

## WORKSHOP PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN DI SMA NEGERI 1 STABAT

Elfitra<sup>1,\*</sup> Suci Frisnoiry<sup>2</sup>, Tiur Malasari Siregar<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Medan  
[elfitra@unimed.ac.id](mailto:elfitra@unimed.ac.id)

### Abstrak

*Tujuan Pengabdian ini adalah menambah wawasan teknologi dan pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran digital sehingga menumbuhkan minat belajar siswa selama pembelajaran daring atau luring. Dari hasil observasi melalui kepala sekolah dan guru yang bertugas, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam evaluasi masih mengandalkan dokumen word yang di kirim ke website sekolah atau grup WA. Kegiatan pengabdian ini menawarkan pelatihan penggunaan aplikasi quiziz sebagai upaya pengembangan perangkat pembelajaran yang interaktif. Tahapan pelaksanaan pengabdian ini adalah persiapan, pelaksanaan, monitoring dan tindak lanjut. Hasil dari kegiatan ini , guru mulai dapat menggunakan aplikasi quiziz sebagai alternatif media evaluasi..*

**Kata kunci:** Quiziz; Media Pembelajaran; Evaluasi.

### 1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0., merupakan era inovasi disruptif, di mana inovasi ini berkembang sangat pesat, sehingga mampu membantu terciptanya pasar baru. Sapriani (2019) menjelaskan dalam menghadapi tantangan yang besar tersebut maka pendidikan dituntut untuk berubah juga. Termasuk pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0. Pendidikan 4.0 merupakan pendidikan yang bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran atau dikenal dengan sistem siber (cyber system). Sistem ini mampu membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara kontinu tanpa batas ruang dan batas waktu ( Arti,2020).

Hal ini semakin kompleks semenjak kondisi pandemic covid 19 melanda dunia . Pelaksanaan pendidikan secara tatap muka mulai di batasi guna memutus rantai penyebaran virus. Kondisi mengharuskan pembelajaran selama masa pandemic dilaksanakan secara daring dengan memaksimalkan pemanfaatan teknologi digital. Secara tidak langsung berimbas dimana setiap peran dalam dunia Pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Mastur et al., 2020), yang menyebutkan bahwa guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik.

Hasil observasi dengan salah satu mitra SMA negeri 1 Stabat menjelaskan Kondisi di SMA Negeri 1 Stabat yang berlokasi di jl. Proklamasi Kwala Bingai Stabat, Kwala Bingai, Kec. Stabat, Kab Langkat Prov Sumatera Utara. Sekolah telah melaksanakan pembelajaran daring hampir dua semester. Selama kurun waktu berjalan, baanyak permasalahan yang dihadapi baik oleh guru, orang tua dan juga siswa. Saat ini sekolah memiliki 64 guru dengan 73,44% sudah tersertifikasi. Dari 64 guru selama masa pandemic sudah memnfaatkan teknologi aplikasi digital hanya sebatas penggunaan GCR, zoom, whatsapp, ruang guru dan youtube. Selain itu juga sekolah sudah menyediakan Platform e learning dari website sekolah.



Gambar 1. Suasana SMA N 1 Stabat.

Seperti yang pernah dijelaskan sebelumnya, dengan terbatasnya kemampuan guru selama ini pemberian evaluasi dengan mengandalkan mengirim soal melalui WA dan juga google form menjadikan pembelajaran terasa membosankan bagi siswa. Dibutuhkan suatu media evaluasi yang lebih menyenangkan serasa sambil belajar sambil bermain ,

dengan harapan pembelajaran daring tidak menjadi beban bagi siswa, Karenanya tim pengabdian menawarkan solusi mengatasi permasalahan diatas dengan mengenalkan media evaluasi aplikasi quizizz.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa.

Purba (2019) bahwa dengan menggunakan media evaluasi pembelajaran Quizizz mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wihartanti, dkk., (2019) juga menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang menggunakan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dibandingkan kelas yang menggunakan model konvensional dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis

## 2. METODE PELAKSANAAN

Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pengembangan Perangkat Pembelajaran Di Sma Negeri 1 Stabat. Metode pelaksanaan pada kegiatan Tahapan pelaksanaan PKM dilakukan di dalam beberapa tahap, antara lain: (1) persiapan, (2) pelaksanaan, (3) monitoring dan evaluasi, dan (4) tindak lanjut. Secara sederhana, tahapan kegiatan dapat dilihat pada Gambar berikut



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan.

Berdasarkan metode pelaksanaan pada Gambar di atas secara rinci setiap tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan beberapa kegiatan antara lain:

- Observasi awal. Tujuan dari observasi awal untuk mendapatkan profil mitra. Dalam hal ini pihak mitra berperan aktif dalam memberikan kebutuhan data yang dibutuhkan.
- Diskusi permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi mitra yang sehingga dapat menentukan permasalahan prioritas mitra yang perlu diberikan pendampingan. Mitra berperan aktif memberikan masukan kepada tim pelaksana.
- Diskusi solusi terhadap permasalahan yang dihadapi dengan tujuan menemukan Langkah yang tepat baik metode atau bentuk kegiatan dari solusi permasalahan.

### 2. Pelaksanaan

Kegiatan yang akan dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain:

- Mempersiapkan modul tutorial penggunaan media Quizizz
- Melakukan pendampingan /pelatihan terhadap sekolah tentang media Pembelajaran Quizizz secara langsung. Pihak pelaksana menyediakan modul petunjuk tutorial penggunaan Quizizz (guru dan siswa)
- Praktik dan simulasi desain media pembelajaran Quizizz

### 3. Monitoring dan Evaluasi

Beberapa kegiatan yang akan dilakukan pada tahap monitoring dan evaluasi antara lain:

- Evaluasi proses yang bertujuan untuk memantau dan mengukur efektivitas proses pelaksanaan pendampingan.
- Evaluasi hasil bertujuan untuk melihat dampak dan efektivitas penggunaan media pembelajaran digital Quizizz
- Penyusunan laporan akhir

### 4. Tindak Lanjut

Tindak lanjut program merupakan upaya keberlanjutan program dalam upaya meningkatkan hasil kegiatan yang telah diperoleh. Kegiatan ini dilakukan pada media Pembelajaran digital lain dan skala yang lebih luas. Bila mengalami keberhasilan dan berdampak positif terhadap mitra, mitra akan dilibatkan pada rencana pelaksanaan program kemitraan masyarakat selanjutnya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Persiapan

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah menerangkan guru yang aktif menggunakan elearning sekolah belum maksimal digunakan oleh semua guru.

hanya 15% guru yang aktif dalam penggunaannya. Wawancara dengan seorang guru juga diperoleh informasi, masih terbatasnya kemampuan guru dalam menguasai aplikasi atau platform digital selain zoom, GCR, google form . bahkan tidak maksimal dalam mengembangkan perangkat pembelajaran, hanya terpaku pada laman yang disediakan sekolah kemudian menyiapkan materi dengan media ppt atau download materi untuk diteruskan ke siswa. Dalam melaksanakan evaluasi harian hampir 80% guru hanya memanfaatkan google form.

Setelah melakukan observasi, tim pengabdian menawarkan solusi untuk permasalahan evaluasi harian agar lebih bervariasi lagi. Yang ditawarkan kepada Mitra SMA N 1 Stabat adalah memberikan pendampingan kepada guru sebagai upaya meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital sangat di perlukan. Salah satu pilihannya adalah mengembangkan perangkat evaluasi digital yang bisa digunakan sehari hari dengan menggunakan aplikasi quiziz. Penawaran ini diambil sesuai dengan masukan kebutuhan dari beberapa guru yang diwakilkan oleh guru bidang studi matematika Tedy Syahputra, M.Pd.



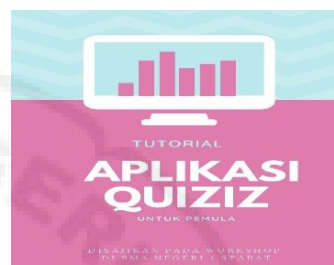
**Gambar 3.** MoU dengan Kepala Sekolah.

## B. Pelaksanaan

Pada tahapan ini Langkah awal yang dilakukan tim adalah mempersiapkan modul tutorial penggunaan quizizz agar memudahkan guru untuk memahami Langkah menggunakan aplikasi quizizz. Selanjutnya berkoordinasi dengan pihak sekolah, mencari waktu yang tepat untuk pelaksanaan pendampingan penggunaan aplikasi quizizz.

Dikarenakan kondisi sekolah yang daring, permintaan dari pihak sekolah agar kegiatan pendampingan dapat dilaksanakan di awal tahun ajaran baru, agar guru dapat mempersiapkan dahulu kegiatan tahun ajaran baru dan guru mampu mempersiapkan diri untuk menyiapkan perangkat pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Kegiatan dilaksanakan di minggu terakhir Juli bertepatan pada hari jumat 30 Juli 2021. Kondisi sekolah dengan belajar daring, akan tetapi guru tetap hadir melangsungkan pembelajaran daring dari

sekolah, memungkinkan kegiatan pendampingan berlangsung.



**Gambar 4.** Sampul Modul Tutorial Aplikasi Quiziz.



**Gambar 5.** Pendampingan pelatihan oleh tim.

Pihak sekolah sangat menyambut baik kegiatan pendampingan salah satunya dengan menyediakan tempat untuk workshop dan melakukan sosialisasi kepada guru guru untuk menghadiri kegiatan workshop pendampingan penggunaan aplikasi quizizz dalam pengembangan perangkat pembelajaran di sekolah .

Pelaksanaan kegiatan dengan tetap mematuhi protocol Kesehatan, dimana jumlah guru yang ikut dibatasi sebanyak 25 orang dengan luas ruangan yang cukup untuk menjaga jarak. Dikarenakan pada saat pelaksanaan kepala sekolah sedang tidak berada di tempat, maka kegiatan di buka oleh wakil kepala bagian kurikulum.

Pada saat pelaksanaan pendampingan peserta diberikan waktu yang luas untuk dapat menanyakan bagian-bagian mana yang tidak dimengerti . Kegiatan ini juga berkembang dengan mengenalkan sekiloh aplikasi evaluasi lainnya yakni kahoot. Guru terlihat antusias, mengikuti dengan tampak serius dan saling berkolaborasi untuk uji coba aplikasi quiziz

Tim pengabdian sangat berharap dengan adanya pelatihan ini, guru-guru di SMA Negeri 1 Stabat makin terpacu untuk aktif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran berupa media evaluasi yang kreatif. Diharapkan juga guru semakin aktif untuk mengisi website e learning sekolah.



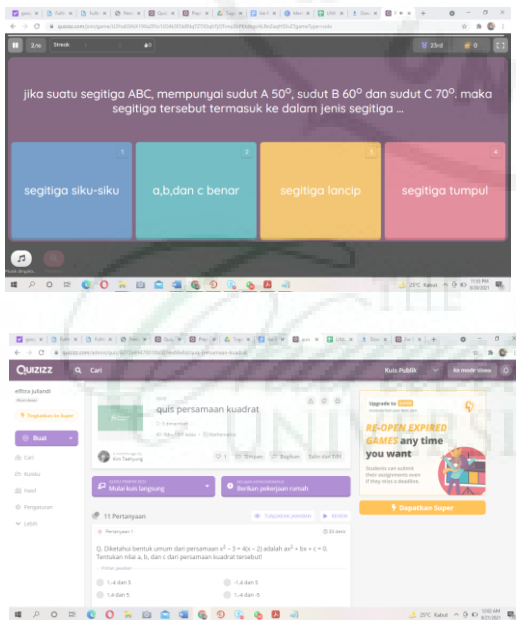
### C. Monitoring dan Evaluasi

Pada saat pendampingan tim dibantu mahasiswa dengan tekun mendampingi dan merespon setiap kesulitan yang dihadapi guru. Tim memaksimalkan kegiatan dengan memandu guru sehingga mampu menghasilkan satu evaluasi menggunakan aplikasi quizziz

Evaluasi proses dilakukan selamam kegiatan berlangsung dengan melakuakn pengamatan kinerja guru guruselama kegiatan berlangsung. Walau ada guru yang masih terkesan sepele, namun tim mampu membuat suasana menjadi hangat Ketika uji coba dilakukan kolaborasi antar sesama guru.

Ada poin yang menjadi tolak ukur keberhasilan penyelenggaraan kegiatan pengabdian ini diantara (1) Materi pelatihan yang disusun oleh tim sesuai dengan saat workshop. Modul tutorial diberikan dalam bentuk hardcopy kepada guru guru. (2) peserta tampak antusias dan intens mengikuti kegitan hingga akhir (3) Meningkatnya ketrampilan guru dalam mengembangkan media evaluasi yang kreatif.

Evaluasi hasil dilakukan dengan menghubungi operator website sekolah . tim menerima info sudah mulai ada 6 guru yang memanfaatkan aplikasi quizziz seminggu setelah pelaksanaan workshop pendampingan penggunaan aplikasi quizziz sebagai perangkat pembelajaran disekolah.



Gambar 6. Tampilan aplikasi guru saat latihan.

### D. Tindak Lanjut

Kegiatan pengabdian ini ada salah satu upaya berkelanjutan dari tim atass kegiatan ditahun sebelumnya di beberapa sekolah di deli Serdang seperti SMP negeri 1 percut Sei tuan saat memberikan

pelatihan tentang penggunaan web sekolah, juga kepada MTsN Binjai saat mensosialisasikan aplikasi schoology. Setelah melakukan evaluassi proses, tim pengabdian berharap akan dapat memberikan kontribusi yang lebih kepada pihak sekolah dengan memberikan pelatihan yang mampu meningkatkan ketrampilan dan kreatifitas guru terutama dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang profsional sesuai dengan perkembangan zaman.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakuakn maka dapat ditarik kesimpulan yakni :

1. Pihak Mitra sangat antusias dengan kegiatan yag meningkatkan dapat ketrampilan guru
2. Ketrampilan guru meningkat dalam mengembangkan media evaluassi dengan menggunakan aplikasi quizziz
3. Guru menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran

### UCAPAN TERIMA KASIH

Tim mengucapkan terimakasih kepada LPPM UNIMED yang telah mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arti, M. (2020, May). Tantangan Sekolah Dan Peran Guru Dalam Mewujudkan Pembelajaran Bahasa Yang Efektif Di Era 4.0 Menuju Masyarakat 5.0. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizziz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Mastur, M., Afifulloh, M., & Dina, L. N. A. B. (2002). Upaya Guru Dalam Melaksanakan Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jpmi : Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 72–81
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implemetasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus* (pp. 1-7).

Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat  
8 September 2021, Seminar dalam Jaringan  
LPPM Universitas Negeri Medan

- Sapriani, R. (2019, March). Profesionalisme guru paud melati terpadu dalam meningkatkan Mutu pendidikan pada era revolusi industri 4.0. In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang (Vol. 12, No. 01).
- Siregar, T. M., Matondang, Z., & Frisnoiry, S. (2021, November). Learning Management Sistem (LMS) Sebagai Media Work From Home (WFH). In Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat: Kontribusi Perguruan Tinggi Dalam Pemberdayaan Masyarakat Di Masa Pandemi (pp. 159-162). Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Medan.
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Wihartanti, L, dkk., (2019). Penggunaan aplikasi Quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0* 362–368.

