# Optimalisasi Aplikasi *Quiziz* Dalam Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru SDN 007 Samarinda Ulu

Andi Asrafiani Arafah[1,] Mustamiroh[2], Arfianda Rahim[3]
[123]*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman*

**Abstrak** – Mitra pada kegiatan pelatihan ini adalah SDN 007 Samarinda Ulu. Pelatihan pembuatan bahan ajar melalui optimalisasi pengggunaan quizizz ini dilaksanakan untuk membantu guru yang ada di SD 007 Samarinda Ulu untuk memahami terkait penggunaan aplikasi quizizz dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik minat belajar siswa, selain itu untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi dengan mudah untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih variatif, estetik, dan ergonomis. Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari dengan beberapa materi Pelatihan yang dibuka dengan materi pengenalan quizizz dan fitur-fiturnya yang dilanjutkan dengan pembahasan terkait Implementasi Pembuatan Akun dan Fitur-fitur Quizizz, Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif, serta Tips dan Trik, Implementasi Quizizz dalam Kelas Paralel Diintegrasikan dengan Presentasi Interaktif. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini berupa pemberian materi (metode ceramah), diskusi, tanya jawab dan demonstrasi. Dalam pelatihan ini, guru-guru sebagai peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung mengoptimalkan semua fiitur yang ada pada aplikasi quiziz, khususnya untuk pengembangan bahan ajar dengan menggunakan presentasi interaktif.

**Kata kunci:** Pelatihan, Aplikasi Quizziz, Interaktif, Bahan Ajar.

**Abstract** – The partner in this training activity is SDN 007 Samarinda Ulu. Training on making teaching materials through optimizing the use of Quizzizz was carried out to help teachers at SD 007 Samarinda Ulu to understand the use of the Quizizz application in making teaching materials that are interactive and attract students' learning interest, in addition to optimizing the use of the application easily to develop teaching materials. which is more varied, aesthetic and ergonomic. This training was carried out for one day with several training materials which opened with introductory material to Quizizz and its features, which was continued with discussions regarding the Implementation of Account Creation and Quizizz Features, Use of Quizizz in Interactive Learning, as well as Tips and Tricks, Implementation of Quizizz in Parallel Classes Integrated with Interactive Presentations. The methods used in this training activity include providing material (lecture method), discussion, question and answer and demonstration. In this training, teachers as training participants were given the opportunity to practice directly optimizing all the features in the Quiziz application, especially for developing teaching materials using interactive presentations.

**Keywords**: Training, Quizziz Application, Interactive, Teaching Materials.

## I. PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu mensinergikan seluruh komponen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar dapat berjalaan sesuai dengan setting belajar (Cahyadi, 2019). Senada dengan Mustofa (2017) pendidikan dikatakan bermutu, jika dapat melahirkan lulusan yang mampu menghadapi tantangan kehidupan yang dihadapinya. Jika makna pendidikan bermutu dalam paradigma pembelajaran yang bermutu, maka guru harus mampu dan selalu berusaha mengaitkan materi ajar dengan kehidupan peserta didik dan memfasilitasi serta membimbing peserta didik.

Dalam kompetensi pedagogik guru dituntut untuk mampu merencanakan pembelajaran termasuk menyiapkan komponen-komponen dalam pembelajaran salah satunya mengembangkan bahan ajar. Senada dengan Nurafni et al (2019) bahwa kegiatan pembelajaran adalah suatu aktivitas yang melibatkan banyak komponen. Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang harus ada, karena bahan ajar dijadikan sebagai saran belajar bagi peserta didik. Guru memiliki peran yang penting dalam memilih bahan ajar agar sesuai dengan materi yang akan dikuasai oleh peserta didik dan sekaligus dapat memberikan pedoman untuk mempelajarinya.

Setelah dilakukan analisis situasi pada lokasi mitra ditemukan bahwa guru-guru masih kesulitan dalam menyusun bahan ajar yang menarik.

Beberapa bahan ajar yang dikembangkan cendreung kurang variatif dan estetik, sehingga berpengaruh pada minat baca peserta didik yang rendah. Sebagian besar guru membuat bahan ajar yang cenderung monoton dan kurang menarik. Aplikasi yang sering digunakan kurang beragam. Rosida (2017) mengemukakan bahwa salah satu cara untuk menumbuhkan keterampilan berpikir ritis adalah dengan memanfaatkan bahan ajar dalam proses pembelajaran. Bahan ajar tersebut diantaranya adalah media pembelajaran dengan presentasi interaktif.

Hasil observasi pada lokasi sasaran (mitra) pengembangan bahan ajar banyak menggunakan ms. Power point dan ms. Word, selain itu ada yang menggunakan canva sebagai media pembelajaran bagi siswa. namun dampak positif dari pandemi covid selama 2-3 tahun terakhir ini melahirkan siswa yang saat ini disebut generasi *digital native*. Menurut Rahmawati et al (2020) generasi *digital native* adalah generasi yang lahir setelah tahun 1980. Mereka tumbuh dalam era yang memungkinkan sumber pembelajaran menjadi berlimpah. Dimana lanskap teknologi dijejali dengan komputer digital dan akses internet tanpa batas, video gim, *smartphone*, pemutar lagu digital, video perekam, telepon selular, telivisi interaktif, asisten digital pribadi, dan perangkat digital lain.

Salah satu media media pembelajaran yang banyak digunakan oleh generasi *digital native* adalah aplikasi quizizz. Salsabila et al (2020) mengemukakan bahwa aplikasi quiziz merupakan suatu media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi kuis multiplayer. Quiziz dapat diakses melalui website serta digunakan siswa dimanapun mereka berada dalam rangka belajar, kuis, ataupun mengerjakan tugas. Hasil dari kuis atau tugas siswa dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Penggunaan quiziz sebagai media pembelajaran yang berbasis *e-leraning* pada pembelajaran baik daring dan luring, dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Lebih lanjut Dibia (2021) menjelaskan bahwa aplikasi quiziz sangat tepat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar. Melalui penggunaan aplikasi ini, guru akan mampu mengefisienkan waktu dalam pengolahan hasil belajar, menghemat pennggunaan kertas, menarik dan menyenangkan siswa, serta menyajikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik. Walaupun aplikasi quiziz dinilai cocok untuk membantu tugas guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, namun belum banyak guru yang mengetahui maupun mampu menggunakan aplikasi ini, sehingga guru-guru dari berbagai kalangan dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih variatif, estetik, dan ergonomis.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru-guru di SDN 007 Samarinda Ulu, diperlukan pelatihan terkait pembuatan bahan ajar dengan mengoptimalkan aplikasi quiziz, sehingga guru-guru dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan beragam yang dapat memberikan *impact* bagi minat belajar peserta didik. Dalam pelatihan ini, guru-guru sebagai peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung mengoptimalkan semua fiitur yang ada pada aplikasi quiziz, khususnya untuk pengembangan bahan ajar dengan menggunakan presentasi interaktif.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Berdasarkan tujuan dan target yang akan dicapai dan hasil identifikasi serta observasi yang dilakukan di SDN 007 Samarinda Ulu, berikut adalah langkah-langkah dalam mendukung realisasi kegiatan tersebut:

1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah ceramah, demonstrasi, diskusi dan tanya jawab.
2. Agar mitra memiliki pengetahuan yang berkaitan dengan pembuatan mail merge maka metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi dan diskusi.
3. Agar mitra memiliki kemampuan dalam pembuatan mail merge maka metode yang digunakan adalah demonstrasi, diskusi dan tanya jawab.
4. Agar mitra dapat meningkatkan kemampuan dirinya secara mandiri dalam memasukkan data hasil belajar maka metode yang digunakan adalah diskusi dan tanya jawab.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bagi guru ini dilakukan di SDN 007 Samarinda Ulu dimana pelatihan ini

dilaksanakan untuk mengoptimalkan penggunaan quizizz dalam pembuatan bahan ajar.

## PELAKSANAAN PROGRAM

Kegiatan ini dihadiri sebanyak 40 guru yang menjadi peserta pelatihan. Pelaksanaan pelatihan ini di bawah tanggung jawab pelaksana pengabdian pada masyarkat yang terkoordinir oleh LPM UNMUL.

### A. Pemberian Materi

Pada tahap ini dilakukan pemberian materi pelatihan optimalisasi aplikasi quizizz dalam pembuatan bahan ajar. Pada tahap ini diperkenalkan terkait semua fitur dan pembuatan akun yang ada dalam aplikasi quizizz yang dapat dioptimalkan untuk membuat bahan ajar.

Tabel 1. Materi optimalisasi penggunaan quizizz untuk pembuatan bahan ajar

| Pertemuan | Materi |
|---|---|
| | *Pre-Test* |
| I | Pengenalan quizizz dan fitur-fiturnya |
| | Pembuatan akun dan fitur-fitur quizizz |
| II | Penggunaan quizizz dalam pembelajaran interaktif, serta tips dan trik |
| III | Implementasi quizizz dalam kelas paralel diintegrasikan dengan presentasi interaktif |
| | *Post-Test* |

Gambar 1. Suasana Pelatihan Optimalisasi Penggunaan Quizizz dalam Pembuatan Bahan Ajar.

Gambar 2. Suasana Pelatihan Optimalisasi Penggunaan Quizizz dalam Pembuatan Bahan Ajar.

### B. Pelatihan (Praktik)

Pada tahap ini peserta pelatihan diberikan pengalaman langsung dalam mengoptimalisasikan aplikasi quizizz, menggunakan setiap fitur yang tersedia dalam aplikasi quizizz dalam pembuatan bahan ajar.

Gambar 3. Suasana Praktik Penggunaan Aplikasi Quizizz

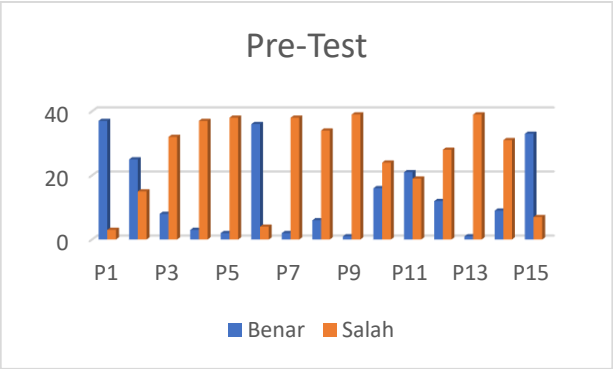
**C. Tugas Mandiri**

Pada tahap ini setelah mengikuti semua rangkaian pelatihan mulai dari penerimaan materi hingga praktik langsung penggunaan aplikasi quizizz, langkah selanjutnya yakni peserta diberikan tugas mandiri untuk mengembangkan bahan presentasi, lembar kerja peserta didik sederhana dan infografis yang akan diserahkan secara *online* melalui aplikasi whatsapp.

Gambar 4. Suasana Pemberian Tugas Secara Mandiri

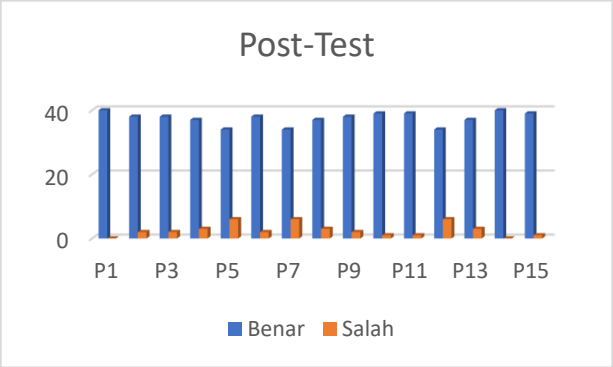
## HASIL KEGIATAN

Sebelum menyampaikan materi pelatihan, peserta diberikan pre-test terkait aplikasi quiziz untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal peserta pelatihan, Terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan kepada peserta pelatihan dan berikut kesimpulan dari hasil *pre-test*:



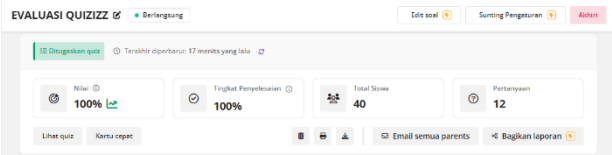

Gambar 5. Hasil *Pre-Test* Peserta Pelatihan

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa pemahaman peserta pelatihan masih terbilang rendah karena rata-rata jawaban peserta masih salah dari total 15 pertanyaan. Sehingga diperlukan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap pengggunaan aplikasi quizizz untuk membantu dalam membuat bahan ajar yang lebih interaktif.

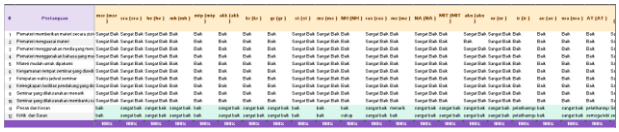



Gambar 6. Hasil *Post-Test* Peserta Pelatihan

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa pemahaman peserta pelatihan telah mengalami peningkatan pemahaman yang semula rata-rata peserta menjawab pertanyaan yang salah akan tetapi setelah mengikuti pelatihan dan penerimaan materi, pemahaman peserta telah meningkat dengan signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan berhasil.




Gambar 7. Hasil Rekapan Refleksi



Gambar 8. Hasil Rekapan Refleksi

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa secara keseluruhan peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan yang diberikan, dimana secara umum peserta menjawan sangat baik untuk keseluruhan kegiatan. Selain pertanyaan tertutup yang diberikan kepada peserta pelatihan, pertanyaan terbuka juga diberikan berupa pesan dan kesan serta kritik dan saran untuk keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Adapun pesan, kesan, saran, dan kritik yang diberikan oleh peserta pelatihan menyarankan untuk membuat pelatihannya lebih baik dan bisa terus ditingkatkan. Berdasarkan data tersebut dapat kita simpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta pelatihan.

Gambar 9. Pemberian Cenderamata Kepada Pemateri

Gambar 10. Foto Bersama dengan Guru-guru SDN 007 Samarinda Ulu

## IV. KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan Pelatihan pembuatan bahan ajar melalui optimalisasi pengggunaan quizizz dapat ditarik kesimpulan yakni peserta mendapatkan informasi baru terkait aplikasi quizizz dan fungsi dari fitur-fiturnya. Selain itu peserta juga dapat pengetahuan baru terkait implementasi dari quizizz dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat yang penting dalam dunia pendidikan sehingga diperlukan sebuah inovasi baru untuk membuat bahan ajar tersebut menjadi menarik sehingga peserta didik lebih tertarik lagi untuk belajar. Berdasarkan hasil post test dapat kita simpulkan bahwa pemahaman peserta pelatihan meningkat dengan signifikan. Adapun yang menjadi saran untuk kegiatan pelatihan ini agar dilaksankan lebih baik lagi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tingga yang telah memberikan hibah. Selanjutanya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNMUL dan kepada kepala sekolah yang menjadi pusat pelaksanaan PKM yaitu SDN 007 Samarinda Ulu.

## DAFTAR PUSTAKA

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Dibia. (2021). Pelatihan Aplikasi Quizizz bagi Guru untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa Secara Daring. *Jurnal SEPAKAT Seminar Nasional Pengabdian Kepada*

*Masyarakat*, *2*(1).

Mustofa, I. (2017). Pendidikan Islam sebagai Institusi Politik Demokrasi Tertinggi di Indonesia. *Halaqa: Islamic Education Journal*, *1*(1), 27–42.

Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Literasi Matematika. *Jurnal Borneo Saintek*, *2*(1), 37–45. https://doi.org/10.35334/borneo_saintek.v2i1.633

Rahmawati, D., Lumakto, G., & Danial Kesa, D. (2020). Generasi Digital Natives dalam Praktik Konsumsi Berita di Lingkungan Digital. *Communications*, *2*(2), 74–98. https://doi.org/10.21009/communications.2.2.5

Rosida. (2017). Efektivitas Penggunaan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, *5*(1).

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Apliaksi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2).