

PELATIHAN QUIZIZZ UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN BAGI GURU DI SMA PGRI BLAHBATUH PLUS PARIWISATA (PARISMA BLAHBATUH)

Ida Ayu Putu Febri Imawati¹, Ni Luh Putu Risma Noviana², I Wayan Dika³, I Nyoman Bagus Suweta Nugraha⁴, Ni Luh Gede Ambaradewi⁵

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *febri@mahadewa.ac.id

²Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *risma@mahadewa.ac.id

³Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *dika@mahadewa.ac.id

⁴Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *nugraha@mahadewa.ac.id

⁵Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; *ambaradewi@mahadewa.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 19, 2024

Revised June 24, 2024

Accepted June 26, 2024

Available online June 28, 2024

Abstract. Quizizz training for teachers at SMA PGRI Blahbatuh aims to improve teacher competence in information technology. The training was conducted for one day. Starting from introducing Quizizz in general, making presentations to making quizzes. Based on the training results, trials of using Quizizz independently, and mentoring, teachers have been able to use Quizizz as a learning media.

Keywords: *Quizizz, SMA PGRI Blahbatuh, Parisma Blahbatuh, Game-Based Learning Media*

Copyright ©2023 by Author. Published by Lembaga Pengembangan Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

PENDAHULUAN

Pembelajaran di era yang baru adalah pembelajaran yang merdeka, yaitu pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran juga dibantu dengan berbagai media ataupun teknologi, salah satunya adalah berbasis permainan atau *game* (Imawati et al., 2022). Salah satu aplikasi yang dapat diimplementasikan baik dalam pembelajaran maupun penilaian yang dapat diimplementasikan di sekolah adalah *quizizz*. Aplikasi *quizizz* ini akan memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam bentuk *game* (Gustanu et al., 2023). *Quizizz* ini memiliki berbagai macam fitur mulai dari presentasi, kuis, survei, game hingga diskusi. *Quizizz* ini dapat dimainkan dalam bentuk aplikasi *web* ataupun dengan menggunakan *handphone* (berbasis *mobile*). Aplikasi ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam kelas secara daring dan *multiplayer* yang menyenangkan (Listiyani & Yamin Nurul, 2023).

SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (Parisma Blahbatuh) terletak di Desa Blahbatuh, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar (Parisma TV, 2020). Sebagai sekolah menengah yang berada di wilayah desa yang berbasis pariwisata maka Parisma Blahbatuh menonjolkan ciri khasnya sebagai sekolah menengah yang memiliki kompetensi pariwisata dan teknologi informasi. Oleh karena itu

untuk meningkatkan kapasitas dan kompetensinya di bidang teknologi informasi maka diadakan pelatihan penggunaan *quizizz* untuk media pembelajaran berbasis permainan. Program studi teknik informatika dan program studi sistem informasi Universitas PGRI Mahadewa Indonesia merupakan lembaga pendidikan tinggi di lingkungan PGRI yang ingin berperan serta dalam peningkatan kapasitas para guru di Parisma Blahbatuh. Selain itu sebagai wujud nyata pengabdian kepada masyarakat maka kedua prodi ini bekerja sama dengan Parisma Blahbatuh untuk memberikan pelatihan *quizizz*.

METODE

Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 5 dan 6 Desember 2023. Pelatihan ini dilakukan dengan pertama, tim narasumber melakukan diskusi dengan pihak Parisma Blahbatuh yang berkaitan dengan materi yang perlu disampaikan. Kedua, pelatihan *canva* diberikan di hari pertama sedangkan *quizizz* disampaikan di hari kedua. Terakhir, peserta atau para guru diberikan penugasan yaitu pembuatan kuis berbasis *quizizz* sebagai evaluasi hasil pelatihan. Pelatihan ini diikuti oleh 17 orang guru Parisma Blahbatuh dan sebagian lagi guru yang berasal dari berbagai sekolah lain di lingkungan yayasan PGRI (gambar 1).



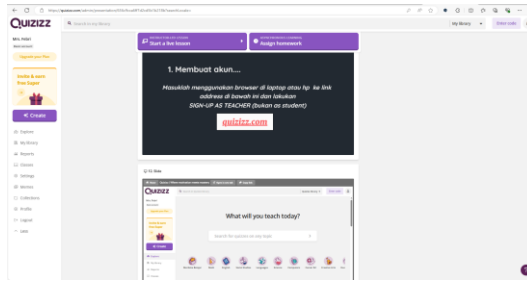
Gambar 1. Peserta Pelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah disepakati bahwa aplikasi *canva* dan *quizizz* diberikan pada pelatihan ini maka tim narasumber juga dibagi sesuai dengan materi *canva* serta *quizizz* yang akan disampaikan. Pelatihan *quizizz* dimulai dengan pengenalan dan *revisi* kembali terhadap aplikasi *quizizz* seperti tampak pada gambar 2. Selanjutnya guru-guru peserta pelatihan diminta mengikuti tahapan-tahapan pengenalan *quizizz* secara umum, membuat akun hingga pembuatan materi atau presentasi dengan menggunakan *quizizz*. Gambar 3 adalah salah satu presentasi yang dibuat menggunakan *quizizz* dan gambar 4 adalah halaman proses *editing* presentasi.

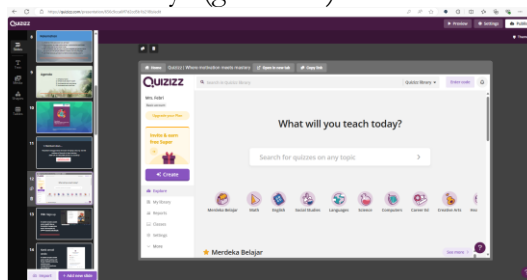


Gambar 2. Pengenalan Dan *Revisi* Aplikasi *Quizizz*

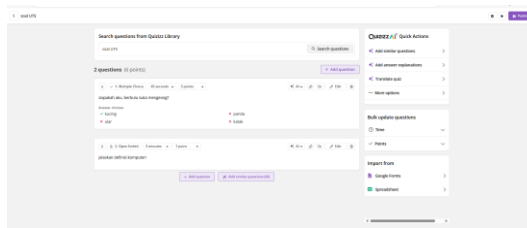


Gambar 3. Presentasi Menggunakan Quizizz

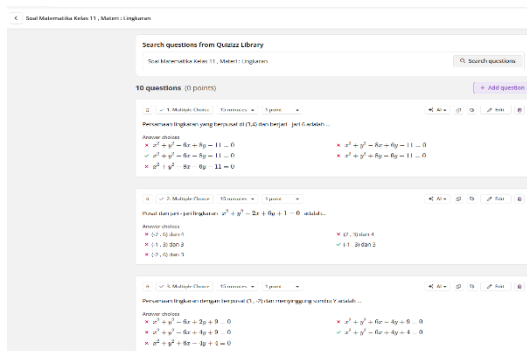
Setelah pembuatan presentasi, selanjutnya peserta diperkenalkan pada kuis dengan berbagai model atau tipe soal atau kuis menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang bisa diambil dari *library quizizz*. Gambar 5 dan gambar 6 merupakan hasil uji coba mandiri dari salah satu guru peserta pelatihan. Peserta tersebut juga mencoba *preview* tampilan kuis dari sisi partisipan atau peserta didik yang mengikuti kuis nantinya (gambar 7).



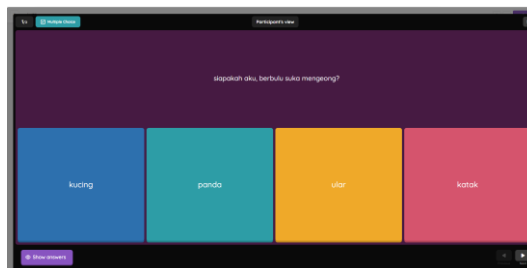
Gambar 4. Editing Presentasi Di Quizizz



Gambar 5. Pembuatan Kuis



Gambar 6. Pembuatan Kuis Dengan Menggunakan Pertanyaan Dari Quizizz Library



Gambar 7. Preview Kuis

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan, pengaplikasian, uji coba secara mandiri dan pendampingan maka para guru di SMA PGRI Blahbatuh telah mampu menggunakan aplikasi *quizizz* sebagai salah satu teknologi media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gustanu, P., W, S. S., & Setiadi, G. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Quiz-Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas IV dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di SDN Wonorejo 1 Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 3543–3550.
- Imawati, I. A. P. F., Ambaradewi, N. L. G., & Dato, G. R. S. (2022). Implementasi Game Edukasi Tebak Gambar Hewan. *Jurnal: Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 12(2), 35–42.
- Listiyani, I., & Yamin Nurul, M. (2023). Pengaruh Gamifikasi Quizizz Dan Keaktifan Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) SD Muhammadiyah Mlangi Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol. 7(No. 3), 1–14. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v7i03.5029>
- Parisma TV. (2020). *Profile SMA PGRI Blahbatuh (PARSMA)* (p. Youtube). Parisma Blahbatuh. <https://www.youtube.com/watch?v=-L7sg7j-bDI>