

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZZIZ* BAGI GURU-GURU SD SARASWATI 4 DENPASAR

I Gde Putu Agus Pramerta¹⁾, Anak Agung Putu Arsana²⁾, Luh Ketut Sri Widhiasih³⁾, Putu Ayu Paramita Dharmayanti⁴⁾

^{1,2,3,4}Universitas Mahasaraswati Denpasar

Email: putuagus1708@unmas.ac.id¹, agungarsana@unmas.ac.id²,
sriwidhiasih@unmas.ac.id³, ayuparamita@unmas.ac.id⁴

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru-guru sekolah dasar (SD) Saraswati 4 Denpasar, Kelurahan Renon, Bali dalam menggunakan aplikasi *Quizziz*. Berkaitan dengan adanya tuntutan dalam hal pengembangan keterampilan diri untuk menggunakan aplikasi, sebagian besar guru mengalami kendala untuk menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran. Guru-guru belum secara aktif dan optimal dalam penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi, khususnya *Quizziz*. Aplikasi ini dipilih untuk dilatih kepada guru-guru karena dapat dimanfaatkan oleh guru-guru untuk memberikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif yang menarik dan menyenangkan. Pelatihan ini melibatkan sejumlah 25 orang guru-guru kelas I sampai kelas VI. Pelatihan diawali dengan penjelasan umum terkait aplikasi *Quizziz* yang kemudian dilanjutkan dengan teknis penggunaan. Pelatihan dilaksanakan secara luring di aula sekolah dan secara langsung menggunakan *handphone* masing-masing guru. Hasil dari pelatihan ini yaitu guru-guru mampu menggunakan aplikasi *Quizziz* dan membuat konten sederhana sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dari hasil observasi ditemukan bahwa guru-guru terlibat secara aktif bertanya dan menggunakan aplikasi tersebut. Dengan kata lain, sikap positif ditunjukkan oleh guru-guru terhadap pelatihan penggunaan aplikasi *Quizziz*.

Kata Kunci: sekolah dasar, pelatihan, aplikasi *Quizziz*

PENDAHULUAN

Covid-19 telah mengubah kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring (*online*). Proses pembelajaran yang semula berbasis tatap muka harus digantikan dengan sistem pembelajaran yang diintegrasikan melalui jaringan internet (Khairiyah, 2021). Pembelajaran daring adalah sistem pembelajaran yang menghubungkan guru-guru didik dengan sumber belajar yang secara fisik berjarak namun dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, dan ber-kolaborasi (Arizona et al., 2020). Materi pembelajaran disampaikan dengan menggunakan media internet, jaringan internet atau media jaringan komputer lainnya (Hartley, 2001).

Dalam pembelajaran daring, aplikasi-aplikasi berbasis *website* menyediakan sarana yang mempermudah guru dan guru-guru didik dalam proses evaluasi pembelajaran (Fuady, 2017). Salah satu contoh aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian adalah *Quizizz*. *Quizizz* adalah sebuah web tool untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif (Suyasa et al., 2019). *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Hal ini tentu akan menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, menyenangkan dan bermanfaat.

Penggunaan *Quizizz* adalah salah satu bentuk integrasi teknologi dalam pembelajaran (Fransson et al., 2019; Sarica & Cavus, 2009; Spires et al., 2012). Mengingat manfaat yang didapat dari integrasi teknologi tersebut, antara lain menciptakan pembelajar yang otonom dan percaya diri, aktif dalam belajar, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, dan interaktif (Ahmadi, 2018). Apalagi kalau kita lihat siswa SD merupakan generasi Z dan Generasi Alpha, yang memang sangat akrab dengan penggunaan teknologi dari kecil. Di samping itu, pembelajaran abad 21 menuntut juga adanya literasi digital pada siswa, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah salah satu wujudnya (Yustika & Iswati, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Saraswati 4 Denpasar yang terletak di jalan Tukad Barito V No. 5 Renon, Denpasar Selatan-Bali, telah mengimplementasikan pola belajar yang mengaitkan dengan pembentukan karakter, penanaman estetika, dan pemanfaatan teknologi. Tetapi sejak pandemik Covid 19, proses pembelajaran mengalami beberapa kendala karena terkendala. Salah satunya adalah penurunan motivasi belajar siswa (Pramerta dkk., 2021).

Namun pada kenyataannya, para guru dan orang tua harus siap dengan pembelajaran jarak jauh dengan media daring sebagai bentuk antisipasi pencegahan penyebaran Covid 19 di lingkungan sekolah. Para guru pun mesti menyiapkan diri terkait pembelajaran jarak jauh ini terutama dalam penggunaan media daring. Di awal pandemik, sebagian besar guru mengalami kendala terutama dalam menyiapkan konten materi karena harus disajikan dalam format audio video. Kendala lain yang dihadapi oleh guru adalah efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi yang belum optimal seperti penggunaan aplikasi *Quizizz* yang bisa dimanfaatkan guru untuk memberikan materi pembelajaran dalam bentuk kuis interaktif.

Pada saat ini, guru-guru SD Saraswati 4 Denpasar diharapkan menunjukkan kreativitasnya dalam proses belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran sebagaimana tercantum dalam Rencana Proses Pembelajaran (RPP) bisa tercapai. Melalui optimalisasi penggunaan teknologi, guru akan lebih terbantu dalam penyampaian materi dan interaksi dengan guru-guru didik baik

pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan secara dalam jaringan (daring) dan luar jaringan (luring). Hal ini menunjukkan bahwa proses belajar menjadi berkualitas membutuhkan tata layanan yang berkualitas (Sagala, 2013).

METODE

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di ruang kelas SD Saraswati 4 Denpasar yang terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: (a) Tahap Persiapan dan (b) Tahap Pelaksanaan. Persiapan, meliputi perizinan tempat kegiatan pelatihan dan pendampingan pembelajaran berbasis aplikasi *Quizziz* untuk pembelajaran bagi guru-guru di SD Saraswati 4 Denpasar, persiapan tempat untuk kegiatan pelatihan dan persiapan sarana prasarana yang digunakan untuk menunjang kegiatan ini. Tahap Pelaksanaan berupa pelatihan penggunaan aplikasi *Quizziz* kepada 25 guru di sekolah tersebut.

Pelatihan yang diberikan diawali dengan penyampaian terkait hal-hal teoritis dan kemudian dilanjutkan dengan latihan secara langsung dalam penggunaan aplikasi. Tim narasumber secara bergantian memberikan materi kepada guru-guru pelatihan sesuai tahapan penguasaan materi dan juga memberikan pendampingan agar para guru mampu mengikuti alur pelatihan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya utama dari pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu pemaparan materi terkait aplikasi *Quizziz*, yang kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan secara *one-on-one* kepada para guru dalam penggunaan aplikasi *Quizziz* bagi guru-guru di SD Saraswati 4 Denpasar.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizziz*



Gambar 2. Pendampingan Penggunaan Aplikasi *Quizziz*

Dalam pelaksanaan kegiatan, seluruh guru-guru mengikuti pelatihan dengan antusias dan berpartisipasi dari awal pembukaan kegiatan sampai selesai pelaksanaan. Guru-guru secara antusias bertanya apabila ada hal-hal yang kurang dipahami. Suasana dan antusiasme guru-guru tersebut selaras dengan tujuan pengabdian masyarakat ini dalam hal penggunaan aplikasi *Quizziz* untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Para guru-guru menyatakan bahwa pelatihan yang dilaksanakan bermanfaat dan dapat diaplikasikan untuk proses pembelajaran di kelas. Tersedianya fasilitas seperti komputer, laptop, dan WIFI di sekolah juga mendukung para guru untuk menggunakan aplikasi ini. Pelatihan penggunaan teknologi ini memberikan manfaat dan menyenangkan untuk guru-guru dan siswa SD. Pengaplikasian *Quizziz* di kelas akan meningkatkan motivasi siswa mereka dalam belajar, dan dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Meskipun platform media daring sudah umum digunakan dan perlu dioptimalkan seperti Whatsapp untuk pembelajaran, aplikasi Zoom serta Youtube, namunkarena keterbatasan waktu

Tim hanya mampu memberikan dan memfokuskan pada penguasaan Aplikasi *Quizziz* sebagaimana analisis kebutuhan yang telah dilakukan oleh tim sebelum kegiatan dilaksanakan.

Pelatihan ini dirancang dengan penyajian materi oleh narasumber yang langsung diaplikasikan oleh guru-guru pelatihan yaitu guru-guru SD Saraswati 4 Denpasar dan didampingi langsung untuk mempermudah proses pelatihan serta menciptakan suasana pelatihan berjalan efektif dan efisien. Setiap narasumber memberikan jenis-jenis materi pelatihan terkait penerapan platform media daring.

Pada pelatihan ini, guru-guru diminta untuk menyiapkan *file* bahan ajar yang sesuai dengan silabus dan RPP mata pelajaran masing-masing baik berupa audio video atau non-video seperti *file* Word, *file* PDF, file Power Point, termasuk soal-soal latihan sesuai dengan bidang studi masing-masing dan sejenisnya. Selanjutnya guru-guru dilatih bagaimana melaksanakan proses pembelajaran berbasis aplikasi quizzess. Kegiatan juga disisipi kuis berhadiah agar suasana pelatihan menjadi semakin menyenangkan

Secara detail, metoda pelaksanaan pelatihan ini yaitu: metode ceramah, metode demonstrasi dan metode praktik. Pada tahap awal, metode ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang aplikasi platform media daring. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat sebuah aplikasi platform media daring dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah metode demonstrasi. Metode ini diberikan untuk menjelaskan penggunaan tiap-tiap perintah yang ada dalam aplikasi *Quizziz*, baik dalam meng-up-load soal-soal latihan, Diharapkan dengan metode ini pemahaman guru-guru terhadap masing-masing materi makin mendalam. Pada tahapan ini, selain narasumber yang mendemonstrasikan, guru-guru pelatihan juga didampingi oleh pendamping.

Berikutnya adalah metode praktik. Pada metode ini guru-guru mempraktikkan semua materi yang sudah didapatkan sebelumnya. Metode ini digunakan untuk mengetahui kemampuan guru-guru pelatihan dalam menerapkan pembelajaran daring mulai perencanaan, pelaksanaan dan penilaian tiap guru-guru mampu mengoperasikan materi yang telah dibuat.

Oleh karena itu guru diharapkan memiliki berbagai strategi dan metode pembelajaran yang inovatif sehingga guru-guru didik akan mampu mengembangkan kemampuannya. Pelatihan selama program kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa para guru memiliki antusias yang cukup tinggi dalam meningkatkan kemampuannya terkait dengan pembelajaran *online*.

Pembelajaran daring bagi Sebagian besar guru merupakan cara mengajar yang secara relatif baru. Oleh karena itu pelatihan peningkatan kemampuan mengajar daring ini dirasakan sangat bermanfaat bagi mereka.

SIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan program peningkatan kemampuan guru-guru SD Saraswati 4 Denpasar dalam menerapkan pembelajaran berbasis aplikasi *Quizziz*. Berdasarkan hasil dan pembahasan pengabdian, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilakukan di SD Saraswati 4 Denpasar ini hasilnya guru-guru SD Saraswati 4 Denpasar mampu menggunakan aplikasi *Quizziz* dan memiliki antusias dan semangat yang tinggi dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Adapun saran yang kami berikan kepada para guru-guru pelatihan yaitu agar program pengabdian terus dilaksanakan supaya kualitas pembelajaran di satuan pendidikan ini semakin meningkat. Para guru disarankan agar secara terus menerus berinovasi dan mempraktikkan pengajaran dengan berbasis aplikasi ini agar lebih fasih serta mengupayakan pembelajaran yang inovatif sehingga tercipta lingkungan belajar yang menyenangkan.

Dampak dari kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan-pelatihan yang berkelanjutan dengan materi-materi yang lebih bervariasi dan menantang relevan untuk dilakukan. Hal ini penting untuk peningkatan penguasaan teknologi terutama aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lain bisa dikuasai dengan baik sehingga bisa lebih memperkaya pengetahuan dan keterampilan guru-guru di sekolah tersebut dalam proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, D. M. R. (2018). The use of technology in English language learning: a literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115–125. <https://doi.org/10.29252/ijree.3.2.115>
- Empy, E., Hartono Z. (2005). *E-learning: Konsep dan aplikasi*. Jakarta: Penerbit Andi Yogyakarta
- Fransson, G., Holmberg, J., Lindberg, O. J., & Olofsson, A. D. (2019). Digitalise and capitalise? Teachers' self-understanding in 21st-century teaching contexts. *Oxford Review of Education*, 45(1), 102–118. <https://doi.org/10.1080/03054985.2018.1500357>
- Fuady, M. J. (2017). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran online untuk pendidikan jarak jauh. *Tekno*, 26(2), 148–154. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/8281>
- Hakim, A.B. (2016). Efektifitas penggunaan e-learning moodle, google classroom dan edmodo. *ISTATEMENT: Information System and Technology Management (e-Journal)*, 2(1).

- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara Sanjaya
- Muhammad, S. (2014). Efektivitas pembelajaran media elearning berbasis web dan konvensional terhadap tingkat keberhasilan belajar mahasiswa (studi kasus mahasiswa fakultas ekonomi Universitas Bina Darma Palembang). *SNASTIKOM* (1).
- Nurzannah, N., & Setiawan, H. R. (2020). Program kemitraan masyarakat di tengah pandemi covid-19 bagi guru SD (Pembuatan media evaluasi pembelajaran *online*). *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(2), 299–310. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/2340>
- Pramerta, I. G. P. A., Perbawa, I. K. S. L. P., & Kristanti, W. (2021, December). *Meningkatkan keberhasilan dan motivasi belajar siswa desa peguyangan kangin dengan pendampingan belajar online (PBO)*. In *Prosiding Seminar Regional Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mahasaraswati Denpasar di Masa Pandemi Covid-19 Tahun 2021* (pp. 679-686).
- Pratiwi, V. (2017). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran berbasis ict menggunakan wondershare quiz creator pada materi penyusutan asset tetap*. *Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis*, 3(1), 1–7. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10698>
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran *quizizz* pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada
- Sarica, G. N., & Cavus, N. (2009). New trends in 21st century English learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 439–445. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2009.01.079>
- Spires, H. A., Morris, G., & Zhang, J. (2012). New literacies and emerging technologies: perspectives from U.S. and Chinese middle level teachers. *RMLE Online*, 35(10), 1–11. <https://doi.org/10.1080/19404476.2012.11462093>
- Suyasa, P. W. A., Divayana, D. G. H., Putrama, I. M., & Damayanthi, L. P. E. (2019). Pelatihan pembuatan tes interaktif dengan aplikasi *quizizz* bagi para guru di SMPN 2 Kediri. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 24–29. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senadimas/article/view/1704>
- Yan mei, S., Yan Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing *quizizz* as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>
- Yustika, G. P., & Iswati, S. (2020). Digital literacy in formal online education: A short review. *Dinamika Pendidikan*, 15(1), 66–76. <https://doi.org/10.15294/dp.v15i1.23779>