

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Dewan Guru SMP 258 Cibubur Jakarta Timur

(Training on the use of the Quizizz application for the Teachers of Junior High School 258 Cibubur East Jakarta)

Efri Gresinta<sup>1✉</sup>, Aan Risdiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

### Info Artikel

Diterima 08 08 2024

Disetujui 25 08 2024

Diterbitkan 27 08 2024

### Kata Kunci:

Quizizz, Game edukasi, media belajar

### Keywords:

Quizizz, Educational games, learning media

### ✉ Corresponding author:

gresintaefri@gmail.com

### ABSTRAK

Game edukasi merupakan suatu metode pengajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap suatu materi dengan menggunakan metode permainan yang menyenangkan. Quizizz adalah salah satu aplikasi game edukasi pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan interaktif. Tujuan kegiatan abdimas ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam penggunaan aplikasi quizizz terhadap Guru SMP 258 Cibubur Jakarta Timur sehingga dihasilkan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu observasi, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi. Pada tahap observasi dilakukan survey lokasi mitra dan persiapan alat dan bahan yang dibutuhkan. Kegiatan kedua melaksanakan tugas-tugas yang telah direncanakan sesuai dengan jadwal dan prosedur. Kegiatan akhir berupa monitoring dan evaluasi untuk memastikan bahwa semua berjalan sesuai rencana, dan dilanjutkan dengan pembuatan laporan. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi quizizz adalah meningkatnya pemahaman guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz dan meningkatnya motivasi belajar siswa.

### ABSTRACT

Educational games are a teaching method that can increase students' learning motivation and understanding of material by using exciting game methods. Quizizz is an educational learning game application that is fun, interesting and interactive. The aim of this community service activity is to increase public knowledge in using the Quizizz application for the teachers of junior high school 258 Cibubur, East Jakarta so that interactive and fun learning media is produced. This community service activity is divided into 3 stages, namely observation, implementation of activities and evaluation. At the observation stage, a partner location survey is carried out and the necessary tools and materials are prepared. The second activity carries out planned tasks according to schedules and procedures. The final activity is in the form of monitoring and evaluation to ensure that everything goes according to plan, and is followed by making a report. The results obtained from training activities on using the Quizizz application are increasing teacher understanding in creating learning media using the Quizizz application and increasing student learning motivation.

## PENDAHULUAN

Teknologi telah mengubah segalanya dalam kehidupan kita, termasuk proses belajar mengajar. Kita sekarang hidup di zaman di mana informasi tersedia hanya dengan genggaman tangan. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa bantuan teknis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan kita dan mempunyai peran dan pengaruh yang sangat penting bagi kelangsungan hidup umat manusia (Aflalah dan Romadani, 2022). Perubahan yang cepat di dunia saat ini memberikan tantangan dan tuntutan baru pada dunia pendidikan dan kebutuhan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam dunia pendidikan dengan cara yang berdampak pada proses belajar dan mengajar. Mengintegrasikan teknologi ke dalam dunia pendidikan terbukti efektif bagi guru dan siswa. Dalam situasi yang sangat berbeda, guru harus melek informasi dan menggunakan internet untuk pembelajaran (Riady, 2021). Selain itu, teknologi telah mengubah total gaya mengajar guru dan gaya belajar siswa. Dengan berkembangnya teknologi, guru wajib mempelajari metode dan teknik pengajaran baru, dan siswa memanfaatkannya untuk mempelajari dan mentransformasikan keterampilan mereka dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran (Purwanti et al., 2022) Keterampilan ini sangat dibutuhkan oleh guru di era teknologi revolusi industri 4.0 (Heckie et al., 2022). Keterampilan abad 21 yang dikenal dengan istilah "4C" adalah keterampilan penting yang dianggap esensial untuk sukses dalam lingkungan kerja dan kehidupan yaitu *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Creativity* (Kreativitas), *Collaboration* (Kolaborasi) dan *Communication* (Komunikasi).

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan di sekolah yang bertujuan untuk mengubah perilaku siswa. Perubahan ini mencakup aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik. Untuk mencapai tujuan ini, pembelajaran harus melibatkan partisipasi aktif serta komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Proses pembelajaran sebaiknya dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari seberapa baik siswa memahami konsep, menguasai materi, dan mencapai hasil belajar. Siswa yang memiliki pemahaman konsep dan penguasaan materi yang baik cenderung memperoleh hasil yang lebih tinggi. Selain itu, kesuksesan pembelajaran juga dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Oleh karena itu, pendidik perlu memahami metode pembelajaran, khususnya terkait dengan model pembelajaran yang digunakan.

Kelemahan pembelajaran tradisional adalah rendahnya literasi digital dan rendahnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh guru, cenderung monoton dan dapat menghambat integrasi teknologi (Irawan et al., 2022). Selain itu, metode pengajarannya tetap berpusat pada guru (Sulindra et al., 2023). Salah satu cara untuk memadukan teknologi dan pendidikan adalah melalui penggunaan aplikasi yang tepat guna, seperti penggunaan Quizizz dalam pembelajaran (Tusyani et al., 2022). Aplikasi Quizizz dapat digunakan oleh guru dan siswa kapanpun dan dimanapun mereka membutuhkannya (Heckie et al., 2022), dan fungsinya memenuhi kebutuhan pengguna dalam pembelajaran dan penyediaan materi pembelajaran (Imran et al., 2022).

Media pembelajaran berhubungan dengan desain dan perencanaan kegiatan belajar mengajar. Kelebihan dari media pembelajaran adalah kemampuannya dalam memperjelas penyampaian materi dan informasi, serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran juga mampu menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka, yang pada akhirnya berpengaruh terhadap aktivitas dan hasil belajar. Dengan adanya tantangan dalam pembelajaran berbasis digital serta perkembangan teknologi dan informasi, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, efektif, dan efisien untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan et al., 2019).

Media pembelajaran dibutuhkan guru untuk menyampaikan materi. Indonesia beberapa waktu yang lalu menghadapi pandemi virus corona, dan siswa diminta untuk belajar dari rumah untuk mencegah dan membendung penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran daring tanpa pembelajaran tatap muka seperti biasanya. Meski terjadi gejolak akibat pandemi COVID-19, pembelajaran harus tetap berjalan maksimal agar generasi emas tidak terpinggirkan dalam bisnis kemajuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus membekali siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya mencakup keterampilan bertahan hidup tetapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, dan inovatif serta berkarakter. Dalam pembelajaran daring, optimalisasi komunikasi jarak jauh tidak terlepas dari penggunaan telepon seluler, tablet, laptop, dan koneksi internet yang dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menimbulkan tantangan bagi guru untuk memastikan bahwa mereka dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan aktif dengan tetap mencapai tujuan pembelajaran. Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran online menarik berbasis permainan dengan fitur interaktif, mengedepankan kolaborasi dan komunikasi serta dapat menghadirkan interaksi antar siswa (Soleha et al., 2021).

Media pembelajaran yang menarik mempunyai ciri-ciri membangkitkan motivasi belajar: fantasi, tantangan, dan rasa keingintahuan. (Irwan et al., 2019). Permainan sendiri adalah segala situasi yang didalamnya terjadi interaksi antar pemain menurut aturan-aturan yang ada dan telah ditentukan guna mencapai suatu tujuan (Sadiman et al., 2010). Sejumlah media pembelajaran diperkenalkan untuk digunakan guru, diantaranya merupakan media pembelajaran berbasis permainan (Arfa et al., 2022). Hal ini tentunya juga dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain dapat juga digunakan untuk mengukur pemahaman siswa di kelas dalam mendapatkan materi yang diajarkan.

Quizizz merupakan aplikasi permainan edukatif yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi, Quizizz juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan belajar di rumah berpotensi menjadi monoton bagi siswa. Oleh karena itu, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran saat ini, guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.

Quizizz dapat digunakan oleh banyak peserta didik sekaligus dan memungkinkan siswa berlatih bersama menggunakan komputer atau ponsel pintar. Quizizz sebagai

aplikasi media penilaian pembelajaran, menyediakan data dan statistik kinerja siswa yang dapat diunduh dalam format spreadsheet atau MS Excel (Yuma et al., 2022). Dalam Quizizz, urutan soal dipilih secara acak untuk setiap siswa, dan setiap soal berbentuk pilihan ganda dengan dua hingga empat pilihan jawaban. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan mendorong mereka untuk belajar, dengan mengikuti kuis secara bersamaan di kelas dan melihat peringkat mereka di papan peringkat. Kemudahan penggunaan dan hasil penilaian yang cepat menjadikan Quizizz sebagai alat pembelajaran yang efektif (Syukriady et al., 2023).

Generasi muda yang saat ini berada di jenjang Sekolah Menengah Pertama sangat memerlukan proses pembelajaran yang fleksibel dan memberikan pemahaman yang konkret dari materi yang diajarkan oleh guru. Teknologi yang kini menjadi bagian dari media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan proses belajar, dan salah satu hasilnya adalah aplikasi permainan Quizizz, yang semakin populer sebagai media pembelajaran yang tepat di tengah pandemi, terutama di kalangan siswa SMP. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat ditingkatkan melalui permainan dalam konteks pembelajaran. Berbagai penelitian mengenai penggunaan aplikasi Quizizz menunjukkan manfaat yang diperoleh, menggambarkan bahwa Quizizz dapat meningkatkan kompetensi dan keahlian siswa.

Penggunaan media pembelajaran seperti Quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengatasi masalah media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diterapkan secara konvensional. Padahal, model pembelajaran berbasis teknologi dapat disusun secara naratif dan perspektif. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Quizizz terutama bagi siswa SMP menjadi salah satu solusi yang bisa diimplementasikan. Siswa SMP yang sedang dalam tahap perkembangan emosional terkadang mengalami penurunan kinerja otak selama proses belajar mengajar. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, penggunaan aplikasi Quizizz dapat menjadi solusi tanpa menghilangkan esensi materi yang diajarkan oleh guru. Permainan ini dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajarnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2018) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki potensi yang baik sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Oleh karena itu, tim abdimas merasa perlu untuk melaksanakan kegiatan "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz bagi Dewan Guru SMP 258 Cibubur, Jakarta Timur," agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal oleh perubahan zaman dan kemajuan teknologi yang menyertainya.

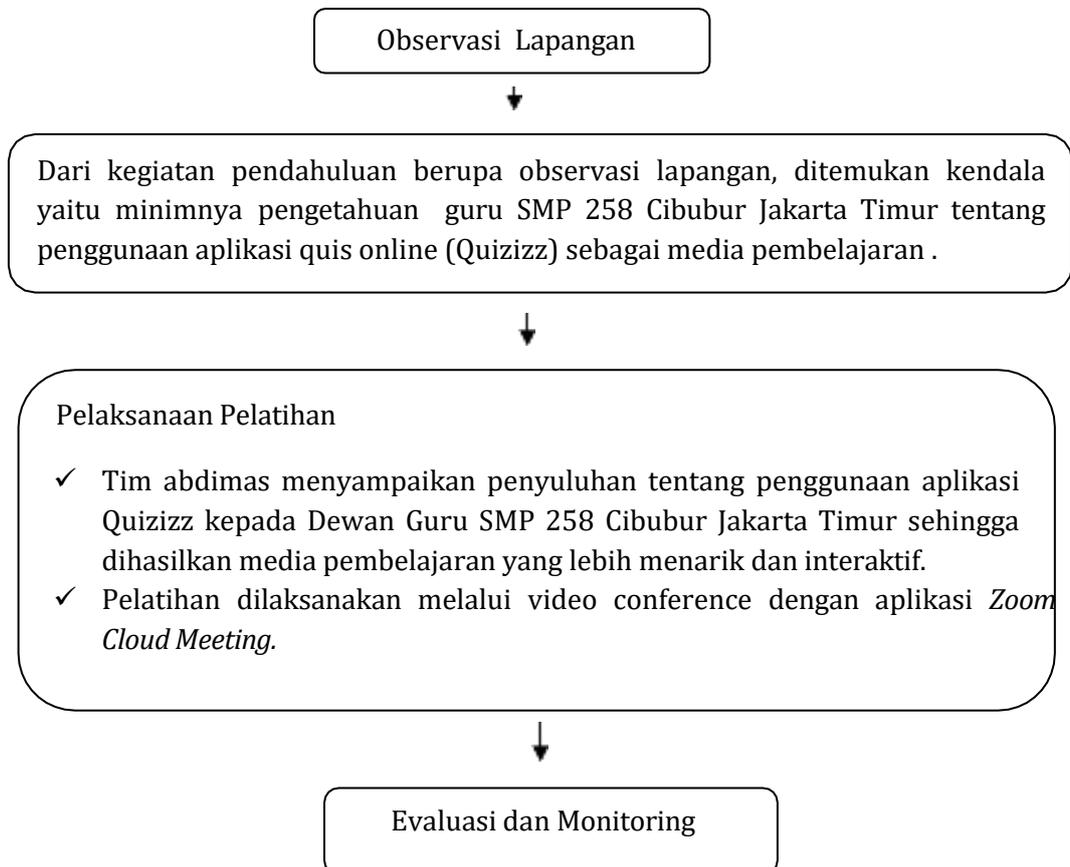
## **METODE**

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah seminar atau penyuluhan. Penyuluhan merupakan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh sekelompok orang dalam sebuah pertemuan yang bertujuan untuk membahas atau menganalisis masalah-masalah atau isu-isu tertentu dengan tujuan mencari solusi atau pedoman pelaksanaannya.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, tim merasa perlu mengadakan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz untuk Dewan Guru

SMP 258 Jakarta Timur. Mitra yang terdiri dari 38 orang guru ini akan mengisi daftar hadir dan menerima soft copy leaflet tentang optimalisasi penggunaan Word. Alat yang digunakan meliputi komputer pribadi (PC) atau ponsel pintar, kuota internet, serta aplikasi *Zoom Cloud Meeting* berbayar.

Langkah-langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini adalah seperti pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Langkah-langkah kerja dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat

## DISKUSI

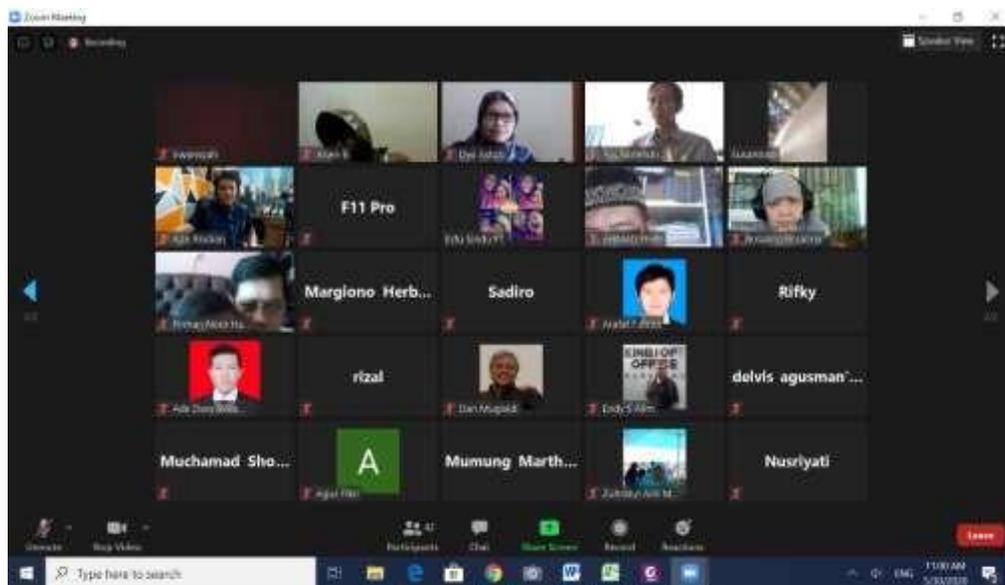
Kegiatan penyuluhan tentang Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Dewan Guru SMP 258 Jakarta Timur dilakukan melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting dan dihadiri oleh 38 peserta. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah seminar atau penyuluhan (Gresinta & Risdiana, 2022) dimana sosialisasi dilakukan mengenai penggunaan aplikasi Quizizz sebagai salah satu alat pembelajaran interaktif untuk pembuatan tugas siswa.

Tahap awal kegiatan ini melibatkan persiapan yang dilakukan satu minggu sebelum acara, di mana tim abdimas mengirimkan undangan kepada perwakilan Dewan Guru yang bertindak sebagai koordinator melalui grup WhatsApp. Selama satu minggu tersebut, persiapan dilakukan meliputi pembuatan leaflet (gambar 3), kuisisioner, daftar

hadir, serta pembelian aplikasi Zoom berbayar yang digunakan untuk pelatihan. Sehari sebelum acara (H-1), tim abdimas mengirimkan tautan kepada Dewan Guru kelas VII SMP 258 untuk bergabung di aplikasi Zoom.

Kegiatan dimulai pada pukul 08.45 WIB. Sebelum acara dimulai, para guru diminta untuk mengisi daftar hadir melalui ruang obrolan di aplikasi Zoom. Peserta kegiatan terdiri dari guru-guru dengan rentang usia 30 hingga 59 tahun. Acara diawali dengan sambutan dari Ketua Abdimas, yang kemudian dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh Tim Abdimas. Selama penyampaian materi, Dewan Guru terlihat sangat antusias. Mahasiswa yang terlibat bertugas sebagai moderator dan bertanggung jawab atas dokumentasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat respons positif, terbukti dari 50 orang Dewan Guru yang diundang, 38 orang hadir dalam kegiatan ini (Gambar 2). Tidak ada hambatan berarti yang dihadapi, dan para guru terlihat sangat antusias, serta berharap kegiatan serupa terus diadakan.



**Gambar 2.** Dewan guru mendengarkan penyampaian materi melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting



Gambar 3. Leaflet

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan diakhiri dengan penutupan dan ramah tamah serta sesi foto bersama melalui aplikasi Zoom. Pihak mitra mengungkapkan kepuasan mereka dalam mengikuti kegiatan ini. Pelaksanaan pengabdian masyarakat kepada Dewan Guru VII SMP 258 Cibubur, Jakarta Timur, dianggap sukses. Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari kegiatan ini meliputi:

1. Antusiasme yang tinggi dan rasa ingin tahu dari Dewan Guru terlihat dari berbagai pertanyaan yang diajukan selama penyampaian materi.
2. Berdasarkan hasil ramah tamah, mereka berharap kegiatan serupa dapat diadakan secara rutin dengan materi yang berbeda.

Adapun saran dari kegiatan ini adalah untuk melaksanakan kegiatan serupa dengan jumlah peserta yang lebih banyak serta cakupan materi yang lebih beragam. Semoga kita menjadi bagian dari civitas akademika yang terus berupaya melakukan perbaikan dan menyebarkan ilmu kepada masyarakat.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMP Negeri 258 Jakarta Timur yang telah menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Aflahah, A., & Romadani, M. H. (2022). Upaya Pengenalan Literasi Digital Melalui Aplikasi Youtube pada Siswa Kelas IV di SDN Bicolorong 2 Pakong Pamekasan. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 157–171.
- Arfa, A.N., Titin, S., Syafa'atun, S., Ananda, R. K., (2022) Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Edpuzzle di SMPN 11 Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*, 1(2).
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (2020) dari: <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSICAHYAKURNIA.pdf>
- Gresinta, E., & Risdiana, A. (2022) Pelatihan Penggunaan Aplikasi Arloopa terhadap Dewan Guru SMP 258 Cibubur Jakarta Timur. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*, 1(2).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes). *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 1(8).
- Imran, M. C., Nonci, J., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2022). Penguatan Pembelajaran Mahasiswa Melalui Pelatihan Learning Management System. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1508–1511.
- Irawan, I., Chandra, J. C., & Irawan, H. (2022). Pelatihan Quizizz Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Mengevaluasi Belajar Siswa Pada SD Yadika 1 Jakarta. *KRESNA: Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 314–322.
- Heckie, D., Jati, P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383–389.
- Purwanti, Y. G., Maruti, E. S., & Budyarti, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 231–240.
- Riady, Y. (2021). Gerakan Literasi Digital: Pelatihan Akses Internet Dan Komputer Bagi Guru Di Kabupaten Karawang. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 53–60
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada.

- Soleha, R. H., Indah, F., Muhammad, I. R., Adeline, R. R., & Agus, G. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 Agar Hasil Belajar di SD Darut Tauhid Ar-Rafi Tetap Maksimal. *E-Journal STITPN*. 3 (3), 454-467.
- Sulindra, I. G. M., Haris, A., Hermansyah, H., Safitri, A., & Andriani, N. (2023). Workshop Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Di Pasraman Widya Dharma Sumbawa. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 71-75.
- Syukriady, D., Ashar, A., Musbaing, M., Yuriatson, Y., & A, S. P. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Quizizz. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*; 4 (2) 3426-3439
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101-110.
- Yuma, F. M., Sapta, A., & Parini, P. (2022). Pelatihan Penggunaan Game Quizizz dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Tentang Perangkat Komputer. *Jurnal Pemberdayaan Sosial*, 2(1), 99-104.