



Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize dalam Pembelajaran Siswa di MAN 2 Sinjai

Nurfadhilah¹, Nurfiana², Nurjannah^{3*}, Danial⁴

^{1,2,3,4}Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai, Indonesia

E-mail: nurjannah310807@gmail.com

Info Artikel

Diajukan: 21-01-2023

Diterima: 24-03-2023

Diterbitkan: 31-03-2023

Keywords:

Training; Technology;
Learning Media

Kata Kunci:

Pelatihan; Teknologi;
Media Pembelajaran

Abstract

This service aims to provide training to teachers, especially teachers at MAN 2 Sinjai in utilizing the Quizalize application learning media. This is motivated by the rapid development of technology, so that teachers are required to utilize learning media in conveying subject matter. Based on the facts in the field, teachers have less interest and ability to utilize technology-based learning media. Therefore, this training focuses on the use of learning media that are attractive to teachers and can be used to deliver innovative learning materials. The method used in this training is a presentation method related to the use of the Quizalize application and dialogic discussions with the teacher. The material presented in this training included an introduction to Quizalize features as an interactive learning medium, and the steps for creating a teacher account in this application. After this activity was carried out, the results were obtained, namely, increasing teacher understanding, competence, and creativity in utilizing technology-based learning media.

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada para guru khususnya guru di MAN 2 Sinjai dalam memanfaatkan media pembelajaran aplikasi Quizalize. Hal ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang pesat, sehingga guru dituntut untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam menyampaikan materi pelajaran. Berdasarkan fakta di lapangan, guru memiliki minat dan kemampuan yang kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, pelatihan ini memfokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran yang menarik bagi guru dan dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran yang inovatif. Metode yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah metode presentasi terkait pemanfaatan aplikasi Quizalize dan diskusi dialogis dengan guru. Materi yang disampaikan dalam pelatihan ini antara lain pengenalan fitur-fitur Quizalize sebagai media pembelajaran interaktif, dan langkah-langkah pembuatan akun guru dalam aplikasi ini. Setelah kegiatan ini terlaksana, maka didapatkan hasil yaitu, meningkatkan pemahaman, kompetensi, dan



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

kegiatan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan kunci untuk mendorong inovasi, dan berbagai pengetahuan penting dalam membentuk tindakan kreatif yang dilakukan oleh individu atau kelompok kecil yang dapat disebarluaskan dan digunakan untuk meningkatkan dan menciptakan barang dan jasa yang inovatif (Khassawneh et al., 2022).

Perubahan dalam dunia pendidikan dari masa ke masa terus mengalami renovasi begitu cepat sesuai dengan situasi serta perkembangan dan kemampuan manusia itu sendiri (Adi, 2022). Termasuk dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kemajuan teknologi sangat berpengaruh pada proses manusia dalam melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar (Gunawan et al., 2022; Kaswar & Nurjannah, 2021). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mengasah kemampuan dalam mengajar, dan dapat memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran (Sofyan Alhadar, Lisda Van Gobe, 2020).

Media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar yang digunakan dalam rangka komunikasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020). Selain itu, media pembelajaran dapat memudahkan guru memberikan informasi dan melaksanakan pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan membangun inspirasi dan keterampilan yang telah dipelajari. Keberadaan media pembelajaran menjadi fasilitas dan media pendidikan yang memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran dengan baik (Sari et al., 2022).

Di era millennium ini, terdapat banyak platform yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar dan menunjang keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar (Devega, 2022; Farolai & Nurjannah, 2022). Perkembangan teknologi telah menciptakan kondisi lingkungan belajar secara luas yang terkoneksi dengan jaringan, sehingga siswa berada pada proses pembelajaran yang dikelilingi oleh sumber belajar digital (Yufrinalis, 2021). Dengan kemajuan teknologi, guru dituntut untuk beradaptasi dengan kehidupan digital guna melakukan inovasi pada proses pembelajaran. Media berbasis teknologi informasi sangat beragam yang dapat dimanfaatkan.

Pemanfaatan aplikasi pada gadget dan perangkat teknologi dapat diarahkan pada hal yang positif, sehingga memudahkan guru merancang pembelajaran yang menarik (Nurjannah et al., 2021). Salah satu aplikasi yang dapat dikembangkan menjadi sebuah media yaitu *Aplikasi Quizalize*. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang tersedia yang dapat dijadikan media pembelajaran (Utari et al., 2021). *Quizalize* menyiapkan ruang virtual

bagi guru untuk menganalisis data siswa dengan otomatis. Guru dapat membuat kuis atau mengakses milik rekan guru dari berbagai pelosok. Tampilan kuis juga sangat beraneka ragam, sehingga memberikan kesan menarik terhadap siswa.

Dengan mengakses link *zzi.sh*, siswa dapat mengetahui nilai yang diberikan guru, sehingga siswa dapat langsung mengetahui hasil belajar dari materi yang telah didapatkan. Dengan menggunakan media berbasis aplikasi *Quizalize*, siswa dapat membangun perspektif yang menarik dan tidak menyeringkan. Sehingga keberadaan aplikasi ini dapat memudahkan siswa meningkatkan hasil belajar (Novike et al., 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah MAN 2 Sinjai, diperoleh informasi bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital yang dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas, padahal pembelajaran yang menarik dan kreatif sangat dibutuhkan siswa, guna menambah motivasi belajar. Oleh karena itu, pengabdian tertarik untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize Dalam Pembelajaran Siswa di MAN 2 Sinjai” yang bertujuan untuk memperkenalkan dan memanfaatkan aplikasi Quizalize sebagai media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Metode

Pelatihan ini dilaksanakan di MAN 2 Sinjai, pada hari Kamis tanggal 22 Desember 2022 dengan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan, yang dilakukan secara demo atau praktik serta dialog dengan peserta pelatihan. Subjek penelitian ini adalah guru MAN 2 Sinjai yang berjumlah 14 orang, dengan harapan guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizalize*. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis *platform quizalize* Tahapan- tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Tahap persiapan

Di tahapan ini peneliti melakukan pemilihan lokasi dan melakukan observasi pada lokasi yang akan dijadikan sebagai lokasi penelitian, serta pengurusan surat izin untuk melaksanakan kegiatan di MAN 2 Sinjai.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti memperkenalkan aplikasi *quizalize* sebagai media dalam pembelajaran dan menjelaskan cara pemanfaatannya.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, kegiatan evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta pelatihan untuk mengetahui hasil yang diperoleh dalam pelatihan ini

Hasil dan Pembahasan

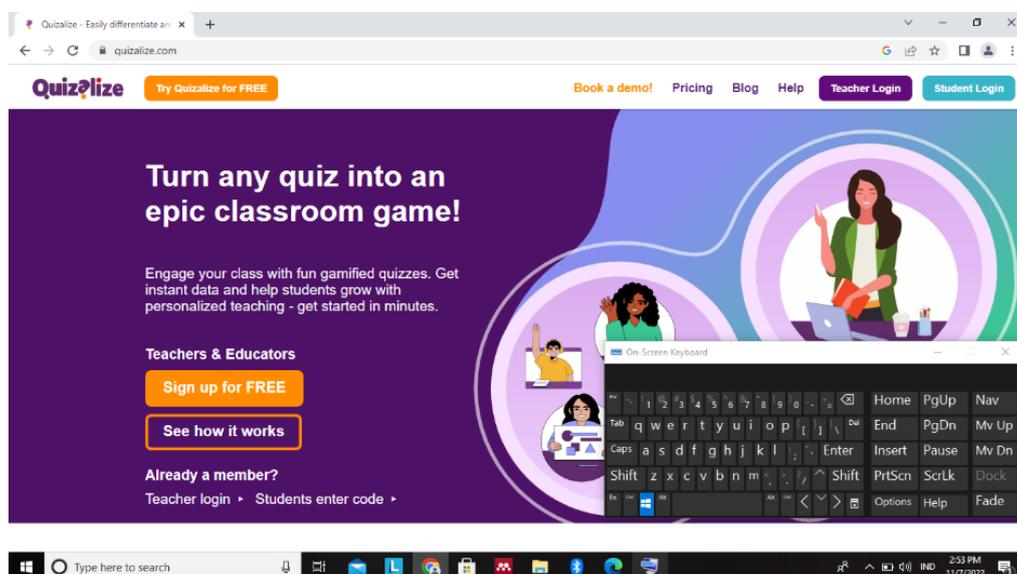
Kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran aplikasi Quizalize bagi guru dilaksanakan pada pukul 11.00 WITA hingga pukul 12.45 yang diikuti oleh kepala sekolah, dan 13 guru dengan mata pelajaran yang berbeda di sekolah MAN 2 Sinjai. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 22 Desember 2022 berlokasi di aula sekolah MAN 2 Sinjai, Kec. Sinjai Timur, Kabupaten Sinjai.

Setelah melakukan tahap persiapan, peneliti melakukan kegiatan pelaksanaan pada pelatihan ini. Kegiatan pelaksanaan pelatihan terdiri dari tiga prosedur. Pertama yaitu sambutan dosen pendamping dan kepala sekolah sekaligus memberikan dukungan dan motivasi kepada para peneliti.



Gambar 1. Sambutan Dosen Pendamping dan Kepala Sekolah

Selanjutnya, pemaparan materi pengenalan aplikasi *Quizalize*, peneliti menyampaikan prosedur membuat akun guru dan langkah-langkah memanfaatkan *quizalize* sebagai media pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan awal Media Pembelajaran *Quizalize*

Para peserta pelatihan sangat antusias dalam kegiatan tersebut, hal ini terlihat saat peserta seringkali mengajukan pertanyaan sebagai penguatan pemanfaatan aplikasi tersebut. Sementara peneliti yang lain memantau peserta pelatihan untuk melihat ketepatan prosedur pembuatan akun pada aplikasi serta menjawab pertanyaan dari peserta.



Gambar 3. Pendampingan Peserta Pelatihan

Setelah itu, praktek pemanfaatan aplikasi yang dilakukan oleh para guru sekaligus membuat bank soal sebagai pencapaian dalam pembuatan akun guru berbasis aplikasi *quizalize*.



Gambar 4. Praktek Pemanfaatan Aplikasi *Quizalize*

Selanjutnya, peneliti melakukan tahapan evaluasi yakni menyebar angket kepuasan kepada peserta pelatihan. Pada angket, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan mengenai kepuasan dari guru dalam pemanfaatan *quizalize*. Dari 14 peserta pelatihan, diperoleh hasil:

1. Pelaksanaan *pelatihan* memberi peluang untuk lebih produktif dalam mengajar karena guru dapat menggunakan aplikasi berbasis aplikasi sesuai dengan kemajuan teknologi dan informasi.
2. Pemanfaatan aplikasi *quizalize* memberikan solusi dalam melaksanakan proses pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan respon dari peserta pelatihan, diperoleh hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aplikasi *quizalize*, memudahkan guru dalam proses pembelajaran, karena siswa antusias dalam pembelajaran yang kreatif dan menarik. *Quizalize*, menjadikan siswa lebih bersemangat dan tidak jenuh sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya (Iman, 2020). Selain itu, aplikasi *quizalize* mudah digunakan, efisien dan tidak memiliki tantangan serius (Otemuyiwa & Attah, 2020). *Quizalize* dapat menampilkan pertanyaan dan hasil belajar siswa secara langsung, sehingga membuat pembelajaran menjadi efektif (Mukaromah & Mutoharoh, 2019).

Kesimpulan

Pemanfaatan aplikasi *quizalize* memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini sebagai media pembelajaran interaktif, yang menarik dan meningkatkan siswa dalam pembelajaran. Guru sangat antusias dalam memanfaatkan aplikasi ini, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, kreatif, dan inovatif.

Daftar Rujukan

- Adi, L. (2022). Pendidikan Keluarga dalam Perspektif Islam. *Jurnal Pendidikan Ar-Rashid*, 7(1), 1–9.
- Devega, A. T. (2022). *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android* (M. Yolanda (ed.)). CV. Batam Publisher.
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 43–47. https://doi.org/10.32764/ABDIMAS_IF.V3I1.2525
- Gunawan, Sultani, D. I., Putri Silalahi, C. A., Suherlan, A., Fitrah Dwi, D., Mukhlis, Asnawi, & Nirmawan. (2022). *Media Pembelajaran Interkatif Sederhana* (Cet. 1). K- Media.
- Iman, N. (2020). *Persepsi Mahasiswa Pendidikan Kimia Terhadap Kuis Berbasis Platform Online Sebagai Media Evaluasi Belajar*.
- Kaswar, A. B., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 143–153. <https://doi.org/10.25078/jpm.v7i2.2326>

- Khassawneh, O., Mohammad, T., & Ben-Abdallah, R. (2022). The Impact of Leadership on Boosting Employee Creativity: The Role of Knowledge Sharing as a Mediator. *Administrative Sciences*, 12(4). <https://doi.org/10.3390/admsci12040175>
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana
- Mukaromah, D., & Mutoharoh, A. (2019). Digital Quiz as Media to Review Material for English Education Students. *Script Journal: Journal of Linguistic and English Teaching*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24903/sj.v4i2.319>
- Novike, B. S., John, Y. P., Andari, G., & Siregar, L. F. (2021). Analisis Persepsi Mahasiswa Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Evaluasi Hasil Belajar disertai Asesment Online. *Musamus Journal of Science Education*, 2021, 1–014. <https://doi.org/10.35724/mjose.v4i1.3983>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas Gamifikasi Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189–193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Otemuyiwa, B. I., & Attah, O. J. (2020). Teachers' perception on the use of information and communication technology for instructional delivery. *International Journal of Innovative Technology Integration in Education (IJITIE)*, 4(2), 25–33. <https://www.ijitie.aitie.org.ng/index.php/ijitie/article/view/157/86>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Eduscience*, 9(2), 583–591. <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sofyan Alhadar, Lisda Van Gobe, S. C. I. (2020). Jurnal abdidas. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 171–175.
- Utari, W., Tambunan, E. R., Arrasyid, I. C., Fauziyah, M., Nisrina, R. H., Damanik, Y., Mulyana, A., Putri, H. E., & Sari, N. T. A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler Purwakarta untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSSEE)*, 1(2), 142–152.
- Yufrinalis, M. (2021). *Pendidikan Profesi Keguruan dan Teknologi Pendidikan* (A. Munandar (ed.)). Media Sains Indonesia.