



Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi

Mishbah Ulhusna¹, Syelfia Dewimarni², Lili Rismaini³

^{1,2,3} UPI YPTK Padang

Ulhusna_82@yahoo.com

ABSTRACT

The world is currently facing the COVID-19 pandemic. This requires students to learn from home to avoid and break the chain of spreading the virus. Nevertheless, educators/teachers and students still have to carry out the teaching and learning process to the fullest, thus demanding the educators/teachers to be able to make learning interesting and fun even though it is online. Digital-based learning media is an interactive media that can be applied by educators/teachers for distance learning, one of which is using the Quizizz learning media. Quizizz is an educational game application that is narrative and flexible in nature that can be used as a means of delivering material as well as an interesting and fun learning evaluation medium. Quizizz can also be used to increase students' learning motivation because it is one of the online learning media that contains games (interactive quizzes), and Quizizz can also be used in teaching and learning activities such as holding pre-tests, post-tests, practice questions, material strengthening, remedial, enrichment and so on. So it is very appropriate for educators/teachers to use Quizizz as a digital-based learning media during the pandemic.

Keywords: learning media; interactive quiz; quizizz

ABTRAK

Saat ini dunia sedang menghadapi pandemi covid-19. Hal ini mengharuskan peserta didik belajar dari rumah untuk menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Meskipun demikian, pendidik/pengajar dan peserta didik tetap harus melaksanakan proses belajar mengajar secara maksimal, sehingga menuntut para pendidik/pengajar tersebut untuk dapat melakukan pembelajaran secara menarik dan menyenangkan walaupun melalui daring (online). Media pembelajaran berbasis digital merupakan media interaktif yang bisa diterapkan oleh pendidik/pengajar untuk pembelajaran jarak jauh ini, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran Quizizz. Quizizz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi maupun sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Quizizz juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena merupakan salah satu media pembelajaran online yang berisikan game (kuis interaktif), serta Quizizz juga dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan pre-test, post-test, latihan soal, penguatan materi, remedial, pengayaan dan sebagainya. Sehingga sangat tepat bagi pendidik/pengajar menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital selama masa pandemi.

Kata kunci: media pembelajaran; kuis interaktif; quizizz.

PENDAHULUAN

Permen PAN RB Nomor 17 Tahun 2013, tentang jabatan fungsional dosen dan angka kreditnya, dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Pengertian tentang pengabdian kepada masyarakat dapat berkembang dan dikembangkan, sesuai dengan persepsi dan tergantung pada dimensi ruang dan waktu. Slamet (1989) menyatakan bahwa pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi adalah pengamalan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) yang dilakukan oleh perguruan tinggi secara melembaga melalui metode ilmiah langsung kepada masyarakat yang membutuhkannya, dalam upaya mensukseskan pembangunan dan mengembangkan manusia pembangunan menuju tercapainya manusia Indonesia yang maju, adil dan sejahtera.

Pemberdayaan masyarakat sebagai sebuah strategi pembangunan sekarang sudah banyak diterima, bahkan telah berkembang berbagai pemikiran dan literatur tentang hal tersebut. Meskipun dalam kenyataannya strategi ini masih belum maksimal diaplikasikan dalam kehidupan masyarakat. Disamping itu banyak pemikir dan praktisi belum memahami dan meyakini bahwa partisipatif dapat digunakan sebagai alternatif dalam memecahkan persoalan pembangunan yang dihadapi.

Salah satu bentuk partisipasi aktif dosen dalam memberikan pelayanan terhadap peningkatan kualitas pendidikan adalah mensosialisasikan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman diantaranya menggunakan media pembelajaran yang relevan pada masa pandemi saat ini.

Menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi. Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. (Djamarah dkk, 2006).

Kemp dan Dayton (1985) dalam bukunya Azhar Arsyad (2002) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu: (1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa

terhadap materi dan proses belajar, (8) Mengubah peran pengajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi pada peserta didik adalah permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar (yaitu: khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*coriosity*)) (Irwan dkk, 2019). Permainan (*games*) sendiri merupakan segala konteks yang menimbulkan interaksi satu dengan yang lain antara pemain dengan cara mengikuti aturan-aturan yang ada serta telah ditentukan dalam mencapai sebuah tujuan (Sadiman dkk, 2010). Kuis interaktif menurut Untari (Sari, Putra, & Syazali, 2018) merupakan gabungan dari dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

Pada masa pandemi saat ini, pendidik/pengajar dapat memilih Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran menarik yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis digital (*multimedia*). Media digital (*multimedia*) adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008). Quizizz merupakan salah satu media digital berbentuk game latihan soal maupun presentasi online yang membantu pendidik/pengajar untuk mendistribusikan materi ajar agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Bahkan bisa menambah minat dan semangat belajar peserta didik akan materi tertentu ketika memanfaatkan media pembelajaran digital ini.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk kepentingan pembelajaran merupakan salah satu kompetensi inti guru (pendidik/pengajar) pada aspek pedagogik, merujuk pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru. Kemampuan pendidik/pengajar (guru) dalam

menggunakan Teknologi Informasi akan sangat berdampak terhadap pengembangan bahan ajar yang ada di sekolah tersebut (Pinahayu, Auliya, Widya, & Adnyani, 2018).

Pengabdian ini dilaksanakan secara daring (online) yang bertujuan untuk menghasilkan para pendidik/pengajar melek teknologi dalam melaksanakan pembelajaran serta mengevaluasi pembelajaran secara daring/online melalui pemanfaatan Quizizz.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan di atas, tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat memberikan penyelesaian dengan memberikan bantuan dalam bentuk sosialisasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital kepada para pendidik/pengajar di kota Padang secara daring (online).

METODE

Kegiatan ini bersifat pembinaan dan edukasi yang dilaksanakan secara daring (online) melalui Google Meet kepada para pendidik/pengajar di kota Padang pada bulan Mei - Juni 2021. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah secara bertahap dimulai dengan melakukan survey. Pada saat survey, tim pelaksana menyebar kuisioner kepada calon peserta sosialisasi yang terdiri dari para pendidik/pengajar di kota Padang melalui online, untuk memperoleh gambaran tentang sejauh mana pendidik/pengajar mengetahui quizizz dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh pada saat pandemi ini. Selanjutnya, sosialisasi diberikan kepada para pendidik/pengajar melalui online sesuai jadwal yang telah disepakati, dengan cara presentasi oleh nara sumber. Pada saat pelatihan para pendidik/pengajar menggunakan perangkat komputer dan laptop. Setelah presentasi, sesi tanya jawab dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan simulasi. Akhir dari rangkaian sosialisasi ini adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta pelatihan dalam membuat kuis maupun slide presentasi menggunakan quizizz, sehingga hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat lebih optimal. Bila ada kendala yang dialami peserta selama pelatihan, maka tim pelaksana siap memberikan solusinya.

Peserta pelatihan menyambut baik dan memberikan apresiasi positif terkait kegiatan pengabdian kepada masyarakat, ini terlihat dari dukungan yang diberikan, dimana peserta mau menyediakan waktu dan pakatnya untuk mengikuti pelatihan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

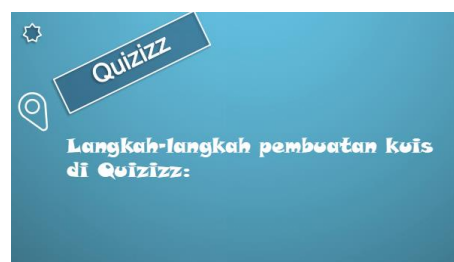
Solusi oleh tim pelaksana dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan sosialisasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital. Adanya pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi para pendidik/pengajar dalam hal pengetahuan dan menjadi salah satu alternatif untuk media pembelajaran selama masa pandemi agar tetap tercapai tujuan pembelajaran. Adapun prosedur yang dilakukan tim pelaksana dalam melakukan pelatihan bagi pendidik/pengajar di kota Padang adalah menyiapkan materi untuk kegiatan pelatihan dan sosialisasi.

Hasil yang dicapai melalui kegiatan PKM ini adalah setiap peserta berhasil membuat kuis interaktif quizizz sebagai media pembelajaran. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah sebanyak 16 orang yang berlatar belakang sebagai pendidik/pengajar di kota Padang.

Pembuatan media kuis interaktif quizizz, merupakan kegiatan inti pada pelaksanaan pelatihan PKM ini. Hal ini dapat dilihat pada slide presentasi berikut:



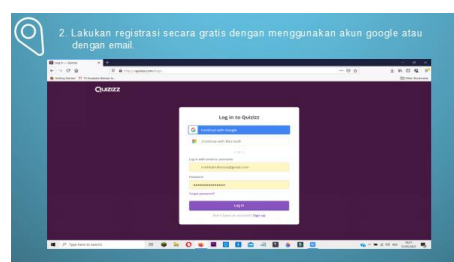
Gambar 1. Halaman Cover slide presentasi



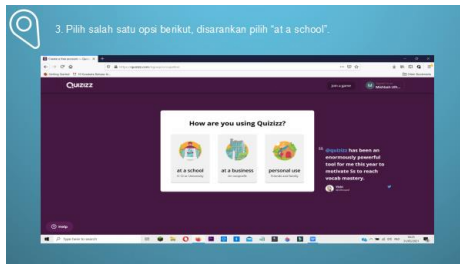
Gambar 2. Halaman kedua slide presentasi



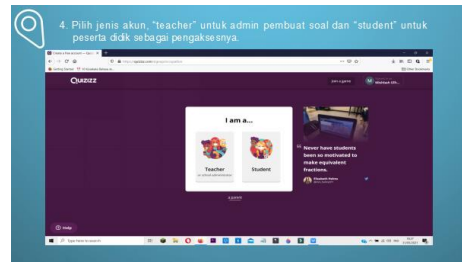
Gambar 3. Halaman depan quizizz



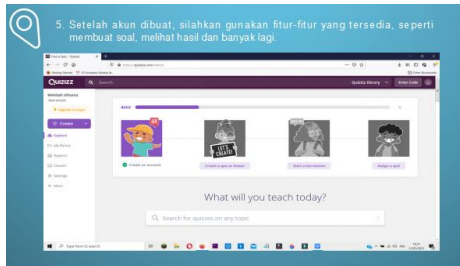
Gambar 4. Halaman registrasi



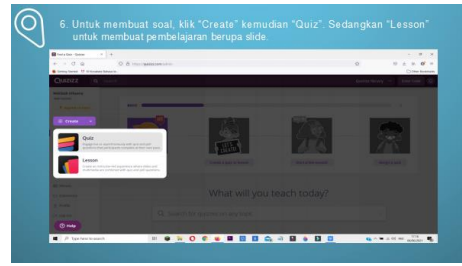
Gambar 5. Halaman pemilihan opsi



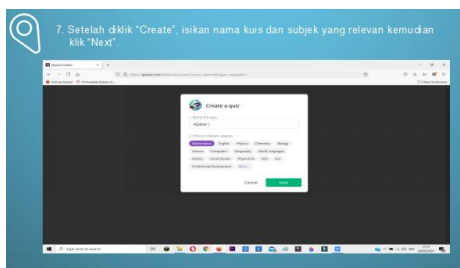
Gambar 6. Halaman pemilihan jenis akun



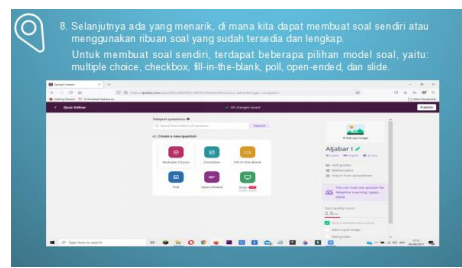
Gambar 7. Halaman fitur



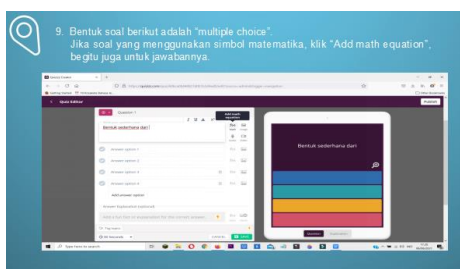
Gambar 8. Halaman opsi pembuatan kuis



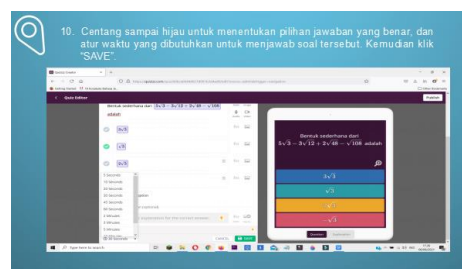
Gambar 9. Halaman identitas kuis



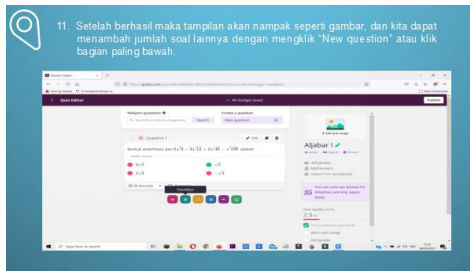
Gambar 10. Halaman pemilihan model soal



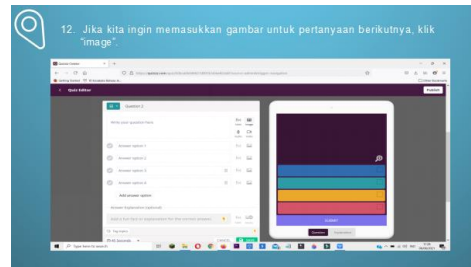
Gambar 11. Halaman soal multiple choice



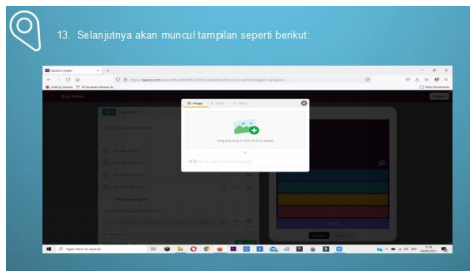
Gambar 12. Halaman centang jawaban benar



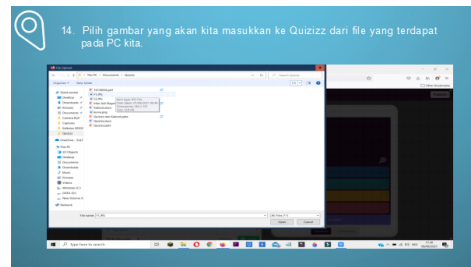
Gambar 13. Halaman penambahan jenis soal



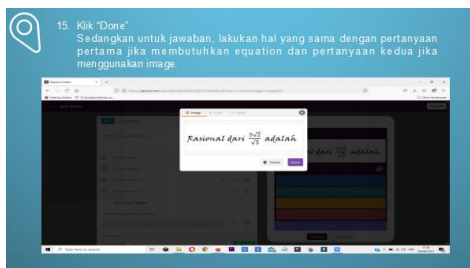
Gambar 14. Halaman masukkan gambar ke soal



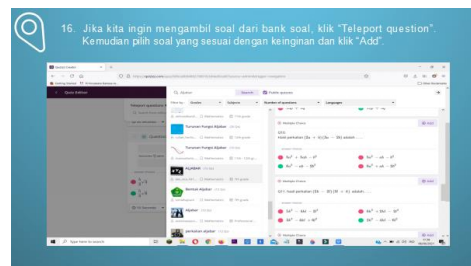
Gambar 15. Halaman upload gambar



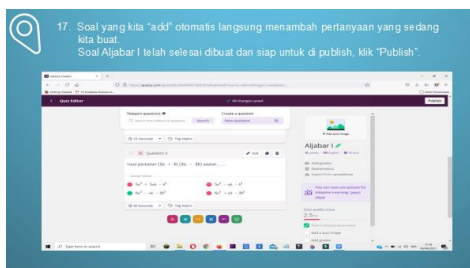
Gambar 16. Halaman direktori, tempat penyimpanan gambar di PC



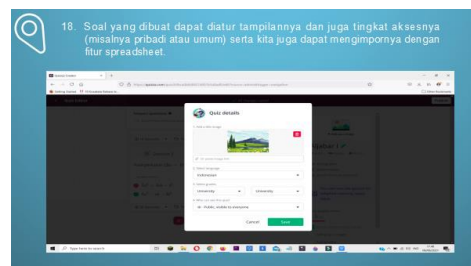
Gambar 17. Halaman tampilan gambar yang dipilih



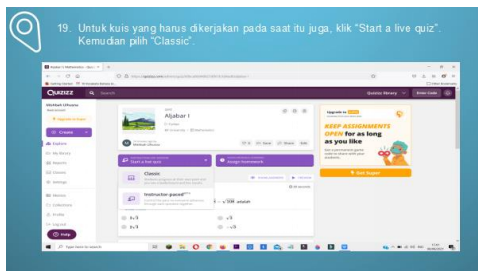
Gambar 18. Halaman teleport soal



Gambar 19. Halaman publish soal



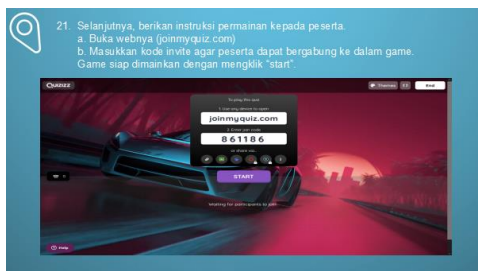
Gambar 20. Halaman rincian kuis



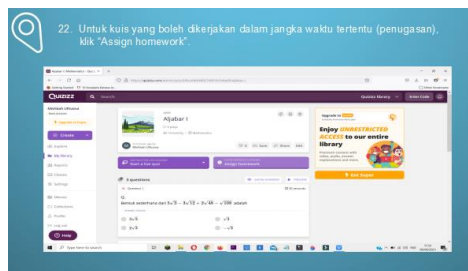
Gambar 21. Halaman pemilihan jenis kuis (langsung)



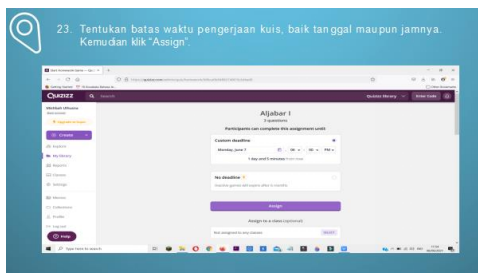
Gambar 22. Halaman penyetingan tampilan quizizz



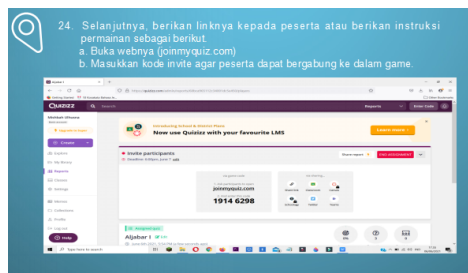
Gambar 23. Halaman start kuis untuk jenis langsung



Gambar 24. Halaman pemilihan jenis kuis (PR)



Gambar 25. Halaman custom deadline kuis pada mode PR



Gambar 26. Halaman link/kode invite yang dibagikan kepada peserta didik untuk jenis PR

Bagi peserta pelatihan yang merasa kesulitan dan membutuhkan bimbingan selama proses pengerjaan tugas mandiri, dilakukan proses pendampingan oleh instruktur. Hasil evaluasi pada sosialisasi ini adalah hampir semua peserta (90% peserta) menguasai dengan baik pembuatan kuis di quizizz, yang membedakannya hanya kecepatan pembuatannya, ada yang cepat, sedang, dan lambat. Para peserta yang terdiri dari pendidik/pengajar ini juga bersedia melakukan pengimbasan kepada teman guru mereka.

KESIMPULAN

Simpulan yang didapat dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan diantaranya adalah: (1) 90% peserta pelatihan mampu memanfaatkan media pembelajaran quizizz untuk membuat kuis interaktif, (2) Munculnya ide-ide baru untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh peserta didik, (3) peserta pelatihan ikut menjawab soal yang terdapat pada Quizizz yang telah disediakan nara sumber selaku pemateri. Setelah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, peserta pelatihan masih antusias menanyakan tentang quizizz yang kurang dipahaminya melalui telepon selular.

Saran untuk kegiatan ini adalah agar semua peserta pelatihan, pemateri maupun pelaksana PKM senantiasa respek terhadap segala kemajuan teknologi, apalagi di saat ini kita harus melakukan proses belajar mengajar dari rumah secara online. Quizizz hadir sebagai media kuis interaktif yang bisa diakses secara gratis. Ketidakadaan perangkat dan jaringan internet perlu dipikirkan jalan keluarnya agar pembelajaran tetap berlangsung maksimal, menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta, PT Grafindo Persada.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Flew, T. 2008. *New Media : an introduction*. New York: Oxford University Pers
- 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
- Permen PAN RB Nomor 17 Tahun 2013, tentang jabatan fungsional dosen dan angka kreditnya
- Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru

- Pinahayu, E. A. R., Auliya, R. N., Widya, L. P., & Adnyani. 2018. *Implementasi Aplikasi Wingeom untuk Pengembangan Bahan Ajar di SMP*. Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat, 01(02), 112-121
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., dan Rahardjito. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT RajaGrafindo Persada
- Sari, D.P., Putra, R.W.Y., & Syazali, M. 2018. *Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri*. Jurnal Pendidikan Matematika. 12(2). 63-72
- Slamet, M. (Ed.). 1986. *Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Oleh Perguruan Tinggi*. Edisi ke3. Universitas Lampung Bandar Lampung.