

**PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZZIZ UNTUK GURU SEKOLAH
DASAR NEGERI KECAMATAN RAMBUTAN UNTUK
PEMBELAJARAN TEMATIK**

Murjainah^{1*}, Tanzimah², Jayanti³, Marleni⁴, Robert Budi Laksana⁵, Treng Hera⁶,
Nora Surmilasari⁷, Sari Novianti⁸

^{1,3,4,5,6,7,8} Universitas PGRI Palembang

²Guru SDN 6 Rambutan, Lr.Prupitan, Bukit Hijau-Banyuasin

Tanzimah@univpgri-palembang.ac.id, Jayanti@univpgri-palembang.ac.id, Marleni@univpgri-palembang.ac.id, Robertbudilaksana@univpgri-palembang.ac.id, Trenghera@univpgri-palembang.ac.id, Norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 terdapat keterbatasan selama pembelajaran dan guru belum banyak memanfaatkan platform pembelajaran khususnya Quizziz. Karena itu, kegiatan PKM ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi para peserta mengenai Quizziz, mempraktikkan Quizziz untuk pembelajaran tematik melalui pelatihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini berupa metode pelatihan dengan tahapan kegiatan diantaranya tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pengumpulan data yang digunakan berupa Tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan PKM menunjukkan bahwa selama pelatihan berlangsung peserta terlihat antusias dan tertarik menggunakan Quizziz untuk pembelajaran. Kemudian, hasil tes peserta dapat terlihat di Quizziz, dimana hasil tes peserta dengan nilai tertinggi 8,6 dan nilai terendah 6,0. Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil tes sebelumnya dimana hasil pretes nilai tertinggi 6,7 meningkat menjadi 8,6 dan nilai terendah pretest 2,6 meningkat menjadi 6,0. Maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Quizziz dapat mempengaruhi antusias peserta dan meningkatkan hasil belajar. Kegiatan PKM dapat menjadi rekomendasi bagi guru untuk memanfaatkan Quizziz untuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Pelatihan, Quizziz, Pembelajaran Tematik, Guru Sekolah Dasar

Abstract

Training On The Utilization Of Quizziz For Elementary School Teachers In The Rambutan District For Thematic Learning. Online learning during the Covid-19 pandemic has limitations during learning and teachers have not made much use of learning platforms, especially Quizzes. Therefore, this Community Service activity aims to provide participants with knowledge about Quizziz, practising Quizziz for thematic learning through training. The method used in this Community Service activity is in the form of a training method with stages of activity including the preparation, implementation and evaluation stages. Data collection is used in the form of tests, and documentation. The data obtained were then analyzed descriptively. Based on the results of the evaluation of Community Service activities, it was shown that during the training participants seemed enthusiastic and interested in using Quizziz for learning. Then, the test results of participants can be seen in Quizziz, where the test results of participants with the highest score of 8.6 and the lowest score of 6.0. Based on the test results, shows that there is an increase from the previous test results where the highest pretest score of 6.7 increased to 8.6 and the lowest pretest score of 2.6 increased to 6.0. So it can be concluded that the use of Quizziz can affect the enthusiasm of the participants and improve learning outcomes. Community Service Activities can be a recommendation for teachers to use Quizziz for learning for elementary school students.

WAHANA DEDIKASI

Keywords: Training, Quizizz, Thematic Learning, Elementary School Teacher Artikel Artikel

Diterima : 14-04-2022 Artikel disetujui tanggal: 22-04-2022 Artikel Diterbitkan : 12-05-2022

Corresponden Author: Murjainah e-mail: Murjainah@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v1i2.7758> 

PENDAHULUAN

Sekolah dasar merupakan lembaga Pendidikan formal sebagai wadah bagi siswa sekolah dasar dalam menumbuhkan, mengkonstruksi dan mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan dasar siswa menuju ke jenjang Pendidikan selanjutnya. Mengembangkan kemampuan siswa sekolah dasar memerlukan bimbingan, arahan dan pengajaran oleh pendidik, guru dalam proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa dalam mengakomodasi pengembangan tersebut. Pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa memerlukan media yang mendukung dalam pembelajaran sehingga siswa aktif dan termotivasi dalam belajar. Dengan demikian, mutu Pendidikan dapat meningkat. Hayati & Harianto, (2017) mengungkapkan bahwa dalam meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan tenaga pendidik dan guru profesional yang mampu mengajarkan metode, strategi, teknik mengajar, serta mampu menguasai dan menggunakan teknologi.

Pelaksanaan Pendidikan pada tingkat sekolah dasar, standar kurikulum 2013 menggunakan metode pembelajaran tematik

terintegratif, materi yang dipelajari dikaitkan dengan suatu tema tertentu sehingga mata pelajaran tidak begitu terlihat. Metode pembelajaran tematik ini mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu, seperti bidang Matematika, IPA, IPS dan Bahasa Indonesia sehingga diharapkan dapat menggambarkan dan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari (Jusra & Alyani, 2021).

Di tengah Pandemi Covid-19 yang masih terjadi, pemanfaatan media berbasis *platform* pembelajaran menjadi sangat penting bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran sehingga siswa dapat terakomodasi dalam proses pembelajaran terutama dalam mengukur kemampuan kognitif siswa setelah diberikan *treatment* dalam pembelajaran. Terdapat beberapa *platform* pembelajaran yang dapat digunakan diantaranya, *google classroom*, *zoom*, *belajar.id*, *Edmodo*, *google meet*, *quizizz*. Selain itu, *platform* sosial media yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, seperti *whatsapp*, *facebook*, *twitter*, *Instagram*. Karena itu, guru dituntut dapat beradaptasi, inovatif dan kreatif selama pembelajaran dengan memanfaatkan salah satu atau beragam *platform* pembelajaran sehingga dapat menciptakan dan

WAHANA DEDIKASI

melibatkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Namun, yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran, terdapat berbagai keterbatasan sehingga penggunaan media berupa *platform* pembelajaran masih jarang digunakan. Ini sejalan dengan Muttaqien (2011) bahwa muncul berbagai alasan belum digunakannya media pembelajaran yang tepat oleh guru. Diantaranya terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana sehingga penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang sulit dilakukan disekolah. Hasil wawancara dengan ketua Kelompok Kerja Guru (KKG) SD di kecamatan Rambutan, mengungkapkan bahwa guru belum banyak menggunakan *Platform* pembelajaran di kelas.

Begitu pula dengan penggunaan Quizizz di kelas guru belum menggunakan quizizz untuk pembelajaran di kelas, padahal selama pembelajaran daring penggunaan *platform* ini dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan pengukuran kemampuan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, Guru kesulitan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran terutama dalam membuat evaluasi online dengan menggunakan Quizizz dan juga belum banyak referensi yang dimiliki guru dalam menggunakan berbagai

aplikasi pembelajaran yang mendukung pembelajaran di kelas.

Quizizz merupakan platform pembelajaran yang menyediakan berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa sehingga dapat di desain sebagai *game* pembelajaran dan setelah dalam pembelajaran siswa dapat mengetahui hasilnya. (Salsabila et al., 2020) mengungkapkan bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya yakni : perhatian siswa dalam menggunakan *handphone* dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa memahami soal secara mandiri, keaktifan, baik bertanya mengenai materi maupun mengevaluasi dan mencatat materi, ketelitian siswa terhadap soal dan manajemen waktu, ketenangan dalam mengerjakan soal atau kuis.

Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan quizizz ini dilakukan untuk guru SD di kecamatan Rambutan, Banyuasin. Sekolah Dasar di kecamatan ini terdapat Sekolah dasar negeri yang berjumlah 24 sekolah dasar. Pelatihan ini dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada Masyarakat oleh dosen Universitas PGRI Palembang yang merupakan salah satu tugas dosen selain melaksanakan Pendidikan/ pengajaran dan penelitian. Melalui pelatihan menggunakan Quizizz merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan

WAHANA DEDIKASI

kompetensi guru dalam membelajarkan siswa (Hartawan et al., 2021). Untuk pelaksanaan pelatihan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 6 Rambutan dengan mengundang guru sekolah dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) dengan perwakilan guru dari 24 sekolah dasar negeri yang tersebar di kecamatan Rambutan. Pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan pembelajaran tematik kepada siswa sekolah dasar sehingga belajar menjadi menyenangkan dan termotivasi dalam proses pembelajaran serta memberikan bimbingan kepada guru sekolah dasar dalam memanfaatkan platform quizizz untuk pembelajaran tematik SD dengan membekali guru SD dalam membuat soal quiz di Quizizz.

BAHAN DAN METODE

Sasaran peserta dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru SD di kecamatan Rambutan yang terdiri dari perwakilan guru SD Negeri di kecamatan Rambutan, Banyuasin sehingga peserta berjumlah 24 guru SD. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan November 2021 bertempat SDN 6 Rambutan.

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan dilakukan berdasarkan mekanisme

dan rancangan umum kegiatan pelatihan yang dikoordinasikan oleh LPPkMK UPGRIPalembang. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahapan persiapan, dosen menyiapkan perangkat kegiatan beserta materi yang akan disampaikan saat pelatihan dan membagi tugas pemateri PKM. Kemudian, tahapan pelaksanaan terdiri dari membuka kegiatan, melakukan *pretest* sebelum disampaikan materi pelatihan, pemateri menyampaikan materi pelatihan sesuai dengan pembagian tugas pemateri, selanjutnya, tahapan evaluasi dilakukan dengan memberikan *posttest* kepada peserta setelah disampaikan materi pelatihan dan memberikan *doorprize* sebagai bentuk apresiasi penyelenggara kepada peserta pelatihan.

Data yang terkumpul setelah kegiatan ini berupa data tes peserta dan observasi. Adapun, data tes yang terkumpul dianalisis secara persentase yang selanjutnya di deskriptifkan. Sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif yang didukung dengan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SDN 6 Rambutan, Banyuasin pada bulan November 2021 dimulai dari pukul 08.30 – selesai dengan jumlah peserta pelatihan dalam kegiatan ini terdiri dari 24 peserta guru SD kecamatan

WAHANA DEDIKASI

Rambutan. Sebelum memulai kegiatan dilakukan acara pembukaan terlebih dahulu dengan sambutan acara disampaikan oleh kordinator wilayah dinas Pendidikan dan kebudayaan kecamatan Rambutan, Banyuasin dan kepala SDN 6 Rambutan. Kemudian, dilanjutkan dengan penyampaian materi PKM oleh pemateri. Adapun, materi yang disampaikan diantaranya, pengenalan Quizizz; pemanfaatan Quizizz untuk pembelajaran IPS, Tematik dan SBDP; praktik membuat soal dengan menggunakan Quizizz.

Sebelum disampaikan materi, peserta mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Hasil *pretest* peserta sangat beragam dan masih rendah, yakni nilai terendah 2,6 dan nilai tertinggi 6,0. Setelah dilaksanakan *pretest*, selanjutnya penyampaian materi oleh pemateri PKM yang berasal dari dosen PGSD Universitas PGRI Palembang, yakni dengan rincian materi diantaranya pengenalan *Quizizz* dan pemanfaatannya untuk pembelajaran IPS, pelatihan menyusun soal Matematika di *Quizizz* untuk pembelajaran Matematika, tematik dan SBDP.



Gambar 1. Peserta Pelatihan Perwakilan Guru



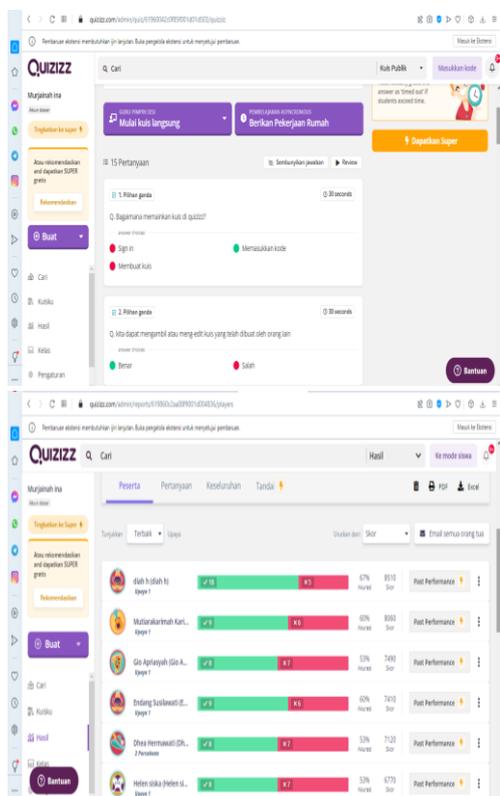
Gambar 2. Pengenalan Quizizz

Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat antusias dan memperhatikan materi yang disampaikan oleh pemateri, sebab peserta sebagian besar belum menggunakan quizizz ke dalam pembelajaran di kelas. Lebih lanjut, peserta turut mempraktikkan langsung baik menggunakan laptop maupun *handphone* peserta.

Diakhir kegiatan peserta diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti kegiatan. Hasil tes peserta dapat terlihat di quizizz,

WAHANA DEDIKASI

dimana hasil tes peserta dengan nilai tertinggi 8,6 dan nilai terendah 6,0. Berdasarkan hasil tes tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan dari hasil tes sebelumnya dimana hasil pretes nilai tertinggi 6,7 meningkat menjadi 8,6 dan nilai terendah pretest 2,6 meningkat menjadi 6,0. Berikut tampilan penggunaan Quizizz dalam kegiatan PKM



Gambar 3. Tampilan Quizizz Pengerjaan Soal Tes

Hasil kegiatan ini sejalan dengan kegiatan PKM yang dilakukan oleh (Anggraini et al., 2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan Quizizz membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran serta mempermudah guru dalam

mengevaluasi dan menambah sumber belajar serta menumbuhkan rasa semangat dalam mengerjakan soal-soal. Melalui pemanfaatan quizizz yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan keterampilan. Sementara itu, hasil kegiatan PKM Uhusna et al., (2021) menunjukkan bahwa 90% peserta pelatihan mampu memanfaatkan quizizz untuk membuat kuis interaktif, munculnya ide-ide baru untuk mengembangkan pembelajaran inovatif lainnya yang lebih menarik dan menyenangkan serta mudah dipahami oleh siswa, peserta pelatihan ikut menjawab soal yang terdapat pada Quizizz yang telah disediakan oleh narasumber selaku pemateri. Setelah dilakukan kegiatan PKM, peserta pelatihan masih antusias menanyakan tentang quizizz yang kurang dipahaminya melalui *smartphone*. Berdasarkan hasil analisis kegiatan PKM, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini peserta terlihat antusias dan hasil tes yang telah diberikan kepada peserta terdapat peningkatan dari hasil tes sebelumnya serta mampu menggunakan quizizz untuk instrument guru dalam melakukan evaluasi kepada siswa.

SIMPULAN

Kegiatan PKM merupakan salah satu tridarma dosen untuk melaksanakan pengabdian kepada

WAHANA DEDIKASI

masyarakat, kegiatan ini dilaksanakan di SDN 6 Rambutan dengan peserta terdiri dari guru dari berbagai sekolah dasar di kecamatan Rambutan. Hasil kegiatan PKM menunjukkan bahwa peserta dapat memanfaatkan quizizz untuk pembelajaran tematik SD dan hasil tes mengalami peningkatan dari hasil tes sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W., Santi, A. U. 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*, 1(1).
- Hartawan, I. G. N. Y., Sukarta, I. N., made Sugiarta, I., Mardika, K., Pranata, L. G. T. S., & Wikantari, K. S. (2021). PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU SD GUGUS II KECAMATAN TEMBUKU BANGLI. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 773.
- Hayati, N., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180.
- Jusra, H., & Alyani, F. (2021). Pelatihan untuk Guru-Guru SD dalam Membuat Instrumen HOTS Mata Pelajaran Matematika. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(1), 167–172.
- Muttaqien, Z. (2011). Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar Alternatif Qur'an Hadits Tingkat Madrasah Aliyah. *Artikel Ilmiah. Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga*.
- 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.
- Ulhusna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 156–165.