

PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK PEMBUATAN KUIS BAGI GURU PAUD AL-IKHLAS SALMAN SALAMANMLOYO SEMARANG

Sri Eniyati^[1], Veronica Lusiana^[2], Budi Hartono^[3]

^[1] ^[2] ^[3] Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas
Stikubank Semarang

^[1]eniyati@edu.unisbank.ac.id, ^[2]vero@edu.unisbank.ac.id, ^[3]budihartono@edu.unisbank.ac.id*

*Corresponding Author

Informasi Artikel:

Submitted : 15/Agustus/2022

Revised : 18/Agustus/2022

Accepted : 19/Agustus/2022

Published : 20/Agustus/2022

Abstrak

Dimasa normal baru ini, lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) Al-Ikhlas Salman di Salamanmloyo Kota Semarang, kembali melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka atau luring di sekolah. Tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank Semarang, melakukan pendampingan pembuatan kuis interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh Guru PAUD. Proses pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Melalui aplikasi media belajar ini, diharapkan siswa menjadi lebih mudah memahami materi belajar. Materi kuis antara lain pengenalan warna, satwa, angka, bentuk-bentuk dasar, serta petunjuk menjaga kesehatan. Pada awal proses belajar mengajar dimasa normal baru ini, perlu kembali disegarkan mengenai petunjuk yang tepat untuk tetap menjaga kesehatan, agar guru, siswa, orang tua, masyarakat disekitar dapat berkegiatan dengan baik, nyaman, dan tetap waspada. Penyusunan materi belajar didiskusikan bersama Guru sehingga pada saat diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Kata Kunci: kuis, aplikasi Quizizz, PAUD.

1. PENDAHULUAN

Lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD) Al-Ikhlas Salman, kembali melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka atau luring di sekolah. Pada saat ini PAUD yang berada di jalan Puspowarno Selatan II No.22, Salamanmloyo, kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang, memiliki tenaga pendidik sebanyak 7 Guru dengan siswa sebanyak 56 anak. Tim pengabdian kepada masyarakat Fakultas Teknologi Informasi dan Industri, Universitas Stikubank Semarang, melakukan pendampingan pembuatan kuis interaktif yang menarik dan mudah dipahami oleh Guru PAUD. Proses pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Aplikasi media belajar ini berbasis multimedia, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih antusias dan lebih mudah menerima materi belajar.

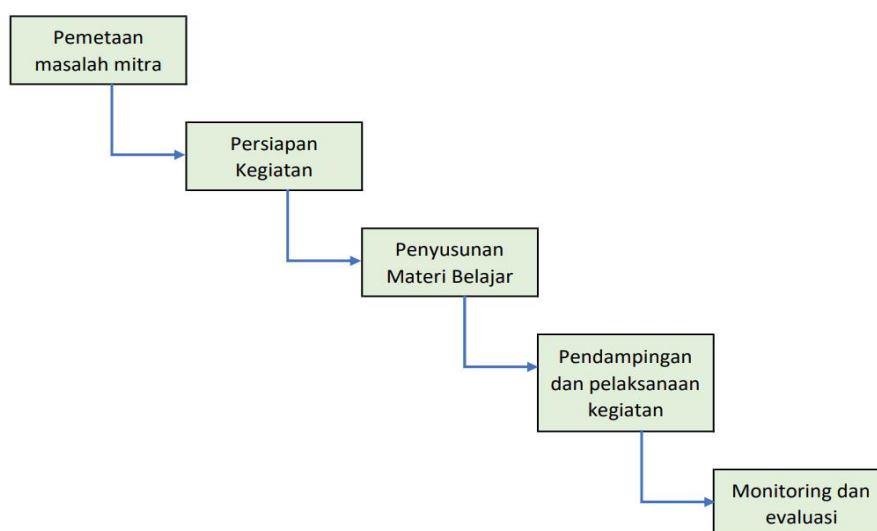
Materi kuis antara lain meliputi pengenalan warna, satwa, angka, bentuk-bentuk dasar, serta petunjuk menjaga kesehatan. Pada awal proses belajar mengajar dimasa normal baru ini, perlu kembali disegarkan mengenai petunjuk yang tepat untuk tetap menjaga kesehatan, agar guru, siswa, orang tua, masyarakat disekitar dapat berkegiatan dengan baik, nyaman, dan tetap waspada (Ideo & Nailufar, 2022) (Ideo dkk, 2022). Penjelasan protokol kesehatan cuci tangan dan memakai masker dengan benar. Materi ini diberikan sebagai tambahan materi belajar. Diharapkan proses belajar mengajar secara luring di masa normal baru ini dapat berlangsung dengan baik.

Aplikasi Quizizz adalah sebuah aplikasi untuk pendidikan melalui kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran secara luring dan daring. Dilengkapi dengan tema, musik pengiring, dan dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Pembelajaran berbasis multimedia ini dikembangkan atas dasar pembelajaran aktif (*active learning*) yang dapat memperkuat dan memperlancar stimulus dan tanggapan anak. Belajar dalam bentuk gambar dan

tulisan yang menarik (Jones, 2016) (Nursafitri dkk, 2021) (Zaini & Dewi, 2017). Penyusunan materi belajar didiskusikan bersama Guru sehingga pada saat diajarkan dapat diterima dengan lebih mudah dan baik oleh siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat menggunakan cara pendampingan dan pelatihan pembuatan kuis bagi Guru pengajar PAUD Al-Ikhlas Salman. Lokasi pelaksanaan bertempat di PAUD tersebut. Tahap pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1. Kegiatan diawali dengan proses pemetaan masalah mitra dan persiapan kegiatan, selanjutnya penyusunan materi belajar, pendampingan dan pelaksanaan kegiatan, dan diakhiri dengan kegiatan monitoring dan evaluasi.



GAMBAR 1. TAHAP PELAKSANAAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Proses pemetaan masalah mitra dan persiapan kegiatan. Proses pembelajaran luring atau tatap muka kembali diselenggarakan dimasa normal baru ini. Dari hasil pemetaan masalah maka diperoleh bahwa proses belajar mengajar masih dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Media belajar yang interaktif dan mengandung unsur multimedia, yaitu: tulisan, gambar, suara, dan video, akan membantu siswa agar lebih tertarik memahami materi belajar. Materi belajar yang masih relevan pada saat ini untuk disampaikan adalah yang berhubungan dengan mematuhi protokol kesehatan dan menjaga kebersihan, selain materi belajar yang sesuai kurikulum pendidikan PAUD (Hasanah, 2015).

Kegiatan penyusunan materi belajar. Tim pengabdian mempersiapkan tutorial pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Tim pengabdian menyiapkan materi kuis dan berdiskusi dengan Guru. Pendampingan dan pelaksanaan kegiatan adalah praktek membuat kuis dengan beberapa buah contoh soal.

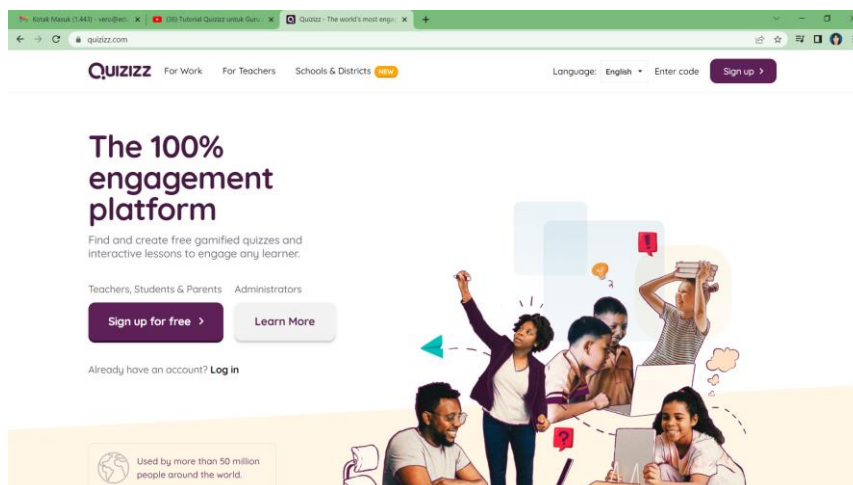
Kegiatan monitoring dan evaluasi. Untuk mengetahui apakah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil atau sebaliknya, maka dilakukan proses monitoring dan evaluasi. Kegiatan selanjutnya adalah menyusun laporan dan naskah publikasi hasil dari pengabdian kepada masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk membuat kuis bagi Guru PAUD Al-Ikhlas Salman di Salamanmloyo Semarang, diawali dari pemetaan masalah mitra sampai dengan evaluasi kegiatan dan persiapan penyusunan laporan akhir kegiatan, yang memerlukan waktu sepuluh minggu.

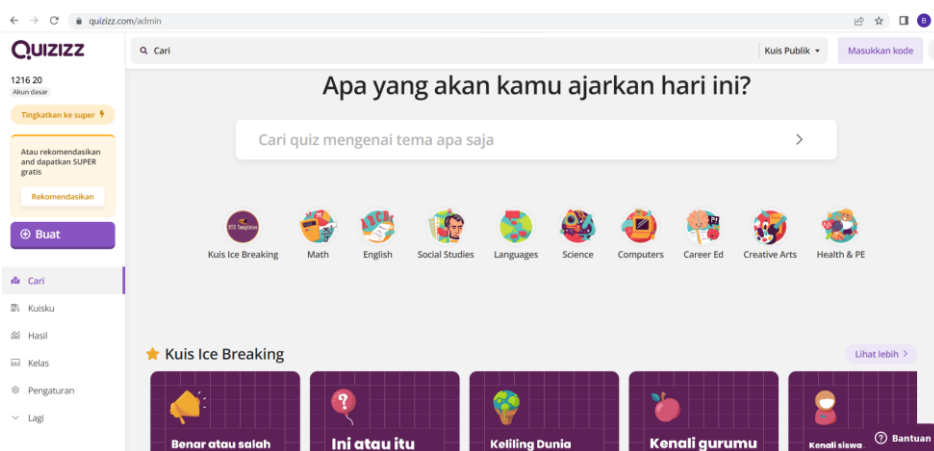
3.1 APLIKASI QUIZZZ

Pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz dapat dilengkapi dengan tema, musik pengiring, dan menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk proses belajar mengajar melalui kuis interaktif. Tampilan aplikasi ini dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3. Soal kuis dapat dikerjakan dalam waktu bersamaan (*real time*) oleh siswa. Jawaban yang benar, perolehan nilai, dan peringkat dapat dilihat secara langsung.



GAMBAR 2. HALAMAN UTAMA APLIKASI QUIZZZ ([HTTPS://QUIZZZ.COM](https://quizizz.com))

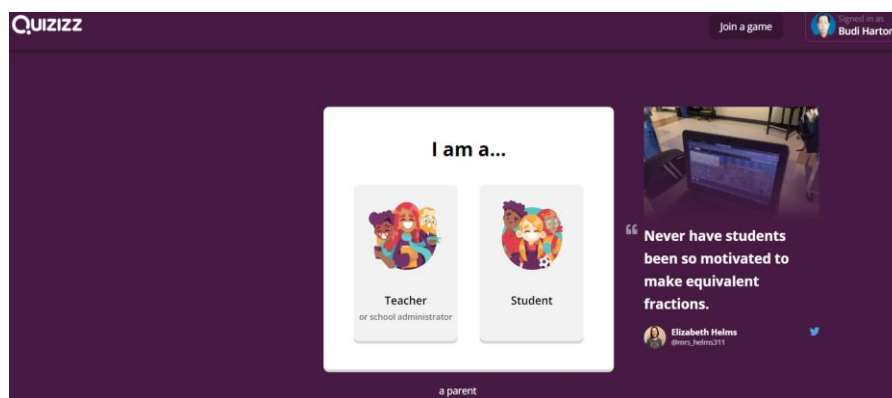
Aplikasi Quizizz memberikan rekap statistik tentang kinerja siswa, serta guru dapat mengunduh data statistik tersebut dalam bentuk file Excel apabila diperlukan untuk proses evaluasi kinerja siswa. Dapat diketahui berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar atau menjawab dengan salah. Bagi siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul nilai yang didapat dalam satu soal dan mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut, apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga siswa dapat melakukan review jawaban yang telah dipilih sebelumnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat perambah (*browser*) pada laptop atau komputer, perangkat telepon seluler (*smartphone*) berbasis iOS dan android, yang diakses di <https://Quizizz.com> atau diunduh melalui google playstore atau Appstore (Asrifan dkk, 2021) (Eddy dkk, 2021) (Khairiyah dkk, 2021).



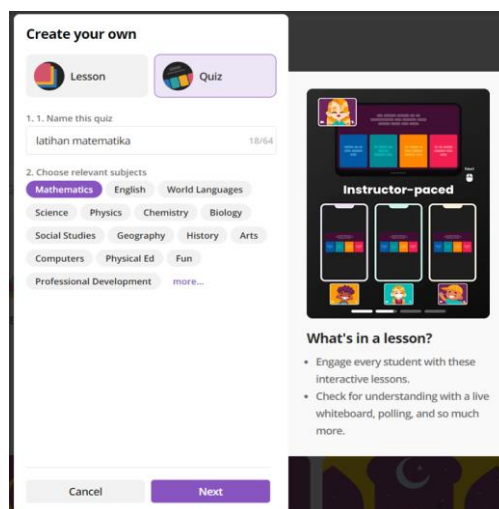
GAMBAR 3. PILIHAN MENU PADA APLIKASI QUIZZZ

3.2 PEMBUATAN KUIS

Aplikasi Quizizz menyediakan pilihan bagi guru cara membuat soal, antara lain: pilihan ganda (*multiple choice*), tipe soal centang pada kotak yang dipilih (*check box*), atau mengisi isian dibagian yang kosong (*Fill-in-the blank*). Ada dua pilihan untuk membuat soal dengan aplikasi Quizizz. Pertama dengan membuat soal dari awal yakni dengan menu *create a new quiz*, dan yang kedua dengan menggunakan dan memodifikasi kuis yang telah ada di pustaka soal milik Quizizz menggunakan menu *find a quiz*.



GAMBAR 4. PILIHAN LOGIN SEBAGAI TEACHER ATAU STUDENT

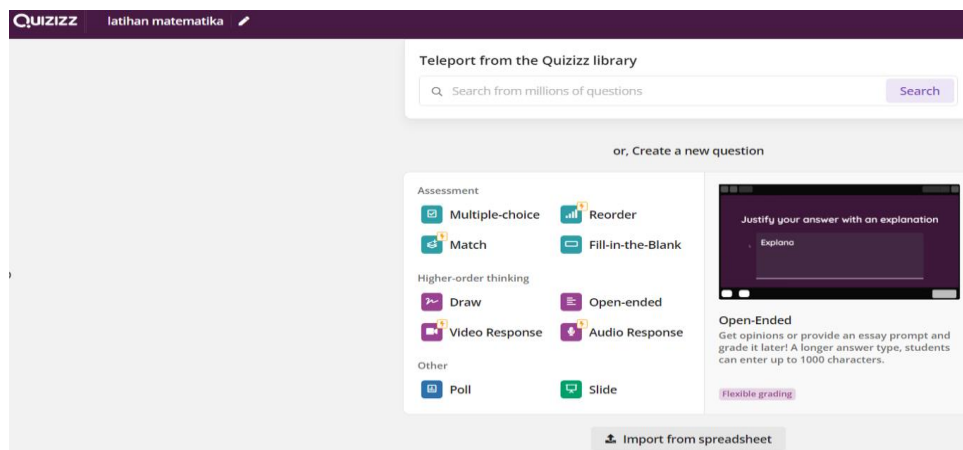


GAMBAR 5. MENGISI NAMA KUIS DAN SUBJEK YANG RELEVAN

Pilihan masuk (*login*) ke aplikasi Quizizz adalah sebagai guru (*teacher*) atau siswa (*student*) seperti dapat dilihat pada Gambar 4. Langkah membuat kuis diawali dengan mengisi keterangan kuis yaitu nama kuis dan subjek yang relevan, seperti pada tampilan Gambar 5. Pada Gambar 6 adalah tampilan pada saat memilih model kuis yang akan dibuat. Aplikasi Quizizz menyediakan beberapa model kuis diantaranya adalah:

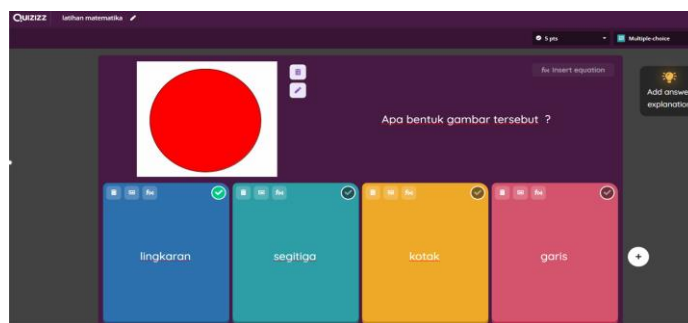
- Kuis soal pilihan ganda
- Kuis mencocokkan
- Kuis isian
- Kuis rekaman

Pada Gambar 7 adalah tampilan menulis pertanyaan dan pilihan jawaban pada model kuis pilihan ganda. Tampilan menulis pertanyaan dan pilihan jawaban pada model kuis mencocokkan dapat dilihat pada Gambar 8.

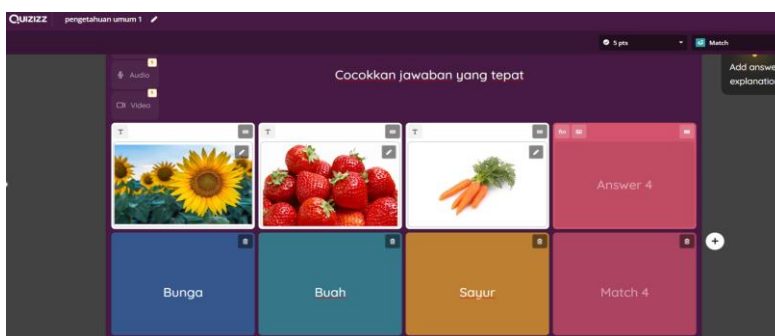


GAMBAR 6. PILIHAN MODEL KUIS

Aplikasi Quizizz dapat digunakan dalam pembelajaran baik secara luring maupun daring. Siswa dapat mengerjakan soal kuis yang dibuat oleh guru, diawali dengan memasukkan 6-digit kode yang diperoleh dari aplikasi ini. Setiap siswa mendapatkan urutan pertanyaan yang berbeda dengan siswa lain, karena urutan soal yang muncul diacak. Batas waktu untuk mengerjakan setiap soal bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran pertanyaannya.



GAMBAR 7. MENULIS PERTANYAAN DAN PILIHAN JAWABAN PADA MODEL PILIHAN GANDA



GAMBAR 8. MENULIS PERTANYAAN DAN PILIHAN JAWABAN PADA MODEL MENCOCOKKAN

3.3 PENDAMPINGAN DAN PELAKSANAAN KEGIATAN

Pendampingan dan pelaksanaan kegiatan adalah praktek membuat kuis dengan beberapa buah contoh soal. Tim pengabdian mempersiapkan tutorial pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Proses atau tahap-tahap membuat kuis menggunakan aplikasi ini relatif mudah untuk diikuti, sehingga guru dapat berkonsentrasi pada isi (*content*) yang akan diajarkan dalam bentuk kuis. Materi kuis antara lain pengenalan warna, satwa, angka, bentuk-bentuk dasar, serta petunjuk mematuhi protokol kesehatan.



GAMBAR 9. PESERTA MEMBUAT KUIS MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ



GAMBAR 10. PENDAMPINGAN KEGIATAN MERANCANG SOAL DAN MEMBUAT KUIS

Pelaksanaan pendampingan berlangsung dengan baik. Pada Gambar 9 dapat dilihat Guru peserta pendampingan sedang membuat kuis menggunakan aplikasi Quizizz. Pendampingan kegiatan merancang soal dan membuat kuis dapat dilihat pada Gambar 10. Setelah kuis berhasil dibuat maka selanjutnya dilakukan uji coba dengan menjawab kuis tersebut.

3.4 EVALUASI

Untuk mengetahui apakah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil atau sebaliknya maka dilakukan evaluasi. Terdapat lima buah pertanyaan yang berisi mengenai penilaian atau evaluasi terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Evaluasi mencakup

isi materi pelatihan, penyajian materi, serta kegiatan praktek dan pendampingan. Daftar pertanyaan untuk evaluasi adalah sebagai berikut:

- a. Isi materi pelatihan
 1. Manfaat untuk belajar bagi siswa
 2. Manfaat untuk mengajar bagi Guru
- b. penyajian materi
 3. Kejelasan penyajian materi
 4. Durasi pelatihan
- c. kegiatan praktek
 5. Tingkat kesulitan saat praktek membuat kuis

Jawaban yang diberikan oleh peserta telah dirangkum pada Tabel 1. Tanggapan dari seluruh peserta adalah baik yaitu materi pelatihan bermanfaat untuk kegiatan belajar siswa dan mengajar guru, serta kejelasan penyajian materi. Terdapat 86% yang menyatakan bahwa durasi pelatihan adalah kurang, sementara 14% menyatakan cukup. Pertanyaan tingkat kesulitan pada saat praktek pembuatan kuis, 71% peserta menjawab mudah, sedangkan 29% menjawab cukup.

TABEL 1. HASIL EVALUASI KEGIATAN

No.	Pertanyaan	Jawaban (%)		
A	Isi Materi Pelatihan			
1	Manfaat untuk belajar bagi siswa	Kurang 0	Cukup 0	Baik 100
2	Manfaat untuk mengajar bagi Guru	Kurang 0	Cukup 0	Baik 100
B	Penyajian Materi			
3	Kejelasan penyajian materi	Kurang 0	Cukup 0	Baik 100
4	Durasi pelatihan	Kurang 85	Cukup 14	Lama 0
C	Kegiatan Praktek			
5	Tingkat kesulitan saat praktek membuat kuis	Sulit 0	Cukup 29	Mudah 71

4. KESIMPULAN

Melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, maka disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital yaitu aplikasi Quizizz dapat menunjang proses mengajar bagi Guru PAUD Al-Ikhlas Salman, Salamanyoyo kota Semarang. Pelaksanaan pendampingan telah berlangsung dengan baik. Pembuatan kuis menggunakan aplikasi Quizizz menghasilkan kuis yang bersifat interaktif dan menarik. Penyusunan materi belajar perlu didiskusikan bersama Guru agar pada saat diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrifan, A., Al Yakin, A., Muthmainnah, & Taslim. (2021). Tutorial Penggunaan Quizizz (www.quizizz.com) pada Pembelajaran di Kelas. Program Pasca Sarjana, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang.
- Eddy, Usman, A., & Dafitri, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, Vol 2, No 2, April 2021, 55–61. <http://dx.doi.org/10.30645/.v1i1>
- Hasanah, I. (2015). Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini, *Jurnal KONSTRUKTIVISME*, Vol 7, No 2, 155-164.
- Ideo, W. (penulis), & Nailufar, L. (ilustrator). (2022, Februari 20). Buku 3: Ayo Cuci Tangan Dulu. <https://online.fliphtml5.com/nwyyb/tpnk/#p=1>
- Ideo, W., Maya, N. (penulis), & Nailufar, L. (ilustrator). (2022, Februari 20). Buku 9: Pakailah Masker

dengan Benar. <https://online.fliphtml5.com/nwyyb/uqfx/#p=1>

- Jones, A.H.S. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang dan Alat Transportasi untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun. *Jurnal Teknologi*, Vol 9, No 1, Juni 2016, 78-82.
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Volume 5 Nomor 2, November 2021, 125-131. DOI: <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v5i2.2690>
- Nursafitri, L., Purwanti, E., & Fitriyah. (2021). Pelatihan Video Pembelajaran Kreatif di Era New Normal bagi Guru PAUD di Kecamatan Tanjung Bintang, Lampung Selatan. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, Vol 6(1), February 2020, 35-42.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media pembelajaran untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, Vol 1, No 1, 81-96.