

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz pada Guru di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau

**Rizka Aulia<sup>1\*</sup>, Muhamad Fadli<sup>2</sup>, Widya Analisa<sup>3</sup>**

Teknologi Informasi<sup>1</sup>, Sistem Informasi<sup>2</sup>, Sosial Ekonomi Pertanian<sup>3</sup> Universitas PGRI  
Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

\*e-mail: rizkaaulia1515@gmail.com<sup>1</sup>, muhamad.fadli797@gmail.com<sup>2\*</sup>, wdyanalisa@gmail.com<sup>3</sup>

### **Abstrak**

*Kegiatan belajar menggunakan aplikasi atau website untuk membuat lebih pembelajaran lebih menarik mulai ditetapkan pemerintah sejak penggunaan kurikulum merdeka. Kebijakan ini dilakukan pemerintah untuk membuat pembelajaran bagi siswa sekolah tidak terlalu membosankan. Dengan adanya kebijakan tersebut maka terdapat perubahan metode dalam penyampaian materi yang harus digunakan oleh para pengajar. Pembelajaran dengan menggunakan teknologi saat ini selaras dengan penggunaan E-Learning pada era 4.0. Pada penerapan pembelajaran secara daring ataupun secara langsung, ini masih mengalami kendala terutama pada antusias mahasiswa untuk belajar mengalami penurunan. Untuk mengatasi kendala ini, salah satu cara yang menarik dan menumbuhkan semangat siswa pembelajaran yang dilakukan yaitu menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi Quizizz ini merupakan media pembelajaran online (E-Learning) yang memiliki fitur game, kuis, diskusi, dan survei. Penelitian ini mengkaji tentang aplikasi Quizizz yang memiliki manfaat sebagai media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan penguasaan dan motivasi mahasiswa dalam belajar bahasa, Matematika dan sebagainya. Peneliti bermaksud mendesain kuis dengan menerapkan ke sekolah di SMP Negeri 4 Lubuklinggau*

**Kata Kunci:** Aplikasi, Quizizz, Siswa

### **Abstract**

*Learning activities using applications or websites to make learning more interesting have been established by the government since the use of the independent curriculum. This policy was implemented by the government to make learning for school students less boring. With this policy, there will be changes methods for delivering material that must be used by teachers. Learning using current technology is in line with the use of E-Learning in the 4.0 era. In implementing online or in-person learning, this still experiences problems, especially when students' enthusiasm for learning has decreased. To overcome this obstacle, one interesting way to increase students' enthusiasm for learning is to use the Quizizz application. The Quizizz application is an online learning media (E-Learning) which has game, quiz, discussion and survey features. This research examines the Quizizz application which has the benefit of being an effective learning medium to increase students' mastery and motivation in learning languages, mathematics and so on. The researcher intends to design a quiz by applying it to schools at SMP Negeri 4 Lubuklinggau*

**Keywords:** Application, Quizizz, Student

## **1. PENDAHULUAN**

Pembelajaran efektif dan menyenangkan yang berkesinambungan menuntut guru sebagai pelatih profesional untuk tetap maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran. guru terus mencari jawaban bagaimana proses pembelajaran dapat terus bermanfaat, menyenangkan dan terus memotivasi siswa. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa yang semakin menurun akibat rasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran yang tidak menyenangkan dan terkesan membosankan. Pembelajaran jarak jauh, pembelajaran metode manual merupakan salah satu faktor yang membuat siswa seperti kurang termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar pilihan metode efektif dan menyenangkan membuat guru harus memutar ide supaya tetap membuat siswa terhibur dan efektif dalam pembelajaran (Srinawati *et al.*, 2020). Dengan bantuan pembelajaran menggunakan aplikasi atau website yang menarik membuat siswa lebih terkesan

menikmati proses pembelajar dalam kegiatan belajar mengajar yang di laksanakan di sekolah, Selain itu proses pembelajaran atau kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi atau website diharapkan siswa dapat terus berpartisipasi. pembelajaran walaupun dibatasi oleh letak geografis (Wiradnyana, 2021). Apabila tidak memberikan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan maka hal tersebut menjadi penghambat tercapainya tujuan pembelajaran, dari sudut pandang tentu saja sangat mengkhawatirkan. UU No. Pasal 14 Undang-Undang Guru dan Dosen Tahun 2005 (Kemendikbud, 2005) menyatakan bahwa guru merupakan jabatan profesional, sehingga harus mempunyai kualifikasi akademik, kualifikasi, bukti pendidikan, kesehatan jasmani dan rohani serta kemampuan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Guru harus mampu menyikapi perkembangan teknologi informasi dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam menyampaikan materi kepada siswa (Kinanti and Subagio, 2020).

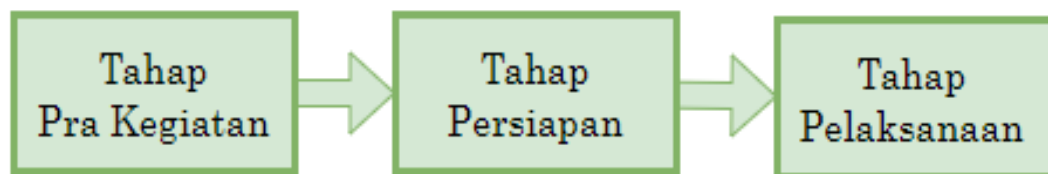
Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar siswa. Siswa yang memahami konsep dengan baik dan menguasai materi, maka prestasi belajarnya akan semakin tinggi. Selain itu, ketepatan model pembelajaran dan penerapan media menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran. (Salsabila *et al.*, 2020). Diharapkan proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi atau website dapat membuat siswa dan guru aktif dalam proses belajar mengajar di kelas, dan membuat adanya interaktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak terkesan manual dan monoton yang menyebabkan mahasiswa tidak semangat dan bosan dalam belajar. Proses belajar yang efektif, interaktif dan menyenangkan bisa membantu meningkatkan daya ingat dan kemampuan siswa dalam meningkatkan nilai yang didapat pada saat proses belajar mengajar yang secara tidak langsung juga membuat suasana belajar selalu menjadi yang di tunggung-tunggu oleh siswa setiap harinya. Oleh karena itu, tingkat profesionalisme guru perlu ditingkatkan dan guru harus mampu melaksanakan tugasnya secara profesional, baik guru TK/RA, SD/MI, SMP/MTs maupun SMA/SMK/MA melalui pengembangan profesi guru (Nasution, 2017). Tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu guru lebih profesional dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (Arum *et al.*, 2021). Meningkatkan Kompetensi Guru merupakan sebagai salah satu cara untuk memenuhi standar kompetensi guru sesuai dengan tuntutan profesi dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (Bakri, 2021).

Meningkatkan kompetensi guru menjadi bagian penting yang harus selalu dilakukan secara terus menerus atau berkelanjutan untuk menjaga profesionalitas guru peningkatan kompetensi guru ini bisa dilaksanakan dengan penggunaan teknologi dalam membuat bahan ajar untuk membuat proses pengajaran selalu interaktif guna mendukung kegiatan belajar mengajar untuk selalu interaktif dan efektif guna membantu siswa dan guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah. Dengan demikian, melalui kegiatan pengabdian ini para guru akan mengikuti pelatihan pembuatan soal-soal untuk kuis/tugas/ujian sebagai sarana evaluasi pembelajaran dan penenggunaan teknologi belajar mengajar yaitu melalui platform quizzz. Guru akan belajar bagaimana menggunakan platform Quizizz sebagai platform evaluasi pembelajaran berbasis game dan tentu saja praktik menyusun berbagai macam soal evaluasi terkait dengan materi materi yang digunakan untuk proses belajar mengajar dan bahan evaluasi penilaian.

## **METODE**

Pelaksanaan pelatihan aplikasi *quizzz* dilakukan pada tanggal 9 Desember 2023 di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau. Pelatihan dilakukan bertempat di ruang komputer SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau. Sasaran dari pelatihan *quizzz* yaitu guru SMP Negeri

4 Kota Lubuklinggau. Sebanyak 27 guru mengikuti pelatihan ini. Gambar 1 merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan.



**Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi *quizizz* memiliki tiga tahapan diantaranya:

- A. Tahap Pra Kegiatan  
Pada tahap pra kegiatan proses yang dilakukan yaitu observasi, wawancara kepada pihak sekolah mengenai, koordinasi serta, pendalaman materi dengan melakukan studi literatur.
- B. Tahap Persiapan  
Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan yaitu penentuan tujuan dan maksud kegiatan pelatihan berupa persiapan narasumber atau pemateri, penentuan panitia pelaksanaan pelatihan pembuatan surat izin, adminitrasi serta koordinasi mengenai waktu pelaksanaan pelatihan.
- C. Tahap Pelaksanaan  
Tahap pelaksanaan merupakan tahapan terakhir dari rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat. Pada tahapan ini terdiri dari pemberian materi, diskusi, pendampingan, serta melakukan praktek langsung penggunaan aplikasi *quizizz*.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan aplikasi *quizizz* dapat digunakan guru sebagai alat pembelajaran untuk mengembangkan inovasi dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Aplikasi ini bersifat gratis dan *user friendly* sehingga mudah diakses oleh guru. Kegiatan pelatihan *quizizz* terdiri dari beberapa bagian yaitu *pre-test*, penyampaian materi, diskusi, pendampingan serta praktek langsung penggunaan aplikasi.

Tahapan awal sebelum penyampaian materi mengenai aplikasi *quizizz* dilakukan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengetahui pemahanan pengetahuan mengenai aplikasi *quizizz*. Hasil *pre-test* menunjukkan 49.50 yang sudah mengetahui tentang aplikasi *quizizz*. Hasil tersebut menunjukan bahwa kurang lebih 60% peserta pelatihan belum mengetahui mengenai aplikasi *quizizz*. Gambar 2 menunjukan kegiatan *pre-test*.



**Gambar 2. Kegiatan *Pre-Test***

Tahapan *pre-test* telah dilakukan selanjutnya yaitu penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri. Pemateri menerangkan mengenai konsep dan pembelajaran daring menggunakan aplikasi *quizizz*. Selanjutnya, pemateri membagikan contoh *link quizizz* agar peserta memiliki gambaran mengenai pembelajaran daring *quizizz*. Hal tersebut membuat peserta mengerti dan menyadari *quizizz* dapat digunakan sebagai alat evaluasi serta inovasi dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *quizizz* dapat diakses melalui dua cara yaitu berbasis *website* maupun *android* yang dapat di unduh di *playstore*. Hal tersebut merupakan keuntungan penggunaan aplikasi *quizizz* dibandingkan dengan aplikasi yang lain karena mudah diakses siswa melalui gadget masing-masing (Suharsono, 2020). Gambar 3 menunjukkan pemateri menyampaikan pokok bahasan *quizizz*.



**Gambar 3. Penyampaian Materi Aplikasi *Quizizz***

Pemateri telah menyampaikan materi selanjutnya yaitu diskusi mengenai aplikasi *quizizz*. Untuk mengetahui pemahaman peserta serta hambatan yang dihadapi saat menggunakan aplikasi *quizizz*. Kemudian, peserta pelatihan didampingi oleh pendamping untuk mencoba dan mempraktikkan penggunaan aplikasi *quizizz* dengan membuat soal di akun *quizizz* masing – masing peserta. Pada pelaksanaan praktik penggunaan *quizizz* peserta antusias dan bersemangat dalam membuat soal kuis yang



akan di uji coba kepada peserta yang lain. Terdapat berbagai pilihan dalam pembuatan soal baik *essay*, pilihan ganda, *polling* serta mencocokkan jawaban. Hal itu membuat guru lebih kreatif dalam membuat soal untuk peserta didiknya (Irawan *et al*, 2022). Gambar 4 menunjukkan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *quizizz*.



**Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Dan Pendampingan Aplikasi *Quizizz***

Setelah proses pendampingan diketahui 27 peserta dapat membuat akun serta membuat kuis pada aplikasi *quizizz*. Ini menunjukkan bahwa peserta paham dalam proses pelatihan yang telah dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan ada peningkatan dalam keterampilan dalam penggunaan aplikasi *quizizz*. Peserta berkomitmen untuk menerapkan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses pembelajaran untuk peserta didik di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau.

#### **4. KESIMPULAN**

Pelatihan aplikasi *quizizz* bagi guru di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat inovasi dan kreatifitas dalam penyampaian materi pembelajaran berbasis *online*. Kegiatan pelatihan juga membantu guru untuk mengatasi permasalahan dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru dalam inovasi pembelajaran yang menarik minat siswa.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arum, W.S.A. *et al.* (2021) 'Apakah Perilaku Kreatif Guru memengaruhi Motivasi', *Jurnal Jendela Pendidikan*, 01(03), pp. 176–185.  
Bakri, A. (2021) 'Peningkatan Kompetensi Paedagogik Guru Mata Pelajaran Melalui

- Supervisi Akademik Berkelanjutan di SMKN 2 Praya Tengah', *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), p. 152. Available at: <https://doi.org/10.33394/jtp.v6i2.4226>.
- Irawan, Christian Chandra, J. and Hendri (2022) 'Pelatihan Quizizz Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Mengevaluasi Belajar Siswa Pada SD Yadika 1 Jakarta Quizizz Training to Improve Educators' Ability in Evaluating Student Learning at SD Yadika 1 Jakarta', 2, pp. 305–312. Available at: <https://jurnaldrpm.budiluhur.ac.id/index.php/Kresna/>.
- Kemendikbud. (2005). Undang-Undang No.14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen. Jakarta.
- Kinanti, M.D. and Subagio, F.M. (2020) *PENGEMBANGAN LKPD BAHASA INGGRIS BERBANTU APLIKASI QUIZIZZ KELAS IV SEKOLAH DASAR*.
- Nasution, H.F. (2017) 'Urgensi Profesionalisme Guru di Pendidikan Sekolah Dasar', *AR-RIYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), p. 1. Available at: <https://doi.org/10.29240/jpd.v1i1.218>.
- Salsabila, U.H. *et al.* (2020) 'Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA', *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/*, 4(2), pp. 163–173. Available at: <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.
- Srinawati, W. *et al.* (2020) 'Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Terhadap Keberhasilan Penilaian Bahasa Di Masa Pandemi Covid 19', *Prosiding Samasta*, (2014), pp. 899–910.
- Suharsono, A. (2020) 'the Use of Quizizz and Kahoot! in the Training for Millennial Generation', *IJIET (International Journal of Indonesian Education and Teaching)*, 4(2), pp. 332–342. Available at: <https://doi.org/10.24071/ijiet.v4i2.2399>.
- Wiradnyana, I.G.A. (2021) 'PELATIHAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU UNTUK', 2(1), pp. 1–7.