

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI QUIZIZ PADA GURU SEKOLAH DASAR GUGUS II

Elya Rosalina<sup>1</sup>, Novianti Mandasari<sup>2</sup>

Universitas PGRI Silampari<sup>1,2</sup>

Email: [elyarosalina25@gmail.com](mailto:elyarosalina25@gmail.com)

### ABSTRAK

Perlu diketahui dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan akan adanya interaksi antara seseorang guru dan siswa. Guru juga mempunyai peran yang sangat penting dalam pencapaian suatu keberhasilan saat pembelajaran berlangsung. Guru juga dituntut agar dapat merencanakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, aktif serta tidak menimbulkan kebosanan pada diri siswa. Apalagi ketika masa pandemi covid 19 melanda Indonesia, dunia pendidikan banyak dilaksanakan secara daring, maka guru dituntut agar menguasai teknologi. Luaran kegiatan PKM ini berupa jurnal nasional terakreditasi. Adapun tujuan dari pelaksanaan PKM ini yaitu dalam proses pembelajaran seorang guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, guru mampu mengintraskan pembelajaran berbasis teknologi, dapat mempermudah siswa dan guru dalam memperoleh informasi. Selama ini dalam proses pembelajaran siswa kadang sering merasa bosan, oleh karena itu dengan adanya kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh tim pengusul ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan mitra, adapun solusi ditawarkan oleh tim pengusul kepada mitra untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan memberikan pelatihan kepada Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Jayaloka untuk membuat media pembelajaran edukasi permainan dengan aplikasi Quiziz. Permasalahan yang dihadapi oleh guru yakni masih kurangnya pengetahuan akan ilmu teknologi informasi serta rendahnya minat guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dengan dilakukan pelatihan ini solusi yang diberikan yaitu dengan memberikan pemahaman serta praktek secara langsung bagaimana pembuatan media pembelajaran edukasi permainan aplikasi Quiziz. Pelaksanaan penyampaian materi kepada peserta kegiatan dilakukan dengan metode diskusi, tanya jawab dan ceramah. Sesi kegiatan dilaksanakan oleh tim pengusul yakni melalui dua tahap yaitu penyampaian materi dan praktek langsung pembuatan media pembelajaran aplikasi Quiziz. Peserta pelatihan yaitu seluruh Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas. Evaluasi dalam pelaksanaan kegiatan ini yaitu saat mulainya dilaksanakan kegiatan pelatihan dan hasil dari pembuatan media pembelajaran aplikasi quiziz oleh peserta kegiatan. Adapun aspek yang akan dievaluasi yaitu dimulai dari absensi, kegiatan peserta, kemampuan peserta dalam memahami materi yang telah diberikan oleh para narasumber.

Kata kunci : Pelatihan, Aplikasi Quiziz, Guru Sekolah Dasar.

### ABSTRACT

*It should be noted that in the learning process that will be carried out there will be interaction between a teacher and students. The teacher also has a very important role in achieving success when learning takes place. Teachers are also required to be able to plan learning processes that are innovative, creative, effective, active and do not cause boredom in students. Especially when the Covid 19 pandemic hit Indonesia, much of the world of education was carried out online, so teachers were required to master technology. The output of this PKM activity is in the form of an accredited national journal. The purpose of implementing this PKM is that in the learning process a teacher is able to create a pleasant and not boring atmosphere for students, the teacher is able to integrate technology-based learning, can make it easier for students and teachers to obtain information. So far, in the learning process, students sometimes often feel bored, therefore with the PKM activities carried out by the proposing team, they are able to achieve the expected learning objectives. by providing training to Gugus II Elementary School Teachers in Jayaloka District to create game educational learning media with the Quiziz application. The problems faced by teachers are the lack of knowledge of information technology and the low interest of teachers in utilizing learning media in the learning process. By conducting this training the solution provided is to provide understanding and direct practice on how to make educational learning media for the Quiziz application game. The delivery of material to activity participants is carried out using discussion, question and answer and lecture methods. The activity session was carried out by the proposing team, namely through two stages, namely the delivery of material and direct practice of making learning media for the Quiziz application. The training participants were all Cluster II Elementary School Teachers, Jayaloka District, Musi Rawas Regency. The evaluation in the implementation of this activity was the start of the training activities and the results of making the quiziz application learning media by the activity participants. The aspects to be evaluated are starting from attendance, participant activities, participants' ability to understand the material provided by the resource persons.*

*Keywords: Training, Quiziz Application, Elementary School Teachers.*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan wujud terpenting dalam kehidupan manusia, karena tanpa adanya pendidikan maka kita sebagai manusia tidaklah mampu untuk memajukan peradabannya. Selain itu juga didalam dunia pendidikan pada proses pembelajaran tidak terlepas dari kegiatan belajar. Belajar itu dilaksanakan agar kita memperoleh pengetahuan baru sehingga adanya perubahan tingkahlaku menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang bisa digunakan sebagai alternatif penyampaian informasi belajar sehingga mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran pada setiap jenjang pendidikan maka, hendaklah menggunakan media pembelajaran karena media sangat berperan penting. Menurut Wijayanti (2021) mengemukakan bahwa guru atau pendidik dalam perubahan pola belajar agar mampu memanfaatkan pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan media yang kreatif supaya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Media pembelajaran *Quizizz* merupakan salah satu aplikasi berbasis permainan yang bisa digunakan sebagai alternatif oleh guru untuk media pembelajaran interaktif. Dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memberikan manfaat positif untuk guru serta memberikan motivasi kepada siswa khususnya agar belajar dengan menyenangkan.

Menurut Nuramanah, (2020) mengemukakan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan suatu program dimana dalam aplikasi ini terdapat permainan untuk penyelesaian quis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru, serta nantinya akan ada penilaian. Sedangkan menurut Purba, (2019) mengemukakan bahwa *Quizizz* yaitu aplikasi edukatif yang bersifat inovatif dalam penyajian materi pembelajaran yang mana alurnya berbasis permainan yang dilakukan lebih dari satu orang pemain. Kemudian Amaliyah, (2019) juga mengemukakan bahwa media pembelajaran *Quizizz* merupakan media pembelajaran yang bisa menjadi metode alternatif yang inovatif untuk membantu pembelajaran daring saat proses penyampaian materi diberikan oleh guru.

Oleh karena itu, sesuai dengan perkembangan zaman dan semakin canggihnya teknologi yang ada saat ini, diharapkan agar para guru hendaknya dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa agar lebih kreatif serta inovatif, maka dari itu penggunaan komputer bisa dijadikan sebagai alternatif yang mendukung proses pembelajaran berlangsung. Semakin guru berinovasi, semakin terciptalah proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Maka dari itu, perlu adanya rangsangan, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti media pembelajaran aplikasi *Quizizz*.

Margayoso merupakan desa yang terletak di Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas Provinsi Sumatera Selatan. Desa Margayoso merupakan satu diantara beberapa desa yang berada di kecamatan Jayaloka. Di desa Margoyoso terdapat salah satu Sekolah Dasar, yaitu SD Negeri Margoyoso, yakni Sekolah dengan Akreditsai B dengan 6 rombel, 1 Perpustakaan, 8 Guru PNS, 3 Guru Honor, dan 4 Staf Tata Usaha.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan yang dilaksanakan oleh tim pengusul PKM, bahwasanya Sekolah Dasar Gugus II di Kecamatan Jayaloka ini belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* sebagai salah satu alat bantu dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Dengan diadakannya pelatihan ini dapat menambah ilmu pengetahuan teknologi bagi guru-guru dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi sekarang ini. Selain itu juga permasalahan lain yang dihadapi oleh guru yakni guru-guru belum mampu untuk mengintegrasikan pembelajaran berbasis teknologi, guru-guru hanya mampu membuat power point saja sebagai media untuk penyampaian materi. Apalagi saat masa pandemi covid 19 melanda, dimana guru harus menyampaikan materi secara daring kepada siswa, sedangkan guru masih banyak yang belum paham untuk menggunakan aplikasi berbasis teknologi.

Adapun tujuan dari pelaksanaan PKM ini yaitu dalam proses pembelajaran seorang guru mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa, guru mampu mengintrasikan pembelajaran berbasis teknologi, dapat mempermudah siswa dan guru dalam memperoleh informasi. Selama ini dalam proses pembelajaran siswa kadang sering merasa bosan, oleh karena itu dengan adanya kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh tim pengusul ini mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan, maka permasalahan mitra meliputi:

Rendahnya pengetahuan guru terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi.

Rendahnya kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, Kurangnya pelatihan yang didapat oleh guru dalam pembuatan berbagai macam media pembelajaran, Diperlukan solusi seperti pelatihan supaya guru terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quiziz*.

Pelatihan ini dilaksanakana pada Guru-guru Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Jayaloka dengan jumlah peserta kegiatan yakni 25 orang guru bertempat di Sekolah Dasar Negeri Margoyoso. Dengan dilaksanakannya pelatihan pada kegiatan ini, tim pengusul PKM bersama mitra mengharapkan agar pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* ini dapat menambah wawasan, memacu ide-ide kreatif serta keterampilan para guru, bahwasanya dalam penyampaian materi pembelajaran bisa bervariasi sehingga tidak monoton dan membosankan siswa.

## **Metode**

Berdasarkan permasalahan serta kebutuhan mitra, oleh karena itu tim pengusul kegiatan PKM ingin memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh Guru-guru sekolah dasar gugus II Kecamatan Jayaloka, yakni rendahnya pengetahuan guru terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi, rendahnya kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, kurangnya pelatihan yang didapat oleh guru dalam pembuatan berbagai macam media pembelajaran, diperlukan secaman pelatihan supaya guru terbiasa menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti penggunaan media pembelajaran aplikasi *Quiziz*. Dengan adanya pelatihan seperti yang

dilaksanakan oleh tim pengusul, agar para peserta kegiatan nantinya sungguh-sungguh mengimplementasikan hasil dari kegiatan tersebut ke proses kegiatan belajar mengajar mereka supaya ada inovasi dari pembelajaran sebelumnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Setiawan (2019) dalam hasil penelitiannya bahwa implementasi *Quiziz* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelatihan yang diadakan oleh tim pengusul kepada mitra merupakan suatu implementasi dampak positif yang jelas bagi proses pembelajaran dari pemanfaatan teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai media sumber untuk mengakses informasi lebih cepat di dapat, maka akan membuat proses belajar lebih menyenangkan serta berinovasi. Selaras dengan pendapat Sulfasyah & Arifin, (2016), mengemukakan bahwa didalam dunia pendidikan di Indonesia begitu banyak permasalahan yang dihadapi, oleh sebab itu solusi untuk menghadapi permasalahan tersebut tidak mudah. Setelah diadakannya pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* ini nantinya keterampilan serta wawasan guru dalam pemanfaatan teknologi bisa bertambah, serta dalam proses penyampaian materi kepada siswa dapat memilih salah satu media pembelajaran contohnya pada aplikasi *Quiziz*.

Pelatihan ini dilaksanakan oleh dua orang dosen Universitas PGRI Silampari yang mempunyai keahlian dibidangnya serta melibatkan 3 orang mahasiswa dari program studi PGSD. Kedua dosen tim pengusul pada kegiatan PKM ini sama-sama memiliki kepakaran ahli dibidang Pendidikan Matematika sesuai dengan kualifikasi pendidikannya.

Implementasi dari kegiatan PKM yang akan dilaksanakan oleh para tim pengusul kegiatan yakni agar menjadi poin penting dalam pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Serta dengan adanya pelatihan semacam ini supaya dapat menjadi penghubung kerjasama antara mitra dengan lembaga pengusul yaitu Universitas PGRI Silampari. Adapun peran mitra dalam pelaksanaan PKM ini yaitu dengan memberikan izin kerjasama, memberikan izin kepada para peserta kegiatan untuk mengikuti pelatihan, menyiapkan sarana dan prasarana yang mendukung keberlangsungan pelaksanaan kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh tim pengusul.

### **Hasil Dan Pembahasan**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas, yang mana kegiatan ini dihadiri oleh 25 orang peserta. Dikarenakan oleh faktor usia guru, maka ada sedikit kendala dalam penyampaian materi oleh narasumber kepada para peserta kegiatan pelatihan. Ketika penjelasan materi dilakukan oleh narasumber tidak secepat yang diprediksi sebelumnya, penyampaian materi dilakukan secara perlahan supaya para peserta kegiatan dapat memahami dan mengerti materi yang di paparkan. Namun dengan metode seperti itu, secara keseluruhan materi yang disampaikan oleh narasumber berhasil diterima oleh peserta kegiatan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz*.

Setelah materi disampaikan oleh narasumber, sesi selanjutnya yaitu sesi tanya jawab serta diskusi yang dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quizizz*

oleh peserta kegiatan. Dalam penyusunan atau pembuatan soal sendiri, peserta kegiatan menggunakan soal-soal yang ada yaitu soal-soal yang sudah mereka buat sebelumnya, sehingga dapat mengefektifkan waktu yang dibutuhkan dalam kegiatan pelatihan ini. Oleh sebab itu, dalam pengimplementasian penyusunan instrumen tersebut melalui aplikasi *Quizizz* pun dapat dilaksanakan oleh peserta kegiatan lebih cepat dan efektif. Karena para peserta kegiatan pelatihan hanya perlu memahami mengenai fitur-fitur yang ada dalam aplikasi *Quizizz* ini.

Selama proses pelatihan berlangsung dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* pun para peserta kegiatan kelihatan sangat antusias, walaupun mereka masih bingung bagaimana cara mengoperasikan fitur yang ada. Namun hal tersebut tidaklah menjadi masalah, semangat para peserta tersebut memberikan dampak positif sehingga memperoleh hasil yang maksimal.

Agar dapat mengetahui tingkat pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas narasumber memberikan angket sebelum (*Pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) pelaksanaan kegiatan pelatihan. Narasumber dalam hal ini mengambil sampel 5 orang peserta kegiatan agar dapat mengisi angket pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus II Kecamatan Jayaloka Kabupaten Musi Rawas telah selesai dilakukan oleh narasumber. Pelatihan ini merupakan ilmu baru yang didapat oleh para peserta kegiatan pelatihan dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Setelah dianalisis dan diperoleh data bahwa secara keseluruhan peserta kegiatan pelatihan ini telah mampu membuat media pembelajaran aplikasi *Quiziz*. Hal ini terlihat jelas bahwa peningkatan pengetahuan dalam penggunaan teknologi dan informasi yakni dalam pembuatan media pembelajaran aplikasi *Quiziz* dalam pembelajaran mengalami sebuah peningkatan yang sangat signifikan diketahui dari *pre-test* diperoleh skor 145 dan *pos-test* diperoleh skor 254.

Harapan dari narasumber dalam kegiatan pelatihan ini terhadap peserta kegiatan yakni supaya para peserta terus belajar agar terbiasa dalam membuat dan mengaplikasikan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga saat proses belajar berlangsung menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa agar lebih bersemangat dengan adanya hal inovasi baru dalam pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Amaliyah, S. 2019. Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 32 Jakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Berseri* (pp. 842-849).
- Nuramanah, S. A., Iwan, C. D., & Selamat, S. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran PAI. *Bestari Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 17, 117-132.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. 2019. Peningkatan Konstentrasi Belajar Mahapeserta didik Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *JDP*, 12(1), 29-39.
- Sulfasyah, S., & Arifin, J. 2016. Komersialisasi pendidikan. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 4(2).
- Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347-356.