

Pelatihan Pembuatan Permainan Kuis Interaktif Online yang Keren dan Kekinian Dengan Aplikasi Quizizz

Siti Fatimah Sihotang^{1*}, Zuhri²

¹Universitas Potensi Utama

²Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Sukma Medan

¹Jl. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Tj. Mulia, Kota Medan, Indonesia

²Jl. Sakti Lubis, Siti Rejo I, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Indonesia

¹*siti.fatimah.sihotang@gmail.com

Abstract

The ongoing COVID-19 pandemic has had a significant impact on the education section. All educators and students are affected by this pandemic. All learning processes, which are usually done face-to-face, under government recommendations, must be carried out online from home (*E-learning*) now. Thus, online-based distance learning (*E-learning*) is becoming more and more developed with a variety of different techniques and strategies. One form of utilizing E-Learning applications that can be used for current learning activities is Quizizz. *Quizizz* can be used as a solution to create interactive and fun online interactive quizzes. *Quizizz* has many advantages that are very useful in motivating students to learn by using the principle of learning while playing. The purpose of this research is to assist teachers to be able to use and utilize online learning media with the support of the *Quizizz* application to create cool, contemporary, interactive and fun online interactive quizzes. The implementation method is carried out in the form of training activities for making cool and contemporary online interactive quiz games, with the participants from Alqur'an Taqarrub Kindergarten teachers, Medan. Based on these training activities, it was identified that the teachers were very enthusiastic and understood how to make their quizzes for kindergarten students by using the menu provided. Thus, it is clear that the use of the Quizizz E-Learning application can assist teachers as educators in conducting evaluations without being limited by place, an attractive appearance and regulated time settings guide students' concentration.

Keywords: Learning Activities, *E-Learning*, Covid-19 Pandemic, Online Interactive Quiz Making Training, *Quizizz*

Abstrak

Pandemi Covid – 19 yang masih berlangsung saat ini sangat memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia Pendidikan. Semua tenaga pendidik dan semua peserta didik terkena dampak dari pandemi ini, dimana semua proses pembelajaran yang biasanya berlangsung secara tatap muka, namun kini sesuai dengan anjuran pemerintah semua proses pembelajaran harus dilaksanakan secara daring dari rumah dengan berbasis online (*E-learning*). Dengan demikian, pembelajaran jarak jauh berbasis online (*E-learning*) menjadi semakin berkembang dengan berbagai teknik dan strategi yang berbeda-beda. Salah satu bentuk pemanfaatan aplikasi *E-Learning* yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran saat ini adalah *Quizizz*. *Quizizz* dapat digunakan sebagai solusi untuk membuat kuis interaktif online yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memiliki banyak kelebihan yang sangat bermanfaat dalam memotivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu para guru untuk dapat menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran daring dengan bantuan aplikasi *Quizizz* untuk membuat kuis interaktif online yang keren, kekinian, interaktif serta menyenangkan. Metode pelaksanaan dilakukan dalam bentuk kegiatan pelatihan pembuatan permainan kuis interaktif online yang keren dan kekinian, dengan pesertanya adalah guru-guru TK Alqur'an Taqarrub, Medan. Dari kegiatan pelatihan tersebut, diperoleh hasil bahwa guru-guru sangat antusias dan telah paham cara membuat kuis sendiri kepada siswa-siswa TK dengan memanfaatkan menu yang disediakan. Dengan demikian, jelaslah bahwa pemanfaatan aplikasi *E-Learning Quizizz* dapat membantu guru sebagai pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa.

Kata Kunci: Kegiatan Pembelajaran, *E-Learning*, Pandemi Covid-19, Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Online, *Quizizz*.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi melanda seluruh dunia beberapa bulan terakhir ini menjadi salah satu kekhawatiran terbesar bagi seluruh lapisan masyarakat dunia, termasuk masyarakat Indonesia khususnya, warga Medan. Pandemi ini menjadi tantangan yang tidak biasa dan belum pernah terjadi sebelumnya. Pandemi Covid – 19 yang masih berlangsung saat ini juga sangat memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap dunia Pendidikan. Semua tenaga pendidik dan semua peserta didik terkena dampak dari pandemi ini, dimana semua proses pembelajaran yang biasanya berlangsung secara tatap muka, namun kini sesuai dengan anjuran pemerintah semua proses pembelajaran harus dilaksanakan secara daring dari rumah.

Pembelajaran jenis ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk melindungi diri guru, siswa dan seluruh unsur masyarakat di lingkungan pendidikan dari penyebaran Covid-19. Upaya ini memunculkan fakta bahwa teknologi berperan tidak hanya sekedar sebagai media, namun juga sebagai pengganti proses pembelajaran tatap muka yang tidak dapat dilakukan (Murphy, 2020; Zhang et al., 2020). E-Learning tentu saja memberikan peluang untuk siswa dapat belajar dimana saja dan kapan saja. Teknologi memfasilitasi siswa untuk meningkatkan keterampilan baru salah satunya adalah menggunakan teknologi (Bawa, 2016; Sadeghi, 2019).

Kegiatan belajar mengajar secara daring dari rumah yang dilakukan saat ini, dinamakan juga dengan proses pembelajaran jarak jauh berbasis online (*E-learning*). Dengan berkembangnya zaman yang mengharuskan seluruh segi kehidupan bergantung pada teknologi dan informasi, metode pembelajaran pun bergeser dari metode konvensional yang mengharuskan guru dan siswanya bertatap muka secara langsung di suatu ruangan, menjadi metode digital yang menggunakan perangkat elektronik dan jaringan untuk membantu pembelajaran antara guru dan siswanya. Metode pembelajaran digital ini sering juga disebut sebagai *E-Learning* (Retnosari et al., 2017). Hal ini sejalan dengan pemikiran Nugroho et al., (2019) yang menyatakan perkembangan teknologi tidak hanya berdampak pada gaya hidup yang terkoneksi namun juga pada dunia pendidikan. Penggunaan gadget dan peralatan teknologi dapat diarahkan untuk dipakai pada hal-hal yang positif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran baik itu di dalam kelas ataupun di luar kelas menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pembelajaran daring yang dilakukan oleh para guru dan siswa di sekolah-sekolah di Medan, pada umumnya menggunakan aplikasi *Whatsapp* ataupun memanfaatkan media *Google Classroom* untuk memudahkan dalam pengiriman bahan belajar ataupun tugas-tugas sekolah. Pada kenyataannya setelah untuk beberapa waktu dilaksanakan, pembelajaran dengan menggunakan sistem ini dirasakan tidak efektif, siswa tidak terlalu paham terhadap materi ajar yang diberikan, dan suasana proses belajar mengajar menjadi terasa membosankan. Para siswa hanya dituntut untuk mengerjakan secara manual lalu difoto dan dikumpulkan kepada guru lewat media *Whatsapp* ataupun *Google Classroom*. Kegiatan ini terkadang mengurangi interaksi antara guru dan siswa (Hutauruk & Sidabutar, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut, diharapkan selama pandemi ini terdapat media pembelajaran yang bisa tetap memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar, apalagi saat ini kegiatan pembelajaran bisa dikatakan sudah dilakukan di luar kelas yakni bisa dimana saja.

Salah satu bentuk pemanfaatan aplikasi E-Learning yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang efektif saat ini adalah *Quizizz*. *Quizizz* dapat digunakan sebagai solusi untuk membuat kuis interaktif online yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memiliki banyak kelebihan yang sangat bermanfaat dalam memotivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar.

Ditambah lagi, aplikasi ini juga menyediakan banyak kumpulan soal kuis yang keren dan kekinian. Tentunya yang lebih menarik lagi, setelah selesai menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul point yang didapatkan dalam satu soal, sehingga dalam setiap permainan kuis akan diketahui siapa pemenangnya. Hal ini pasti membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Aplikasi *Quizizz* menjadi aplikasi pemanfaatan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran daring yang mudah diakses oleh guru dan siswa dalam hal mengetahui peningkatan konsentrasi belajar siswa secara online di rumah. Penggunaan aplikasi tentunya lebih efektif dilakukan daripada penggunaan platform *Whatsapp*, khususnya dalam hal pemberian soal tugas ataupun soal kuis kepada siswa. Hal ini sejalan dengan pemikiran Roysa & Hartani (2020) yang menyatakan penggunaan platform atau aplikasi *Whatsapp* akan memberikan efek kepada siswa berupa sikap jenuh dalam menerima dan mengerjakan soal-soal evaluasi yang diberikan. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai solusi pembelajaran daring sangat efektif dan cocok digunakan sebagai pembelajaran online yang menyenangkan untuk siswa dan guru. Guru dapat dengan mudah mengetahui konsentrasi pembelajaran daring yang dilakukan siswa di rumah dalam hal sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat Sulastri, et al., (2019) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan media evaluasi online dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizizz* berbasis model pembelajaran LAPS-Talk-Ball memberikan kelebihan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena siswa didorong untuk menemukan solusi dalam pemecahan masalah, adanya tuntutan waktu yang didesain dalam game sehingga, siswa harus tepat waktu dalam menyelesaikannya, dapat meningkatkan keaktifan, kecakapan, dan konsentrasi dalam menyelesaikan soal serta berdampak pada pembelajaran yang bersifat joyful learning.

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dirasa lebih cocok digunakan kepada siswa – siswa TK saat ini dengan memanfaatkan media pembelajaran seperti game, mengingat siswa – siswa TK sangat suka bermain. Game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena game merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk mengasah keterampilan otak siswa dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Dengan demikian, berfokus pada masalah ini maka peneliti tertarik untuk mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop dengan judul kegiatan “Pelatihan Pembuatan Permainan Kuis Interaktif Online yang Keren dan Kekinian dengan Aplikasi *Quizizz*”.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul kegiatan “Pelatihan Pembuatan Permainan Kuis Interaktif Online yang Keren dan Kekinian dengan Aplikasi *Quizizz*”, telah dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2021, pukul 10.30-11.30 WIB, dengan peserta adalah guru-guru TK Alqur’an Taqarrub, Medan. Jumlah guru yang ikut hadir dan diberi pelatihan sebanyak 28 peserta dengan latar belakang berbeda bidang ilmu yang diajarkan dan yang terpenting masing-masing guru telah paham menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Metode kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan, dimana semua guru diberi pelatihan tentang cara masuk ke web *Quizizz* nya terlebih dahulu untuk membuat akun. Setelah berhasil masuk dan membuat akun identitas diri, guru diberi pelatihan tentang bagaimana membuat soal kuis sesuai dengan bidangnya masing – masing. Guru diberi petunjuk tentang bagaimana membuat soal kuis yang keren dan kekinian dengan konsep permainan sehingga lebih menarik minat siswa dan memotivasi siswa mampu menjawab soal kuis dengan menerapkan konsep bermain sambil belajar. Kemudian setelah soal dibuat, guru diminta memberikan *game code* ke siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

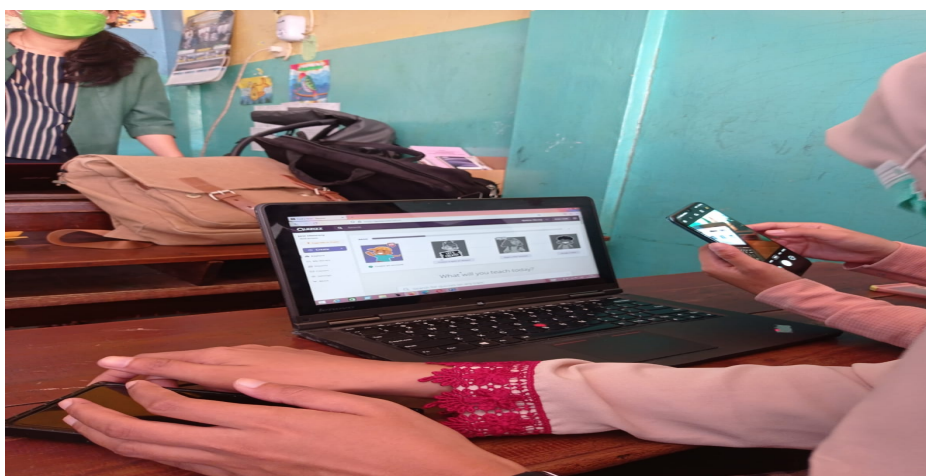
Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, hasil dari workshop dikelompokkan kedalam beberapa tema sebagai berikut:

1. Mampu membuat akun *Quizizz*

Setelah mencoba menjelaskan apa itu aplikasi *Quizizz* dan apa – apa saja manfaat aplikasi *Quizizz* bagi guru dan siswa yang bisa dipakai dalam kegiatan pembelajaran, peserta pelatihan kemudian dituntun untuk membuat akun sendiri sebagai guru yang diharapkan akan mereka gunakan nantinya diruangan kelas masing-masing. Para peserta kemudian dituntun mulai dari langkah awal masuk ke web <https://quizizz.com/>, mengisi email pribadi hingga pada pengisian data-data pribadi mereka. Pada akhir pelatihan setiap peserta telah mempunyai akun *Quizizz* masing-masing (Aini, 2019).



Gambar 1. Peserta sedang masuk ke web *Quizizz* dan sedang melihat tampilan beranda aplikasi *Quizizz* untuk membuat akun



Gambar 2. Peserta sudah berhasil mengisi identitas diri dan sudah mempunyai akun *Quizizz* untuk mulai membuat kuis sendiri

2. Mampu membuat kuis sendiri

Quizizz adalah aplikasi gamifikasi berbasis daring gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, review dan evaluasi (Nugroho et al., 2019). Setelah mampu membuat akun, peserta kemudian dilatih untuk membuat kuis sendiri secara daring dengan *Quizizz*. Peserta dituntun mulai dari pengenalan fitur-fitur didalam aplikasi gamifikasi dan bagaimana menggunakannya. Setelah itu, peserta diarahkan langsung membuat kuis sendiri sesuai dengan bidang keilmuan masing-masing. Peserta yang datang dari berbagai latar belakang bidang ilmu seperti guru Matematika, Bahasa Indonesia, Seni, Bahasa Arab dengan antusias menuliskan pertanyaan kuis mereka sendiri dengan menggunakan menu *Create a new question*. Pada menu ini, guru diberi pelatihan tentang bagaimana membuat permainan kuis interaktif online dengan cara bisa membuat soal dengan tulisan miring, underline, bahkan menggunakan teks warna agar bisa membuat soal sekreatif mungkin. Pembuatan soal kuis juga bisa dibuat semenarik mungkin karena soal bisa memuat banyak karakter dan bisa membuat soal dengan beraneka macam gambar.

Setelah mereka berhasil membuat soal kuis sendiri, peserta kemudian dituntun untuk mencari milyaran contoh soal kuis daring yang telah tersedia di aplikasi gamifikasi tersebut dengan menu *Teleport Questions* yang bisa mereka manfaatkan didalam ruangan kelas. Pada menu *Teleport Questions* tersebut guru bisa dengan mudah menambahkan soal yang telah dibuat oleh orang lain tersebut dengan mengklik tombol “*add*”, bahkan guru juga bisa menduplikat atau mengedit bentuk soal orang lain kemudian soal dimasukkan ke menu koleksi soal masing-masing guru. Dengan demikian, peserta tidak akan kehilangan ide saat mengajar dan tetap dapat kreatif dalam menciptakan kelas yang menarik dan menyenangkan dengan menciptakan soal kuis yang keren dan kekinian.



Gambar 3. Pemateri sedang mendengarkan salah satu pertanyaan peserta terkait menu apa yang dipilih untuk membuat kuis sendiri pada akun yang telah dimiliki



Gambar 4. Peserta tampak antusias membuat kuisnya sendiri sekreatif mungkin dengan empat pilihan jawaban

3. Membagikan kode soal yang telah dibuat kepada siswa

Setelah guru berhasil membuat soal, maka langkah terakhir dari pelatihan ini adalah guru diminta untuk membagikan kode soal yang telah diperoleh untuk dibagikan ke siswa. Minta siswa login ke <https://quizizz.com/join/>. Kemudian, minta siswa memasukkan game code dan memasukkan nama mereka. Siswa yang telah bergabung akan terlihat di layar laptop guru. Kuis bisa dimulai setelah seluruh siswa bergabung di dalam kuis. Guru hanya tinggal klik START, (Suyasa, et al., 2019). Karena dalam pelatihan ini seluruh peserta adalah guru, maka yang diminta untuk menguji coba soal yang telah dibuat adalah sesama guru tersebut. Mereka diminta mengujicobakan kuis mereka terhadap rekan-rekannya. Reaksi yang diperoleh oleh peserta pelatihan tampak mereka sangat tertarik. Hal ini dikarenakan setiap peserta ingin menjawab benar bahkan ketika mereka mengetahui bahwa itu hanyalah soal uji-coba.



Gambar 5. Peserta tampak antusias bertanya bagaimana memasukkan kode yang diberikan rekannya sesama guru untuk diuji cobakan

4. Bertekad untuk mengaplikasikan penggunaan aplikasi *Quizizz* di ruangan kelas

Pada akhir sesi pelatihan, peserta diminta untuk menyatakan pendapat mereka masing – masing, apakah mereka akan mengaplikasikan penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan fitur gamifikasi daring selama kegiatan pembelajaran tengah dilakukan pada masa pandemi saat ini. Hampir keseluruhan peserta menjawab sangat antusias dan yakin mereka mampu membuat permainan kuis interaktif online yang keren dan kekinian dengan memanfaatkan fitur gamifikasi yang telah diajarkan sebelumnya, bagi siswa didiknya. Melalui refleksi yang diberikan, seluruh peserta menunjukkan antusiasme mereka mengenai harapan mereka menggunakan fitur gamifikasi daring ini. Mereka juga akan menginformasikan hasil dari pelatihan ini kepada orang tua siswa bahwa terdapat aplikasi *E-learning* yang dapat digunakan untuk menemani anaknya belajar dari rumah selama masa pandemi seperti ini.



Gambar 6. Pemateri mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta yang telah ikut aktif dalam kegiatan pelatihan



Gambar 7. Seluruh pemateri telah menyelesaikan tahapan kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat

KESIMPULAN

Media pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan materi-materi pembelajaran agar lebih menarik, sehingga lebih disukai oleh peserta didik dan tidak membosankan, apalagi pada masa pandemi seperti saat ini. Guru dan siswa harus bekerja sama lebih ekstra lagi agar kegiatan pembelajaran pada masa pandemi saat ini memiliki capaian hasil pembelajaran yang tidak mengurangi sedikit pun semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan demikian, guru sebagai pendidik dituntut untuk dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, walaupun kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah. Oleh karena itu, media pembelajaran yang menunjang, interaktif, menyenangkan, serta tentunya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan solusi utama sebagai cara pendidik dalam membawa peserta didik agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan terasa lebih hidup, apalagi pada masa pandemi seperti sekarang ini, dimana media pembelajaran sudah berbasis *E-Learning*. Salah satu bentuk pemanfaatan aplikasi.



E-Learning yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran saat ini adalah *Quizizz*. *Quizizz* dapat digunakan sebagai solusi untuk membuat permainan kuis interaktif online yang interaktif dan menyenangkan. *Quizizz* memiliki banyak kelebihan yang sangat bermanfaat dalam memotivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan prinsip bermain sambil belajar dengan memanfaatkan fitur – fitur gamifikasi. Dari hasil kegiatan pelatihan, diperoleh hasil bahwa guru-guru sangat antusias dan telah paham cara membuat kuis sendiri yang keren dan kekinian kepada siswa-siswa dengan memanfaatkan menu yang disediakan. Dengan demikian, jelaslah bahwa pemanfaatan aplikasi *E-Learning Quizizz* sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat membantu guru sebagai pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa untuk membuat permainan kuis interaktif online yang keren dan kekinian.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aini, Yulia Isratul. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2 (25), 1-6.
2. Bawa, P. (2016). The Importance of Studying Retention Issues in Online Courses Retention in Online Courses: Exploring Issues and Solutions-A Literature Review. *SAGE Open*, 1–11. <https://doi.org/10.1177/2158244015621777>
3. Hutauruk, A. and Sidabutar, R. (2020) ‘Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif’, *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 02(01), 45–51. doi: 10.36655/SEPREN.V2I1.364.
4. Murphy, M. P. A. (2020). COVID-19 and emergency eLearning: Consequences of the securitization of higher education for post-pandemic pedagogy. *Contemporary Security Policy*. <https://doi.org/10.1080/13523260.2020.1761749>

5. Nugroho, D.Y., Situmorang, K., Tahulending, S.P., Maxmilla, M., Rumerung, C. L. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan : Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandar Lampung. *Prosiding PKM-CSR*, Vol. 2.
6. Retnosari, D., Wathani, M. R., Andie. (2017). Sistem Informasi E-Learning untuk Pengembangan Media Pembelajaran Pada Madrasah Aliyah. *Jurnal INFO TEKNIK*, 18 (2), 191-200.
7. Roysa, Mila dan Hartani, Anisa. (2020). Aplikasi Daring Quizziz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13 (2), 315-326.
8. Sulastri, S., Asfar, A. M., Asfar, A. M., Jamaluddin, Ayuningsih, A. N., &Nurliah, A. (2019). Pengaplikasian Quizizz pada Pembelajaran Laps-Talk-Ball dalam Melatih Kemampuan Complex Problem Solving Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019*, 341-346.

Profil Penulis:

	<p>Siti Fatimah Sihotang, Kelahiran Medan, 05 Juni 1989. Penulis merupakan staf pengajar Universitas Potensi Utama dengan bidang keahlian Matematika. Penelitian penulis lebih fokus kepada bidang statistika, seperti : Regresi, Analisis Jalur, dan SEM (Structural Equation Modelling). Email : siti.fatimah.sihotang@gmail.com</p>
	<p>Zuhri, Kelahiran 17 Juli 1963. Penulis merupakan staf pengajar STIM Sukma Medan dengan bidang keahlian Matematika. Penelitian penulis lebih fokus kepada Matematika dan Riset Operasi. Email : zuhrimuin63@gmail.com</p>