

**PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS QUIZIZZ DALAM  
KURIKULUM MERDEKA**

**Bilferi Hutapea<sup>1</sup>**

Universitas Sulawesi Barat  
bilferi.hutapea@unsulbar.ac.id

**Irmawati<sup>2</sup>**

Universitas Sulawesi Barat  
irmawati@unsulbar.ac.id

**Ketrin R.Manullang<sup>3</sup>**

Universitas Sulawesi Barat  
ketrinrinayantimanullang@unsulbar.ac.id

***ABSTRACT***

Developments and advances in the fields of science, technology and information are currently occurring very quickly and have an impact on all areas of human life. Education is one of the fields that directly experiences change and adapts to these developments and advances. Science, technology and information can be used to support the field of education by utilizing learning media. Learning media is a component of education that must take an approach to advances in technology, information and digitalization. Currently, many learning media are designed and used based on technology, information and digital, one of which is Quizizz. Quizizz is an online-based interactive learning media that is used in learning. Quizizz is a platform used to design learning in the form of quizzes, tests and polls. The implementation method in this service is carried out by providing direct training to teachers through material presentation, discussion, simulation and evaluation. This service activity has an impact on students' interest, motivation and learning outcomes as well as teachers' skills in mastering technology in learning.

**Keywords:** Media, Learning, Quizizz, Kurikulum Merdeka

***ABSTRAK***

Perkembangan dan kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi saat ini terjadi sangat cepat dan berdampak terhadap seluruh bidang kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang secara langsung mengalami perubahan dan menyesuaikan terhadap perkembangan dan kemajuan tersebut. Ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi dapat dimanfaatkan untuk menunjang dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen dari pendidikan yang harus melakukan pendekatan terhadap kemajuan teknologi,

informasi dan digitalisasi. Saat ini media pembelajaran banyak didesain dan dimanfaatkan dengan berbasis teknologi, informasi dan digital, salah satunya adanya Quizizz. Quizizz media pembelajaran interaktif berbasis online yang dimanfaatkan dalam pembelajaran. Quizizz adalah platform yang digunakan untuk mendesain pembelajaran berbentuk kuis, tes, dan polling. Metode pelaksanaan dalam pengabdian ini dilakukan dengan memberikan pelatihan langsung kepada guru melalui pemaparan materi, diskusi, simulasi dan evaluasi. Kegiatan pengabdian ini berdampak pada minat, motivasi dan hasil belajar siswa serta keterampilan guru dalam menguasai teknologi dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** Media, Pembelajaran, Quizizz, Kurikulum Merdeka

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha secara sadar yang dilakukan oleh pribadi maupun lembaga baik secara formal dan informal untuk merubah perilaku seseorang. Pendidikan terdiri dari beberapa komponen yang saling mempengaruhi satu sama lain untuk mencapai satu tujuan. Komponen yang sangat mempengaruhi dalam pendidikan adalah media pembelajaran (Nugroho, 2022). Media pembelajaran yang digunakan harus dipilih yang sesuai dengan peserta didik berdasarkan kebutuhan. Usaha untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Arief Rahman media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran (instruksional), untuk mempermudah pencapaian tujuan instruksional yang lebih efektif dan memiliki sifat mendidik.

Saat ini dunia informasi dan teknologi sudah mengalami perkembangan dan kemajuan yang sangat pesat. Kemajuan informasi dan teknologi tersebut tidak dapat terbendung akibat kebutuhan dan tuntutan zaman (Akbar & Anggraeni, 2017). Hampir diseluruh bidang kehidupan manusia dipengaruhi oleh teknologi yang berfungsi sebagai eksistensi kemampuan manusia (B Hutapea & A Saddia, 2023). Perkembangan teknologi dan informasi juga merambah pada dunia pendidikan. Teknologi dan digital dalam pembelajaran sudah tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Kemampuan menguasai, mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi dan digital adalah suatu hal yang wajib bagi pihak yang terlibat dalam pembelajaran seperti pendidik dan peserta didik.

Kemampuan guru dalam menguasai, memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan digital dalam pembelajaran akan sangat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Kesesuaian pemilihan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan dan kemampuan anak serta kondisi di sekolah akan menjadikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Permasalahan yang dihadapi di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene adalah para pendidik masih dominan melaksanakan pembelajaran secara konvensional dengan metode ceramah dan penugasan. Pembelajaran yang melibatkan pemanfaatan teknologi masih sangat minim, hal ini dipengaruhi kurangnya kompetensi para pendidik dalam memanfaatkan media-media pembelajaran yang berbasis teknologi digital dan internet. Pembelajaran yang dilakukan lebih cenderung berpusat pada pendidik (guru) akan mengakibatkan peserta didik pasif dan tidak berkembangnya kemampuan kreatifitas berpikirnya.

Salah satu media pembelajaran yang berbasis teknologi digital dan internet adalah Quizizz. Quizizz merupakan web tool yang digunakan untuk membuat pembelajaran dan kuis interaktif yang sangat cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Quizizz merupakan media pembelajaran yang berbasis online. Pengguna dapat melaksanakan pembelajaran

secara bersamaan di waktu yang sama dengan lokasi yang berbeda. Media pembelajaran quizizz adalah platform yang digunakan untuk merancang kuis, tes, polling, survey atau ujian diagnostik yang dapat dipisahkan dari proses pembelajaran utama atau bersifat kontemporer (Salsabila et al, 2020).

Oleh sebab itu penting dilaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat tentang pelatihan media pembelajaran berbasis Quizizz dalam kurikulum merdeka sebagai upaya transfer pengetahuan dan teknologi kepada guru-guru sehingga pembelajaran di sekolah lebih kreatif dan inovatif. Guru-guru akan mampu dan terbiasa untuk memanfaatkan media-media pembelajaran berbasis teknologi.

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah: 1) untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif, dalam hal ini adalah Quizizz, 2) untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan pembelajaran interaktif yang menyenangkan di kelas dapat memotivasi siswa untuk belajar.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah upaya untuk mengatasi permasalahan kurangnya keterampilan. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah:

### **1. Analisis permasalahan dan kebutuhan**

Pada tahapan ini dilaksanakan adalah untuk mengetahui masalah dan kebutuhan di lapangan yaitu SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene. Analisis masalah dan kebutuhan juga dilakukan melalui studi literatur dari berbagai artikel pemanfaatan media pembelajaran Quizizz.

### **2. Tahapan Persiapan**

Kegiatan ini dilakukan untuk mempersiapkan sebelum program dilaksanakan diantaranya adalah: 1) koordinasi pada Tim pelaksana pengabdian dalam merencanakan program secara konseptual, operasional serta tugas dan fungsi masing-masing anggota dalam kegiatan pengabdian, 2) mempersiapkan perlengkapan dan kebutuhan dalam pelaksanaan pengabdian, seperti peralatan infokus, sound sistem, kamera, laptop dan konsumsi, 3) mempersiapkan instrumen dalam kegiatan pengabdian seperti presensi, angket, lembar kerja,

### **3. Pelaksanaan Pelatihan**

Tahapan yang dilaksanakan pada pelatihan adalah: 1) memberikan materi tentang media pembelajaran Quizizz kepada guru-guru di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene melalui pemaparan, diskusi dan Tanya jawab, 2) praktek atau simulasi langsung oleh guru-guru menggunakan media pembelajaran Quizizz melalui smartphone atau laptop

### **4. Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring dan evaluasi dilakukan selama proses dan akhir pelatihan yaitu mendesain pembelajaran melalui media Quizizz dengan membuat kuis-kuis sesuai kelas dan bidang keahlian guru-guru. Pembuatan kuis pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah. Hasil ini akan dikumpulkan dan dievaluasi oleh Tim.

### **5. Pelaporan Kegiatan**

Pada tahapan ini adalah membuat pelaporan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai bentuk pertanggung jawaban dan membuat artikel ilmiah tentang pelatihan media pembelajaran Quizizz dalam kurikulum merdeka di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene.

Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pengabdian pelatihan kepada guru-guru di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene adalah: 1) meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran

Quizizz, 2) adanya produk yang dihasilkan oleh guru-guru yaitu media pembelajaran quizizz yang akan diterapkan dalam kelas sesuai dengan bidang ilmu masing-masing.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene dengan sasaran guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 14 peserta dengan 2 kali pertemuan. Pelatihan media pembelajaran Quizizz dalam kurikulum merdeka di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene dilaksanakan secara luring. Adapun tahapan pelaksanaan dan hasil pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

### **1. Analisis permasalahan dan kebutuhan**

Analisis permasalahan dan kebutuhan dilakukan dengan observasi langsung ke sekolah dan wawancara kepada guru-guru dan kepala sekolah. Hasil dari analisis dan kebutuhan yang dilakukan adalah kurangnya penggunaan dan penerapan media-media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi di dalam kelas. Pembelajaran cenderung dilakukan dengan metode konvensional atau ceramah. Hal ini juga dipengaruhi keterbatasan dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.



Gambar 1. Observasi ke Sekolah

### **2. Tahapan Persiapan**

Tahapan ini dilakukan untuk mempersiapkan sebagai kebutuhan yang diperlukan dalam kegiatan pelatihan. Keberhasilan dan kelancaran kegiatan pelatihan sangat ditentukan oleh persiapan yang matang oleh Tim. Adapun kegiatan persiapan yang dilakukan adalah: 1) koordinasi antara Tim pelaksana pengabdian dalam merencanakan program secara konseptual, operasional serta pembagian tugas dan fungsi masing-masing anggota dalam kegiatan pengabdian, 2) Mempersiapkan perlengkapan dan kebutuhan dalam pelaksanaan pengabdian, seperti peralatan infokus, kamera, laptop dan konsumsi. Persiapan perlengkapan dan peralatan seperti ruangan pelaksanaan pelatihan, spanduk, dan soundsistem, 3) mempersiapkan instrumen dalam kegiatan pengabdian seperti presensi, angket, lembar kerja yang akan dibagikan kepada peserta pelatihan.



Gambar 2. Persiapan kegiatan pelatihan

### 3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan yang diberikan kepada guru-guru di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene adalah pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran berbasis teknologi, penggunaan media pembelajaran Quizizz dan pembuatan kuis dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran Quizizz. Adapun tahapan yang dilaksanakan pada pelatihan adalah: 1) memberikan materi tentang media pembelajaran Quizizz kepada guru-guru di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene. Pemberian materi adalah memaparkan secara langsung dari Tim narasumber kepada guru-guru tentang media pembelajaran Quizizz melalui penyajian materi PPT dengan bantuan LCD dan infokus. Pemaparan materi dilaksanakan secara interaktif dengan Tanya jawab kepada peserta terhadap materi yang kurang dimengerti dan dipahami.



Gambar 3. Pemberian materi pelatihan kepada peserta

Tahapan setelah pemaparan materi kepada peserta pelatihan melalui diskusi dan tanya jawab langsung adalah praktek langsung atau simulasi kepada guru-guru untuk membuat akun dan kuis pembelajaran sesuai bidang keahlian yang diampu guru dengan menggunakan media pembelajaran Quizizz melalui smartphone atau laptop. Kegiatan ini didampingi oleh



Tim pelaksana pengabdian kepada guru-guru untuk mengatasi hambatan dan kendala mulai pembuatan akun hingga kuis pembelajaran.



Gambar 4. Praktek dan pendampingan pelatihan kepada guru-guru

#### 4. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring yang dilakukan selama proses dan akhir pelatihan yaitu mendesain pembelajaran melalui media Quizizz dengan membuat kuis-kuis sesuai kelas dan bidang keahlian guru-guru. Pembuatan kuis pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah. Hasil ini akan dikumpulkan dan dievaluasi oleh Tim. Evaluasi dalam pelaksanaan pelatihan adalah memberikan angket terkait penilaian pelaksanaan kegiatan pelatihan. Dari hasil angket yang diberikan kepada peserta pelatihan diperoleh rekap data pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil evaluasi peserta terhadap kegiatan pelatihan

No	Pernyataan	Sangat Baik	Baik	Kurang Baik	Tidak Baik
1	Kebermanfaatan kegiatan pelatihan	12	2	0	0
2	Pelaksanaan kegiatan pelatihan tentang media pembelajaran Quizizz	13	1	0	0
3	Peningkatan pemahaman dan keterampilan tentang media Quizizz	12	2	0	0
4	Penyampaian materi oleh narasumber	11	3	0	0
5	Praktek pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran	14	0	0	0

#### 5. Pelaporan Kegiatan

Pada tahapan ini adalah membuat pelaporan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai bentuk pertanggung jawaban dari Tim pelaksana pengabdian dan membuat artikel ilmiah tentang pelatihan media pembelajaran Quizizz dalam kurikulum merdeka di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene sebagai luaran dalam kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat.

Dampak dari pelatihan ini adalah: 1) peningkatan pemahaman dan keterampilan guru tentang media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif sehingga guru-guru akan memanfaatkan media pembelajaran Quizizz di dalam kelas. Pembelajaran di kelas akan berdampak pada peningkatan motivasi dan minat siswa untuk belajar serta kondisi pembelajaran yang menyenangkan, 2) Peningkatan hasil belajar siswa, hal ini disebabkan

meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Siswa merasa lebih senang dalam pembelajaran dengan menggunakan media-media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran yang interaktif akan meningkatkan kreatifitas berpikir dan kemandirian belajar siswa. Kreatifitas berpikir akan sangat membantu dalam menghasilkan ide-ide baru dalam solusi pemecahan masalah (B Hutapea & RN Tuada, 2023). Siswa dapat mengelola pembelajarannya baik secara mandiri dan kelompok melalui diskusi. Pengabdian ini sejalan dengan kegiatan yang dilakukan Sumarni, Adiasuty pada tahun 2022 tentang Pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dan PKM yang dilaksanakan Dyah, Kholidin pada tahun 2023 tentang Pelatihan penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital bagi mahasiswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pemaparan tahapan-tahapan kegiatan pelaksanaan pelatihan, dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif di dalam kelas dan kurangnya pemahaman dan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
2. Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan pelatihan adalah: 1) Diskusi dalam Tim pengabdian mengenai program dan pembagian tugas, 2) perlengkapan dan peralatan yang dibutuhkan dalam kegiatan pelatihan.
3. Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui tahapan: 1) Pemaparan materi melalui slide PPT, 2) Praktek langsung atau simulasi tentang pembuatan akun dan kuis pembelajaran sesuai bidang keahlian guru-guru.
4. Monitoring dan evaluasi dilaksanakan adalah membuat kuis pembelajaran dengan aplikasi Quizizz yang kemudian dikumpul untuk diperiksa oleh Tim Pengabdian dan penyebaran angket oleh Tim kepada peserta mengenai pelaksanaan pelatihan.
5. Pelaporan kegiatan adalah sebagai bentuk pertanggung jawaban Tim terhadap pelaksanaan kegiatan dan luaran dalam kegiatan adalah artikel ilmiah yang dipublikasikan.
6. Kegiatan pelatihan berdampak pada pemahaman dan keterampilan guru-guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif seperti aplikasi Quizizz dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pelatihan media pembelajaran Quizizz dalam kurikulum merdeka di SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene atas bantuan sehingga kegiatan ini terlaksananya dengan baik dan lancar. Terima kasih disampaikan kepada: 1) Kepala Sekolah SMP Negeri 7 Satu Atap (SATAP) Majene dan seluruh guru-guru serta tenaga pendidik yang telah memberi kesempatan untuk memberikan pelatihan di sekolah, 2) LPPM Universitas Sulawesi Barat atau bantuannya dalam pelaksanaan pelatihan, dan 3) Mahasiswa yang telah terlibat dalam kegiatan pelatihan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- AA Rahman, D Sianipar, EN Affrida, N Baiti. (2023). Media dan Teknologi Pembelajaran. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi Press
- A. Kurniawan, J Arrobi, F Mujib. 2023. Ilmu Pendidikan. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi Press
- Akbar, M & Anggreani, F. (2017). Teknologi dalam pendidikan : literasi digital dan self-directed learning pada mahasiswa skripsi. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 2(1), 28-38. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>
- B Hutapea & A Saddia. 2023. Buku Ajar Wawasan Keilmuan, Teknologi dan Lingkungan. Padang : PT GET PRESS
- B. Hutapea, RN Tuada. Flipped learning berbasis case study terhadap kreatifitas berpikir dan hasil belajar mahasiswa di universitas Sulawesi Barat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.16(2). 93-101. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/view/49709/22162>
- Nugroho, M. (2022). Perspektif Mahasiswa Terhadap Literasi Digital di Aplikasi Instagram sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. *Literasi Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia serta pembelajarannya*. e-ISSN:2579-3462
- Pravitasari, Kholidin. 2023. Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital bagi mahasiswa. *Jurnal unuha*. 5(1). 12-1. <https://journal.unuha.ac.id/index.php/JIMi/article/view/2216>
- Salsabila, U, dkk. (2020) Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemic pada siswa sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)*, 4(2), 163-173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sumarni, Adianstuty, Syafari. 2022. Pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru di kabupaten Cirebon. *Jurnal At-Tamkin*. 2(3), 43-51. <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/attamkin/article/view/3539>
- ZZ Herman, Andri Kurniawan, Fitra Khasana, Bilferi Hutapea, Hariansyah. 2023. Psikologi belajar dan pembelajaran. Padang: PT Global Eksekutif Teknologi Press