

PELATIHAN PENGGUNAAN GAME QUIZIZZ DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN SISWA TENTANG PERANGKAT KOMPUTER

Febby Madonna Yuma^{1*}, Andy Sapta¹, Parini¹

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

*email: *febbyyuma@gmail.com*

Abstract: In this current era, all students are required to be able to maximize the use of technology in learning. With the influence of increasingly widespread gadgets, making students' interest in learning decrease, it is necessary to have an interesting digital learning application so that students of SMP N 1 Pulo Banding are interested in learning about computer devices. The purpose of this training is to increase students' understanding of SMP N 1 Pulo Banding regarding learning technology using the Quizizz game application in increasing students' knowledge of computer devices. Game Quizzes is a game-based educational application for interactive and fun assessments. The training method is carried out in the form of lectures, discussions, and practice. The evaluation of this training was conducted using an open questionnaire to determine the extent of students' knowledge of computer equipment. The evaluation results show that the use of Quizizz games is very interesting and can increase students' learning motivation. The conclusion of the training shows that there is an increase in students' knowledge of SMP N 1 Pulo Banding about computer equipment.

Keywords: quizz game; computer hardware; student; technology

Abstrak: Pada era sekarang ini, semua siswa dituntut untuk dapat memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Dengan pengaruh gadget yang semakin marak, membuat minat belajar siswa semakin menurun, sehingga perlu adanya aplikasi pembelajaran digital yang menarik agar siswa SMP N 1 Pulo Bandring tertarik untuk belajar tentang perangkat komputer. Tujuan Pelatihan ini untuk meningkatkan pemahaman siswa SMP N 1 Pulo Bandring mengenai teknologi pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi game Quizizz dalam meningkatkan pengetahuan siswa tentang perangkat komputer. Game Quizziz merupakan aplikasi pendidikan berbasis game untuk penilaian interaktif dan menyenangkan. Metode pelatihan dilakukan dalam bentuk ceramah, diskusi dan praktek. Evaluasi pelatihan ini dilakukan dengan kuesioner terbuka untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang perangkat komputer. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan game Quizizz sangat menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Adapun kesimpulan pelatihan menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan pengetahuan siswa SMP N 1 Pulo Bandring tentang perangkat komputer.

Kata Kunci: game quizizz; perangkat komputer; siswa; teknologi

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang terus terjadi, menuntut kita untuk menguasai teknologi dan ikut dalam mengembangkan keterampilan agar tidak tertinggal dengan salah satu tantangan guru untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran. Banyak ragam dan jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran *Quizizz*. Pendidikan memegang peranan penting suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkan kembangkan potensi sumber daya manusia melalui pengajaran (Nurhayati, 2020).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh tim pengabdian melalui pengamatan langsung proses pembelajarannya masih menggunakan media buku, papan tulis yang kurang menarik. Hal ini akan menyebabkan siswa mudah bosan dan akhirnya tidak memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi di depan kelas. Oleh karena itu, perlu adanya suatu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa dan membuat siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran.

Dengan kondisi yang seperti tersebut di atas, perlu dilakukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran agar ilmu pengetahuan siswa terhadap perangkat komputer lebih meningkat lagi.

Salah satu sebuah media pembelajaran berbasis bermain yang dapat dimanfaatkan dan mudah dioperasikan adalah game edukasi *Quizizz*. Game edukasi *Quizizz* merupakan *webtool* ber-

upa permainan kuis yang interaktif untuk dimanfaatkan atau digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas, contohnya bisa digunakan sebagai alat penilaian pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari (Anggraini, 2022). Pembuatan kuis pada *Quizizz* seperti membuat formulir pada *Google form* namun dalam *Quizizz* terdapat opsi lain untuk penambahan *background* atau gambar yang menarik untuk peserta didik. Setelah kuis dibuat, kuis dapat dibagikan kepada peserta didik melalui link dan *Quizizz* menyediakan data berupa statistik yang berasal dari hasil pekerjaan kuis peserta didik kemudian dapat diunduh ke dalam bentuk *spreadsheet Excel* (Rosiyanti et al., 2020).

Kemasan *Quizizz* yang menyenangkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. *Game* edukasi ini sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan soal-soal evaluasi diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan dan aktif (Suhirno, widya karmila sari, 2021). Hal ini mengemukakan tentang dampak positif penggunaan *game* yang salah satunya adalah *game* menyenangkan dan menghibur serta *game* yang memberikan latihan untuk memecahkan masalah dan logika sehingga terbiasa aktif berpikir, belajar dan berlatih walaupun berada di rumah.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game* yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Setiawan et al., 2019). Aplikasi kuis online *Quizizz* dapat digunakan oleh para guru untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang men-

dukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar (Silitonga & Irvan, 2021).

Dengan adanya edukasi *game Quizizz* ini dapat menambah atau meningkatkan wawasan ataupun pengetahuan siswa SMP N 1 Pulo Bandring mengenai Perangkat Komputer. Berdasarkan analisis diatas, maka tim pengabdian akan melakukan pelatihan dan pendampingan pembelajaran tentang perangkat komputer kepada siswa melalui *game* edukasi *Quizizz* untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan semangat belajar pada siswa SMP N 1 Pulo Bandring tentang perangkat komputer.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini berjudul “Pelatihan Penggunaan *Game Quizizz* Bagi Siswa SMP Untuk Meningkatkan Semangat Belajar” yang dilaksanakan di SMPN 1 Pulo Bandring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 17 – 18 Februari 2022 berlokasi di SMP N 1 Pulo Bandring. Peserta kegiatan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini, terdiri dari 35 siswa.

Agar kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar sebagaimana yang diharapkan, setiap peserta diharuskan membawa *Handphone*, Disamping itu untuk mendukung pelaksanaan pelatihan harus tersedia jaringan internet (berupa *wifi* atau kuota) dan perangkat multi media, seperti LCD *proyektor*, *sound system* dan lain-lain. Sedangkan *software* atau aplikasi yang digunakan nantinya di unduh melalui arahan dari narasumber. Materi yang akan disampaikan pada kegiatan pelatihan ini dipersiapkan oleh narasumber dalam bentuk *powerpoint*.

Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan melalui metode ceramah, diskusi dan praktek. Dimana narasumber menyampaikan materi berbentuk *powerpoint* yang telah dipersiapkan terlebih dahulu.

Metode ceramah lebih memfokuskan komunikasi secara lisan dengan demikian penyampaian materi dapat dilakukan lebih efisien. Jika ada hal yang belum dipahami peserta pelatihan diberi kesempatan untuk bertanya pada narasumber, implementasi pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, praktik penugasan dan tanya jawab.

PEMBAHASAN

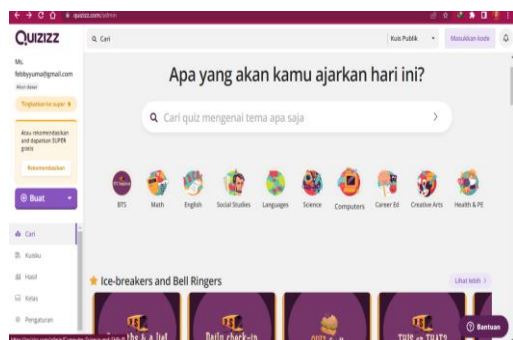
Adapun foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP N 1 Pulo Bandring sebagai berikut :



Gambar 1. Foto Bersama Siswa SMP Negeri 1 Pulo Bandring

Berikut tahapan atau prosedur pembuatan *quiz* melalui aplikasi *quizizz* yaitu : (1) Masuk ke www.quizizz.com kemudian klik “Sign Up” , (2) Pilih “Sign up with email” atau “Sign up with google”. (3) Klik “Teacher” untuk login sebagai guru., (4) Inputkan identitas (*username*, *email* dan *password*) dan klik “Continue”. (5) Berikutnya akan muncul beranda atau dashboard dari *quizizz*., (6) Untuk membuat *quiz* klik “Create new quiz” yang terletak pada ba-

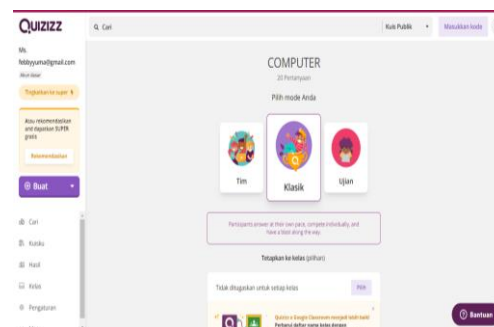
gian kiri atas. , (7) Berikutnya muncul tampilan *Let's create a quiz*: masukkan nama kuis, bahasa, lalu klik “Save”. (8) Muncul tampilan selanjut, lalu klik “Create new question”. (9) Tuliskan pertanyaan pada kolom “Write your question here” lalu tuliskan opsi jawaban (bila pilihan ganda, pada kolom: *answer option 1*, *answer option 2*, dan seterusnya). Beri centang pada kolom jawaban yang benar. (10) Atur waktu pengerjaan tiap soal, lalu klik “Save”. (11) Bila semua kuis sudah ditulis, klik “Finish quiz”. (12) Akan muncul tampilan *quiz detail* (tentukan kelas dan mata pelajaran), lalu klik “Save details”. (13) Selanjutnya muncul tampilan “Homework” (jika kuis digunakan sebagai kerjaan rumah) atau “Play Live” (jika ingin digunakan saat ini). (15) Masukkan deadline pengerjaan kuis (tanggal dan jam, lalu klik “Proceed”. (16) Selanjutnya muncul kode (6 digit) yang digunakan untuk mengerjakan kuis. Berikut tampilan pada beranda Aplikasi Quizizz pada gambar 2.



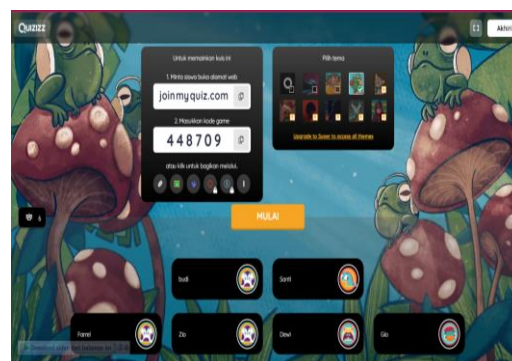
Gambar 2. Tampilan Beranda Quizizz

Cara siswa mengerjakan kuis pada quizizz sebagai berikut : (1) Siswa membuka link <https://join.quizizz.com>. (2) Memasukkan kode 6 digit yang diberikan oleh guru, lalu klik “Proceed”. (3) Selanjutnya siswa menuliskan nama masing-masing, lalu klik “Start”. (4) Siswa mengerjakan soal sesuai durasi waktu tiap soal yang ditentukan guru. (5) Selesai menjawab seluruh pertanyaan

siswa dapat melihat nilai yang diperoleh dan peringkat siswa dalam menjawab kuis tersebut. Berikut tampilan pada mode Quiz dapat dilihat pada gambar 3.

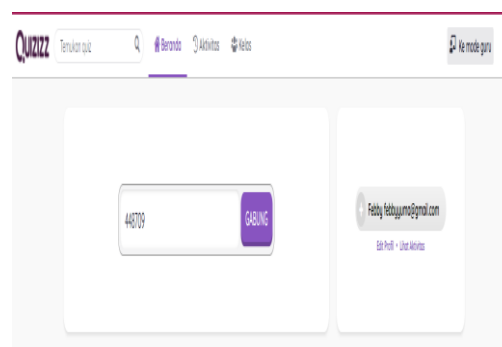


Gambar 3. Tampilan Mode Quiz



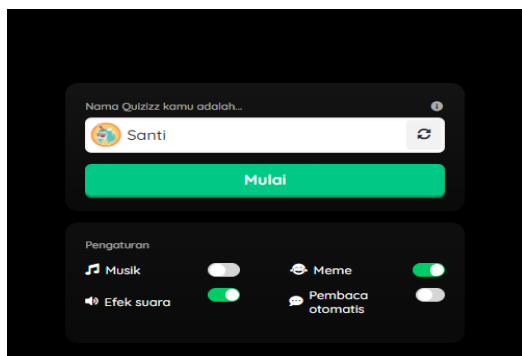
Gambar 4. Tampilan alamat Web dan kode game

Selanjutnya, siswa akan memasukkan kode 6 digit yang telah diberikan oleh tim pengabdian.



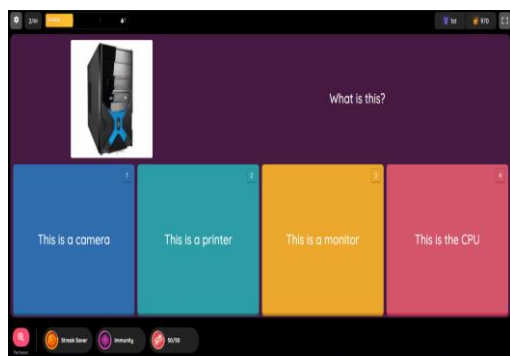
Gambar 5. Tampilan Kode Siswa

Setelah siswa memasukkan kodenya, maka siswa bisa memulai menjawab soal pertanyaan tentang perangkat komputer.



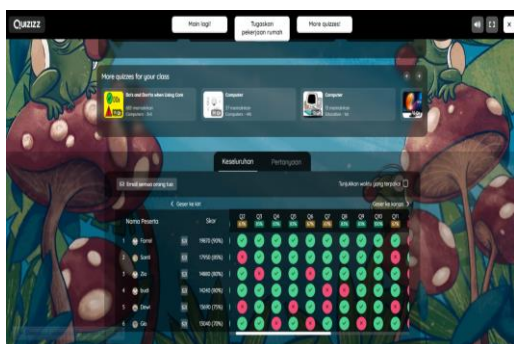
Gambar 6. Tampilan Mulai Siswa

Pada gambar 5 terlihat salah satu contoh soal tentang perangkat komputer yang nanti dijawab oleh siswa. Untuk durasi waktu tiap soal akan ditentukan oleh tim pengaduan.



Gambar 7. Tampilan Soal Quiz

Setelah Siswa menjawab semua pertanyaan, maka siswa dapat melihat nilai skor yang di peroleh peringkat siswa dalam menjawab kuis tersebut.



Gambar 8. Tampilan Skor Quiz pada Siswa

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan *game quizizz* pada siswa SMP N 1 Pulo Bandring telah diselesaikan dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik dimana terjadi peningkatan pengetahuan siswa tentang perangkat komputer, siswa juga dapat mengetahui bagaimana penggunaan aplikasi *Quizizz* ini yang dimulai dari masuk ke aplikasi atau link *Quizizz.com* untuk *login*, pengenalan fitur-fitur dan mempraktekan dalam mengerjakan soal *Quiz*/soal-soal tentang perangkat komputer. Dan juga hasil belajar siswa meningkat karena proses penilaian menggunakan *game* edukasi *Quizizz* yang sangat menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, E. N. (2022). Keefektifan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Prodi MPI*, 4(1), 33–46.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi *Quizizz* Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.34012/bip.v2i2.1729>
- Rosiyanti, Widyasari, Ardiansyah, A. F., & Istiqomah, S. (2020). Pengaruh Pemberian Soal Pemahaman Berbantuan Media *Quizizz* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Labschool FIP UMJ. *Seminar Penelitian LPPM UMJ Jakarta*, 1–9. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7906>
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019).

- Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Edusainstek*, 167–173. <http://prosiding.unimus.ac.id>
- Silitonga, H., & Irvan, I. (2021). Pembelajaran Menyenangkan Dengan Aplikasi Quizizz Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 2(2), 144. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i2.7082>
- Suhirno, widya karmila sari, fadilah idris. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Kelas IV SDN Karang Sari 05. *Journal of Teacher Professional*, 3(April), 2723–1631.