



## ABDIMAS UNIVERSAL

<http://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversal>

DOI : <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v4i2.173>

Received: 07-11-2021

Accepted: 14-10-2022

### Pelatihan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19

Sukiyanto<sup>1\*</sup>; Tsalitsatul Maulidah<sup>2</sup>; Dewi Anggreini<sup>3</sup>; Denik Agustito<sup>4</sup>; Dwi Nova Lestari<sup>5</sup>

<sup>1,4</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Billfath

<sup>3</sup>Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

<sup>5</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STIT Al-Fattah Siman Lamongan

<sup>1\*</sup>E-mail: [sukiyanto.math@ustjogja.ac.id](mailto:sukiyanto.math@ustjogja.ac.id)

#### Abstrak

Kegiatan pelatihan PkM ini bertujuan untuk memberikan pelatihan bagaimana cara memanfaatkan teknologi yakni penggunaan fitur gamifikasi daring gratis untuk membantu proses belajar mengajar di luar ruangan kelas dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu sosialisasi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Subjek pelatihan ini diikuti 15 siswa/i kelas VI. Hasilnya diperoleh bahwa aplikasi dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan dapat menambah semangat dalam belajar di tengah pandemi *covid-19* sehingga pembelajaran dalam jaringan pun lebih menyenangkan dan siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi *Quizizz*. Pelatihan ini juga memberikan dampak yang signifikan kepada kemampuan guru dalam mengembangkan instrumen evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz*.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, aplikasi, *Quizizz*.

#### Abstract

*This PkM training activity aims to provide training on how to utilize technology, namely the use of free online gamification features to assist the teaching and learning process outside the classroom using the Quizizz application. The implementation method used is socialization, training implementation and evaluation. The subject of this training was attended by 15 sixth grade students. The results show that the application can increase student learning concentration and can increase enthusiasm in learning in the midst of the Covid-19 pandemic so that online learning feels more fun and students can learn while playing through this Quizizz application. This training also has a significant impact on the ability of teachers to develop learning evaluation instruments using the Quizizz application.*

**Keywords:** learning media, application, *Quizizz*

#### 1. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan media membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran (Sun'iyah, 2020). Media pembelajaran adalah suatu alat untuk menyampaikan pesan atau informasi (pelajaran) kepada siswa atau peserta didik (Hamdani, 2011). Selain itu, Sanjaya (2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran diperlukan guru untuk menjadi alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran. Selain itu, pembelajaran harus memberikan rasa aman serta dilaksanakan secara terpadu (Sukiyanto & Maulidah, 2019).

Pada saat ini, Indonesia sedang menghadapi pandemi virus *covid-19*, yang mengharuskan siswa belajar di rumah, guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran secara *online* dan tidak tatap muka di kelas seperti biasanya (Dewi & Sadjarto, 2021). Sehingga, hal ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara *online*. 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.

Di tengah pandemi *covid-19*, dunia pendidikan harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Perkembangan teknologi yang cukup pesat seakan-akan tidak dapat lagi dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Hampir setiap orang membawa telepon genggam ke mana pun mereka pergi. Hal ini

untuk mempermudah akses informasi kapanpun dan di manapun. Dengan kata lain, dunia berada dalam genggaman. Terlebih lagi di era *internet of things* (IoT) di era industri 4.0, *gadget* merupakan bagian integral kehidupan sehari-hari (Bulger dan Davidson, 2018). Semakin banyak orang yang sedang menggunakan *handphone* atau *android* dengan berbagai macam pemanfaatannya untuk kehidupan ke depannya dan sehari-harinya maupun begitu di dalam beberapa bidang-bidang pendidikan guna untuk proses kegiatan belajar mengajar. Pengguna *android* harus mampu mengoperasikan fungsi multimedia untuk bermain *game* dengan memanfaatkan pada proses kegiatan pembelajaran (Talkah, 2021).

Salah satu *game* interaktif berbasis *android* yang mudah digunakan adalah aplikasi *Quizizz*. Media evaluasi pembelajaran aplikasi *Quizizz* dapat memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan dalam aplikasi *Quizizz* para pendidik dapat *men-download* statistik hasilnya dalam bentuk *spreadsheet* atau *Ms. Excel*. Selain itu, guru dapat melacak jumlah jawabannya. Pemanfaatan aplikasi *Quizizz* dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik, dan pengaturan waktu yang diatur menuntut konsentrasi siswa (Suharsono, 2020). Aplikasi *Quizizz* juga memiliki keunggulan yaitu di bagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Di samping itu, nilai dapat diunduh dalam bentuk dokumen *Ms. Excel* sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian (Nugroho dkk, 2019).

Zhao (2019) serta Mei, Ju, dan Adam (2018) menemukan bahwa *Quizizz* berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerja sama antarsiswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan *gadget* di ruangan kelas (Fazriyah dkk, 2020). Senada dengan hal tersebut, tim penulis juga telah melakukan observasi dan melakukan wawancara kepada beberapa guru wali kelas di MI Salafiyah Banin-Banat. Adapun hasilnya menunjukkan bahwa dalam pembelajaran dalam jaringan (*daring*) saat ini, aplikasi yang banyak digunakan guru yaitu aplikasi *WhatsApp Messenger*, fitur *Google Forms*, dan aplikasi *Quizizz*. Namun, hanya beberapa guru yang menggunakan aplikasi *Quizizz*, hal ini dikarenakan sebagian guru belum memahami isi dan konten pada aplikasi *Quizizz*.

Berdasarkan hal inilah, sehingga perlu untuk diadakannya pelatihan penggunaan teknologi di dalam kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Kegiatan pelatihan tersebut meliputi pengintegrasian *gadget* dan peralatan teknologi dalam

proses belajar dan mengajar yaitu dengan memperkenalkan fitur pada aplikasi *Quizizz*.

MI Salafiyah Banin-Banat berada di desa Siman, Kecamatan Sekaran, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, MI Salafiyah Banin-Banat berada di bawah naungan Kementerian Agama. Dengan diadakannya pelatihan ini diharapkan nantinya akan menambah wawasan dan pengetahuan kepada seluruh sumber daya manusia yang ada di MI Salafiyah Banin-Banat. Aplikasi *Quizizz*, di samping dapat mengembangkan pengetahuan tentang media pembelajaran, juga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dalam proses pembelajaran.

## 2. Bahan dan Metode

Pelatihan ini dilaksanakan di MI Salafiyah Banan-Banat. Metode pelaksanaan yang digunakan yaitu sosialisasi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Pertama, melakukan sosialisasi kepada mitra, yaitu dengan tujuan agar dapat mempersiapkan diri dalam mengikuti kegiatan yang akan diterapkan dalam pengabdian ini, serta menjelaskan manfaat dari kegiatan ini. Kedua, pelaksanaan, yaitu pada kegiatan ini nantinya akan dijelaskan langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi *Quizizz*. Ketiga, melakukan evaluasi pelaksanaan pelatihan. Terdapat dua evaluasi yang digunakan dalam pelatihan ini yaitu:

- a. Evaluasi formatif; memberi informasi tentang membuat program yang lebih baik. Data kuantitatif meliputi opini, belief, dan perasaan terhadap program. Informasi ini dikumpulkan melalui kuisisioner/wawancara.
- b. Evaluasi sumatif; mengukur sejauh mana perubahan peserta sebagai hasil partisipasinya dalam program pelatihan. Evaluasi ini biasanya menggunakan pengumpulan data kuantitatif dengan menggunakan tes, *ratings of behavior*, atau pengukuran kinerja yang obyektif.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Peserta pelatihan ini diikuti oleh seluruh siswa kelas VI MI Salafiyah Banin-Banat beserta guru wali kelas. Adapun materi dalam aplikasi *Quizizz* yaitu Perkembangan Generatif pada Tumbuhan dan Negara-Negara ASEAN. Jumlah subjek yang menerima pelatihan sebanyak 18 peserta didik dimana 3 peserta didik mengalami gangguan dalam penggunaan internet yang mengakibatkan mereka tidak dapat mengikuti materi tersebut. Sehingga, total peserta didik yang menerima materi sebanyak 15 orang.

Pelatihan ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 10 Agustus 2020. Program pelatihan dilakukan sesuai dengan perencanaan metode pelatihan yang sudah dibuat 1 minggu sebelum pelaksanaan pelatihan media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi *Quizizz* di era *new normal covid-19* dan penggunaan materi yang

telah dibuat sudah dirancang dengan sedemikian rupa sehingga peserta didik kelas VI di MI Salafiyah Banin-Banat dapat memahami materi yang disampaikan oleh 2 orang narasumber dari dosen dan 1 mahasiswa, dengan menggunakan metode sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan.

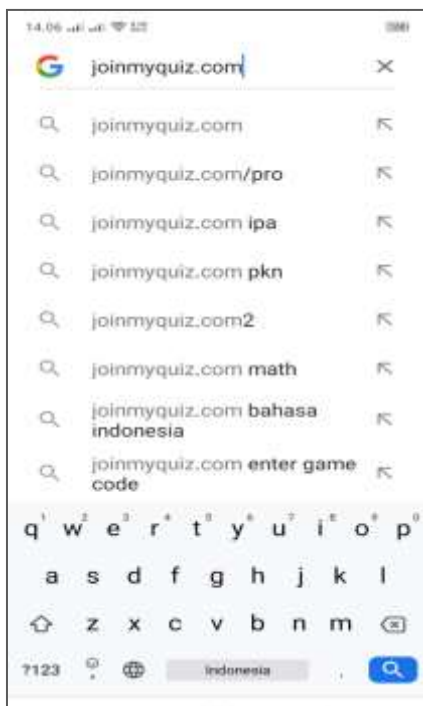
Pelaksanaan pelatihan ini berguna untuk tenaga pendidik dan peserta didik yang menunjang pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan dengan cara simulasi yang dilakukan peserta didik dengan bersama-sama.



**Gambar 1.** Peserta didik berlatih dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*

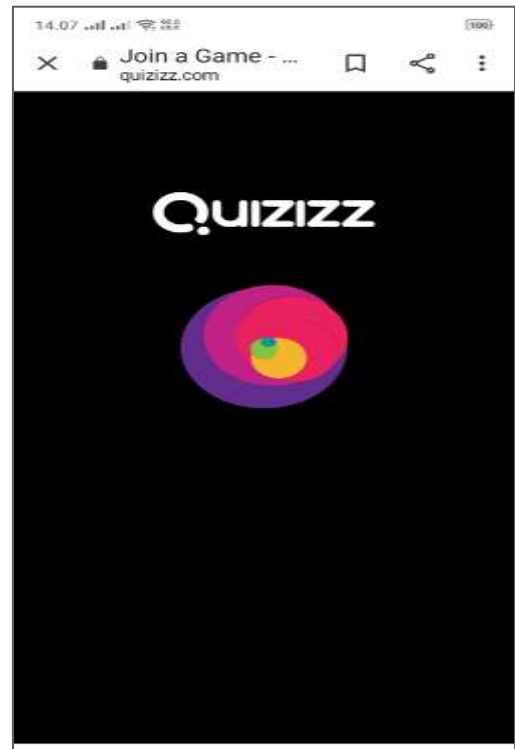
Dalam proses selama pelatihan berlangsung, peserta diarahkan untuk mengakses aplikasi *Quizizz* dalam *smartphone* mereka, yakni dengan Langkah sebagai berikut.

- 1) Membuka *smartphone* peserta didik masing-masing.
- 2) Pada *smartphone* peserta didik, mereka diminta untuk mengetik *joinmyquiz.com* di *Google Chrome*.



**Gambar 2.** *joinmyquiz.com* pada *Google Chrome*

- 3) Proses *loading* dalam aplikasi *Quizizz* pada *smartphone* peserta didik masing-masing.



**Gambar 3.** proses *loading* dalam aplikasi *Quizizz*

- 4) Peserta didik membuka akun aplikasi *Quizizz*.



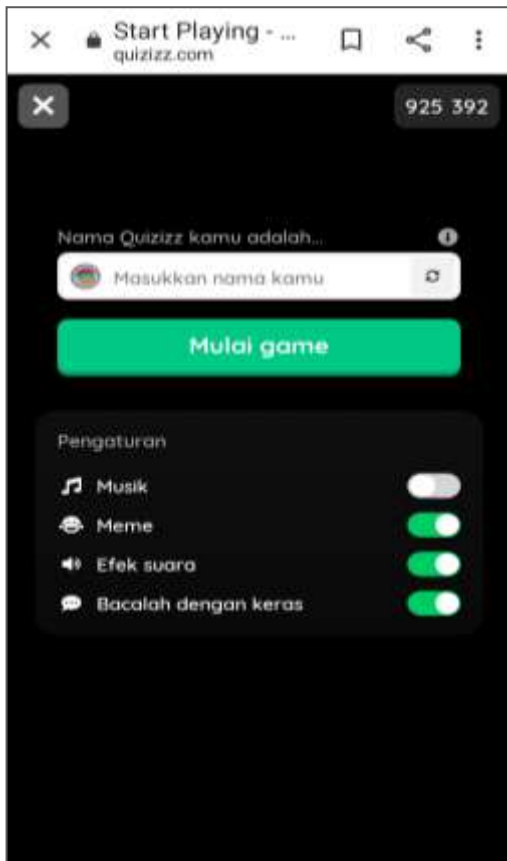
**Gambar 4.** Masuk dalam aplikasi *Quizizz*

5) Peserta didik diberitahu kode permainan pada saat pelatihan.



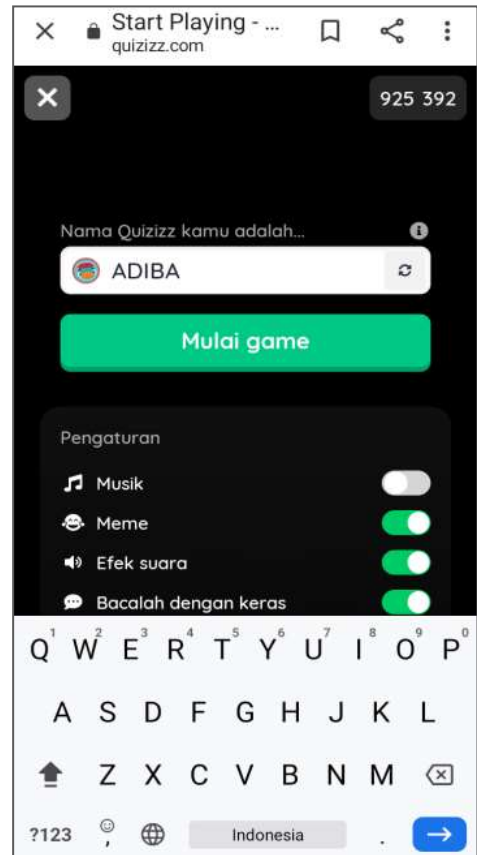
Gambar 5. memasukkan kode permainan

6) Peserta didik diminta untuk melakukan pengaturan yang terdiri dari musik, meme, efek suara, ataupun bacalah dengan keras.



Gambar 6. Pengaturan dalam aplikasi Quizizz

7) Peserta didik menulis nama lengkap masing-masing pada *smartphone* miliknya.



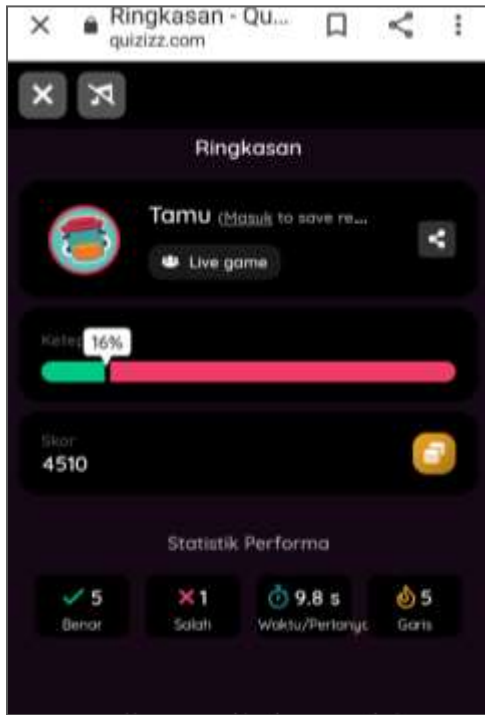
Gambar 7. Menulis nama lengkap pada akun aplikasi Quizizz

8) Peserta didik menunggu permainan untuk bergabung di dalam permainan Quizizz yang sudah disiapkan oleh pemateri pelatihan.



Gambar 8. Tampilan enunggu untuk bergabung ke dalam permainan

- 9) Peserta didik dapat melihat peringkat dalam mengerjakan dalam aplikasi *Quizizz*



Gambar 9. Peringkat dan skor dalam aplikasi *Quizizz*

*Smart test* dilakukan dengan menggunakan *tools Quizizz* yang dapat diakses melalui alamat link <https://quizizz.com/>. Adapun prosedur pelaksanaan *smart test* yaitu sebagai berikut: 1) Pemateri/pengampu membuka *test* (mengundang peserta) dengan memberikan kode tertentu kepada peserta; 2) Peserta melalui *smartphone* masing-masing mengakses *quiz* atau *test* dengan alamat <https://quizizz.com/>; 3) Peserta melakukan input kode permainan dari pengampu; 4) Pengampu menunggu sampai keseluruhan peserta berpartisipasi dalam *test*; 5) Setelah seluruh peserta *check in* ke dalam *test*, maka pengampu memulai *test online*; 6) *Score* selama proses penyelesaian *test* transparan terbuka di layar depan kelas; dan 7) Seluruh peserta terpacu untuk menyelesaikan dengan sebaik dan secepat mungkin agar menjadi juara.

Pada proses pelaksanaan *test* tersebut, keaktifan, ketelitian, dan kecepatan peserta terasah dengan baik. Peserta dituntut untuk bisa menyelesaikan *smart test* dengan jujur dan cepat, karena masing-masing memiliki soal yang sama, meski soal yang muncul diacak untuk masing-masing peserta.

Berdasarkan hasil eksplorasi data, tingkat akurasi hasil *test* dengan *Quizizz* pada 5 tahapan adalah rata-rata di atas 70%. Hal ini menandakan bahwa peserta dapat mengikuti *smart test* dengan sangat baik dan sesuai tujuan pembelajaran. Setelah pelatihan berakhir, didapat 15 peserta didik yang mampu mengisi

pernyataan pada *website* aplikasi *Quizizz*. Maka, dapat dikatakan 100% peserta didik mengalami peningkatan dalam penggunaan aplikasi *mobile learning*.



Gambar 10. Peserta didik melakukan praktik dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*

Berdasarkan hasil pelatihan pembelajaran aplikasi *Quizizz*, masing-masing peserta didik antusias dan bersemangat mencoba aplikasi *Quizizz* di kelasnya sebagai media pembelajaran.

Tabel 1.

Perolehan skor siswa pada penggunaan aplikasi *Quizizz* yang pertama

No	Players	Score	Accuracy
1	MDA	25010	87%
2	AZ	26180	87%
3	UM	23510	83%
4	ZI	21520	80%
5	SD	19600	73%
6	MA	19030	73%
7	AU	19670	70%
8	RI	17700	67%
9	MR	15520	60%
10	AH	15600	60%
11	YD	14820	57%
12	RD	14650	53%
13	JA	12900	50%

Berdasarkan hasil di atas, maka dampak perubahan dalam prestasi belajar mulai meningkat dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* dari pada pembelajaran yang dilakukan dengan kegiatan-kegiatan biasanya di sekolah. Setelah diadakan pelatihan, peserta didik antusias dan bersemangat dalam mengerjakannya.

Tim pengabdian mengukur tingkat pembelajaran yang dialami oleh peserta didik pelatihan agar dapat dilihat seberapa paham peserta didik terhadap materi pelatihan yang diberikan. Metode paling mudah untuk mengukur tingkat pembelajaran ini adalah dengan bermain sambil belajar menjawab soal-soal yang ada di aplikasi *Quizizz*. Setelah pelatihan, kemudian pengampu memberikan kuis sesuai dengan materi pelajaran yang telah dijelaskan sebelumnya.

**Tabel 2. Perolehan skor siswa pada penggunaan aplikasi Quizizz yang kedua**

No	Players	Score	Accuracy
1	MDA	33290	100%
2	AZ	26970	93%
3	UM	21940	80%
4	ZI	19240	73%
5	SD	18790	67%
6	MA	15130	60%
7	AU	14410	53%
8	RI	12110	47%
9	MR	12020	47%
10	AH	9770	40%
11	YD	0	0%
12	RD	0	0%
13	JA	0	0%

Peserta didik setelah pelatihan disuruh untuk praktik dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dan melakukan praktik lagi untuk membandingkan penilaian dan prestasi belajarnya, dimana materi dari *Quizizz* tersebut sudah pernah diterangkan oleh tenaga pendidik.

Aplikasi *Quizizz* digunakan sebagai alat penilaian formatif yang menyenangkan, *multiplayer*, gratis, dan berfungsi di semua perangkat (komputer, *tablet*, *smartphone*) dengan aplikasi *iOS*, *Android*, dan *Chrome* (Salsabila, 2020; Aini, 2019). Setiap siswa atau kelompok membutuhkan satu perangkat, namun tidak perlu membuat akun di *Quizizz*, dapat langsung bergabung cukup dengan memasukkan *game code*. Kuis dapat dibagikan untuk digunakan pihak lain. *Quizizz* menyenangkan karena menggunakan elemen lucu seperti meme, avatar, dan gamification yang membuat siswa semangat belajar. *Quizizz* dapat juga menampilkan data analisis kinerja masing-masing peserta yang terperinci, *online*, dan dapat diunduh sebagai *Spreadsheet* ataupun *Ms. Excel*. *Quizizz* dapat mentransfer banyak tugas, mengulang, menghibur, dan jumlah partisipannya banyak.

#### 4. Kesimpulan dan Saran

Pelatihan media pembelajaran aplikasi *Quizizz* yang telah dilaksanakan dapat membuat peserta didik bergairah dalam belajar, serta tengah pendidik merasakan manfaatnya yaitu mempermudah dalam mengevaluasi peserta didik dan menambah sumber belajar bagi peserta didik.

Pelatihan *Quizizz* juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan dapat menambah semangat dalam belajar di tengah masa pandemi *covid-19* sehingga pembelajaran dalam jaringan pun lebih menyenangkan dan siswa dapat belajar sambil bermain melalui aplikasi ini. Selain itu, siswa dapat pula melihat peringkatnya langsung di papan peringkat di akhir dari kuis tersebut. Dengan begitu, siswa terus

ingin mencoba dalam tes kuis pembelajaran yang telah diberikan oleh gurunya yang sesuai dengan bidang pelajaran yang diajarkan dan dapat membantu pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan baru.

#### 5. Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa, Universitas Billfath, dan Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al Fattah yang telah mendukung jalannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih atas kerja sama dari kepala sekolah dan seluruh guru yang ada di MI Salafiyah Banin-Banat sehingga acara pelatihan dapat berjalan dengan lancar.

#### 6. Daftar Rujukan

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Bulger, M & Davison, P. (2018). *The Promises, Challenges, and Futures of Media*.
- Dewi, T. A. P., & Sadjiarto, A. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1909–1917.
- Fazriyah, N., Cartonoo., Awangga, R.M. 2020. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2).
- Hamdani, M. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Mei, S., Ju, S., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1). doi: 10.26417/ejser.v12i1.p208-212.
- Nugroho, D.Y.Komilie, S. Peggy, S.T. Maria, M.Y.A. Christie, L.R. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring Di YPK Penabur Bandarlampung. *Prossiding vol (2)*.
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1): 165-172. <https://doi.org/10.47679/ib.2022195>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2),

163–173.

<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quizizz and Kahoot! In The Training for Millennial Generation. *Journal, International Education, Indonesian*, 4(2), 332–342.
- Sukiyanto & Tsalitsatul, M. (2019). Pendampingan Kegiatan Phonological Awareness dan Vocabulary di Taman Posyandu (Tapos) Melati Desa Tunggul Paciran Lamongan. *J-Abdipamas: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*. 3(1). 139-147.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Talkah. (2021). Efektivitas Pembelajaran Menyengankan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 17(1).
- Zhao, F., (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*. 8(1). doi:10.5430/ijhe.v8n1p37.