

JURNAL MERPATI

Media Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat Politeknik Pos Indonesia

<https://ejurnal.poltekpos.ac.id/index.php/merpati>

PENGGUNAAN APLIKASI *QUIZIZZ* DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR ONLINE (DARING) DI SMK WIDYA DIRGANTARA

Iwan setiawan¹, Shiyami Milwandhari², Santoso³

¹D3 Teknik Informatika, Politeknik Pos Indonesia

¹Iwan.setiawan@poltekpos.ac.id

²D3 Sistem Informasi, Politeknik Pos Indonesia

²Shiyami.m@gmail.com

³D4 Logistik Niaga-EL, Politeknik Pos Indonesia

³santoso@poltekpos.ac.id

ABSTRAK

Dengan adanya pandemi Covid19, pemerintah mau tidak mau harus mengadopsi kebijakan sistem pembelajaran keluarga di semua jenjang pendidikan. Instruksi pembelajaran online terlampir pada kebijakan ini. Untuk mendukung pembelajaran online, perlu digunakan alternatif yang cukup relevan. Salah satunya adalah dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dengan nilai edukasi. Saya berharap siswa memiliki motivasi yang cukup untuk belajar dan lebih banyak inovasi, sehingga menjadi lebih menarik dan menarik. Ini akan mendorong pembelajaran. Online, termasuk di SMK WIDYA DIRGANTARA. Hasil yang dapat dicapai aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif antara lain: (1). Hal ini terkait dengan penggunaan handphone oleh siswa dalam proses pembelajaran, (2). Siswa memahami masalah secara mandiri. (3) Selama proses pembelajaran, siswa dapat meminta materi, mengevaluasi dan mencatat materi. (4). Ketepatan siswa dalam masalah dan manajemen waktu. (5) Ajukan pertanyaan atau tes dengan tenang. Oleh karena itu, penggunaan media terapan *Quizizz* diharapkan dapat berperan dalam proses pembelajaran khususnya di SMK WIDYA DIRGANTARA.

Kata Kunci: Pembelajaran online (daring), Aplikasi *Quizizz*, Media Pembelajaran, SMK WIDYA DIRGANTARA

ABSTRACT

With the Covid-19 pandemic, the government inevitably has to adopt a family learning system policy at all levels of education. Online learning instructions are attached to this policy. To support online learning, it is necessary to use an alternative that is quite relevant. One of them is to use the Quizizz application with educational value. I hope that students have enough motivation to learn and more innovation, so that it becomes more interesting and interesting. This will encourage learning. Online, including at SMK WIDYA DIRGANTARA. The results that can be achieved by the Quizizz application as an interactive learning medium include: (1). This is related to the use of mobile phones by students in the learning process, (2). Students understand the problem independently. (3) During the learning process, students can request material, evaluate and record material. (4). Student accuracy in problems and time management. (5) Ask questions or tests calmly. Therefore, the use of Quizizz applied media is expected to play a role in the learning process, especially at SMK WIDYA DIRGANTARA.

Keywords: Online learning (online), *Quizizz* Application, Learning Media, WIDYA DIRGANTARA Vocational School

1. PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Sejak awal masa darurat Covid19 pada 16 Maret 2020, hampir semua sekolah di Indonesia harus menerapkan kebijakan pembelajaran online. Melalui *e-learning* (online), baik guru maupun siswa harus belajar menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran online, terdapat berbagai pembatasan keterampilan, sarana, dan prasarana, seperti smartphone, laptop, dan internet. Dalam hal ini guru dan siswa yang terkait dengan kemampuan menggunakan teknologi. Hal ini masih Terbatas, pelaksanaan pembelajaran online harus terus dilakukan agar dapat dilaksanakan, sehingga proses konversi pengetahuan yang diberikan guru kepada siswa tidak terganggu secara signifikan. Tenaga Pengajar yang menjadi ujung tombak pendidikan berusaha keras untuk melakukan berbagai upaya dalam menerapkan pembelajaran daring melalui media Group *Whatsapp*, *Moodle*, *Google Classroom* dan aplikasi belajar daring lainnya. Untuk pembelajaran secara *sinkronus* Tenaga Pengajar juga memanfaatkan beberapa media seperti *Zoom Cloud Meeting*, *Google Meet*, dan lain sebagainya. Pada saat ini cukup banyak sumber belajar online serta konten-konten ilmu yang bisa didapat di internet.

Mereka tidak hanya membutuhkan pembicara secara akademis, tetapi mereka juga membutuhkan pembicara dalam hal keterampilan komunikasi mereka, yang harus dilakukan selama pembelajaran online. Seperti media pembelajaran *Moodle*, *Whatsapp Group* dan *Google Classroom*, guru mengirimkan video pembelajaran, materi pembelajaran, tugas, dan link ke berbagai media selama proses bimbingan dan bimbingan siswa.

Dikarenakan berbagai keterbatasan di masa pandemi Covid 19 menjadi tantangan bagi para guru untuk terus mau belajar dan mau berkembang serta bisa terus mengamalkan pembelajaran online dengan baik. Selain itu, diharapkan guru dapat menyajikan pembelajaran yang cukup menarik dan inovatif untuk mengatasi kesulitan belajar yang dihadapi, serta kolaborasi media pembelajaran membuat pembelajaran tidak membosankan dan dapat menghadirkan lingkungan yang cukup interaktif untuk proses pembelajaran antara dosen dan staf. dan siwanya. Salah satu alternative media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah *Quizizz*.

Beberapa penelitian tentang manfaat multimedia dari aplikasi *Quizizz* menunjukkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan pribadi siswa. Dengan menggunakan media *Quizizz* salah satunya mencoba untuk memecahkan permasalahan media pembelajaran bahasa Indonesia yang pada umumnya tidak dapat dicapai dengan pembelajaran teknologi informasi dan komputer lainnya.

Model pembelajaran pendidikan berbasis teknologi informasi dapat digunakan untuk menghasilkan solusi permasalahan melalui penggunaan aplikasi *Quizizz* khususnya bagi siswa SMK WIDYA DIRGATARA. Untuk menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan inovatif, penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menjadi salah satu upaya tanpa harus menghilangkan sifat materi yang diberikan instruktur/guru.

Aplikasi *Quizizz* dapat membantu menumbuhkan semangat dan inovasi siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, hal inilah yang menjadi topik penelitian untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini. Temanya adalah teknologi pendidikan sebagai sarana pembelajaran. Judulnya "Penggunaan Aplikasi Kuesioner (*Online*) Pada Proses Belajar Mengajar Online SMK WIDYA DIRGATARA". Hal ini tidak jauh di belakang.

Permasalahan Mitra

Berdasarkan paparan diatas, tenaga pendidik di SMK WIDYA DIRGANTARA belum secara luas memanfaatkan *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbagai jenjang dan mata pelajaran sehingga Pemanfaatan media pembelajaran *Quizizz* dapat mengakomodir kebutuhan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan ketrampilan peserta didik.

Pada pengabdian masyarakat kali ini diangkat suatu perumusan masalah yaitu perlunya peningkatan kemampuan dan pengetahuan pendidik dalam memanfaatkan media *QUIZIZZ* di SMK WIDYA DIRGANTARA dalam hal pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap *Quizizz* untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Solusi

Program PKM yang akan dilaksanakan adalah untuk menjawab permasalahan yang dialarni oleh mitra. Melihat permasalahan yang telah diuraikan pada poin 1.2 diatas maka perlu ada solusi yang ditawarkan

sehingga permasalahan dapat teratasi. Sistem informasi merupakan paduan sumber daya manusia dan komputer. Komputer membuat pekerjaan manusia dapat dilakukan secara efisien dalam penyimpanan, komunikasi, dan penggunaan data untuk kemudahan bisnis. Pelatihan yang akan dilakukan dapat membantu kelancaran aktivitas penyelenggaraan pemerintahan dan pelayanan publik.

Target Luaran

Solusi yang ditawarkan melalui program PKM ini, maka luaran yang akan dihasilkan adalah:

Adapun luaran yang diharapkan akan dihasilkan sesuai dengan rencana kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Flyer tentang pemanfaatan aplikasi *QUIZIZZ*
2. Sertifikat pelaksanaan
3. Artikel Ilmiah
4. Laporan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Tempat dan waktu.

- a. Tempat SMK Widya Dirgantara, Alamat Jl. Bojong Raya No.114 A, Cibuntu, Kec. Bandung Kulon, Kota Bandung, Jawa Barat 40212
- b. Waktu dari Bulan Maret 2021 – Bulan September 2021

2.2 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru di SMK Widya Dirgantara, yang sebelumnya belum pernah mencoba atau mengenal aplikasi *Quizizz* atau yang hanya mencoba tanpa mengimplementasikannya.

2.3 Metode Pengabdian

Kegiatan PKM ini menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan

2.4 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan kegiatan ini adalah hasil evaluasi dari kegiatan PKM yaitu:

1. Dihadiri Oleh Kepala Sekolah dan Guru SMK Widya Dirgantara
2. Terdapat pemahaman yang lebih dibandingkan dengan sebelum diadakannya peatihan terkait manfaat dan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu alat bantu pembelajaran daring.

2.5 Metode Evaluasi

Metode yang digunakan berupa test sebelum dan sesudah kemudian dievaluasi. Adapun Langkah untuk mencapai tujuan PKM ini adalah:

1. Melakukan diskusi dengan Kepala sekolah SMK Widya Dirgantara, YAYAT SUPRIATNA, S. Pd. M. M. terkait pelatihan yang akan di adakan untuk guru-guru di SMK Widya Dirgantara Kami dari Tim PKM mempersiapkan materi presentasi yang disampaikan lewat Zoom Cloud Meeting, waktu pelaksanaan maksimum 120 menit berdasarkan kesepakatan.
2. Melakukan *Pre Test* selama 15 menit dengan melakukan permainan yang terdapat di aplikasi *Quizizz*.
3. Melakukan Pemaparan materi selama 60 menit mengenai *Quizizz*.
4. Melakukan pengenalan fitur Aplikasi *Quizizz* 30 menit. Guru-guru diberi kesempatan untuk melakukan uji coba dan mempelajari materi yang terdapat dalam Aplikasi tersebut.
5. Melakukan *Post Test* selama 15 menit
6. Melakukan evaluasi dengan melakukan pengukuran perbedaan nilai yang didapat peserta dari permainan di aplikasi *Quizizz* sebelum (*pre test*) dan sesudah (*post test*).
7. Mendokumentasikan hasil PKM dan membuat kesimpulan dalam bentuk Artikel/laporan

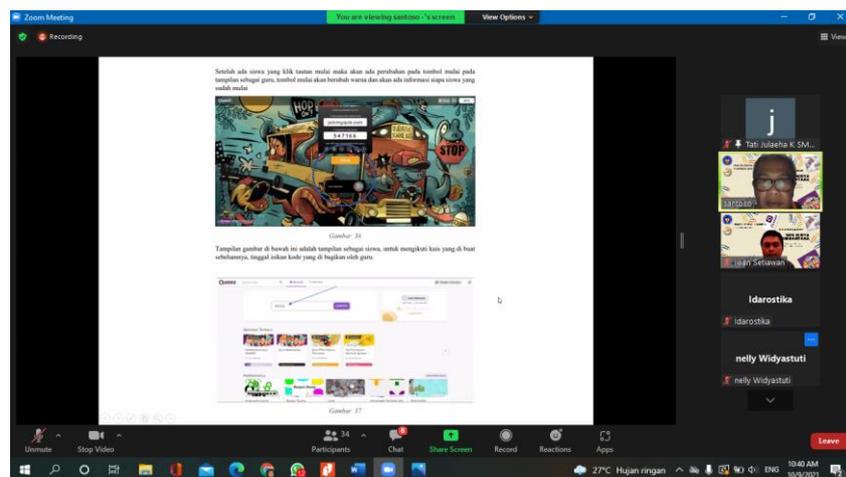
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini menggunakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan guru di dalam kelas. Aplikasi gratis yang dapat digunakan guru dapat digunakan untuk merangsang para siswa agar pembelajaran berlangsung secara interaktif. Setelah visualisasi materi selesai, aplikasi *Quizizz* akan digunakan dan

dipraktikkan di bawah bimbingan tim. Peserta acara mendapatkan pelatihan bermain game pembelajaran.

Bantuan selanjutnya adalah mengimplementasikan beberapa aplikasi yang berguna untuk guru dan siswa yang mendukung pembelajaran. Jenis bantuan ini dicapai melalui simulasi yang dilakukan oleh guru secara bersama-sama. Simulasi dilakukan oleh 34 peserta, yang bertindak sebagai siswa dan pengamat untuk mengevaluasi situasi pembelajaran.

Jenis instruksi ini juga memungkinkan guru untuk berlatih membuat konten yang akan digunakan siswa di *Quizizz*. Guru membuat pertanyaan tentang *Quizizz* dari kelompok. Peserta sebelumnya membuat akun di setiap aplikasi dan memposting konten ke situs web aplikasi. Indikator keberhasilan setiap peserta adalah apakah mereka berhasil membuat konten dan mempublikasikan konten. Setelah tutorial, 34 peserta dapat membuat konten di aplikasi dan mempublikasikannya di situs web aplikasi *Quizizz*. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa 100% dari peserta mengalami keterampilan yang lebih tinggi dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*.

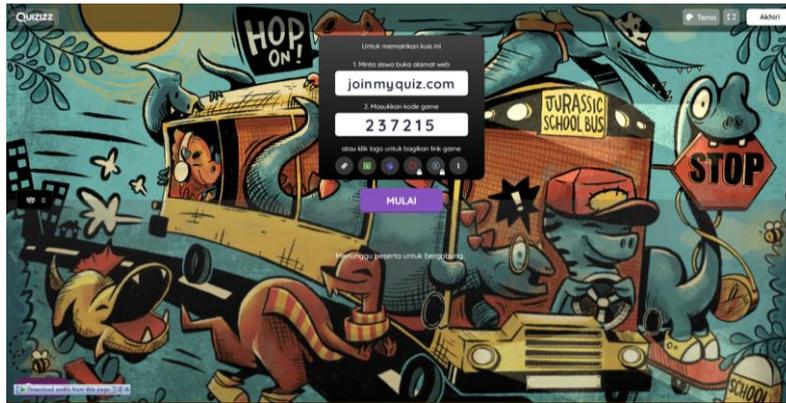


Gambar 1. Pelatihan Sedang Berlangsung

Kegiatan bimbingan belajar dilakukan dengan sungguh-sungguh dan antusias, dan terkadang tim akan ditanyai apakah mereka kesulitan mempelajari materi. Di akhir tutorial, peserta diminta untuk melakukan simulasi sebagai guru untuk menguji aplikasi dan praktek dengan guru lain.

Tabel 1. Absensi Peserta

	A	B	C	D	E
1	Timestamp	Nama Peserta	Nomer Handphone	Mata Pelajaran Yang diajarkan	Presensi
2	10/9/2021 10:18:58	TEDI RISWANDI	082240732334	PAIBP	Hadir
3	10/9/2021 10:19:59	WARSIS, S.Pd.	081311600113	TEKNIK PEMESINAN	Hadir
4	10/9/2021 10:20:02	Dadisya Elkades B., S.Pd.	081322495441	Produktif TKRO	Hadir
5	10/9/2021 10:20:16	Yenny Fahmawati, S.Si	085220042483	Matematika	Hadir
6	10/9/2021 10:20:19	Yayat Supriatna, S.Pd.	082115854444	Kepala Sekolah	Hadir
7	10/9/2021 10:20:27	Syaif Hidayat	082117686217	FOTO, PMSM	Hadir
8	10/9/2021 10:21:28	Indra Pratama	081324071220	Produktif TKJ	Hadir
9	10/9/2021 10:22:28	Ani Rohayani, S.Pd.	085720502176	Bahasanya Indonesia	Hadir
10	10/9/2021 10:24:43	Hani Nurman Dasari, S.Pd.	085721320480	Bahasa Indonesia	Hadir
11	10/9/2021 10:25:07	Arfin Watilete	081220001980	SKD (Simulasi dan Komunikasi)	Hadir
12	10/9/2021 10:29:55	Emmy Errawati	081320221963	Bahasa Indonesia & PKK	Hadir
13	10/9/2021 10:41:39	Rukoyimah S.Pd.,M.M	081323234119	Kimia Fisika	Hadir
14	10/9/2021 10:45:26	Sri Dianawati	081321229616	PAI DAN BP	Hadir
15	10/9/2021 10:49:44	Sanie Indriani	089648627246	Matematika	Hadir
16	10/9/2021 10:51:12	Yana Mulyana	089668060761	Teknologi Layanan Jaringan	Hadir
17	10/9/2021 10:51:21	Fani Triyana	082216168331	PLSM (Produktif TBSM)	Hadir
18	10/9/2021 11:07:09	Nelly Widyastuti, S.Pd	089512120041	matematika	Hadir
19	10/9/2021 11:17:50	Okwena Eka Rini	081395545987	Sejarah	Hadir
20	10/9/2021 11:21:08	Tati Julaeha Karwati, S.Pd.	081809405925	Bahasa Inggris	Hadir
21	10/9/2021 11:43:11	Detri fewana	08998088686	Tdo	Hadir
22	10/9/2021 11:44:13	Acep Supriatna, S.ST	082211213903	Produktif TP	Hadir
23	10/9/2021 11:44:21	Romal Gimangar, S.Pd	08522289976	Produktif TBSM	Hadir
24	10/9/2021 12:42:55	Billy Kristiandi, S.ST	0859138417729	Produktif TKRO	Hadir
25	10/9/2021 12:42:59	Endang Rachmat, S.ST	082120491529	Produktif TP	Hadir
26	10/9/2021 12:43:15	Andre Dewantara	081321405214	Produktif TKJ	Hadir
27	10/9/2021 12:43:25	Ade Judi Julianto, S.Pd	089621179856	Seni Budaya	Hadir
28	10/9/2021 12:43:31	Hj. Dewi Sumarni, S.Pd.	0895361340463	PKK	Hadir
29	10/9/2021 13:07:50	Muhamad Hambali	081314635103	Bahasa Inggris	Hadir
30	10/9/2021 13:08:13	Senni Girsang, SH	08112257770	PKK	Hadir
31	10/9/2021 13:08:23	Ida Rostika, S.Pd., M.M	081312235155	Bahasa Inggris	Hadir
32	10/9/2021 13:34:44	KIKI SANDI	08522225045	TKJ	Hadir
33	10/9/2021 14:04:48	Umar faruq iwa	08990298835	Dptm., GTO, teknik Frais	Hadir
34	10/9/2021 14:04:49	Unip Estiyanti, S., S.Pd.	085721796579	Matematika	Hadir
35					
36					



Gambar 2. Simulasi Quizizz

Berdasarkan hasil bimbingan *Quizizz*, setiap guru akan berlatih bersama siswa di kelasnya masing-masing. Mereka melaporkan bahwa siswa sekolah sangat bersemangat dan bersemangat untuk mencoba berbagai aplikasi pembelajaran seluler sebagai sarana belajar di kelas. mengevaluasi siswa dan menambah sumber belajar bagi siswa.

Angket Penggunaan *Quizizz*

Instrumen keberhasilan pelatihan *Quizizz* ini menggunakan angket untuk mengetahui efektifitas penggunaan Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran daring. Teknik pengumpulan data dalam PKM ini adalah angket pertanyaan dengan mengisi angket yang sudah disediakan pilihan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Alternatif jawaban yaitu setuju dan tidak setuju.

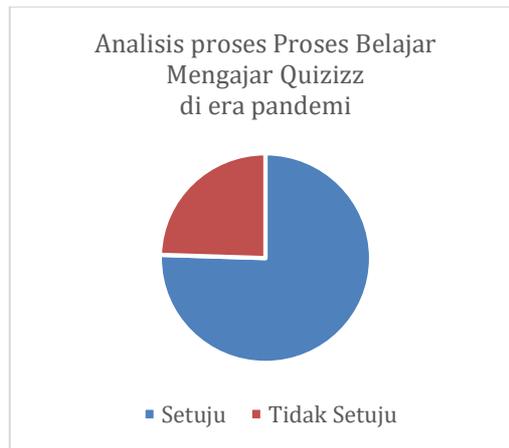
(untuk detail daftar pertanyaan dan hasil kuisioner dapat di lihat di LAMPIRAN)

Tabel 2. daftar pertanyaan dan hasil kuisioner

No	Indikator	Setuju	Tidak Setuju
1	Analisis proses Proses Belajar Mengajar <i>Quizizz</i> di era pandemi	75.50%	24.50%
2	Analisis efektifitas aplikasi <i>Quizizz</i> untuk Proses Belajar Mengajar online di masa pandemi	92.90%	7.10%
3	Analisis kendala yang dihadapi dalam Proses Belajar Mengajar dengan menggunakan media <i>Quizizz</i>	79,28%	20,72%

Analisis proses Proses Belajar Mengajar *Quizizz* di era pandemi

Pada indicator proses pembelajaran *Quizizz* di masa pandemic di peroleh rata-rata 75,50% menjawab setuju dan 24,50% menjawab tidak setuju.



Gambar 3. Analisis proses Belajar Mengajar *Quizizz* di era pandemi

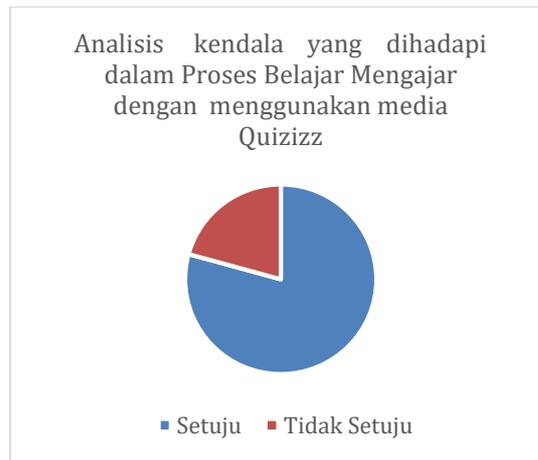
Analisis efektifitas aplikasi *Quizizz* untuk Proses Belajar Mengajar online di masa pandemi Pada indikator kendala yang dihadapi dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Quizizz* di peroleh rata-rata 92,90% menjawab setuju dan 7,10% menjawab tidak setuju.



Gambar 4. Analisis efektifitas aplikasi *Quizizz* untuk Proses Belajar Mengajar Online di masa Pandemi

Analisis kendala yang dihadapi dalam Proses Belajar Mengajar dengan menggunakan media *Quizizz*

Pada indikator efektifitas aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran online di masa pandemi di peroleh mencapai rata-rata 79,28% menjawab setuju dan 20,72% menjawab tidak setuju.



Gambar 5. Analisa Kendala yang dihadapi dalam proses Belajar Mengajar dengan menggunakan media *Quizizz*

Tahapan implementasi

Berikut ini adalah langkah-langkah atau prosedur untuk melakukan survei kuesioner melalui aplikasi kuis:

- a) Kunjungi www.Quizizz.com dan klik "Daftar"
- b) Pilih "Daftar dengan email" atau "Daftar dengan google".
- c) Klik "Guru" untuk masuk sebagai guru.
- d) Masukkan identitas (username, email dan password) dan klik "Lanjutkan".
- e) Maka akan muncul homepage atau papan kuis. Untuk membuat tes, klik "Buat Tes Baru" di sudut kiri atas.
- f) Selanjutnya, layar yang memungkinkan kita membuat tes muncul: Masukkan nama dan bahasa tes, lalu klik "Simpan".
- g) Muncul layar berikut, lalu klik "Buat Pertanyaan Baru".
- h) Tulis pertanyaan pada kolom "Tulis pertanyaanmu di sini", kemudian tuliskan pilihan jawaban (jika pilihan ganda, pada kolom: pilihan jawaban 1, pilihan jawaban 2, dst). Periksa kolom jawaban yang benar.
- i) Atur waktu pemrosesan untuk setiap pertanyaan, lalu klik "Simpan".
- j) Setelah menulis semua tes, klik "Selesaikan Tes".
- k) Akan muncul layar detail tes (tentukan kelas dan topik), lalu klik "Simpan detail".
- l) Lalu ada layar "Assignment" (jika kuis digunakan sebagai tugas) atau "Live Stream" (jika ingin digunakan sekarang juga).
- m) Masukkan tanggal jatuh tempo (tanggal dan waktu) untuk tes dan kemudian klik "Lanjutkan".
- n) Kode (6 digit) yang digunakan untuk mengikuti tes muncul di bawah ini.

Cara siswa mengikuti tes

1. Siswa membuka link <https://join.Quizizz.com>.
2. Masukkan 6 digit *password* yang diberikan oleh guru kemudian klik "Procced".
3. Selanjutnya, siswa mengetik nama mereka dan klik "Mulai".
4. Siswa mengajukan pertanyaan sesuai dengan panjang masing-masing pertanyaan yang ditentukan oleh guru.
5. Setelah siswa menjawab semua pertanyaan, mereka dapat melihat skor dan skor mereka dengan menjawab angket.



Gambar 6. Contoh halaman Pengerjaan Kuis

4. KESIMPULAN

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan sebuah inovasi di bidang pendidikan, sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Cara belajar ini dapat dilakukan dengan berani atau menarik. Dalam proses pelaksanaannya, model pendidikan jarak jauh berbasis internet (interaktif), menggunakan media elektronik (TV, radio, gadget) dan media cetak (LKS, modul belajar mandiri, bahan cetak). Setiap kegiatan pembelajaran akan diikuti dengan penilaian pembelajaran, yang akan menentukan kinerja dan tingkat pemahaman siswa.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Politeknik Pos Indonesia yang telah memberikan hibah untuk pelaksanaan kegiatan PKM ini

5. REFERENSI

1. Isratul Aini, Yulia. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan* 2.25 (2019).
2. Noor, S. 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 (2020): 1-7.
3. Agung setiawan dkk. "Implementasi Media Game Edukasi *Quizizz* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel kelas X Ipa 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020". Seminar Nasional Edusaintek FMIPA UNIMUS, 2019.