

**PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis Quizizz Bagi
Guru SMP Dan SMA Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai**

**Suvriadi Panggabean
Elfrianto Nasution
Ismail Hanif Batubara**

**Pendidikan Matematika
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
suvriadipanggabean@umsu.ac.id**

Abstrak

Mitra kegiatan PKM ini adalah dua sekolah mitra UMSU, yakni SMP Satu Nusa Binjai dan SMA Satu Nusa Binjai. Guru-guru pada dua sekolah tersebut diberikan pelatihan pembuatan media kuis interaktif online quizizz. Target khusus yang ingin dicapai melalui pelaksanaan kegiatan PKM ini menghasilkan guru-guru melek teknologi dalam melaksanakan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara daring/online. Guru yang mendapat manfaat dari kegiatan pelatihan ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengimbasan kepada guru-guru bidang studi lain di sekolah mereka atau dalam kegiatan MGMP masing masing kelompok guru bidang studi. Metode pendekatan yang ditawarkan pada kegiatan PKM ini adalah pendampingan penuh dengan tahapan: 1) Pertemuan awal kepada guru mitra dalam kegiatan penyamaan persepsi tentang pentingnya IT dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran, 2) Pelatihan intensif mengembangkan soal pr/kuis/ujian dan aplikasi soal kuis/ujian daring/online pada media kuis interaktif online quizizz, 3) FGD terkait media kuis interaktif online quizizz yang dikembangkan dalam pelaksanaan pr/kuis/ujian siswa, 4) Simulasi/praktek uji coba langsung dan 5) evaluasi hasil kegiatan.

Kata Kunci : *Pelatihan, MOOC, Quizizz*

Abstract

The PKM partners are two UMSU partner schools, namely SMP Satu Nusa Binjai and SMA Satu Nusa Binjai. Teachers at the two schools were given training in making interactive online quiz, media quizzes. The specific target to be achieved through the implementation of this PKM activity produces technology-literate teachers in implementing online / online learning and evaluation. Teachers who benefit from this training activity are expected to provide information and monitoring to teachers in other fields of study in schools. them or in the MGMP activities of each subject group of teachers. The approach method offered in this PKM activity is full mentoring with the following stages: 1) Initial meeting with partner teachers in the activity of equating perceptions about the importance of IT in learning and learning evaluation, 2) Intensive training in developing homework/quiz/exam questions and application of quiz questions/online exams on online quizizz interactive quiz media, 3) FGD related to online quizizz interactive quiz media developed in the implementation of student homework/quizzes/exams, 4) Simulation / practical live trials and 5) evaluation of activity results.

Keywords: *Training, MOOC, Quizizz*

I. PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Mekanisme belajar dituntut untuk berubah seiring dengan kemajuan internet dengan keluasaan jangkauannya. Pembelajaran jarak jauh (distance learning) dengan memanfaatkan internet merupakan salah satu pendekatan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Internet telah mengubah cara belajar dan mengajar, yaitu menjadi semakin interaktif, luas, dan tidak terpola hanya dalam ruang kelas (Panggabean, 2018 : 25).

Bila merujuk pada Permendiknas No.16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, salah satu kompetensi inti guru pada aspek pedagogik adalah memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk kepentingan pembelajaran. Ini berarti, guru wajib memiliki kemampuan dalam memanfaatkan TIK saat proses pembelajaran di kelas. Terlebih lagi, guru adalah agen pembaharuan (agent

of change) memiliki peran yang amat penting dalam mewujudkan sistem pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi para siswanya (Ayunara Bahar, dalam Ahzaa.net, 2017).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Susanti & Khabibah, 2013) menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa terhadap pembelajaran matematika mengalami peningkatan setelah menerima pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran misalnya dengan menggunakan kuis interaktif dikelas menggunakan aplikasi yaitu Quizizz.

Kuis interaktif menurut Untari (Sari, Putra, & Syazali, 2018 : 64) merupakan gabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Permainan seperti ini memberikan kesempatan kepada pemain dan

semua peserta bahkan penonton untuk upaya kreatif. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap peserta didik dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik.

Pengabdian ini akan dilaksanakan di Sekolah SMP Satu Nusa Binjai dan SMA Satu Nusa Binjai yang bertujuan untuk menghasilkan guru-guru melek teknologi dalam melaksanakan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara daring/online melalui pemanfaatan *quizizz*.

B. Permasalahan Mitra

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada sekolah SMP dan SMA Satu Nusa Binjai Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai diketahui bahwa hampir semua guru di sekolah tersebut masih menggunakan media berupa PowerPoint dalam memberikan pengetahuan kepada siswa, bahkan masih ada yang melestarikan budaya ceramah dan catat buku sampai habis. Media pembelajaran yang digunakan di sekolah kurang memperhatikan representasi informasi yang disampaikan via media tersebut.

Representasi informasi pada media yang sering digunakan cenderung tidak menarik, kurang memotivasi siswa, dan kurang memperhatikan minat siswa sehingga informasi yang disampaikan menggunakan media tersebut tidak ditangkap dengan baik oleh siswa, ditambah dengan serba digitalisasi yang terjadi saat ini, anak lebih sering bersentuhan dengan android dan daring (dalam jaringan) internet secara online. Oleh sebab itu perlu kiranya membekali guru-guru ini dengan ketrampilan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan tidak monoton guna menunjang pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi di atas, maka teridentifikasi beberapa masalah terkait dengan proses pembelajaran, yaitu: (1). Minat dan motivasi belajar siswa yang rendah terlihat dari kurangnya perhatian dan partisipasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. (2). Kurangnya pemahaman guru-guru mengenai media pembelajaran berbasis online *quizizz*. (3). Rendahnya penguasaan keterampilan IT mengenai media pembelajaran *quizizz*.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan dibagi dua yaitu pembekalan (pemaparan materi) dan pendampingan. Saat pembekalan, metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab, peserta diberikan informasi seputar pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran kuis/tes interaktif berbasis web tool yang dapat digunakan untuk membuat tes interaktif, seperti pengenalan Quizizz, proses mendaftar di Quizizz, hingga pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari Quizizz.

Sementara saat pendampingan, metode yang digunakan adalah praktek terbimbing, dimana peserta dilatih tentang cara pembuatan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz, melalui kegiatan praktek/simulasi secara langsung. Guna memudahkan peserta dalam mengikuti pelatihan, mereka diberi hand out sebagai panduan.

Pelaksanaan program kemitraan masyarakat ini dilakukan dengan tiga tahapan, di mana tahap pertama merupakan tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian melakukan suvey pendahuluan untuk melihat kondisi di lapangan mengenai sarana dan prasarana serta kompetensi dan

keterampilan guru di bidang IT dan aplikasinya dalam proses pembelajaran.

Tahap selanjutnya merupakan tahapan pelaksanaan kegiatan program. Dalam tahap ini tim PKM melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media kuis/tes interaktif online quizizz, dan diuji coba kepada siswa. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan evaluasi atas hasil yang telah dicapai oleh peserta pelatihan. Masukan dan perbaikan lebih lanjut dapat dilakukan pada tahap ini. Evaluasi diberikan dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari kegiatan pelatihan.

Data diambil dengan menyimpulkan pemahaman guru-guru ketika diberikan makalah yang disampaikan dengan metode ceramah dan dilanjutkan dengan tanya jawab/diskusi, serta dari hasil kegiatan yang berwujud aplikasi ujian online masing-masing mata pelajaran yang diampu guru. Indikator ketercapaian tujuan program kemitraan ini adalah bahwa 80% guru-guru sudah memahami dan dapat membuat aplikasi ujian

online untuk pelajaran yang diampunya.

Adapun langkah-langkah kegiatan ini dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) Peserta pelatihan diberikan materi mengenai penyamaan persepsi tentang pentingnya IT dalam pembelajaran ; (2) Peserta diberikan kesempatan untuk mendiskusikan materi yang telah diberikan. Melalui metode tanya jawab dan diskusi untuk memperjelas hal-hal yang masih menjadi keraguan ; (3) Peserta berlatih untuk membuat media kuis/tes interaktif online quizizz ; (4) Peserta melakukan presentasi dan uji coba (simulasi) kepada siswa (5) Hasil karya peserta dikumpulkan dan dianalisis untuk diberikan masukan (evaluasi) dan perbaikan lebih lanjut.

III. HASIL YANG DICAPAI

Hasil yang dicapai melalui kegiatan “PKM Pelatihan Massive Open Online Course (MOOC) Berbasis Quizizz Bagi Guru-Guru SMP dan SMA Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai: adalah dihasilkannya media pembelajaran kuis interaktif *quizizz* untuk setiap guru/peserta kegiatan.

Adapun jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini adalah sebanyak 25 orang peserta yang diutus dari masing-masing sekolah.

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal ini, narasumber memberikan paparan konsep dasar dari media kuis interaktif *quizizz*, antara lain :

- Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas.
- Media pembelajaran Quizizz digunakan untuk berlatih mengerjakan soal dengan cara berbeda. Dengan latihan soal semua mata pelajaran dengan menggunakan media Quizizz memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar lebih giat karena pada media Quizizz siswa dapat berlomba untuk dapat peringkat teratas.
- Kelebihan dan kelemahan dari media *quizizz*.
- Tata cara membuat akun, hingga memasukkan soal dan mensetting agar bisa disimulasikan/diujicobakan secara online kepada siswa.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan kepada Guru SMP dan SMA Satu Nusa

Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai tentang bagaimana cara membuat media kuis interaktif *quizizz*, yaitu :

- Masuk kelaman *quizizz* di URL <https://quizizz.com> dengan menggunakan web browser, baik Chrome atau Mozilla sehingga layar akan tampil halaman depan *Quizizz* sebagai berikut :



Gambar 1. Halaman depan *Quizizz*

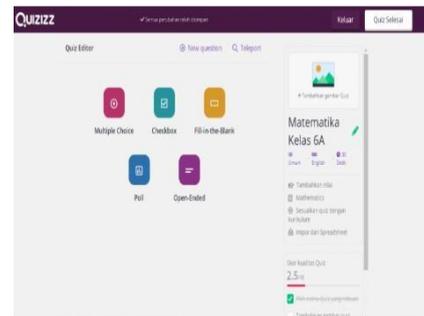
- Untuk mulai membuat kuis, klik tombol *Buat kuis baru* dibagian atas layar sehingga tampil halaman berikut :



Gambar 2. Halaman buat quiz

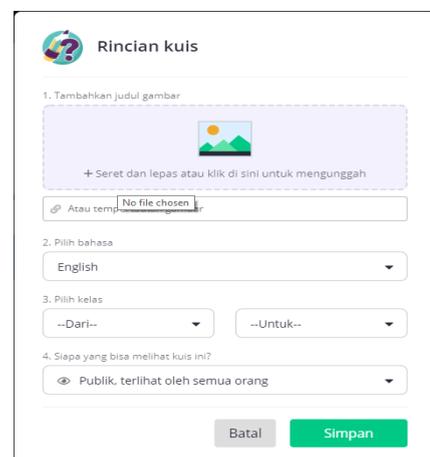
baru

- Berikan nama quiz sesuai dengan mata pelajaran yang relevan, misalnya Matematika Kelas 6A, sebagai berikut:



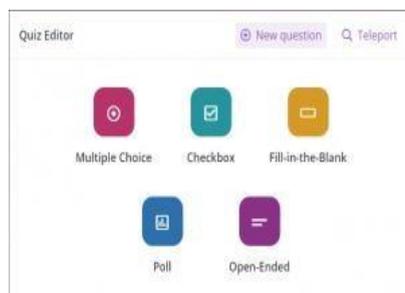
Gambar 3. Memberi nama quiz

- Lakukan customisasi pada rincian kuis, sebagai berikut :



Gambar 4. Customisasi quiz

- Klik menu, *new question*, sehingga tampil sebagai berikut:



Gambar 5. Untuk membuat soal, klik sesuai keperluan.

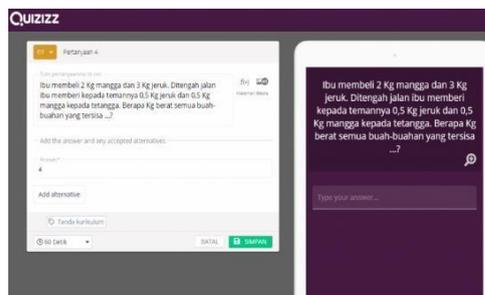
- Tampilan soal jika diklik pilihan berganda (multiple choice)

sebagai berikut:



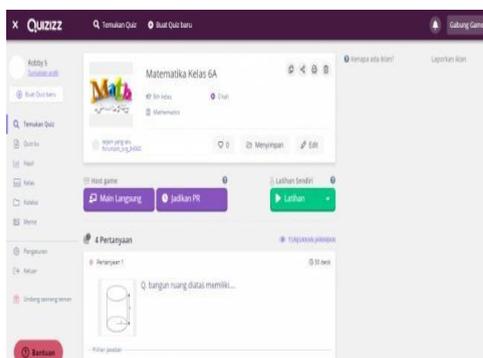
Gambar 6. Tampilan membuat soal pada pilihan berganda (multiple choice)

- Tampilan soal jika diklik fill in the blank (essay) sebagai berikut:



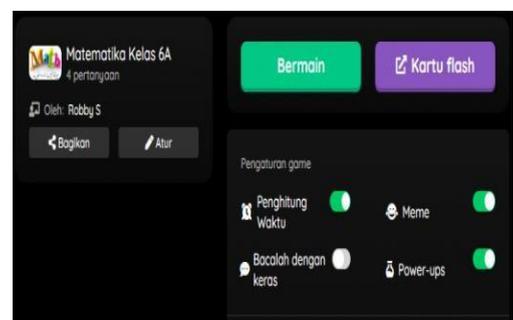
Gambar 7. Tampilan membuat soal essay (fill in the blank)

- Jika soal selesai, selanjutnya klik tombol Quiz selesai yang ada disudut kanan atas layar sehingga tampil layar seperti berikut ini :



Gambar 8. Setelah customisasi siap

- Sebelum diujikan kepada siswa, kita bisa uji coba, klik tombol latihan pada gambar 8, lau mainkan, tunggu hingga tampilannya seperti ini:



Gambar 9. Tampilan ujicoba

- Jika ingin diujikan kepada siswa, tanpa uji coba (langsung), tunggu hingga tampilannya seperti ini:



Gambar 10. Tampilan jika gambar 8 klik main langsung.

Mode permainan pada quizizz

ini ada 3 jenis, yaitu :

- 1) **Tim.** Setiap siswa mengikuti kuis melalui perangkat masing-masing, akan tetapi skor dihitung berdasarkan nilai tim.
- 2) **Klasik.** Setiap siswa mengikuti kuis melalui perangkat masing-masing. Skor dihitung berdasarkan ketepatan dan kecepatan masing-masing peserta kuis.
- 3) **Ujian.** Setiap siswa mengikuti quiz melalui perangkat masing-masing. Akan tetapi untuk dapat mengikuti Quiz tipe ini peserta harus Login menggunakan akun gmail atau menggunakan email lainnya. Data-data peserta ujian akan diambil sistem dari data yang terekam di email server. Skor dihitung berdasarkan ketepatan dan kecepatan masing-masing peserta kuis yang telah terdaftar.

Jika sudah menentukan mode permainan pada quizizz, klik tombol host game pada gambar 10, kemudian akan tampil gambar seperti berikut: Gambar 11. Quizizz Siap dilaunch



Alamat URL yang harus dibuka oleh peserta quiz di browser pc masing masing yaitu joinmyquiz.com. Kode game yang tampil adalah kode yang harus diberitahukan kepada peserta quiz untuk dimasukkan di halaman joinmyquiz.com tersebut. Dibagian bawah tertera menunggu pemain bergabung dengan game. Jika ada siswa yang bergabung maka sistem akan menampilkan nama siswa yang telah bergabung. Jika semua siswa telah masuk, selanjutnya guru dapat mengklik tombol Mulai untuk mulai quiz.

3. Kegiatan Evaluasi

Proses evaluasi akhir dilakukan dengan memberikan tugas mandiri kepada peserta untuk membuat/menginput soal/bank soal ke dalam quizizz, yang disesuaikan dengan bidang keahlian/ mata pelajaran yang diampu masing-masing peserta.

Pada proses pengerjaan tugas mandiri, dilakukan proses pendampingan oleh instruktur kepada peserta. Bagi peserta yang merasa kesulitan dan

membutuhkan bimbingan tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan pengerjaan tugas mandiri diperbolehkan untuk melakukan konsultasi dengan instruktur pelatihan.

Hasil dari evaluasi ini hampir semua peserta menguasai pembuatan quiz di *quizizz*, yang menjadi perbedaannya adalah, pada kecepatan membuat, ada yang cepat dan ada yang lambat, namun keseluruhan 90% peserta menguasai dengan baik dan bersedia melakukan pengimbasan kepada teman-teman guru mereka.

4. Kegiatan Tindak Lanjut

Proses tindak lanjutnya adalah bapak-ibu guru peserta pelatihan pkm ini, bersedia untuk menerapkannya di mata pelajaran yang diajarkan, bersedia belajar terus menerus dan berinovasi dalam *quizizz* dan terakhir bersedia melakukan pengimbasan kepada rekan-rekan sesama guru yang belum mendapatkan kesempatan untuk mengikuti pelatihan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan dan pembuatan media kuis interaktif *quizizz* ini adalah: (1). 90% guru mitra UMSU, SMP dan SMA Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai

telah terlatih dan mampu membuat media kuis interaktif *quizizz*; (2). Komitmen sekolah mitra melalui yayasan, kepala sekolah dan peserta pelatihan bersedia menerapkan dan mengimbasakan hal ini kepada peserta-peserta yang belum berkesempatan bergabung dalam kegiatan pkm ini.

Saran untuk kegiatan pkm ini adalah: agar peserta pelatihan pembuatan media kuis interaktif *quizizz* tidak malu berkonsultasi dan berdiskusi dengan narasumber, kemudian senantiasa respek dengan segala kemajuan teknologi dalam pembelajaran, apalagi masa pandemi covid 19 seperti saat ini, kita diharuskan melakukan belajar dari rumah secara daring (online),

Hal yang tepat, *quizizz* hadir sebagai media kuis interaktif online, yang bisa diakses secara gratis dari rumah oleh siswa, bermain, berkompetisi sambil belajar, tentu adalah hal yang sangat menyenangkan buat anak-anak, ketidakadaan *smartphone* (karena keterbatasan ekonomi) dan ketidakadaan jaringan (fasilitas internet yang tidak support, perlu dipikirkan jalan keluarnya agar

pembelajaran tetap berlangsung menarik dan kompetitif buat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Bahar, Ayunara. (2017). Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz. Tersedia pada <http://www.ahzaa.net/2017/08/membuat-kuis-interaktif-kelas-dengan.html> (diakses tanggal 29 Desember 2019).

Kemdikbud.. (2019). Dapodik Sekolah SMP Satu Nusa Binjai. Tersedia pada <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/188605EB4BD7A2C3917C> (diakses tanggal 29 Desember 2019).

Kemdikbud.. (2019). Dapodik Sekolah SMA Satu Nusa Binjai. Tersedia pada <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/96B54D6EEFF9C7115657> (diakses tanggal 29 Desember 2019).

Official Website “Quizizz”. 2020. <https://quizizz.com/>. Diakses

pada 20 Agustus 2020.

Panggabean, S., & Halomoan, T. (2018). Pengaruh Media E-Learning Berbasis Youtube Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Analisis Real Prodi Pendidikan Matematika FKIP UMSU. In *Prosiding SiManTap: Seminar Nasional Matematika dan Terapan* (pp. 25-30).

Sari, D. P., Putra, R. W., & Syazali, M. (2018, Juli). Pengaruh Metode Kuis Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Trigonometri. *Pendidikan Matematika*, 12(2).

Susanti, D. D., & Khabibah, S. (2013). Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Berbasis Komputer pada Materi Bola. *MATHunesa*, 2(1).