

## **Aplikasi Gaming “Quizizz” : Pelatihan Bagi Guru untuk Meningkatkan Keefektifan Pembelajaran**

**Syafika Ulfah<sup>1</sup>, Fitri Alyani<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta

Email: syafika.ulfah@uhamka.ac.id

### **Abstrak**

Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran *gaming Quizizz* ini bertujuan untuk menambah keterampilan dan kompetensi guru dalam rangka meningkatkan keefektifan pembelajaran khususnya di masa pandemic COVID-19. Aplikasi *Quizizz* dapat menjadi alternatif aplikasi pembelajaran daring yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal. Melalui aplikasi *Quizizz*, pembelajaran dikelas akan menyenangkan karena aplikasi ini berbasis permainan. Pada pelatihan ini, para guru dibimbing langkah demi langkah mengenai *Quizizz* dan mempraktekkan secara langsung. Selain praktek langsung menggunakan aplikasi *Quizizz*, para guru juga mendapatkan materi terkait apa dan bagaimana materi pembelajaran berbasis *game* edukasi. Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 17 guru dan dilakukan secara daring melalui aplikasi *zoom*. Diakhir kegiatan, para guru mengisi form evaluasi kegiatan dan diperoleh lebih hampir seluruh peserta menginginkan pelatihan lanjutan dari kegiatan ini.

**Kata kunci:** *Pelatihan, Aplikasi Quizizz, Game Edukasi*

### **Abstract**

The goal of the training on how to use the *Quizizz* gaming learning application is to improve teachers' skills and competencies in order to increase learning effectiveness, particularly during the COVID-19 pandemic. Since it stimulates both the visual and verbal elements, the *Quizizz* app may be a good alternative to online learning apps. Learning in class would be more enjoyable with the *Quizizz* framework because it is game-based. Teachers will be led step-by-step through *Quizizz* and will get hands-on experience with it during this training. Teachers receive materials related to what and how educational game-based learning materials are created, in addition to direct practice using the *Quizizz* application. This operation included 17 teachers and was conducted entirely online via the *Zoom* program. The teachers completed the activity assessment form at the end of the activity, and it was discovered that almost all of the participants needed further training from this activity.

**Keywords:** *Training, Quizizz Application, Game-based Education*

### **PENDAHULUAN**

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 terkait penyelenggaraan belajar dari rumah dalam masa darurat penyebaran Covid-19 pada 18 Mei 2020 (Kemendikbud, 2020). Hal ini menyebabkan perubahan model pembelajaran yang biasanya tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh berbasis daring. Perubahan pembelajaran ini merupakan sesuatu yang baru baik bagi guru maupun siswa dan orang tua. Sebuah penelitian mengemukakan bahwa perubahan pembelajaran ini membuat siswa dan guru memerlukan waktu untuk beradaptasi dan perubahan ini secara tidak

langsung akan mempengaruhi daya serap belajar siswa (Purwanto, *et.al*, 2020). Studi eksploratif dampak pandemi Covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar menyatakan bahwa siswa dan guru belum ada budaya belajar jarak jauh, selama ini pembelajaran dilaksanakan melalui tatap muka dan berinteraksi langsung dengan sesama (Purwanto, *et.al*, 2020). Dari paparan hasil penelitian diatas maka dapat dikatakan bahwa guru belum banyak mengenal dan menguasai media pembelajaran online. Pembelajaran *online* merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui perangkat elektronik seperti komputer, *laptop* atau *smartphone* (Carliner, n.d.). Pembelajaran daring memanfaatkan berbagai macam platform online dan LMS (Learning Management System) baik yang bersifat *open source* maupun yang berbayar. Setiap jenis aplikasi pembelajaran daring memiliki keunggulan masing-masing. Seperti halnya *google classroom*, system pembelajaran online ini menawarkan berbagai fitur seperti forum diskusi antar siswa dan guru, guru juga bisa mengunggah materi pembelajaran. Lain halnya dengan Quizizz dan Kahoot, dua aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam ketangkasan, ketepatan dan kecepatan dalam meyelesaikan suatu masalah. Tampilan aplikasi ini pun lebih berwarna dan menarik sehingga dapat memicu semangat siswa dalam proses pembelajaran. tim Pengabdian Masyarakat UHAMKA melakukan survey kepada guru-guru dari SDN Utan Kayu Selatan 01 pagi, SDN Utan Kayu Selatan 02 petang, SDN Utan Kayu Selatan 03 pagi, dan SDN Utan Kayu Selatan 04 petang. Hasil survey menunjukkan bahwa mayoritas guru baru menggunakan pembelajaran media online setelah adanya pandemik Covid-19 sedangkan hanya 16,7% guru yang sudah menggunakan media pembelajaran online sebelum terjadi pandemic. Masih berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan, aplikasi pembelajaran online yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Dari hasil survey, aplikasi yang paling banyak digunakan adalah *WhatsApp* sebesar 94,4 % diikuti aplikasi *Youtube* dan *Google Classroom*. Sementara aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* merupakan media yang paling jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Padahal sebuah penelitian mengemukakan bahwa *Quizizz* dan *Kahoot* adalah media pembelajaran berbasis permainan yang memiliki potensi baik untuk dijadikan

sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019). Penelitian lain menyatakan siswa-siswi merasa senang mengerjakan latihan soal menggunakan *Quizizz*, *Quizizz* dapat mengurangi rasa cemas mereka ketika mengerjakan soal dan mengerjakan soal berbasis permainan lebih mereka sukai daripada harus mengerjakan soal di kertas (Zhao, 2019). Penelitian yang dilakukan pada siswa SMP 2 Bojonegara pada materi teorema Pythagoras mengungkapkan bahwa *Quizizz* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa (Mulyati & Evendi, 2020).

Berdasarkan uraian diatas maka tim Pengabdian Masyarakat UHAMKA bermaksud untuk memberikan pelatihan di sekolah mitra terkait penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *Quizizz* agar proses belajar mengajar lebih menyenangkan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif bagi guru guna menciptakan pembelajaran daring yang menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran online berbasis permainan dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kedepannya.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan secara daring melalui *Zoom Meeting* dikarenakan masih dalam situasi pandemic COVID-19. Kegiatan ini dilaksanakan selama 4x pertemuan ( $4 \times 4 = 16$  jam) yaitu pada bulan Oktober 2020 – Januari 2020. Pengabdian Masyarakat ini meliputi :

1. Survey
2. Sosialisasi media pembelajaran online berbasis permainan
3. Pelatihan cara menggunakan aplikasi *Quizizz*
4. Evaluasi Kegiatan.

Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 17 guru yang merupakan guru-guru SDN Utan Kayu Selatan 01 pagi, 03 pagi dan 04 petang.

## PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini diperoleh bahwa para peserta yang merupakan guru SD merasa puas dan mendapat ilmu dari para pemateri. Hal ini tergambar dari hasil umpan balik peserta mengenai kegiatan pada materi pertama yang bertemakan “Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi” diperoleh bahwa penyampaian materi cukup menarik dan memberi masukan agar waktu pelatihan ditambah terlebih dilakukan secara daring. Kendala yang dialami saat pelatihan yakni beberapa peserta mengalami gangguan teknis jaringan internet yang tidak stabil.

Materi kedua yang bertemakan “Pelatihan penggunaan aplikasi Gaming *Quizizz* untuk pembelajaran” juga mendapat respon yang sangat baik. Dari hasil yang didapat, ternyata sebagian besar peserta belum *familiar* dengan aplikasi berbasis permainan seperti *Quizizz*. Pada sesi ini, peserta tidak hanya mendengarkan pemaparan dari pembicara tetapi juga mempraktekkan langsung aplikasi *Quizizz*. Praktek menggunakan *Quizizz* dimulai dengan pembuatan akun *Quizizz*, memasukkan soal ke dalam aplikasi *Quizizz*, cara menambahkan soal, berbagi soal dengan siswa dan menyimpan penilaian siswa. Setelah kegiatan bimbingan, para guru diberi kesempatan untuk membuat soal-soal dalam aplikasi *Quizizz* sesuai bidang studi yang diajar. Hampir seluruh peserta merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat ini.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan Aplikasi Gaming “*Quizizz*”: Pelatihan Bagi Guru Untuk Meningkatkan Keefektifan adalah guru-guru SDN Utan Kayu Selatan 01 pagi, 03 pagi, dan 04 petang, Matraman, Jakarta Timur sangat terkesan menarik dan menyukai kegiatan ini terlihat dari guru-guru mengisi angket yang telah kami berikan. Peserta memberikan respon yang positif terhadap kegiatan ini. Dari 8 peserta yang memberikan tanggapan, semua menginginkan kegiatan seperti ini dilakukan kembali.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

## DAFTAR PUSTAKA

- Carliner, S. (n.d.). *[Saul Carliner]\_An\_Overview\_of\_Online\_Learning,\_Se(BookZZ.org)*.  
Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020, (09), 1–12.
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp 2 Bojonegara. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 03(01), 64–73. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Purwanto, A. *et.al.* (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*. Vol. 2. No. 1.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyarningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN, ISBN 2685-*, 167–173.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>