

SOSIALISASI SISTEM LATIHAN ONLINE BERBASIS WEB DAN APLIKASI MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ

Anre Franciscus¹, Iman Cangga Wiguna², Mohammad Gusmil Saparudin³, Rifqi Alif Darmawan Putra⁴, Hendra Wijayanto⁵, Samsudin⁶, Ega Shidki Putra Bari⁷, Recky Ardiansyah Firman⁸, Muhammad Soleh Muttakin⁹, Diki Putro Utomo¹⁰, Irpan Kusyadi¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitek No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹anrefranciscus@gmail.com, ²imancangga@gmail.com, ³gusmilsaparudin3@gmail.com, ⁴rifqialif04@gmail.com, ⁵hendrawijayanto2@gmail.com, ⁶samsudinacyh24@gmail.com, ⁷ega.shidki1234@gmail.com, ⁸arexardiansyah28@gmail.com, ⁹moetakim@gmail.com, ¹⁰alfatahdicky8@gmail.com, ¹¹dosen00673@unpam.ac.id

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi platform *Quizizz*, yang dimana *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas. Aplikasi ini dapat dipasang diperangkat *Android* dan *Ios* dengan integrasi *Google Class Room*. Di masa pandemi seperti ini mengharuskan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan sistem belajar di rumah diberbagai tingkat pendidikan, kebijakan ini disertai dengan instruksi penerapan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran *online (daring)*. Untuk mempermudah pembelajaran online diperlukan media yang relevan, salah satunya aplikasi *Quizizz*. Diharapkan orang-orang mengetahui bahwa ada aplikasi yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar untuk memberikan soal-soal latihan yang berbeda dari biasanya kepada siswa dengan tampilan yang lebih menarik dan pengajar dapat membuat tantangan untuk para siswanya dengan membuat soal-soal yang harus dikerjakan yang berpacu dengan waktu, dan peserta didik dapat belajar dengan inovatif sehingga akan lebih mempermudah dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Pembelajaran online (daring), Aplikasi Quiziz, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan utama dari proses pendidikan di sekolah, yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku. Kegiatan pembelajaran ini memerlukan keaktifan belajar, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran. Seorang

pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses hasil belajar.

Indonesia yang saat ini sedang menghadapi pandemi virus covid-19, mengharuskan siswa untuk belajar di rumah, guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran secara online. Sehingga, hal ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran tetap harus berlangsung dengan maksimal, meski keadaan sedang mengalami transisi besar-besaran di

tengah pandemi covid-19 agar generasi emas tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar dan tetap melakukan pembelajaran.

Berbagai macam kajian terkait dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, menunjukkan kemanfaatan yang didapat, menggambarkan bahwa *Quizizz* bisa meningkatkan kompetensi setiap siswa dan keahlian siswa. Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. Padahal, model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi bisa di strategikan secara naratif yang bersifat prespektif. Sehingga, menghasilkan rumusan upaya pemecahan masalah melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, terutama pada siswa SMA. Siswa SMA yang sedang tumbuh-tumbuhnya olah emosi, terkadang bisa memperlambat proses kinerja otak, ketika sedang kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Untuk menciptakan *atmosfer* pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Permainan *Quizizz* dapat membantu mendorong motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Dengan diadakannya sosialisasi sistem latihan online berbasis web dan aplikasi menggunakan platform *Quizizz* pendidikan Indonesia tidak tertinggal akan perubahan zaman serta kemajuan yang menyertainya.

Quizizz adalah perusahaan perangkat lunak kreativitas India yang berkantor pusat di Bengaluru, India, yang menciptakan dan menjual *platform* keterlibatan siswa yang digamifikasi. Perangkat lunak ini digunakan di kelas, tugas kelompok, *review pre-test*, penilaian formatif dan kuis pop.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada 25 September 2021. Kegiatan dilakukan secara langsung di Pondok Pesantren Terpadu Bismillah. Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk pelatihan tersebut melalui tiga tahap yaitu:

A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengurusan izin dan surat menyurat antara pihak kampus dengan Pondok Pesantren Terpadu Bismillah. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan dengan pimpinan pondok pesantren. Setelah itu kami selaku tim pengabdian melakukan persiapan mengenai modul pelatihan apa saja nanti

yang akan kami berikan kepada para santri dan santriwati disana.

B. Tahap Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu seperti berikut:

- 1) Teori
Pemberian materi tentang bagaimana penggunaan *Quizizz*. Para siswa di beri materi untuk pengenalan program yang bernama *quizizz*, dimulai dari pengenalan *Interface* dan bagian-bagian yang terdapat pada program *Quizizz*.
- 2) Praktek
Praktek penggunaan aplikasi *Quizizz*. Pada sesi ini kami selaku mahasiswa memberikan ruang kepada para siswa/siswi yang ingin mencoba aplikasi *Quizizz*.
- 3) Tanya Jawab
Metode ini sangat penting bagi peserta pelatihan, baik disaat menerima penjelasan tentang aplikasi *Quizizz* pada saat mensimulasikan, agar para anak-anak yayaan paham dan menggali sebanyak mungkin informasi mengenai aplikasi *Quizizz* ini
- 4) Sesi foto bersama.
Di sesi ini kami mencoba mendokumentasikan hasil dari praktek kerja kami dengan foto bersama dengan siswa/siswi.

Metode: menguraikan cara yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Contoh metode:

- a) Pendidikan Masyarakat, misalnya penyuluhan yang bertujuan meningkatkan pemahaman serta kesadaran,
- b) Difusi Ipteks, misalnya kegiatan yang menghasilkan produk bagi kelompok sasaran,
- c) Pelatihan, misalnya kegiatan yang disertai dengan demonstrasi atau percontohan untuk menghasilkan keterampilan tertentu,
- d) Mediasi, misalnya kegiatan yang menunjukkan pelaksana PKM sebagai mediator dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam masyarakat,
- e) Advokasi, misalnya kegiatan yang berupa pendampingan terhadap kelompok sasaran.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini memfokuskan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi informasi sesuai perkembangan zaman, dalam Pelatihan Online Berbasis Web Dan Aplikasi *Quizizz*.



Gambar 3. 1 Pemberian Materi

Pelaksanaan kegiatan di lakukan dengan sambutan sambutan dari ketua pelaksana, dosen pembimbing dan ketua Yayasan lalu di lanjut dengan materi yaitu Pengenalan Aplikasi yang di fokuskan ke Aplikasi *Quizizz* dilanjut dengan cara pendaftaran dan penggunaanya

Pemberian materi kita menggunakan dua sesi yang pertama teori dengan sub materi pengenalan dan penggunaan Aplikasi *Quizizz*, proses pendaftaran, dan praktek menggunakan sebelum masuk materi ke dua kita mengadakan tanya jawab peserta dan di lanjutkan materi ke dua praktek yang di fokuskan ke Aplikasi *Quizizz* dengan sub materi pengenalan dan penggunaan Aplikasi *Quizizz*, Pembuatan akun *Google*, menyimpan file atau yang lainnya ke dalam Akun Aplikasi, Praktek menggunakan Aplikasi lalu mengadakan tanya jawab. Pembahasan mengenai hasil pengabdian, dikaitkan dengan hasil penelitian-penelitian atau pengabdian sebelumnya, dianalisis secara kritis dan dikaitkan dengan literatur terkini yang relevan.

IV. SIMPULAN

Metode yang kami bawa kali ini mengenai pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz*, dapat merubah pandangan para siswa/i dalam mengerjakan soal. Mulai dihapuskannya stigma bahwa soal itu tidak menakutkan dan membosankan. Dan kami harap ini juga dapat membantu para siswa/i untuk lebih beradaptasi dengan teknologi yang sedang berkembang.

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa/siswi, yakni aplikasi *Quizizz*. Permainan edukatif satu ini, memberikan begitu banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik

dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (n.d.). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- 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*, 1-7.
- Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu. (2019). *Jurnal Kependidikan*, 2-25.
- Syazali, M. (2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trinogeometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 63-72.