

Peningkatan Keterampilan Guru dalam Menggunakan Quizizz di Sekolah Dasar

Sri Hapsari Wijayanti

Keywords :

gamifikasi;
pembelajaran daring;
quizizz;
kuis daring;
pandemi covid-19.

Correspondence Author

Bahasa Indonesia, Universitas Katolik
Indonesia Atma Jaya
Jalan Jenderal Sudirman 51 Jakarta
Email: sri.hapsari@atmajaya.ac.id

History Article

Received: 22-09-2021;
Reviewed: 23-12-2021;
Accepted: 22-01-2022;
Available Online: 20-02-2022;
Published: 23-04-2022;

Abstrak. Tujuan kegiatan ini adalah memberi pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan games Quizizz untuk pembelajaran, khususnya dalam memberikan kuis atau tes. Mitra kegiatan ini adalah 28 guru di SDN Pluit 01 dan SDN Pluit 05 di Jakarta. Metode yang digunakan adalah pelatihan daring dengan media Zoom, pendampingan dalam mengerjakan tugas dan mengimplementasikan Quizizz di kelas, dan evaluasi. Dari pelatihan ini diketahui bahwa guru sudah memahami penggunaan Quizizz. Hal itu ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai posttest dibandingkan dengan pretest. Guru juga sudah dapat membuat Quizizz yang ditunjukkan dengan tautan yang dibagikan dan sudah diterapkan ke siswa. Namun, dari hasil evaluasi diketahui kendala yang dihadapi adalah jaringan internet yang tidak stabil, handphone yang digunakan bersama-sama dengan orang tua, dan kuota yang tidak mencukupi. Selain itu, guru senior masih perlu dibimbing dalam penggunaan Quizizz.

Abstract. The purpose of this activity is to provide knowledge and skills in using Quizizz games for online learning, especially in giving quizzes or tests. The partners of this activity are 28 teachers at SDN Pluit 01 and SDN Pluit 05 in Jakarta. The method used is an online training with Zoom media, assistance in doing assignments and implementing Quizizz in class, and evaluation. From this training, it is known that the teacher already understands the use of Quizizz. This is indicated by an increase in the value of the post-test compared to the pretest. Teachers can also create Quizizz which is indicated by a shared link and has been applied to students. However, from the evaluation results, it is known that the obstacles faced are an unstable internet network, handphones shared with parents and insufficient quota. In addition, senior teachers still need to be guided in the use of Quizizz.



PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi yang harus dikuasai guru adalah penguasaan teknologi. Penguasaan teknologi termasuk kompetensi profesional yang dapat dikembangkan guru dengan cara belajar (Daryanto & Tasrial, 2015). Apalagi guru saat ini berhadapan dengan siswa yang lahir di era digital sehingga guru perlu menyesuaikan diri dengan mengimbangi keingintahuan siswa yang besar terhadap teknologi. Guru yang membiarkan dirinya gagap teknologi (gaptek) akan tergerus oleh zaman (Wijayanti & Budhayanti, 2019).

Masa pandemi covid-19 yang dialami dua tahun ini telah memaksa guru-guru mau tidak mau mempelajari teknologi informasi dan komunikasi/TIK (*Information and Communication Technology/ICT*). Guru yang sebelum masa pandemi sudah biasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran tidak akan kesulitan dalam proses belajar-mengajar pada masa pandemi covid-19. Akan tetapi, guru yang belum pernah menyentuh teknologi tentunya akan mengalami hambatan.

Di satu sisi semua pihak yang terlibat pembelajaran (guru, siswa, dan orang tua) terpaksa harus bangkit meleak teknologi, di sisi lain ternyata banyak kendala bukan dari guru saja, melainkan dari orang tua dan siswa. Guru-guru yang tinggal di pelosok atau perdesaan dengan jaringan internet yang tidak terjangkau dan kondisi ekonomi yang kurang menghadapi kendala tidak stabilnya jaringan internet serta keterbatasan kuota internet (Baalwi, 2020). Begitu pula, orang tua siswa menghadapi kendala tidak mempunyai laptop atau telepon genggam, laptop atau telepon genggam digunakan secara bersama-sama dalam satu keluarga, tidak mempunyai kuota, atau jaringan internet tidak stabil. Situasi demikian menyebabkan suasana belajar tidak maksimal.

Masalah di atas tidak jauh berbeda dengan kondisi guru-guru di SDN 01 Pluit. Dari hasil survei cepat, mayoritas guru (92%) di SDN Pluit 01 Pluit belum pernah melakukan PJJ (pembelajaran jarak jauh) sebelum masa pandemi. Aplikasi *whatsapp* menjadi andalan dalam menyampaikan tugas dan materi. Sebanyak 83% guru SDN 01 Pluit mengakui belajar-mengajar pada masa

pandemi tidak banyak membuahkan hasil. Terbukti hasil belajar siswa di SDN 01 Pluit tidak lebih baik daripada sebelum pandemi. Siswa malas belajar, siswa sulit konsentrasi, dan siswa kurang memahami pelajaran, kurang semangat (terdemotivasi dalam belajar). Semua itu merupakan gambaran kendala yang dialami siswa selama pembelajaran daring. Pembelajaran daring dalam bentuk apa pun dianggap tidak efektif (Arika & Mediana, 2020; Pancawati, 2020) karena berbagai kendala dari sisi guru, siswa, dan orang tua (Arika & Mediana, 2020). Meskipun demikian, proses belajar-mengajar harus tetap berjalan. Berbagai upaya dilakukan semua pihak.

Untuk membuat pembelajaran daring lebih efektif, saat ini tersedia gamifikasi (*gamification*) sebagai aplikasi pembelajaran daring gratis berbasis *website*. Gamifikasi membantu mengatasi kesulitan belajar siswa dan memotivasi partisipasi siswa dalam belajar (Basuki & Hidayati, 2019; Zhao, 2019), membantu meningkatkan konsentrasi belajar (Purba, 2019), menghilangkan kecemasan ketika ujian (Zhao, 2019). Salah satu aplikasi belajar yang menerapkan konsep gamifikasi adalah Quizizz (Zhao, 2019). Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan yang dibutuhkan siswa guna menghilangkan kebosanan atau kejenuhan. Quizizz adalah aplikasi berbasis *games* yang memberikan aktivitas dengan banyak pemain di satu kelas sehingga siswa belajar dengan lebih gembira dan interaktif (Zhao, 2019).

Quizizz sudah banyak digunakan untuk membantu guru dalam memberi penilaian belajar, dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Penggunaan Quizizz memberi dampak positif bagi guru dan siswa (Saleha & Sulaiman, 2018). Quizizz memudahkan guru untuk mengevaluasi capaian pembelajaran dengan lebih cepat daripada menggunakan kertas dan pena, sementara siswa menjadi lebih tertarik belajar dan tidak bosan (Saleha & Sulaiman, 2018). Pemanfaatan Quizizz banyak mendapat respon positif dari siswa dan guru (Darmawan et al., 2020).

Berdasarkan manfaat yang dilaporkan para peneliti dan pengabdian serta kemudahan yang disediakan oleh Quizizz karena pengguna tidak perlu menginstal, cukup

membuka *quizizz.com* melalui *browser* di telepon genggam sekalipun (Cahyaningtyas et al., 2020), guru-guru di SDN Pluit 01 dan SDN Pluit 05 (di bawah kepala sekolah yang sama) membutuhkan alternatif pembelajaran daring dengan memanfaatkan *games* agar dapat memotivasi belajar siswa dan meningkatkan minat belajar. *Games Quizizz* untuk tujuan belajar diharapkan mampu menarik perhatian siswa SDN Pluit 01 dan SDN Pluit 05. Hal itu mengingat, seperti dikatakan Magnesen (1983) dalam Asmani (2011), 10% siswa belajar dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, dan 90% dari apa yang dilakukan. Artinya, siswa membutuhkan suasana belajar dengan melibatkan banyak indera sehingga penyerapan ilmu lebih maksimal. *Games* dapat menjadi sarana belajar sambil bermain yang sesuai untuk anak usia SD karena dapat membantu guru mentransfer ilmu dengan lebih mudah dan membangkitkan semangat belajar siswa (Wulandari et al., 2017). Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mentransfer pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan *games Quizizz* untuk pembelajaran daring, khususnya dalam pembuatan kuis.

METODE

Peserta kegiatan ini adalah 28 guru dari SDN Pluit 01 dan SDN Pluit 05, Jakarta,



Gambar 1: Tahapan kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

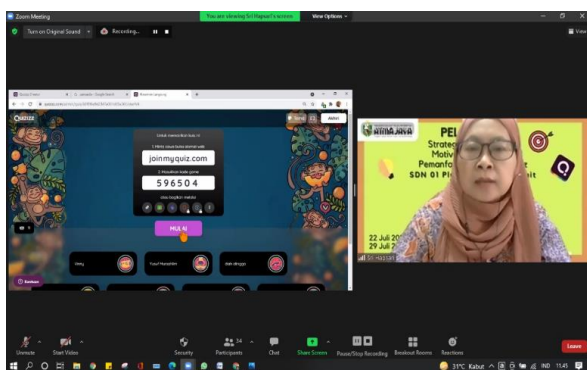
Peserta yang hadir pada pelatihan tanggal 22 Juli 2021 sebanyak 28 orang (13 orang dari SDN Pluit 01 dan 15 orang dari SDN Pluit 5). Guru mengikuti pelatihan ini di sekolah, tetapi ada juga di rumah masing-masing dengan menggunakan laptop atau telepon genggam. Pelatihan diawali dengan penjelasan secara umum mengenai fitur-fitur

baik guru PNS maupun honorer. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom, pada bulan Juli hingga Agustus 2021. Tahapan kegiatan terdiri atas lima tahap (Gambar 1).

Pada tahap persiapan, pengabdian membentuk grup *whatsapp* sebagai sarana komunikasi antara guru dan pengabdian. Melalui grup *whatsapp*, guru mengisi kuesioner *g-form* dari tautan yang dibagikan. Kuesioner ini merupakan prates untuk mengetahui pemahaman awal guru mengenai *Quizizz*. Sementara itu, pengabdian menyusun modul pembelajaran *Quizizz* yang akan digunakan guru pada saat dan sesudah pelatihan. Pada tahap pelaksanaan, pengabdian memberikan pelatihan dengan cara mendemonstrasikan penggunaan *Quizizz* dan pengabdian memberi kesempatan guru untuk praktik langsung menggunakan *Quizizz*. Selesai pelatihan, guru mengisi postes. Untuk mengetahui kemampuan guru menerapkan *Quizizz*, pengabdian memberikan tugas kepada guru untuk mendesain dan mengujicobakan *Quizizz* kepada siswanya di kelas. Tahap selanjutnya adalah pendampingan. Pada tahap ini, pengabdian membuka kesempatan guru-guru untuk berdiskusi atau berkonsultasi melalui grup *whatsapp*. Seminggu setelah pelatihan, tim membuka pertemuan di Zoom untuk mendampingi guru jika guru mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Tahap terakhir adalah evaluasi. Pada tahap ini pengabdian melakukan wawancara kepada perwakilan guru untuk menilai keberhasilan program.

yang ada di *Quizizz*, dilanjutkan dengan demonstrasi membuat akun ketika akan memulai *Quizizz*, membuat soal dengan berbagai tipe yang ada, mencantumkan kunci jawaban soal, mengedit soal, mengambil soal dari bank soal yang tersimpan di *Quizizz* beserta cara menduplikasikannya, menyetting waktu terbit, menerbitkan soal, menduplikasi tautan atau kode untuk dibagikan kepada siswa di Google Class Room atau di grup *whatsapp*, hingga membaca hasil kuis.

Sebagai panduan, pada saat pelatihan, *softcopy* modul dibagikan agar guru dapat mempelajari sendiri setelah pelatihan. Dalam praktik Quizizz ini, guru diberi kesempatan untuk menjadi siswa dengan cara menjawab soal secara langsung dari soal yang dibuat pengabd. Jumlah guru yang berpartisipasi dalam *games* sebanyak sebelas orang (Gambar 2). Beberapa guru mengakui masih bingung membuat akun dan kesulitan bergabung di Quizizz. Ada juga yang hanya mendengarkan karena mengikuti kegiatan melalui telepon genggam. Hal ini menunjukkan kelemahan praktik Quizizz secara daring sehingga sulit untuk membantu kesulitan guru. Antarguru pun sulit untuk saling membantu karena tidak semua berada pada ruang yang sama.



Gambar 2. Praktik kuis bersama guru

Untuk menguji apakah guru sudah memahami Quizizz, dibagikan postes setelah pelatihan. Sebanyak 22 guru telah mengisi prates dan postes. Hasil kuesioner menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru mengenai Quizizz (22%) (Tabel 1).

Kenaikan tersebut memperlihatkan guru sudah memahami fitur-fitur dan cara kerja Quizizz seperti yang ditanyakan dalam kuesioner. Menurut pengakuan guru, sebelum pelatihan ini, sudah ada guru yang menggunakan Quizizz di kelas sebelumnya. Akan tetapi, mayoritas guru mengakui baru kali pertama belajar Quizizz dalam pelatihan ini.

Tabel 1. Hasil prates dan postes

	Min	Maks	Rata-rata
Pretes	20	90	50
Postes	30	100	61

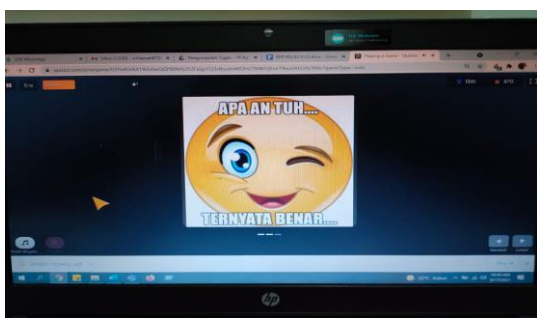
Seminggu setelah pelatihan, pada 29 Juli 2021 dilakukan pendampingan. Tujuannya untuk membuka ruang diskusi bagi guru untuk berkonsultasi tentang tugas dan pengalaman praktik Quizizz. Peserta yang hadir pada pendampingan sebanyak 20 orang (9 orang dari SDN 01 dan 11 orang dari SDN 05) (Gambar 3). Beberapa guru yang hadir sudah mencoba membuat Quizizz. Dalam pendampingan ini, guru menceritakan masalah yang dihadapi, seperti bagaimana menjadikan Quizizz dapat diakses secara publik atau privat, masih kurang memahami bagaimana menyetyelnya sebagai pekerjaan rumah dan kuis langsung. Guru tidak mengalami masalah yang berarti dalam membuat soal dan memilih gambar. Bahkan, satu guru, pada saat pendampingan, melakukan konsultasi sekaligus mengerjakan soal Quizizz. Secara umum, dalam pendampingan ini pengabd menilai guru-guru sudah memiliki motivasi belajar yang tinggi untuk mencoba memanfaatkan Quizizz sebagai latihan di kelas.



Gambar 3. Pendampingan kepada peserta

Pada 14 Agustus 2021 tugas Quizizz dikumpulkan melalui *g-drive*. Dari peserta yang hadir dalam pelatihan, hanya delapan tautan yang dikumpulkan. Guru mengerjakan tugas secara mandiri atau berkelompok dari sekolah yang sama. Tugas yang dikumpulkan berasal dari guru kelas 1, kelas 2, kelas 4, dan kelas 6. Dari Quizizz yang dikumpulkan guru, diketahui guru sudah dapat memanfaatkan Quizizz untuk kuis harian soal matematika dan tematik, bahkan ada seorang

guru yang sempat membuat untuk enam mata pelajaran, yaitu bahasa Indonesia, matematika, IPS, IPA, SBDP, dan PPKN. Dari salah satu tautan tugas diketahui bahwa salah satu guru telah menunjukkan kemampuannya untuk menampilkan meme atas jawaban siswa yang benar (Gambar 4). Selain itu, guru sudah memanfaatkan *redemption question*, yaitu suatu menu yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengulang kembali menjawab soal matematika yang salah. Kuis-kuis ini diberikan kepada siswa hanya untuk *refreshing* dan belum diperhitungkan dalam penilaian.



Gambar 4. (Meme dan redemption dalam Quizizz)

Pada saat evaluasi, 27 Agustus 2021, dari enam guru yang diundang wawancara, hanya tiga guru yang hadir (2 dari SDN 01 Pluit dan 1 dari SDN 05 Pluit). Ketidakhadiran guru disebabkan mengajar dan pekerjaan lain yang mendesak. Meskipun demikian, dari wawancara diketahui bahwa pelatihan ini membawa dampak positif bagi guru. Guru mengatakan siswa senang diberikan kuis melalui Quizizz. Siswa merasakan perbedaan dengan mengerjakan kuis melalui *google form*. Dengan demikian, hal itu mendukung keampuhan Quizizz dalam menarik perhatian siswa dibandingkan dengan tes formatif tradisional (Amalia, 2020). Selain itu, siswa lebih menyukai Quizizz karena banyak warna dengan gambar, meme, diiringi dengan musik sehingga lebih menarik dan menyemangati siswa. Situasinya dikatakan siswa seperti sedang bermain *games*, ada gejolak kompetitif antarsiswa.

Respon positif dari siswa ini serupa seperti dikatakan Darmawan *et al.* (2020). Quizizz telah mencuri perhatian siswa sehingga menciptakan suasana yang energik dalam belajar (Basuki & Hidayati, 2019). Hal

ini membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan pancaindera akan mudah diingat dan dipelajari (Asmani, 2011) dan hal itu bukan hanya berlaku untuk menyampaikan materi ajar, melainkan juga untuk memberikan latihan atau kuis kepada siswa, seperti melalui pemanfaatan Quizizz.

Dari ketiga guru yang diwawancara diketahui bahwa mereka mencoba mengajarkan Quizizz terlebih dahulu kepada orang tua sebelum orang tua mengajarkannya kepada siswa. Satu guru sudah pernah menggunakan Quizizz ketika anaknya diberikan tugas dari sekolah. Dua guru lainnya sama sekali belum mempunyai pengalaman menggunakan Quizizz. Namun, adanya modul diakui guru memudahkan untuk belajar mandiri. Ketiga guru juga melaporkan sudah menerapkan satu hingga empat kali Quizizz di kelas selama beberapa minggu setelah pelatihan. Pada masa yang akan datang, semua guru yang diwawancara mengatakan akan mencoba lagi agar siswa lebih memahami dan guru menjadi lebih mahir. "Quizizz masih dicoba terus, kan bisa untuk mengajar di kelas rendah atau tinggi," ungkap S (perempuan). Hal itu menyiratkan bahwa guru akan mencoba terus memanfaatkan Quizizz di jenjang kelas rendah atau kelas tinggi.

Meskipun hanya beberapa guru yang berpartisipasi dalam pengerjaan tugas, dari hasil postes diketahui terjadi peningkatan pengetahuan guru mengenai pemakaian Quizizz. Namun, untuk pengaplikasiannya di dalam kelas, penggunaan teknologi Quizizz masih membutuhkan bantuan orang tua, apalagi untuk kelas rendah. Akibatnya, masih ada hambatan yang ditemukan, seperti telepon genggam dipegang orangtua sehingga siswa tidak dapat mengerjakan kuis. Alasan lainnya, orang tua belum memahami betul cara menggunakan Quizizz sehingga tidak dapat menjelaskannya kepada anaknya. Kesulitan dari orang tua ini menyebabkan guru patah semangat karena guru tersebut juga mengalami kendala tidak dapat menjawab pertanyaan teknis dari orang tua. Dari pihak guru, seperti dilaporkan Baalwi (2020), hambatan penggunaan Quizizz di SDN 01 dan SDN 05 Pluit terkait tidak adanya kuota, lemahnya jaringan internet, dan kurangnya penguasaan teknologi.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan ini telah berhasil meningkatkan pengetahuan guru tentang Quizizz. Mayoritas guru telah memperlihatkan kemampuannya membuat Quizizz. Dari hasil evaluasi, diketahui meskipun sudah mencoba menerapkan, masih ada kendala, terutama pada orang tua siswa dari kelas rendah dan guru itu sendiri. Namun, dari sisi siswa, siswa justru mulai merasakan mengerjakan kuis dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Hasil kegiatan ini belum sampai pada kegiatan guru mengumpulkan hasil asesmen kuis siswa. Guru masih dalam upaya mencoba dan membiasakan siswa agar terbiasa menggunakan Quizizz. Seperti kata salah satu guru, “kalau sudah terbiasa, baru akan dicoba untuk mengerjakan ulangan”. Di samping itu, waktu yang singkat antara pelatihan, pengumpulan tugas, dan penerapan Quizizz (tiga minggu) menyebabkan guru kurang dapat melaporkan hasil Quizizz secara maksimal. Karena itulah, kegiatan ini masih akan dipantau secara periodik untuk memaksimalkan guru dalam mengimplemtasikan Quizizz.

DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, D. F. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives. *Journal of English Language Teaching*, 7(1), 1–8.
- Arika, Y., & Mediana. (2020). Guru menghadapi dilema. *Kompas*.
- Asmani, J. M. (2011). *Tips efektif pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan*. Diva Press.
- Baalwi, M. A. (2020). Kendala guru dalam proses pembelajaran online selama masa pandemi ditinjau dari kemampuan information technology (IT) guru. *Lintang Songo: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 38–45.
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or quizizz: the students' perspectives. *Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*.
- Cahyaningtyas, Permata, A., Sari, Y., Yustiana, S., & Jupriyanto. (2020). Pelatihan Penyusunan Soal-Soal Berbasis HOTS dan Aplikasinya dalam Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Community Services*, 2(2), 162–171. <https://doi.org/DOI:10.30659/ijocs.2.2.162-171>
- Darmawan, M. S., Daeni, F., & Listiaji, P. (2020). The Use of Quizizz as an Online Assessment Application for Science Learning in The Pandemic Era. *Unnes Science Education Journal*, 9(3), 144–150.
- Daryanto & Tasrial. (2015). *Pengembangan Karir Profesi Guru* (S. Darmiatun (ed.)). Gava Media.
- Pancawati, M. D. (2020, November 29). Buah simalakama pembelajaran tatap muka. *Kompas*, 4.
- Purba, L. S. L. (2019). The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes. *International Conference on Mathematics, Science, and Education (ICMSE)*, 1–4.
- Saleha, S. M., & Sulaiman, H. (2018). Gamification in T&L of mathematics: Teacher's willingness in using quizizz as an additional assessment tool. *Proceedings of the International Conference on Mathematical Sciences and Technology 2018 (MathTech2018)*, 1–9.
- Wijayanti, S. H., & Budhayanti, C. I. S. (2019). *Kunci guru profesional*. Media Akademi.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi sebagai Salah Satu Alternatif Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*, 1–7.
- Zhao, F. (2019). Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.