

PELATIHAN MEMBUAT KUIS DENGAN QUIZIZZ UNTUK GURU SD MUHAMMADIYAH 1 PURWOREJO

Hamid Muhammad Jumasa¹, Suryo Daru Santoso², Mujiyem Sapti³

¹Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purworejo

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo

³Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo

E-mail: hamidjumasa@umpwr.ac.id

Article History:

Received : 4 Maret 2023

Review : 10 April 2023

Revised : 15 Mei 2023

Accepted : 31 Mei 2023

Keywords: Quizizz, daring, guru

Abstract:

Proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Purworejo saat ini belum sepenuhnya memanfaatkan TIK. Aplikasi google form sempat digunakan oleh pihak sekolah selama pandemic Covid-19. Namun itu tidak berlangsung lama, karena para pengajar merasa kesulitan dalam menggunakannya. Selain itu, kurangnya interaksi dengan siswa, membuat siswa menjadi kurang antusias dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan oleh guru.

Guna meningkatkan keahlian para guru dalam memanfaatkan TIK, maka tim pengabdian kepada masyarakat mengadakan pelatihan di SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Pelatihan yang kami lakukan ialah mengenalkan media pembelajaran interaktif, yaitu Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis game yang membawa aktivitas multiplayer ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan lebih interaktif.

Metode pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan perencanaan kegiatan, penyampaian materi quizizz, praktik membuat kuis dan presentasi, simulasi dan evaluasi. Pelatihan ini bertujuan supaya guru memiliki pengalaman baru dalam membuat materi ataupun tugas menggunakan Quizizz. Hasil pelaksanaan peserta mampu memahami penggunaan quizizz dengan baik dan mudah dipahami.

A. Pendahuluan

Pada tahun 2020 hingga 2021, pandemi Covid-19 melanda seluruh negara di berbagai belahan dunia, termasuk di Indonesia (Dwi Putri SMA Negeri Karang Jaya 2021). Pemerintah Indonesia memberlakukan peraturan yang terstandarisasi WHO sehingga memberikan pengaruh yang sangat besar, salah satunya

pada bidang pendidikan.

Selama pandemi Covid-19, aktivitas pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka mulai berganti dengan pembelajaran daring (Supriadi et al. 2021). Berbagai macam platform digital mulai digunakan, yaitu *google classroom*, *google form*, hingga *zoom meeting*.

Penerapan pembelajaran secara daring masih mengalami kendala baik dari kesiapan perangkat, kuota hingga antusias dalam belajar siswa mengalami penurunan (Dwika Hidayati, 2021). Perlu adanya media pembelajaran yang mampu mendukung proses pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga menumbuhkan rasa semangat dalam belajar (Muslim et al., 2021).

Pemanfaatan platform selama ini dilakukan menggunakan google form. Media tersebut menyediakan layanan dalam membuat berbagai macam pertanyaan kuis yang mudah digunakan oleh guru maupun anak. Namun, google form bukan sebagai platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang interaktif dan menarik adalah media yang melalui permainan yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), dan keingintahuan (*curiosity*) (Salsabila et al., n.d.) (Pusparani, n.d.).

Salah satu media aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif adalah Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran berbasis *game* yang membawa aktivitas *multiplayer* ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Citra and Rosy, n.d.) (Dwi Putri, 2021). Aplikasi ini mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang selama ini masih dilakukan secara konvensional dengan pembelajaran berbasis TIK. SD Muhammadiyah 1 Purworejo merupakan salah satu sekolah Muhammadiyah beralamat di Jl. Brigjen Wiyono No. 8 Baledono, Kecamatan Purworejo, Kabupaten Purworejo, Provinsi

Jawa Tengah, 54118.

Kegiatan belajar mengajar di SD Muhammadiyah 1 Purworejo selama ini belum sepenuhnya memanfaatkan media interaktif. Beberapa guru lebih sering menggunakan google form dalam memberikan soal-soal latihan dan ujian. Adapula yang mendistribusikan soal melalui aplikasi whatsapp.

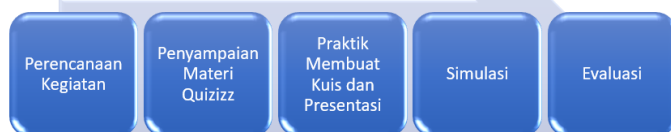
Hal tersebut tidak efektif dilakukan dalam proses pembelajaran karena kurangnya interaksi antara guru dengan siswa. Padahal keberhasilan proses belajar ialah adanya interaksi guru dan siswa yang berlangsung secara sadar untuk mencapai suatu tujuan, sehingga memunculkan minat dan dorongan akan keinginan belajar yang tinggi (Apriani, n.d.).

Selain itu, pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Purworejo belum diterapkan. Pemanfaatan teknologi yang didukung dengan media interaktif dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan kesungguhan belajar yang berada pada tahap perkembangan yang berkorelasi positif antara kesungguhan belajar siswa dengan hasil belajar siswa (Prihatin et al., n.d.).

Oleh sebab itu, dalam skema pengabdian kepada masyarakat skema kepakaran ini kami akan mengadakan pelatihan untuk mengenalkan platform Quizizz kepada guru. Tujuannya supaya guru SD Muhammadiyah Purworejo mampu dalam mengoperasikan Quizizz, seperti membuat soal, melakukan penilaian dan mengirimkan hasil belajar siswa. Sehingga Guru dan Wali Siswa dapat mengetahui hasil belajar siswa selama ini.

B. Metode

Metode dalam pelaksanaan kegiatan ini seperti alur diagram berikut:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan

Penjelasan dari alur flowchart diatas sebagai berikut:

1. Perencanaan kegiatan

Mengawali kegiatan pengabdian, tim pengabdian bersama Kepala Sekolah berdiskusi mengenai mengoptimalkan peran teknologi dalam proses pembelajaran. Kemudian setelah berdiskusi, tim pengabdian mengajukan kegiatan pelatihan dalam mengelola kuis dengan Quizizz.

2. Penyampaian materi Quizizz

Materi diberikan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo dengan mengenalkan quizizz dalam membuat membuat kuis dan presentasi interaktif. Peserta adalah guru SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini terdiri dari 14 guru SD Muhammadiyah 1 Purworejo.

3. Praktik membuat kuis dan presentasi interaktif

Pada sesi pertama, peserta diminta untuk membuat akun Quizizz dan diminta untuk mempraktikkan dengan membuat kuis. Pada sesi kedua, peserta mempraktikkan dengan membuat presentasi secara interaktif

4. Simulasi

Simulasi dilakukan dengan memilih salah satu peserta sebagai host kemudian peserta yang lain menjadi

peserta dan mengerjakan berbagai macam pertanyaan

5. Evaluasi

Evaluasi kegiatan perlu dilakukan guna mengetahui sejauh mana pemahaman peserta pelatihan dalam membuat kuis maupun slide presentasi interaktif menggunakan Quizizz.

C. Hasil dan Diskusi

Tim pengabdian memberikan pelatihan dalam mengelola kuis dan materi presentasi menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital. Pelatihan seperti ini memberikan pengetahuan baru bagi pendidik atau pengajar dan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang interaktif.

Kegiatan ini diikuti oleh 14 guru SD Muhammadiyah 1 Purworejo pada bulan Desember 2022. Kegiatan dilakukan secara tatap muka di Laboratorium Komputer SD Muhammadiyah 1 Purworejo. Pelatihan ini dibagi dua sesi, sesi pertama mengenalkan quizizz dan lanjut mempraktikkan membuat kuis. Kemudian sesi kedua mempraktikkan membuat materi presentasi.

Pada sesi pertama, materi yang diberikan terkait pengertian Quizizz, menunjukkan menu-menu yang disediakan dalam aplikasi, menunjukkan cara mencari beberapa kuis yang pernah dibuat oleh *host* yang lain, menunjukkan menu untuk membuat kuis dan presentasi, dan menunjukkan menu untuk melihat hasil evaluasi siswa.



Gambar 2. Memaparkan materi Quizizz

Saat peserta mempraktikkan secara langsung dengan mulai membuat akun quizizz menggunakan gmail. Setelah memiliki akun, peserta mulai membuat kuis. Pada bagian ini, *host* dapat membuat pertanyaan sendiri ataupun menggunakan pertanyaan yang telah dibuat oleh orang lain. Macam-macam bentuk soal yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pilihan ganda, isian singkat, esai, jawaban menggambar dan survei.



Gambar 3. Mengarahkan membuat soal

Peserta diberikan kesempatan untuk membuat 10 pertanyaan dengan rincian 5 pertanyaan dibuat sendiri dengan bentuk soal pilihan ganda, dan esai kemudian 5 pertanyaan lainnya dengan menggunakan

beberapa pertanyaan yang sudah pernah dibuat sebelumnya oleh orang lain. Setelah pertanyaan dibuat, peserta menentukan skor penilaian apabila peserta dapat menjawab pertanyaan dengan benar.



Gambar 4. Contoh soal pilihan ganda

Selesai membuat soal, peserta diarahkan untuk menyimpan soal dan link soal siap dibagikan kepada siswa. Simulasi dilakukan dengan memilih salah satu peserta sebagai *host* dan ketiga belas peserta lain sebagai siswa. Pilihan kuis secara langsung dalam pembelajaran klasik. Pembelajaran klasik disini siswa mengerjakan kuis dengan kecepatan siswa sendiri kemudian guru dapat secara langsung melihat hasilnya. *Host* dapat membuat aturan dalam mengerjakan soal dan kesempatan yang akan diberikan kepada siswa.



Gambar 5. Simulasi kuis siap dibagikan kepada siswa

Ketiga belas peserta diminta untuk bergabung dalam kuis yang telah dibuat. Peserta sangat antusias dalam mengikuti kuis. Setelah mengerjakan soal, *host* menampilkan

hasil kerja siswa yang berada pada menu hasil. Pada sesi kedua materi yang diberikan terkait dengan membuat materi presentasi dan menambahkan soal latihan ke dalam slide materi presentasi.

Evaluasi dilakukan setelah mengamati peran serta para peserta dalam mengikuti pelatihan menggunakan *Quizizz*. Para peserta cukup antusias menerima materi dengan banyaknya peserta yang bertanya dan meminta saran dalam membuat beberapa pertanyaan.

Pelatihan ini tentunya dapat dilaksanakan secara berkelanjutan seperti membuat contoh materi untuk materi pada mata pelajaran tertentu dan mengelola kelas yang terintegrasi dengan *google classroom*.

D. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat setelah melakukan kegiatan pelatihan membuat kuis dengan *Quizizz* ini adalah :

1. Peserta antusias dalam mengikuti pelatihan sehingga menghasilkan satu soal kuis interaktif.
2. Peserta membuat beberapa pertanyaan lebih menarik dan menyenangkan sehingga mudah dipahami oleh peserta didik
3. Saat simulasi mengerjakan soal, jumlah peserta dibagi dengan satu peserta sebagai host dan tiga belas peserta lain sebagai peserta. Respon peserta sangat baik dan sangat antusias dalam mengikuti kuis.

Daftar Referensi

Citra, Cahyani Amildah, and Brilliant Rosy. n.d. "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya." <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jp/ap>.

Dwi Putri SMA Negeri Karang Jaya, Vera. 2021. "Aplikasi Daring *Quizizz* Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan Di Masa Pandemi" 2, no. 1.

Salsabila, Unik Hanifah, Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. n.d. "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA."

Supriadi, Nunung, Destyanisa Tazkiyah, Isro Fakultas, Ilmu Budaya, Universitas Jenderal, and Soedirman Abstrak. 2021. "Penerapan Aplikasi *Quizizz* Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin Asosiasi Program Studi Mandarin Indonesia* 5, no. 1. <https://Quizizz.it/>.

Apriani, H. (n.d.). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Swasta di Kota Bogor*. <http://ejournal.unwmataran.ac.id/trendi>

Dwi Putri, V. (2021). *Aplikasi Daring Quizizz Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi*. 2(1).

Dwika Hidayati, I. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>

Muslim, B., Yulianita Hafi, I., & Zainul Pahmi, M. (2021). Pola Komunikasi Publik Dalam Mengeasdasddukasi Penerapan Protokol Kesehatan Covid-19 Pada Simulasi Pembelajaran Tatap Muka di MAN 1 Lombok Timur. *Jurnalistrendi: Jural Linguistik, Sastra Dan Pendidikan*, 6(1), 77–86.

Pusparani, H. (n.d.). *Media Quizizz Sebagai*

*Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas
VI di SDN Guntur Kota Cirebon 269.
2(2), 269–279.*

Prihatin, Y., Hafidha Sari, R., Hasyim Asy,
U., & Info Abstrak, A. (n.d.).
*Problematika Keterampilan Menulis
Siswa Kota Jombang Dalam
Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara
Daring.*
<http://ejournal.unwmataram.ac.id/trendi>