

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI

Oktaviana Nirmala Purba¹, Sri Rahayu², Imelda Khairot³, Dhea Rasti Br. Damanik⁴

^{1, 2, 3, 4}Universitas Asahan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

e-mail : * ¹oktaviananirmalapurba@gmail.com , ²srir99774@gmail.com,

³imeldakhairot12@gmail.com, ⁴dearealme5@gmail.com

Abstrak

Para pendidik selain bisa menguasai materi harus juga memiliki kemampuan dalam menguasai IT sesuai dengan perkembangan zaman. Maraknya covid-19 menyebabkan siswa harus mengikuti pelajaran daring dan luring. Melalui pembelajaran yang telah ditetapkan maka tujuan pembelajaran tidak semua dapat tercapai. Hal lain yang ditemukan saat observasi lapangan adalah sekolah masih menggunakan pembelajaran biasa. Hal inilah yang membuat resah para guru. Salah satu alternative yang dapat digunakan agar pembelajaran dapat tercapai melalui *web tol* menggunakan aplikasi media pembelajaran quizizz. Melalui tim PKMS diberikan berupa pelatihan media pembelajaran quizizz kepada guru-guru SMK Triyadikayasa. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan ketrampilan guru SMK Triyadikayasa dalam proses pembelajaran di era digital. Metode yang digunakan pada pengabdian program kemitraan masyarakat stimulus (PKMS) ini adalah pelatihan dan pendampingan terkait pembuatan soal kuis pada aplikasi quizizz. Pada pelaksanaan terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap persiapan berupa pelaksanaan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru, membuat modul pelatihan dan angket. Pada Tahap Persiapan dilakukan observasi, wawancara dengan kepala sekolah dan salah satu guru, membuat modul pelatihan dan angket. Pada tahap Pelatihan dilakukan pelatihan ON yakni dengan subjek berupa guru di sekolah SMK Triyadikayasa. Pada Tahap Implementasi para guru mempraktekkan langsung didalam kelas melalui kegiatan IN menggunakan media pembelajaran quizizz. Pada tahap evaluasi diperoleh bahwa mengalami peningkatan setelah diberikan pelatihan dalam membuat soal kuis menggunakan media pembelajaran quizizz, yakni sebesar 89,05%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta kegiatan setelah mengikuti rangkaian kegiatan PKMS masuk dalam kategori “sangat baik”.

Kata Kunci— *Media Pembelajaran Quizizz; Kemampuan Literasi*

Abstract

In addition to being able to master the material, educators must also have the ability to master IT in accordance with the times. The rise of COVID-19 has forced students to take online and offline lessons. Through learning that has been determined, not all learning objectives can be achieved. Another thing that was found during field observations was that schools were still using ordinary learning. This is what worries the teachers. One alternative

that can be used so that learning can be achieved is through the toll web using the quizizz learning media application. Through the PKMS team, training was provided in the form of Quizizz learning media to Triyadikayasa Vocational High School teachers. The purpose of the implementation of this service is to improve the understanding and skills of Triyadikayasa Vocational High School teachers in the learning process in the digital era. The method used in the service of the stimulus community partnership program (PKMS) is training and assistance related to making quiz questions on the quizizz application. The implementation consists of 4 stages, namely the preparation stage in the form of conducting observations, interviews with the principal and one of the teachers, making training modules and questionnaires. In the Preparation Phase, observations were made, interviews with the principal and one of the teachers, made training modules and questionnaires. At the training stage, ON training was conducted with the subject being a teacher at the Triyadikayasa Vocational School. At the Implementation Stage, the teachers practice directly in the classroom through IN activities using the Quizizz learning media. At the evaluation stage, it was found that there was an increase after being given training in making quiz questions using quizizz learning media, which was 89.05%. These results indicate that the increase in knowledge and skills of activity participants after participating in a series of PKMS activities is in the "very good" category.

Keywords– *Quizizz Learning Media, Literacy Ability*

I. PENDAHULUAN

Proses dalam meningkatkan kualitas pembelajaran salah satunya dengan memperbaiki kualitas media pembelajaran yang digunakan (Fatahillah, et.al., 2021). Media pembelajaran memiliki banyak ragam jenis. Mulai dari mediapembelajaran offline maupun mediapembelajaran online (Nurhairunnisah & Sujarwo, 2018). Salah satu media pembelajaran online yang sangat efektif digunakan dalam pembelajaran adalah Quizizz (Nurjannah et al., 2021). Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran dimana saja berada. 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).

Media pembelajaran quizizz menjadi salah satu alternative dalam pembelajaran. Media pembelajaran Quizizz memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan dalam media pembelajaran Quizizz memiliki batasan waktu, siswa diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal yang ada pada media pembelajaran 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 (Angraini et al., 2020).

Pandemi covid-19 yang melanda wilayah Indonesia menyebabkan siswa harus menjaga jarak selama proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Hal ini menyebabkan pembelajaran di kelas menggunakan gelombang, sehingga proses pembelajaran tidak sesuai target yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil observasi pada SMK Swasta Triyadikayasa, bahwa proses pembelajaran di sekolah mitra telah menerapkan Kurikulum 2013 yang sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional yang sedang berjalan. Dengan adanya pandemi covid-19 proses pembelajaran di dalam kelas, masih menggunakan metode pembelajaran biasa. Proses pembelajaran jarak jauh menjadi pendukung kebijakan pelaksanaan *Social Distancing* untuk membatasi interaksi manusia dan menghindari masyarakat dari kerumunan agar terhindar dari penyebaran virus covid-19. Oleh karena itu guru harus membekali para siswa dengan ilmu dan ketrampilan melalui pembelajaran *online*

(daring), dengan memanfaatkan alat komunikasi berupa *handphone*, tablet atau laptop serta jaringan internet selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan paparan analisis situasi serta permasalahan yang dihadapi oleh sekolah mitra, yaitu SKM Triyadikayasa, maka Tim PKMS bersama dengan Kepala Sekolah SMK Triyadikayasa sepakat untuk melaksanakan kegiatan pelatihan implementasi media pembelajaran Quizizz. Kegiatan bersifat pelatihan dan pendampingan secara berkelanjutan.

II. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) dilakukan dengan sekolah mitra SMK Swasta Triyadikayasa Aek Songsongan. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan media pembelajaran quizizz kepada guru-guru sekolah mitra. Pelatihan dan pendampingan menggunakan menggunakan media pembelajaran quizizz bagi guru-guru yang diikuti selama 2 hari.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Tim pelaksana telah melakukan persiapan dengan observasi, wawancara dan diskusi dengan Kepala Sekolah SMK Triyadikayasa. Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana penggunaan IT dalam proses pembelajaran, jumlah guru-guru yang mengajar pada sekolah SMK Triyadikayasa, penggunaan kurikulum yang digunakan hingga model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan wawancara dilakukan tidak hanya kepada Bapak Kepala Sekolah, namun juga guru sebagai perwalikan mata pelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan diskusi mengenai kegiatan PKMS yang akan dilaksanakan, serta memberikan informasi bahwa kegiatan PKMS yang dilaksanakan merupakan pendanaan dari Kementerian Ristek, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Tahun 2022.

2. Tahap Pelatihan

Tahapan pelaksanaan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pelaksana PKMS dapat dijabarkan sebagai berikut:

- (1) Pelaksanaan pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan media pembelajaran quizizz dimulai dari tanggal 19-23 September 2022 (5 Hari) yang terdiri dari kegiatan ON dan kegiatan IN
- (2) Pelaksanaan pelatihan diadakan pada tanggal 19 September 2022 sekaligus dilakukannya pelatihan ON yakni memberikan pengarah dan pelatihan bagaimana membuat bahan ajar dan soal menggunakan media pembelajaran quizizz. Pembicara utama pada kegiatan ON ini adalah ketua pelaksana PKMS Universitas Asahan, yakni Ibu Oktaviana Nirmala Purba, M.Pd.



Gambar 1. Pembicara Utama Memberikan Materi Pelatihan Kepada Peserta Kegiatan PKMS

- (3) Pada sesi kegiatan ON, para peserta kegiatan PKMS (para guru sekolah mitra) langsung mempraktekkan langkah-langkah pembuatan bahan ajar dan soal secara mandiri baik melalui Laptop maupun melalui *handphone*.



Gambar 2. Peserta Kegiatan PKMS Mempraktekkan Langsung Membuat Materi dan Soal Quiz Melalui Media Pembelajaran Quizizz

- (4) Kegiatan ON dilanjutkan kembali pada tanggal 20 September 2022. Kegiatan dilanjutkan dengan mengunggah soal kuis yang telah didesain sesuai dengan mata

pelajaran yang diampuh masing-masing guru ke dalam media pembelajaran quizizz yang telah dibuat pada kegiatan sebelumnya oleh para peserta kegiatan PKMS.



Gambar 3. Pengunggahan Bahan Ajar dan Soal Quiz Pada Media Pembelajaran Quizizz

(5)Kegiatan ON pada hari kedua menghasilkan soal kuis dengan tampilan menarik masing-masing guru mata pelajaran

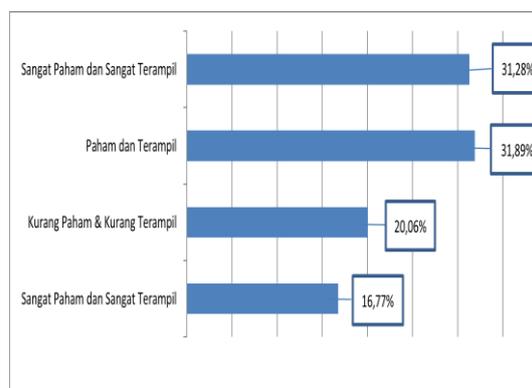
3. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini, hasil dalam membuat soal kuis telah didesain dan dikembangkan masuk pada tahap fase penerapan pada pembelajaran di dalam kelas. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari hasil pengembangan membuat soal kuis menggunakan media pembelajaran quizizz serta respon dan tanggapan siswa dalam menggunakan media pembelajaran quizizz. Tahapan ini dilakukan mulai dari tanggal 21 – 23 September 2022. Kegiatan padatahap implementasi ini masuk dalamkegiatan IN pada tahapan kegiatan PKMS yang dilakukan oleh tim pelaksana PKMS Universitas Asahan di sekolah mitra yakni SMK Triyadikayasa Aeksongongan

4. Tahap Evaluasi Kegiatan PKMS.

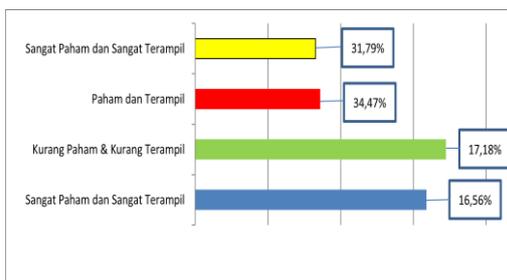
Evaluasi hasil belajar merupakan salah satu tugas penting guru. Evaluasi merupakan suatu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh guru dalam mengetahui keefektifan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi kegiatan PKMS melakukan penyebaran lembar angket kepada peserta kegiatan PKMS. Hal tersebut bertujuan untuk

melakukan evaluasi apa-apa saja yang masih perlu ditingkatkan dalam pelaksanaan kegiatan PKMS serta tanggapan dan respon peserta kegiatan dalam mengikuti kegiatan PKMS yang telah dilaksanakan. Lembar angket yang telah diisi akan dihitung dan diolah oleh mahasiswa yang bertugas sebagai petugas pembantu lapangan. Berikut grafik hasil perhitungan pada lembar angket evaluasi hasil kegiatan PKMS sebelum dan sesudah diberikan pelatihan pembuatan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz.



Gambar 4. Grafik Perhitungan Hasil Angket Sebelum Kegiatan PKMS.

Berdasarkan hasil perhitungan angket pada grafik 3.1.di atas, diperoleh bahwa sebelum diberikan pelatihan sebanyak 16,77% peserta kegiatan menyatakan sangat mengetahui dan sangat terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz; 20,06% peserta kegiatan menyatakan mengetahui dan terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz; 31,89% peserta kegiatan menyatakan kurang mengetahui dan kurang terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz; 31,28% peserta kegiatan menyatakan tidak mengetahui dan tidak terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz.



Gambar 5. Grafik Perhitungan Hasil Angket Sebelum Kegiatan PKMS.

Sedangkan hasil perhitungan angket pada grafik 5. di atas, diperoleh bahwa setelah diberikan pelatihan sebanyak 31,79% peserta kegiatan menyatakan sangat paham dan sangat terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz; 34,47% peserta kegiatan menyatakan paham dan terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz; 17,18% peserta kegiatan menyatakan kurang paham dan kurang terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz; dan 16,56% peserta kegiatan menyatakan tidak paham dan tidak terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz.

Berdasarkan tabel dan grafik perhitungan, maka diperoleh kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta kegiatan dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz. Untuk menghitung besarnya peningkatan (BP) persentase hasil angket dapat merujuk pada rumus di bawah ini:

$$BP = \frac{(\%Setelah - \%Sebelum)}{\%Setelah} \times 100\%$$

Tabel 1. Hasil Peningkatan Persentase Hasil Angket Kegiatan PKMS

Indikator	Pemberian Angket (%)		Persentase Peningkatan /Penurunan
	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan	
Sangat Paham dan Sangat Terampil	16,77%	31,79%	Meningkat 47,25%

Paham dan Terampil	20,06%	34,47%	Meningkat 41,80%
Kurang Paham dan Kurang Terampil	31,89%	17,18%	Menurun 85,62%
Tidak Paham dan Tidak Terampil	31,28%	16,56%	Menurun 88,89%

Berdasarkan pada tabel diatas, terlihat pada indikator (1) dan (2) mengalami peningkatan setelah diberikan pelatihan dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizizz, yakni sebesar 89,05%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta kegiatan setelah mengikuti rangkaian kegiatan PKMS masuk dalam kategori “sangat baik”. Hal tersebut sesuai dengan table perhitungan angket di bawah ini:

Tabel 2. Kategori Perhitungan Angket [3]

No.	Rentang Persentase Hasil Angket	Kategori
1.	80% ≤ P ≤ 100%	Sangat Baik
2.	65% ≤ P ≤ 79,99%	Baik
3.	55% ≤ P ≤ 64,99%	Cukup
4.	40% ≤ P ≤ 54,99%	Kurang
5.	0% ≤ P ≤ 39,99%	Sangat Kurang

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan PKMS Implementasi Aktivitas Merdeka Belajar Melalui Media Pembelajaran Quizizz Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi SMK Swasta Triyadikayasa adalah sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam mengimplementasikan Media Pembelajaran Quizizz sebesar 89%.
2. Terjadi peningkatan rasa percaya diri para guru sekolah mitra untuk

3. menerapkan pembelajaran berbasis ICT dan mengembangkannya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- 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.
-