



## Pembedayaan Guru SMP dalam Mengoperasikan Kuis Edukatif Quizizz untuk Menunjang Blended Learning

Afib Rulyansah<sup>1\*</sup>, Rizqi Putri Nourma Budiarti<sup>2</sup>, Emy Yunita Rahma Pratiwi<sup>3</sup>, Jauharotur Rihlah<sup>4</sup>

Published online: 10 Juli 2022

### ABSTRACT

Teachers must have a high level of technological proficiency in order to be successful in online education. But even so, not everyone teacher educators are able to easily respond to the use of learning tools. This service aims to provide teachers with counseling, training, and guidance so that they can use the Quizizz application to conduct fun learning and evaluations. An initial activity, a core activity, and a conclusion are the three stages of the technique used in this activity. Focus Group Discussions to partner organizations and teams are part of the initial activities. Training is then implemented, followed by additional activities. The training participants' abilities have greatly improved as a result of this activity. Tentative data shows that only 13% of attendees are familiar with the Quizizz application prior to training, but this number rises to 100% afterward. Next, we'll talk about comprehension. Only 8% of participants were able to use the Quizizz application prior to the training, whereas 70% were able to after the training. Finally, the number of participants who agreed to participate in using Quizizz increased from 26% before the training to 89% post-training. It's clear from the data that this service project was a success in terms of increasing participants' knowledge of and enthusiasm for using Quizizz as a learning tool for future projects. Keywords: learning technology, applications, and applications for learning.

Keywords: Learning Technology, Application, Learning Application

**Abstrak:** Kondisi Guru harus memiliki tingkat kemahiran teknologi yang tinggi agar berhasil dalam pendidikan online. Namun meski begitu, tidak semua guru pendidik mampu dengan mudah menyikapi penggunaan perangkat pembelajaran. Layanan ini bertujuan untuk memberikan bimbingan, pelatihan, dan bimbingan kepada guru agar dapat menggunakan aplikasi Quizizz untuk melakukan pembelajaran dan evaluasi yang menyenangkan. Kegiatan awal, tengah, dan akhir merupakan tiga tahapan metode yang digunakan dalam latihan ini. Focus Group Discussion kepada organisasi dan tim mitra merupakan bagian dari kegiatan awal. Pelatihan kemudian dilaksanakan, dilanjutkan dengan kegiatan tambahan. Kemampuan peserta pelatihan meningkat pesat sebagai hasil dari kegiatan ini. Data tentatif menunjukkan bahwa hanya 13% peserta yang mengetahui aplikasi Quizizz sebelum pelatihan, tetapi jumlah ini meningkat menjadi 100% setelahnya. Selanjutnya, kita akan berbicara tentang pemahaman. Hanya 8% peserta yang bisa menggunakan aplikasi Quizizz sebelum pelatihan, sedangkan 70% bisa setelah pelatihan. Terakhir, jumlah peserta yang setuju untuk mengikuti Quizizz meningkat dari 26% sebelum pelatihan menjadi 89% setelah pelatihan. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pengabdian ini pun berjalan dengan baik dan berhasil meningkatkan wawasan, pemahaman, dan minat peserta terhadap penggunaan Quizizz untuk pembelajaran.

**Keywords:** Teknologi Pembelajaran, Aplikasi, Aplikasi Pembelajaran

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>2</sup> Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hasyim Asy'ari Tebuireng Jombang

<sup>4</sup> Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

*\*) corresponding author*

Afib Rulyansah  
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,  
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: afibrulyansah@unusa.ac.id

### PENDAHULUAN

Manusia dijadikan lebih manusiawi melalui pendidikan. Untuk membentuk manusia menjadi lebih potensial, pelatihan berperan dalam pendidikan/metode lain yang mudah dan diterima oleh masyarakat. Hak dasar atas pendidikan tercantum dalam Undang-Undang Dasar Negara

Republik Indonesia Tahun 1945, khususnya dalam Pasal 31 ayat 1.

Domain intelektual, dampak, dan psikomotor siswa adalah beberapa tujuan pendidikan (Aryanto et al., 2021). Keterampilan manajemen kelas yang baik sangat penting untuk mencapai ketiga tujuan ini. Beberapa faktor, seperti bencana alam seperti wabah covid 19, yang merebak sekitar tahun 2019 dan diperkirakan akan meluas di Indonesia pada 2020, pengaruh pada kemampuan Indonesia untuk menerapkan inisiatif pendidikan baru. COVID-19 telah menghentikan pembelajaran dan pengajaran di lembaga pendidikan, serta menghancurkan sumber daya untuk pertumbuhan pribadi siswa (Tanjung et al., 2021).

Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI untuk menerapkan kurikulum nasional di masa krisis penyebaran COVID 19, di mana sistem pendidikan diberlakukan di rumah melalui pembelajaran daring. Pemerintah melakukan ini untuk memastikan bahwa siswa tetap dapat mengakses sumber daya pendidikan, bahkan jika mereka melakukannya secara virtual.

Jadi tidak ada yang tahu kapan pandemi di seluruh dunia, dan khususnya yang mempengaruhi masyarakat Indonesia, akan berakhir, pembelajaran online dipilih sebagai solusinya. Semua standar pendidikan, dari sekolah dasar dan menengah hingga perguruan tinggi dan universitas, dapat memperoleh manfaat dari penggunaan pembelajaran online. Dalam rangka mencegah meluasnya pandemi COVID-19 di sekolah, hal ini telah dilaksanakan.

Program Meskipun pembelajaran online telah digunakan selama lebih dari tiga semester, masih banyak masalah. Penelitian tentang kekurangan pembelajaran online telah banyak dilakukan, termasuk penelitian tentang kurangnya hasil belajar oleh (Jetissa & Hasan, 2021; Sari, 2021; Sinaga et al., 2021). dari sebuah studi (Fikri et al., 2021; Haryadi & Selviani, 2021) yang melihat masalah jaringan dan kurangnya materi pendidikan. Juga, kurangnya keterampilan manajemen kelas online antara guru dan dosen (Ardiansyah, 2019; Mubarok, 2021; Stefany & Rijanto Purbojo, 2020).

Kabupaten Lingsar dan Narmada Lombok Barat melihat hal ini terjadi pada institusi pendidikan mereka. Setelah melakukan penyelidikan kami sendiri, kami menemukan masalah yang sama seperti sebelumnya. Selain itu, guru belum dapat menemukan apapun formula yang tepat untuk melaksanakan pembelajaran online, khususnya varian dalam penerapan evaluasi dan penilaian. Akibatnya, peneliti berinisiatif untuk menawarkan bimbingan, konseling, dan pelatihan kepada guru di bidang pembelajaran online, khususnya di bidang evaluasi atau penilaian pembelajaran.

Pelatihan penggunaan aplikasi pembelajaran Quizziz menjadi fokus kegiatan pengabdian ini. Kami memutuskan aplikasi ini berdasarkan pengalaman dan perbandingan kami dengan aplikasi lain. Aplikasi ini memiliki keuntungan karena mudah dibuat dan tidak memerlukan banyak ruang penyimpanan di ponsel pintar (Sari & Rini, 2020). Aplikasi Quizizz juga sederhana dan juga dapat disesuaikan dengan berbagai latar belakang pendidikan, dari SD hingga perguruan tinggi.

Banyak sekolah di Kecamatan Rowokangkung dan Kecamatan Jatiroto yang dapat memanfaatkan kegiatan pengabdian ini, khususnya di SMPN 1 Rowokangkung dan SMPN 1 Jatiroto. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membantu guru meningkatkan keterampilan pengelolaan kelas, khususnya evaluator diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan, kreativitas, dan motivasi siswa dalam bidang ini.

## **BAHAN DAN METODE**

Kami bekerja sama dengan perwakilan dari dua sekolah menengah untuk melaksanakan proyek ini bersama-sama. Baik SMPN 1 Rowokangkung maupun SMPN 1 Jatiroto. Baik SMPN 1 Rowokangkung maupun SMPN 1 Jatiroto memiliki 35 siswa yang mengikuti kegiatan ini.

Dalam kegiatan ini, aplikasi Zoom meeting digunakan untuk melakukan rapat online. Secara asinkron atau sinkron, metode tersebut dapat diimplementasikan (secara tidak langsung).

Banyak langkah yang diperlukan sebelum menyelesaikan proyek ini. Persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi semua termasuk dalam proses ini. Persiapan pelatihan dimulai dengan administrasi dan materi, serta koordinasi dengan mitra kami, termasuk guru, pada tahap awal persiapan. Pelaksanaan dibagi menjadi dua tahap. Metode asynchronous dan synchronous digunakan dalam penerapan pelatihan ini secara online. Pembekalan, materi penyuluhan pembelajaran online, dan pelatihan merupakan komponen dari proses pelaksanaan. Setelah Forum online disiapkan untuk aktivitas ini.

Sebagai bagian dari evaluasi kegiatan, kami mengajukan serangkaian pertanyaan kepada peserta melalui posttest untuk mengukur tingkat kepuasan mereka terhadap pengalaman tersebut. Selain itu, kami mengawasi berbagai hal dengan mengunjungi sekolah mitra kami dan melihat seberapa baik kinerja mereka dengan perangkat lunak yang telah kami uji. Gambar berikut menunjukkan rencana pelatihan dengan sangat rinci.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai kemitraan, kegiatan pengabdian ini bekerja sama dengan guru sekolah untuk memberikan pelatihan kepada guru sebagai fokus utama. Beberapa siswa guru juga diundang untuk mengikuti kegiatan ini sebagai sarana pengembangan keterampilan peserta. Guru dari berbagai latar belakang dan latar belakang keilmuan berpartisipasi dalam kegiatan tersebut. Di bawah ini, Anda dapat melihat rincian jumlah peserta.

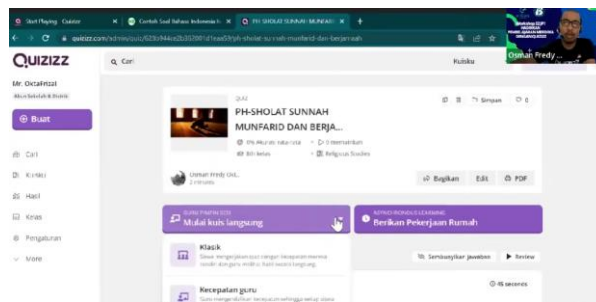
**Tabel 1. Komposisi Peserta Berdasarkan Jenis Kelamin**

| Nama Sekolah           | Peserta |    | Jumlah |
|------------------------|---------|----|--------|
|                        | L       | P  |        |
| SMPN 1 Rowokangkung    | 5       | 7  | 12     |
| SMPN 1 Jatiroto        | 3       | 3  | 6      |
| Guru SMP bukan sasaran | 2       | 2  | 4      |
| Mahasiswa              | 8       | 10 | 18     |
| Jumlah                 |         |    | 40     |

Kegiatan ini bertujuan untuk mengajarkan kepada guru cara menggunakan aplikasi Quizziz untuk pembelajaran dan evaluasi online, khususnya dalam konteks pembelajaran online. Hal ini berdasarkan observasi dan FGD (Focus Group Discussion) dengan guru binaan yang belum mengetahui aplikasi Quizziz.

Beberapa tahapan, antara lain kegiatan awal, tengah, akhir termasuk dalam pelaksanaan paralel pelatihan ini. Sebagai bagian dari kegiatan pertama, panitia membantu peserta masuk ke ruang rapat. Setelah itu, para peserta mendapatkan gambaran singkat tentang bagaimana pelatihan akan dilaksanakan. Beberapa poin ditegaskan kepada para peserta sepanjang sesi, seperti: Urutan pelaksanaan pelatihan, mekanisme yang akan digunakan, dan jumlah orang yang akan menghadiri setiap sesi menjadi pertimbangan.

Kegiatan inti berlangsung pada tahap kedua. Konseling, pelatihan, diskusi, dan simulasi adalah empat kegiatan inti. Peserta diberikan pemahaman teoritis dan konseptual tentang pembelajaran online pada tahap konseling. Ketika datang ke pembelajaran online, berbagai masalah dibahas, termasuk kesulitan yang dihadapi siswa, kebijakan pendidikan selama pandemi, faktor-faktor yang membantu keberhasilan siswa, dan solusi potensial untuk masalah ini. Berikut adalah screenshot dari kegiatan sosialisasi:



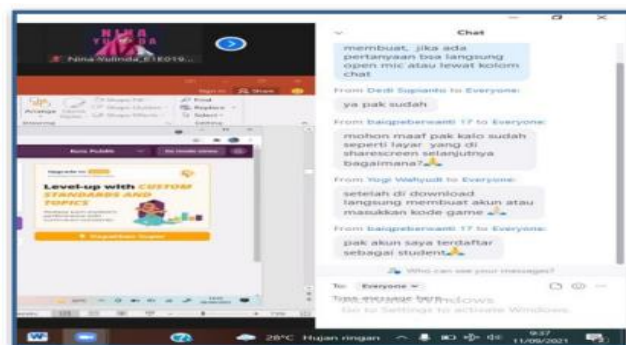
**Gambar 1. Proses Penyuluhan Secara Daring**

Langkah selanjutnya adalah melalui pelatihan. 3 tahapan membentuk tahapan pelatihan: penyampaian materi secara simulasi, supervisi dan evaluasi. Demonstrasi aplikasi kuis berlangsung di setiap tahap distribusi materi. Cara mengunduh dan menggunakan Quizziz di ponsel, mengakses situs web, mendaftarkan akun, dan membuat materi pembelajaran adalah beberapa langkah awal dalam simulasi. Anda juga dapat membuat tes dengan mengajukan pertanyaan. Di sinilah nara sumber aplikasi Quizziz bekerja untuk memastikan bahwa peserta dapat mengikuti dan memahami semua komponen aplikasi. Aktivitas Hal ini ditunjukkan pada tangkapan layar berikut.



**Gambar 2. Proses Pelatihan dan Simulasi**

Peserta diberikan petunjuk cara memanfaatkan aplikasi Quizziz saat simulasi selesai. Setelah itu, para peserta dan nara sumber kembali melanjutkan diskusi dari awal. Anggota komunitas dipandu dan dipantau oleh tim khusus aplikasi Quizziz pada saat ini.. Seperti sebelumnya, baik dengan mengajukan pertanyaan secara langsung atau melalui ruang obrolan Zoom, kami juga memulai percakapan di level ini. Individu dapat mengomunikasikan masalah apa pun yang mereka miliki dengan menginstal atau menggunakan aplikasi. Tangkapan layar di bawah ini menunjukkan contoh jenis aktivitas tertentu.

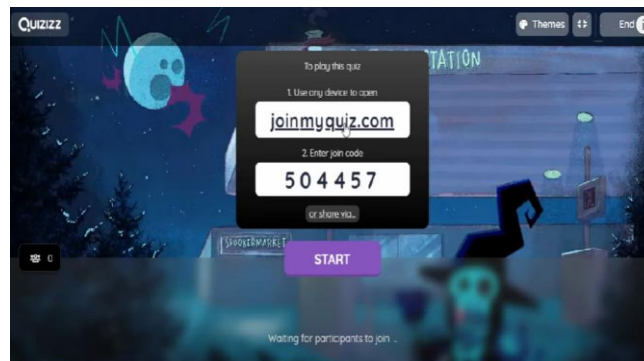


**Gambar 3. Proses Pelatihan dan Pendampingan**

Kami mencoba memulai forum diskusi setelah pelatihan dan pendampingan selesai. Peserta akan diberikan kesempatan untuk mengungkapkan masalah atau pertanyaan apa pun yang mereka miliki saat ini. Meskipun demikian, masih ada beberapa orang di luar sana yang mengalami masalah dengan penginstalan atau pengoperasian Quizziz, tetapi tim sedang bekerja keras untuk membantu mereka.

Evaluasi adalah langkah selanjutnya. Ini adalah tahap awal di mana sumber daya dan tim berbagi pengalaman mereka dengan aplikasi Quizziz. Mereka mulai sebagai siswa sehingga mereka dapat

memiliki pegangan tentang bagaimana segala sesuatunya bekerja. Sebagai guru, kedua peserta memiliki kesempatan untuk berbagi ilmu. Ini dilakukan hanya untuk orang yang telah mengajukan pertanyaan yang sesuai dan telah dinilai mampu menjawabnya. Gambar 4 adalah contoh simulasi Quizziz.

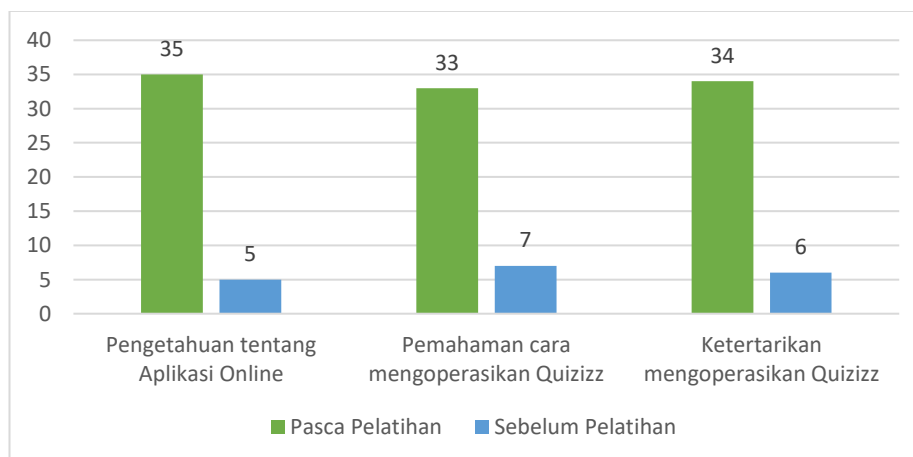


**Gambar 4. Simulasi penilaian menggunakan Quizziz**

Kegiatan minggu pertama telah selesai mengikuti simulasi. Selama pelatihan, peserta akan memiliki kesempatan untuk memperluas dan meningkatkan pengetahuan mereka tentang aplikasi.

Keesokan harinya, itu tidak dilanjutkan. Selama tahap ini, staf layanan mengunjungi sekolah dan melihat bahwa sebagian besar siswa memang dapat menggunakan Quizziz. Adapun yang lupa, ada pula yang berusaha diantar kembali. Karena mereka belum dapat menghasilkan ujian atau evaluasi, mereka membutuhkan seseorang untuk membantu mereka kembali ke jalurnya. Di halaman ini Anda dapat melihat contoh karya selanjutnya.

Pekerjaan yang sangat baik dilakukan secara keseluruhan. Pengamatan dan post-test setelah pelatihan menunjukkan hal ini. Dengan menggunakan angka ini, adalah mungkin untuk melihat bagaimana kemampuan peserta pelatihan telah berkembang.



**Gambar 5. Perbedaan Kemampuan Peserta Pelatihan**

Gambar 5 menunjukkan bahwa pengetahuan, pemahaman, dan minat peserta telah berkembang. Berdasarkan data yang disajikan di atas, pembelajaran peserta terhadap aplikasi Quizziz meningkat. Beberapa peserta pada awalnya tidak mengetahui aplikasi tersebut. Yang kedua didasarkan pada pengetahuan menyeluruh tentang cara kerjanya. Terlepas dari kenyataan bahwa itu belum sepenuhnya berhasil, pertumbuhan pengetahuan peserta masih tinggi, dengan 79% peserta memahami dan hanya 21% yang masih membutuhkan bantuan tambahan, menurut hasil. Terjadi peningkatan yang sangat

besar, terlihat dari minat peserta saat menggunakan Aplikasi Quizziz untuk pembelajaran online, yaitu hanya 14% sesaat sebelum pelatihan dilakukan dan saat ini sebesar 89% setelah sesi.

Secara umum, pelaksanaan prosedur pelatihan tidak dapat menemukan hambatan yang berarti. Namun ada beberapa kendala selama pelaksanaan pelatihan, seperti: 1) masalah teknologi. Pembatasan ini didasarkan pada jaringan yang dipilih peserta. Karena internet tidak stabil, beberapa dari mereka harus keluar dan masuk kembali ke ruang rapat. Sumber daya untuk orang-orang. Sejumlah kecil individu mengalami kesulitan berpartisipasi dalam pelatihan dalam hal ini. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman peserta dengan platform digital dan apa yang disebut dengan tingkat pengetahuan komputer yang rendah, yang menciptakan hambatan bagi mereka. Secara keseluruhan, pelatihan ini sukses dan memenuhi tujuan awal, terlepas dari masalah yang disebutkan di atas. Quizziz sebagai alat untuk pendidikan online.

Tim dan peserta kegiatan menemukan bahwa banyak guru yang masih asing dengan perangkat pembelajaran online seperti Google Forms, Google Classroom, dan Zoom Meetings yang digunakan dalam pembelajaran online. Kami sekarang memiliki kesempatan untuk bekerja sama pada program layanan berikutnya, berkat penemuan ini. Quizziz sebagai alat untuk pendidikan online.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Program Setelah serangkaian tugas selesai, dimungkinkan untuk memverifikasi bahwa pelaksanaan program ekstensi berjalan dengan lancar dan tanpa masalah. Indikasi yang jelas dari hal ini adalah pertumbuhan kemampuan, minat, dan motivasi peserta pelatihan, yang semuanya mengesankan. Selain itu, sesi latihan ini baru permulaan dari upaya kolaboratif untuk melatih instruktur dalam penggunaan teknologi digital untuk mendorong pencapaian pendidikan siswa.

## Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih atas kesediaan guru peserta pelatihan.

## Conflict of Interests

The authors declared that no potential conflicts of interests with respect to the authorship and publication of this article.

## REFERENCES

- Ardiansyah, A. (2019). Empat Aturan Manajemen Kelas untuk Perilaku Guru Efektif di Madrasah. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 88–96.
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430–1440.
- Fikri, M., Faizah, N., Elian, S. A., Rahmani, R., Ananda, M. Z., & Suryanda, A. (2021). Kendala Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Kajian Kritis. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 145.

- Haryadi, R., & Selviani, F. (2021). Problematika pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19. *Academy of Education Journal*, 12(2), 254–261.
- Jetissa, G. M., & Hasan, M. (2021). Efektifitas Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi. *Pembelajaran Online Di Tengah Pandemi Covid-19, Tantangan Yang Mendewasakan (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Bahasa Inggris)*, 13.
- Mubarok, H. (2021). Implementasi Manajemen Kelas pada Sekolah Dasar dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Inovasi*, 1(3), 36–44.
- Sari, D. D. (2021). Permasalahan guru sekolah dasar selama pembelajaran daring. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 27–35.
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan Teknis Pembelajaran Daring Menggunakan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4).
- Sinaga, J., Sagala, R. W., Ferinia, R., & Hutagalung, S. (2021). Peran Fundamental Gembala Bagi Guru Saat Pandemi Dalam Pembelajaran Online Berbasis Karakter: Tantangan Dan Sistem Pendukung. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen (JUPAK)*, 2(1), 13–35.
- Stefany, S., & Rijanto Purbojo, C. A. (2020). Digital Literacy: Online Class Managerial For Educators. *Jurnal Sinergitas PKM Dan CSR*, 4(3).
- Tanjung, R., Hanafiah, H., Arifudin, O., & Mulyadi, D. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.

