



WORKSHOP DAN PENDAMPINGAN QUIZIZ DALAM MENGIMPLEMENTASIKAN PEMBELAJARAN ONLINE BAGI GURU BAHASA INGGRIS SMP

Marleen M.A.F.Q. Sumampouw⁽¹⁾, Helena M.L Pandi,DEA ⁽²⁾,

Universitas Negeri Manado1, Universitas Negeri Manado 2,

marleensumampouw@unima.ac.id1, helenapandi@unima.ac.id 2

ABSTRAK

Guru harus memiliki kemampuan memilih, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan efektif dan menyenangkan. Sejak terjadi pandemi covid-19 tahun 2020 yang lalu, pemerintah Republik Indonesia mengharuskan para siswa belajar dari rumah. Untuk meminimalisir penyebaran covid-19, pembelajaran tatap muka atau offline tidak diperbolehkan. Dengan demikian, tentu guru harus mampu melaksanakan pembelajaran secara online dengan tidak mengurangi kualitas pembelajaran. Setelah melaksanakan pembelajaran online selama setahun lebih, ternyata guru-guru Bahasa Inggris SMP Negeri di Surabaya yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Inggris kota Surabaya masih mengalami kesulitan dalam mengaktifkan siswa ketika belajar secara online. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan kurang maksimal; interaksi antara guru-siswa dan antar siswa juga kurang maksimal. Belum semua guru menggunakan media interaktif yang mendukung pembelajaran online dan memudahkan siswa memahami materi. Hanya Sebagian kecil dari sekitar 300 guru Bahasa Inggris SMP Negeri di Surabaya yang sudah menggunakan media interaktif seperti Quizziz. Oleh karena itu, diperlukan workshop dan pendampingan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran online bagi guru mata pelajaran Bahasa Inggris SMP Negeri se Surabaya. Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah guru Bahasa Inggris SMP Negeri yang tergabung di MGMP Bahasa Inggris kota Surabaya. Direncanakan pelatihan ini akan menjangkau 30 guru yang mewakili tiap wilayah di kota Surabaya. Pelatihan akan diadakan secara online dengan metode learn and practice: (1) guru akan belajar menggunakan beberapa media interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran dengan panduan narasumber; (2) guru berlatih menggunakan media interaktif yang sesuai dengan materi pembelajaran; (3) dengan didampingi fasilitator, guru mengembangkan pembelajaran online berbasis aplikasi atau media interaktif; (4) guru memaparkan sekaligus mendemonstrasikan penggunaan media interaktif yang sudah dipilih dan atau dikembangkannya.

Kata Kunci: quizziz, pembelajaran online, pendampingan,

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran adalah kegiatan utama dari pengajaran di dalam kelas yang bertujuan untuk sebuah hasil dalam perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Di dalam pembelajaran ini membutuhkan adanya interaktif antara guru dan siswa, sebuah keaktifan belajar dan partisipasi. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi

yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran.

Guru dikatakan berhasil ketika guru bisa mengkondisikan siswa dengan cara berinteraksi dan media adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Terkadang sering kali ditemukan dalam pembelajaran dikelas siswa cenderung masih terlena dengan bermain bahkan tidak memperhatikan pembelajaran. Sehingga dapat digarisbawahi siswa masih tidak bisa lepas dari smartphone meskipun berada dikelas. Menurut Kharis (2015) menyatakan bahwa adanya sebuah perangkat mobile seperti laptop, smartphone, digital assistant mempunyai andil yang cukup besar dalam meningkatkan pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Seorang pendidik harus paham pada metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai arti untuk merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan media pembelajaran juga bermanfaat untuk memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar. Untuk mengikuti tantangan pembelajaran berbasis digital, seiring dengan berkembangnya Teknologi dan Informasi, sehingga mendorong terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan efisien. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran berbasis digital agar dapat dimanfaatkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Irwan dkk, 2019). Oleh karena itu guru harus memberikan bekal kepada siswa dengan pendidikan dan keterampilan yang tidak hanya meliputi keterampilan bertahan hidup tapi juga keterampilan berpikir kritis, konstruktif, inovatif dan berkarakter. Pada saat pembelajaran online (daring), optimalisasi dalam komunikasi jarak jauh tidak terlepas dengan penggunaan handphone, tablet, atau laptop serta koneksi internet yang dapat bermanfaat 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. Salah satu media pembelajaran yang menarik, mempunyai karakter interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah melalui permainan, yaitu khayalan (fantasy), tantangan (challenges) dan keingintahuan (curiosity) (Irwan dkk, 2019).

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Quizizz merupakan sebuah web tool yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019; Chaiyo & Nokham, 2017). Penggunaan Quizizz cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam Quizizz dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan kode kepada siswa. Quizizz menyediakan data statistik dari hasil pengerjaan kuis oleh siswa yang dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet Excel. Penggunaan Quizizz cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. Quizizz juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau proses dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Namun demikian,

faktanya banyak sekali guru yang belum mengetahui dan menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. Berdasar latar belakang maka dilakukan pelatihan dalam bentuk workshop pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan Quizizz. Target pelatihan ini adalah meningkatkan kesadaran untuk lebih produktif dan berkreasi dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz secara daring dan untuk mempersiapkan anak didik menghadapi era digital. Adapun tujuan dari pengabdian ini antara lain memberikan wawasan pentingnya evaluasi online, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra pengabdian dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi Quizizz.

METODE

Metode yang digunakan dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini merupakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan celah tertentu untuk mengatasi keadaan suatu subjek dari objek yang berdasarkan suatu kenyataan yang aktual yang terjadi pada saat pengabdian dilaksanakan. Untuk mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan PKM melalui data lapangan.

Mitra pengabdian ini adalah 22 guru yang telah mendaftar sebagai peserta pelatihan dan pendampingan Quizizz dalam pembelajaran online. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara daring menggunakan platform Zoom Meeting, dimana pertemuan dilakukan selama 32 jam pelajaran selama 4 hari Sabtu Minggu selama dua minggu.

Guru yang telah dilatih penggunaan Quizizz dan implementasi pembelajaran selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan Quizizz sebagai media ataupun evaluasi pembelajaran secara online. Langkah-langkah pelatihan dan pendampingan untuk mengatasi permasalahan mitra dengan menggunakan tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut ini adalah Langkah-langkah yang harus dilaksanakan yaitu :

Perencanaan

Workshop dan pendampingan bekerja sama dengan pengurus kecamatan Buduran untuk menentukan sekolah mana saja yang akan diundang dan menyusun perencanaan pelaksanaan pelatihan meliputi penentuan jadwal pelatihan, setting pelatihan, penyusunan modul pelatihan, fasilitator dan penyelenggara pelatihan.

Pelaksanaan

Tabel 1. Materi Pelatihan

Materi	Teknis	Alokasi Waktu
1. How To Make Engaging Online Classes	Synchronous	2 JP
2. Quizizz in English Language Teaching	Synchronous	4 JP
3. Assessment For Learning Berbasis Aplikasi Web 2.0.	Synchronous	4 JP
4. Lesson Planning and Developing Interactive Media (Perancangan RPP dan Pengembangan Media Interaktif)	Synchronous Asynchronous	18 JP
5. Presentasion	Synchronous	4 JP



Total		32 JP
-------	--	-------

Pemberian pelatihan dilakukan oleh fasilitator dari Dosen Universitas Negeri Manado. Alat dan bahan dalam pelatihan akan disediakan oleh tim PKM Unima. Pelatihan dilaksanakan secara individu dan berkelompok. Metode pelatihan lebih banyak demonstrasi, tanya jawab dan praktik serta pendampingan. Materi pelatihan disajikan dengan lebih banyak praktik dari teori dengan rasio perbandingan 30% teori dan 70% praktik. Materi pelatihan secara lengkap disajikan diatas pada Tabel 1. Pelatihan diawali dengan pengenalan apa arti pembelajaran online dan quizizz yang diterapkan pada materi How to Make Engaging Online Classes, Quizizz in English Language Teaching dan pendampingan secara online terhadap seluruh peserta untuk Assessment For Learning Berbasis Aplikasi Web 2.0. Adapun materi yang ke 4 guru harus sudah membawa Lesson Plan dan ditutup dengan presentasi kelompok.

Evaluasi

Proses evaluasi pelatihan dilakukan terhadap mitra oleh tim PKM Universitas Negeri Manado. Teknik evaluasi hasil program pengabdian dilakukan dengan penilaian pretest sebelum pelaksanaan pelatihan, post-test diberikan setelah pelaksanaan pelatihan dan hasil kerja praktik pada pendampingan untuk pembuatan Quizizz dan implementasinya terhadap pembelajaran online, yaitu pembuatan dan implementasi Quizizz terhadap pembelajaran dan akan dipresentasikan.

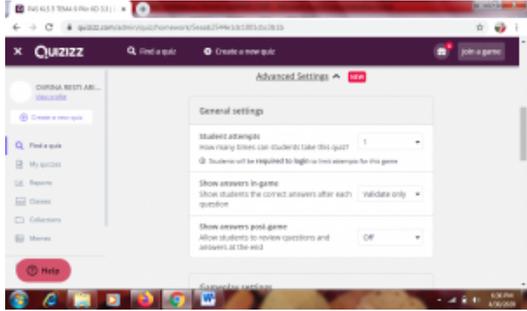
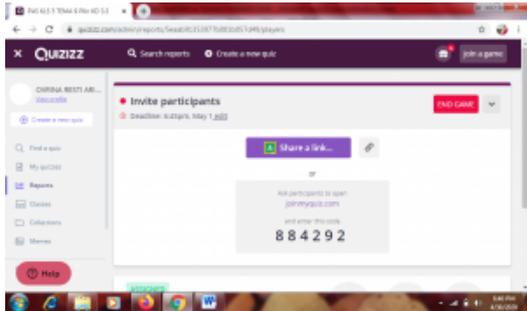
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara online selama 4 hari dengan pola 32 Jam Pelajaran yang diikuti oleh 22 peserta dari beberapa sekolah SMP Negeri dan Swasta di Kecamatan Buduran. Kegiatan ini secara umum terdiri dari 5 sesi yaitu penyampaian materi tentang How To Make Engaging Online Classes, penyampaian materi tentang Quizizz in English Language Teaching, dilanjutkan dengan materi Lesson Planning and Developing Interactive Media (Perancangan RPP dan Pengembangan Media Interaktif) dan sesi terakhir adalah pendampingan oleh fasilitator kepada peserta dalam membuat dan menggunakan Quizizz sampai presentasi kelompok.

Setiap sesi selalu melakukan Q&A yaitu Question and Answer yang harus dilakukan oleh peserta sehingga mendapatkan interaksi yang cukup bagus, kegiatan ini diisi oleh materi tentang pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, pengaturan kuis dalam mode langsung secara individu, tim, Lesson Planning and Developing Interactive Media (Perancangan RPP dan Pengembangan Media Interaktif) dan dilanjutkan presentasi berkelompok. Materi disampaikan dengan model pemaparan dan tahapan memandu oleh fasilitator sehingga peserta benar-benar memahami, mampu, dan dapat membuat serta menggunakan Quizizz. Quizizz adalah alat belajar mandiri yang dapat membantu setiap siswa menikmati proses belajar mereka melalui kuis. Guru memasukkan Quizizz dalam instruksi, ulasan, dan penilaian untuk mendukung siswa dari TK hingga Perguruan Tinggi. Berikut ini langkah-langkah pelatihan yaitu :

Tabel 2. Langkah-langkah Pelatihan

Langkah Pelatihan	Gambar
1. Masuk ke Web http://quizizz.com/ sign up.	
2. Menggunakan <i>account google</i> .	
3. Pilihlah peran sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya	
4. Silahkan klik <i>creat a new quiz</i> .	
5. Klik nama kuis, dan pilihlah mata pelajaran yang relevan seperti tampilan disamping.	
6. Pilih bentuk question yang ingin di buat pada tampilan di bawah ini. Contoh tampilan membuat soalpilihan ganda (<i>multiple choice</i>). 7. Tuliskan soal berikut jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Setelah menuliskan semua pilihan jawaban Anda harus menentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan cara memberi tanda centang	

<p>(√) hijau di depan jawaban yang paling benar.</p> <p>8. Maka akan muncul tampilan seperti di samping ini. Selanjutnya klik pada + <i>new question</i> untuk menambahkan pertanyaan atau juga bisa dengan mengklik <i>teleport</i> untuk mendapat soal-soal yang tersedia sebelumnya di <i>quizizz</i>.</p> <p>9. Klik <i>DONE</i> bila sudah selesai.</p>	
<p>10. Lalu setting kuis Anda.</p> <p>11. Siswa harus join <i>quizizz.com</i> dan bagikan kode ke siswa Anda. Selain itu Anda bisa membagikannya melalui <i>google classroom</i>.</p>	
<p>12. Siswa dapat mengetahui nilai secara langsung dan peringkat yang didapat dari keseluruhan siswa yang dikerjakan soalnya. Sedangkan Guru dapat mengetahui peserta didik yang menjawab benar atau salah sehingga siswa hasil akhir skor.</p>	

Berdasarkan proses dan hasil luaran produk pelatihan berupa pembelajaran online melalui *quizizz* maka diperoleh bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kesadaran guru dalam penggunaan media pembelajaran *Quizizz*. Guru mitra pelatihan telah memiliki wawasan evaluasi online, dan telah memiliki keterampilan dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran online. Dan bagaimana implementasi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan para guru.

Tabel 3. Kondisi Sebaran Angket Sebelum dan Sesudah Pengabdian di Kecamatan Buduran

Pernyataan	Sebelum		Sesudah	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Bapak/ibu menyukai <i>Quizizz</i>	9%	91%	100%	0%



Bapak/ibu paham dengan fitur yang ada di quizizz	0%	100%	100%	0%
Bapak/ibu mengalami kesulitan saat membuat quizizz	86%	14%	91%	9%
Bapak/ibu siap menerapkan quizizz saat pembelajaran online	0%	100%	100%	0%
Quizizz adalah software yang sangat membantu	23%	77%	100%	0%

Dari data table diatas maka dapat disimpulkan bahwa sebelum pelatihan guru-guru sangat tidak yakin dengan adanya pembelajaran melalui Quizizz karena banyak peserta tidak familiar dengan software tersebut tetapisetelah mengikuti pelatihan dan pendampingan maka hasilnya sangat drastis

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop dan pendampingan dalam mengimplementasikan pembelajaran online telah berhasil dengan baik dan meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan dan penggunaan Quizizz dengan cara pendampingan. Dari pelaksanaan pengabdian ini didapatkan bahwa sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diperoleh informasi bahwa rerata guru tidak dan belum pernah menggunakan Quizizz sebagai sarana evaluasi secara daring. Kemudian setelah pelaksanaan pengabdian ini guru telah memahami dan dapat membuat akun Quizizz serta menggunakan Quizizz sebagai sarana evaluasi secara daring. Ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah dapat mengimplementasikan salah satu jenis assesment berbasis aplikasi web 2.0. Saran Untuk meningkatkan kualitas produk pelatihan Quizizz, lebih baik pendampingan dilakukan secara intensif. Selanjutnya, diharapkan guru yang ikut sebagai peserta dapat menerapkan Quizizz dalam pembelajaran terutama saat pelaksanaan belajar dari rumah.

UCAPAN TERIMA KASIH (OPSIONAL)

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada bapak camat Buduran Sidoarjo dan guru-guru SMP Negeri dan Swasta se kecamatan Buduran Sidoarjo.

DAFTAR RUJUKAN

- Basuki, Y. & Hidayati, Y. (2019). Kahoot! or Quizizz: The Students' Perspectives. In Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT). IEEE, Chiang Mai, Thailand, pp. 178–182. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT..>
- Depdiknas. (2005). Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD). Jakarta: Depdiknas.



- Hartono (2018), Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif, *Jurnal Tranformasi*, 14 (2), 2018 : 139-147 p-ISSN 1858-3571 | e-ISSN 2580-9628
- Ismail, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Children Learning In Science (CLIS) Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA pada Pokok Bahasan Fluida. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 83-87.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019).
- Kharis, M. (2015). Pengaruh Brand Image dan Brand Trust terhadap Brand Loyalty pada Mahasiswa Strata 1 Fakultas Ekonomi Universitas Jember Pengguna Smartphone Merek Samsung. Skripsi: Universitas Jember.
- Nizaruddin (2021) Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring E-DIMAS: *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(2), 291-296 ISSN 2087-3565 (Print) dan ISSN 2528-5041 (Online) Available Online at <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Phage, I. (2018). Undergraduate Physics Students' Conceptual Understanding in the Learning of Kinematics Using A Blended Approach. *Int. E-J. Adv. Educ.*, 4: 199–204. Suparni, S. (2016). Profesionalisme guru matematika dalam merencanakan pembelajaran berbasis kompetensi. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 2(1), 15-30.
- Sukmono Filosa Gita (2021) Pendampingan Produksi Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar Dharmakarya: *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat*.