

# PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU SD GUGUS II KECAMATAN TEMBUKU BANGLI

I Gusti Nyoman Yudi Hartawan<sup>1</sup>, I Nyoman Sukarta<sup>2</sup>, I made Sugiarta<sup>3</sup>, Kadek Mardika Pranata<sup>4</sup>, Luh Gede Tirta Saraswati<sup>5</sup>, Kadek Sonia Wikantari<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Jurusan Matematika FMIPA UNDIKSHA

Email: yudi.hartawan@undiksha.ac.id

## ABSTRACT

*The aim of this activity is to improve pedagogical competence teacher of SD Gugus II, Tembuku, Bangli. in implementing ICT in the online class. By the activity, the participants have an ability in using learning applications especially Quizizz as an alternative learning strategy. The method of this activity was done by material presentation and discussion, it's done by using online meeting. The result showed that the participants were actively and enthusiasm during activities. This activity was successful improving participant knowledge that's how implementing ICT in learning process. The workshop of gamification in learning process by Quizizz is one of effective way in improving teacher competence in doing learning process.*

**Keywords:** *implementing ICT, teacher competence, learning application, quizizz*

## ABSTRAK

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SD Gugus II Kecamatan Tembuku, Bangli dalam pemanfaatan ICT pada pembelajaran di kelas, khususnya kelas daring. Melalui kegiatan ini para peserta dapat memanfaatkan berbagai aplikasi pembelajaran khususnya aplikasi pembelajaran Quizizz sebagai salah satu strategi dalam membelajarkan peserta didik. Metode dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui penyampaian materi dan tanya jawab, semua kegiatan pelatihan tersebut dilakukan secara daring. Hasil kegiatan menunjukkan respon positif dari peserta kegiatan pelatihan, yang tercermin dari antusias peserta dalam mengikuti kegiatan dan pertanyaan yang disampaikan oleh peserta pelatihan. Kegiatan ini telah berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam pemanfaatan ICT pada pembelajaran. Pelatihan gamifikasi pembelajaran menggunakan Quizizz merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam membelajarkan siswa.

**Kata kunci:** *pemanfaatan ICT, Kompetensi Guru, Aplikasi Pembelajaran, Quizizz*

## PENDAHULUAN

Saat ini dunia sudah memasuki era revolusi industri 4.0 dan akan masuk ke industri 5.0 yang artinya pada era ini akan adanya peningkatan konektivitas, perkembangan sistem digital, kecerdasan artifisial dan virtual. Dengan adanya peningkatan tersebut maka akan berdampak kepada berbagai sektor kehidupan manusia, salah satunya adalah sistem pendidikan di Indonesia (Lase, 2019). Dampak tersebut memiliki pengaruh yang besar dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi siswa, baik dalam bidang akademik maupun bidang non-akademik. Pendidikan pada era

revolusi industri 4.0 ini dituntut agar guru dan siswa mampu memanfaatkan teknologi dalam melakukan pembelajaran seperti mengakses atau mencari bahan ajar, referensi buku, atau sekedar berbagi bahan ajar dengan mengunggah dokumen-dokumen yang berkaitan dengan materi pembelajaran (Puspitaningtyas, Imron dan Maisyaroh, 2020). Terlebih lagi pada saat pandemi covid-19 ini, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi yang ada dalam melaksanakan pembelajaran secara daring. Hal ini disebabkan karena teknologi informasi dan komunikasi (TIK), memiliki potensi yang sangat besar sebagai sarana atau alat untuk mengembangkan keterampilan abad

21 yaitu keterampilan melek teknologi informasi dan komunikasi (information & communication technology literacy skill), keterampilan berpikir kritis (critical thinking skill), keterampilan memecahkan masalah (problem solving skill), keterampilan berkomunikasi efektif (effective communication skill) dan keterampilan berkolaborasi (collaborate skill) dalam proses pembelajaran (Suarsana, 2013)

Pembelajaran daring dapat dilakukan dari rumah atau lokasi masing-masing tanpa harus melakukan tatap muka di kelas. Saat ini, pembelajaran daring merupakan solusi terbaik dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan. Melalui pemanfaatan jaringan internet dan platform tertentu diharapkan pembelajaran tatap muka dapat digantikan tanpa mengurangi tujuan dari pembelajaran. Kondisi pandemi yang belum jelas ujungnya ini membuat guru harus cepat mengikuti perubahan pembelajaran ini sehingga mampu membelajarkan siswa dengan baik walaupun dilakukan secara daring.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring tentu memiliki banyak tantangan, salah satunya adalah bagaimana mengkondisikan siswa agar tetap fokus untuk belajar. Untuk itu diperlukan suatu media yang mampu memotivasi siswa agar tetap fokus pada pembelajaran yang dilakukan dan tanpa harus mengurangi kegiatan pembelajaran. Menurut Suryawan (2020) siswa merasa bahwa belajar dan mencari sumber belajar di internet lebih mudah dan menyenangkan di era sekarang. Dengan demikian salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning. Dari banyak pengertian media pembelajaran yang banyak dikemukakan oleh ahli, salah satunya dikemukakan oleh Rossi dan Breidle (dalam Wina Sanjaya, 2013: 163) bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Sedangkan media pembelajaran berbasis e-learning adalah media

pembelajaran yang menggunakan teknologi digital.

E-learning merupakan contoh dari pemanfaatan TIK yang dapat dimanfaatkan sebagai suatu sarana guru dan siswa untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dengan demikian e-learning dapat membantu memperbaiki pembelajaran dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa (Dewi dkk, 2020). Salah satu jenis e-learning yang ada adalah Quizizz. Quizizz merupakan suatu aplikasi kuis multiplayer. Quizizz dapat diakses melalui website serta digunakan siswa dimanapun mereka berada dalam rangka belajar, kuis, ataupun mengerjakan tugas. Hasil dari kuis atau tugas siswa dapat digunakan untuk penilaian yang diambil oleh guru. Penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran yang berbasis e-learning terutama pada pembelajaran daring, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam suatu proses pembelajaran (Salsabila dkk, 2020). Melalui aplikasi Quizizz yang menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran dengan penerapan sistem “belajar sambil bermain”, diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan adanya aplikasi ini juga diharapkan agar mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi pembelajaran menggunakan daring sehingga motivasi belajarnya semakin bertambah.

Pentingnya media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran seringkali terabaikan oleh guru dengan berbagai alasan. Misalnya saja sebagaimana dikemukakan oleh Zainal Muttaqien (2011) bahwa muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sulit dilakukan disekolah

Kenyataannya kemampuan guru dalam memanfaatkan TIK dalam pembelajaran masih

dirasa kurang khususnya dalam melakukan pembelajaran daring. Untuk itu diperlukan suatu pelatihan yang dapat membantu guru beradaptasi dengan perubahan pembelajaran dari luring ke daring melalui aplikasi Quizizz.

#### METODE

Sebagai khalayak sasaran dari kegiatan pelatihan ini adalah seluruh guru di Gugus II, Kecamatan Tembuku, Bangli. Total peserta pelatihan ini adalah 21 orang. Metode dan strategi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Informasi, tanya jawab, dan diskusi

Pelatihan diawali dengan penyampaian informasi yang berkaitan dengan topik yang dibutuhkan oleh guru di Gugus II, Kecamatan Tembuku, Bangli, kemudian dilanjutkan dengan tanya jawab dan diskusi.

##### 2. Praktek

Dalam merealisasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran, para peserta pelatihan melakukan praktek dibawah bimbingan instruktur pelatihan.

#### METODE

Sebagai khalayak sasaran dari kegiatan pelatihan ini adalah seluruh guru di Gugus II, Kecamatan Tembuku, Bangli. Total peserta pelatihan ini adalah 21 orang. Metode dan strategi yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam dua tahap, yaitu penyampaian materi oleh narasumber dan tanya jawab. Pada bagian awal tahap ini, narasumber mencoba menggali pengetahuan awal peserta workshop. Hasil pantauan narasumber tampaknya pengetahuan awal peserta workshop masih belum baik, hal ini dibuktikan ketika narasumber memberikan pertanyaan hampir semua peserta kebingungan menjawabnya (respon peserta tidak ada). Dengan diketahuinya gambaran mengenai pengetahuan awal peserta, narasumber menyampaikan materi sesuai dengan kemampuan peserta. Strategi tersebut tampaknya sesuai berhasil, hal ini dapat dilihat

dari antusias peserta menyimak pemaparan materi yang disajikan oleh narasumber. Antusias peserta tercermin dari respon mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh narasumber, selain itu peserta workshop tidak segan untuk bertanya kepada narasumber.



Gambar 1. Narasumber menyampaikan materi



Gambar 2. Peserta mempraktikkan gamifikasi menggunakan Quizizz



Gambar 3. Peserta menyampaikan pertanyaan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan P2M yang rencanya dilaksanakan secara tatap muka urung terjadi karena situasi pandemi, sehingga kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 9 Juli 2021 di Gugus II Kecamatan Tembuku dilaksanakan secara daring melalui fasilitas Zoom Meeting. Peserta kegiatan adalah guru-guru di SD Gugus II Kecamatan Tembuku yang berjumlah 21 orang. Kegiatan dilaksanakan berupa workshop tentang optimalisasi pembelajaran di masa pandemi tentang gamifikasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Pendekatan workshop menggunakan pendekatan klinis. Guru peserta workshop diharapkan mampu meningkatkan kompetensinya dalam membelajarkan siswa di kelas.

Dari hasil angket yang disebar, diperoleh hasil yakni semua peserta workshop merasa mendapatkan informasi baru /penyegaran berkaitan gamifikasi pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Para peserta workshop juga termotivasi untuk menerapkan hasil kegiatan ini di kelasnya masing-masing. Secara umum para peserta workshop merespon positif kegiatan tersebut baik dari sisi materi pelatihan, metode dan alokasi pelatihan dan dari segi penyampaian pelatihan. Bahkan mereka menginginkan kegiatan ini dilanjutkan secara berkesinambungan. Di abad 21 sekarang ini, tantangan para guru semakin besar. Tantangan itu diantaranya mampu memanfaatkan teknologi dan informasi dalam membelajarkan siswa, mampu mengikuti perkembangan ilmu yang diampu guru, mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan lainnya. Berkaitan dengan tantangan tersebut, guru dituntut untuk mampu mencari sendiri pemecahan masalah yang timbul dari dampak kemajuan zaman. Guru yang mampu menghadapi tantangan tersebut adalah guru yang profesional yang memiliki kualifikasi akademik dan memiliki kompetensi-kompetensi antara lain kompetensi profesional, kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, dan kompetensi sosial yang kualifaid (Mustofa, 2007); (Nuryani & Ita,

2020). Kesemua kompetensi itu harus dimiliki secara utuh oleh guru. Berkaitan dengan kompetensi pedagogik, guru dihadapkan pada persoalan pada bagaimana membelajarkan siswa dalam situasi pandemi, dimana pembelajaran tidak lagi bisa dilakukan secara luring melainkan secara daring. Berbagai permasalahan muncul semenjak pembelajaran dilakukan secara daring, baik dari sisi guru, siswa bahkan orangtua siswa. Permasalahan tersebut antara lain kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi, pembelajaran menjadi membosankan dan penilaian pembelajaran yang seharusnya bisa dilakukan secara langsung menjadi tidak bisa dilakukan (Prawanti dan Sumarni, 2020).

Jika guru belum memiliki kompetensi tersebut dengan baik tentunya guru akan kewalahan dalam membelajarkan siswa dan yang terjadi mungkin guru tidak mampu membelajarkan siswa sesuai dengan baik.. Dalam Standar Nasional Pendidikan, penjelasan Pasal 28 ayat (3) butir a mengemukakan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya. Senada dengan hal tersebut Susilo (2011:115), menjelaskan bahwa Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran peserta didik, meliputi: menyiapkan perangkat pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan kompetensi pedagogik guru, telah dilakukan beberapa upaya. Upaya tersebut diantaranya dilakukan melalui pendidikan dan pelatihan. Para guru, saat ini sudah banyak mengikuti pendidikan dan pelatihan, baik yang diadakan oleh dinas maupun oleh pusat. Kegiatan tersebut penting diikuti oleh guru karena melalui kegiatan itu pengetahuan para guru dapat diperbaharui dalam rangka meningkatkan kualitas guru itu sendiri.

Kegiatan P2M ini juga merupakan salah satu cara dalam meningkatkan kompetensi guru SD Gugus II, Kecamatan Tembuku, Bangli. Kompetensi yang disasar melalui kegiatan tersebut adalah kompetensi pedagogiknya yaitu melalui kegiatan pelatihan gamifikasi pembelajaran menggunakan *Quizizz*. Kegiatan

ini telah berhasil meningkatkan wawasan guru mengenai bagaimana memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Gamifikasi pembelajaran menggunakan *Quizizz* melalui pelatihan merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam membelajarkan peserta didik secara daring.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pengabdian yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran daring.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, Lasia. Pembelajaran Matematika Menyenangkan dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2019. Hal 1-7.
- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). *“The Development of SQL Language Skill in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students’ Learning Engagement”*. Indonesian Journal Of Informatics Education. Vol.2, issue 2, pp 85-90
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, KAI. Dwita, Suarsana I Made, Juniantari M. 2020. Pengaruh E-Learning Berbasis Rumah Belajar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa. Wahana Matematika dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya, Vol. 14 No 1, April 2020
- Fazriyah, N., Carton, dan Awangga, R.M. Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. Ethos: Jurnal penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Vol 8, No. 2, Juni 2020: 199-204.
- Hartawan, I G.N., Sudiarta, I G. Pt., Waluyo, D.2018. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Whiteboard animation video*. Jurnal Widya Laksana Vol. 7, No.1.
- Lase, D. 2019. *Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0*. SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan, 1(1), 28–43.
- Mustofa. 2007. Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Di Indonesia. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan, volume 4 nomor 1, April 2007.
- Nuryani, Danik & Handayani, Ita. 2020. Kompetensi Guru di Era 4.0 Dalam Meningkatkan Pendidikan. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. JDP. Vol. 12 No. 1: Hal. 29-39.
- Prawanti, Lia Titi & Sumarni Woro. 2020. Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES.
- Puspitaningtyas, I., Imron, A., & Maisyaroh, M. 2020. *Upaya Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Pembelajaran Guru di Era Revolusi Industri 4.0*. Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan, 4(3), 165–172.
- Salsabila, U.H, Habiba, I. S, Istiqomah, N.A dan Difany, S. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi pada

- Siswa SMA. Jurnal ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi, vol.4 nomor 2 Desember 2020.
- Suarsana, I Made. 2013. Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. Jurnal Pendidikan Indonesia, Vol.2, No. 2 Oktober 2013
- Suryawan, I Putu Pasek. 2020. Media Pembelajaran Online Berbasis Geogebra sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika. Prisma, volume 9, no 1 Juni 2020.
- Wina Sanjaya. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Muttaqien. (2011). Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar Alternatif