

## PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM HYBRID SAAT PANDEMI COVID-19 BAGI GURU DAN TENAGA PENDIDIK DI DESA IBUL BESAR PEMULUTAN

Sisca Octarina\*, Putra Bahtera Jaya Bangun, Fitri Maya Puspita, Indrawati, Evi Yuliza

Jurusan Matematika Fakultas MIPA, Universitas Sriwijaya

\*Email: [sisca\\_octarina@unsri.ac.id](mailto:sisca_octarina@unsri.ac.id)

---

**Abstrak** - Situasi pandemi Covid-19 menyebabkan proses pengajaran dan pembelajaran di tingkat sekolah dasar tidak semuanya dapat dilakukan secara daring. Daya tangkap siswa yang satu dengan siswa yang lain tidaklah selalu sama. Terlebih lagi jika proses penyampaian materi atau pembelajaran terlihat membosankan dan monoton. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbentuk kuis atau ujian *online* dengan gambar dan musik yang banyak dikembangkan pada saat sekarang ini. Kegiatan pendampingan ini mengenalkan aplikasi Quizizz kepada guru dan tenaga pendidik di Desa Ibul Besar Pemulutan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dari peserta akan penggunaan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini dinilai cukup baik untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz sangat diperlukan sebagai inovasi media pembelajaran sistem hybrid, sehingga diharapkan dapat membantu dan mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah.

**Kata kunci:** daring, Quizizz, matematika, hybrid

---

### LATAR BELAKANG

Situasi pandemi akan wabah Covid-19 telah membuat semua kegiatan di dunia pendidikan seakan-akan berjalan pada tempatnya. Banyak kegiatan yang biasa dilakukan secara tatap muka, akhirnya dilakukan secara daring atau *online*. Pada kenyataannya, tidak semua proses pendidikan dapat dilakukan secara daring. Proses pengajaran, penelitian, bahkan kegiatan pengabdian pun tidak semuanya dapat dilakukan secara daring. Daya tangkap siswa yang satu dengan siswa yang lain tidaklah selalu sama. Terlebih lagi jika proses penyampaian materi atau pembelajaran terlihat membosankan dan monoton. Hal ini merupakan tantangan tersendiri yang dihadapi oleh seluruh unsur pendidikan seperti guru dan siswa. Banyak guru yang belum siap dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran Matematika. Pembelajaran Matematika seharusnya tidak hanya menekankan pada produk akhir, akan tetapi juga berorientasi pada proses melalui aktivitas pembelajaran di kelas. Kemudian

dalam pembelajaran Matematika juga terdapat materi yang membutuhkan visualisasi yang menarik bagi siswa terutama dalam pembelajaran daring. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbentuk kuis atau ujian *online* dengan gambar dan musik yang banyak dikembangkan pada saat sekarang ini.

Tingkat pengetahuan masyarakat di Desa Ibul Besar Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir dapat dikatakan masih rendah dibandingkan dengan masyarakat di perkotaan seperti Palembang. Kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar dan menengah masih belum baik. Dapat dikatakan wajib belajar 12 tahun untuk masyarakat sudah terlaksana dengan baik, bahkan banyak juga yang melanjutkan pendidikan hingga ke tingkat perguruan tinggi. Sedangkan tingkat keterampilan dan penguasaan teknologi dirasakan masih kurang. Hal ini terlihat ketika tim kegiatan pengabdian kami melakukan survey ke beberapa guru sekolah swasta dan sekolah negeri. Keterampilan akan penggunaan *software* dan aplikasi untuk pengembangan

media pembelajaran dan pendidikan masih sangat kurang. Kebanyakan guru hanya memanfaatkan fasilitas yang diberikan sekolah dan tidak ada waktu serta biaya untuk meningkatkan keterampilan mereka terhadap penggunaan *software* ataupun aplikasi. Wabah pandemi ini mengharuskan semua civitas akademika untuk meningkatkan penguasaan teknologi. Teknologi penggunaan *software* baik yang dapat diakses bebas maupun berbayar harus dipelajari sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Karakter dan budaya civitas akademika generasi milenial yaitu malas untuk mengupgrade kemampuan dan penguasaan akan teknologi, terlebih lagi jika *software* maupun peningkatan kemampuan tersebut harus mengeluarkan biaya atau berbayar. Jumlah khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah 25 orang guru dan tenaga pendidik di Desa Ibul Besar Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir.

Tim pelaksana kegiatan pengabdian ini terdiri dari 4 orang dosen Jurusan Matematika Fakultas MIPA Universitas Sriwijaya dibantu oleh 8 orang mahasiswa sebagai pembantu pelaksana. Semua tim pengabdian telah dengan sangat paham akan penggunaan aplikasi Quizizz, sehingga dengan yakin dapat melakukan kegiatan pendampingan ini. Quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi ini sifatnya *online* artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Kelebihannya dapat diakses dimana saja. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Sebelum masuk ke [www.Quizizz.com](http://www.Quizizz.com) guru harus menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi ini (Mei *et al.*, 2018). Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Jika siswa

senang belajar dengan musik maka mereka dapat menyalakan musik tersebut, sedangkan jika siswa membutuhkan belajar yang tenang dan sunyi maka musik dapat dimatikan. Di dalam aplikasi Quizizz juga terdapat gambar-gambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah (Salsabila *et al.*, 2020). Penggunaan aplikasi Quizizz dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran (Eddy *et al.*, 2020).

Desa Ibul Besar merupakan salah satu desa yang berada di Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir. Letaknya memang tidak terlalu jauh dari pusat kota Palembang. Akan tetapi kedekatan lokasi dengan pusat kota tidak menjamin bahwa kualitas pendidikan di sekolah dasar dan menengah dapat sama atau menyerupai kualitas pendidikan di Palembang. Secara geografis sebelah utara Desa Ibul Besar berbatasan dengan Desa Harapan, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Sembadak dan Pelabuhan Dalam, sebelah timur berbatasan dengan Desa Tanjung Pasir dan Sungai Ogan, dan sebelah barat berbatasan dengan Kota Palembang. Dilihat secara umum keadaannya merupakan daerah dataran rendah dan tidak berbukit - bukit yang dialiri oleh sungai dan rawa-rawa. Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan melalui Gubernur Sumatera Selatan mengumumkan bahwa belajar tatap muka di sekolah segera digelar pada awal Juli 2021. Belajar tatap muka digelar dengan sistem hybrid, dimana sebagian murid akan belajar di rumah dan sebagian belajar di sekolah pada saat bersamaan. Hybrid berarti pertemuan tatap muka terhadap siswa yang orang tua atau walinya menyetujui dengan bukti persetujuan secara tertulis dan ada juga yang digelar secara daring.

Universitas Sriwijaya sebagai salah satu lembaga pendidikan tinggi yang paling unggul dan terkenal di Sumatera Selatan mempunyai banyak sekali civitas akademika dengan

kemampuan yang baik dan teruji. Tim pelaksana pasti sangat mampu untuk melaksanakan kegiatan ini. Hal inilah yang mendasari diperlukannya kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran sistem hybrid, sehingga diharapkan dapat membantu dan mempermudah pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah.

## **METODE KEGIATAN**

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan. Kegiatan pendampingan ini didahului dengan persiapan bahan dan materi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan ini adalah melalui ceramah (*lecture*), latihan (*tutorial*) dan test (ujian). Ceramah dilakukan sebanyak empat pertemuan selama 3 jam per tatap muka. Pada sesi ceramah ini diperkenalkan informasi seputar pemanfaatan aplikasi Quizizz, proses mendaftar di Quizizz, hingga pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari Quizizz. Sementara pada saat pendampingan, metode yang digunakan adalah tutorial atau praktek terbimbing. Peserta dilatih tentang cara pembuatan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz melalui kegiatan praktek atau simulasi secara langsung. Guna memudahkan peserta dalam mengikuti pelatihan, mereka diberi modul sebagai panduan.

Setiap pertemuan akan dilakukan tutorial dan kuis untuk mengukur sejauh mana daya paham para peserta. Para peserta pendampingan diberikan latihan untuk melatih tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Latihan akan dilakukan bersama-sama dengan pendamping. Peserta juga dapat melakukan uji coba dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Setelah itu akan dilakukan tes untuk menguji kepehaman peserta. Kegiatan diakhiri dengan tanya jawab atau diskusi antara pendamping dan peserta.

Kritik dan saran dari peserta sangat diharapkan pendamping untuk perbaikan kegiatan pendampingan yang akan datang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pembelajaran secara daring ternyata mempunyai banyak sekali kelebihan dan juga kekurangan. Pada saat pembelajaran secara tatap muka, pengajar atau guru dapat dengan mudah mengakses materi, mengajar, bahkan memeriksa tugas dan ujian mahasiswa. Walaupun beberapa sekolah telah menggunakan sistem moodle, tetapi masih banyak juga sekolah yang menggunakan fasilitas *online* lainnya seperti zoom, google meet dan team link. Bahkan berdasarkan survey, ada beberapa sekolah yang hanya memanfaatkan aplikasi whatsapp dalam pembelajaran daring. Hal ini dapat disebabkan oleh akses jaringan yang masih sangat lambat, kemampuan keuangan sekolah khususnya sekolah negeri dan belum lagi terkendala oleh kemampuan guru.

Aktivitas belajar harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari pemahaman konsep, penguasaan materi dan prestasi belajar peserta didik. Peserta didik dengan tingkat pemahaman konsep dan penguasaan materi yang tinggi, maka semakin tinggi pula prestasi yang diraih. Selain itu, faktor penentu keberhasilan pembelajaran lainnya adalah ketepatan penerapan model dan media pembelajaran (Salsabila *et al.*, 2020). Seorang pendidik diharuskan memahami metode pembelajaran terutama yang berkaitan dengan model-model pembelajaran. Pengertian media pembelajaran adalah merancang pembelajaran dan merencanakan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan manfaat media pembelajaran adalah memperjelas penyajian materi dan informasi sehingga dapat memperjelas dan meningkatkan proses dan

hasil belajar. Media pembelajaran juga dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar yang berdampak pada keaktifan dan hasil belajar (Fazriyah *et al.*, 2020).

Banyak media pembelajaran yang telah disuguhkan, yang bisa diterapkan oleh guru, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Tentu juga bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel. Selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan pembelajaran di rumah tentu dapat dengan mudah menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa. Sehingga dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran sekarang ini, guru dapat menggunakan, kemudian mengembangkan media evaluasi melalui aplikasi Quizizz dalam mencapai tujuan pendidikan.

Kegiatan yang diusulkan oleh pengusul ini terkait sekali dengan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pendidikan, penelitian dan pengabdian. Bidang ilmu Matematika biasanya mempunyai banyak data dalam bentuk angka dan formula, tabel hingga gambar. Keterbatasan memori dan waktu membuat data-data tersebut sulit dibagikan maupun diakses, sehingga aplikasi Quizizz sangat cocok untuk evaluasi pembelajaran dengan sistem hybrid. Guru dapat dengan mudah memeriksa jawaban kuis atau ujian siswa melalui aplikasi ini.

Pada kegiatan ini, diperkenalkan aplikasi Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran sistem hybrid. Hasil survey pendahuluan menunjukkan bahwa hanya 5% dari jumlah guru tersebut yang pernah mendengar dan

mencoba aplikasi Quizizz. Permasalahan tersebut diselesaikan dengan pengenalan dasar aplikasi Quizizz, langkah membuat akun hingga dilanjutkan dengan tutorial. Pertama-tama peserta diberikan kuis untuk menilai sejauh mana pengetahuan mereka tentang aplikasi pembuatan soal secara online. Setelah itu dikenalkan informasi seputar pemanfaatan aplikasi Quizizz, proses mendaftar di Quizizz, hingga pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari Quizizz. Pertemuan pendampingan ini dilakukan sebanyak 3 kali, sehingga pada pertemuan terakhir dilakukan tutorial dan kuis untuk mengukur sejauh mana daya paham para peserta.

Kegiatan pengabdian ini dikatakan cukup berhasil karena setelah dilakukan pendampingan, para peserta paham akan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai aplikasi atau media pembuatan soal secara interaktif. Perbandingan kepehaman peserta sebelum mendapatkan kegiatan pendampingan dan setelah mendapatkan kegiatan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tingkat Kepahaman Peserta Pendampingan

Berkurangnya kebingungan para peserta dalam menyelesaikan persoalan juga menjadi kriteria keberhasilan kegiatan ini. Indikator keberhasilan yaitu pendampingan dikatakan berhasil apabila maksimal 20% peserta

mendapatkan nilai di bawah 80 pada saat hasil tes atau ujian yang diberikan pendamping. Hasil evaluasi menunjukkan sebanyak 85% peserta yang mendapatkan nilai kuis di atas 80. Aspek yang dievaluasi, waktu pelaksanaan, dan

indikator keberhasilan disajikan pada Tabel 1. Sedangkan foto-foto pada saat kegiatan pelaksanaan dan tim pelaksana disajikan pada Gambar 2-4.

**Tabel 1.** Indikator Keberhasilan

No	Aspek yang Dievaluasi	Waktu Pelaksanaan	Indikator Keberhasilan
1	Kehadiran	Sebelum proses pelatihan dimulai, dengan cara mengisi presensi/daftar hadir.	>80% peserta hadir saat pelaksanaan kegiatan.
2	Aktivitas/respon peserta	Selama proses pelatihan dan kegiatan praktek berlangsung, dengan cara observasi/ pengamatan secara langsung.	Aktivitas berkategori baik. Sebanyak >80% peserta menunjukkan sikap antusias, tekun dan tertib saat mengikuti pelatihan, mulai dari awal hingga akhir kegiatan.
3	Pemahaman dan keterampilan peserta pada materi yang diberikan.	Selama proses pelatihan dan kegiatan praktek berlangsung, dengan cara observasi/ pengamatan secara langsung.	Tingkat pemahaman dan keterampilan peserta berkategori baik. Sebanyak >80% peserta mampu membuat/ mengembangkan tes interaktif dengan aplikasi Quizizz.



**Gambar 2.** Pemaparan Materi



**Gambar 4.** Tim Pelaksana Kegiatan Pendampingan



**Gambar 3.** Foto Bersama Tim Pelaksana dan Peserta

Setelah kegiatan pengabdian ini selesai dilaksanakan, program diharapkan dapat terus berlanjut. Peserta dapat meneruskan pengetahuan ini ke teman seprofesi maupun siswa masing-masing.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai inovasi media pembelajaran sistem hybrid ini sangat diperlukan sehingga diharapkan dapat membantu dan mempermudah pelaksanaan

proses belajar mengajar di sekolah. Aplikasi ini dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar dan membantu guru dalam kemudahan memberikan evaluasi kepada siswa. Saran yang dapat diberikan adalah mengadakan kegiatan serupa lebih intensif sehingga dapat meningkatkan kephahaman peserta kegiatan.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sriwijaya yang telah memberi dukungan finansial terhadap kegiatan ini melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Skema Desa Binaan Tahun 2021.

### DAFTAR PUSTAKA

- Eddy, Usman, A., & Dafitri, H. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 55–61.
- Fazriyah, N., Cartonno, & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan aplikasi pembelajaran quizizz di sekolah dasar kota Bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 199–204.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. <https://doi.org/10.26417/ejser.v5i1.p194-198>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–172.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 195–199.