ini dapat menjadi sebuah informasi dan tidak menutup kemungkinan untuk dijadikan pengabdian ataupun penelitian berikutnya, serta menambah kepustakaan terkait dengan penggunaan Aplikasi *Quizizz*.

## **Diskusi**

Pemakaian aplikasi Quizizz dalam pendidikan daring bisa membuat siswa jadi lebih tertarik serta memotivasi kerja otak siswa (Salsabila et angkatan laut(AL)., 2020). Dari evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian, maka yang menjadi faktor-faktor pendukung serta penghambat adalah sebagai berikut:

1. Dukungan dari Kepala Sekolah dan Guru-guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar
2. Antusiasme Guru-guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar untuk mengikuti kegiatan dalam pengabdian serta mempunyai perhatian yang tinggi untuk mengetahui penggunaan aplikasi Quizizz
3. Sarana dan Prasarana yang memadai membuat kegiatan pengabdian berjalan lancar

Dimana dalam melaksanakannya terdapat beberapa factor penghambat antara lain;

1. Bimbingan extra perlu dilakukan selama proses penerapakan aplikasi Quizizz guna membantu para guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar yang sudah lanjut

usia untuk mahir dalam menggunakan aplikasi ini.

2. Tidak semua Guru-guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar bisa hadir dalam kegiatan penyuluhan.
3. Tidak maksimal dalam sesi Tanya jawab karena dibatasi oleh waktu.

Dalam rangka meningkatkan kompetensi pedagogik guru, telah dilakukan beberapa upaya. Upaya tersebut diantaranya dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan. Para guru, saat ini sudah banyak mengikuti pendidikan dan pelatihan, baik yang diadakan oleh dinas maupun oleh pusat. Kegiatan tersebut penting diikuti oleh guru karena melalui kegiatan itu pengetahuan para guru dapat diperbaharui dalam rangka meningkatkan kualitas guru itu sendiri.

### **Kesimpulan**

Tenaga pendidik atau guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar sebagai penerima manfaat setelah mendapatkan pelatihan peningkatan penggunaan media pembelajaran *Social Learning Network (SLN)* dengan Quizziz. Guru SMP Muhammadiyah 2 Makassar mengetahui manfaat Quizziz pada proses belajar mengajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk mencerdaskan peserta didik serta tidak terlalu terbebani dengan kegiatan belajar mengajar dan peserta didik dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai pendukung proses belajar mengajar. Seluruh peserta sepakat bahwa Quizziz akan membantu proses belajar mengajar dan 96% akan mengenalkan Quizziz ke siswa-siswi didiknya.

### **LAMPIRAN**



## Daftar Referensi

- Ahmadi, A. (2016). Evaluasi Pelaksanaan E-Learning pada Proses Pembelajaran Sistem Kelistrikan Siswa Kelas X Jurusan Teknik Otomotif di SMKN 2 Pengasih. Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Alfabet. Alfabeta.
- Arends, R. I. (2008). Learning to Teach (7 th ed.). (Terjemahan Helly Prajitno Soetjipto & Sri Mulyantini Soetjipto). Yogyakarta: Pustaka Pelajar. (Edisi asli diterbitkan tahun 2007 oleh McGraw-Hill Companies, Inc. di Boston).  
dari [www.efrontlearning.com](http://www.efrontlearning.com).
- Darmawan, D. (2014). Pengembangan E-Learning: Teori dan Desain. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Erlina. (2009). Supermedia: Panduan Praktis Memanfaatkan Media Mengajar dari Internet. Jakarta: Erlangga.
- Gogos, R. (2013). A Brief History of E-Learning (Infographic). Diambil pada 19 April 2017,
- Horton, W. (2006). E-Learning by Design. San Fransisco: Pfeiffer.
- Khan, B. (2005). Managing E-Learning: Design, Delivery, Implementation and Evaluation. Hershey: Information Science Publishing.
- Kinanti, M. D., & FX. Mas Subagio. (2020). Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas Iv Sekolah Dasar. Jpgsd, 8(3), 1–10.
- Munir. (2008). Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. Jurnal Kependidikan, 2(25), 1–6.
- Sahid. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Diambil pada 16 Februari 2016, dari <http://staff.uny.ac.id>.
- Saifuddin. (2014). Pengelolaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis. Sleman: Deepublish.
- Soekartawi. (2007). Merancang dan Menyelenggarakan E-Learning. Yogyakarta: Ardana Media
- 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>
- Suardi, M. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Sleman: Deepublish.