



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

“Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0”

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

PKM Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Quizizz* Bagi Guru di SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene

Nur Ilmi¹, Abd Halik², Hasnah³, Nurhaedah⁴

¹²³⁴Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar

Abstrak – Pemanfaatan teknologi merupakan salah satu cara dalam membuat media pembelajaran yang menarik minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran, maka materi pelajaran akan lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Untuk itu, guru sebagai seorang pendidik yang baik harus mampu menyajikan materi secara kreatif pula. *Quizizz* sebagai salah satu aplikasi dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi maupun evaluasi pembelajaran secara lebih menarik. Pengembangan media melalui *Quizizz* dapat memudahkan guru dalam mendesain dan merancang materi maupun evaluasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene diketahui bahwa : 1) Pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis *Quizizz* masih minim, 2) Pemanfaatan *Quizizz* sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran masih kurang. Untuk itu perlu kiranya diadakan pelatihan terkait pengembangan media berbasis *Quizizz*. Tujuan dari pengabdian ini adalah 1) memberikan informasi kepada mitra terkait aplikasi *Quizizz*. 2) memberikan informasi kepada mitra dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Sasaran dalam pengabdian ini adalah guru di SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene. Adapun metode yang akan dilakukan yakni ceramah, tanya jawab dan praktik. Setelah pelatihan, 1) Guru mampu menjelaskan pemanfaatan *Quizizz* dalam pengembangan media. 2) Guru mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi, *Quizizz*, Guru

Abstract Utilizing technology is one way to create learning media that attracts students' interest and activeness in the learning process. Through learning media, the lesson material will be easier for students to remember and understand. For this reason, a teacher, as a good educator, must be able to present material creatively. *Quizizz* is an application that can help educators present material and evaluate learning in a more interesting way. Media development through *Quizizz* can make it easier for teachers to design and design learning materials and evaluations. Based on the results of observations at SD Negeri 19 Rangas, Majene District, it is known that: 1) Teachers' knowledge regarding *Quizizz- based learning media* is still minimal, 2) The use of *Quizizz* as a learning media development application is still lacking. For this reason, it is necessary to hold training related to the development of *Quizizz- based media*. The purpose of this service is 1) to provide information to partners regarding the *Quizizz application*. 2) provide information to partners in developing *Quizizz- based learning media*. The targets of this dedication are teachers at SD Negeri 19 Rangas, Majene District. The methods that will be used are lectures, questions and answers and practice. After training, 1) The teachers are able to explain the use of *Quizizz* in media development. 2) The teachers are able to develop *Quizizz- based learning media*.

Keywords: Learning Media, Applications, *Quizizz*, Teachers

I. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi sangat cepat. Kehidupan mampu berjalan dengan mudah karena adanya teknologi. Para pelaku pendidikan banyak memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran dikelas, salah satunya pengembangan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang baik adalah salah satu tolak ukur tercapainya tujuan pembelajaran. Olehnya itu, guru dituntut untuk mampu menyediakan media pembelajaran yang sesuai dan menarik minat peserta didik.

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan pembelajaran (Arifin, 2013). Lebih lanjut, Sadiman mengungkapkan bahwa media adalah alat perantara yang menjadi pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Hujair, 2013). Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penunjang dalam keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang pendidik yang dapat membantu dalam menyampaikan pesan maupun materi pembelajaran.

Salah satu aplikasi yang mampu mendukung pembelajaran yakni *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat membantu guru dalam pembuatan bahan evaluasi pembelajaran yang menarik. (Arif, 2008) Evaluasi merupakan komponen penting dan tahapan yang harus ditempuh guru dalam mengetahui keefektifan pembelajaran. Evaluasi pembelajaran berbasis *e-learning* merupakan cara dalam menyeimbangkan kegiatan pembelajaran dengan perkembangan teknologi.

Quizizz adalah aplikasi pembelajaran yang digemari saat ini. Selain karena kontennya yang menarik, *Quizizz* jg sangat mudah digunakan. (Purba, 2019) *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game* aktivitas multipemain ke ruang kelas. (Mei, 2019) Aplikasi *Quizizz* merupakan evaluasi berbasis *e-learning* yang efektif diterapkan dalam mengvaluasi dengan tepat dan dapat memberikan hasil kepada guru, sehingga guru mampu dengan cepat mengambil tindakan kepada siswa.

Walaupun *Quizizz* diketahui dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran,

namun masih banyak guru belum mengenal dan mengetahui cara pemanfaatan *Quizizz* dengan baik. Hal ini sejalan dengan kegiatan observasi yang telah dilakukan tim pengabdian di SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene, diketahui bahwa 1) Pengetahuan guru terkait media pembelajaran berbasis *Quizizz* masih minim, 2) Pemanfaatan *Quizizz* sebagai aplikasi pengembangan media pembelajaran masih kurang. Berdasarkan hal tersebut, maka tim pengabdian berinisiatif melakukan pengabdian di SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene. Hal ini sangat penting dilakukan, agar guru mampu mengembangkan media pembelajaran melalui *Quizizz*. Melalui *Quizizz*, guru akan mudah berekreasi secara inovatif guna mengembangkan media pembelajaran dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik, siswa akan lebih mudah memahami dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran dikelas.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Demi mendukung kelancaran dan keberhasilan dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini, maka perlu memperhatikan metode yang akan digunakan. Dalam kegiatan PKM ini. Metode pelatihan yang digunakan adalah a) observasi, b) Pemberian materi dan diskusi dan c) pendampingan dan praktek. Pelatihan dilakukan SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene. Materi pelatihan terkait dengan kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

1. Metode Kegiatan

Pada tahapan ini dilakukan penggalian informasi yang berhubungan dengan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Tujuannya untuk memperoleh informasi terkait pemahaman guru aplikasi *Quizizz*. Hal ini dilakukan dengan cara wawancara dengan stakeholder sekolah khususnya para guru kelas SD Negeri 19 Rangas Kab. Majene.

a. Observasi dan Tanya Jawab

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengetahui permasalahan mitra. Kemudian tanya jawab dilakukan untuk mengetahui pemahaman awal mitra terkait media pembelajaran berbasis IT.

b. Pemberiaan Materi dan Diskusi

Pemberian materi berupa informasi terkait *Quizizz*, keunggulan dan kelemahan serta tatacara penggunaan *Quizizz* dan pengembangan media melalui *Quizizz*. Selain itu, pada tahapan ini, pengabdian mengajak mitra untuk berdiskusi

mengenai hal-hal yang masih kurang dipahami dan juga kendala-kendala yang dihadapi dikelas dalam menerapkan model yang diketahui

c. Pendampingan dan praktek

Pendampingan dan praktek dilakukan guna memberikan pengalaman kepada guru dalam mengembangkan media melalui *Quizizz*. Selain itu pendampingan dan praktek juga diterapkan guna memperbaiki hal-hal yang masih kurang tepat/belum dipahami dengan baik selama pemberian materi berlangsung.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan pelatihan pengembangan media berbasis *Quizizz* diikuti oleh 18 peserta yang terdiri dari guru dan staf SD Negeri 19 rangas Kabupaten Majene. Pelatihan ini yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2023 menunjukkan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Selama kegiatan berlangsung, para peserta memperlihatkan antusias dan partisipasi yang tinggi. Adapun hal lain yang menunjukkan tingkat keberhasilan pelatihan, yakni guru mampu membuat akun, menggunakan ikon, serta membuat media/bahan evaluasi pembelajaran melalui aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan pengamatan dan evaluasi akhir sebagai penutup kegiatan pelatihan. Para peserta memberikan respon yang baik terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Para peserta menganggap bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membantu dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif.



Gambar 1. Gerbang Sekolah



Gambar 2. Spanduk PKM



Gambar 3. Pemaparan Materi



Gambar 4. Praktek Penggunaan Canva



Gambar 5. Sesi Tanya Jawab



Gambar 6. Penyerahan Sertifikat



Gambar 7. Sesi Foto Bersama

Adapun materi kegiatan selama pelatihan adalah sebagai berikut.

a. Pengertian *Quizizz*

Quizizz adalah platform keterlibatan siswa yang memungkinkan guru untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. *Quizizz* dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Hal ini tentunya memudahkan guru untuk memberikan tugas

seperti latihan ataupun ulangan kepada siswa dengan tetap melakukan pengawasan secara daring dan menghindari terjadinya siswa yang menyontek.

b. Kelebihan *Quizizz*

Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan serta kekurangan dalam hal penggunaannya baik secara teknis dan non teknis. *Quizizz* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang secara teknis berkaitan dengan fitur di dalamnya, sedangkan secara non teknis berkaitan dengan jaringan internet.

1. Kelebihan *Quizizz*

- Mempermudah Pembuatan Soal
Artinya guru hanya perlu memindahkan soal yang telah dibuat dalam bentuk arsip kedalam aplikasi *Quizizz*.
- Sistem Poin dan Rangking
Artinya saat siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul poin yang didapatkan serta diakhir kuis akan ada perangkingan dari setiap peserta quiz. Hal ini dapat membuat kuis lebih menarik dan menantang.
- Opsi Jawaban yang Benar
Artinya saat siswa menjawab pertanyaan dengan salah, maka akan muncul jawaban yang benar.
- Statistik Pengerjaan
Artinya saat siswa selesai mengerjakan kuis, maka akan muncul statistik keseluruhan dari pengerjaan soal yang mencakup persentase benar salah, kecepatan menjawab dan lainnya. Selain itu siswa juga dapat melihat kembali jawaban dari kuis yang telah dikerjakan
- Fitur-Fitur Menarik
Saat mengerjakan kuis menggunakan *quizizz*, maka siswa akan memiliki kesempatan memilih beberapa skill yang setiap skillnya memiliki kelebihan masing-masing. Salah satunya memiliki kesempatan untuk mendapatkan poin 2x lipat.

2. Kekurangan Quizizz

- Siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email.
- Siswa bisa jadi akan turun peringkat walaupun dia sudah mengerjakan/menjawab semua soal yang ditanyakan, hal ini dikarenakan “masalah waktu”, artinya kecepatan siswa mengerjakan soal akan memperoleh nilai yang besar sehingga memperngaruhi.
- Akan menjadi kendala jika ada beberapa siswa yang terlambat bergabung.

c. Langkah-langkah pengembangan media berbasis *Quizizz*

1. Membuat akun

Setelah kita masuk kehalaman *Quizizz* dan mengklik tombol “*Sign Up*”, kemudian akan dialihkan kehalaman pendaftaran akun. Langkahnya sangat mudah, kita hanya perlu menuliskan email pada kolom dibawah kata “*Sign up with Email*” lalu klik tombol “*Next*”. Setelah itu *Quizizz* akan meminta kita untuk mengisi kelengkapan data seperti :

- Bagaimana kita menggunakan *Quizizz*. Terdapat tiga pilihan yaitu sebagai sekolah, bisnis dan pribadi. Klik “Sebagai sekolah”
- Siapa kita ?? .terdapat tiga pilihan yaitu guru, murid dan orang tua. Klik “Guru”
- Tanggal lahir
- Penulisan nama depan, nama belakang dan password

2. Membuat Kuis

Pada halaman utama *quizizz*, terdapat menu “*Buat Quiz*” yang ada dipojok kanan atas layar. Setelah memilih menu tersebut, kemudian akan muncul halaman Keterangan:

- Beri judul pada kuis yang ingin dibuat
- Pilih kategori yang relevan
- Klik tombol “*Next*”

3. Membuat Data Pada Menu “*Add Grade*”

Setelah mengklik menu *Add Grade* yang terdapat di sebelah kanan layar, maka akan muncul gambar seperti berikut. Keterangan :

- Masukkan nama kuis yang akan dibuat. Misalkan “*Kuis Gatra Guru*”
- Pilih bahasa yang digunakan dalam kuis.
- Masukkan gambar untuk kuis. Gambar ini boleh diisi, boleh tidak.
- Setelah selesai, klik *save*.

4. Memilih Tipe Soal Yang Diinginkan

Untuk membuat soal, kita dapat memilih beberapa menu seperti pada gambar di atas. Terdapat beberapa menu seperti:

- *Multiple Choise*
- *Checkbox*
- *Fill-in-the-blank*
- *Poll*
- *Open endred*
- *Slide*

5. Membuat Soal

Pada halaman ini kita dapat menuliskan soal beserta jawaban yang benar maupun salah, memilih lama waktu pengerjaan soal tersebut dan memilih jawaban yang benar. Selain itu, agar lebih menarik kita juga dapat menambahkan foto, vidio dan suara kedalam soal yang dibuat. Lalu yang terakhir, kita dapat memilih jenis jawaban dari soal tersebut seperti “*Singel Answer*” dan “*Multy Select*”. *Single Answer* untuk soal dengan satu jawaban benar dan *Multy Select* untuk soal dengan jawaban benar lebih dari satu.

6. Menyimpan

Klik *Save question* untuk menyimpan.

IV. KESIMPULAN

1. Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media berbasis *quiziiz* berfokus pada pelatihan mengaplikasikan pilihan menu yang terdapat pada *quiziz*, khususnya dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Pelatihan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun.

3. Peserta kegiatan sangat antusias dan merasa senang dengan adanya pelatihan ini. Adanya pelatihan ini dapat membantu peserta untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Rektor Universitas Negeri Makassar, Prof. Dr. Husain Syam, M.Tp. IPU, ASEAN, Eng. yang telah memberikan arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan pengabdian berlangsung. Demikian pula kami ucapkan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, Koordinator Kampus V UNM Parepare yang telah memberikan fasilitas, melakukan monitoring dan mengevaluasi kegiatan PKM. Tak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada mitra atas kerjasamanya selama pelatihan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arif S, Sadiman, et.al. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta:PT Grafindo Persada.
- Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hujair AH, Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Mei, S.Y., Ju, S.Y., & Adam, Z. (2019). Implementing *Quizizz* as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. DOI: <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. DOI: