

Pengenalan Media Pembelajaran Quizizz Bagi Guru SDN 1 Sentul Jombang

Mochammad Syafiuddin Shobirin^{1*}, Anggi Indah Yuliana², M. Ryan Hidayatulloh³,
Mei Listikawati⁴, Yessita Puspaningrum⁵

¹Rekayasa Pertanian dan Biosistem, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

²Agroekoteknologi, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

³Pendidikan Agama Islam, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁴Pendidikan Matematika, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

⁵Teknologi Hasil Pertanian, Universitas KH. A. Wahab Hasbullah

*Email: syafiuddinshobirin@unwaha.ac.id

ABSTRACT

The online learning system in the COVID-19 pandemic has the weakness of limited ability to realize equitable distribution of learning facilities in Indonesia. Therefore, community service activities in the form of introducing the Quizizz learning media were carried out with SDN 1 Sentul teachers and local religious content teachers in Tembelang District. This community service activity is carried out from October to November 2021 which is located at SDN 1 Sentul, Sentul Village, Tembelang District, Jombang Regency. The stages in this activity are observation; material design; and the introduction of Quizizz learning media. The results of the activities showed that (1) Quizizz learning media attracted students' interest in learning; (2) Quizizz learning media is a variation of learning media; (3) Quizizz learning media can make it easier for teachers to convey material and input values. The obstacle in this activity is the internet network which is less stable.

Keywords: *Quizizz; Online Learning; Teacher*

ABSTRAK

Kondisi pandemic Covid 19 mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online namun di sisi lain ada keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia. Oleh karena itu kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan media pembelajaran Quizizz dilakukan dengan guru SDN 1 Sentul dan guru mulok keagamaan se-Kecamatan Tembelang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan Oktober s/d November 2021 yang bertempat di SDN 1 Sentul, Desa Sentul Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Adapun tahapan dalam kegiatan ini yaitu observasi; perancangan materi; dan pengenalan media pembelajaran Quizizz. Hasil kegiatan menunjukkan hasil yaitu (1) Media pembelajaran Quizizz menarik minat siswa terhadap pembelajaran; (2) Media pembelajaran Quizizz menjadi variasi media pembelajaran; (3) Media pembelajaran Quizizz dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan penginputan nilai. Adapaun kendala dalam kegiatan ini adalah jaringan internet yang kurang stabil.

Kata Kunci: *Quizizz; Pembelajaran Daring; Guru*

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu tujuan yang dicanangkan oleh pemerintah. Kondisi pandemi Covid 19 mengharuskan kegiatan belajar mengajar dilakukan secara online namun di sisi lain ada keterbatasan kemampuan untuk mewujudkan pemerataan sarana pembelajaran di Indonesia. Hal ini menjadikan guru harus memiliki berbagai macam upaya kreatif dan inovatif dalam mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan juga mudah dipahami seperti banyak lagi variasi strategi pembelajaran, baik dari penunjang materi, sarana dan yang terpenting adalah media pembelajaran (Sulaikho, 2021).

Media pembelajaran yang tersedia dan sering di gunakan selama ini hanya berupa buku LKS, video

dan PPT yang bersifat satu arah. Hal ini menyebabkan pembelajaran terlihat kurang menarik sehingga peserta didik merasa jenuh dan kurang tertarik pada pembelajaran (Heriyanto et al., 2014). Apalagi di masa pandemi seperti ini, media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam pencapaian keberhasilan siswa. Pemilihan media sebagai salah satu strategi pembelajaran juga merupakan hal yang dominan dalam pemahaman konsep (Waslah et al., 2021). Media perlu digunakan dan dikembangkan dalam pembelajaran sesuai dengan isi, penjelasan pesan yang ingin disampaikan serta karakteristik siswa. Di dalam kegiatan belajar mengajar ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara (Wahyuni et al., 2021).

SDN 1 Sentul menjadi salah satu penyelenggara pendidikan dasar di Kabupaten Jombang. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, muncul permasalahan yang perlu diselesaikan pada proses pembelajaran di Desa Sentul antara lain: kurangnya ketertarikan siswa SDN 1 Sentul pada proses pembelajaran di masa pandemi covid 19; kurangnya variasi media pembelajaran bagi siswa SDN 1 Sentul; serta sarana pembelajaran dan penginputan nilai siswa masih menggunakan sistem manual.

Oleh karena itu dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tim pelaksana mengenalkan sebuah media pembelajaran Quizizz, dimana mitranya seluruh guru SDN 1 Sentul. Aplikasi ini merupakan 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.

METODE

Khalayak sasaran pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru SDN 1 Sentul dan guru mulok keagamaan se-Kecamatan Tembelang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Bulan Oktober s/d November 2021 yang bertempat di SDN 1 Sentul, Desa Sentul Kecamatan Tembelang Kabupaten Jombang. Tahapan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi observasi; perancangan materi; dan pengenalan media pembelajaran Quizizz. Observasi ini dilakukan di SDN Sentul I pada tanggal 30 Oktober 2021, tim pelaksana melakukan observasi untuk mengetahui media pembelajaran apa yang diterapkan di SDN 1 Sentul I. Setelah melakukan observasi selanjutnya tim pelaksana melakukan perancangan materi yang akan di sampaikan pada dewan guru. Perancangan materi media pembelajaran Quizizz dilaksanakan pada tanggal 9 November 2021. Selanjutnya pengenalan media pembelajaran Quizizz ini dilakukan pada tanggal 11 November 2021 di SDN Sentul I, materi yang disampaikan adalah mengenai pengenalan dan perancangan media pembelajaran Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

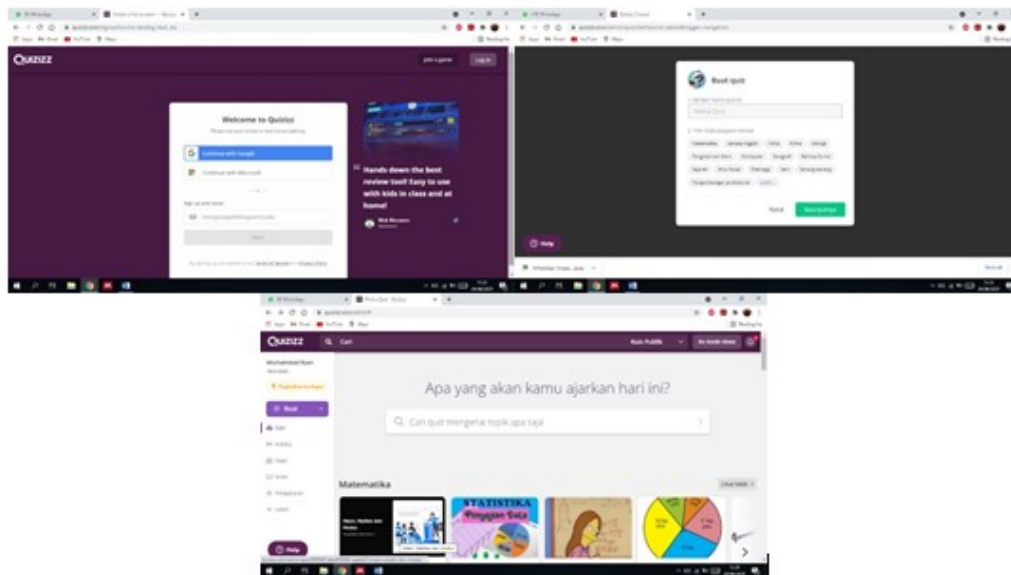
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pengenalan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di masa pandemi covid 19. Pelaksanaan kegiatan ini didasarkan pada pengamatan lapangan dimana media pembelajaran yang digunakan oleh guru seringkali hanya bersifat satu arah yaitu menggunakan LKS, buku paket yang menjadikan siswa menjadi jenuh terhadap proses pembelajaran karena kurangnya variasi media pembelajaran.



Gambar 3.1. Pengenalan media pembelajaran Quizizz di SDN 1 Sentul

Pengenalan media pembelajaran Quizizz bagi para guru SDN 1 Sentul dan guru mulok keagamaan se-Kecamatan Tembelang dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi interaktif dengan peserta (Gambar 3.1). Dalam kegiatan ini peserta diperkenalkan tentang aplikasi Quizizz yang berguna sebagai salah satu alat evaluasi dalam pembelajaran daring. Aplikasi ini dapat digunakan di laptop dengan cara membuka web <https://quizizz.com> atau di gadget dengan cara mendownload aplikasi Quizizz di playstore (Sari & Yarza, 2021). Para guru harus terlebih dahulu mendaftar pada laman tersebut untuk mendapatkan

akun dan selanjutnya dapat merancang model pembelajaran yang diinginkan (Gambar 3.2). Aplikasi Quizizz ini memiliki fitur yang diprogram oleh desainernya, dan fitur tersebut juga dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya serta memiliki elemen visual dan audio sehingga mampu berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran di semua jenjang pendidikan dan mata pelajaran (Kushendratno, 2021). Keunggulan lainnya dari Quizizz adalah aplikasi dapat terhubung langsung layanan Google Classroom, sehingga semakin memudahkan guru dan murid dalam melakukan kegiatan belajar mengajar sistem daring seperti saat ini (Supriadi et al., 2021).



Gambar 3.2. Tampilan media pembelajaran Quizizz

Penggunaan media pembelajaran Quizizz dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran di masa pandemi covid 19. Melalui penggunaan aplikasi Quizizz, guru akan mampu mengefisienkan waktu dalam pengolahan hasil belajar, menghemat penggunaan kertas, menarik dan menyenangkan siswa, serta menyajikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik (Dibia et al., 2021). Penggunaan media aplikasi quizizz memberikan sebuah kelebihan, salah satunya yaitu peserta didik tidak bisa mencontek kepada teman sesamanya, karena pemberian soal yang diberikan kepada peserta didik telah diacak, selain itu peserta didik dapat melihat rangking dan membandingkan kesesama peserta didik, sehingga membuat peserta didik lebih termotivasi dan lebih bersemangat dalam belajar dan meningkatkan nilai hasil belajarnya (Apriliyani & Khotimah, 2021). Secara umum hasil respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Akan tetapi terdapat kendala dalam pelatihan ini seperti kendala jaringan atau internet yang kurang stabil. Kendala di bidang jaringan internet menjadi salah satu kendala utama pada proses pembelajaran on-line akibat belum meratanya provider telekomunikasi di Indonesia (Hutauruk & Sidabutar, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian kepada masyarakat yang diterapkan di SDN Sentul I ini dapat disimpulkan sebagai berikut : (1) Media pembelajaran Quizizz menarik minat siswa terhadap pembelajaran; (2) Media pembelajaran Quizizz menjadi variasi media media pembelajaran; (3) Media pembelajaran Quizizz dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan penginputan nilai. Keberlanjutan dari kegiatan ini diharapkan pemangku kebijakan sekolah berkomunikasi kepada dewan guru agar mau menerapkan media pembelajaran Quizizz ini dalam proses pembelajaran

DAFTAR RUJUKAN

Apriliyani, D., & Khotimah, K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Aplikasi Quizizz Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring (Online) Pada Materi Konflik Di SMP Laboratorium YDWP UNESA. *Dialektika Pendidikan IPS*, 1(1), 54–68.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/42156>

- Dibia, I. K., Renda, N. T., Yudiana, K., Artaningsih, L., & Wiradnyana, I. G. A. (2021). Pelatihan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa Secara Daring. *SEPAKAT*, 2(1), 1–7.
- Heriyanto, A., Handayani, S., & S., S. M. R. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Education Game Sebagai Media Pembelajaran Kimia. *Chemistry in Education*, 3(1), 1–7.
- Hutauruk, A., & Sidabutar, R. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51. <https://jurnal.uhn.ac.id/index.php/sepren/article/view/364>
- Kushendratno. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz pada Masa Pandemi Di SMK N 5 Palembang. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 1(3), 179–185.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sulaikho, S. (2021). Validitas Media Pembelajaran Ispring Suite Berbasis Android Pada Pemahaman Shalat Jama'dan Qashar. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 169-177.
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(1), 42–51. <https://doi.org/10.36279/apsmi.v5i1.101>
- Wahyuni, T., Khotimah, K., & Nasrulloh, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Camtasia© Dan Wondershare Quiz Creator© Materi Aritmatika Sosial Kelas VII. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 766-770.
- Waslah, W., Rohmah, H., Mahmudah, M., Maknun, M. J., & Muthoharo, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran “Funglish” pada Siswa SMP di Desa Mojokrapak Jombang. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 147-151.