

**PELATIHAN PENGGUNAAN E-LEARNING APLIKASI QUIZZIZ SEBAGAI
MEDIA DAN ALAT EVALUASI PEMBELAJARAN PADA GURU
SMP NEGERI 15 AMBON**

**Jenny Koce Matitaputty, Jacomina Selfisina Kailuhu, Natalya Claire Pessy,
Kezia Bitalesy.**

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Pattimura
Email : jennymatitaputty00@gmail.com

Abstrak

Pelatihan pemanfaatan Aplikasi Quizziz sebagai media dan alat evaluasi pembelajaran inovatif digital bagi guru di SMP 15 ambon merupakan suatu langkah besar yang penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta menjadi alat evaluasi yang menyenangkan baik bagi guru juga bagi siswa. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini merupakan rangkaian dari kegiatan praktikum Mata kuliah TIK dalam pembelajaran. Metode pelatihan terdiri dari 3 langkah yaitu persiapan (surat menyurat dan koordinasi serta analisis kebutuhan), implemementasi (sosialisasi dan pelatihan/prkatik dan pendampingan) dan evaluasi (testimony dan post test). Peserta pelatihan terdiri dari 15 orang guru dari kelas VII hingga IX. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan hingga mampu mendesain beragam media belajar dengan aplikasi Quizziz, hal ini juga Nampak dari testimoni para guru dan hasil indeks kepuasan guru yang menyatakan bahwa para guru sangat tertarik dengan topik quizziz dalam pembelajaran karena sesuai dengan kebutuhan belajar murid saat ini dan sangat sangat bermanfaat bagi para guru untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif berbasis teknologi.

Kata kunci : Pelatihan, Quizziz, SMP 15 Ambon

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan bermakna karena itu diperlukan pengajar yang kreatif dan inovatif (Matitaputty, 2024). Sejalan dengan padangan tersebut Pembelajaran saat ini menuntut guru untuk mampu beradaptasi dan kreatif dalam membelajarkan materi menggunakan berbagai media dan platform pembelajaran yang ada. Hal ini justru masih menjadi tantangan tersendiri bagi guru yang masih sebagian besar kesulitan untuk memanfaatkan berbagai media berbasis IT dalam membelajarkan materi (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Untuk memenuhi tuntutan tersebut tugas yang diemban oleh guru adalah mampu menciptakan seara inovatif dan kreatif alat-alat teknologi untuk membantu berlangsungnya proses belajar mengajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran (Pessy, Matitaputty dan Hethatrion, 2022). Pendidik harus melek dengan teknologi sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna sekaligus tujuan pembelajaran dapat tercapai (Matitapuuty, dkk 2023). Dengan demikian pelatihan kepada guru untuk tetap mengupgrade perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi sangat penting dilakukan khususnya dalam pemenfaatan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan generasi Z sehingga pembelajaran dapat menyengankan dan bermakna bagi peserta didik (Matitaputty, 2022.)

Mata kuliah TIK pembelajaran Sejarah pada program studi pendidikan Sejarah mengembangkan pembelajaran TIK dengan memanfaatkan beragam Platform pembelajaran berbasis e-learning untuk mempersiapkan mahasiswa sebagai calon guru masuk dalam dunia

pembelajaran yang sesungguhnya. Melalui Platform pembelajaran digital, alat kolaborasi daring, atau komunikasi daring, siswa dapat bekerja sama dalam proyek sejarah, berbagi ide, memecahkan masalah, dan saling memberikan umpan balik (Matitaputty, et al, 2023). Setelah Proses itu dilaksanakan diharapkan mereka dapat menjadi guide bagi para guru di sekolah karena itu dilaksanakanlah satu kegiatan berupa pelatihan penggunaan platform pembelajaran berbasis IT (Kahoot, Quizziz) dan web sederhana Microsite bagi Guru di SMP Negeri 15 Ambon.

Dari hasil wawancara awal bersama dengan kepala sekolah maupun para guru di SMP negeri 15 Ambon dinyatakan bahwa terdapat beberapa guru yang sering menggunakan media IT dalam pembelajaran tetapi aplikasi Quizizz belum digunakan selama ini, dan kedatangan kami sebagai bentuk tuntutan praktikum MK TIK pembelajaran disambut baik oleh pihak sekolah mengingat SMP Negeri 15 Ambon berada di kota Ambon dan menjadi salah satu sekolah favorit. Menurut Matitaputty dkk, (2023) beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses antara lain wordwall, quizizz, schoology, puzzle maker, kahoot dan berbagai media lainnya. Dengan demikian pelatihan yang dilakukan kepada guru di SMP Negeri 15 Ambon adalah pelatihan penggunaan Quizizz baik sebagai media belajar maupun alat evaluasi pembelajaran.

Program Quizizz saat ini menyediakan 2 template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru, dimana guru dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran sejarah dengan membuat power point atau juga sebagai alat evaluasi pembelajaran dengan membuat soal-soal yang di dalamnya sangat membantu guru karena dapat memasukan gambar juga video sehingga terjawab beragam kebutuhan gaya belajar siswa. Beberapa Penelitian sebelumnya tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran menunjukkan penerapan media pembelajaran quizizz ini membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran, membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran, motivasi siswa dalam belajar, menghilangkan rasa bosan siswa, dan memberikan suasana belajar yang menyenangkan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Arrahim, sugiharti, Hanayulianti, 2022)

Penelitian selanjutnya Dari Cholic (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kompetensi alat ukur mekanik. Hasil ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman kita tentang penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran di SMK dan implikasinya terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan Quizizz meningkatkan capaian belajar peserta didik (Nirmalasari dan Suanti, 2023). media aplikasi Quizizz sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Sattar, Amin dan Nawir, 2021). Adapun tujuan pemberian pelatihan Aplikasi Quizizz ini di SMP Negeri 15 Ambon, diantaranya

1. Membantu para guru dalam mempersiapkan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna
2. Membantu guru mengaplikasikan pembelajaran dengan platform Quizizz serta penggunaannya

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pelatihan dilakukan pada hari selasa tanggal 21 Mei 2024, Pelatihan berlangsung secara tatap muka dimulai dengan arahan oleh kepala Sekolah yang menginstruksikan kepada semua guru untuk dapat mengikuti kegiatan pelatihan dan diharapkan pelatihan ini memberikan inspirasi agar para guru dapat mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini berlangsung di laboratoorium komputer SMP negeri 15 Ambon sehingga semua guru dapat mengoperasikan aplikasi ini secara langsung dengan pendampingan dari mahasiswa yang menawarkan Mata kuliah TIK dalam Pembelajaran Sejarah. Prosedur metode pelatihan dilakukan dalam beberapa langkah :

a. Tahap persiapan

Pada Langkah persiapan, mahasiswa terlebih dahulu dibekali untuk menguasai platform Kahoot, quizziz dan microsite. Mahasiswa di bagi menjadi beberapa kelompok untuk dapat mempelajari secara detail terkait Kahoot, quizziz dan microsite, kelebihan dan kekurangan dari platform tersebut kemudian cara membuat masing-masing platform selama 3 Minggu selama proses pembelajaran. Setelah itu masing-masing kelompok mempresentasikan platform tersebut yang langsung diuji coba oleh semua mahasiswa. Dari 3 Platform dan 3 web sederhana yang diujicobakan, kelas memutuskan untuk mempersiapkan 2 platform dan 1 web untuk diberikan pelatihan kepada para guru di sekolah dengan tujuan agar guru mampu berinovasi menggunakan platform tersebut dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Namun pada Tulisan ini dibatasi hanya pada pelatihan Aplikasi Quizziz dalam pembelajaran.

Selanjutnya pada tahap persiapan, Tim praktikum Mata kuliah terlebih dahulu mencari sekolah sasaran dengan melakukan surat menyurat, awalnya sekolah sasaran kami adalah SMA 18 Maluku Tengah karena pertimbangannya sekolah di luar kota Ambon membutuhkan sentuhan inovasi, tetapi karena lokasi yang terlalu jauh dengan kondisi kota Ambon yang sering diguyur hujan saat itu lokasi dipindahkan berdekatan dengan kampus Unpatti. Ternyata surat kami di balas dengan sangat baik oleh pihak sekolah karena selama ini belum ada kegiatan pelatihan aplikasi belajar yang diikuti oleh guru di sekolah tersebut. Di dalam tahap persiapan Tim juga mempersiapkan materi untuk diberikan saat pelatihan serta melatih semua mahasiswa terkait aplikasi Quizziz untuk dapat mendampingi para guru saat pelatihan.

b. Tahap implementasi kegiatan pelatihan

Pada tahap implementasi terdapat beberapa Langkah diantaranya pemaparan materi tentang Aplikasi Quizziz, baik mengenal Fitur atau elemen dalam membuat Power point maupun membuat soal evaluasi yang inovatif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Setelah pemaparan materi selanjutnya para guru diarahkan untuk melihat sejumlah contoh media maupun evaluasi berbasis Quiziz. Hal ini dilakukan agar para guru termotivasi untuk mampu mendesain power point juga alat evaluasi yang kreatif. Kemudian para guru diarahkan untuk melakukan praktik langsung dengan laptop dan computer pada lab. Computer yang tersedia. Dalam pelaksanaannya para guru langsung di damping oleh mahasiswa proram Studi Pendidikan Sejarah yang menawarkan MK TIK pembelajaran Sejarah.

c. Tahap evaluasi

Di akhir kegiatan pelatihan, kepala sekolah menutup kegiatan dan menyampaikan apresiasi kepada Tim yang telah melakukan pelatihan serta memberikan semangat kepada para guru untuk dapat merealisasi hasil pelatihan pada mata Pelajaran masing-masing. Setelah itu Peserta pelatihan memberikan tanggapan terkait hasil kegiatan pelatihan. Data yang dianalisis secara deskriptif untuk menjelaskan ketercapaian kegiatan pelatihan berdasarkan peningkatan evaluasi pemahaman dan evaluasi keterampilan peserta pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Penggunaan aplikasi Quizziz meliputi prosedur pemaparan materi, pengenalan fitur aplikasi quizziz, dan praktek aplikasi sesuai dengan mata pelajaran masing-masing guru. Kegiatan Pelatihan ini diikuti oleh 15 guru di SMP negeri 15 Ambon pada ruang laboratorium komputer sekolah sehingga setiap guru dapat mengakses secara langsung dengan bantuan sambungan internet yang berada di sekolah. Kegiatan di mulai pukul 10.00-15.00 WIT.



Gambar 1. Kepala sekolah menyampaikan harapan dari hasil kegiatan

Pemaparan materi disampaikan oleh Dr. Jenny K. Matitaputty, M.Pd tentang pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media dan alat evaluasi dalam pembelajaran, selanjutnya terkait fitur dan aplikasi penggunaannya dijelaskan oleh mahasiswa atas nama Kezia Bitalesy. Sebelum praktek para guru diberikan beberapa video terkait penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran yang bertujuan menambah rasa keingintahuan tentang bagaimana cara mendesain pembuatan quizizz serta melihat langsung hasil pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaannya. Para guru terlihat sangat antusias dengan beragam sejumlah pertanyaan dan tidak ingin membuang waktu untuk mengoperasikan cara membuat Quizizz.

Para guru dituntut untuk membuat power point dari salah materi pelajaran yang diampuh kemudian mendesain soal evaluasi dengan didampingi langsung oleh setiap mahasiswa. Para guru diarahkan masuk ke platform dengan mengetik Quizizz dan login menggunakan email masing-masing guru. Terdapat beberapa guru senior yang belum memiliki email langsung dituntut untuk membuat email dan masuk mendaftar ke dalam platform aplikasi Quizizz. Setiap guru di dampingi lebih dari satu mahasiswa sehingga sangat mempermudah pelaksanaan kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Proses tanya jawab dan pendampingan praktik oleh mahasiswa

Dari hasil pelatihan menunjukkan Semua guru yang mengikuti pelatihan dengan pendampingan mahasiswa berhasil membuat sendiri Quizizz sesuai dengan Mata pelajaran yang diajarkan, dan salah seorang guru bahasa Inggris yang menyelesaikan pembuatan soal menguji cobakan langsung hasil kerja di depan kelas pelatihan sedangkan guru lain mencoba masuk menjadi murid untuk menjawab soal yang diberikan sehingga kelas pelatihan menjadi sangat menyenangkan dan bermakna bagi guru.



Gambar 3. Proses setelah selesai pelatihan

Pada akhir sesi pelatihan selesai, kepala sekolah memberikan testimoni terkait pelatihan yang menyatakan sangat tertarik dan tmenantang para guru untuk dapat mengimplementasikan ilmu dari pelatihan tentang aplikasi Quizziz. Hasil pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizziz baik sebagai media maupun Alat evaluasi pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut

1	Topik pelatihan Quizziz	100%	Sangat puas
2	Topik aplikasi Quizziz sesuai dengan kebutuhan media dan alat evaluasi di kelas	100%	Sangat puas
3	indeks tentang sikap selama proses pendampingan yang diberikan dalam pelatihan	100%	Sangat puas
4	Nilai kebermanfaatn aplikasi Quizziz terhadap pembelajaran	100%	Sangat Puas
5	Tindak lanjut penggunaan aplikasi di kelas	100%	Sangat Puas

Dari keseluruhan data responden rata-rata semua peserta menyatakan sangat puas (100%) dengan kegiatan pelatihan aplikasi Quizziz.. Hal ini sangat penting karena guru masa kini harus mampu menciptakan pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan generasi Z yang lahir pada tahun 2000an dan dekat dengan segala sesuatu yang berbasis daring (Situmorang, et al, 2019). Diharapkan Saat ini perkembangan digital sudah demikian maju, guru bukan satu-satunya sumber informasi untuk belajar. Oleh karena itu guru harus bisa menjadi fasilitator dan motivator bagi muridnya untuk mencari dan memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz pada guru-guru di SMPN 15 AMBON telah diselesaikan dengan baik dan mendapatkan hasil yang baik dimana terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam penguasaan aplikasi Quizizz ini yang dimulai dari pembuatan akun, pengenalan fitur-fitur dan mempraktekkan membuat kuis/soal-soal interaktif sesuai mata pelajaran yang diampuh. Diharapkan sungguh para guru dapat segera mengaplikasikan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran baik sebagai media belajar maupun sebagai alat evaluasi pembelajaran. Beberapa Saran dari para guru adalah adanya tambahan waktu pelatihan untuk media belajar lainnya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Kepala SMP 15 Ambon bersama para guru dan tenaga kependidikan serta seluruh Siswa yang telah mengizinkan kami melakukan pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan kepada para guru terkait aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Semoga pelatihan ini memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan pembelajaran di SMP Negeri 15 Ambon.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrahim, Sugiharti, R.E dan Hanayulianti (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Volume 6, Nomor 2, Desember 2022
- Cholic, Mochamad (2023) Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan Quizzi sebagai alat pembelajaran interaktif di SMK. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*. Vol. 8, No.2, 428-435
- Matitaputty, Jenny Koce , J. S, Kailihu, Sahupala S, Manakane, S.E (2023) Pelatihan E-learning platform wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berbasis IT pada Guru SMP Negeri 8 Ambon. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Budimas*. Vol5 No.2
- Matitaputty, Jenny Koce (2023) Pelatihan penggunaan Puzzle Maker sebagai media pembelajaran interaktif berbasis IT pada SMP Negeri 8 Ambon. *Akselerasi Ilmu Pengetahuan sosial dan perekonomian Mikro*. Akademia Pustaka. Tulungagung.
- Matitaputty, Jenny Koce (2024) Media Pembelajaran Berbasis Web Microsite. *Kearifan lokal Panasila, Sejarah dan Budaya Bangsa*. Akademia Pustaka. Tulungagung
- Matitaputty, J. K, Saputra N, Judijanto, L, Susanto, N, Hanif, M , Sopacua, J, Fadli, M.F (2023) PjBL-based digital history model to improve historical concept skills and historical consciousness. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*. Vol. 18, No. 2,pp. 430~440
- Nirmalasari, S,P,I dan Suanati, M.M.I (2023) Efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. Volume 7Nomor 2Tahun 2023Halaman 1286-1294

- Nissa, S. F dan Renoningtyas,N (2021) Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(5).
- Pessy, N.C, Matitaputty, J.K, Hetharion, B.D.S (2022) Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(1), 1-7.
- Sattar, Amin dan Nawir, 2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi pada Siswa Madrasah Aliyah As'adiyah Dapoko Kab Bantaeng Sulawesi Selatan. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran . Vol 3, No 3.
- Situmorang, K & Christie Lidya Rumerung, Dwi Y. N, Peggy S, T M.M.Y.A (2019) Pemanfaatan Teknologi dalam pendidikan: penggunaan Fitur Gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENaburBandar Lampung. Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate social Responsibility (PKM-CSR), 2,869-887.

