



Sosialisai Penggunaan Platfrom Quizizz Bagi Guru di SMP Muhammadiyah 7 Medan

Socializing the Use of the Quizizz Platform for Teachers at SMP Muhammadiyah 7 Medan

Nova Riani¹, Winanda Marito², Padian Adi Salamat Siregar³

^{1,2}Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia

³Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Corresponding Author: ndha62@gmail.com*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan sosialisasi kepada guru tentang penggunaan platform quizizz untuk evaluasi pembelajaran. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah mencakup ceramah variatif disertai dengan simulasi, kegiatan dikatakan berhasil apabila respon peserta yang menjawab sangat bermanfaat lebih dari 70%. Hasil dari kegiatan ini adalah berupa kecakapan guru-guru dalam menggunakan platform quizizz pada kegiatan pembelajaran. Sebelumnya guru – guru SMP Muhammadiyah 7 Medan belum pernah menggunakan platform quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini mendapat respon sangat bermanfaat bagi guru sebesar 90%, artinya kegiatan PKM ini berhasil dilaksanakan.

Kata Kunci: Sosialisai; Penggunaan; Platfrom Quizizz

Abstract

This community service activity aims to provide socialization to teachers about the use of the quizizz platform for learning evaluation. The method carried out in this activity includes varied lectures accompanied by simulations, the activity is said to be successful if the response of participants who answer is very useful more than 70%. The result of this activity is in the form of teachers' proficiency in using the quizizz platform in learning activities. Previously, the teachers of SMP Muhammadiyah 7 Medan had never used the quizizz platform in learning activities. This activity received a very useful response for teachers by 90%, meaning that this PKM activity was successfully carried out.

Keywords: socialization; Use; Quizizz Platform.

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran di sekolah sudah seharusnya dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Saat ini sudah banyak aplikasi atau platform yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas yang tersedia secara gratis salah satunya yaitu quizizz.

Quizizz adalah sebuah platform interaktif yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam membuat kuis online yang menarik dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Quizizz merupakan perusahaan perangkat lunak pendidikan India. Didirikan pada tahun 2015, kantor pusatnya berada di Santa Monica, California, dengan kantor di Bengaluru, Karnataka, India. Survei yang dilakukan pada tahun 2021 menyatakan bahwa Platform ini telah dipercaya 90% guru di Amerika karena dapat menghemat 3,5 jam / minggu, selain itu quizizz telah meningkatkan skor tes siswa sebesar 50 % (Huei, 2021), dan hasil penelitian juga menyatakan bahwa melalui penggunaan quizizz ini tingkat kecemasan siswa saat ujian berkurang (Pitoyo & Asib, 2019).

Berdasarkan hasil observasi di SMP Muhammadiyah 7 Medan ternyata guru belum terbiasa menggunakan platform online di dalam proses pembelajaran di kelas khususnya quizizz. Platform pembelajaran dapat dijadikan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting, karena media pembelajaran dapat memberikan penalaran, imajinasi dan visualisasi materi dan kondisi yang sebenarnya, sehingga penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari menjadi lebih optimal. (Bafadal et al., 2021).

Oleh karena itu sosialisasi penggunaan quizizz perlu dilakukan agar guru dapat memanfaatkan platform ini dalam proses pembelajaran di kelas. Sosialisai ini ditujukan untuk para guru SMP Muhammadiyah 7 Medan, dimana jumlah guru yaitu sebanyak 20 guru di sekolah ini. Pelatihan ini dilakukan oleh para dosen Universitas Pembinaan Masyarakat Indonesia (UPMI) Medan sebagai salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang merupakan salah satu tugas dosen selain melakukan pendidikan/pengajaran dan penelitian. Tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan informasi platform pembelajaran quizizz agar kualitas pembelajaran di kelas lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Program PKM ini akan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 7 Medan pada bulan April 2023. Mitra kegiatan adalah guru- guru dari SMP Muhammadiyah 7 Medan. Beberapa dukungan yang diberikan mitra antara lain: (1) mempersiapkan jadwal pelaksanaan

kegiatan sosialisasi, (2) mendata guru-guru yang akan mengikuti kegiatan, (3) menginformasikan kepada guru-guru yang akan mengikuti kegiatan sosialisasi mengenai jadwal dan lokasi pelaksanaan.

Dalam kegiatan ini metode yang dilakukan yaitu pembekalan kepada para peserta sosialisasi yaitu dengan metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab. Pada tahap ini para peserta diberikan informasi seputar platform quizizz yaitu platform pembelajaran yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk membuat kuis atau tes interaktif berbasis web Tool, kemudian cara mendaftar, dan pengenalan fitur-fitur serta keunggulan dari platform quizizz ini.

Pada tahap kedua adalah simulasi penggunaan quizizz oleh narasumber atau pelaksana pengabdian masyarakat yaitu dosen UPMI Medan. Pada tahap ini narasumber memberikan demonstrasi langsung berupa simulasi penggunaan quizizz kepada para peserta.

Pelaksanaan program PKM ini dilakukan sebanyak dua tahapan, di mana tahap pertama merupakan tahap persiapan, pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan survei pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai sarana dan prasarana serta kompetensi IT guru dalam mengaplikasikan pada proses KBM di sekolah mitra. Tahap kedua adalah tahapan pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Pada tahap ini tim PKM melakukan kegiatan sosialisasi dan simulasi pembuatan media kuis/tes interaktif online quizizz.

Di akhir kegiatan sosialisasi dilaksanakan evaluasi terhadap kegiatan yang dilakukan di sekolah Mitra. pelaksanaan evaluasi menggunakan angket respon terhadap pelaksanaan kegiatan sosialisasi. angket diisi oleh guru-guru peserta sosialisasi. Angket respon terdiri dari 5 bagian yaitu (1) Isi pokok materi yang disampaikan oleh tim PKM; (2) Penyampaian materi tim PKM; (3) Tanya-jawab atau diskusi tim PKM dengan peserta sosialisasi, dan (4) Hasil sosialisasi berupa soal dengan platform quizizz. Setiap pertanyaan dalam angket terdapat 4 pilihan Jawaban yang harus dipilih oleh peserta pada kegiatan PKM diantaranya: Jawaban sangat bermanfaat, bermanfaat, kurang bermanfaat, dan tidak bermanfaat. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut, para peserta diberikan berbagai penguatan untuk meningkatkan pemahaman secara lebih lanjut tentang efektivitas penggunaan media quizizz pada kegiatan pembelajaran di kelas. Program PKM ini dikatakan berhasil apabila respon sangat setuju peserta pelatihan terhadap kegiatan ini lebih besar dari 70% dan tingkat kepuasan serta peningkatan kompetensi guru lebih besar dari 70%. (Bafadal et al., 2021).

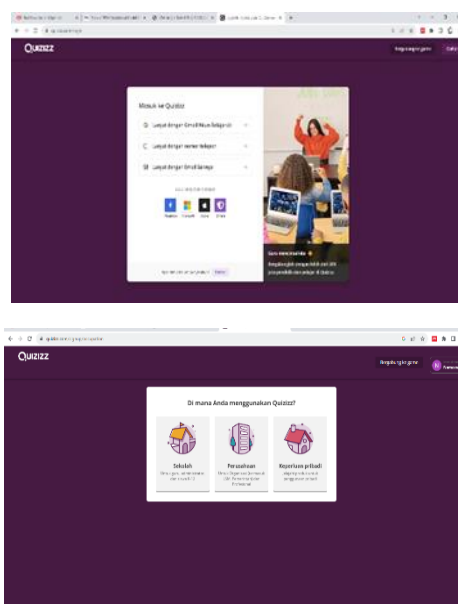
PELAKSANAAN PKM

Kegiatan PKM sosialisasi platform quizizz bagi guru – guru di SMP Muhammadiyah 7 Medan dapat dilihat dari antusiasme peserta dalam merespon kegiatan ini dengan sangat baik. Sebelum dilakukan kegiatan sosialisai tentang penggunaan quizizz, persepsi guru terhadap penerapan teknologi dalam pembelajaran masih tergolong rendah, jika dilihat dalam bentuk persentase, guru yang menggunakan teknologi berupa platform quizizz hanya sebesar 10% dan belum maksimal, sedangkan 90% belum menggunakan platform quizizz. Setelah kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan, tim memberikan angket kepada para peserta untuk memilih empat kategori pilihan respon yang terdiri dari: sangat bermanfaat, bermanfaat, kurang bermanfaat, dan tidak bermanfaat.

Pada kegiatan tahap pelaksanaan, narasumber memberikan paparan dasar dari media kuis interaktif quizizz, yaitu, Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, media pembelajaran Quizizz digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara berbeda. Dengan latihan soal semua mata pelajaran dengan menggunakan media Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa semangat untuk belajar karena pada media Quizizz siswa dapat berkompetisi untuk dapat peringkat teratas.

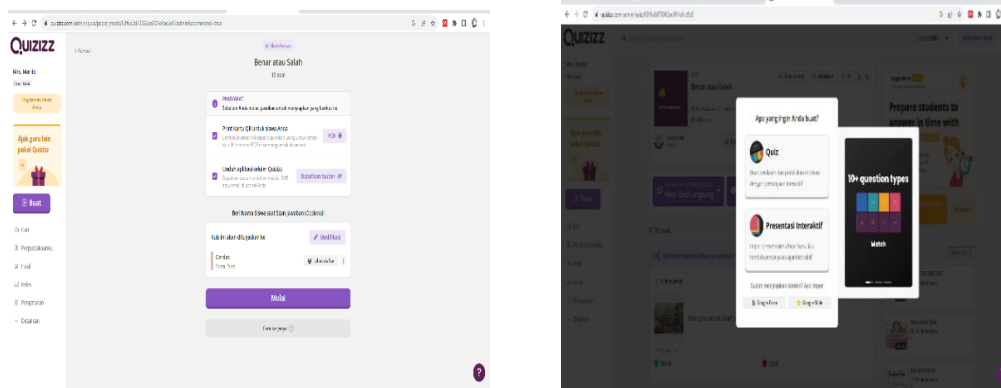
Kemudian memberikan simulasi cara mendesain membuat kuis yang menarik di quizizz, adapun langkah – langkahnya sebagai berikut :

1. Masuk ke laman Quizizz di URL <https://quizizz.com> kemudian daftar/sign up atau bisa menggunakan email yang telah tersimpan di PC/gadget. Setelah pilih sebagai guru, sekolah, atau instruktur:



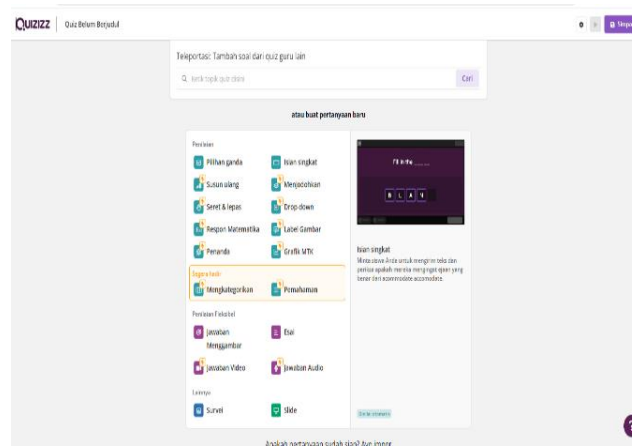
Gambar 1. Tampilan Masuk ke platform Quizizz

2. Untuk mulai membuat kuis, klik tombol Buat kemudia pilih opsi kuis



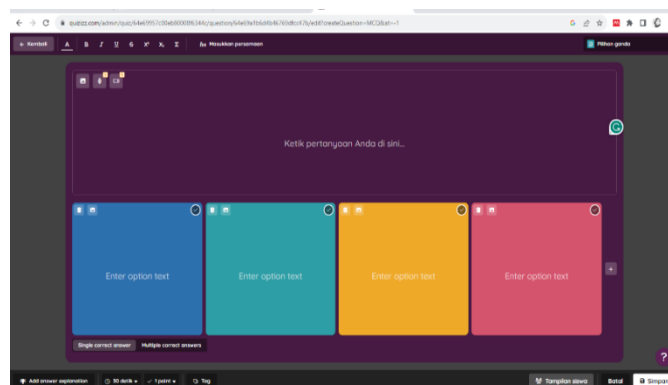
Gambar 2. Tampilan Membuat kuis baru

3. Selanjutnya pilih membuat kuis seperti apa



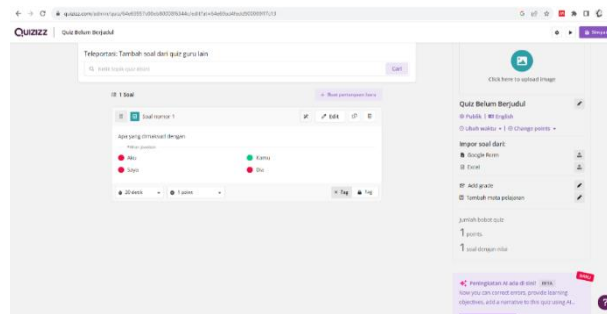
Gambar 3. Tampilan Pilihan membuat kuis

4. Isi pertanyaan kuis di kotak yang tersedia (contoh : untuk kuis pilihan berganda)



Gambar 4. Tampilan Pengisian kuis PG

5. Jika sudah selesai simpan, dan waktu untuk siswa menjawab serta peraturan lainnya dapat disesuaikan oleh guru. Dan kuis siap untuk digunakan



Gambar 5. Tampilan Hasil Setelah di simpan

Setelah diberikan arahan dan penjelasan mengenai quizizz serta diberikan simulasi kepada guru dapat dilihat persepsi guru terhadap penggunaan platform quizizz positif. Respon peserta dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Respon peserta terhadap Kegiatan PKM Sosialisasi Quizizz

No	Pilihan	Persentase (%)
1	Sangat Bermanfaat	90
2	Bermanfaat	10
3	Kurang Bermanfaat	0
4	Tidak Bermanfaat	0

Berdasarkan data pada tabel di atas, peserta kegiatan merepon kegiatan sosialisasi quizizz bagi guru sangat bermanfaat dengan total persentase 90%, artinya kegiatan ini berhasil. Para peserta sangat senang dengan adanya kegiatan sosialisasi penggunaan quizizz seperti ini karena guru –guru merasa platform ini dapat menjadi solusi bagi kegiatan pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran tercapai serta kualitas pembelajaran semakin baik. Tim PKM yang menyampaikan materi juga dinilai baik dan dapat menjelaskan dengan ramah dan jelas.

Guru – guru menyadari bahwa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran sangat diperlukan saat ini, mereka juga antusias dalam mempelajari quizizz terutama untuk evaluasi belajar siswa hal ini senada dengan PKM yang dilakukan oleh (Nurhijrah et al., 2023) menunjukkan bahwa PKM workshop quizizz bagi guru MI Al Abrar berhasil meningkatkan kemampuan guru menguasai penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran. Hal ini juga semakin memotivasi guru untuk senantiasa meng-*upgrade* pengetahuannya dalam bidang teknologi digital. Para peserta juga menyatakan bahwa apa

yang mereka terima amat sangat jelas, bisa dipahami secara baik sehingga mereka bisa melakukan simulasi baik dengan cara dibimbing maupun melakukan praktek dengan sendirinya.

KESIMPULAN

Adanya kegiatan sosialisasi penggunaan platform quizizz bagi guru-guru SMP Muhammadiyah 7 Medan direspon sangat baik dan dianggap sangat bermanfaat untuk digunakan pada proses pembelajaran khususnya untuk mengvaluasi hasil belajar siswa. Pengetahuan baru tentang penggunaan quizizz disampaikan tim PKM tidak hanya secara teoritis tetapi diperjelas dengan simulasi. Hal ini sekaligus mengubah pemikiran bahwa penggunaan teknologi tidaklah sulit seperti yang dibayangkan sebelumnya. Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh tim PKM, dapat juga disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema penggunaan quizizz memberikan pengaruh yang positif pada guru-guru SMP Muhammadiyah 7 Medan. Secara keseluruhan, sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang penggunaan quizizz namun juga menjadikan guru termotivasi untuk mencoba teknologi lain agar kualitas pembelajaran lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Khairuddin Tampubolon, dkk (2021); Penyuluhan Tentang Mengenal Mesin Pompa Air dan Cara Perawatannya di Serikat Tolong Menolong Nurul Iman (STMNI) Kelurahan Timbang Deli Kecamatan Medan Amplas; J-LAS (Journal Liaison Academia and Society);V.1,No.2;(1-8).
- Khairuddin Tampubolon, dkk (2022), Sosialisasi Protokol Kesehatan dalam Upaya Tindakan Preventif di Lokasi Wisata Theme Park Pantai Cermin; J-LAS (Journal Liaison Academia and Society); Url: <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/J-LAS/article/view/247/408>.
- Tampubolon, K., & Sibuea, N. (2022). Peran Perilaku Guru dalam Menciptakan Disiplin Siswa. All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society, 2(4), 1-7.
- Bafadal, M. F., Rahmaniah, R., & Ilham. (2021). Pelatihan pengajaran menggunakan quizizz pada mata pelajaran bahasa inggris untuk siswa smp pada guru-guru. Selaparang. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 5, 1030–1035.
- Huei, L. S. (2021). Strategy to Improve English Vocabulary Achievement during Covid-19 Epidemic . Does Quizizz Help ? 8(2), 135–142. <https://doi.org/10.20448/journal.509.2021.82.135.142>
- Nurhijrah, Qur'ani, B., Suryana, S., & Hamsar, I. (2023). Workshop Aplikasi Quizizz untuk Evaluasi Hasil Belajar di MI Al Abrar Makassar. 2(1), 26–32.
- Pitoyo, M. D., & Asib, A. (2019). Gamification Based Assessment : A Test Anxiety Reduction Through Game Elements In Quizizz.