

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembantu Guru Dalam Pembuatan Soal Pilihan Berganda Pada Guru-Guru Di SMKS Budi Agung Medan

Fenny Afrida^{1*}, Lisa Elianti Nasution², Dian Setyorini³, Dita Sayidina Harahap⁴,
Isra Rafika Sihombing⁵, Deliyanti Simbolon⁶

^{1,2,3,4,5,6} Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Eka Prasetya

*Corresponding author

E-mail: fennyafrida@gmail.com^{1*}, lisaelianti@gmail.com²,
diansetyorini421@gmail.com³, ditasayidinaharahap@gmail.com⁴,
israrafika@gmail.com⁵, deliyanti62@gmail.com⁶

Article History:

Received: Agustus, 2023

Revised: Agustus, 2023

Accepted: Agustus, 2023

Abstract: Di era digital seperti saat ini pembelajaran merupakan jantungnya aktivitas pendidikan, sehingga proses pembelajaran menempati posisi dan peranan yang sangat penting di dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran inilah terjadi proses tukar informasi kepada para siswa sesuai kurikulum yang berlaku sehingga perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan abad 21, yang serba digital ini. Dengan strategi pembelajaran era digital tersebut diharapkan guru dan siswa mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, tidak ada salahnya jika guru mencoba menggabungkan antara pendidikan dengan Entertainment seperti penggunaan aplikasi quizizz dalam media pembelajaran. Adapun tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini yaitu tercapainya proses belajar mengajar secara maksimal tanpa membuat siswa/i merasa bosan serta membantu guru dalam membuat soal pilihan berganda yang tidak monoton dengan menggunakan aplikasi quizizz. Adapun solusi dari penyelesaian masalah tersebut yaitu memberikan pelatihan dasar kepada guru-guru tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi quizizz. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendampingan dalam penggunaan teknologi internet, dan penggunaan aplikasi quizizz. Hasil dari kegiatan ini adalah dalam bidang sumber daya manusia, meningkatnya pengalaman bagi guru di SMK Swasta Budi Agung Medan dalam penggunaan aplikasi quizizz yang berguna membantu para guru dalam pembuatan soal pilihan berganda. Selain membuat soal pilihan berganda, quizizz juga berguna dalam penyampaian materi yang dibuat dengan semenarik mungkin yang diharapkan dapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat.

Keywords:

Teknologi Internet, Gaya Belajar, Aplikasi Quizizz

PENDAHULUAN

Di era digital seperti saat ini pembelajaran merupakan jantungnya aktivitas pendidikan, sehingga proses pembelajaran menempati posisi dan peranan yang sangat penting di dunia pendidikan. Dalam kegiatan pembelajaran inilah terjadi proses tukar informasi kepada para siswa sesuai kurikulum yang berlaku sehingga perlu adanya peningkatan kualitas pembelajaran yang disesuaikan dengan tuntutan perkembangan abad 21, yang serba digital ini.

Menurut Majid, A. (2005:136) model pembelajaran hendaknya dapat mencakup seluruh prinsip-prinsip pembelajaran. Pertama, berpusat pada siswa (*student oriented*). Guru harus memandang siswa sebagai sesuatu yang unik. Suatu kesalahan jika guru memperlakukan mereka secara sama. Deporter & Hernacki (2000) terdapat tiga model dalam gaya belajar yaitu visual, auditorial, dan kinestetik. Banyak ahli lainnya yang mengategorikan gaya belajar berdasarkan preferensi kognitif, profil kecerdasan dan preferensi sensor.

Kurikulum yang diterapkan saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Robani dkk (2021) pada Kurikulum Merdeka, siswa dituntut untuk aktif bertanya, mencari, mengkaji materi pelajaran yang diperoleh. Perlu adanya metode pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat memahami, menangkap dan menyerap semua materi pelajaran yang diberikan oleh guru atau pengajar secara maksimal. Ada beberapa gaya belajar (*learning style*) siswa harus diperhatikan oleh para guru. Pertama, belajar dengan metode (*learning by doing*), agar proses belajar menyenangkan, guru harus menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan apa yang mereka pelajari, sehingga siswa memperoleh pengalaman nyata. Reni dkk (2017) metode *learning by doing* lebih menekankan pada peran aktif siswa agar dapat mengalami sendiri informasi tentang materi pelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa bisa melihat dan praktik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Metode *learning by doing* sangat efektif dalam proses pembelajaran siswa. Hal ini terbukti dari beberapa literatur yaitu dari penelitian Siti Maslakhah (2019) dapat disimpulkan bahwa metode *learning by doing* efektif pada mata kuliah LHK. Anis (2014) mengatakan bahwa metode *learning by doing* efektif sebagai upaya peningkatan kemampuan pengolahan kue dan roti di kelas X Patiseri SMKN 3 Pati.

Kedua, mengembangkan kemampuan sosial. Proses pembelajaran dan pendidikan selain sebagai wahana untuk memperoleh pengetahuan, juga sebagai sarana untuk berinteraksi sosial (*learning to live together*). Ketiga, mengembangkan keingintahuan dan imajinasi. Proses pembelajaran dan pengetahuan harus dapat memancing rasa ingin tahu siswa, juga memunculkan daya imajinasi siswa untuk

berpikir kritis dan kreatif. Keempat, mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam memecahkan masalah yang ada.

Menurut Azis (2019) ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan guru di era digital ini, diantaranya yaitu mengembangkan model, melakukan inovasi dan evaluasi pembelajaran dengan media digital. Dengan strategi pembelajaran era digital tersebut diharapkan guru dan siswa mendapatkan kemudahan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan yang hendak dicapai dapat diperoleh dengan maksimal. Selain itu Irwan dkk (2019) juga menjelaskan 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. Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu menyampaikan materi pelajaran. Oleh sebab itu, guru dituntut memberikan pengajaran yang menarik, inovatif dan kreatif sehingga siswa tidak jenuh dan dapat menangkap materi yang diberikan dengan baik. Dana (2012) mengatakan bahwa dengan adanya proses belajar mengajar dengan sistem yang baik, maka pendidikan telah terselenggara dengan baik.

Quizizz dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal. Selain itu tuntutan dari era revolusi industri 4.0 membuat berbagai sektor kehidupan termasuk bidang pendidikan perlu melakukan reorientasi dalam menentukan arah kebijakan pendidikan untuk menjawab tantangan revolusi industri 4.0 yang menuntut peningkatan kapasitas individu secara signifikan dan menyeluruh melalui berbagai efisiensi dalam dunia pendidikan, seperti sistem pendidikan yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Seperti hasil penelitian yang dilakukan oleh Noor (2020) dengan judul penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin didapatkan hasil belajar terjadi peningkatan karena penilaian dengan menggunakan *quizizz* sangat menarik dan menyenangkan sehingga siswa termotivasi akan materi pembelajaran. Salsabila, dkk (2020) pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bilamana, guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa atau peserta didik. Selain itu, juga tidak hanya terpaku pada aplikasi *Quizizz* saja, tapi juga memberdayakan aplikasi lain penunjang keberlangsungan dari proses pembelajaran. Aini (2019) pemanfaatan

quizizz sebagai media pembelajaran bahasa berbagai jenjang dan mata pelajaran masih belum banyak dikenal oleh pendidik sehingga diperlukan upaya untuk pengenalan ini kepada guru dan siswa sebagai penggunaannya. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bertujuan mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan ketrampilan peserta didik.

Salah satu mitra yang memanfaatkan pembelajaran di era digital adalah SMK Swasta Budi Agung Medan. SMK Swasta Budi Agung Medan sudah menjalankan ide pembelajaran dengan metode digital sejak pandemi covid-19 di tahun 2020. Ide tersebut muncul karena pada era pandemi tersebut diberlakukannya *social distancing* dan *physical distancing* yang mengharuskan proses belajar mengajar dilakukan secara daring (*online*). Pada masa pandemi tersebut, SMK Swasta Budi Agung Medan melakukan proses belajar mengajar dengan menggunakan aplikasi *google classroom*, dan *google form* ada beberapa guru yang juga menggunakan sarana pembuatan video sebagai tugas bagi siswa, yang mana video tersebut akan diunggah ke *social media* siswa.

Namun hal tersebut hanya bertahan selama diberlakukannya masa *social distancing* dan *physical distancing*, memasuki era *new normal* pemerintah sudah memperlakukan proses belajar mengajar secara tatap muka (*offline*) sehingga banyak sekolah dan kantor yang kembali bekerja secara langsung. Di SMK Swasta Budi Agung Medan, saat memasuki era *new normal* banyak guru yang sudah tidak menggunakan metode belajar digital sebagai metode belajar mengajar. Hal ini memberikan ketakutan akan merasa bosan dan menurunnya minat belajar para siswa saat proses belajar mengajar di SMK Swasta Budi Agung Medan.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi diatas, maka dapat diuraikan permasalahan mitra SMK Swasta Budi Agung Medan yang dapat diuraikan sebagai berikut sisi Sumber Daya Manusia yaitu masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru-guru di SMK Swasta Budi Agung Medan dalam hal menggunakan aplikasi. Hal ini menyebabkan pembelajaran dengan menggunakan media digital masih sangat minim digunakan.

METODE

Adapun metode yang digunakan dalam penyelesaian masalah mitra yaitu pendampingan dalam penggunaan teknologi internet, dan penggunaan aplikasi *quizizz*. Adapun tahapan dalam menyelesaikan permasalahan mitra yaitu:

- a. Tahapan Pra-Kegiatan

Pada tahapan ini, tim pengusul melakukan kegiatan berupa:

- Survei awal terhadap mitra melalui identifikasi masalah yang dihadapi mitra.
- Menyusun solusi yang tepat untuk mitra.

b. Tahapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini, tim melakukan kegiatan berupa:

- *Workshop* berupa ceramah dengan menggunakan video penggunaan *quizizz* yang akan digunakan mitra.
- Pendampingan dalam penggunaan aplikasi *quizizz*.

c. Tahapan Evaluasi dan pelaporan

Adapun evaluasi dan pelaporan yang dilakukan yaitu:

- Tetap konsistennya penggunaan aplikasi *quizizz* dalam proses belajar mengajar.
- Memenuhi target luaran yang sudah direncanakan.
- Menyusun laporan akhir.

HASIL

Adapun rangkaian kegiatan Pengabdian di SMK Swasta Budi Agung Medan yaitu:

1. Sebelum memulai kegiatan praktikum diawali dengan memperkenalkan semua peserta pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dipandu oleh protokol,
2. kata sambutan dari kepala sekolah SMK Swasta Budi Agung Medan
3. kata sambutan dari ketua PKM untuk menjelaskan maksud dan tujuan PKM ini dilaksanakan.
4. Doa bersama
5. Penyampaian materi secara ceramah
6. Menyaksikan praktikum video
7. Kemudian di tutup dengan acara foto bersama dengan seluruh pelaksana dan peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Evaluasi Hasil Kegiatan

Adapun pelaksanaan evaluasi program dan keberlanjutan dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi yang dilakukan dengan melihat konsistensi dan keberlanjutan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam membantu mempermudah pembuatan soal pilihan berganda dan membuat proses belajar mengajar lebih jadi

lebih asik. Sedangkan keberlanjutan program dengan peningkatan minat belajar siswa di SMK Swasta Budi Agung Medan. Evaluasi dilakukan dengan dua mekanisme yaitu internal dan eksternal. Adapun evaluasi internal dilakukan oleh tim pengusul untuk memastikan konsistensi pelaksanaan kegiatan yang sudah diberikan. Sedangkan evaluasi eksternal dilakukan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Eka Prasetya sebagai penjamin mutu terlaksananya kegiatan sesuai dengan prosedur dan kebijakan yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dicapai pada program pengabdian masyarakat ini, yaitu: diharapkan meningkatnya pengalaman bagi guru di SMK Swasta Budi Agung Medan dalam penggunaan aplikasi *quizizz* yang berguna membantu para guru dalam pembuatan soal pilihan berganda. Selain membuat soal pilihan berganda, *quizizz* juga berguna dalam penyampaian materi yang dibuat dengan semenarik mungkin yang diharapkan dapat membuat minat belajar siswa semakin meningkat dan terhindar dari rasa bosan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih disampaikan kepada SMK Swasta Budi Agung Medan serta pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul, Majid. Perencanaan Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2007.
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *quizizz* untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Azis, T. N. (2019, December). Strategi pembelajaran era digital. In *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science* (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- DePorter, B. & Hernacki, M. 2000. *Quantum Learning*. Edisi Revisi. Bandung: Kaifa. Hamalih, O.H. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya. Hasrul. 2009. "Pemahaman Tentang Gaya Belajar". *Jurnal Medtek*, 1(2), Oktober 2009.
- Herniati, Reni, dkk. (2017). Penerapan Model Predict Observe Explain Dengan Pendekatan Learning By Doing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Fisika FLUX*. 14(2).
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa [*Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes*]. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan* 1.8 (2019)
- Maslakhah, Siti. (2019). Penerapan Metode Learning By Doing Sebagai Implementasi Filsafat

- Pragmatisme Dalam Mata Kuliah Linguistik Historis Komparatif. *Jurnal Diksi*. 27(2)
- 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.
- Robani, M. E., Rachim, F. A., & Febriani, A. (2021). Metode Learning By Doing dalam Mengoptimilalisasi Kualitas Belajar Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Edukasia*, 1(1), 24-30.
- 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 | JIITUJ |*, 4(2), 163-173.
- Sunami, Anis Santi. (2014). Peningkatan Kemampuan Siswa Dalam Pengolahan Kue dan Roti Melalui Model Pembelajaran Bekerja Langsung (Learning By Doing) Di Kelas X Patiseri Program Keahlian Tata Boga SMK Negeri 3 Pati Tahun 2010/2011. *Jurnal Teknobuga*. 1(2).
- Suwardi, Dana Ratifi. (2012). Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*. 1(2).