

## Aplikasi *Quizizz* Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran *Online*

<sup>1</sup> I Nyoman Adi Susrawan, <sup>2</sup> Ida Ayu Made Wedasuwari, <sup>3</sup> Ni Luh Anita Purnama Yanti

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Unmas Denpasar<sup>1,2</sup>, Prodi Ilmu Hukum, FH Unmas Denpasar<sup>3</sup>

\*Email: adisusrawan@unmas.ac.id

---

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 membawa perubahan yang sangat signifikan dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka/*offline* (luring) kini berubah menjadi pembelajaran secara *online* (daring). Berbagai persoalan muncul ketika proses pembelajaran dilaksanakan secara *online*, salah satu di antaranya adalah kurangnya pemahaman guru dalam memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran aplikatif untuk pemberian penugasan dan penilaian hasil belajar siswa di SD Negeri 14 Pemecutan. Menyikapi persoalan tersebut, tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) memberikan alternatif solusi dengan memberikana keterampilan kepada para guru dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai salah satu media penunjang keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi. Kegiatan PkM ini dilakukan melalui metode penyuluhan (edukasi), pelatihan, dan pendampingan. Secara umum kegiatan PkM berjalan dengan baik dan lancar. Para guru di SD Negeri 14 Pemecutan telah memiliki pemahaman dan keterampilan yang komprehensif dalam memanfaatkan dan mengoperasikan media aplikasi *quizizz* dalam memberikan tugas atau dan evaluasi hasil belajar siswa, selain itu para siswa tidak merasa cepat bosan ketika mengerjakan tugas dari guru.

**Kata kunci :** pembelajaran *online* (daring), aplikasi *quizizz*, media pembelajaran

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has brought about significant changes in the field of education. The learning process that was originally carried out face-to-face / offline (offline) has now turned into online learning (online). Various problems arise when the learning process is carried out online, one of which is the lack of understanding of teachers in selecting and implementing applicative learning media for assigning assignments and assessing student learning outcomes at SD Negeri 14 Pemecutan. Responding to this problem, the Community Service (PkM) implementation team provided an alternative solution by providing skills to teachers by utilizing the quizizz application as one of the media to support the continuity of teaching and learning activities in the midst of a pandemic. This PkM activity is carried out through counseling, training, and mentoring methods. In general, PkM activities went well and smoothly. The teachers at SD Negeri 14 Pemecutan already have a comprehensive understanding and skills in utilizing and operating the quizizz application media in giving assignments or evaluating student learning outcomes.*

**Key words:** online learning (online), quizizz application, learning media

## PENDAHULUAN

SD Negeri 14 Pemecutan merupakan salah satu dari 7 (tujuh) sekolah yang ada di Desa Pemecutan Kaja, Kota Denpasar, Provinsi Bali. SD Negeri 14 Pemecutan beralamat di Jalan Wibisana Utara No. 31 Denpasar, Pemecutan Kaja, Kecamatan Denpasar Utara. SD Negeri 14 Pemecutan saat ini memiliki 19 guru pengajar (8 guru laki-laki dan 11 guru perempuan), 2 orang TU, dengan total 376 siswa (207 siswa laki-laki dan 169 siswa perempuan).

Sesuai Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, ditekankan bahwa proses pembelajaran dilakukan dengan daring. Pembelajaran dilaksanakan oleh siswa dengan didampingi oleh orang tua, memanfaatkan teknologi namun peran guru tetap melaksanakan dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Menyikapi hal tersebut tentu berbagai persoalan baru muncul, di antaranya keterbatasan SDM, keterbatasan sarana prasarana seperti laptop atau HP yang dimiliki orangtua peserta didik dan kesulitan akses internet. (Mukhlison, 2021). Selain permasalahan tersebut, pelaksanaan pembelajaran secara daring banyak menuai keluhan atau pengaduan, seperti : tugas-tugas yang diberikan terlalu banyak, waktu mengerjakan yang terbatas, kuota internet yang terbatas, dan tidak semua siswa memiliki HP sendiri. (Afip Miftahul Basar, 2021).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana PkM di SD Negeri 14 Pemecutan masalah utama yang dirasakan para guru adalah kurangnya pemahaman dalam memilih dan memanfaatkan media aplikasi *online* yang tepat untuk pemberian penugasan dan penilaian hasil belajar siswa. Selama ini para guru hanya memanfaatkan aplikasi *Whatsapp Grup* (WAG) dalam pemberian materi dan tugas. Hal ini tentunya

membuat para siswa cepat jenuh dan terkesan membosankan.

Menyikapi persoalan tersebut, tim pelaksana PkM berupaya untuk memberikan alternatif solusi dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* guna membantu proses belajar dan mengajar secara daring kepada para guru yang mengajar di SD Negeri 14 Pemecutan. *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi, biasanya berupa permainan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain itu *quizizz* juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. (Unik Hanifah Salsabila, dkk. 2020).

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka tim PkM dengan ijin Kepala Sekolah di SD Negeri 14 Pemecutan melaksanakan pengabdian dalam rangka memperkenalkan salah satu media pembelajaran yaitu *quizizz* guna membantu proses belajar dan mengajar secara daring kepada para guru yang mengajar di SD Negeri 14 Pemecutan.

## RUMUSAN MASALAH

Adapun permasalahan utama yang dibahas dalam pengabdian ini, di antaranya sebagai berikut.

1. Kurangnya pengetahuan guru dalam memilih dan menggunakan media aplikasi online yang tepat dalam proses belajar mengajar.
2. Para guru mengalami kesulitan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa secara *online*.

## METODE

Metode yang digunakan oleh tim PkM dalam memecahkan persoalan yang dihadapi oleh mitra PkM adalah melalui penyuluhan (edukasi), pelatihan, dan pendampingan. Secara terperinci ketiga kegiatan tersebut dapat dijelaskan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Metode pelaksanaan PkM di SD Negeri 14 Pemecutan

No	Metode Pelaksanaan	Target
1	Penyuluhan (edukasi), terkait media aplikasi <i>quizizz</i> yang digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran.	Para guru mengenal dan memiliki pemahaman awal terkait media aplikasi <i>quizizz</i> sebagai salah satu alternatif dalam melakukan penilaian terhadap hasil kerja siswa di masa pandemi Covid-19.
2	Pelatihan dalam mengoperasikan media aplikasi <i>quizizz</i> .	Para guru mampu mengoperasikan media aplikasi <i>quizizz</i> dengan baik.
3	Pendampingan media aplikasi <i>quizizz</i> pada saat proses pembelajaran berlangsung.	Para guru memiliki pemahaman secara komprehensif terkait implementasi aplikasi <i>quizizz</i> .

## PEMBAHASAN

Secara umum pelaksanaan PkM telah berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan tim pelaksana PkM dan mitra PkM. Secara lebih rinci ketercapaian dari hasil pelaksanaan PkM ini dijelaskan sebagai berikut.

### 1. Penyuluhan (edukasi) Media Aplikasi *Quizizz*

Kegiatan penyuluhan bertempat di SD Negeri 14 Pemecutan. Kegiatan ini diawali dengan pemberian pemahaman awal kepada para guru tentang aplikasi *quizizz*. Dalam kegiatan ini para guru sangat antusias dalam menyimak dan memahami mengenai aplikasi *quizizz*. Keantusiasan ini terlihat dari keaktifan para guru menanyakan terkait fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi *quizizz* dan cara mengoperasikan aplikasi *quizizz* itu sendiri. Tim pelaksana PkM berupaya menjelaskan secara terperinci terkait fitur yang tersedia dalam *quizizz* yang dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam memberikan tugas kepada para siswa. Selain itu, melalui aplikasi *quizizz* ini para siswa dapat merasakan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan aplikasi *quizizz* mempunyai tampilan yang menarik dan tidak membuat siswa cepat bosan ketika mengerjakan tugas dari guru.

Gambar 1 dan gambar 2 berikut menunjukkan gambar pelaksanaan dari kegiatan penyuluhan kepada para guru di SD Negeri 14 Pemecutan.



Gambar 1. Kegiatan penyuluhan kepada mitra tentang aplikasi *quizizz*

### 2. Pelatihan terkait Media Aplikasi *Quizizz*

Kegiatan pelatihan ini lebih banyak difokuskan pada pelatihan cara membuat akun, pembuatan soal, penggunaan fitur-

fitur menarik dari *quizizz*, cara menghubungkan dan mengirim soal kuis dari *quizizz* ke *google classroom*, serta cara mengevaluasi hasil kuis siswa yang dilakukan melalui website *quizizz*. Berikut gambar kegiatan pelatihan pengimplementasian aplikasi *quizizz*.



Gambar 2. Pelatihan cara pengoperasian *quizizz*

### 3. Pendampingan Media Aplikasi *Quizizz*

Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan tujuan untuk memastikan para guru bisa mengoperasikan aplikasi *quizizz* ini dengan baik dan lancar. Berdasarkan hal pendampingan ini diketahui bahwa para guru sudah mampu membuat soal sendiri yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa dalam bentuk video, *live* atau PR di kelas daring selama pandemi. *Quizizz* dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk memberikan penilaian hasil belajar pada masa pandemi Covid-19, selain itu dapat juga digunakan secara berkelanjutan pada saat proses pembelajaran telah dilakukan secara tatap muka. (Suciningsih, 2020). Gambar 3

berikut menunjukkan gambar kegiatan pendampingan aplikasi *quizizz*.



Gambar 3. Pendampingan penggunaan aplikasi *quizizz*.

Dengan adanya program ini para guru di SD Negeri 14 Pemecutan merasa senang dan terbantu karena pemberian pemahaman mengenai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring secara efektif dan pelatihan untuk meningkatkan *skill* atau kemampuan dalam penggunaan media tersebut.

### SIMPULAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dapat membantu para guru di SD Negeri 14 Pemecutan untuk memiliki pemahaman yang komprehensif terkait salah satu media aplikasi yang tepat digunakan pada masa pandemi covid-19 ini, yakni media aplikasi *quizizz*, para guru telah mampu mengoperasikan media aplikasi *quizizz* dengan baik dan lancar. Para guru merasa senang karena dengan adanya media aplikasi *quizizz* proses pembelajaran menjadi lebih aktif. Para siswa tidak merasa cepat bosan ketika mengerjakan

tugas dari guru. Hal ini disebabkan dalam aplikasi *quizizz* terdapat berbagai fitur-fitur yang menarik.

Adanya kegiatan ini diharapkan para guru menjadi lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan media aplikasi berbasis online yang kiranya mendukung proses pembelajaran di masa pandemi ini, selain itu melalui kegiatan ini kepala sekolah hendaknya dapat menyediakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan dalam kaitannya dengan pembelajaran *online*.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada mitra yaitu kepala sekolah, staff tata usaha, terlebih lagi para guru di SD Negeri 14 Pemecutan yang bersedia berpartisipasi dalam pelaksanaan pengabdian ini mulai perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pelaksanaan kegiatan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Basar, Afip Miftahul. 2021. *Problematika Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus di SMPIT Nurul Fajri-Cikarang Barat-Bekasi)*. Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Vol 2 No 1.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. *Surat Edaran No. 15 Tahun 2020 Tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta : Kemendikbud.

Mukhlison. 2021. *Kendala Pembelajaran Jarak Jauh dan Solusinya*. <https://www.stit-alkifayahriau.ac.id/kendala-pembelajaran-jarak-jauh-dan-solusinya/>, diakses tanggal 23 Maret 2021.

Salsabila, Unik Hanifah, dkk. 2020. *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*. Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan, Vol 4, No 2.

Suciningsih. 2020. *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar Dalam Masa Covid-19 di Mi Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas* (Tesis). Purwokerto : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.