

## PELATIHAN QUIZZIZ UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAIN BERBASIS ICT DI MA SALAFIYAH SYAFI'YAH SEBLAK JOMBANG

Masriatus Sholikhah<sup>1</sup>, Aang Fatihul Islam<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>STKIP PGRI Jombang

<sup>1</sup>marish.sholikhah@gmail.com, <sup>2</sup>aang.fatihul@stkipjb.ac.id

### Abstract

*This community service program was carried out at the Salafiyah Syafi'iyah Seblak Islamic School which is located in Diwek District, Jombang Regency. The result of observations and interviews revealed that this school has at least 3 problems, namely; 1) Not all teachers are aware of the importance of using learning media in the classroom so that few of them use learning media in the learning process, 2) Most of the media applied in the learning process revolves around non-IT media, 3) There was few training on the use of IT-based learning media in terms of the use of augmented reality, especially the online web in schools. For this reason, this program is implemented to provide solutions to these problems by providing training and assistance in the use of learning media in the form of Quizziz for teachers' councils, especially those are in charge of language and science subjects. The implementation method is carried out in several stages as follows: 1) Planning stage which includes (observation, licensing, determining training time, and preparation of training materials), 2) implementation stage which includes (training stage and training stage) and 3) evaluation stage of standard criteria The success that must be achieved by training participants is at least 75% for the knowledge aspect (cognitive) and participants are able to create and practice Quizziz by 80%. This program ran very well and followed by 15 teachers. At the end of the training session, the principal and the head of the foundation wanted to continue the learning media training program by using Quizziz in other subjects.*

**Keywords:** Learning Media, Quizziz, Learning Outcomes

### Abstrak

*Program Pengabdian ini dilaksanakan di MA salafiyah Syafi'iyah Seblak yang terletak di Kecamatan Diwek Kabupaten Jombang. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diketahui bahwa sekolah ini memiliki sedikitnya 3 masalah yakni; 1) Tidak semua guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kelas sehingga sedikit dari mereka yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, 2) Kebanyakan dari media yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran berfokus pada media non IT, 3) Belum ada pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis IT terutama dalam hal pemanfaatan augmented reality dan online web di sekolah. Untuk itu, program ini dilaksanakan untuk memberi solusi pada permasalahan tersebut dengan cara memberi pelatihan dan pendampingan pemanfaatan media pembelajaran berupa Quizziz bagi para dewan guru terutama yang mengampu mata pelajaran bidang Bahasa dan Sain. Metode pelaksanaan dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut: 1) Tahap Perencanaan yang meliputi (observasi, perizinan, menentukan waktu pelatihan, dan penyusunan bahan pelatihan), 2) tahap pelaksanaan yang meliputi (tahapan pelatihan kognitif dan tahapan pelatihan skill) dan 3) tahap evaluasi standart kriteria keberhasilan yang harus dicapai oleh peserta pelatihan minimal 75% untuk aspek pengetahuan (kognitif) dan peserta mampu membuat dan mempraktekan media pembelajaran quizziz sebesar 80 %. Program ini berjalan dengan sangat lancar dan melibatkan 15 orang peserta guru pengampu mata pelajaran sains dan bahasa sesuai*

dengan jurusan yang ada di sekolah tersebut. Pada akhir sesi pelatihan, baik kepala sekolah maupun ketua yayasan berkeinginan untuk melanjutkan program pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan quizziz pada mata pelajaran lain. Berdasarkan temuan tersebut, penting bagi tim abdimas untuk melakukan program pelatihan ini dan menindaklanjuti keinginan mitra pada program lanjutan.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Quizziz, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Model dan media pembelajaran mengalami perubahan yang sangat drastis seiring usulan berkembangnya jaman. Di era disrupsi banyak profesi yang diramalkan akan hilang karena bantuan teknologi yang menggantikan peranan tersebut. Bahkan disebutkan menjadi guru yang tidak mengikuti perkembangan dan bersinergi dengan teknologi dan informasi pun akan memiliki resiko yang sama. Saat ini, para pengajar di berbagai belahan dunia telah memaksimalkan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan teknologi, baik dari segi model pembelajaran dan terutama media pembelajaran (Fatmasari dan Asamul, 2018; Stošić, 2015; Eady dan Lockyer, 2013; Klopfer et al., 2009). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis IT tersebut memberikan banyak sekali manfaat diantaranya meningkatkan motivasi dan antusias siswa dalam aktifitas pembelajaran (Fatmasari and Asamul, 2018), suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Rini, 2018), dan proses pembelajaran tidak terbatas waktu seperti halnya tatap muka; pebelajar dapat memilih topik atau bahan ajar sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing (Fatirul dan Waluyo, 2018). Namun demikian, masih ada beberapa guru di beberapa sekolah yang masih belum memanfaatkan media pembelajaran dalam proses KBM. Hal ini tentu saja memberikan sumbangan negatif pada iklim pembelajaran yang pasti juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak merupakan sekolah dilingkungan pondok pesantren di wilayah Cukir yang memiliki potensi cukup menjanjikan baik dari segi Input, sarana prasaran, dan juga sumberdaya manusia untuk menjadi madrasah unggulan. Siswa yang terdaftar disekolah ini memiliki latar belakang yang cukup beragam dan dari berbagai tempat. Berlatarkan Madrasah dalam naungan pesantren tentu saja kurikulum yang dierikan adalah perpaduan antara ilmu agama dan ilmu umum sebagaimana ketentuan pemerintah dalam kurikulum nasional 2016. Dari 215 Siswa yang ada tentu mereka memiliki potensi dan bakat yang berbeda, dalam penjurusan, disekolah ini 2 bidang peminatan yakni kelas IPS dan IPA yang dibimbing oleh guru – guru yang sedang berkembang sebab banyak diantara dewan guru yang telah dan sedang melanjutkan studi lanjut ke S2. Namun demikian, sebagai sekolah dibawah Naungan Kemenag, tentu saja kebijakan yayasan juga berkiblat pada peraturan kementrian Agama. Dalam hal pengembangan potensi siswa tentu saja ada kaitannya dengan pengembangan potensi dewan guru, semakin tinggi pendidikan dan tingkat kesadaran seorang guru dalam memberikan wawasan kepada siswanya tentu saja para siswa akan lahir menjadi generasi yang jauh lebih baik dan lebih maju dari generasi

sebelumnya. Sejauh ini, banyak dewan guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran karena beranggapan bahwa membuat media pembelajaran membutuhkan waktu dan biaya. Meskipun mereka menyadari betapa peranan media pembelajaran sangat bermanfaat untuk KBM, oleh karenanya beberapa diantara mereka yang memanfaatkan media pembelajaran konvensional berupa gambar dan buku, dan ada beberapa yang memanfaatkan PPT atau video dan sejenisnya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ke sekolah dapat diformulasikan bahwa permasalahan yang dihadapi mitra ada 3 hal utama yakni 1) Tidak semua guru menyadari pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam kelas sehingga sedikit dari mereka yang memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, 2) Kebanyakan dari media yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran berfokus pada media non IT, 3) belum ada pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis IT terutama dalam hal pemanfaatan aplikasi *quizziz* di sekolah. *Quizziz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang anda buat memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar (Noor, 2020). Dengan kata lain, *quizziz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktifitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan (Purba, 2019).

Untuk itu pelatihan pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran berupa aplikasi *Quizziz* pada kelas Bahasa dan Sain dilaksanakan untuk membantu para guru agar mampu menciptakan proses pembelajaran PAKEM yang berazaskan *Student Centered Learning*.

## **METODE PELAKSANAAN**

Tujuan program ini adalah untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sekolah MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak yang belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT aplikasi *Quizziz* terutama dalam bidang Bahasa dan Sain. Adapun beberapa tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan
  - a. Observasi  
Proses ini dilaksanakan untuk menggali potensi dari pihak sekolah baik berupa sumber daya manusia maupun sarana prasarana. Hal ini dilakukan dengan cara wawancara dengan pihak sekolah dan juga observasi lapangan dalam proses pembelajaran di kelas bahasa dan sain.
  - b. Perizinan  
Melakukan perizinan dan sosialisai pada pihak –pihak yang terkait (Kepala Sekolah dan Jajaran petinggi MA Salafiyah Syafi'iyah Seblak Diwék Jombang) untuk melaksakan pelatihan tersebut.
  - c. Menentukan Waktu Pelatihan  
Penentuan Waktu pelatihan yang sesuai dan tidak berbenturan dengan jadwal sekolah.
  - d. Penyusunan Bahan Pelatihan

Tim PKM melakukan koordinasi secara intern untuk merumuskan materi dan konsep acara yang efektif dan efisien yang meliputi pemnerian materi, praktek, dan evaluasi.

## 2. Tahapan pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan andragogy yang dalam pelaksanaannya mengharuskan siswa terlibat aktif dalam tiga tahapan pembelajaran; perencanaan, pelaksanaan dan penilaian (sudjana, 2005:155). Berdasarkan hal tersebut maka program ini melibatkan masyarakat mitra dalam kelas ceramah, diskusi, Tanya jawab, praktek dan unjuk kerja dengan rasio 70:30. Adapun pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

### a. Tahapan pelatihan kognitif

Sebanyak 20 peserta yang terdiri dari dewan guru Pengampu mata pelajaran umum di MA Salafiyah Syafi'iyah diberikan materi workshop tentang manfaat Quizziz. Pada sesi ini peserta akan diberi beberapa pertanyaan berkaitan dengan media, cara membuat, manfaat, serta cara memberi penilaian kepada siswa melalui media ini. Diakhir sesi para peserta akan diberi worksheet untuk menjawab beberapa pertanyaan terkait materi yang telah diberikan.

### b. Tahapan pelatihan skill

Dalam tahapan ini peserta diberikan materi tentang langkah – langkah pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Quizziz. dan pada akhir sesi mereka diminta untuk mempresentasikan hasil kerja mereka dengan menampilkan media beserta materi dan sekaligus cara penilaiannya.

## 3. Tahapan evaluasi

Untuk melaksanakan evaluasi, pada tahapan pemberian teori, peserta akan di uji dengan beberapa pertanyaan dan studi kasus untuk di diskusikan. Adapun standart kriteria keberhasilan yang harus dicapai oleh peserta pelatihan minimal 75% untuk aspek pengetahuan (kognitif). Hal ini berbeda dengan standard minimal keberhasilan pada aspek keterampilan (skill) yang mensyaratkan kelompok mitra untuk (1) peserta mampu membuat media pembelajaran sesuai materi yang ada dengan menggunakan aplikasi quizziz sebanyak 80% peserta, (2) peserta mampu mempraktekan proses penilaian dalam implementasi media pembelajaran sesuai materi yang ada dengan menggunakan aplikasi quizziz sebesar 80%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. PELAKSANAAN PROGRAM

Program pelatihan dengan pendanaan internal STKIP PGRI Jombang dilaksanakan oleh tim di MAS Seblak pada tanggal 19 Agustus 2019 (*lihat gambar 1*). Program ini berjalan dengan sangat lancar dan melibatkan 15 orang peserta guru pengampu mata pelajaran UNBK sesuai dengan jurusan yang ada di sekolah tersebut (*Lihat Gambar 2*). Adapun Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah memiliki 2 jurusan peminatan yakni IPA dan IPS, jadi selain guru pengampu mata pelajaran utama UN; Matematika, Bahasa Indonesia, dan Bahasa Inggris, para guru pengampu mata pelajaran Biologi, Kimia, Fisika, Ekonomi, Geografi, Sejarah, dan Sosiologi juga turut menjadi peserta aktif.

Peserta sangat aktif dan bersemangat selama proses pelatihan berlangsung. Semua peserta belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis IT dalam pembelajaran dan belum memiliki akun Quizizz sehingga mereka banyak bertanya dan sungguh-sungguh dalam proses pelatihan (*lihat gambar 3*).



Gambar 1. Peserta pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi Quizizz



Gambar 2. Pengelompokan peserta berdasarkan Jurusan dan Mapel Serumpun



Gambar 3. Proses Interaksi dan Diskusi selama Pelatihan

Program pelatihan dilaksanakan dalam 2 tahap yakni ceramah dan praktek. Dalam sesi ceramah peserta diberi materi tentang perkembangan media pembelajaran, jenis media pembelajaran, cara menilai siswa dengan menggunakan media pembelajaran serta kompetensi utama yang harus dimiliki oleh guru pada abad 21. Sedangkan pada sesi kedua, para peserta didampingi secara teliti dalam membuat akun quizizz, mempelajari fitur yang ada dalam quizizz, membuat soal dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dan menilai siswa dengan menggunakan aplikasi tersebut. Keberhasilan pelatihan tidak hanya diukur dari kelancaran program, namun juga kesuksesan peserta dalam membuat soal dan memanfaatkan media quizizz dalam kegiatan belajar mengajar dan ulangan harian. salah satu kelebihan quizizz adalah adanya system untuk menelaah tingkat kesukaran soal dari berapa lama waktu yang dihabiskan oleh siswa untuk menjawab pertanyaan tersebut. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur report yang berisi rekapitulasi nilai siswa dan akurasi jawaban mereka sehingga sangat mudah untuk dimasukkan dalam form nilai rapot.

Selain itu, pihak sekolah juga mendukung dan memberi sambutan yang sangat baik selama program berlangsung. Hal ini dapat diukur dari tersedianya koneksi internet yang cukup memadai untuk seluruh peserta selama program berlangsung. Pihak sekolah juga menyediakan ruangan ber-AC untuk proses pelatihan sehingga atmosfer pembelajaran sangat kondusif. Secara umum pencapaian peserta selama mengikuti program pelatihan baik dari segi kognitif dan keterampilan sudah sesuai dengan harapan yakni (1) peserta mampu membuat media pembelajaran sesuai materi yang ada dengan menggunakan aplikasi quizziz sebanyak 80% peserta, (2) peserta mampu mempraktekan proses penilaian dalam implementasi media pembelajaran sesuai materi yang ada dengan menggunakan aplikasi quizziz sebesar 80%, dan (3) 75% peserta memiliki pengetahuan tentang fitur dan cara aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran di kelas.

## **2. KENDALA**

Dalam pelaksanaan program, tim abdimas tidak menemukan kendala berarti sebab semua pihak memberikan support yang sungguh luar biasa sehingga program bisa terlaksana dengan baik. Meski demikian ada beberapa hal yang menjadi bahan evaluasi yakni selama pelatihan telah terjadi gangguan internet sebanyak 1 kali ketika semua peserta melakukan percobaan implementasi pembelajaran dengan bantuan media aplikasi quizziz dan beberapa peserta menjadi “siswa” dalam permainan saat sesi pre-test. Dengan bantuan tim IT sekolah akhirnya masalah tersebut bisa teratasi dalam waktu kurang dari 5 menit.

Adapun masalah lain yang dihadapi adalah penyesuaian jadwal pelaksanaan program pelatihan. Pelaksanaan program terpaksa dilaksanakan pada akhir bulan Agustus sebab banyaknya agenda di sekolah selama Awal Bulan Juli hingga pertengahan Agustus yang bertepatan dengan awal tahun ajaran baru, Hari raya Idul Adha dan juga kegiatan tahunan pada ulang tahun Negara Republik Indonesia.

Adapun masalah terakhir adalah keterbatasan waktu yang diberikan. Sebab pelatihan dilaksanakan pada hari efektif maka diharapkan pelatihan juga berakhir sesuai jam pulang sekolah yakni 13.00 WIB sehingga meski materi yang tersampaikan yakni penerapan media pembelajaran Quizizz terlaksana dengan baik namun tidak semua peserta mendapat kesempatan untuk melakukan simulasi menjadi guru dan mempresentasikan hasil kerja mereka selama praktek pembuatan media pembelajaran tersebut.

## **3. KEBERLANJUTAN PROGRAM**

Pada akhir sesi pelatihan, baik kepala sekolah maupun ketua yayasan berkeinginan untuk melanjutkan program pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan quizziz pada mata pelajaran lain. Beliau berdua berkenan untuk melanjutkan kerjasama dengan tim abdimas pada pelatihan selanjutnya yang rencananya akan dilaksanakan dan dibiayai oleh pihak sekolah. Selain itu, mereka juga masih penasaran dengan media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lainnya dan berkeinginan

untuk melaksanakan pelatihan dengan memanfaatkan media ini di lain waktu. pihak sekolah menyambut baik apabila tim abdimas menjadikan MAS seblak sebagai tempat pengabdian pada tahun-tahun selanjutnya.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Pada dasarnya, pembangunan sumberdaya manusia dalam hal ini adalah guru merupakan sebuah investasi dasar dalam pembelajaran. Sebab guru yang selain berperan sebagai pendidik, mereka adalah fasilitator dan motivator dalam proses pembelajaran. Untuk itu, membekali guru dengan pelatihan yang berkaitan dengan perkembangan kurikulum. Metode pembelajaran dan media pembelajaran merupakan investasi dari usaha sekolah untuk mewujudkan visi misi sekolah sehingga mampu melahirkan siswa yang berdaya saing dengan pengalaman belajar yang beragam. Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, diketahui bahwa guru di madrasah swasta yang berbasis keagamaan, dalam hal ini MA Salafiyyah Syafi'iyah juga sangat terbuka dengan adanya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, bahkan para peserta dan juga jajaran petinggi yayasan menginginkan adanya program pendampingan agar kedepan program pengabdian serupa bisa terlaksana kembali sehingga para guru disekolah tersebut bisa dengan sangat mudah mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran di bidang studi apapun. Meski dalam proses pelaksanaannya seluruh materi tidak dapat tersampaikan dengan baik yang disebabkan oleh terbatasnya waktu, namun peserta sangat antusias. Dari hasil unjuk kerja di dapati (1) peserta mampu membuat media pembelajaran sesuai materi yang ada dengan menggunakan aplikasi quizziz sebanyak 80% peserta, (2) peserta mampu mempraktekan proses penilaian dalam implementasi media pembelajaran sesuai materi yang ada dengan menggunakan aplikasi quizziz sebesar 80%, dan 3) 75% peserta memiliki pengetahuan tentang fitur dan cara aplikasi Quizziz dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil temuan pelaksanaan program diatas, hal tersebut dapat dimakanai bahwa proses pelatihan penggunaan aplikasi Quizziz untuk membantu para guru MASS Seblak dan dapat memberi sumbangsih pada guru berupa pengetahuan untuk mengimplementasikan aplikasi pembelajaran berbasis ICT untuk menumbuhkan motivasi siswa dan suasana belajar yang mengacu pada pendekatan PAKEM. Selain itu, dengan adanya pelatihan ini juga membuat para guru termotivasi untuk memnfaatkan aplikasi pembelajaran lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa meski menjadi guru juga merupakan profesi yang harus selalu mengembangkan pengetahuan sebagaimana keterampilan pedogis.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim abdimas mengucapkan terimakasih kepada P3M dan Pimpinan STKIP PGRI Jombang telah memberi dukungan moral dan pendanaan terhadap program pengabdian ini. Selain itu, kami juga mengucapkan hutang rasa kepada mitra pengabdian yang telah mengijinkan kami untuk memebantu menyelesaikan sedikit permasalahan yang mitra miliki dalam bentuk kerjasama program pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Eady, M. J. & Lockyer, L. (2013). Tools for learning: Technology and teaching strategies. learning to teach in the primary school. *Queensland University of Technology*. Australia. pp . 71
- [2]. Fatirul, Ach. Noor dan Walujo, Djoko Adi. (2018). Paradigma pembelajaran online mudah akses dengan aplikasi smartphone berbasis Hybried course. *SNHRP - 1 Tema: (Inovasi, Teknologi dan Pendidikan Guna Mewujudkan Indonesia Sejahtera di Era Industrialisasi 4.0)*, 21 Desember 2018, P. 339-350.
- [3]. Fatmasari, Fitria Hansyah dan Asamul, Rina.(2018). Pengatuh pembelajaran WEB online terhadap aktivitas belajar siswa pada SMK Negeri 8 Surabaya. *SNHRP - 1 Tema: (Inovasi, Teknologi dan Pendidikan Guna Mewujudkan Indonesia Sejahtera di Era Industrialisasi 4.0)*, 21 Desember 2018, P. 31-36.
- [4]. Klopfer, E., Osterweil., Groff, J., Haas, J. (2009) *Using the technology of Today in the Classroom Today*. The Education Arcade. Massachusetts Institute of Technology.
- [5]. Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup Biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 06(No. 01), 1–7.
- [6]. Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39. <http://ejournal.uki.ac.id/index.php/jdp/index>
- [7]. Rini, Chandra Setia.(2018). Peningkatan hasil belajar komputer dan jaringan dasar menggunakan media pembelajaran game interaktif Kahoot! pada peserta didik kelas X TKJ1 SMK Negeri 1 Gempol. *SNHRP - 1 Tema: (Inovasi, Teknologi dan Pendidikan Guna Mewujudkan Indonesia Sejahtera di Era Industrialisasi 4.0)*, 21 Desember 2018, P. 16-26.
- [8]. Stošić, Lazar. (2015). The Importance of Educationl Technology in Teaching. (IJCRSEE) *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education* Vol. 3, No.1, 2015. p. 111-114.