

## Pelatihan Membuat Kuis dengan Aplikasi Quizizz pada Guru SMP Se Kabupaten Bireun

Yuli Astuti

Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh

Email: [yuliasuti@usk.ac.id](mailto:yuliasuti@usk.ac.id)

---

### Article History:

Received: 20 November 2023

Accepted: 29 Desember 2023

Published: 31 Desember 2023

**Keywords:** Teacher, Quizizz  
Application, Technology

**Abstract.** Teachers as facilitators are required to be able to operate technology. In this modern era, there are many applications that teachers can use in classroom learning. The Quizizz application is an application that is very easy to understand to help teachers present and evaluate lesson material. Observation results show that the majority of junior high school teachers in Bireun Regency have never used the Quizizz application in learning. The methods used in training include lecture, question and answer and demonstration methods. The results of the implementation show an increase in teacher understanding in operating the Quizizz application

### Abstrak.

Guru sebagai fasilitator dituntut mampu mengoperasikan teknologi. Di era modern ini banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi Quizizz menjadi salah satu aplikasi yang sangat mudah dipahami untuk membantu guru dalam menyajikan dan mengevaluasi materi pelajaran. Hasil observasi menunjukkan Sebagian besar guru SMP di Kabupaten Bireun belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz.

**Kata kunci :** Guru, Aplikasi Quizizz, Teknologi

## PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya zaman seorang guru dituntut harus dapat menguasai teknologi di dalam pembelajaran. Banyak pelatihan yang sudah disediakan oleh Dinas Pendidikan Provinsi maupun Kabupaten untuk memfasilitasi para guru dalam mengembangkan dirinya. Pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti membuat para siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu aplikasi yang dapat membuat para siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran adalah aplikasi Quizizz. Sebuah aplikasi pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa seperti games sehingga peserta didik merasa sedang main game dan secara tidak langsung proses evaluasi terjadi di dalam aktifitas tersebut, karena konten yang diberikan di dalamnya adalah materi-materi pembelajaran yang dipelajari sebelumnya (Aini, 2019).

Aplikasi quizizz merupakan sebuah web tool yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dan sangat cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Di era modern ini aplikasi quizizz sangat mendukung pembelajaran berbasis teknologi dimana guru lebih dimudahkan dalam

memberikan tugas latihan. Ada beberapa penelitian yang mengungkapkan bahwa aplikasi Quizizz sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran dan evaluasi secara online. Quizizz dapat membantu mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa (Meizar, dkk, 2021). Ketuntasan dalam evaluasi belajar meningkat karena siswa semakin bersemangat dan termotivasi untuk bisa mengerjakan Quizizz, sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat (Pusparani, 2020).

Uniknya aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan oleh semua mata pelajaran dengan berbagai kelebihan diantaranya guru dan siswa terhubung dalam satu aplikasi dan guru dapat mengontrol siswa menggunakan pengaturan tertentu (Nizaruddin, Muhtarom & Aryan, 2021). Waktu untuk mengerjakan soal dapat disetting sesuai dengan kondisi peserta didik, setiap peserta didik menjawab pertanyaan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan langsung mendapat rangking, jika selesai mengerjakan quiz maka di akhir ada review question dan rekapan nilai serta waktu pengerjaan, terdapat fitur bantuan yang sangat menarik, selain itu juga Quizizz dapat dibuka di handphone sehinggadapat dikerjakan dimanapun berada (Prima & Husnin, 2021).

## **METODE**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan berdasarkan hasil koordinasi dengan mitra Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Bireun. Tema yang diangkat berkaitan dengan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Peserta yang dihadirkan adalah guru SMP se Kabupaten Bireun dengan jumlah peserta lebih kurang 65 peserta.

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan saat menjelaskan tentang aplikasi Quizizz, metode tanya jawab digunakan untuk memberikan kesempatan mengajukan pertanyaan pada peserta, dan metode demonstrasi digunakan untuk mempraktikkan cara membuat akun Quizizz, membuat soal, dan merekap hasil jawaban siswa.

## **HASIL**

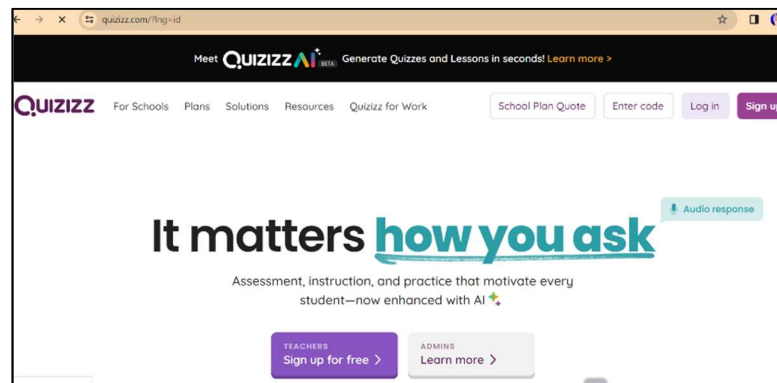
Kegiatan pengabdian dilakukan selama 3 (tiga) hari pada tanggal 09 s/d 11 November 2022. Kegiatan dimulai dari pukul 08.00 s/d 18.00 WIB di Aula Dinas Pendidikan Kabupaten Bireun. Pada tahap pertama kegiatan dimulai dengan pengenalan tentang aplikasi Quizizz seperti

pengertian, fungsi, dan manfaat. Sebagian besar dari peserta pelatihan belum pernah menggunakan Quizizz sebagai media untuk menyampaikan materi dan evaluasi. Pada sesi pertama para peserta sangat antusias untuk mengenal lebih jauh aplikasi Quizizz.



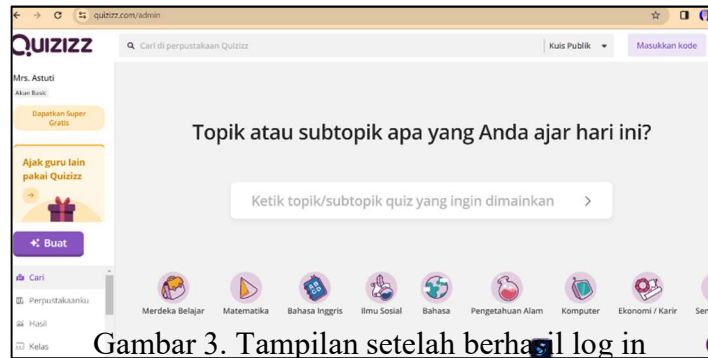
Gambar 1. Peserta Pelatihan

Selanjutnya sesi kedua diisi dengan bertanya jawab. Beberapa peserta mengajukan pertanyaan tentang cara menggunakan aplikasi Quizizz dan kelemahannya. Agar para peserta lebih mendalami pemahaman tentang aplikasi Quizizz maka pelatihan dilanjutkan pada sesi ketiga yaitu mendemonstrasikan cara menggunakan aplikasi Quizizz yang dimulai dengan registrasi hingga merekap data nilai pada aplikasi tersebut. Pertama sekali peserta dipandu pada link Quizizz.com sehingga muncul gambar seperti pada tampilan gambar 2, lalu peserta diarahkan untuk memilih tulisan *sign up* pada kotak berwarna ungu.

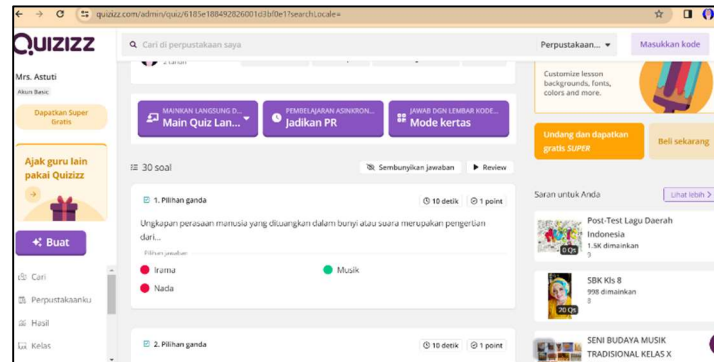


Gambar 2. Laman registrasi Quizizz

Setelah para peserta berhasil melakukan registrasi maka peserta diarahkan untuk mengisi biodata dan memilih bidang konsentrasinya masing-masing. Setelah itu peserta kembali diajak untuk mendemonstrasikan cara membuat soal seperti pada gambar di bawah:



Gambar 3. Tampilan setelah berhasil log in



Gambar 4. Tampilan membuat soal dan jawaban

Proses belajar mengoperasikan aplikasi Quizizz berhasil dilakukan selama 3 (tiga) hari sesuai dengan kondisi dari peserta pelatihan. Beberapa kendala yang dihadapi seperti jaringan internet yang bermasalah, kurangnya pemahaman guru dalam menggunakan teknologi, dan faktor usia guru yang membutuhkan waktu sedikit lebih lama untuk memahami aplikasi Quizizz. Namun hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik selama proses pelatihan berlangsung.

## KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dengan materi mengenal aplikasi Quizizz dapat meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru yang bertanggung jawab merupakan guru yang kreatif dalam menyajikan pembelajaran sehingga siswa

tidak merasa bosan. Sudah sepatutnya guru menyiapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta variatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Meizar, A., Gunawan, H., & Sianturi, N. E. (2021). Pelatihan aplikasi quizizz sebagai saran ujian berbasis dalam jaringan. *Jurnal Pustaka Mitra*, 1(1), 54–59.
- Nizaruddin, N. Muhtarom, M. Aryan, E, P, N. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring, 12(2). doi:<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Pusparani, H. (2020). Media quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas vi di sdn guntur kota cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Prima M, S. & Husnin N, Y. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi, Selaparang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199. doi:<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>