

Pemanfaatan Platform Quizizz Pada Guru SMP Al Qalam Jakarta Timur

M. Ardiansyah^{1*}, Mohammad Lutfi Nugraha², Budi Santoso³, Endang Wiyanti⁴

^{1,2,3,4} Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
^{1,2,3,4} Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Gedong, Kec. Ps. Rebo, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13760

e-mail: tasrifardiansyah@gmail.com^{1*}, muhammadlutfinugraha@gmail.com²,
budisantoso.unindra@gmail.com³, endangwiyanti76@gmail.com⁴

* Penulis korespondensi

Diajukan: 13 Juni 2024
Direvisi: 28 Juni 2024

Diterima: 29 Juni 2024
Dipublikasikan: 30 Juni 2024

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan telah menjadi fokus utama bagi banyak institusi pendidikan. Platform pembelajaran daring seperti Quizizz menawarkan pendekatan yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi pemanfaatan platform Quizizz oleh guru SMP Al Qalam Jakarta Timur dalam meningkatkan proses pembelajaran. Guru-guru yang terlibat diberikan pelatihan tentang penggunaan platform Quizizz dan kemudian diobservasi dalam implementasinya di dalam kelas. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan refleksi partisipan. Hasil kegiatan penggunaan platform Quizizz oleh guru-guru ini telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman materi, dan meningkatkan motivasi belajar. Namun, tantangan seperti ketersediaan infrastruktur teknologi dan kebutuhan pelatihan tambahan juga diidentifikasi. Simpulan ini adalah pentingnya terus memperbaiki infrastruktur dan memberikan dukungan pelatihan yang berkelanjutan kepada para pendidik agar dapat mengintegrasikan teknologi dengan lebih efektif dalam pembelajaran. Studi ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi institusi pendidikan lain dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran.

Kata kunci: Quizizz, Media Evaluasi, kuis, online

Abstract

The utilization of technology in the context of education has become a primary focus for many educational institutions. Online learning platforms such as Quizizz offer innovative and interactive approaches to enhance the effectiveness of learning. This study aims to evaluate the utilization of the Quizizz platform by teachers at SMP Al Qalam Jakarta Timur in enhancing the learning process. The participating teachers received training on the use of the Quizizz platform and were then observed during its implementation in the classroom. Data were collected through observations, interviews, and participant reflections. The results of the study indicate that the use of Quizizz by these teachers has successfully increased student engagement, reinforced understanding of the material, and enhanced motivation for learning. However, challenges such as the availability of technology infrastructure and the need for additional training were also identified. The implications of these findings underscore the importance of continually improving infrastructure and providing ongoing training support to educators to effectively integrate technology into learning. This study is expected to provide guidance for other educational institutions in adopting technology in education.

Keywords: Quizizz, Evaluation Media, quizzes, online

1. PENDAHULUAN

Guru-guru di SMP Al Qalam Jakarta Timur memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi muda yang cerdas dan berakarakter. Oleh karena itu, adalah suatu keharusan untuk memberikan dukungan kepada mereka dalam hal pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Quizizz adalah salah satu platform digital yang menawarkan beragam fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan Quizizz, guru dapat membuat kuis online yang menarik dan menyenangkan, serta memberikan umpan balik secara instan kepada siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting di era digital seperti sekarang

ini. Guru dituntut untuk dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum mereka guna menciptakan pembelajaran yang lebih relevan dan efektif. Penggunaan Quizizz tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran, tetapi juga memungkinkan guru untuk melakukan pemantauan terhadap kemajuan belajar siswa secara lebih mudah dan efisien.

Pengabdian ini akan memberikan pelatihan dan bimbingan kepada para guru dalam penggunaan Quizizz. Kami akan menyediakan panduan praktis tentang cara membuat kuis yang relevan dengan kurikulum, strategi mengintegrasikan kuis dalam pembelajaran, serta teknis penggunaan platform secara menyeluruh. Selain itu, pengabdian ini juga akan memberikan kesempatan kepada para guru untuk berbagi pengalaman dan best practice dalam menggunakan Quizizz di kelas. Kolaborasi antara guru-guru dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah meningkatkan minat belajar siswa dan hasil akademik mereka melalui pemanfaatan teknologi yang tepat. Dengan memberikan pelatihan dan dukungan kepada para guru, kami berharap dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Pengabdian ini juga merupakan langkah konkret dalam mendukung visi dan misi SMP Al Qalam Jakarta Timur dalam memberikan pendidikan berkualitas yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, guru dituntut untuk terus mengembangkan diri dan memperkaya metode pembelajaran mereka. Quizizz adalah aplikasi web pembelajaran (e-learning) yang umum digunakan untuk melakukan kuis online (Basuki Dan Hidayati, 2019). Penggunaan Quizizz adalah salah satu cara untuk mencapai hal tersebut, karena platform ini dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Selain meningkatkan motivasi belajar siswa, penggunaan Quizizz juga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas kepada guru tentang tingkat pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Melalui pengabdian ini, kami juga berharap dapat mengubah paradigma pembelajaran konvensional menjadi lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Turnamen berbasis ICT dengan aplikasi Quizizz memiliki peran dalam meningkatkan motivasi dan penilaian siswa (Albeta, 2020).

Pemanfaatan Quizizz tidak hanya terbatas pada pembelajaran di dalam kelas, tetapi juga dapat menjadi alat yang efektif dalam melaksanakan evaluasi dan pembelajaran jarak jauh. Dengan memberikan pelatihan dan dukungan yang tepat kepada para guru, diharapkan mereka akan dapat mengoptimalkan penggunaan Quizizz untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah mereka. Selain memberikan manfaat dalam hal pembelajaran, penggunaan Quizizz juga dapat membantu dalam melacak kemajuan belajar siswa secara individu, sehingga memungkinkan guru untuk memberikan bimbingan yang lebih personal kepada setiap siswa. Belajar dengan pemanfaatan teknologi dengan aplikasi Quizizz ini disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik (Aini, 2019).

Dengan dukungan dari seluruh komponen sekolah, pengabdian ini memiliki potensi besar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Melalui pengabdian ini, kami juga berharap dapat membantu para guru dalam mengatasi berbagai kendala teknis yang mungkin timbul selama penggunaan Quizizz di kelas. Selain itu, kami juga akan memberikan panduan tentang bagaimana mengintegrasikan hasil kuis dari Quizizz ke dalam proses pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, kami berharap dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kolaboratif dan berorientasi pada hasil.

Evaluasi merupakan salah satu cara untuk mengubah perilaku yang diinginkan, di mana pengajar memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpikir dan memahami suatu konsep. Proses evaluasi merupakan upaya untuk mendorong peserta didik belajar dan merupakan bagian integral dari aktivitas pembelajaran. Evaluasi adalah usaha yang dilakukan oleh pengajar untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Proses evaluasi merupakan bagian dari kegiatan pendidikan yang dilakukan oleh berbagai pengajar di berbagai tingkatan dan jenis pendidikan. Melalui proses evaluasi, pendidik dapat membentuk karakter peserta didik agar memiliki jiwa Pancasila. Karakter ini penting agar peserta didik dapat menghadapi berbagai tantangan dalam kehidupan mulai dari individu hingga kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam menghadapi era teknologi yang berkembang pesat, pengajar perlu beradaptasi. Penggunaan program Quizizz adalah salah satu bentuk evaluasi interaktif yang mengedepankan pedagogi dengan melibatkan keterlibatan aktif siswa. Hal ini bertujuan untuk mempertahankan minat, retensi, dan tujuan belajar siswa. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media evaluasi yang dapat memfasilitasi pemahaman konsep dan meningkatkan kreativitas mereka dalam proses evaluasi yang menyenangkan, seperti berbentuk kuis. Oleh karena itu, dedikasi kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru dalam memanfaatkan platform Quizizz dan menguasai teknik pembuatan media evaluasi berbasis game di SMP Al Qalam Jakarta Timur.

Penggunaan Quizizz juga dapat membantu dalam melatih kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa, karena banyak kuis yang dirancang untuk menguji pemahaman konsep dan penerapannya dalam konteks nyata. Dalam pengabdian ini, kami juga akan mengadakan sesi refleksi bersama para guru untuk mengevaluasi dampak penggunaan Quizizz dalam pembelajaran. Guru akan semakin termotivasi dan terampil dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Pengabdian ini juga dapat menjadi salah satu contoh konkrit tentang bagaimana pendidikan dapat terus berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi.

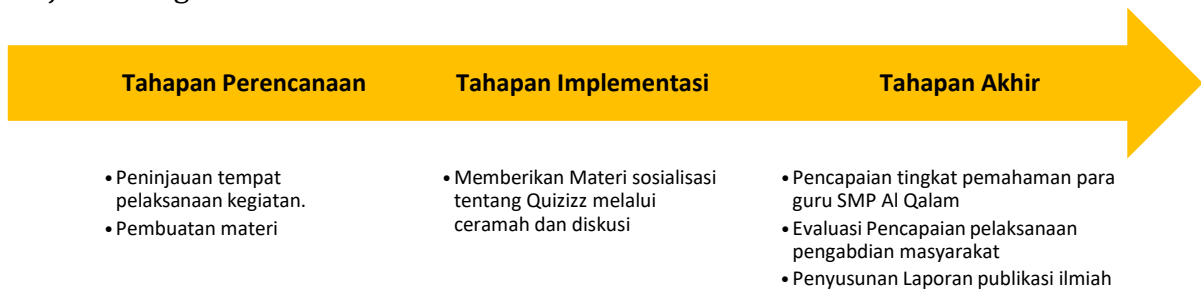
Melalui pemanfaatan platform Quizizz, SMP Al Qalam Jakarta Timur dapat menjadi contoh bagi sekolah lain dalam mengadopsi teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengabdian ini juga merupakan wujud dari komitmen kami untuk terus mendukung perkembangan pendidikan di Indonesia, dengan memperkenalkan dan mengoptimalkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam menciptakan generasi muda yang cerdas, kreatif, dan berdaya saing di era globalisasi ini.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan dilaksanakan adalah metode pendekatan pembelajaran berorientasi pada peserta pelatihan, dengan pemberian materi berisi teori dan praktek langsung baik hard skill maupun soft skill, sebagai berikut: Memberikan selang pandang teori tentang tata cara menggunakan Quizizz, dan Memberikan pelatihan praktek langsung pembuatan quiz dan Soal latihan dengan menggunakan Quizizz.

Sistem yang hendak dilakukan ialah sistem pendekatan evaluasi fokus pada peserta training, dengan pemberian materi berisi teori dan praktik langsung baik hard kemampuan atau soft kemampuan, seperti berikut: Memberi selang pandang teori mengenai tata langkah memakai Quizizz, dan Memberi training praktik langsung pembuatan quiz dan Masalah latihan dengan memakai Quizizz. Publikasi aktivitas dilakukan di tanggal 25 Oktober tahun 2022 dan tempat lokasi penerapan aktivitas di SMP Al Qalam Jakarta Timur. Pada aktivitas dedikasi ke guru ini partner ikut serta dalam penyiapan penerapan aktivitas. Dimulai dari rapat perancangan kegiatan s/d rapat

mengenai pemanfaatan quizizz oleh team ke Guru. Selanjutnya sekolah juga ikut berperan serta sediakan waktu dan tempat sekalian prasarana untuk dosen dalam rangka penerapan aktivitas kegiatan pengaplikasian Quizizz, supaya pendampingan ini bisa berjalan dengan baik:



Gambar 1. Tingkatan Aktivitas Sosialisasi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

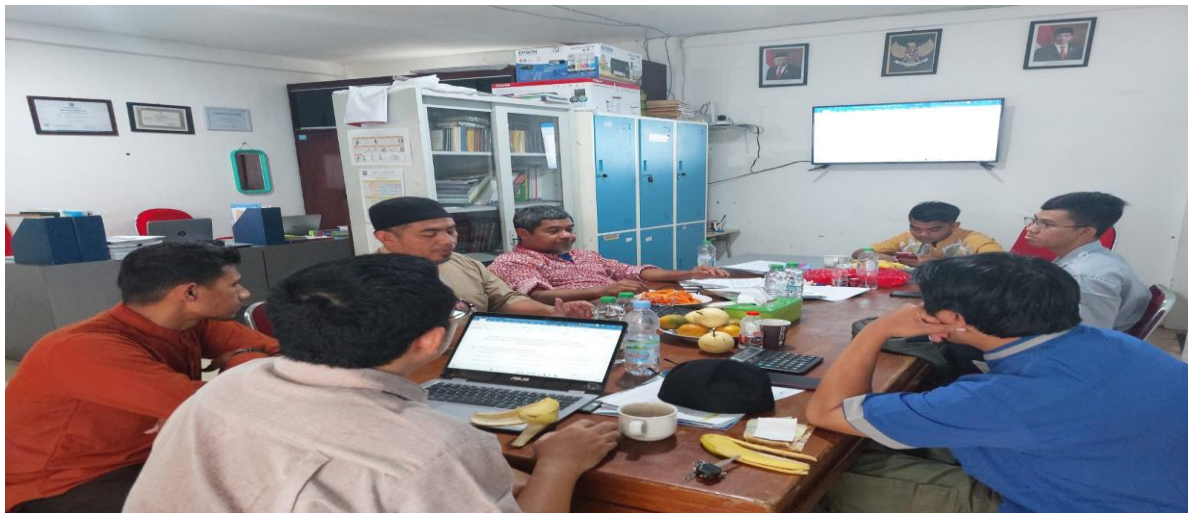
Menerangkan aktivitas yang sudah dilakukan andaikan dengan 2 (dua) tahapan yakni dengan Pemaparan materi, dialog, serta presentasi.



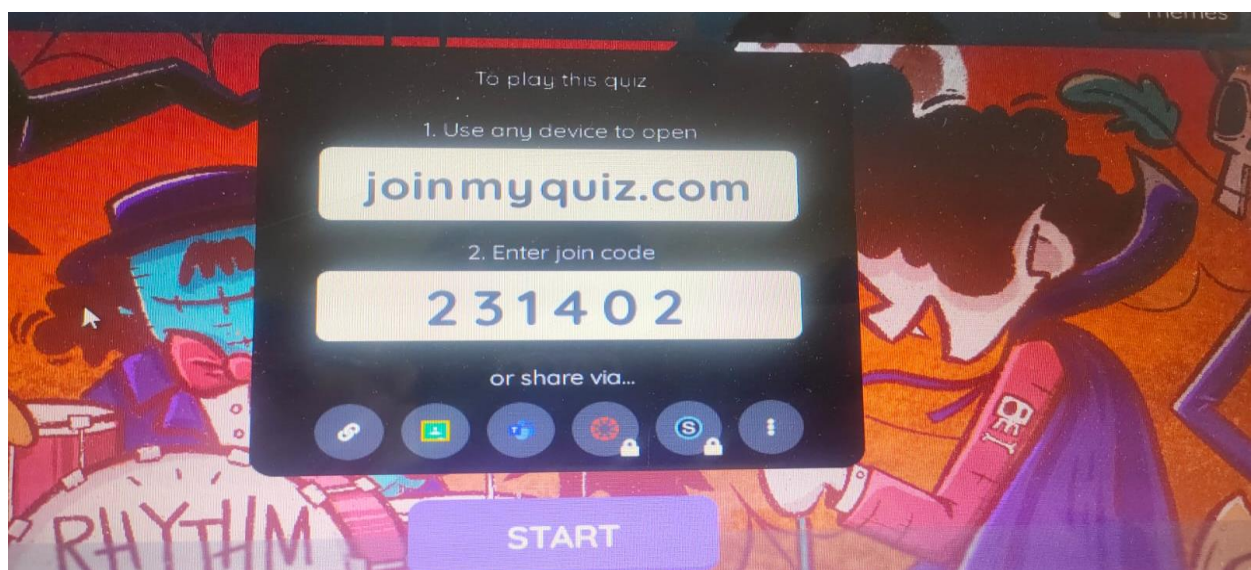
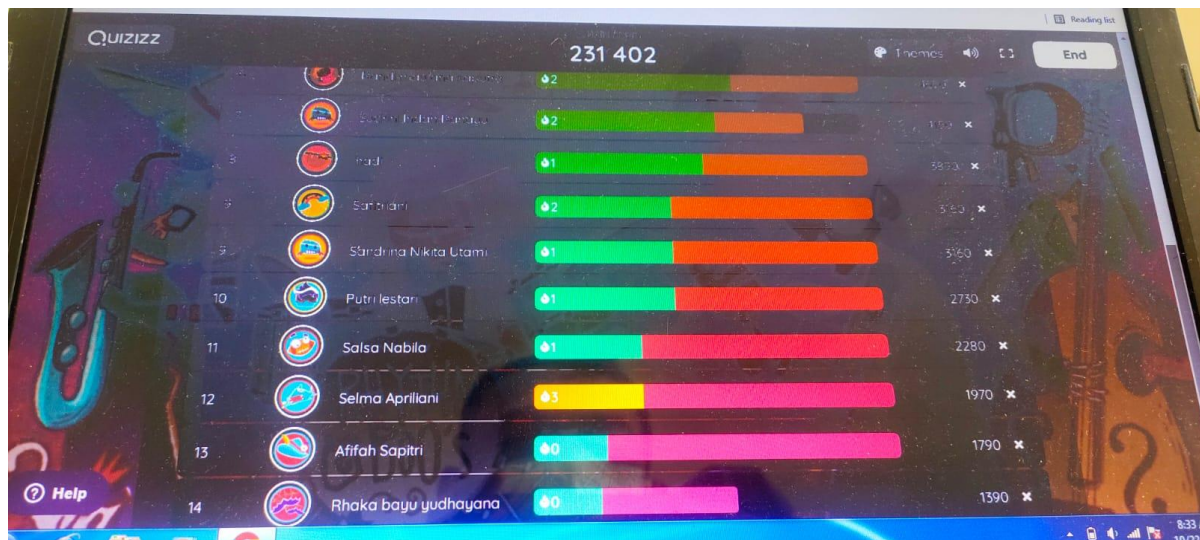
Gambar 1. Penyajian Materi dan Presentasi



Gambar 2. Pameran Kegiatan



Gambar 3. Dialog bersama guru SMP Al Qalam



Gambar 4. Pelatihan dan sekaligus Penerapan Aplikasi Quizizz



Gambar 4. Sesi Pengajian pemanfaatan dengan Quizizz

Pemberian Materi Berbasis Quizizz

Melalui pemberian materi tentang Quizizz, guru-guru diberikan pemahaman mendalam tentang fitur dan manfaat platform ini. Materi yang disampaikan secara komprehensif dan interaktif membantu mereka untuk menguasai konsep dasar dan potensi penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran mereka. Selanjutnya, materi mengenai pengaplikasian Quizizz dalam pembelajaran memberikan wawasan yang lebih praktis dan relevan. Guru-guru diberikan contoh konkret tentang bagaimana mengintegrasikan Quizizz dalam penyampaian materi, mengukur pemahaman siswa, dan memperkaya interaksi di kelas yang dilakukan di Sekolah SMP Al Qalam Jakarta 14 peserta. Mereka benar-benar semangat mengikuti training dari sejak awalnya sampai akhir, penerapan Abdimas jalan secara lancar, bisa dibuktikan pada waktu yang relatif cepat peserta bisa pahami mengenai pendayagunaan Quizizz sebagai media evaluasi inovatif.

1. Pengaplikasian Quizizz

Setelah mendapatkan pemahaman teoritis, guru-guru langsung terlibat dalam sesi praktek. Mereka diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat kuis, mengelola konten, dan mengorganisir sesi kuis di platform Quizizz. Selama sesi praktek, tim pengabdian memberikan bimbingan dan dukungan teknis yang diperlukan, serta memberikan umpan balik konstruktif untuk membantu guru-guru meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan platform ini. Sesi praktek ini juga menjadi momentum bagi guru-guru untuk berbagi pengalaman dan best practice dalam pemanfaatan Quizizz, menciptakan lingkungan kolaboratif yang memperkaya pembelajaran.

2. Penilaian

Sesi penilaian dilakukan untuk mengevaluasi kemampuan guru dalam mengaplikasikan Quizizz dalam pembelajaran. Penilaian ini mencakup aspek individual dan kelompok, dengan fokus pada kemampuan guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Hasil dari penilaian ini menjadi landasan untuk memberikan umpan balik yang lebih terarah dan menyeluruh kepada guru-guru, serta mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan.

Secara keseluruhan, pengabdian ini berhasil menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan berorientasi pada hasil di SMP Al Qalam Jakarta Timur. Guru-guru menjadi lebih terampil dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sementara siswa-siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya pengabdian ini, diharapkan bahwa semangat inovasi dan pengembangan diri dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan terus berkembang di kalangan guru dan siswa. Hasil Kuisisioner menunjukkan bahwa quizizz mempunyai mendukung proses pembelajaran menjadi jauh lebih interaktif diantaranya: pilihan ganda, essay, susun ulang, menjodohkan, rekam suara, rekam video, seret dan lepas, dropdown, upload gambar, dan lain sebagainya. Akan panjang jika dibahas satu persatu untuk setiap layanan yang diberikan.

4. SIMPULAN

Simpulan dari pengabdian ini adalah bahwa pemanfaatan platform Quizizz pada guru SMP Al Qalam Jakarta Timur telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Melalui pemberian materi tentang Quizizz, pengenalan pengaplikasian dalam pembelajaran, serta praktek langsung dan penilaian, guru-guru telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga siswa-siswa yang mendapatkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, pengabdian ini dapat dianggap berhasil dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta memberikan dorongan bagi guru-guru untuk terus mengembangkan diri dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami katakan pada pihak pimpinan sekolah SMP Al Qalam yang telah memberi waktu ke kami untuk melakukan Pendampingan penerapan aplikasi Quizizz ke guru dan staf / pegawai SMP Al Qalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Albeta, N. Nofianti, and S. Rahmandani. (2020). Peranan Turnamen Berbasis Ict Dengan Aplikasi Quizizz Terhadap Pembelajaran Kimia. *J. Pendidik. Kim. Univ. Riau*, doi: 10.33578/jpk-unri.v5i1.7778

- Chaiyo, Y., & Nokham, R. (2017). The effect kahootct of Kahoot, Quizizz and GoogleForms on the student's perception in the classrooms response system. 2nd Joint International Conference on Digital Arts, Media and Technology 2017: Digital Economy for Sustainable Growth, ICDAMT 2017. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT.2017.7904957>
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. Seminar Serantau, 627–635.
- Y. Basuki and Y. Hidayati. (2019). Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives. doi: 10.4108/eai.27-4-2019.2285331