

PEMANFAATAN TEKNOLOGI BELAJAR SAMBIL BERMAIN MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ DI MASA BELAJAR ONLINE

**Tomih Hermawan¹, Ferdiansyah Pradana², Fikri Alpian³, Mochamad Mukhlis⁴,
Raden Putih Cupu Manik⁵, Rizky Maulana⁶, Ananta Prasetyanto⁷, Putri Indah Lestari⁸,
Reski Amaliah⁹, Fredika Nadia Olin¹⁰, Munawaroh, S.Kom, M.Kom¹¹**

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspiteng No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹tomyhermawan42@gmail.com, ²ferdiansyahpradana052@gmail.com, ³f.alfian226@gmail.com, ⁴mukhlismochamad@gmail.com, ⁵radenpcmanik@gmail.com, ⁶kikymaberty@gmail.com, ⁷nanta.prasetyanto@gmail.com, ⁸putriindaahh0898@gmail.com, ⁹reskiamaliah112@gmail.com, ¹⁰nadiaolin08@gmail.com, ¹¹Dosen00831@unpam.ac.id

Abstrak

Kegiatan belajar mengajar secara daring dimasa pandemi covid-19 ini sudah hampir menjadi kegiatan rutin, yang mengakibatkan para siswa dan siwi banyak yang cenderung merasa bosan. Maka dari itu kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diberikan oleh Mahasiswa Universitas Pamulang di lingkungan Sekolah SMA Bumi Putera Pamijahan. Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara online harus memiliki strategi agar para siswa-siswi menjadi lebih mudah paham dalam menyerap pelajaran walaupun harus belajar secara mandiri dirumah masing-masing. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang berbasis game yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Aplikasi ini seperti avatar, tema, meme dan musik penghibur. Berdasarkan hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan, penggunaan aplikasi Quizizz sangat membantu para siswa untuk lebih mengetahui kemajuan teknologi di era digital serta dapat menambah pengetahuan dan kemampuan belajar para siswa di SMA Bumi Putera Pamijahan. Dalam konteks ini walaupun proses pembelajaran dilakukan secara online tetap dapat meningkatkan konsentrasi belajar, meningkatkan hasil belajar, meningkatkan motivasi, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan sikap berfikir kritis.

Kata kunci: Aplikasi Quizizz, Pembelajaran Online

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda hampir seluruh negara di dunia telah memberikan tantangan tersendiri bagi lembaga pendidikan khususnya di Indonesia. Sejak merebaknya pandemi Covid-19 banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk mencegah penyebaran virus tersebut. Mengantisipasi penularan Covid-19 pemerintah telah mengeluarkan berbagai kebijakan diantaranya sistem pembelajaran yang

dilakukan secara online. Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Para siswa diharuskan untuk belajar di rumah guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Sehingga hal ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran tetap harus berlangsung dengan maksimal, meski keadaan sedang mengalami transisi cukup besar di tengah pandemi Covid-19 agar generasi penerus bangsa tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan pembelajaran.

Optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat mencapai tujuan pembelajaran. Mengingat akan adaptasi baru, yang mau tidak mau harus bisa di terima dengan sedemikian rupa. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk meminimalisir maupun mengatasi permasalahan yang ditimbulkan diatas, yaitu dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan salah satu bentuk game. Game sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Mulatsih, 2020). Aplikasi ini juga dapat menjadi media evaluasi bagi guru dalam statistik hasil kinerja siswa dan bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel.

Adanya aplikasi Quizizz guru dapat dengan mudah mengetahui siswa yang memiliki jawaban benar paling banyak dengan urutan ranking. Pemanfaatan Quizizz membantu guru dalam melakukan evaluasi tanpa membatasi tempat, tampilan yang menarik dan juga terdapat durasi waktu sehingga dapat melatih konsentrasi siswa. Pemanfaatan Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran interaktif berbasis android menyajikan pembelajaran dalam bentuk pemecahan masalah melalui tuntunan dalam menyelesaikan permasalahan. Evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz yang berisi rangkaian pertanyaan untuk meningkatkan keaktifan, kecakapan, ketepatan serta konsentrasi siswa dalam menyelesaikan permasalahan.

Berdasarkan uraian di atas, maka melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Teknik Universitas Pamulang yang merupakan upaya meningkatkan pencitraan Fakultas, kami ingin berbagi pengetahuan kepada siswa di SMA Bumi Putera Pamijahan tentang **“Pemanfaatan Teknologi Belajar Sambil Bermain Menggunakan Aplikasi Quizizz”**.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Bumi Putera Pamijahan pada tanggal 16 Oktober 2021 ini diikuti oleh 10 orang mahasiswa, 1 orang dosen, 3 orang guru, dan 20 orang murid sekolah kelas 3. Metode pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini adalah dengan memberikan arahan

cara menggunakan aplikasi Quizizz untuk metode pembelajaran online.

Pada tahap pertama, Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan survey kepada para guru dan para jajaran staff sekolah SMA Bumi Putera Pamijahan Kabupaten Bogor. Untuk para guru difokuskan pada arahan tentang cara menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dengan memberikan data dalam bentuk statistik hasil kinerja siswa dan bahkan bisa didownload dalam bentuk spreadsheet Excel. Untuk para siswa difokuskan tentang cara penggunaan aplikasi Quizizz agar kegiatan belajar online tidak membosankan.

Kemudian pada tahap terakhir, dengan bantuan mahasiswa pengarahannya, para siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan soal yang ada di aplikasi Quizizz. Kemudian evaluasi terhadap kegiatan dilakukan dengan tanya jawab. Para siswa setelah mendapatkan arahan tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz pada proses pembelajaran online diberikan kesempatan untuk tanya jawab. Tujuan dari evaluasi tersebut adalah untuk mengetahui bagaimana pendapat mereka setelah mendapatkan kegiatan tersebut, dan juga bagaimana kesan atau saran yang ingin disampaikan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan dengan kegiatan utama yaitu presentasi penyampaian materi cara menggunakan aplikasi Quizizz untuk mendukung program kegiatan pembelajaran secara online.

Pertemuan tatap muka saat penyampaian arahan penggunaan Quizizz dengan metode:

1. *Pre Lesson*, yaitu aktifitas yang dilakukan sebelum memulai penyampaian materi seperti memperkenalkan diri dan memberikan *ice breaking*.
2. *Whilst* yaitu inti dari kegiatan ini adalah penyampaian materi arahan tentang cara menggunakan aplikasi.
3. *Post Lesson* yaitu berupa *review* dan tanya jawab. Pada tahap ini para siswa diberikan kesempatan untuk Mengerjakan soal di aplikasi Quizizz dengan arahan dari mahasiswa.

Berdasarkan penyampaian materi yang diberikan dan tanya jawab kepada para peserta murid SMA Bumi Putera Pamijahan, selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung, kegiatan ini membuahkan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatnya pemahaman para siswa tentang pembejaran berbasis teknologi.
2. eningkatnya pemahaman tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*.
3. Meningkatkan semangat para siswa dalam melaksanakan pembelajaran secara *online*.
4. Memudahkan para guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran.
5. Media pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi *Quizizz* dapat berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk peningkatan hasil pembelajaran. Sekarang Membuat pembelajaran secara *online* tidak membosankan bagi para siswa-siswi (Aini, 2019).



Gambar 3. 1 Penyampaian Sambutan Dari Pihak Sekolah



Gambar 3. 2 Penyampaian Materi Kegiatan

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mempermudah menyampaikan informasi maupun memberi intruksi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat disesuaikan dengan apa yang dibutuhkan siswa selama kegiatan proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Handayani et al., 2021).



Gambar 3. 3 Penyerahan Plakat Penghargaan Kepada Pihak Sekolah

Keberhasilan dalam pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar.

Dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan, aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pembelajaran yang dapat di desain sedemikian rupa oleh guru dalam bentuk game. Implementasi menggunakan Game *Quizizz*, siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka sehingga hasil belajar bisa meningkat.

Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar para siswa-siswa dan meningkatkan. Hasil belajar mereka sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Lahirnya teknologi yang menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran, adalah untuk memberikan kemudahan, kemudian menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi permainan *Quizizz* yang eksistensinya kian ramai di gadang-gadangkan sebagai media pembelajaran tepat di tengah pandemi, terutama siswa SMA (Salsabila et al., 2020).

Pada era digital seperti ini pemahaman terhadap perkembangan teknologi merupakan hal yang sangat penting. Didapati dari hasil kegiatan yang telah tim

PKM Prodi Teknik Informatika UNPAM sudah cukup maksimal karena setiap siswa sudah memiliki hp android untuk proses pembelajaran online. Yang perlu ditingkatkan adalah kesiapan dari pihak di sekolah, serta sarana dan prasarana yang ada sudah agar lebih baik lagi dalam memperlancar proses pembelajaran.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan di SMA Bumi Putera Pamijahan dapat disimpulkan:

1. Secara garis besar, Aplikasi Quizizz memberikan banyak manfaat dalam melakukan kegiatan pembelajaran secara online dimasa pandemi Covid-19.
2. Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang mampu menjadikan siswa memiliki pengetahuan yang luas, memiliki keterampilan, memiliki pribadi yang baik, aktif dalam pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut pendidikan harus berkualitas yang baik. Dengan pendidikan yang berkualitas akan mampu mencapai tujuan dari pendidikan dan meningkatkan mutu Pendidikan (Sugian Noor, 2020).
3. Aplikasi Quizizz digunakan sebagai media pembelajaran daring, karena bermanfaat dalam membantu proses belajar mengajar serta dapat membangkitkan keinginan, daya saing siswa.
4. Keunggulan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dapat dikatakan unggul dikarenakan dengan adanya Aplikasi ini pembelajaran menjadi
5. lebih efektif dan efisien.
6. Penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dapat meningkatkan beberapa aspek dalam diri siswa. Tidak hanya bagi siswa, guru pun juga merasakan manfaat positif yang dihadirkan dalam aplikasi tersebut (Hidayati & Aslam, 2021).

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D. S. (2021). Penyuluhan Dampak Game online Bagi Siswa SMP X Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. *Jurnal Pengabdian Barelang*, 3 (01), 20. <https://doi.org/10.33884/jpb.v3i01.2710>
- Angga Ardiansyah, Dany Pratmanto, A. S. M. (2018). ISSN: 2461-0690 ISSN: 2461-0690. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*

Implementasi, 4(2), 6–13. Retrieved from <https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>

- Berdaya, M., Putu, N., Pramesti, R., Odelia, A., Trisna, E., Adinda, H., ... Primasari, C. H. (2020). *Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak*. 1(2), 69–73.
- Ishak, & Torro, S. (2016). *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM. Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 3(2), 136–142. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/2376>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game: Bang Bang for Students. *Perspektif*, 7(1), 6–12.