

## Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Guru di MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo

Irmayanti<sup>1\*</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>, Mirna<sup>3</sup>, Hamka<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai

\*Email: irmayanti91@gmail.com

**Abstract:** *Improving the quality of learning is the responsibility of a teacher and one way is to improve the quality of learning media. One of the free flatforms that teachers can use in the digital age is Quizizz because it has many interesting features. This community service was carried out at Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo Sinjai Regency. The general purpose of the implementation of this devotion is to improve the understanding and skills of teachers in the learning process in the digital era. The method of service carried out is training and mentoring related to the creation of Quizizz-based learning media. Its implementation began with the introduction of the Quizizz application and its features were then continued with training and mentoring in creating Quizizz-based learning media. As a result of this training and devotion, Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo teachers have been able to create Quizizz-based learning media in the form of only materials, quizzes only, or combining materials with quizzes, and teachers have been able to concentrate by dividing the learning media links that have been made by their respective subjects. Quizizz-based media created can be accessed anytime and anywhere without limits and paper.*

**Keywords:** *Training, Mentoring, learning media, Quizizz*

**Abstrak:** Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan tanggungjawab seorang guru dan salah satu caranya adalah dengan memperbaiki kualitas media pembelajaran. Salah satu flatform gratis yang dapat digunakan oleh guru di era digital adalah Quizizz karena memiliki banyak fitur-fitur menarik. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo Kabupaten Sinjai. Tujuan umum dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran di era digital. Metode pengabdian yang dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz. Pelaksanaanya dimulai dari pengenalan aplikasi Quizizz dan fitur-fiturnya kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Quizizz. Hasil dari pelatihan dan pengabdian ini, guru Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo sudah mampu membuat media pembelajaran berbasis Quizizz baik berupa materi saja, kuis saja atau mengkombinasikan materi dengan kuis serta guru sudah mampu mempersentasikan dengan membagi link media pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Media berbasis Quizizz yang dibuat dapat diakses kapan dan dimanapun tanpa batas dan tanpa kertas.

**Kata kunci:** Pelatihan, Pendampingan, media pembelajaran, Quizizz

### PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Ini adalah tanggung jawab setiap sekolah dan terutama guru sebagai tenaga pengajar. Guru

harus selalu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan berkualitas dan berprestasi siswa (Zaki & Yusri, 2020).

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan memperbaiki kualitas media pembelajaran yang digunakan (Fatahillah et al., 2021). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Wahid, 2018). Media pembelajaran itu sendiri memiliki banyak ragam dan jenis. Mulai dari media pembelajaran offline maupun media pembelajaran *online* (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018). Ada begitu banyak media pembelajaran *online* yang telah digunakan oleh guru dan dosen dalam menyampaikan pesan pembelajaran (materi ajar) kepada peserta didiknya (Nurjannah et al., 2022; Situmorang, 2020).

Banyak *flatfom* gratis yang efektif digunakan pengelolaan pembelajaran online baik secara individu maupun kelompok (Irmayanti et al., 2021). Salah satu media pembelajaran online yang efektif digunakan adalah Quizizz (Nurjannah et al., 2021). *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 (Citra & Rosy, 2020).

Kuis ini berisi materi pembelajaran dalam pertanyaan interaktif di berbagai level, topik, dan topik berbeda lainnya, dengan pilihan konten materi yang diproduksi oleh pendidik yang bertindak sebagai administrator atau oleh desainer yang disimpan di perpustakaan kuis (Aini, 2019). *Quizizz* sendiri merupakan aplikasi game edukasi yang bersifat naratif dan fleksibel, selain digunakan sebagai sarana penyampaian materi, *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media penilaian pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kegiatan belajar di rumah tentu saja dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Maka dengan kemudahan akses media pembelajaran saat ini, guru dapat menggunakan dan kemudian mengembangkan media penilaian melalui aplikasi *Quizizz* untuk mencapai tujuan pendidikan Indonesia (Salsabila et al., 2020).

Media *Quizizz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media *Quizizz* memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media *Quizizz*. Kelebihan lain yang ada pada media *Quizizz* adalah jawaban dari soal yang ada akan ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam peranti siswa akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan (Permata & Kristanto, 2020). Selain itu, Penggunaan kuis dapat membantu pendidik untuk melakukan penilaian terhadap jawaban yang diberikan oleh siswa tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu (Anggraini et al., 2020)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo sekaligus sebagai sekolah mitra, ditemukan fakta bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah mitra hanya sebatas media gambar dan cenderung membuat siswa merasa kurang tertarik dengan materi pelajaran. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa agar lebih mudah dalam menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan guru.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* pada guru di MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif terhadap proses belajar mengajar di sekolah mitra tersebut.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan. Tahap Pertama Perencanaan yaitu dengan melakukan koordinasi dengan Kepala Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo, sosialisasi kegiatan pelatihan, pendampingan kepada Kepala Mts dan seluruh guru Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo, penyusunan modul pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Tahap kedua tindakan yaitu dimulai dari pengenalan aplikasi *Quizizz*, fitur dan fungsinya serta kelebihan dan kekurangan *Quizizz* dalam pembelajaran. Kemudian dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan membuat media pembelajaran berbasis *Quizizz* sesuai mata pelajaran masing-masing. Tahap ketiga pengamatan dilakukan secara langsung oleh pelaksana terkait dengan hasil kerja guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Proses ini dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kendala guru dalam pembuatan media

pembelajaran. Tahap keempat refleksi dilaksanakan bersama antara pelaksana dan guru Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluruh rangkaian proses pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* dilakukan di Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo secara tatap muka. Kegiatan ini dilakukan dengan melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang berbasis *Quizizz* kemudian melakukan pendampingan terpadu kepada guru Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dapat diakses secara gratis. Kegiatan ini berjalan lancar karena pihak sekolah memiliki fasilitas *wifi*. Selain itu, semua guru memiliki laptop dan *handphone* yang dapat mempermudah jalannya pelatihan dan pendampingan. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, pihak sekolah juga menyediakan sarana proyektor dan *sound system* untuk mempermudah penyaji dalam menyampaikan materi. Guru antusias mengikuti pelatihan dan mereka langsung praktek membuat media pembelajaran berbasis *Quizizz* sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Selain itu, guru membagikan link media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuat dan diakses oleh guru lain yang menjadi peserta.

Guru dapat membuat media pembelajaran dengan membuat materi saja atau kuis saja atau mengkombinasikan materi dengan kuis atau selang seling materi dengan kuis. Materinya dapat digunakan pada pembelajaran tatap muka atau dalam bentuk penugasan. Hal ini menjadi daya tarik bagi guru maupun siswa dalam pembelajaran karena dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka atau online. Hal ini senada dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa *blended learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang sangat sesuai untuk diterapkan oleh guru pada abad 21 dan mampu meningkatkan daya tarik pada proses pembelajaran tatap muka (Irmayanti & Wahyuni, 2022).

Dalam pendampingan, guru didampingi mulai dari membuat akun *Quizizz*, membuat materi, membuat kuis dengan mengatur waktu, dan mendampingi membuat kuisnya dengan lima bentuk soal yaitu pilihan ganda, uraian, isian, benar salah dan polling. Selanjutnya pengaturan materi atau kuis dalam mode langsung secara individu, tim atau dalam bentuk penugasan di rumah yang dapat diakses sesuai waktu yang telah

ditentukan oleh guru atau tidak dibatasi waktu pengerjaan. Selain itu juga mendampingi guru dalam mengakses hasil analisis pekerjaan siswa dalam bentuk excel maupun pdf. Hal ini senada dengan pengabdian sebelumnya yang melakukan pelatihan dimulai dari pembuatan serta pengelolaan akun *Quizizz*, membuat kuis dengan memakai fitur-fiturnya, memberikan serta mengendalikan koleksi kuis, pengaturan kuis dalam fashion langsung secara orang, regu serta tugas rumah, administrasi laporan, dan pengaturan kelas serta meme selaku hiburan di *Quizizz* (Nizaruddin et al., 2021). Pembuatan media pembelajaran berbasis *Quizizz* ini dapat meningkatkan motivasi peserta karena belajar serasa bermain games. Hal ini dikuatkan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa metode evaluasi pembelajaran dengan *Quizizz* ini mampu meningkatkan hasil evaluasi, motivasi dan konsentrasi peserta didik ketika mengikuti proses evaluasi pembelajaran (Kalahatu, 2021)

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan kepada guru Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo terkait media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Pembuatan media ini berbasis online yang dapat diakses oleh siswa kapan dan dimanapun serta tampilan yang menarik.

Secara keseluruhan guru Mts Darul Hikmah Lenggo-Lenggo sudah mampu membuat media pembelajaran berbasis *Quizizz* sesuai mata pelajaran masing-masing. Selain itu peserta telah mampu mempraktekkan dan mempersentasikan media pembelajaran berbasis *Quizizz* yang telah dibuatnya dan ditanggapi oleh peserta lain.

## 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.
- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8, 261–272.
- Fatahillah, A. M., Mustamir, & Nurjannah. (2021). Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X SMKN 1 Sinjai. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(1), 1–6.

- Irmayanti, & Wahyuni, S. (2022). *LEARNING TO THE LEARNING OUTCOMES OF SMPN 12*.
- Irmayanti, Wahyuni, S., & Fitriani. (2021). PERSEPSI SISWA TERHADAP PENILAIAN AKHIR SEMESTER. *MEGA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 63–70. file:///C:/Users/User/Downloads/421-Article Text-1036-2-10-20210627.pdf
- Kalahatu, M. F. (2021). PERSEPSI PESERTA PELATIHAN DASAR TERHADAP PENGGUNAAN QUIZZ SEBAGAI METODE EVALUASI PEMBELAJARAN. *Akademika*. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Nurhairunnisah, N., & Sujarwo, S. (2018). Bahan ajar interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa SMA kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192–203. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15320>
- Nurjannah, N., Heriyanti, A., & Kaswar, A. B. (2022). *Development of Moodle 's E-Learning as a Media in Mathematical Problem-Solving*. 6(2), 223–234.
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu ...*, 4(2), 189–193.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- 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>
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran. *Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar*.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>