



Pelatihan Pembuatan Sarana Pembelajaran Interactive Quiz Menggunakan Aplikasi “Quizizz” Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Di SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung

AGUS IRAWAN^{1*}

¹Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer
Institut Bakti Nusantara
agusirawan814@gmail.com

BERNADHITA HERINDRI SAMODRA UTAMI²

²Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer
Institut Bakti Nusantara
bernadhita.herindri.s@mail.ugm.ac.id

Sri Ipnuwati³

³Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer
Institut Bakti Nusantara
nengachie@gmail.com

Diterima : 24/01/2023

Revisi : 26/01/2023

Disetujui : 30/01/2023

ABSTRAK

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada tenaga pendidik SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung tentang cara penggunaan media pembelajaran interactive quiz dengan aplikasi “Quizizz” dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Aplikasi ini dipilih disebabkan sebagian tenaga pendidik belum pernah menggunakan media ini untuk pembelajaran di sekolah tersebut. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari 4 (empat) tahapan yaitu tahapan analisis situasi, perencanaan dan persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, peserta pelatihan sangat tertarik dan merasa pelatihan ini sangat membantu dalam pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan Evaluasi yang dilakukan sebesar 93,75% tenaga pendidikan SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung telah memahami pengaplikasian aplikasi “Quizizz” pada saat pembelajaran berlangsung. Dari penyebaran kuesioner kepuasan pelaksanaan diperoleh 88% peserta pelatihan sangat puas dengan materi yang diberikan karena menambah pengetahuan serta kompetensi tenaga pendidik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis internet.

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi
CC BY-NC-SA 4.0



Kata Kunci : Media Pembelajaran , Aplikasi “Quizizz” , SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung

PENDAHULUAN

Pasca Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai dunia pada saat sekarang ini telah mengubah paradigma dalam dunia Pendidikan. Hal ini merupakan tantangan tersendiri yang harus dihadapi oleh seluruh unsur pelaksana pendidikan terutama tenaga pendidik sebagai penggerak utama berjalannya proses pembelajaran didalam kelas. Banyak tenaga pendidik yang belum siap dalam

* Penulis Korespondensi : agusirawan814@gmail.com (Agus Irawan)
 <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i1.232>

menghadapi perubahan proses pembelajaran yang diakibatkan oleh situasi pada masa pandemi Covid-19 mengakibatkan pentingnya pemberian pengetahuan baru tentang pembelajaran kepada tenaga pendidik agar dapat mengikuti perubahan terjadi. Pada dasarnya pembelajaran tidak hanya menekankan pada produk akhir, akan tetapi juga berorientasi pada proses melalui aktivitas pembelajaran di kelas. Dalam hal ini media pembelajaran berperan penting dalam memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga proses dan hasil pembelajaran dapat ditingkatkan. (Pusparani, 2020) mengungkapkan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik agar tertarik belajar dan suasana belajar yang kondusif. Media pembelajaran diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat membangkitkan motivasi belajar dan meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama dan komunikasi, serta dapat menimbulkan interaksi antar siswa melalui permainan yang memperlihatkan sifat-sifat yang membangkitkan motivasi belajar seperti imajinasi, tantangan, dan rasa ingin tahu (Irwani et al., 2019).

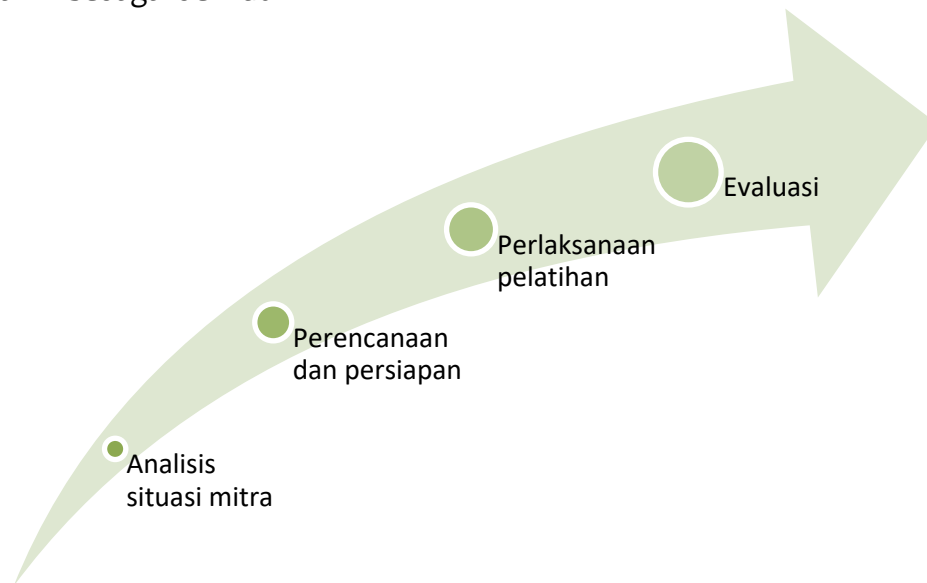
Dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar merupakan kegiatan utama yang bertujuan untuk mendorong terjadinya perubahan perilaku kognitif, emosional dan psikomotorik. Kegiatan pembelajaran ini akan membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tercermin dari pemahaman konsep, penguasaan materi, dan kinerja para siswa. Oleh sebab itu kegiatan penilaian pembelajaran diperlukan untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Gronlund (Djaali & Muljono, 2008) evaluasi merupakan proses sistematis untuk menilai atau menentukan sejauh mana tujuan program telah tercapai. Sebagai contoh pemanfaatan media kuis interaktif di kelas dengan aplikasi "Quizizz". "Quizizz" merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang berisi tentang soal-soal pilihan ganda yang diberikan seperti kuis online yang banyak memberikan manfaat terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan berbagai penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi "Quizizz" dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan keterampilan dan kemampuan pribadi siswa. Adapun penelitian-penelitian tersebut diantaranya (Noor, 2020) yang menyimpulkan bahwa dengan menggunakan Evaluasi "Quizizz" pembelajaran meningkat dari rata-rata 71,6 menjadi 77,92, dengan peningkatan ketuntasan belajar sebesar 20%. Penilaian kuis sangat menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar meningkat. (Rosiani, 2021) juga menyimpulkan bahwa melalui pembelajaran whatsapp dan "Quizizz" (WhaQu) membangkitkan karakter jujur, pantang menyerah, bekerja keras, mandiri, disiplin, dan menghargai waktu. Melalui kuis interaktif, siswa termotivasi untuk menantang, pantang menyerah dan mandiri untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selain itu, "Quizizz" sebagai aplikasi berbasis web merupakan kuis interaktif yang tidak membosankan dan menarik dengan tampilan, animasi, dan musik yang penuh warna untuk membuat siswa tetap terlibat. Selain penelitian atas, (Salsabila et al., 2020) juga berpendapat bahwa penggunaan aplikasi "Quizizz" diharapkan dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang mengutamakan kreativitas siswa, manajemen waktu, dan penilaian mandiri. Dari sini dapat disimpulkan bahwa media aplikasi Quizizz menggunakan sangat efektif dalam proses pembelajaran (Nurfadhillah et al., 2021).

Besarnya manfaat penggunaan "Quizizz" dalam meningkatkan pembelajaran siswa tentunya belum sepenuhnya dapat diketahui oleh berbagai sekolah yang ada khususnya sekolah-sekolah yang berada di daerah. Pada umumnya, situasi ini diakibatkan oleh minimnya informasi yang diperoleh sekolah tentang adanya media pembelajaran baru yang dapat digunakan oleh tenaga pendidik dalam meningkatkan hasil belajar siswanya serta masih minimnya wadah bagi para tenaga pendidikan untuk memperoleh pengetahuan tentang banyaknya media pembelajaran baru yang dapat dijadikan referensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya yang menggunakan aplikasi berbasis web. Situasi ini juga telah terjadi pada SMKS Nurul Huda Pringsewu, berdasarkan

survey awal yang dilakukan, pihak sekolah SMKS Nurul Huda Pringsewu telah menggunakan media internet dalam pembelajaran namun tidak semua tenaga pendidik mampu melaksanakan metode pembelajaran yang tepat dengan menggunakan media internet. Berdasarkan hal ini maka tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer Institut Bakti Nusantara melaksanakan pelatihan penggunaan aplikasi “Quizizz” bagi tenaga pendidik SMKS Nurul Huda Pringsewu. Pelaksanaan pelatihan ini didasarkan pada hasil diskusi antara tim pengabdian kepada masyarakat dan pihak-pihak terkait tentang permasalahan yang dialami mitra dan solusi yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Swasta (SMKS) Nurul Huda Pringsewu Lampung. Peserta pelatihan terdiri dari 32 orang tenaga pendidik SMKS Nurul Huda Pringsewu,. Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa pertemuan dengan tahapan pelaksanaan kegiatan dari awal hingga akhir sebagai berikut:



Gambar 1
Alur Pelaksanaan Kegiatan

1. Analisis situasi mitra
Pada Tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan survey awal serta melakukan identifikasi permasalahan mitra melalui diskusi secara langsung serta menetapkan solusi permasalahan yang ditemui.
2. Persiapan
Pada tahap persiapan ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait yaitu SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung dengan kegiatan pelatihan yang akan dilakukan, seperti jadwal pelaksanaan pelatihan dan metode pelatihan.
3. Pelaksanaan
Pada tahap ini merupakan tahap pemberian pelatihan kepada tenaga pendidik, metode yang digunakan pada pelatihan ini sebagai berikut:
 - a. Presentasi
Pada metode ini tim pengabdian kepada masyarakat melakukan presentasi tentang pengenalan fitur “Quizizz” yang akan digunakan dalam pembuatan media interactive quiz. Pada tahapan ini pemateri memberikan link aplikasi “Quizizz” dan meminta peserta untuk menginstalnya. Selain itu, pemateri mempersilahkan peserta untuk mendownload handout pembuatan media interactive quiz melalui link yang dibagikan.

b. Diskusi dan Tanya Jawab

Pada metode ini dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab antara peserta dan pemateri mengenai pembuatan interactive quiz menggunakan aplikasi “Quizizz”. Peserta yang belum memahami pembuatan quiz diberikan waktu untuk bertanya langsung kepada pemateri.

c. Praktik

Metode praktek dilakukan supaya peserta mampu membuat media interactive quiz menggunakan aplikasi “Quizizz”. Praktek dilakukan dengan memperhatikan panduan yang diberikan pemateri. Pada metode ini, peserta diminta untuk dapat mempraktekkan pembuatan media interactive quiz menggunakan aplikasi “Quizizz” yang telah didemonstrasikan oleh pemateri.

4. Evaluasi

Pada tahap ini peserta diminta untuk mengumpulkan hasil media interactive quiz yang peserta kerjakan dengan menggunakan aplikasi “Quizizz”. Pemateri melakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta dalam pembuatan media interactive quiz dengan menggunakan aplikasi ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana tahapan yang telah ditetapkan sebelumnya, secara rinci rangkaian kegiatan pelatihan pembuatan media interactive quiz menggunakan aplikasi “Quizizz” di SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung sebagai berikut:

Tabel 1

Jadwal Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan	Pelaksana
Analisis situasi mitra	Tim Pkm dan pihak sekolah
Perencanaan dan persiapan	Tim Pkm
Materi Awal :	
a) Pengenalan Awal “Quizizz”	
b) Membuat akun “Quizizz”	Tim Pkm dan peserta pelatihan
c) Pencarian “Quizizz”public	
d) Mencetak “Quizizz”	
Materi Lanjutan:	
a) Menyelenggarakan kuis	
b) Mengakses fitur laporan	Tim Pkm dan peserta pelatihan
c) Pemberian proyek berupa pembuatan media interactive quiz dengan menggunakan “Quizizz”	
Pengumpulan proyek berupa media <i>interactive quiz</i> dengan menggunakan “Quizizz”	Tim Pkm dan peserta pelatihan
Evaluasi pelaksanaan kegiatan	Tim Pkm

Pada tahapan analisis situasi mitra diperoleh bahwa permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah minimnya informasi yang diperoleh sebagian besar tenaga pendidik SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung tentang banyaknya metode pembelajaran berbasis internet yang dapat digunakan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu metode penggunaan media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat personal atau dengan kata lain hanya belajar secara mandiri, meskipun ada sebagian tenaga pendidikan yang sudah pernah menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Dari hasil survey permasalahan mitra ini maka tim pengabdian masyarakat memutuskan untuk memilih memberikan pelatihan aplikasi “Quizizz” sebagai alternatif utama dalam mengatasi berbagai permasalahan tersebut. Alasan utama

pemilihan aplikasi ini didasarkan pada hasil survey awal yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada masyarakat tentang aplikasi “Quizizz”, dimana terdapat sebesar 9,38% tenaga pendidik telah pernah menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran dan mereka dapat merasakan peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan sebesar 90,62% tenaga pendidikan belum pernah menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran.

Tabel 2
Hasil Survey Analisis Permasalahan Mitra Pengabdian

Pertanyaan	Jumlah	%
Tenaga pendidik pernah menggunakan aplikasi “Quizizz” dalam pembelajaran	3	9,38
Tenaga pendidik belum pernah menggunakan aplikasi “Quizizz” dalam pembelajaran	29	90,62

Setelah memperoleh kesimpulan saat melaksanakan analisis situasi mitra, Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan perencanaan dan persiapan pelaksanaan kegiatan. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan, mengecek lokasi kegiatan dan mengatur sarana yang diperlukan, serta mengkonfirmasi banyaknya peserta yang akan mengikuti kegiatan. Hal ini bertujuan agar kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dapat berjalan dengan lancar dan meminimalisasi adanya kendala.

Pada saat kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi “Quizizz” berlangsung, kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua sesi yaitu materi awal dan materi lanjutan. Sesi awal dimulai dari penyampaian materi oleh tim pengabdian kepada masyarakat tentang pengenalan aplikasi hingga proses pencetakan aplikasi “Quizizz”. Peserta diberikan waktu untuk tanya jawab dan kemudian melaksanakan praktek secara langsung yang didampingi oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Setelah sesi materi awal selesai, peserta diberikan waktu untuk mengulang kembali materi ini selama 1 hari, kemudian sesi kedua untuk materi lanjutan dilaksanakan. Pada sesi materi lanjutan peserta diberikan pelatihan tentang penyelenggaraan kuis serta cara mengakses fitur laporan yang terdapat pada aplikasi “Quizizz”. Pada akhir sesi materi lanjutan ini seluruh peserta pelatihan diberikan proyek pembuatan media interactive quiz melalui aplikasi “Quizizz”. Pemberian proyek ini bertujuan untuk melakukan evaluasi tingkat pemahaman tenaga pendidik tentang materi-materi yang telah disampaikan saat pelatihan.



Gambar 2

Suasana Pelatihan Aplikasi “Quizizz” SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung

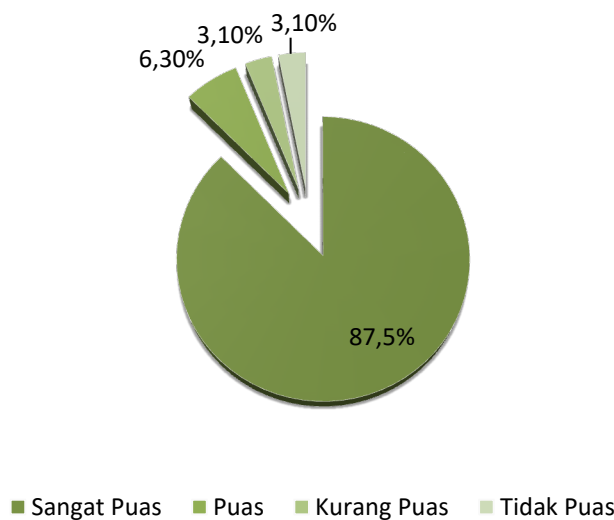
Saat melaksanakan evaluasi melalui pengumpulan proyek yang dikerjakan oleh peserta pelatihan, tim pengabdian kepada masyarakat juga melakukan evaluasi melalui wawancara dan

penyebaran kuesioner kepada peserta pelatihan. Dari hasil evaluasi proyek dan wawancara yang dilakukan diperoleh sebesar 93,7% peserta pelatihan telah mampu menggunakan aplikasi “Quizizz” dengan baik dan sebesar 6,25% belum mampu menggunakan aplikasi ini. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pengetahuan dan pemahaman tenaga pendidik SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung dalam menggunakan media pembelajaran berbasis internet khususnya penggunaan aplikasi “Quizizz” sebagai media pembelajaran interaktif Quiz.

Tabel 3
Hasil wawancara akhir penggunaan aplikasi Quizizz

Pertanyaan	Jumlah	%
Tenaga pendidik mampu menggunakan aplikasi “Quizizz” dalam pembelajaran	30	93,75%
Tenaga pendidik belum mampu menggunakan aplikasi “Quizizz” dalam pembelajaran	2	6,25%

Selain itu dari hasil wawancara pada peserta kegiatan pelatihan, aplikasi ini memiliki kelebihan yang mampu menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran, yaitu memudahkan dalam membuat soal untuk melakukan evaluasi pembelajaran karena guru tinggal memodifikasi soal yang sudah ada di aplikasi atau membuat soal baru. Selain adanya kelebihan, menurut peserta terdapat kelemahan dari aplikasi “Quizizz” ini sebagai media pembelajaran, yakni kemungkinan adanya hambatan jaringan internet yang dapat bermasalah sewaktu – waktu, ketika menggunakan aplikasi “Quizizz” harus memiliki kuota internet atau Sekolah harus menyediakan akses internet yang memadai sehingga seluruh pengguna dapat menggunakan aplikasi “Quizizz” secara maksimal dan tanpa hambatan. Dari seluruh rangkaian pelatihan yang dilakukan peserta pelatihan sebesar 87,5% a sangat puas dengan seluruh kegiatan yang mereka ikuti. Secara keseluruhan jawaban peserta pelatihan dapat dilihat pada gambar grafik berikut”



Gambar
Kepuasan Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung dilaksanakan dengan tujuan memberikan pemahaman baru kepada tenaga pendidik tentang penggunaan media pembelajaran berbasis internet dengan menggunakan aplikasi

“Quizizz”. Pemilihan pelatihan aplikasi “Quizizz” didasarkan pada survey serta wawancara awal yang dilakukan dengan pihak sekolah dan tenaga pendidik. Peserta pelatihan ini terdiri dari 32 orang tenaga pendidik SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung yang seluruhnya aktif dan sangat antusias dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Dari hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan diperoleh sebesar 93,75% peserta telah mampu menggunakan aplikasi “Quizizz” dalam pembelajaran dan sebesar 6,25% belum mampu menggunakan aplikasi ini dalam kegiatan pembelajarannya. Berdasarkan survey awal hasil ini menunjukkan hasil yang signifikan terhadap pengetahuan dan pemahaman tenaga pendidik di SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung dalam menggunakan media pembelajaran berbasis internet khususnya penggunaan aplikasi “Quizizz” sebagai media pembelajaran interaktif Quiz. Meski memperoleh hasil yang signifikan, peserta berpendapat bahwa aplikasi “Quizizz” ini masih memiliki beberapa kelemahan jika diterapkan di SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung kelemahan tersebut diantaranya hambatan jaringan internet dan kuota internet yang cukup besar dalam penggunaan aplikasi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada LPPM Institut Bakti Nusantara Pringsewu-Lampung dan penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Keluarga Besar SMKS Nurul Huda Pringsewu Lampung yang telah memberikan izin kepada Tim untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Djaali, H., & Muljono, P. (2008). Pengukuran dalam bidang pendidikan. In *Jakarta: Grasindo* (Vol. 2). Grasindo.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7. <https://doi.org/https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., & Oktaviani, S. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android melalui aplikasi quiziz pada pelajaran matematika vi SDN Karang Tengah 06. *PENSA*, 3(2), 280–296. <https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1359>
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas Vi Di Sdn Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Rosiani, D. (2021). Kolaborasi Whatsapp dan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(3), 257–264. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v6i3.304>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jituj.v4i2.11605>