



## IMPLEMENTASI AKTIVITAS MERDEKA BELAJAR MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI SMK SWASTA TRİYADIKAYASA

<sup>1</sup>Oktaviana Nirmala Purba, <sup>2</sup>Sri Rahayu, <sup>3</sup>Imelda Khairot, <sup>4</sup>Dhea Rasti Br.  
Damanik

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Universitas Asahan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

<sup>1</sup>oktaviananirmalapurba@gmail.com, <sup>2</sup>srir99774@gmail.com,

<sup>3</sup>imeldakhairot12@gmail.com, <sup>4</sup>dearealm5@gmail.com

### ABSTRAK

Tujuan utama program kemitraan masyarakat stimulus adalah untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan ketrampilan para guru dalam mengimplementasi aktivitas merdeka belajar melalui Media pembelajaran quizizz. Quizizz merupakan web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah, sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di sekolah SMK Swasta Triyadikayasa bahwa dengan adanya covid-19, untuk sementara sekolah masih menggunakan pembelajaran biasa. Kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi web tol menyebabkan guru jarang dalam menggunakan IT sebagai penunjang pembelajaran. Etode yang digunakan pada kegiatan ini dengan menggunakan pelatihan media pembelajaran quizizz. Pelatihan dilakukan dengan lima langkah yaitu tahap persiapan, tahap pelatihan, tahap implementasi, tahap evaluasi kegiatan dan tahap rekomendasi. Untuk mengetahui keberhasilan kegiatan pengabdian ini, dilakukan evaluasi dengan pengisian angket respon terhadap kepuasan menggunakan Quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi melalui hasil perhitungan angket terjadi peningkatan pengetahuan dan ketrampilan para guru dalam mengimplementasi aktivitas merdeka belajar melalui Media pembelajaran quizizz untuk meningkatkan kemampuan literasi SMK Triyadikayasa sebesar 89,05%.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Quizizz, Kemampuan Literasi

### ABSTRACT

The main objective of the stimulus community partnership program is to find out the increase in the knowledge and skills of teachers in implementing independent learning activities through the Quizizz learning media. Quizizz is a web tool for creating interactive quiz games that are used in classroom learning. Quizizz can not only be done when learning in class, but also can be made questions for homework, so that it can be played anytime and anywhere by students as long as it does not exceed the specified time limit. Based on the results of observations made at the Triyadikayasa Private Vocational School, that with the presence of Covid-19, for the time being, schools are still using ordinary learning. The lack of understanding of teachers in using toll web applications causes teachers to rarely use IT as a learning support. The method used in this activity is using the quizizz learning media training. The training is carried out in five steps, namely the preparation stage, the training stage, the implementation stage, the activity evaluation stage and the recommendation stage. To find out the success of this service activity, an evaluation was carried out by filling out a response questionnaire on satisfaction using Quizizz. Based on the results of the



evaluation through the results of the questionnaire calculation, there was an increase in the knowledge and skills of teachers in implementing independent learning activities through Quizizz learning media to improve literacy skills at Triyadikayasa Vocational School by 89.05%.

**Keywords:** Quizizz Learning Media, Literacy Ability

## I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang lebih baik pada siswa. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Kegiatan pembelajaran memerlukan keaktifan belajar, kreativitas, partisipasi dan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Aktivitas belajar di sekolah harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

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.

Perubahan instan dalam proses pembelajaran memaksa setiap tenaga pengajar untuk beradaptasi dengan teknologi[1]. Hal ini menjadi tantangan untuk guru agar dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik dan aktif dan tetap dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan[2]. Namun, metode pembelajaran yang diterapkan belum diintegrasikan secara menyeluruh dengan IT. Hal ini disebabkan masih kurangnya fasilitas di lingkungan sekolah. Melihat dari permasalahan sekolah mitra di atas, Tim PKMS mendapati satu permasalahan yang mendasar, yakni belum diterapkannya metode pembelajaran berbasis IT berupa media pembelajaran Quizizz di sekolah SMK Swasta Triyadikayasa.

Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, pemanfaatan media pembelajaran quizizz bisa menjadi upaya tersebut, tanpa menghilangkan esensi dari materi yang telah disampaikan oleh guru. Pada media pembelajaran



quizizz sudah terdapat koleksi kuis, peserta didik juga dapat dengan mudah mengakses. Quizizz ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersama dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat ketika menjawab kuis tersebut.

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 untuk mencapai tujuan dan target dengan memberikan pelatihan media pembelajaran quizizz kepada guru-guru sekolah mitra. Pelatihan 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 Mitra. Kegiatan observasi yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui sudah sejauh mana penggunaan ICT dalam proses

pembelajaran, jumlah guru-guru yang mengajar pada sekolah mitra, penggunaan kurikulum yang digunakan hingga model pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Kegiatan wawancara dilakukan tidak hanya kepada Bapak Kepala Sekolah, namun juga beberapa guru 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 pengarahan 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* (Android maupun IOS).



**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 bahan ajar dan soal quiz 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 bahan ajar dan soal dengan tampilan menarik masing-masing guru mata pelajaran

### **3. Tahap Implementasi**

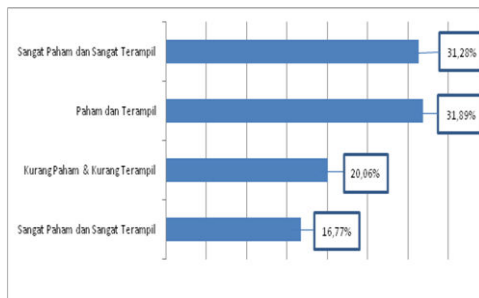
Pada tahap implementasi ini, hasil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz telah didesain dan dikembangkan masuk pada tahap fase penerapan pada pembelajaran di dalam kelas. Hal ini bertujuan untuk melihat efektivitas dari hasil pengembangan membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran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

### **4. Tahap Evaluasi Kegiatan PKMS.**

Evaluasi hasil belajar merupakan salah satu tugas penting guru. Evaluasi merupakan suatu komponen penting dan tahap yang



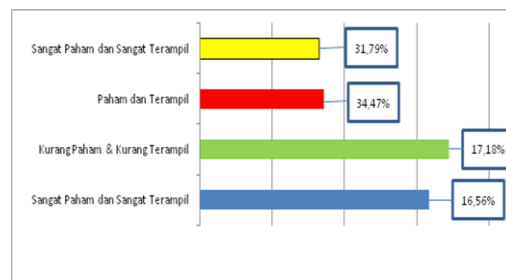
harus ditempuh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran [2]. Tahap evaluasi kegiatan PKMS melakukan penyebaran lembar angket kepada peserta kegiatan PKMS. Hal tersebut bertujuan untuk melakukan evaluasi apa-apa saja yang masih perlu ditingkatkan dalam pelaksanaan kegiatan PKMS serta tanggapan dan 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 bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz.



**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 quizziz; 20,06% peserta kegiatan menyatakan mengetahui dan terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz; 31,89% peserta

kegiatan menyatakan kurang mengetahui dan kurang terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz; 31,28% peserta kegiatan menyatakan tidak mengetahui dan tidak terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz.



**Gambar 5. Grafik Perhitungan Hasil Angket Sebelum Kegiatan PKMS.**

Sedangkan hasil perhitungan angket pada grafik 3.2. 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 quizziz; 34,47% peserta kegiatan menyatakan paham dan terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz; 17,18% peserta kegiatan menyatakan kurang paham dan kurang terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz; dan 16,56% peserta kegiatan menyatakan tidak paham dan tidak terampil dalam membuat bahan ajar dan soal quiz menggunakan media pembelajaran quizziz.

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 persentase hasil angket dapat merujuk pada rumus di bawah ini:

Besarnya Peningkatan

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

**Tabel 1.1. 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 5.5. Kategori Perhitungan**

**Angket [3]**

No.	Rentang Persentase Hasil Angket	Kategori
1.	$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Baik
2.	$65\% \leq P \leq 79,99\%$	Baik
3.	$55\% \leq P \leq 64,99\%$	Cukup
4.	$40\% \leq P \leq 54,99\%$	Kurang
5.	$0\% \leq P \leq 39,99\%$	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. Melalui pelatihan media pembelajaran quizizz kepada guru sekolah mitra para guru kelas quizizz pada masing-masing mata pelajaran dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Dengan terlaksananya kegiatan pelatihan tersebut, tim pelaksana menyediakan buku pelatihan media pembelajaran quizizz yang dapat digunakan sebagai panduan dalam mengembangkan pembuatan bahan ajar dan soal quiz yang telah didesain oleh masing-masing guru sekolah mitra.
4. Terjadi peningkatan rasa percaya diri para guru sekolah mitra untuk menerapkan pembelajaran berbasis ICT dan mengembangkannya sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

**DAFTAR PUSTAKA**



- Salmia, S. & Yusri, A.M. 2021. Peran Guru Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Masa Pandemi Covid-19. *Indosian Jurnal Of Primary Education*, 5(1).
- Salsabila, U.H., Habiba, S.H., 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. Volume 4 Nomor 2 Desember 2020*.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (2nd ed.). Jakarta: Bumi Aksara