



WORKSHOP PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU DI PASRAMAN WIDYA DHARMA SUMBAWA

I Gusti Made Sulindra¹, Andi Haris², Hermansyah^{3*}, Ade Safitri⁴, Nining Andriani⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samawa

*E-mail: hermansyah.fis92@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi dewasa ini sangat berdampak pada berbagai bidang, tidak terkecuali pada bidang Pendidikan khususnya terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi ini juga menuntut guru-guru di sekolah formal maupun non-formal untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi untuk diadopsi dalam pembelajaran. Untuk meningkatkan kompetensi guru dibidang tersebut, maka kegiatan workshop pemanfaatan media bantu pembelajaran perlu diadakan di pasraman widya dharma sumbawa. Salah satu media bantu yang dapat dimanfaatkan yaitu penggunaan Quizizz untuk membuat *ice-breaking* dan soal evaluasi. Tujuan kegiatan ini untuk membantu guru-guru dalam melakukan meningkatkan kompetensi yang dapat berdampak pada kualitas pembelajaran dan pengalaman yang diperoleh oleh siswa. Kegiatan ini diadakan oleh Pasraman Widya Dharma Sumbawa bekerjasama dengan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samawa. Teknik ceramah, praktik, dan tanya jawab yang digunakan untuk menyampaikan materi pada saat kegiatan berlangsung. Terdapat 3 tahap pelaksanaan kegiatan ini yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Kegiatan ini memiliki dampak positif yang dirasakan oleh guru-guru sebagai peserta workshop terlihat dari antusias dan luaran dari kegiatan yang sudah sesuai dengan target yang diinginkan.

Kata kunci: Workshop; quizizz; media pembelajaran; pasraman widya dharma sumbawa.

WORKSHOP USING QUIZZZ AS A LEARNING MEDIA FOR TEACHERS AT PASRAMAN WIDYA DHARMA SUMBAWA

ABSTRACT

Technological advances today have had an impact on various fields, including the education sector, especially regarding the use of technology in learning. This technological advancement also requires teachers in formal and non-formal schools to have the ability to use technology to be adopted in learning. To improve teacher competence in this field, workshops on the use of learning aid media need to be held at the Widya Dharma Pasraman, Sumbawa. One of the assistive media that can be utilized is the use of Quizizz to make ice-breaking and evaluation questions. The purpose of this activity is to assist teachers in improving competence which can have an impact on the quality of learning and the experience gained by students. This activity was held by Pasraman Widya Dharma Sumbawa in collaboration with the Teaching and Education Faculty of Samawa University. Lecture, practice, and question and answer techniques are used to convey material during the activity. There are 3 stages of implementing this activity, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. This activity has a positive impact that is felt by teachers as workshop participants as seen from the enthusiasm and outcomes of the activities that are in accordance with the desired target.

Keywords: Workshops; quizizz; learning media; pasraman widya dharma

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat. Hal ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali pada bidang Pendidikan khususnya pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Effendi & Wahidy (2019) menyatakan bahwa penerapan dan adaptasi teknologi dalam ruang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan dalam menghadapi perubahan era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi informasi yang berdampak pada bidang pembelajaran sangat berkaitan langsung dengan kemampuan berteknologi bagi guru.



Kemampuan guru dalam menggunakan atau memanfaatkan teknologi informasi sangat dituntut saat ini yang mau tidak mau harus dimiliki oleh pendidik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan menggunakan angket kemampuan guru terhadap penggunaan media bantu berbasis online, diperoleh bahwa masih kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran dan masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah. Hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan sangat rendah dalam hal kemampuan siswa untuk memahami informasi yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya tagihan bagi guru untuk memiliki kemampuan dalam menggunakan media pembelajaran, maka dirasa perlu untuk mengadakan kegiatan workshop terkait pemanfaatan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Salah satu media online yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yaitu quizizz. Pendidik yang efektif adalah pendidik yang memungkinkan siswa belajar dengan mudah, menyenangkan dan mencapai tujuan yang diharapkan (Feladi & Matsun, 2019). Seorang guru yang membantu siswa menyelesaikan pembelajaran dengan bantuan teknologi dapat memperkuat pemahaman konsep siswa dan melatih siswa. Pendidikan keterampilan ilmiah (Feladi & Puspitasari, 2018). Pentingnya pengembangan media merupakan salah satu dari faktor (Kharis, 2015) penentu keberhasilan pembelajaran (Sasongko & Suswanto, 2017). Penggunaan media kreatif dapat mempercepat dan meningkatkan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kurniawati, 2018).

Keberhasilan guru dapat dilihat dari bagaimana guru berinteraksi dengan siswanya dan media sebagai alat pembelajaran. Namun dalam banyak kasus, setiap pelajaran dalam satu kelas terdapat siswa masih bermain sesekali, dan tidak memperhatikan guru saat menjelaskan (Kharis, 2015). Smartphone dapat dijadikan sebagai sumber belajar yang potensial untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan yang mencatat bahwa perangkat mobile seperti laptop, smartphone dan asisten digital memiliki potensi besar untuk mendukung pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Beberapa penelitian menyatakan bahwa pembelajaran multimedia interaktif dapat meningkatkan kinerja siswa (Ismail, 2017). Penelitian lain oleh (Rahim & Suyudi, 2019), menunjukkan bahwa hasil belajar dengan menggunakan materi berbasis koneksi terpadu dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Phage, 2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi untuk menerapkan soal meningkatkan tingkat kemahiran siswa dan meningkatkan minat siswa dalam memahami konsep.

Oleh karena itu, guru harus memiliki kompetensi tambahan selain kompetensi mengajarnya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru saat ini adalah penguasaan dan kecakapan dalam menggunakan platform digital dalam kegiatan pembelajarannya (Ramadhani, et al., 2020). Kegiatan pembelajaran yang menarik pada platform digital seperti aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang menarik bagi guru (Tazkiyah, 2021).

Quizizz adalah aplikasi untuk membuat kuis multipemain interaktif yang dapat diakses dan diselesaikan dari perangkat apa pun seperti komputer, smartphone, atau tablet. Quizizz juga aplikasi untuk membuat kuis interaktif berbasis online yang dapat dimainkan di komputer dan handphone (Irnawati, et al., 2022). Kelebihan Quizizz adalah sebagai lembar pilihan jawaban dan memiliki bagian dimana Anda dapat menambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan atau jawaban. Aplikasi Quizizz juga nyaman digunakan karena aplikasi ini gratis dan tersedia untuk pendidik dan siswa (Tazkiyah, 2021). Aplikasi ini dapat digunakan untuk menilai pembelajaran di dalam dan di luar kelas, guru dapat membagikan kode permainan kepada siswa dan memungkinkan mereka untuk masuk ke kuis yang dibuat. Menggunakan aplikasi interaktif ini sebagai alat penilaian kelas, nilai dan peringkat keseluruhan siswa secara otomatis ditampilkan pada layar monitor komputer atau ponsel mereka saat mereka mengerjakan soal (Feladi et al., 2021).

Dengan latar belakang tersebut, penting bahwa sesi pelatihan untuk guru yang dilakukan dalam bentuk lokakarya pendampingan menggunakan Quizizz. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kesadaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital dengan menggunakan media pembelajaran quizizz. Tujuan layanan meliputi wawasan tentang pentingnya penilaian online dan peningkatan kompetensi guru sebagai mitra layanan dalam membuat dan menggunakan aplikasi Quizizz.



METODE

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk workshop. Workshop ini dilakukan pada 17 Juli 2022 di Aula Pasraman Widya Dharma Sumbawa. Peserta kegiatan ini berjumlah 20 orang Guru yang berasal dari Pendidikan Formal dan Non Formal. Metode yang digunakan terbagi menjadi 3 tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan koordinasi dengan Dekan FKIP untuk melakukan pengabdian dan bekerja sama dengan pihak penyelenggara sekaligus melakukan pengabdian. Pada tahap pelaksanaan dilakukan selama dua tahapan dimana pada sesi pertama pemaparan materi terlebih dahulu dengan Teknik ceramah. Sesi kedua membantu peserta dalam menggunakan quizizz sebagai alat dalam melakukan evaluasi pembelajaran dan disini juga diberikan kesempatan kepada mereka untuk bertanya terkait materi yang tidak atau belum sehingga mereka lebih paham dalam penggunaan quizizz sebagai alat evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan *cross chek* secara keseluruhan terhadap kegiatan yang telah dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan kegiatan yang dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pimpinan untuk pengambilan surat tugas workshop sebagai pemateri terkait pemanfaatan quizizz. Panitia pelaksana meminta izin kepada Dekan FKIP dengan mengirimkan surat permintaan terkait tema tersebut dan Dekan memberikan surat Tugas kepada dosen. Tindak lanjut dari surat tugas tersebut yaitu dosen membuat materi terkait tema dan mempersiapkan kebutuhan lain seperti perangkat pendukung seperti laptop serta jaringan internet sehingga pada saat pelaksanaan kegiatan tidak terkendala oleh masalah-masalah yang tidak diinginkan sehingga apa yang ditargetkan dalam kegiatan tercapai.

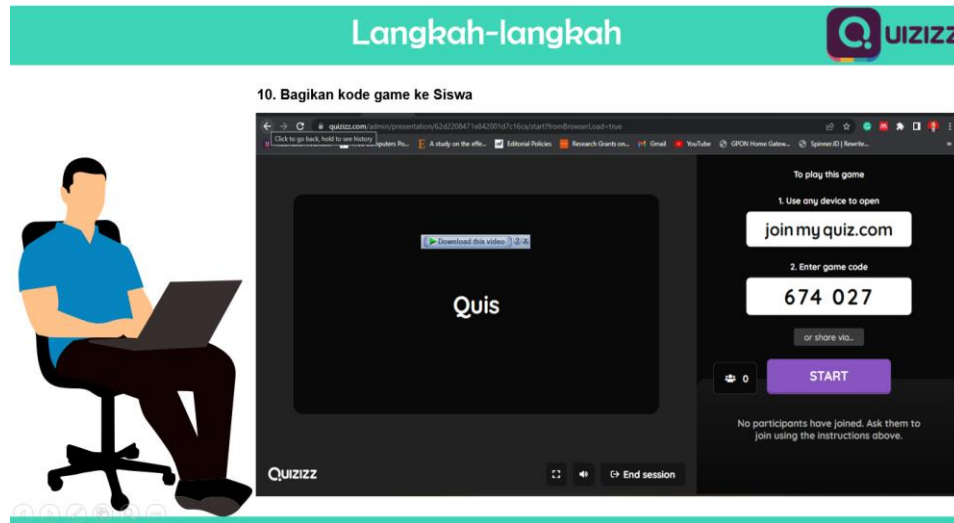
Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi tentang pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, pengaturan kuis dalam mode langsung secara individu, tim dan PR, administrasi laporan, serta pengaturan kelas dan meme sebagai hiburan di Quizizz. Materi disampaikan dengan model pemaparan dan tahapan memandu oleh fasilitator sehingga peserta benar-benar memahami, mampu, dan dapat membuat serta menggunakan Quizizz.

Untuk memainkan game di Quizizz, guru dapat memilih dari perpustakaan kuis publik atau membuat kuis sendiri. Setelah memilih kuis, guru dapat melakukannya di kelas dengan mode main langsung atau menetapkannya sebagai permainan pekerjaan rumah (PR) bagi siswa untuk berlatih pada waktu mereka sendiri. Siswa dapat menggunakan perangkat apa pun dengan *browser* untuk bergabung dengan permainan serta guru dapat melihat data untuk masing-masing siswa dan kelas secara keseluruhan.



Gambar 1. Logo Quizizz



Gambar 2. Materi Workshop

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan fasilitator memandu setiap peserta untuk dapat praktik secara langsung dalam pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, pengaturan kuis dalam mode langsung secara individu, tim dan PR, administrasi laporan, serta pengaturan kelas dan meme sebagai hiburan di Quizizz. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan dapat mengikuti instruksi yang diberikan oleh fasilitator selama pelatihan.

Berdasarkan proses dan hasil luaran produk pelatihan maka diperoleh bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kesadaran guru dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz. Guru mitra pelatihan telah memiliki wawasan evaluasi online, dan telah memiliki keterampilan dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran daring.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan, guru sebagai peserta memiliki pemahaman baru terkait alat bantu yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran di kelas. Selain itu, guru-guru sangat antusias dan mereka menceritakan setiap pengalaman mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran selama ini yang masih sangat monoton menggunakan cara yang lama tanpa adanya inovasi. Melalui kegiatan ini, diharapkan guru mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi siswa-siswa yang diajarkan sehingga siswa mampu mengingat setiap materi yang disampaikan via quizizz.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Feladi, V., & Matsun, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran laboratorium rill berbasis arduino pada materi listrik dinamis kelas x. *Jurnal Prodi Pendidikan Fisika (JPPF)*, 1(1), 37–4.
- Feladi, V., & Puspitasari, H. (2018). Analisis profil tpack guru tik sma di Kecamatan Pontianak Kota. *JEPIN (Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika)*, 4(2), 204-.
- Feladi, V., Puspitasari, H., Marlianto, F., & Nurcahyo, R. W. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi*. 5(3), 477–487.
- Handy Faishal Rahim, Agus Suyudi, D. H. (2019). *Pengaruh Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Suhu dan Kalor*. 4(1), 1–6.
- Irnawati, I Wayan Arsana, A Qomaru Zaman, Melania Tesa Iana Maya Anugraheni, J. A. S. (2022). *Pelatihan Dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran*. II(2), 404–411.



- Ismail, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA pada Pokok Bahasan Fluida. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika Dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 83–8.
- Kharis, M. (2015). Pengaruh Brand Image dan Brand Trust terhadap Brand Loyalty pada Mahasiswa Strata 1 Fakultas Ekonomi Universitas Jember Pengguna Smartphone Merek Samsung. *Skripsi: Universitas Jember*.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–7.
- Phage, I. (2018). Undergraduate Physics Students' Conceptual Understanding in the Learning of Kinematics Using A Blended Approach. *Int. E-J. Adv. Educ.*, 4: 199–204.
- Ramadhani, Rahmi, Masrul Masrul, Dicky Nofriansyah, Mustofa Abi Hamid, I. K., Sudarsana, Sahri Sahri, Janner Simarmata, Meilani Safitri, A., & Suhelayanti., S. (2020). Belajar Dan Pembelajaran: Konsep Dan Pengembangan. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan game sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer kelas x jurusan multimedia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1017.
- Tazkiyah, Destyanisa, and Z. I. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5 (1): 42