

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN *QUIZZWHIZZER* DI UPTD SMP NEGERI 13 SINJAI

Fahmita Sari¹, Husnul Muawiah², David Adrian Fahrezi Derek³, Nurjannah⁴, Fitriani⁵

^{1,2,3,4,5} Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan

Email: fahmita.sari1@gmail.com

No. HP: 085-255-114-351



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran digital. Metode pengabdian yang dilakukan adalah pelatihan dan pendampingan terkait pembuatan media pembelajaran *Quizwhizzer*. Pelaksanaan dimulai dari pengenalan aplikasi *Quizwhizzer* dan fitur-fiturnya dilanjutkan dengan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran *Quizwhizzer*. Hasil dari kegiatan pelatihan dan pengabdian ini, guru SMP Negeri 13 sinjai sudah mampu membuat kuis dan mampu mempersentasikan dengan membagi link kuis yang telah dibuat sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. *Quizwhizzer* merupakan game edukasi yang sifatnya naratif dan fleksibel yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, peserta dapat mempelajari aplikasi *Quizwhizzer* dengan cepat. Sebanyak 12 orang atau 80% responden menyatakan sangat setuju bahwa media yang ditunjukkan dalam kegiatan ini tidak sulit untuk digunakan dan sangat puas dengan pelatihan ini. Sebanyak 14 orang atau 93,3% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini sangat berguna bagi peserta. Sementara itu, para guru di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat materi pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* sebagai hasil dari pendampingan yang mereka terima.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pelatihan, Pendampingan, Quizwhizzer

Abstract

Community service activities carried out at UPTD SMP Negeri 13 Sinjai aim to improve teachers' understanding and skills in the digital learning process. The service method used is training and mentoring related to the creation of *Quizwhizzer* learning media. Implementation starts with an introduction to the *Quizwhizzer* application and its features, followed by training and assistance in creating *Quizwhizzer* learning media. As a result of this training and service activity, teachers at SMP Negeri 13 Sinjai were able to create quizzes and were able to present them by sharing links to quizzes that had been created according to their respective subjects. *Quizwhizzer* is a narrative and flexible educational game that can be used as an interesting and fun learning evaluation medium. Through this activity, participants can learn the *Quizwhizzer* application quickly. A total of 12 people or 80% of respondents stated that they strongly agreed that the media shown in this activity was not difficult to use and were very satisfied with this training. A total of 14 people or 93.3% of respondents stated that they strongly agreed that this activity was very useful for the participants. Meanwhile, teachers at UPTD SMP Negeri 13 Sinjai experienced an increase in their ability to create *Quizwhizzer*-based learning materials as a result of the assistance they received.

Keywords: Learning Media, Training, Mentoring, Quizwhizzer

1. PENDAHULUAN

Untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat Indonesia dan tidak tertinggal dari bangsa lain, pendidikan merupakan suatu kebutuhan (Septiani & Santi, 2022). Seiring berjalannya waktu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meningkat pesat (Alfianistiawati et al., 2022; Farolai & Nurjannah, 2022). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran digital menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Namun, karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan di

bidang sains dan teknologi, guru seringkali tidak dapat memanfaatkan sumber daya yang mereka miliki (Widarma & Saleh, 2020).

Guru harus tahu bagaimana memanfaatkan media belajar yang inovatif, efisien dan efektif (Fatahillah et al., 2021; Susanto et al., 2022). Pemanfaatan IPTEK tidak hanya membuat guru selalu update, tetapi justru memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran (Sholeh & Basuki, 2019). Selain itu, guru harus dapat mengemas semua informasi yang harus diajarkan kepada siswa dalam permainan yang menyenangkan dan mendidik serta kreatif dalam menyajikannya kepada siswa (Kaswar et al., 2023; Rahman et al., 2019). Secara teori, kreatifitas dan keragaman materi presentasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran, baik efektif maupun efisien. Anak menjadi lamban, mengantuk, dan bosan akibat instruksi yang monoton. Menawarkan permainan edukatif dalam bentuk multimedia menjadi salah satu pilihan (Irmayanti et al., 2022; Wiriasto et al., 2018). Karena itu, media pembelajaran digital diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar.

Segala sesuatu yang dapat mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima untuk membangkitkan minat, perhatian, dan pemikiran siswa dalam pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran (Agustiningsih et al., 2022). Distribusi dan penyebaran konten yang optimal tidak dapat terjadi tanpa adanya media pembelajaran (Alfianistiawati et al., 2022).

Salah satu alat pembelajaran digital adalah aplikasi *Quizwhizzer*. Aplikasi kuis ini merupakan program game edukasi yang naratif dan fleksibel. Aplikasi *Quizwhizzer* juga memiliki beberapa fitur menarik seperti avatar, tema, dan musik. *Quizwhizzer* juga memiliki leaderboard dimana guru bisa melihat leaderboard siswa yang ikut selama permainan berlangsung. Fitur-fitur tersebut dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk menjawab soal dengan benar (Septiani & Santi, 2022).

Dengan mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang dibahas di kelas untuk mengukur seberapa baik mereka memahaminya (Panggabean et al., 2020). Selain itu, permainan ini dapat memotivasi dan menginspirasi siswa untuk menjawab pertanyaan guru (Faijah et al., 2022).

Berdasarkan permasalahan di atas, pelatihan dan pendampingan guru diperlukan untuk meningkatkan profesionalisme di era digital. Salah satunya menggunakan media belajar *Quizwhizzer*. (Ulhusna et al., 2021) menyatakan bahwa pengabdian masyarakat oleh perguruan tinggi adalah pengamalan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni (IPTEKS) dimana perguruan tinggi memberikan secara langsung kepada masyarakat yang membutuhkannya dengan menggunakan metode ilmiah dalam upaya mensukseskan pembangunan dan memajukan pembangunan manusia ke arah yang lebih baik.

Pengabdian ini dilakukan di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai yang bertujuan untuk menambah wawasan guru tentang manajemen teknologi dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan aplikasi. Sehingga penulis tertarik untuk mengadakan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran *Quizwhizzer* di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dilaksanakan pada hari Senin tanggal 26 Desember 2022. Kegiatan ini dilaksanakan langsung di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai dan diikuti oleh 15 peserta. Kegiatan yang dilakukan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan terdiri dari tiga fase, yaitu:

a. Fase Pertama (Persiapan)

Pada tahap persiapan sebelumnya penulis melakukan kunjungan dan permohonan izin dari kepala sekolah. Kemudian berkoordinasi dengan kepala sekolah UPTD SMP Negeri 13 Sinjai mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan workshop pelatihan dan pendampingan media pembelajaran. Setelah itu sebagai pelaksana training kita akan membuat dan menyiapkan materi untuk training seperti power point.

b. Fase Kedua (Pelaksanaan)

Pada kegiatan pengabdian masyarakat tahap kedua ini, akan terdiri dari dua tahap kegiatan, yaitu:

- 1) Penyampaian materi tentang penggunaan aplikasi *Quizwhizzer*. Metode yang digunakan adalah presentasi, ceramah dan tanya jawab, selanjutnya pemateri memberikan informasi tentang apa

itu *Quizwhizzer*, manfaat, kelebihan dan kekurangan, dan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi tersebut.

- 2) Pelatihan dan pendampingan pembuatan media *Quizwhizzer*. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan, dimana peserta dibimbing untuk melakukan pendaftaran menggunakan aplikasi *Quizwhizzer*, selanjutnya peserta dibimbing tentang cara membuat kuis dan membagikan kuis yang telah dibuat ke peserta didik.

C. Fase Ketiga (Evaluasi)

Pada tahap akhir kegiatan pelatihan dan pendampingan ini, peserta diberikan evaluasi berupa lembar kuisioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini direalisasikan di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. Pada pra kegiatan, tim PKM berencana melakukan kunjungan untuk melakukan wawancara dengan Kepala UPTD SMP Negeri 13 Sinjai membahas tentang program PkM tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran tradisional, yaitu alat yang dapat ditemukan dan digunakan tanpa perencanaan. Media pembelajaran masih terbatas karena sebagian besar masih bersumber dari bahan buku teks. Kegiatan PKM ini diikuti oleh 16 guru UPTD SMP Negeri 13 Sinjai.

Pengabdian yang dilakukan kepada guru berupa pelatihan pembuatan media interaktif berbasis *Quizwhizzer* kemudian memberikan pendampingan secara terpadu kepada guru-guru SMP Negeri 13 Sinjai. Kegiatan ini berjalan dengan lancar karena sekolah memiliki fasilitas *Notebook* yang dapat memfasilitasi pelatihan dan pendampingan. Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini pihak sekolah juga menyediakan fasilitas *projektor* dan *sound system* untuk memudahkan penyampaian materi penyampaian. Para guru antusias mengikuti pelatihan dan langsung mempraktekkan membuat media pembelajaran berbasis kuis berdasarkan mata pelajaran masing-masing.

Dalam pendampingan, guru dibantu mulai dari membuat akun *Quizwhizzer*, membuat kuis dengan pengaturan waktu dan mengiringi proses pembuatan kuis dengan berbagai petunjuk pertanyaan yaitu pilihan ganda, pilihan jawaban, jawaban numerik, jawaban singkat, jawaban benar atau salah dan sebagainya. Selanjutnya, susunan materi atau kuis berupa tugas di rumah dapat diakses sesuai waktu yang telah ditentukan.

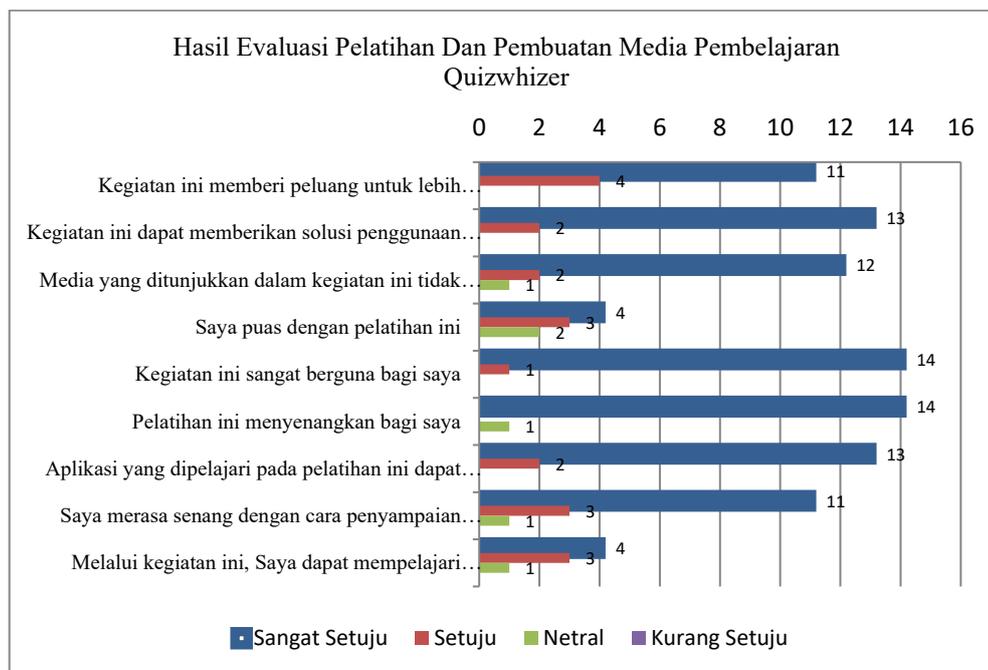


Gambar 1. Pelatihan dan Pendampingan Proses Pembuatan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*

Kuis memungkinkan peserta membuat materi pembelajaran. Kuis mampu diterapkan dalam pembelajaran tatap muka atau dalam tugas individu. Guru membagikan link media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* yang telah dibuat dan diakses oleh guru peserta lainnya. Hal ini menjadi daya tarik bagi guru dan siswa dalam pembelajaran karena dapat digunakan baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Selain itu juga membantu guru dalam mengakses hasil analisis pekerjaan siswa dalam format pdf.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, pembuatan media pembelajaran berupa *Quizwhizzer* dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa karena berbentuk seperti permainan. Penelitian

sebelumnya mengklaim bahwa penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* memiliki dampak yang signifikan terhadap minat belajar siswa, yang mendukung pernyataan ini (Septiani & Santi, 2022). Selain itu, penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Trias (2022), bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen meningkat secara signifikan, sedangkan hasil belajar siswa kelas kontrol relatif sedikit meningkat. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran *Quizwhizzer* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Pelatihan dan Pembuatan Media Pembelajaran *Quizwhizzer*

Berdasarkan hasil analisis tanggapan kuisisioner pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai, diperoleh hasil sebagai berikut: Hasil analisis kuesioner menunjukkan bahwa kegiatan ini telah membantu mitra sekolah, dibuktikan dengan 11 orang atau 73,3% responden, menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini memberi peluang untuk lebih produktif dalam mengajar dan merasa senang dengan cara penyampaian pemateri. Sebanyak 13 orang atau 86,79% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini dapat menawarkan strategi pemanfaatan media pembelajaran di kelas untuk membangkitkan minat belajar siswa. Melalui kegiatan ini, peserta dapat mempelajari aplikasi *Quizwhizzer* dengan cepat. Sebanyak 12 orang atau 80% responden menyatakan sangat setuju bahwa media yang ditunjukkan dalam kegiatan ini tidak sulit untuk digunakan dan sangat puas dengan pelatihan ini. Sebanyak 14 orang atau 93,3% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini sangat berguna bagi peserta. Sementara itu, para guru di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat materi pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* sebagai hasil dari pendampingan yang mereka terima.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan pelatihan dan pendampingan bagi guru di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai mengenai media pembelajaran *Quizwhizzer*. Karena sifatnya yang menarik seperti bermain game, media pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai sudah mampu membuat media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* sesuai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Selain itu, guru juga sudah dapat mengimplementasikan media pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* kepada siswa dengan membagikan link kuis yang telah dibuatnya. Beberapa guru

di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai mengalami peningkatan kemampuan dalam membuat materi pembelajaran berbasis *Quizwhizzer* sebagai hasil dari pendampingan yang mereka terima.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningsih, W., Sulistiono, M., & Musthofa, I. (2022). Implementasi Aplikasi QuizWhizzer pada Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Ma'arif 02 Malang. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(5), 2022.
- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., & Kartika, F. (2022). Implementasi quizwhizzer sebagai media belajar digital dalam pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Fajjah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 43–47. https://doi.org/10.32764/ABDIMAS_IF.V3I1.2525
- Fatahillah, A. M., Mustamir, & Nurjannah. (2021). Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X SMKN 1 Sinjai. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(1), 1–6. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v13i1.571>
- Irmayanti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., & Mutmainnah, M. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Microsoft Office 365 Di SD Inpres 3/77 Bulutanah. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 45–49. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v1i1.814>
- Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fatahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PRAKTIS DAN INTERAKTIF UNTUK GURU SMP. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180.
- Panggabean, S., Nasution, E., & Batubara, I. H. (2020). PKM Pelatihan Massive Online Open Course (Mooc) Berbasis Quizizz Bagi Guru Smp Dan Sma Satu Nusa Yayasan Abdurrahman Ayun Binjai. *Ihsan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 238–247. <https://doi.org/10.30596/ihsan.v2i2.5338>
- Rahman, H., Nurjannah, N., & Syarifuddin, S. (2019). Aplikasi Expert System Berbasis Fuzzy logic untuk Mendiagnosa Gaya Belajar Dominan Mahasiswa Tadris Matematika IAIM Sinjai. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i2.1044>
- Septiani, A., & Santi, A. U. P. (2022). Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Sholeh, M., & Basuki, U. J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Informasi Pada Guru Sd Muhammdiyah Pandes Pleret Bantul. *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST AKPRIND Yogyakarta*, 2(2), 166–176.
- Susanto, D. A., Ismaya, E. A., Author, C., Magister, P. S., Universitas, P. D., Kudus, M., Artikel, H., Quizwhizzer, A., & Dasar, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 5(1), 104–110.
- Ulhushna, M., Dewimarni, S., & Rismaini, L. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 2797–345.
- Widarma, A., & Saleh, K. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Power Point, Wonder Share Quiz Creator Dan Edmodo Di Smk Apipsu Medan. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55–60.
- Wiriasto, G. W., Misbahuddin, Iqbal, M. S., & A, L. S. I. (2018). Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram. *Prosiding PKM-CSR*, 1, 155–162.