

WORKSHOP MEDIA PEMBELAJARAN QUIZZIZ BERBASIS BLENDED LEARNING (SEBUAH ALTERNATIF PEMBELAJARAN DI MASA NEW NORMAL)

Muhamad Firdaus¹, Yudi Darma², Rahman Haryadi³, Utin Desy Susiaty⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi,
IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak

⁴e-mail: d3or4f4ty4@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini berupa *workshop* tentang media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang. Peserta kegiatan PKM ini adalah guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang, yang berjumlah 16 orang. Tujuan dari kegiatan pengabdian adalah untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran *Quizziz* pembelajaran *blended learning*, dan pembelajaran di masa *new normal*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan yaitu: (1) peningkatan pengetahuan guru tentang media pembelajaran *Quizziz*, (2) peningkatan pengetahuan guru tentang pembelajaran *blended learning*, (3) peningkatan pengetahuan guru tentang pembelajaran di masa *new normal*.

Kata Kunci: *blended learning*, media pembelajaran, *Quizziz*

Abstract

This service activity is in the form of a workshop on Quizziz learning media based on blended learning. This activity was carried out at SMP Negeri 3 Kendawangan, Ketapang Regency. Participants in this PKM activity are teachers of SMP Negeri 3 Kendawangan, Ketapang Regency, totaling 16 people. The purpose of this service activity is to increase the teacher's knowledge of Quizziz learning media, blended learning, and learning in the new normal era. This community service activity can be concluded, namely: (1) increasing teacher knowledge about Quizziz learning media, (2) increasing teacher knowledge about blended learning, (3) increasing teacher knowledge about learning in the new normal period.

Keywords: *blended learning, learning media, Quizziz*

PENDAHULUAN

Prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran masih sering menjadi dilema dalam pendidikan dan mencerminkan bahwa masih rendahnya kualitas pendidikan itu sendiri. Salah satu mata pelajaran yang masih memiliki prestasi belajar rendah adalah matematika, bahkan menjadi mata pelajaran yang paling sukar serta dibenci oleh sebagian besar peserta didik. Berbagai pihak melakukan berbagai cara untuk peningkatan pendidikan khususnya dalam pembelajaran

matematika dan dimana matematika memerlukan keuletan serta ketekunan dalam menyelesaikan permasalahan matematika tersebut (Kusmiyati et al., 2018).

Matematika tidak bisa lepas dari kehidupan sehari-hari yang mengakibatkan subjek ini menjadi sesuatu yang penting untuk dipelajari. Berdasarkan hal tersebut maka matematika sudah diberikan sejak dini mulai dari tingkat sekolah dasar sehingga dapat terbentuk kemampuan berpikir logis, kritis, sistematis dan bekerja sama dalam lingkungan peserta didik itu sendiri. Dalam mengembangkan kemampuan tersebut diperlukan pemilihan strategi pembelajaran yang tepat. Pentingnya belajar matematika tidak sepemikiran dengan peserta didik. Hampir sebagian peserta didik menganggap matematika adalah pelajaran yang paling sulit dan dibenci sehingga muncul istilah "*mathematics is monster*". Pemikiran tersebut membuat pembelajaran matematika mengalami kesulitan dalam proses serta keberhasilan hasil belajar peserta didik itu sendiri (Seruni et al., 2019).

Guru sebagai tenaga pendidik diharuskan membuat suasana pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Laurens et al., 2018). Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah salah satu caranya. Media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa pilihan berhasilnya suatu pembelajaran (Agusti et al., 2018). Sulitnya dalam mempersiapkan dan lamanya waktu yang diperlukan dalam mengaplikasikan media pembelajaran di kelas membuat banyak guru yang jarang menggunakan media tersebut untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Padahal, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sangat menunjang dalam peningkatan kualitas pembelajaran (Laurens et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SMP, SMA maupun SMK di Kecamatan Kendawangan, dalam proses pembelajaran sangat jarang menggunakan media pembelajaran inovatif maupun alat peraga. Pembelajaran matematika di kelas didominasi oleh cara konvensional seperti menggunakan metode ceramah. Cara konvensional tersebutlah yang membuat mata pelajaran matematika yang mempunyai paradigma sebagai mata pelajaran yang sulit menjadi kurang diminati oleh siswa. Semakin dalam diperhatikan rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh faktor eksternal lain yaitu ketidakpercayaan diri siswa terhadap pembelajaran matematika dan beranggapan bahwa hanya siswa

pintar saja yang dapat menyelesaikan masalah matematika. Pembelajaran konvensional seperti pemberian metode ceramah hanya memberikan peluang kepada siswa yang pintar saja untuk berpartisipasi dalam pembelajaran matematika.

Guru harusnya memberikan kesempatan yang sama kepada semua siswa untuk aktif dalam menunjukkan kemampuannya, karena tiap siswa memiliki kecerdasan yang berbeda-beda. Beberapa siswa yang dapat memahami pembelajaran dengan melakukan praktik melalui gerak, gestur, stimulasi atau ilustrasi. Oleh karena itu, perlu ada variasi pembelajaran terutama penggunaan media sebagai bentuk ilustrasi materi pembelajaran atau praktik penerapan materi. Matematika SMP, SMA dan SMK dapat dikatakan matematika yang cukup tinggi keabstrakannya. Seorang guru matematika di salah satu sekolah tersebut di Kecamatan Kendawangan sangat kesulitan untuk melakukan variasi pembelajaran terutama memunculkan ide penggunaan media atau alat peraga konkret dalam pembelajaran matematika dalam rangka pengembangan inovasi pembelajaran matematika di kelas.

Hal tersebut didukung oleh beberapa pengabdian yang pernah dilakukan oleh tim pelaksana terdahulu. Pengabdian yang dilakukan oleh Kusmiyati et al (2018) mengemukakan bahwa pengembangan metode dan media pembelajaran yang baru dan inovatif dalam pembelajaran matematika diperlukan untuk mengubah siswa menjadi lebih baik. Selanjutnya pengabdian yang dilakukan oleh Muslihatun et al (2019) menyatakan bahwa salah satu cara menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan adalah melalui inovasi dalam media pembelajaran. Pengabdian yang dilakukan oleh Pasaribu et al (2019) menyatakan bahwa sebuah inovasi dengan menemukan dan mengimplementasikan model pembelajaran inovatif dan konstruktif yang bertujuan menggali kompetensi siswa secara kongkret dan mandiri.

Kemudian pengabdian yang selanjutnya adalah yang dilakukan oleh Ulya & Rahayu (2019) juga mengemukakan bahwa guru dapat merencanakan pembelajaran yang inovatif dengan melakukan perencanaan terhadap kegiatan dan strategi belajar yang sesuai dengan tujuan. Hasil perencanaan tersebut sangat

penting dikarenakan dapat mengurangi permasalahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar. Pengabdian yang dilakukan oleh Seruni et al (2019) mengemukakan bahwa penerapan suatu pendekatan yang baru dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pengabdian yang dilakukan oleh Arjudin et al (2019) menyatakan bahwa peningkatan mutu pembelajaran melalui inovasi yang dapat meningkatkan minat, bakat serta kerativitas siswa perlu dilakukan oleh pihak sekolah. Selanjutnya pengabdian yang dilakukan oleh Fadillah et al (2017) menyatakan bahwa penghayatan objek matematika secara nyata oleh siswa dapat dilakukan dengan menggunakan media atau alat peraga yang sesuai. Hal ini mengakibatkan siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Pengabdian yang dilakukan oleh Suriyah et al (2018) berpendapat hal yang sama bahwa memanfaatkan media pembelajaran *House of Multiplication* inovatif dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan dan hasil pengabdian terdahulu tersebut jika tidak segera dicarikan solusi, tentu akan mengakibatkan pembelajaran matematika tidak akan pernah menjadi pelajaran yang disenangi maupun disukai. Oleh karena itu, SMP, SMA dan SMK di Kecamatan Kendawangan bersama dengan tim pelaksana PKM memandang perlu untuk mengadakan kegiatan PKM yang melibatkan para guru di daerah ini. Hal ini karena para guru di daerah ini sangat memerlukan bimbingan dalam mengimplementasikan media pembelajaran, dengan harapan profesionalisme seorang pendndikan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar matematika. Media pembelajaran *Quizziz* merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dalam PKM ini.

Quizziz adalah sebuah aplikasi permainan yang membawa pesertanya ke sebuah ruang yang memberikan latihan secara interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Permainan atau game *Quizziz* yang diterapkan dalam pembelajaran dapat membantu siswa melatih diri di dalam kelas melalui perangkat masing-masing. *Quizziz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan *music* yang membedakannya dengan aplikasi lain. *Quizziz* dapat meningkatkan kemampuan karena memotivasi siswa untuk belajar dan bersaing dengan teman sejawatnya (Setiawan et al., 2019).

Menurut Amin (2017) perubahan dan inovasi diharuskan dalam sebuah pembelajaran menghadapi perkembangan teknologi yang semakin berkembang. *Blended learning* merupakan salah satu inovasinya. (Amin, 2017) juga menyatakan bahwa *blended learning* dapat dilakukan secara daring maupun luring dalam suatu pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Syarif (2012) bahwa model pembelajaran yang menggabungkan (*blending*) metode *face to face learning* dengan *e-learning* secara integratif dan sistematis akan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. *Blended learning* merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menggambarkan pembelajaran gabungan antara luring dengan daring (Sjukur, 2012).

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan mengadopsi langkah-langkah *action research* yang terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu: perencanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Tahap pertama yaitu perencanaan tindakan dilakukan melalui sosialisasi dalam bentuk koordinasi dengan mengundang Kepala SMP, SMA dan SMK Kecamatan Kendawangan berkenaan dengan program yang akan dilaksanakan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh Tim Pelaksana PKM. Program *workshop* disusun berdasarkan hasil identifikasi serta hasil analisis segala permasalahan yang ada pada mitra. Pengimplementasian program merupakan merupakan suatu tindakan kegiatan PKM. Implementasi program terdiri dari beberapa kegiatan berikut: (1) media pembelajaran matematika yang dapat memudahkan siswa dalam belajar disosialisasikan kepada guru; (2) pembuatan media pembelajaran didemonstrasikan; (3) media pembelajaran yang digunakan dilatih dalam pertemuan dengan guru SMP, SMA dan SMK Kecamatan Kendawangan; (4) media pembelajaran yang digunakan dipraktekkan di kelas pada mitra dan guru lain sebagai observer.

Tahap kedua dan ketiga yaitu observasi dan evaluasi dilakukan terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning* oleh para guru mitra. Instrumen yang digunakan berupa catatan lapangan. Kelemahan serta kendala yang muncul selama penggunaan media

pembelajaran diamati. Selanjutnya, tahap keempat yaitu refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) kelemahan serta kendala yang muncul selama penggunaan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning* pada pembelajaran di evaluasi; (2) revisi dari media pembelajaran tersebut diperoleh berdasarkan hasil evaluasi. Tim pelaksana dari kegiatan ini adalah para tenaga pengajar (dosen) Program Studi Pendidikan Matematika IKIP PGRI Pontianak yang berjumlah 4 (empat) orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini berupa *workshop* media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*. Kegiatan ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang. Pelaksanaan PKM kepada guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 – 30 September 2020. Peserta kegiatan PKM ini adalah guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang, yang berjumlah 16 orang. Kegiatan PKM dimulai dari koordinasi dengan pihak sekolah mitra SMP Negeri 3 Kendawangan Kalimantan Barat, *workshop* media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*, pendampingan dan bimbingan *workshop*, dan praktek pengaplikasian media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini berupa *workshop*, jadi selain menggunakan metode ceramah oleh Bapak Yudi Darma, M.Pd dan disertai dengan tanya-jawab, juga digunakan metode demonstrasi, yakni mendemonstrasikan cara mengaplikasikan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning* dan meminta semua peserta untuk mempraktikkannya. Hal ini dilakukan agar guru-guru memahami cara menggunakan dan mengaplikasikan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*.

Kegiatan PKM dimulai dengan pemaparan materi tentang media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning* untuk guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang. Setelah penjelasan materi, dilanjutkan dengan tanya-jawab peserta pada pematiri.



Gambar 1. Pemateri Workshop

Kegiatan dilanjutkan dengan mempraktikkan cara mengaplikasikan media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*. Pemateri membantu peserta dalam mengaplikasikan media tersebut.



Gambar 2. Praktek Pengaplikasian Media Pembelajaran



Gambar 3. Peserta Mengikuti Workshop dengan Antusias

Sebelum kegiatan PKM ini dilakukan, tim PKM memberikan *pretest* kepada peserta tentang media pembelajaran *Quizziz*, *blended learning*, serta pembelajaran di masa *new normal*. Hasil pengetahuan peserta sebelum dan sesudah dilakukan PKM pada guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang disajikan pada table 1 berikut.

Tabel 1. Pengetahuan Guru Sebelum dan Sesudah Dilakukan PKM

Kode Guru	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
G1	25	70
G2	35	85
G3	30	85
G4	25	85
G5	25	70
G6	30	85
G7	25	85
G8	35	85
G9	35	85
G10	25	70
G11	35	85
G12	30	85
G13	25	85
G14	25	70
G15	25	70
G16	35	85
Rerata	29,06	80,31

Tabel 2. Kriteria Skor

Skor	Kriteria
80 – 100	sangat baik
60 – 79	Baik
40 – 59	Cukup
20 – 39	Rendah
0 – 19	sangat rendah

(Arikunto, 2015)

Berdasarkan Tabel 1 dan 2 diperoleh bahwa pengetahuan guru sebelum diberikan *workshop* masih tergolong rendah dengan rerata 29,06, tetapi setelah diberikan *workshop* pengetahuan guru mengenai media pembelajaran *Quizziz*, *blended learning*, serta pembelajaran di masa *new normal* mengalami peningkatan

dengan rerata 80,31 tergolong sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa PKM *workshop* media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning* (sebuah alternatif pembelajaran di masa *new normal*) untuk guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang memberikan pengaruh dan kontribusi yang positif terhadap peningkatan pengetahuan guru dalam penggunaan dan pengaplikasian media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*.

Kegiatan PKM diakhiri dengan foto bersama antara pemateri dan peserta yaitu guru SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang. Diharapkan dengan berakhir kegiatan PKM tersebut dapat menjalin kerja sama yang baik antara IKIP PGRI Pontianak dan SMP Negeri 3 Kendawangan Kabupaten Ketapang.



Gambar 4. Foto Bersama Tim PKM dan Peserta *Workshop*

SIMPULAN

Pengabdian ini sudah dilakukan sampai tahap akhir rangkaian kegiatan PKM *workshop* media pembelajaran *Quizziz* berbasis *blended learning*. Dari hasil PKM dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) peningkatan pengetahuan guru tentang media pembelajaran *Quizziz*, (2) peningkatan pengetahuan guru tentang pembelajaran *blended learning*, (3) peningkatan pengetahuan guru tentang pembelajaran di masa *new normal*.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, F. A., Zafirah, A., Anwar, F., & Syafril, S. (2018). The implantation of character values toward students through congklak game. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(2), 133–141. (Online), tersedia di <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/JPP/article/view/13947>.
- Amin, A. K. (2017). Kajian konseptual model pembelajaran blended learning berbasis web untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Arikunto, S. (2015). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Bumi Aksara.
- Arjudin, Prayitno, S., Subarinah, S., Baidowi, & Sripatmi. (2019). Pemantapan Pembelajaran matematika inovatif berbasis hots bagi guru-guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 30–35.
- Fadillah, S., Susiaty, U. D., & Ardiawan, Y. (2017). Pelatihan penggunaan media pembelajaran. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 1–9.
- Kusmiyati, Ardianik, & Kadar, S. (2018). *Iptek bagi masyarakat usaha meningkatkan pembelajaran matematika yang inovatif dan menyenangkan berbantuan media bagi guru-guru sekolah dasar*. 03(01), 64–67.
- Laurens, T., Batlolona, F. A., Batlolona, J. R., & Leasa, M. (2018). How does realistic mathematics education (RME) improve students' mathematics cognitive achievement? *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(2), 569–578. (Online), tersedia <https://doi.org/10.12973/ejmste/76959>.
- Muslihatun, A., Cahyaningtyas, L., Khaimuddin, R. N. L. H., Fijatullah, R. N., Nisa', E. U., & Sari, C. K. (2019). Pemanfaatan permainan tradisional untuk media pembelajaran: Congklak bilangan sebagai inovasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(1), 14–22. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.20414/transformasi.v15i1.915>.
- Pasaribu, F. T., Sofnidar, S., Iriani, D., & Ramalisa, Y. (2019). Pelatihan Merancang Pembelajaran matematika Yang Inovatif. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 60–66. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.31960/caradde.v2i1.126>.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika i. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Seruni, S., Mulyatna, F., & Nurrahmah, A. (2019). Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75–80. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.31764/jpmb.v3i1.1128>.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek*

FMIPA UNIMUS 2019 ISBN, ISBN 2685-, 167–173.

- Sjukur, S. B. (2012). Pengaruh blended learning terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(3), 368-378. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i3.1043>
- Suriyah, P., Indriani, A., Novianti, D. ., & Rohman, N. (2018). Media Pembelajaran Inovatif House of Multiplication bagi Siswa SDN Sidorejo sebagai Upaya Hitung Cepat Perkalian. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat J-ADIMAS*, 6(2), 50–56.
- Syarif, I. (2012). Pengaruh model blended learning terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2(2), 234–249. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.21831/jpv.v2i2.1034>.
- Ulya, H., & Rahayu, R. (2019). Penyusunan Skenario Pembelajaran Inovatif sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Matematika bagi Guru di SD 4 Karangbener Kudus. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 16–22. (Online), tersedia di <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v10i1.2134>.