

**PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING
(Pengabdian kepada Masyarakat di SD Negeri Cengkong IV Desa Cengkong
Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang – Jawa Barat)**

**Ayu Fitri¹, Tarpan Suparman², Anggy Giri Prawiyogi³, Zarisnov Arafat⁴
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UBP Karawang¹²³**

Program Studi Ilmu Hukum, FH, UBP Karawang⁴

ayufitri@ubpkarawang.ac.id¹, tarpan.suparman@ubpkarawang.ac.id²,
anggy.prawiyogi@ubpkarawang.ac.id³, zarisnov@ubpkarawang.ac.id⁴

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Agustus 2021 bertempat di SD Negeri Cengkong IV Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Adapun peserta dalam kegiatan ini diikuti oleh 1 kepala sekolah dan 8 guru. Adapun analisis situasi sekolah ini ialah rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi dalam pembelajaran daring selama masa covid 19. Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring. Metode yang digunakan metode ekpositori, demonstrasi dan simulasi. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan PkM ini ialah peserta dapat membuat akun quizizz, membuat soal quizizz serta mensinkronkan dengan aplikasi google classroom.

Kata kunci: *pengabdian, masyarakat, quizizz, pembelajaran daring*

Abstract

Community service activities will be held on Saturday, August 7, 2021, at SD Negeri Cengkong IV, Purwasari District, Karawang Regency, West Java Province. The participants in this activity were followed by 1 principal and 8 teachers. The analysis of the school situation is the low ability of teachers to use applications in online learning during the covid 19 period. This PkM activity aims to improve the ability of teachers to use the quizizz application in online learning. The method used is expository method, demonstration and simulation. The results obtained in this PkM activity are that participants can create quizizz accounts, create quiz questions and synchronize with the google classroom application.

Keywords: *community service, quizizz, online learning*

PENDAHULUAN

Pandemi Virus Covid-19 adalah musibah yang sangat memilukan bagi seluruh penduduk dunia yang dimana virus ini memiliki gejala seperti Flu, demam, batuk letih, tidak nafsu makan, dan gangguan pernafasan. Namun pada kenyataannya Covid-19 ini bukanlah Flu biasa, melainkan Virus yang cukup berbahaya karena dapat berkembang dengan cepat.

Seperti yang kita ketahui pada awal 2020 lalu, masyarakat dunia digemparkan dengan adanya pandemi covid-19 dan Indonesia juga merupakan salah satu Negara yang terinfeksi pandemi Covid-19. Dan itu sangat berdampak bagi semua bidang, tak kecuali pada bidang pendidikan. Jika biasanya proses

belajar dilakukan secara langsung disekolah, maka pada saat ini terkendala oleh situasi yang tidak memungkinkan untuk melakukan sekolah tatap muka. Maka satu-satunya solusi agar proses pelaksanaan belajar tetap belajar dengan dilakukannya pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran berbasis online, tujuannya untuk mencegah penyebaran covid-19.

Untuk keberlangsungan proses pendidikan dan dalam rangka berpartisipasi memutuskan mata rantai penyebaran virus covid-19, maka pelaksanaan pembelajaran harus disesuaikan dengan kebijakan *social distancing* yang diluncurkan oleh pemerintah. Kegiatan belajar mengajar pada semua jenjang dilakukan dirumah masing-masing siswa dan dilakukan melalui media daring (online), sehingga semua jenjang pendidikan ditutup sementara. Meskipun siswa berada di rumah, guru harus memastikan kegiatan belajar-mengajar dan motivasi siswa dalam pembelajaran daring tetap berjalan, adanya inovasi dalam pembelajaran menjadi solusi yang perlu di desain dan dilaksanakan oleh guru dengan memaksimalkan media daring (online) yang tersedia.

Apalagi di masa covid-19 seperti sekarang ini dimana seluruh kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dari rumah. Sekolah bisa menyediakan sesuatu yang efektif dan menarik terutama untuk memotivasi belajar siswa. Menurut Ayuni dkk., (2021:415) “agar pembelajaran daring dapat berjalan dengan efektif, diperlukan persiapan oleh pihak sekolah dan juga orangtua”. Pihak sekolah memberikan fasilitas kepada guru berupa perangkat laptop atau smartphone serta paket internet yang diperlukan, sedangkan pihak orangtua mempersiapkan perangkat smartphone dan paket internet serta pendampingan terhadap putra putrinya.

Pada pembelajaran daring seperti sekarang ini, dapat menyebabkan siswa kurang aktif dan merasa jenuh dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Jika siswa sudah mengalami kejenuhan dalam pembelajaran ini dapat berdampak kepada hasil belajar dari siswa itu sendiri. Maka dengan begitu dibutuhkannya suatu dorongan dan motivasi belajar siswa sehingga dapat semangat belajar dan menghasilkan prestasi belajar yang baik. Salah satu faktor internal yang berpengaruh terhadap proses belajar siswa salah satunya dalam pelajaran matematika adalah motivasi.

Aplikasi *quizizz* sebagai salah satu aplikasi dalam mengevaluasi hasil belajar dalam pembelajaran terutama saat pandemi seperti ini. Menurut Suciningsih (2020:7) bahwa “kreativitas guru dalam membuat soal-soal untuk penilaian dan juga perencanaan yang matang. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game yang memungkinkan mengintegrasikan multipemain ke dalam kelas dan memberikan hasil pembelajaran online dengan cara yang menyenangkan dan real-time. Kuis ini bisa dipakai sebagai alternatif penilaian belajar siswa

dan juga bisa dimonitor untuk analisis dasar. *Quizizz* bisa diakses melalui perangkat elektronik milik siswa. Dengan *quizizz*, siswa memiliki waktu untuk bersaing satu sama lain, mendorong satu sama lain untuk belajar, memeriksa peringkat secara langsung, terlibat, terlihat hebat, dan membimbing fokus mereka.

Quizizz ialah alat berbasis web untuk membuat kuis interaktif yang bisa dipakai sebagai pekerjaan rumah di dalam atau di luar kelas. Kuis interaktif yang dihasilkan memiliki empat pilihan jawaban, termasuk jawaban yang benar, dan bisa menambahkan gambar di akhir pertanyaan. Setelah kuis ini dibuat, siswa akan bisa mengakses tes menggunakan kode yang kami bagikan atau melalui tautan yang kami bagikan. *Quizizz* menyenangkan karena bisa mengaksesnya langsung dari browser, tetapi juga bisa mengunduhnya dari *Play Store*. Dalam kuis ini guru bisa menentukan waktu pengerjaan setiap elemen soal, mengetahui jumlah siswa yang login, mengetahui hasil pekerjaan siswa, menyimpan, mencetak dan mengirimkan hasil pekerjaan siswa. Mulai dari siswa hingga orang tua. Dalam format file Excel (Suciningsih, 2020:5).

Penggunaan aplikasi *quizizz* untuk membuat materi pendidikan dengan memahami cara membuat dan menggunakannya untuk pembelajaran. Materi pembelajaran yang dibuat oleh aplikasi *quizizz* bisa berkontribusi pada pembelajaran dengan hasil yang diharapkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar. Siswa akan mengikuti tes pada saat yang sama dan memeriksa peringkat langsung di papan peringkat. Instruktur bisa melacak kemajuan dan mengunduh laporan setelah tes selesai untuk menilai kinerja siswa.

Aplikasi *quizizz* ini memiliki fitur yang diprogram oleh perancang dan dimaksudkan agar mudah dipakai. Kelengkapan aplikasi *quizizz* berguna untuk keberhasilan pembelajaran di berbagai level dan mata pelajaran. Pengembangan dan penggunaan materi pembelajaran terkait dengan kebutuhan belajar siswa dan diperlukan untuk melengkapi apa yang tidak lengkap pada saat pembuatan dan penggunaan aplikasi. Pengembangan media pembelajaran bisa mengakomodasi pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran dan tingkatan, dan sangat berguna bagi pendidik perkembangan dan untuk dipakai siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka.

Menurut Aini (2019:2), “kemampuan dan motivasi siswa untuk mengadaptasi permasalahan media pembelajaran tradisional terhadap hasil belajar dan pembelajaran berbasis TIK memberikan model inovasi dan kreativitas praktik pembelajaran. Gunakan media pembelajaran berbasis Kuis sebagai upaya untuk meningkatkan dan menikmati”.

Quizizz memiliki beberapa fitur menarik yang bisa dipakai guru untuk mendukung proses belajar mengajar. Fitur pelaporan *quizizz* juga menyediakan data statistik tentang kinerja siswa dan memungkinkan Anda untuk melacak jumlah siswa yang telah menjawab pertanyaan yang diajukan. Data statistik ini bisa diunduh sebagai spreadsheet Excel. Fitur pekerjaan rumah memungkinkan guru untuk menetapkan tugas penilaian hingga dua minggu. Fitur lain yang tersedia untuk guru ialah fitur "kelas", yang bisa dipakai untuk membuat grup kelas untuk menjawab kuis interaktif melalui kode registrasi kelas.

Persiapan penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai berikut: 1) Untuk pelaksanaan *quizizz* perlu dipersiapkan terlebih dahulu, yaitu : Serangkaian soal pilihan ganda beserta jawabnya, 2) PC/laptop, 3) Koneksi internet yang baik, 4) Email pribadi untuk membuat akun

Manfaat *Quizizz* dalam pendidikan antara lain ialah siswa bisa berpikir lebih kritis dengan aplikasi yang memperkenalkan metode pembelajaran baru, lebih mudah untuk melakukan tugas belajar pada waktu yang ditentukan., lingkungan belajar lebih menyenangkan, lebih menyenangkan, lebih menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. *Quizizz* merupakan aplikasi alternatif bagi guru untuk melakukan penilaian harian, siswa mendekati soal dengan cukup mudah karena memudahkan guru bertindak sebagai manajer/penguji/penyelidik.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri Cengkong IV Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang”.

METODE

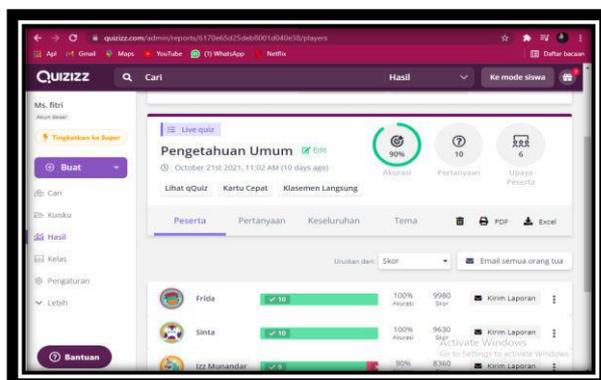
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SD Negeri Cengkong IV Desa Cengkong Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian diantaranya:

1. Metode Ekspositori. Metode ekspositori yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan pemateri kepada guru SD Negeri Cengkong IV tentang pembelajaran daring pada masa covid 19 serta pemanfaatan aplikasi *quizizz*.
2. Metode Demonstrasi. Metode demonstrasi yang diterapkan pada dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan mendemonstrasikan pembuatan akun *quizizz*, pembuatan soal *quizizz*, penggunaan aplikasi kepada peserta, mengecek hasil *quizizz*, serta mensinkronkan *quizizz* ke google classroom
3. Metode Simulasi. Selanjutnya guru mensimulasikan aplikasi *quizizz* kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dengan Judul “Pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media pembelajaran daring” yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Agustus 2021 bertempat di SD Negeri Cengkong IV Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang Provinsi Jawa Barat. Adapun peserta dalam kegiatan ini diikuti oleh 1 kepala sekolah dan 8 guru.

Kegiatan pelatihan diawali dengan mengerjakan soal pengetahuan melalui aplikasi *quizizz*. Kegiatan ini bertujuan agar guru merasakan bagaimana ketika menjadi peserta yang menyelesaikan soal, namun serasa tidak sedang mengerjakan soal namun bermain game. Pertama-tama peserta mendownload aplikasi *quizizz* terlebih dahulu kemudian memasukan kodenya. Dari 9 peserta, 6 orang berhasil dalam mengerjakan soal-soal *quizizz*, serta 3 orang tidak berhasil mengerjakan soal *quizizz* dikarenakan terkendala download, memori handphone tidak mendukung, serta tertinggal oleh waktu. Hasil pengerjaan *quizizz* oleh peserta dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1 Hasil Pengerjaan *Quizizz*

Berdasarkan gambar 1 dapat dilihat pada pojok kanan bahwa peserta yang mengikuti *quizizz* sebanyak 6 orang, hal ini menjadi perhatian ketika guru memberikan soal melalui *quizizz* harus diperhatikan upaya guru dalam mengatasi siswa yang belum bisa mengoperasikan aplikasi *quizizz*, waktu pengerjaan serta kendala jaringan.

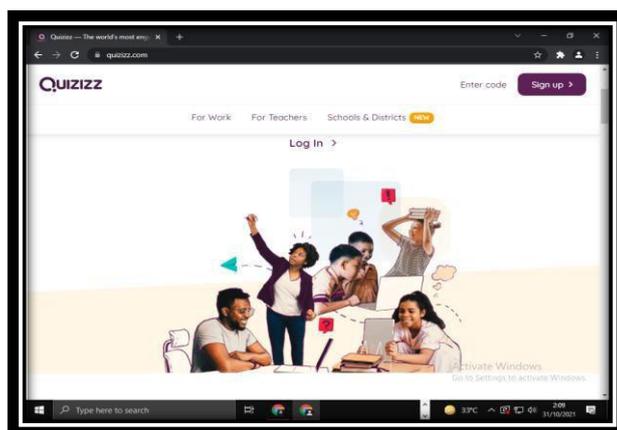
Setelah guru mencoba menggunakan aplikasi *quizizz* dengan posisi siswa. Kemudian memaparkan apa pentingnya aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring, evaluasi hasil belajar yang menyenangkan menggunakan *quizizz*. Kegiatan penjelasan ini dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 2 Penjelasan Manfaat *Quizizz*

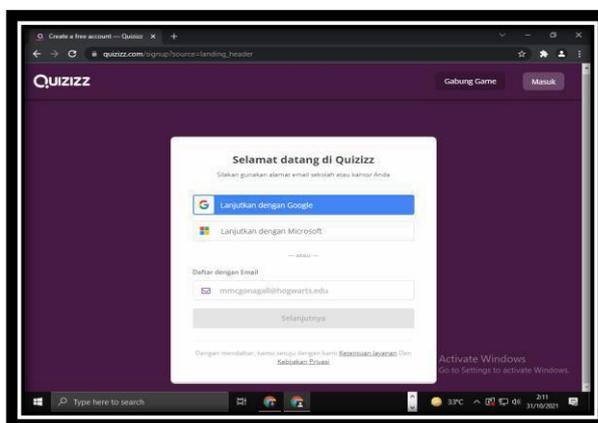
Berdasarkan gambar 2 dapat dilihat tentang pemaparan manfaat *quizizz* dalam pembelajaran daring. Kegiatan selanjutnya mendemonstrasikan langkah-langkah pemanfaatan *quizizz*. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai berikut:

1. Membuka Quizizz.com pada browser. Masuk ke <https://quizizz.com/>, lalu klik *Sign Up* dipojok atas



Gambar 3 Tampilan Halaman Awal Quizizz

2. Pilih lanjutkan dengan google



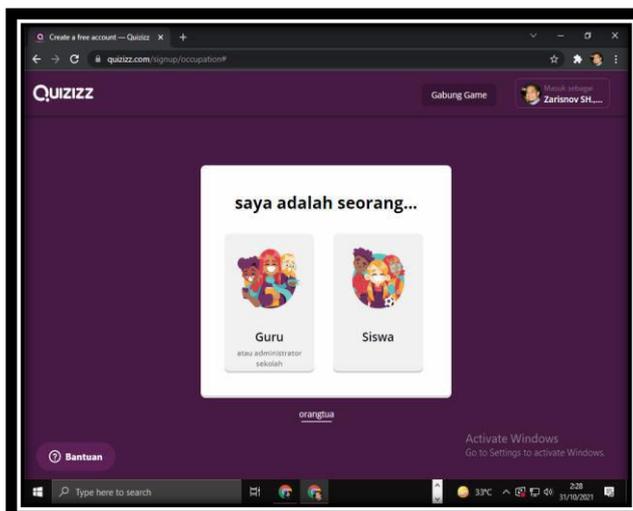
Gambar 4 Tampilan *Log In Google*

3. Pilih di sekolah



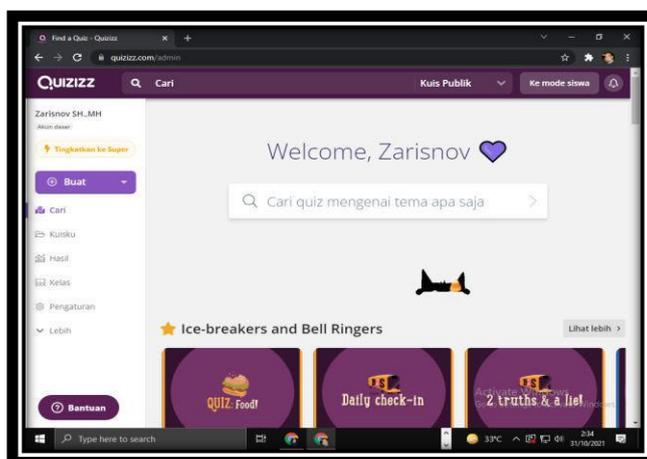
Gambar 5 Tampilan Pilihan Menggunakan Quizizz

4. Pilih seorang guru



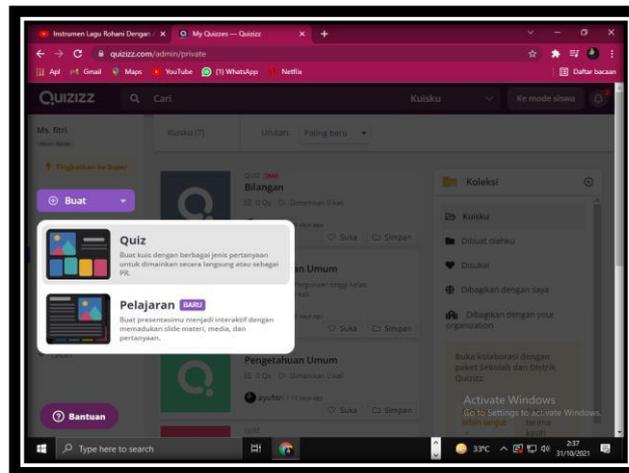
Gambar 6 Tampilan Pilihan Sebagai Guru atau Siswa

5. Kemudian muncul tampilan selamat datang



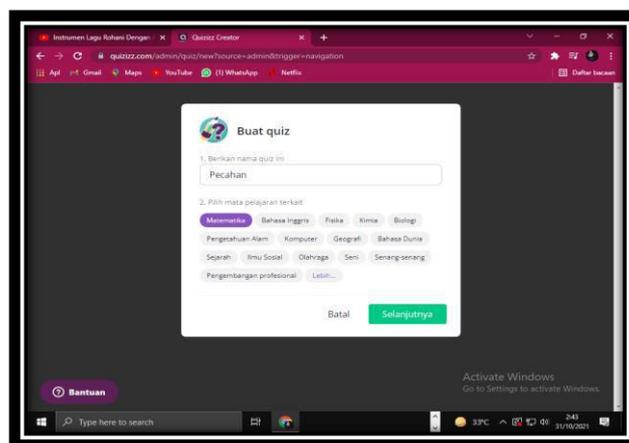
Gambar 7 Tampilan Awal Berhasil Masuk

6. Untuk membuat soal dapat *quizizz* klik Quiz



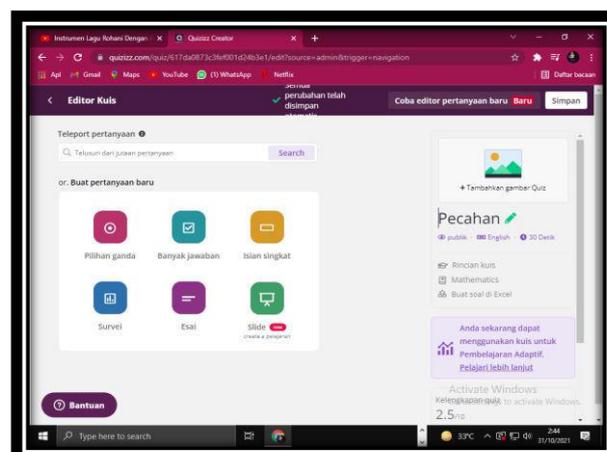
Gambar 8 Cara Membuat Quiz

7. Buat nama *quiz* lalu pilih mata pelajaran



Gambar 9 Cara Membuat Quiz

8. Selanjutnya pilih salah satu cara menjawab siswa



Gambar 10 Pilihan Jawaban Peserta

Peserta kegiatan terlihat antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelatihan memanfaatkan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring. Ini bisa terlihat antusias dari awal acara pelatihan sampai akhir acara, semua peserta mengikuti dengan baik. Antusiasnya dalam dilihat pada gambar 11 dibawah ini:



Gambar 11 Antusiasme Guru dalam Membuat Quis

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan “Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* dalam Pembelajaran Daring di SD Negeri Cengkong IV Desa Cengkong Kecamatan Purwasari Kabupaten Karawang” dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu, 07 Agustus 2021 dihadiri 1 kepala sekolah dan 8 guru. 89% guru sudah memiliki akun *quizizz* serta membuat soal *quizizz*. Semoga guru SD Negeri Cengkong IV dapat memanfaatkan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuni, D., Marini, T., Fauziddin, M., & Pahrul, Y. (2021). Kesiapan Guru TK Menghadapi Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 415.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272.

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 Terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 56.

Noor, S. (2020). Penggunaan *Quizizz* Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7

Suciningsih. (2020). *Quizizz Sebagai Alat Penilaian Hasil Belajar dalam Masa Covid-19 di MI Muhammadiyah Tambakan Ajibarang Banyumas*. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.