

## ADAPTASI TEKNOLOGI BAGI GURU SMP NEGERI 3 SIMPANG TERITIP BANGKA BARAT MELALUI MEDIA GAME EDUKASI QUIZZZ

Ferani Mulianingsih<sup>1\*</sup>, Zainal<sup>2</sup>, Febria Mayora<sup>3</sup>, Rulli Oranda<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Jalan Raya Sekaran Gunungpati Semarang, 50229, Indonesia

<sup>2</sup>Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya, Jalan Raya Palembang - Prabumulih Km. 32 Indralaya, OI, Sumatera Selatan, 30662, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palembang, Jalan Jenderal Ahmad Yani 13 Ulu Seberang Ulu II, 13 Ulu, Kec. Plaju, Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30263, Indonesia

<sup>4</sup>Program Studi Akuntansi, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Totalwin, Jl. Gedong Songo Raya No.12, Manyaran, Kec. Semarang Bar., Kota Semarang Jawa Tengah, 50147, Indonesia

\*Alamat e-mail [feranigeographer@mail.unnes.ac.id](mailto:feranigeographer@mail.unnes.ac.id)

### Abstrak

Seiring dengan perkembangan informasi, teknologi dan komunikasi semua sektor dituntut mengalami perubahan, termasuk juga pendidikan. Keberhasilan proses pembelajaran dapat diketahui melalui evaluasi pembelajaran. Era revolusi industri 4.0 ini sudah seharusnya media evaluasi pembelajaran mengaplikasikan media evaluasi berbasis teknologi. Salah satu upaya mengedukasi guru menggunakan media evaluasi berbasis teknologi yaitu melalui pelatihan adaptasi teknologi media game Quizizz. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertempat di SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan adaptasi teknologi kepada guru di SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat melalui media game edukasi Quizizz. Metode kegiatan pengabdian adalah dengan pemberian materi dan praktik pendampingan. Metode evaluasi pada kegiatan ini melalui penyebaran angket respon. Hasil kegiatan menyatakan bahwa 90% guru tertarik menggunakan game edukasi Quizizz.

**Kata Kunci:** adaptasi teknologi, game edukasi, quizizz.

### Abstract

Along with the development of information, technology and communication, all sectors are required to experience changes, including education. The success of the learning process can be known through learning evaluation. In this era of the industrial revolution 4.0, the learning evaluation media should apply technology-based evaluation media. One of the efforts to educate teachers using technology-based evaluation media is through training on technology adaptation of the Quizizz game media. This community service activity took place at SMP Negeri 3 Simpang Teritip, West Bangka. This community service aims to provide technology adaptation training to teachers at SMP Negeri 3 Simpang Teritip, West Bangka through the educational game Quizizz. The method of service activities is by providing mentoring materials and practices. The evaluation method for this activity is through the distribution of response questionnaires. The results of the activity stated that 90% of teachers were interested in using the educational game Quizizz.

**Keywords:** technology adaptation, educational game, quizizz.

## PENDAHULUAN

Inovasi dan kreatifitas diharapkan mampu dikembangkan guru di dalam kelas maupun di luar kelas agar peserta didik bisa belajar dengan menyenangkan tanpa beban. Proses pembelajaran tidak hanya semata-mata berorientasi pada nilai kognitif, namun juga afektif dan psikomotor. Hal tersebut dapat diupayakan guru dengan penerapan model pembelajaran yang inovatif. Pada masa Covid-19, pembelajaran dilaksanakan secara *blended learning*. Guru kesulitan menyusun, mengembangkan

dan menerapkan model pembelajaran interaktif. Pengetahuan guru mengenai model pembelajaran interaktif sangat terbatas, padahal hal tersebut penting untuk diterapkan saat pembelajaran *blended learning*.

Sistem pendidikan di Indonesia banyak mengalami perubahan dari masa ke masa dan dari periode ke periode, hal ini dibuktikan dari adanya perubahan dalam pendidikan yang lebih bersifat terbuka dan kapan saja bisa mengalami inovasi. Di zaman millennial ini, teknologi berpengaruh besar terhadap capaian pembelajaran *blended*. Survey membuktikan bahwa banyak anak-anak khususnya anak SMP menghabiskan waktu bersama *hp/gadget* untuk dapat mengembangkan kemampuan dan mencari berbagai referensi dalam mendukung pembelajaran, hal ini menunjukkan bahwa dunia pendidikan mau tidak mau juga mengubah sistem yang mengarah kepada penggunaan teknologi sesuai perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

Dalam menyikapi perubahan sistem pendidikan dalam penggunaan teknologi kita mengenal Revolusi Industri 4.0. Revolusi 4.0 dan kemudian berkembang 5.0, memberikan nyawa baru bagi jalannya sistem Pendidikan saat ini, kita bisa lihat dari kemunculan wabah pandemi covid-19 di dunia, khususnya di Indonesia pada tahun 2020 sangat berdampak pada berbagai sektor, khususnya sektor Pendidikan.

Kampus Mengajar (KM) merupakan bagian dari Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan secara langsung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud). Program Kampus Mengajar ini bertujuan dilaksanakannya program Kampus Mengajar adalah memberdayakan mahasiswa untuk membantu proses pengajaran di Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah (SMP) sekitar desa/kota tempat tinggalnya. Aktivitas yang dilakukan bukan semata-mata mengambil peran guru dalam mengajar namun sebagai pelengkap untuk memperkaya materi serta strategi pembelajaran bagi peserta didik di sekolah. Kegiatan tidak hanya sekedar membantu mengajar melainkan membantu juga dalam administrasi baik sekolah maupun kelas dan juga membantu para guru dalam beradaptasi dengan teknologi untuk menunjang administrasi dan proses pembelajaran yang lebih baik.

Kampus Mengajar Angkatan 2 ini kami ditugaskan di SMP Negeri 3 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat. Permasalahan yang tim Kampus Mengajar Angkatan 2 temui di SMP Negeri 3 Simpang Teritip yaitu pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan daring dan luring, karena peraturan PPKM akibat dampak pandemi covid-19. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh mahasiswa di SMP tersebut, permasalahan yang muncul di kalangan guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip yaitu:

1. Guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip belum pernah mendapatkan pelatihan mengenai model pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan pada saat *blended learning*, sehingga mereka kesulitan dalam menyusun dan mengembangkan perangkat pembelajaran, khususnya alat evaluasi berbasis teknologi.
2. Peserta didik SMP Negeri 3 Simpang Teritip kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran *blended learning* karena guru tidak menerapkan model pembelajaran interaktif.
3. Proses belajar membuat peserta didik terbebani karena banyaknya tugas yang harus dikerjakannya, pemberian tugas melalui aplikasi *Whatsapp group* kelas.

Solusi atas permasalahan yang dihadapi guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip sebagai berikut:

1. Memberikan pendampingan pada guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip mengenai cara mengembangkan dan menyusun model pembelajaran interaktif yang kemudian dapat diterapkan pada siswa saat mengajar melalui aplikasi Quizizz.
2. Memberikan pengetahuan lebih lanjut mengenai pemanfaatan Quizizz.
3. Memberikan pendampingan pada guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran interaktif berbasis teknologi Quizizz.

## METODE

Metode pelaksanaan program dalam pengabdian masyarakat ini dijelaskan melalui tabel agar lebih mudah dipahami dan dapat dijadikan acuan tim dalam pelaksanaan program. Beberapa program telah dikaji dengan berbagai pertimbangan, termasuk kesulitan serta solusi atas permasalahan yang muncul. Rencana program disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 1. Rencana Tahapan Program Pengabdian Masyarakat**

<b>Tahap Pra Kegiatan</b>	
Observasi Awal	Dilaksanakan untuk memperoleh data terkait dengan kondisi SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat. Observasi awal dilakukan pada saat setelah penerjunan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 2 di SMP Negeri 3 Simpang Teritip. Observasi dilaksanakan tanggal 5-7 Agustus 2021. Tim pengabdian kampus mengajar angkatan 2 mengidentifikasi permasalahan yang muncul disana.
Mengurus Perijinan	Perijinan ditujukan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Barat dan Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Simpang Teritip.
Merancang Rencana Program	Rencana program dirancang bersama antara Tim agar relevan dengan permasalahan yang saat ini sedang dihadapi oleh mitra.
<b>Tahap Kegiatan</b>	
Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengundang semua guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat untuk <i>sharing</i> tentang IT.</li><li>2. Menjelaskan tentang Quizizz.</li><li>3. Menjelaskan fitur-fitur dan cara membuat kuis dengan Quizizz.</li></ol>

- 
4. Mengarahkan dan mendampingi guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip untuk mencoba fitur-fitur dalam Quizizz.
  5. Mempraktekan satu contoh kuis kepada guru-guru.
- 

#### **Tahap Pasca Kegiatan Inti**

---

Tindaklanjut Program oleh Satuan Pendidikan	Tim secara terjadwal untuk mendampingi guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip dalam membuat kuis menggunakan Quizizz
---	---

---

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Guru sebagai fasilitator dan motivator harus mampu dan berusaha mendesain pembelajaran semenarik mungkin agar siswa aktif dalam proses kegiatan belajar mengajar. Guru menerapkan pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL), merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Penerapan pembelajaran interaktif dapat menggunakan beberapa aplikasi, misalnya Quizizz.

Masa pandemi saat ini, guru dapat memilih Quizizz sebagai salah satu media pembelajaran menarik yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis digital (multimedia). Media digital (multimedia) adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008).

Salah satu media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yang mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi pada peserta didik adalah permainan, yang mempunyai karakteristik untuk menciptakan motivasi dalam belajar (yaitu: khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*) dan keingintahuan (*coriosity*)) (Irwan dkk, 2019).

Quizizz adalah laman online edukatif yang pada aplikasi *PlayStore* berbasis android. Secara resmi laman Quizizz dipublikasi pada tahun 2017 (Official Website “Quizizz!”, 2017). Dengan jaringan internet guru dan peserta didik bisa mengakses laman Quizizz dari komputer dan *smartphone* dimana pun dan kapan pun secara gratis, termasuk semua fitur-fitur canggih yang tersedia. Pembelajaran berbasis teknologi layaknya komputer dapat merangsang siswa untuk belajar dan mengerjakan latihan dikarenakan terdapatnya berbagai animasi, ilustrasi grafik, dan warna yang dapat menambah realisme (Arsyad, 2013). Quizizz memberikan data statistik tentang kinerja peserta didik dan guru dapat mengunduh data statistik tersebut dalam bentuk Excel untuk mengevaluasi kinerja siswa (Zhao, 2019).

Quizizz bisa menjadi sarana pendukung kegiatan belajar mengajar yang relevan, baik di tingkat sekolah menengah maupun perguruan tinggi. Laman Quizizz memiliki dua alamat website yaitu

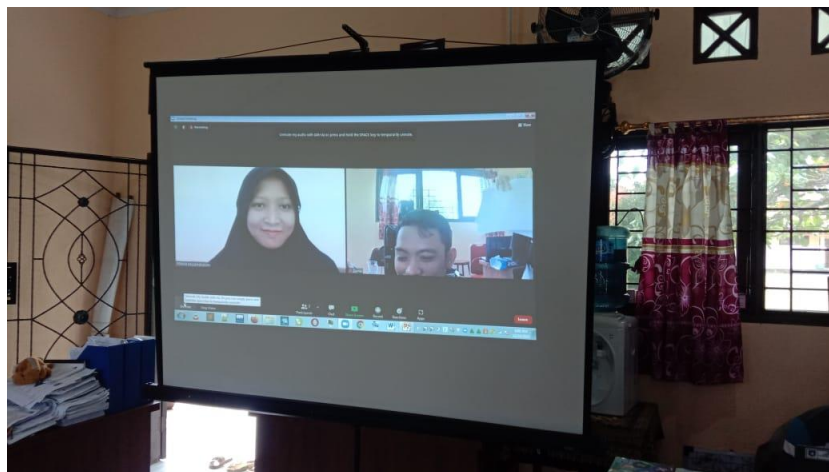
<https://Quizizz.com/> yang dikhususkan untuk pengajar sebagai tempat untuk merancang kuis online, diskusi, ataupun survei. Sedangkan alamat <https://Quizizz.it/> adalah laman yang digunakan peserta didik untuk mengikuti *game-based-learning* ini. Selain itu perangkat Quizizz dapat diunduh dengan mudah pada *smartphone* masing-masing.

Laman Quizizz adalah inovasi teknologi yang membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menarik, serta membantu pengajar membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didik. Quizizz merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam multimedia pembelajaran online yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan, karena perangkat ini mengutamakan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif peserta didik dengan teman-temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajari. Selain itu, model kuis online pada laman Quizizz dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak dalam kemampuan berkompetisi dan berkolaborasi.

Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mempermudah pengajar maupun peserta didik dalam mengelola, menyampaikan informasi serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan tidak monoton (Nurseto, 2011). Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap peserta didik. *Game education* (permainan edukatif) merupakan sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut terkandung unsur yang mendidik atau nilai-nilai pendidikan. *Game based learning* atau pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan peserta didik dalam teknologi digital, menyebabkan peserta didik memiliki keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat konvensional (Sutirna, 2018).

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan tim kampus mengajar angkatan 2 di SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat memberikan pemahaman pada guru SMP mengenai model pembelajaran interaktif Quizizz. Pada pertemuan pertama seperti Gambar 1, tim pengabdian mengundang semua guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat untuk sharing tentang IT. Tim kampus mengajar angkatan 2 kemudian menjelaskan tentang Quizizz dan menjelaskan fitur-fitur dan cara membuat kuis dengan Quizizz.





**Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat secara daring dan luring**

Aplikasi Quizizz memuat fitur-fitur latihan berbasis soal-soal baik pilihan ganda (*multi choice, true and fals, quistion area, free quistion* dan lain-lain) yang setelah selesai langsung diberikan *feedback* hasil latihan dengan sistem peringkat. Bedanya dengan aplikasi Kahoot, *feedback* tersebut ditampilkan seluruh peserta didik dari yang paling tinggi sampai yang paling bawah. Hal ini tentu menambah motivasi peserta didik sekaligus juga membuat “rasa malu” bagi yang mendapat nilai rendah, yang sebenarnya “rasa malu” ini bersifat baik dan memberikan motivasi ganda untuk melakukan remedial pada latihan soal berikutnya. Pada pertemuan kedua sampai pertemuan keenam tim pengabdian kampus mengajar angkatan 2 mengarahkan dan mendampingi guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip untuk mencoba fitur-fitur dalam Quizizz. Selanjutnya mempraktekan satu contoh kuis kepada guru-guru seperti pada Gambar 2.



**Gambar 2. Pelatihan Quizizz Bagi Guru SMP Negeri 3 Simpang Teritip**

Secara umum, artinya tidak tertuju pada karkater mata pelajaran tertentu, cara membuat soal memiliki prinsip yang harus ada, yaitu: 1) pernyataan soal harus valid, dalam artian peserta didik dapat memahami langsung dan jangkauan fitur pada aplikasi Quizizz mendukung, 2) soal yang

dibuat harus dapat dikerjakan dengan menggunakan satu kemampuan spesifik, tanpa dipengaruhi oleh kemampuan lain yang tidak relevan, artinya, soal tersebut dapat dipahami secara kerangka teori matematika, 3) soal tersebut diberikan instruksi dari guru agar dapat dikerjakan dengan tepat, 4) bahasa yang digunakan harus baku dan dapat dipahami, karena hal demikian berpengaruh pada validitas soal, sehingga guru dilarang untuk terjadi salah pengetikan, 5) guru menetapkan standar target yang akan dicapai dari setiap latihan soal yang diberikan, artinya, setiap kali melakukan evaluasi melalui aplikasi Quizizz, ada standar yang akan diukur, dan 6) guru memberikan petunjuk atau petunjuk cara mengerjakan soal (Khaerudin, 2017).

Evaluasi melalui aplikasi Quizizz sangat efektif. Selain peserta didik dapat belajar sambil bermain gadget sebagai produk dari perkembangan teknologi informasi, mereka juga dapat belajar dengan serius. Evaluasi melalui aplikasi Quizizz telah mendapat lisensi dari perusahaan luar negeri sebagai latihan soal yang paling efektif, karena seluruh sumber dan akun diproteksi dengan sistem yang integratif (Sugian, 2020). Yang mengerjakan soal latihan, tentu adalah peserta didik itu sendiri karena menggunakan akun gmail yang telah diproteksi. Peserta didik dapat melakukan di dalam kamar mereka, tanpa harus berada di luar rumah.

Pembelajaran daring dan luring yang dipraktikkan di SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat masih bersifat klasik dan mengandalkan cara penugasan saja, lambat laun cara seperti ini tidak lagi relevan. Selain itu, karakter mengajar guru yang konsisten dengan metode lama, membuat pembelajaran tidak inovatif. Problem tersebut dapat diselesaikan dengan mematok standar menggunakan aplikasi Quizizz, yang tidak mengurangi eksistensi pembelajaran dan sesuai dengan karakter dan budaya sekolah.

## **SIMPULAN**

Problem pembelajaran yang dialami oleh guru di SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat terjadi pada aspek evaluasi dan pembelajaran yang belum efektif. Hal ini disebabkan beberapa hal yakni; kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital, belum adanya standar evaluasi berupa tes latihan kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran *blended*, kejenuhan dan kebosanan, dan ketidakpahaman lingkungan keluarga dalam mengontrol peserta didik. Melalui aplikasi Quizizz, SMP Negeri 3 Simpang Teritip Bangka Barat dapat menerapkan terobosan optimal dan efektif untuk melakukan proses pembelajaran.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Pengabdian kampus mengajar angkatan 2 ini dapat dilaksanakan dengan baik berkat bantuan dari berbagai pihak, untuk itu tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Dinas Pendidikan Bangka Barat, SMP Negeri 3 Simpang Teritip Kabupaten Bangka Barat yang telah memberikan kerjasama yang baik dalam kegiatan pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Flew, T. (2008). *New Media: an introduction*. New York: Oxford University Pers.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Walidi, A. (2019). Efektifitas penggunaan kahoot! untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104.
- Khaerudin, K. (2017). Administrasi, Analisis Butir dan Kaidah Penulisan Tes. *Madaniyah*, 7(1), 97-128.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi & Pendidikan*, 8, 19–35.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Sutirna. (2018). Peran Teknologi Informasi dalam Mendukung Stabilitas Nasional. *Seminar Nasional Semnas Ristek*. (hlm 269–276).
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.  
<https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>.