

**MEDIA PEMBELAJARAN QUIZ INTERAKTIF UNTUK MENINGKATAKAN
MOTIVASI BELAJAR
(STUDI KASUS: SDN DANDANG 2)**

Khoirunnisya, M.Kom.¹, Nurhasanah M.Kom.², Shelvi Eka Tassia, S.ST., M.T.,³

^{1,2,3}Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas

¹E-mail: dosen02386@unpam.ac.id

ABSTRAK

Mengingat akan adaptasi baru dimana menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pada saat pembelajaran online (daring), 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. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Diharapkan dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, Guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz, sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan.

Kata kunci: QuizInteraktif; MotivasiSiswa; Quizizz

ABSTRACT

Considering the new adaptation which requires students and teachers to learn and conduct online or online learning. At the time of online learning (online), optimization in distance communication cannot be separated from the use of mobile phones, tablets, or laptops as well as internet connections that can be used as part of learning activities. This is a challenge for teachers to continue to create fun, interesting and active learning and still be able to achieve learning goals. Quizizz itself, is an educational game application that is narrative and flexible, besides being able to be used as a means of delivering material, Quizizz can also be used, as an interesting and fun learning evaluation medium. It is hoped that with the ease of access to learning media today, teachers can use, then develop evaluation media through the Quizizz application, so that they can achieve educational goals.

Keywords: Interactive Quis; Student Motivation; Quizizz

PENDAHULUAN

Guru dituntut untuk mampu membuat persiapan ataupun perencanaan sebaik mungkin dalam proses pembelajaran agar keberhasilan pembelajaran dapat tercapai dan memperhatikan bagaimana cara atau strategi belajar mengajar sehingga tercipta situasi belajar yang efektif dan efisien serta memperhatikan keragaman anak didik dalam proses pembelajaran. (Riskawati , 2017)

Dalam mempersiapkan perencanaan yang efektif dan suasana belajar yang menarik perlunya juga media untuk membantu dalam proses asesmen penilaian yang cepat dan tepat. Salah satu media unsur asesmen penilaian dengan cara membuat kuis yang efektif agar menghasilkan siswa dan siswi semangat dan merasa menarik dalam mengerjakan kuis tersebut tidak ada lagi kecurangan ataupun perasaan bosan dan jenuh dalam membaca soal ataupun menjawab soal yang di berikan

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Salsabila, Habiba., Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020). Kuis interaktif memungkinkan mahasiswa mengerjakan tes dengan jujur karena mahasiswa “dipaksa” untuk tetap focus dalam pengerjaan kuis ini. (Meryansumayeka; Virgiawan, M.Dimas; Marlina, Sri, 2018). Kuis interaktif diharapkan bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga muncul minat dan ketertarikan siswa serta sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Adiwisastro, 2015)

Menurut Virvou teknologi game dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Dalam kuis interaktif ini kita akan menggunakan sebuah situs umum sehingga memudahkan para guru/ pendidik di sekolah dalam membuat dan menampilkan pembelajaran dan quis sekaligus media penilaian yang menarik dan mudah untuk di praktekan langsung oleh guru secara online ataupun secara tatap muka nantinya.

Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer.

METODE

Metode pelaksanaan ini berupa kegiatan yang mencakup pengenalan dan pelatihan dalam penerapan metode yang digunakan pada Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SD Dandang 2 untuk memecahkan permasalahan di atas adalah dengan diskusi dan praktik. Metode diskusi digunakan pada saat pembahasan mengenai pengetahuan para guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi. Sedangkan metode praktik digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan tentang tahapan-tahapan penggunaan Aplikasi Quizzi. Pada pelaksanaan kegiatan ini adalah di rancang dalam bentuk pelatihan membuat akun di Aplikasi Quizzi Pembelajaran dengan menggunakan Jaringan Internet. Selama tahap praktik, kami selaku Tim PKM Universitas Pamulang selalu melakukan pendampingan ke setiap peserta (guru).

Adapun tahapan dalam proses pengumpulan data pada kegiatan ini meliputi:

1. Pengamatan (Observasi)

Pengamatan (obesrvasi) adalah pengumpulan data yang dilakukan melalui penyaksian dengan cara melihat, mendengar, merasakan kemudian mencatat semua hasil pengamatan tersebut secara objektif. Observasi yang dilakukan adalah observasi terbuka, artinya TIM PKM Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang melakukan pengamatan yang diketahui oleh subjek penelitian. Dengan demikian kami dapat mengamati secara bebas dan mendapatkan informasi yang detail karena diketahui oleh subjek penelitian.

Dari hasil pengamatan yang telah kami lakukan, para guru di SD Dandang 2 masih banyak yang belum memanfaatkan media pembelajaran Aplikasi Quizzi selama proses belajar mengajar nya. Hal ini terjadi karena masih minimnya pengetahuan para guru dalam pembuatan kuis yang interaktif dalam pembelajaran tersebut.

2. Pengumpulan Materi

Setelah melakukan observasi di SD Dandang 2, tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh TIM PKM adalah pengumpulan materi yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Materi yang akan disampaikan nantinya dibuat dalam bahasa dan alur yang mudah dipahami oleh para peserta. Kami Tim PKM Universitas Pamulang memilih menggunakan Apliksi Quizzi sebagai pembelajaran. Hal ini disebabkan banyak fitur-fitur menarik yang ditawarkan oleh Aplikasi Quizzi dan juga aplikasi ini masih belum di minati krn kurangnya imu pengetahuan tentang gabungan teknologi dengan media pembelajaran nantinya

3. Modelling

Dalam tahapan modelling, materi yang digunakan adalah studi kasus dan praktek kerja dalam menggunakan Aikasi Quizzi sebagai media pembuatan Kuis pembelajaran. Proses pertama yaitu, pengenalan Quizzi, pemanfaatan fitur dan tools yang terdapat pada Quizzi, cara membuat kuis yang menarik untuk siswa, kelebihan dan kelemahan Quizzi cara membuat assessment pembelajaran. Selanjutnya peserta disajikan cara penggunaan Quizzi fitur-fitur yang terdapat pada Quizzi, memperlihatkan contoh media Quizziyang sudah jadi, contoh quis yang sudah jadi

4. Diskusi dan Konsultasi

Tahapan ini merupakan inti dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diadakan di SD Dandang 2. Peserta pelatihan diajak langsung menggunakan komputer. Langkah ini lebih kepada tutorial pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Quizzi Pada langkah ini, narasumber menjelaskan tutorial mengenai pembuatan Kuis interaktif dalam pembelajaran menggunakan media Aplikasi Quizzi. Selanjutnya dilanjutkan dengan praktek pembuatan Akun dan kuis, dimana peserta diajak langsung membuat Kuis yang sesuai bidang studinya masing-masing. Bahan ajar yang dihasilkan dari pelatihan ini menjadi bahan evaluasi hasil kegiatan ini.

5. Monitoring

Dalam tahapan ini dilakukan monitoring atau pemantauan langsung kepada para peserta kegiatan dalam Aplikasi Quizzi sebagai media pembuatan kuis interaktif dalam pembelajaran. Jika selama proses kegiatan berlangsung terdapat peserta yang mengalami kendala selama kegiatan, maka narasumber dari Tim PKM akan langsung memberikan pengarahan sehingga permasalahan yang dialami peserta dapat langsung diselesaikan.

6. Evaluasi

Dalam tahapan ini, narasumber akan melakukan evaluasi dari hasil kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi yang telah dilakukan. Dalam tahapan ini narasumber juga akan memberikan kesempatan kepada para peserta kegiatan, yakni para guru apabila ada yang ingin berkonsultasi lebih lanjut mengenai penggunaan aplikasi ini.

HASIL

Ketercapaian target materi pada kegiatan pengabdian pada masyarakat ini cukup baik, karena materi pendampingan telah dapat disampaikan secara keseluruhan. Materi pendampingan yang telah disampaikan. Pemahaman serta dapat dilihat dari respon para Guru yang sangat antusias saat melakukan praktek pembuatan Akun Aplikasi Quizzi, sehingga para Guru dapat mengerti dan dapat menerapkannya dalam kegiatan mengajar kedepannya. Materi pendampingan yang telah disampaikan dan semakin dipahami oleh Guru SDN Dandang 2 atas arahan dan pengajaran oleh para dosen prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang adalah :

Pelatihan dan Bimbingan Pembuatan Aplikasi Quizzi

1. Cara Membuat akun
2. Cara Membuat Kuis yang menarik
3. Cara Membuat tampilan kuis yang seperti game
4. Cara Membagikan Link Kuis
5. Cara Bergabung dalam Link Kuis
6. Cara Merekord dalam Aplikasi Quizzi
7. Cara Mempresentasikan hasil pencaapaian prestasis siswa
8. Cara Menulis Pesan dalam kuis
9. Cara Mengganti Background dalam Kuis

Setelah memahami materi yang telah disampaikan oleh pada dosen prodi Teknik Informatika

Universitas Pamulang, Para Guru secara langsung mempraktekkan untuk kegiatan mengajar yang sudah terjadwal di masa yang akan datang, tentunya tetap dibimbing dan dipantau langsung oleh para dosen prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang

PEMBAHASAN

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa pembahasan sebagai berikut :

- a. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan.
- b. Adanya kegiatan lanjutan yang berupa pelatihan sejenis yang diselenggarakan secara periodic sehingga dapat meningkatkan kemampuan Guru dan siswa dalam menguasai Aplikasi Quizzi
- c. Pelaksanaan yang berkesinambungan agar pelatihan dapat di aplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dapat diselenggarakan dengan baik oleh para dosen prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang dan berjalan dengan lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang telah disusun. Kegiatan ini mendapat sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta mengikuti seluruh proses acara dan proses sesi tanya jawab seputar materi yang diberikan. Diharapkan dengan pelatihan ini para remaja tersebut atau siswa dapat lebih memahami dan menambah pengetahuannya tentang Aplikasi Kuis Interaktif Juga diharapkan dengan pelatihan pembuatan Aplikasi Quizzi menjadi inspirasi untuk memanfaatkan Teknologi agar menarik minat dalam aktifitas belajar atau aktiifitas pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwisastro, M. F. (2015). Perancangan Game Kuis Interaktif Sebagai Multimedia Pembelajaran Drill And Practice Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Informatika. Vol. II No. 1 A*, 205.
- Dini, A. (2019). Pengembangan Game Kuis Interaktif Sebagai Instrumen Evaluasi Formatif Pada Mata Kuliah Teori Musik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 93-103.
- Meryansumayeka, M., & Mulyono, B. (2016). Pengembangan Materi Pelajaran Berbasis TIK Untuk Mata Kuliah Program Komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika*,, 13-22.
- Meryansumayeka; Virgiawan, M.Dimas; Marlina, Sri. (2018). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis E-Learning Dengan Menggunakan Aplikasi Wondershare Quiz Creator Pada Mata Kuliah Belajar Dan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 12, No. 1*, 29-42.
- Nurbani. (2015). Efektivitas Metode Pembelajaran Quiz Team Pada Matakuliah Logika Komputer Ditinjau Dari Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi* – , 261-272.

- Panggabean Suvriadi ; Harahap, T H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika . *Journal of Mathematics Education and Science* , 78-83.
- Pentury,HJ ; Rangka, IB; Anggraeni, AD. (2021). Peningkatan Kemampuan Pedagogik Guru dalam Pembelajaran Daring melalui Penerapan Kuis Interaktif Daring . *Jurnal Surya Masyarakat* , 109-114.
- Riskawati . (2017). Pengaruh Pemberian Kuis Pada Proses Pembelajaran Fisika Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X1 SMKN 4 Bulukumba. *Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Makassar*, 91-98.
- Salsabila, U., H. I., Amanah, s. L., Istiqomah, N., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-171.
- Sumarni. (2015). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Metode Pemberian Kuis Di Awal Pembelajaran. *jurnal FMIPA UNM*, 1-9.