**Jurnal Pengabdian Masyarakat (JAPAMAS)** **e-ISSN 2963-6906**
Volume. 2, Nomor. 1, Juni 2023 : 46-55 **p-ISSN 2963-7392**
https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas

# Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru Smp Pelita Medan

*Training on Interactive Learning Media Using Quizizz Website for Teachers at Junior High School Pelita Medan*

Nurianti Sitorus*[1], Raju Gobal[2], Andrian[3], Ika Agustina[4] ,Reniwanti Lubis[5]
[1,2,3,4,5] Politeknik Negeri Media Kreatif
*Correspondence : sereneuli@gmail.com, gobalrazu@gmail.com, wonderguy3011@gmail.com, Ika.agustinapolimedia@gmail.com, reniwatilubis2015@gmail.com

**Abstrak**

Perkembangan teknologi computer telah banyak mengubah cara manusia menjalankan aktifitas. Di dunia Pendidikan, seorang guru tidak harus lagi berpusat kepada buku sebagai media pembelajaran. Di zaman modern ini , para pelajar yang disebut generasi Z sudah pada melek akan teknologi sehingga diperlukan metode pembelajaran yang menggunakan teknologi yang dapat menarik perhatian siswa. Banyak aplikasi menarik yang telah dikembangkan untuk mensupport kegiatan pembelajaran. Ada yang berbasis android serta berbasis website. Yang tiap aplikasi memiliki kelebihan dan kelemahan tersendiri. Quizizz adalah suatu website yang banyak digunakan sebagai media pembelajaran dikarena quizizz merupakan media pembelajaran yang interaktif. Dengan adanya pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan website quizizz ini, para guru lebih kreatif lagi dalam merangsang minat belajar siswa serta dapat meningkatkan prestasi siswa.

**Kata kunci**: Quizizz, media pembelajaran interaktif, media pembelajaran

***Abstract***

*The development of computer technology has changed the way humans carry out activities. In the world of education, a teacher no longer has to focus on books as a learning medium. In this modern era, students called generation Z are already technologically literate, so learning methods that use technology are needed that can attract students' attention. Many interesting applications have been developed to support learning activities. There are Android-based and website-based ones. Each application has its own advantages and disadvantages. Quizizz is a website that is widely used as a learning medium because Quizizz is an interactive learning media. With interactive learning media training using the quizizz website, teachers are more creative in stimulating students' interest in learning and can improve student achievement..*

***Keywords****: Quizizz, interactive learning media, learning media*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer juga selaras dengan perkembangan teknologi internet. Teknologi komputer dan teknologi internet telah merubah banyak sekali aktifitas masyarakat. Sebelum internet berkembang, teknologi



© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

komputer sudah banyak digunakan untuk berbagai bidang seperti bisnis, Pendidikan, kesehatan dan lain sebagainya. Namun seiring perkembangan teknologi internet, ketergantungan masyarakat akan computer menjadi meningkat, bahwakan hamper seluruh kegiatan masyarakat menggunakan teknologi komputer yang terhubung dengan internet contonya shopee, hallo doc dan beberapa aplikasi media pembelajaran online.

SMP Pelita Medan merupakan salah satu Yayasan yang konsep di bidang Pendidikan. SMP Pelita Medan berlokasi di Jl. Suasa Seletan Ps. III No.204, Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20242. Dalam kegiatan pembelajarannya, Para guru sudah menggunakan computer sebagai media pembelajaran. Namun penyajian materi hanya menggunakan aplikasi Power point yang tidak interaktif dan menarik. Hal ini dirasa masih belum dapat meningkatkan motivasi belajar anak didik. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu cara membuat media pembelajaran menjadi interaktif dan menarik adalah dengan terhubung ke dalam jaringan internet. Untuk itu, diperlukan pelatihan bagi para guru SMP Pelita Medan untuk meningkatkan kompetensinya dibidang pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan menarik salah satunya menggunakan Quizizz

Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di era digital merupakan hal yang penting guru ketahui. Mewujudkan merdeka belajar dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi tentu membutuhkan media penunjang. Salah satu elemen dimensi profil pelajar pancasila yaitu kolaborasi, yang mana guru dapat berkolaborasi dengan media dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan konteks pendidikan yang disampaikan oleh Bapak Pendidikan kita yaitu Ki Hadjar Dewantara. Proses pembelajaran dalam penerapan materi harus fleksibel menyesuaikan kebutuhan, karakteristik dan minat siswa. Fleksibel tersebut bisa seperti menjadikan setiap rumah adalah sekolah, setiap orang adalah guru, dan setiap aktivitas adalah belajar.

## 2. METODE

Untuk menyelesaikan permasalahan dalam pengabdian ini, pengabdi memberikan pelatihan dengan metode pelaksanaan berupa metode peer teaching, yakni program praktik Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru Smp Pelita Medan. Peer teaching ini diharapkan dapat memantapkan peserta pelatihan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, menyenangkan serta menantang. Program peer teaching ini akan dilakukan selama satu kali pertemuan dengan durasi waktu 240 menit. Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilaksanakan selama 4 jam dengan metode pelatihan (training), yaitu membaginya ke dalam 3 pokok materi yang saling berkesinambungan, yang dijelaskan pada tabel di bawah ini.



© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

| Kegiatan ke | Keterangan | Waktu |
|---|---|---|
| 1 | Pemaparan materi Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz | 45 Menit |
| 2 | Praktik penggunaan Website Quizizz oleh tim Pengabdi | 75 Menit |
| 3 | Praktik penggunaan Website Quizizz oleh Para Guru | 90 Menit |
| 4 | Evaluasi Peserta pelatihan akan penguasaan materi Pelatihan | 30 Menit |

Peserta dibimbing dalam jadwal yang sudah disusun sebelumnya oleh tim pengabdian, meliputi jenis kegiatan serta lamanya waktu pelatihan. Tujuannya agar materi yang disusun lebih efektif sehingga tujuan yang dinginkan tercapai. Tiap peserta diharapkan membawa laptop atau handphone android sendiri agar guru (peserta) memahami bagaimana menggunakan media pembelajaran Quizizz dan dapat mempraktekkan secara langsung.

### 2.1. Partisipasi Mitra

Sebelum mengajukan proposal kegiatan, terlebih dahulu sudah dilakukan dialog terbuka kepada sekolah tentang kondisi mitra berkaitan tentang tema kegiatan, metode dan capaian kegiatan. Pelatihan Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru Smp Pelita Medan yang diharapkan dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran agar suasana pembelajaran menarik dan interaktif. Dalam setiap rencana kegiatan IbM, mitra berperan aktif terutama dalam mengatur jadwal dan membantu pemenuhan jumlah kapasitas peserta pelatihan yang berpartisipasi. Pelatihan IbM dilaksanakan di tempat mitra juga merupakan permintaan mitra.

### 2.2. Uraian Kepakaran Tim Pelaksana

Tim pelaksana pada pengabdian kepada masyarakat IbM ini terdiri dari 4 orang dosen berNIDN dengan disiplin ilmu yang saling melengkapi. Ketua tim IbM Pengabdian Kepada Masyarakat ini berlatar belakang pendidikan Linguistik Terapan Bahasa Inggris, 1 anggota berlatar belakang Ilmu Manajemen , 1 anggota anggota yang berlatar belakang Ilmu Komputer dan 1 orang berlatar Pendidikan Bahasa inggris. Dalam pelaksanaan IbM ini, setiap tim bersinergi dengan baik, yaitu dimulai dari hal perencanaan program, pelaksanaan program hingga hasil evaluasi. Ketua tim mempersiapkan dan bertanggung jawab dalam hal manajemen jadwal dan metode pelatihan dan Anggota pelatihan mempersiapkan materi pada program Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru SMP Pelita Medan kepada peserta.



© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat berjudul "Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru SMP Pelita Medan" benar telah dilaksanakan di SMP Pelita Medan, Jl. Suasa Seletan Ps. III No.204, Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20242. Dengan dihadiri oleh 13 peserta.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam bentuk pelatihan ini, dilaksanakan pada tanggal 11 April 2023 selama 4 Jam dimulai dari jam 09:00 – 13:00 WIB. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat IbM dilakukan sesuai dengan rencana kegiatan dan materi yang disampaikan, yaitu memberikan pelatihan dengan metode peer teaching, dengan tahapan pelaksanaan yang dibagi menjadi 4 tahapan. Demi kesuksesan pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat IbM ini, tiap peserta wajibkan membawa perangkat sendiri seperti laptop atau handphone android guna mempraktekkan materi yang telah dijelaskan oleh tim pengabdi.

### 3.2. Pembahasan Kegiatan

Quizizz merupakan sebuah alat yang digunakan untuk membantu belajar secara mandiri dan setiap siswa dapat menggunakannya untuk membantu kinerja mereka. Quizizz merupaakn sebuah platform online yang menyajikan berbagai soal yang kreatif dan melibatkan siswa secara penuh didalam pembelajaran sehingga hal ini dijadikan sebagai platform online yang dapat menghasilkan motivasi pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik. Quizizz ini webtool yang dapat digunakan melalui perangkat elektronik seperti komputer, smartphone, dan tablet untuk menyelsaikan kuis.

Manfaat dari penggunaan media quizziz ini yaitu aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasisi games intruktif yang mana dalam penyajian latihannya dengan menggunakan permanan multipemain dan menjadikan prakter ruang belajar menjadi hidup dan menyenangkan. Quizizz juga memiliki fitur pemainan sepeti avatar, tema dan hiburan musik dalam proses pembelajarannya. Nah media ini sangat tepat sekali diterapkan pada pembelejaran online/ daring.

Media ini memiliki berbagai keunggulan, diantaranya:

1) Siswa dapat mengetahui hasil penilaiannya secara langsung
2) Setiap siswa mendapatkan soal yang berbeda sehingga meminimalisir adanya kecurangan
3) Siswa dapat melihat jawaban yang benar dan yang salah

Selain itu manfaat lain dari media quizizz yaitu mengaktifkan siswa dikelas sehingga kegiatan beajar mengajar terasa tidak membosankan, siswa akah merasa bosan jika guru melakukan pembelajaran secara teks yang dibacakan oleh guru, sehingga dengan adanya media quizizz ini guru dapat menggunakan media evaluasi yang bervariatif untuk menarik siswa agar semangat belajaranya semakin aktif.



© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

Dalam pelatihan ini, para guru dikumpulkan di dalam satu ruang yang telah disediakan piha sekolah SMP Pelita Medan. Dalam hal ini SMP Pelita Medan menyediakan sarana dan prasarana seperti ruangan, proyektor dan internet. Para guru diwajibkan membawa perangkat laptop atau handphone android yang nanti digunakan untuk mempraktekkan teori yang dijelaskan oleh pemateri.

Gambar 1. Peserta Pelatihan

Dalam pelaksanaan pelatihan, terdapat beberapa tahap kegiatan dimana untuk menghemat waktu, pemateri menjelaskan materi dan langkah–langkah penggunaan Website Quizizz. Selanjutnya para guru akan diperintahkan untuk mempraktikkan penggunaan Website Quizizz terlebih dahulu. Dalam mempraktikkan penggunaan Website Quizizz, para guru akan dipandu oleh Tim Pengabdi baik secara umum ataupun secara private. Kegiatan praktik Website Quizizz dibatasi selama 90 menit.

Seletelah kegiatan praktik Website Quizizz berakhir, maka kegiatan selanjutnya adalah para guru akan diajarkan cara membagikan link kepada siswa. Seperti sebelumnya kegiatan praktik Website Quizizz ini juga dibatasi waktu selama 90 menit. Dan terakhir, akan dilakukan evaluasi terhadap pengetahuan setiap guru dengan melakukan pengecekan hasil praktik pada laptop ataupun handphone android para guru.

### 3.2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat berjudul “Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru SMP Pelita Medan” benar telah



© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

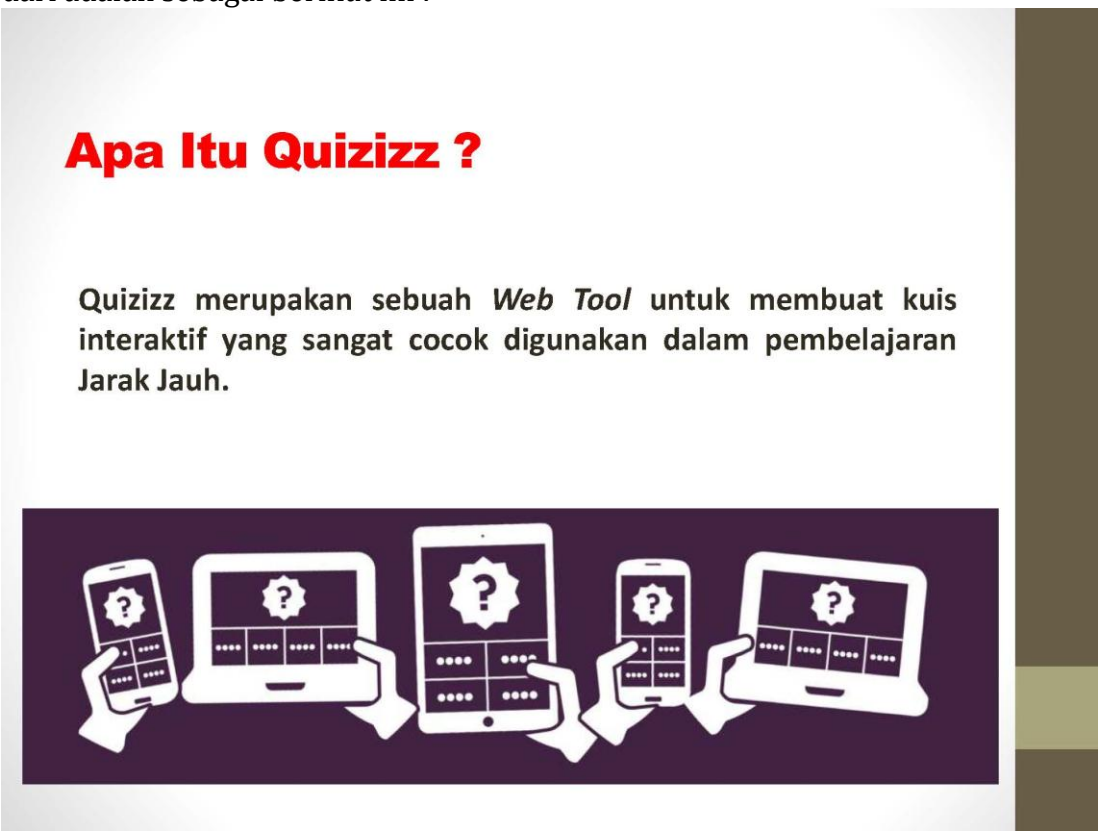
dilaksanakan di SMP Pelita Medan, Jl. Suasa Seletan Ps. III No.204, Mabar Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20242. Dengan dihadiri oleh 13 peserta.

### 3.2.2 Luaran

Luaran yang dapat dihasilkan dari IbM adalah menghasilkan guru SMP Pelita Medan yang mampu menerapkan media pembelajaran Interaktif menggunakan website Quizizz dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, agar manfaat kegiatan ini dapat diketahui oleh orang banyak, maka hasil laporan ini akan dipublikasikan di jurnal nasional.

### 3.2.3 Materi Pelatihan

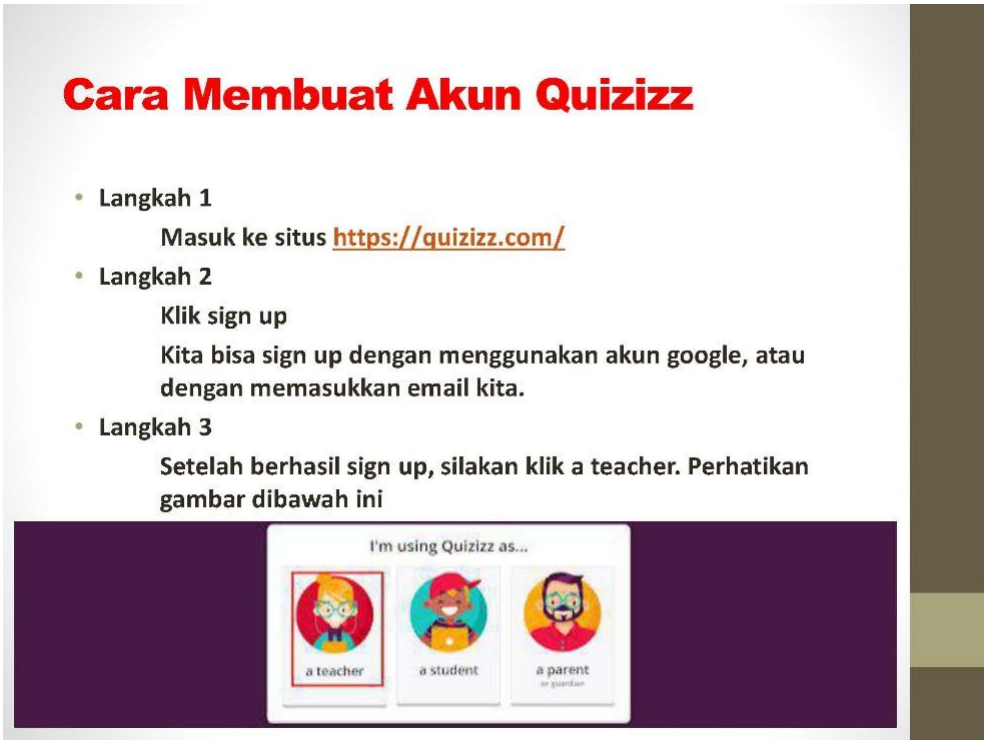
Adapun materi pelatihan yang diberikan Kepada peserta pelatihan Pembelajaran dari adalah sebagai berikut ini :

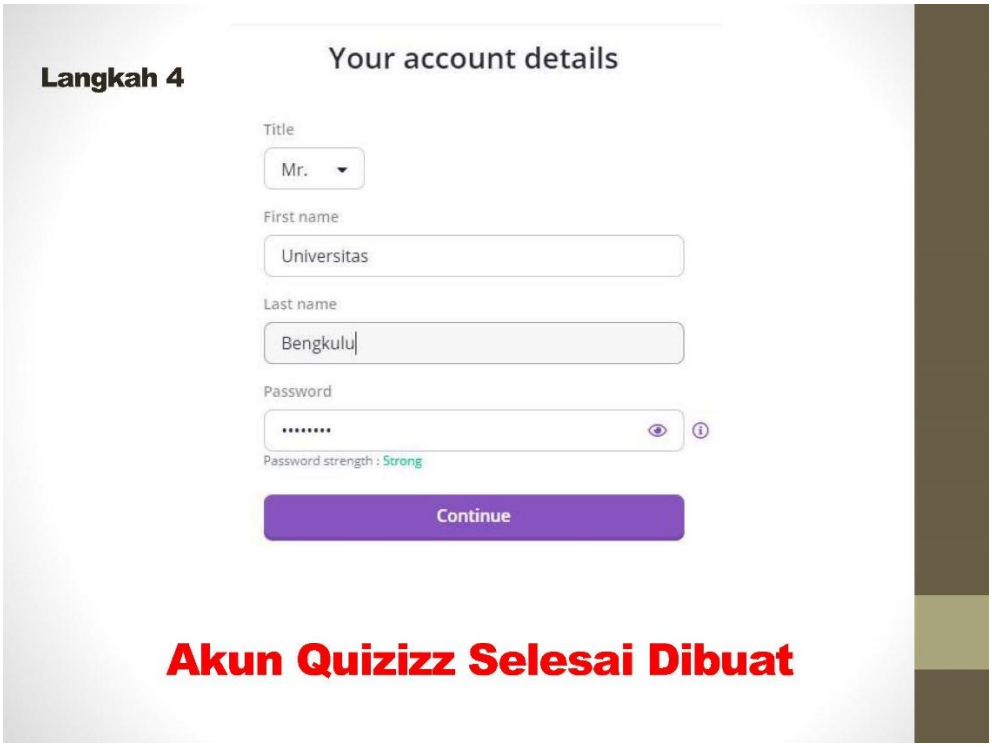





© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

e-ISSN 2963-6906
p-ISSN 2963-7392

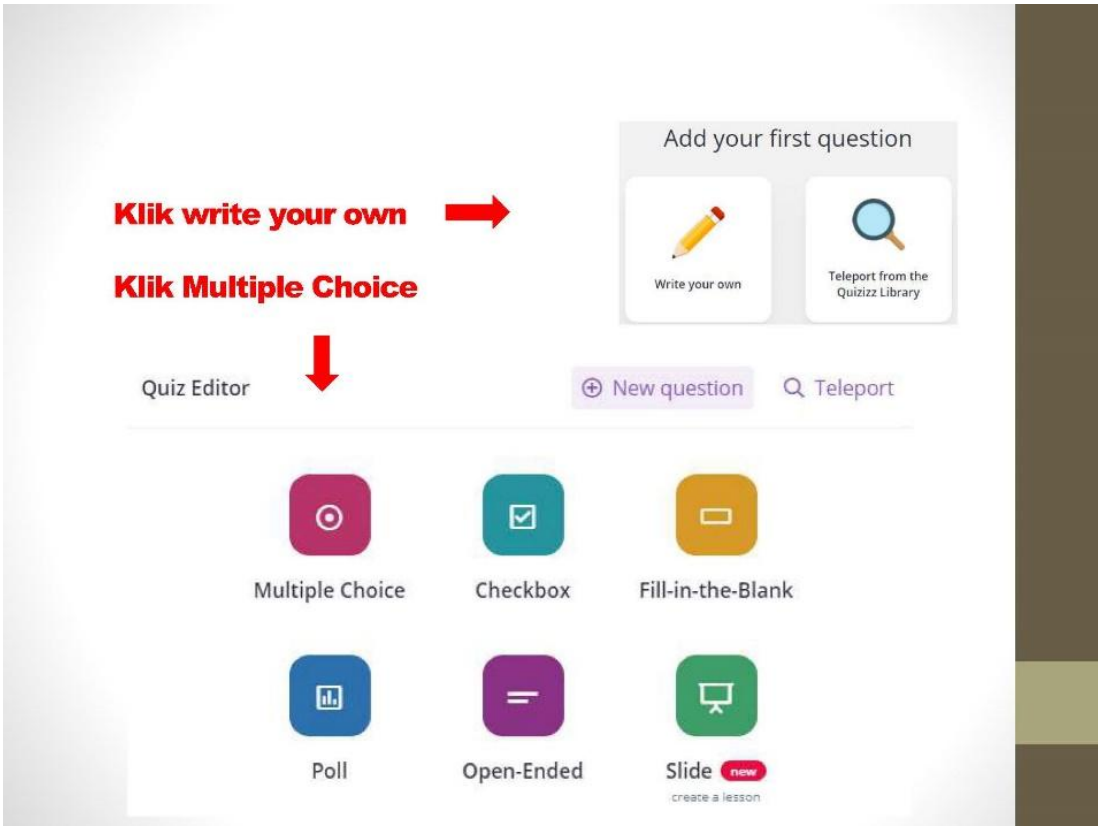





© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

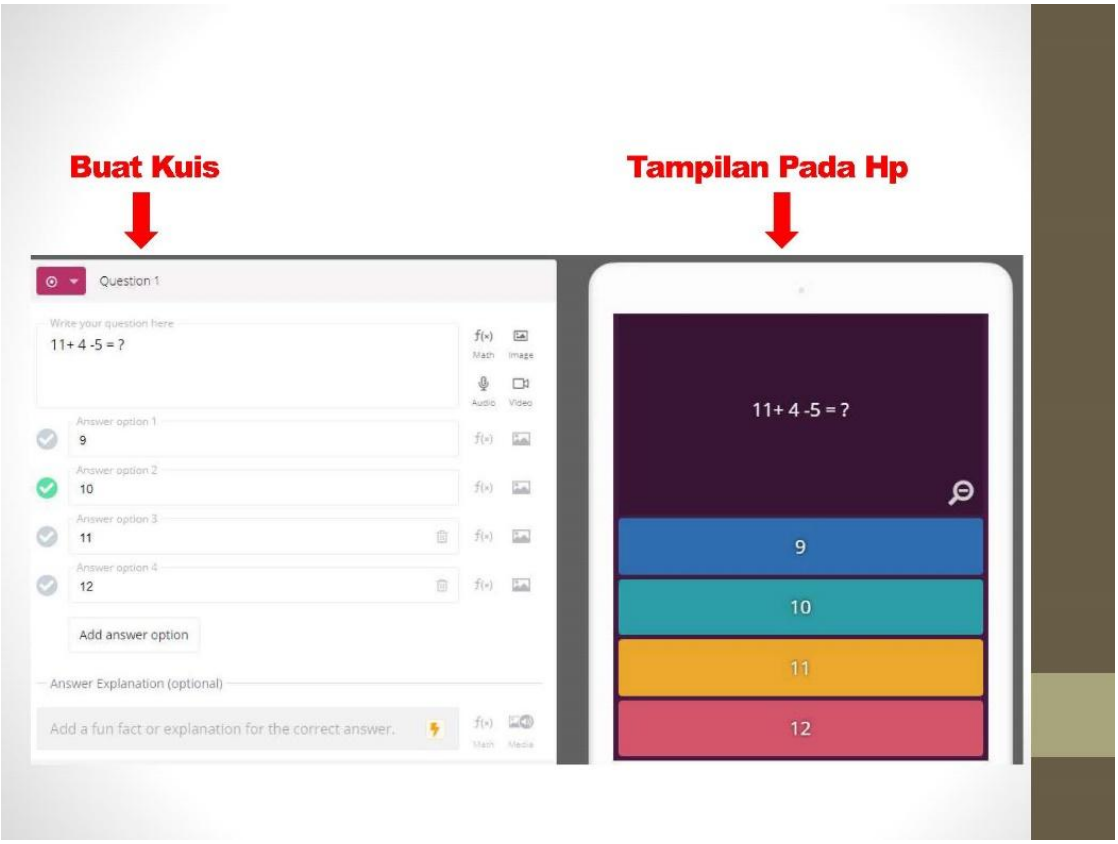
**Jurnal Pengabdian Masyarakat (JAPAMAS)** **e-ISSN 2963-6906**
Volume. 2, Nomor. 1, Juni 2023 : 46-55 **p-ISSN 2963-7392**
https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas






© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

e-ISSN 2963-6906
p-ISSN 2963-7392




## 4. KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz Untuk Guru SMP Pelita Medantim pengabdi dapat membuat kesimpulan :

1. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz ini sangat bermanfaat bagi para guru sebab teknologi Pembelajaran interaktif sangat diperlukan dimasa modern ini
2. Masih banyak tenaga pengajar yang masih belum memahami Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz.
3. Dari 13 peserta pelatihan yang telah dilatih dalam menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz, terdapat 10 orang langsung menguasai media Pembelajaran tersebut dan 3 orang lainnya masih terbata – bata akibat usia yang sudah tua.
4. Kegiatan pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Website Quizizz juga meningkatkan kinerja pengajaran sebab kegiatan Pembelajaran dapat terekam dan dapat dievaluasi kapan saja dan di mana saja.


© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

## DAFTAR PUSTAKA

[1]. Purnama Syae Purrohman, "Pengaruh Media Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Kelas V" 7, No. 3 (2021): 811.
[2]. Syifa Agestrisna Nuramanah, Cecep Darul Iwan, Dan Selamet Selamet, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," Bestari | Jurnal Studi Pendidikan Islam 17, No. 1 (9 Oktober 2020): 117–32, Https://Doi.Org/10.36667/Bestari.V17i1.474.
[3]. Cahyani Amildah Citra, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz…" 8 (2020): 262.
[4]. Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta," 120–21.
[5]. Sarah Amaliyah, "Pengaruh Implementasi Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sman 32 Jakarta," T.T., 845



© 2023 The Author(s). Published by UNITY ACADEMY . This is an open access article under the CC BY-SA license (http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/