

Pengenalan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Konsep Getaran di SMA Teruna Bakti Waena Jayapura

Ego Srivajawaty Sinaga^{1*}, Hubertus Ngaderman², Kezia N. Anou³, Truly Theresia Saputrina⁴, Bangkit Sudrajad⁵, Noper Tulak⁶, Daniel Napitupulu⁷

^{1,5,6,7}Program Studi Teknik Geofisika, Universitas Cenderawasih

^{2,3,4}Program Studi Fisika/Fisika, Universitas Cenderawasih

e-mail : ¹srivajawati1986@gmail.com, ²ngadermanh@gmail.com, ³keziaanou@gmail.com,

⁴truly.theresia@gmail.com, ⁵bangkitsudrajad@gmail.com, ⁶noper.tulak@gmail.com,

⁷danielnapitupulu383@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:

Diterima: 19 Oktober 2023

Direvisi: 13 Maret 2024

Disetujui: 30 Maret 2024

Available online

DOI:

10.31605/sipakaraya.v2i2.3164

How to cite (APA) :

Sinaga, E. S., Ngaderman, H., Anou, K. N., Saputrina, T. T., Sudrajad, B., Tulak, N., & Napitupulu, D. (2024). Pengenalan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Konsep Getaran di SMA Teruna Bakti Waena Jayapura. *SIPAKARAYA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 190-195.

ISSN 2963-3885



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRAK

Abstrak

Mengenal aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di era digital merupakan hal yang penting untuk diketahui oleh guru dan siswa. Tercapainya pembelajaran mandiri dengan konsep pembelajaran berdiferensiasi tentu memerlukan fasilitas pendukung. Tak heran jika pemanfaatan teknologi untuk mengoptimalkan pembelajaran mulai banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah Memperkenalkan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu pembelajaran materi konsep getaran di SMA Teruna Bakti Waena Jayapura dengan tujuan membantu guru dan siswa untuk lebih memahami cara penggunaan aplikasi Quizizz dan lebih semangat dalam belajar fisika sehingga memiliki pemahaman yang baik tentang konsep getaran. Metode yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab dan kuis. Hasil dari kegiatan yang dilakukan, siswa dan guru memahami cara penggunaan aplikasi Quizizz dan siswa lebih tertarik dalam pembelajaran fisika, terbukti dengan nilai rata-rata yang dicapai sebesar 87.

Kata Kunci : Aplikasi Quizizz, Getaran, Siswa, Guru.

Abstract

Recognizing the Quizizz application as an interactive learning media in the digital era is important for teachers and students to know. Achieving independent learning with the concept of differentiated learning certainly requires supporting facilities. No wonder the use of technology to optimize learning has begun to be widely used in the world of education. The service activity carried out was to introduce the Quizizz application as a learning tool for vibration concept material at Teruna Bakti Waena Jayapura High School with the aim of helping teachers and students to better understand how to use the Quizizz application and be more enthusiastic in learning physics so that they have a good understanding of the concept of vibration. The methods used are lecturer, questions and answers and quizizz. The results of the activities carried out, students and teachers understand how to use the Quizizz application and students are more interested in learning physics, as evidenced by the average score achieved of 87.

Keywords : Quizizz Application, Vibration, Student, Teacher

PENDAHULUAN

Fisika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh peserta didik. Sampai saat ini banyak peserta didik yang kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal fisika yang diberikan oleh guru sehingga nilai yang diperoleh oleh siswa jarang yang memuaskan. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton dan tidak menyenangkan, Oleh karena itu dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan yaitu dengan memanfaatkan teknologi menurut penelitian Gunawan dkk (2019) dan Husain (2014) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dapat meningkatkan pembelajaran fisika menjadi lebih efisien, menarik serta dapat mengubah kualitas pemahaman konsep siswa.

Pendidikan siswa harus dibekali dengan keterampilan yang tepat untuk berkembang di era digital yang sangat kompetitif. Dunia pendidikan di era digital menghadapi banyak persoalan dan tantangan, antara lain mutu pendidikan, profesionalisme tenaga kependidikan, budaya (akulturasi), strategi pembelajaran, tantangan perbaikan manajemen serta tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi dalam dunia pendidikan merupakan suatu sistem yang digunakan untuk menunjang pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Teknologi digital dapat berguna dalam mengubah perilaku manusia, termasuk pendidik dan siswa, dengan mencari, mengumpulkan, mencatat, mengolah, dan mentransmisikan kembali materi pendidikan bila diperlukan. Penggabungan bahan ajar dalam proses pembelajaran dengan teknologi digital dapat menjadi lebih menarik dan memunculkan motivasi belajar karena perpaduan bahan ajar tersebut tidak monoton dalam teks namun dapat dipadukan secara kreatif. Lebih kreatif dan menarik karena memadukan gambar, suara, video dan animasi sehingga dapat mempengaruhi perubahan perilaku belajar untuk perkembangan yang lebih baik.

Aplikasi Quizizz adalah lingkungan belajar online berbasis permainan gratis yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan semangat dan memberikan motivasi dan hasil dalam proses belajar siswa, untuk meningkatkan minat siswa dalam pengulangan mata pelajaran dan untuk memicu diskusi dalam kelompok. Menurut Mei Yan (2018), aplikasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Untuk mendukung semua itu, sekolah menyediakan fasilitas proyektor dan LCD di setiap kelas, jaringan Wi-Fi yang dapat diakses oleh siswa dan guru, serta siswa juga memiliki smartphone. Quizizz dapat menjadi sarana penunjang kegiatan belajar mengajar di tingkat SMA dan Perguruan Tinggi. Website kuis memiliki dua alamat website yaitu <https://Quizizz.com/>, dirancang khusus bagi guru untuk merancang kuis, diskusi, atau jajak pendapat online. Jika alamat <https://Quizizz.it/> adalah situs web tempat siswa berpartisipasi dalam pembelajaran melalui permainan. Aplikasi Quizizz dapat diunduh melalui playstore smartphone pribadi.

Penelitian yang berjudul *Students Response, Learning Interest, and Conceptual Understanding Ability of Two-dimensional Figures in Junior High School: A Study on the Use of Quizizz App* diteliti oleh Syaifuddin, M. dan Rahmasari, E (2023) menceritakan tentang Quizizz sebagai aplikasi evaluasi memiliki peranan penting untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa. Di Indonesia, beberapa guru telah menggunakan aplikasi ini, namun penggunaannya secara luas masih belum optimal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan reaksi, minat belajar, dan kemampuan siswa sekolah menengah dalam memahami konsep bangun datar dengan bantuan aplikasi Quizizz. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Subyek penelitiannya adalah siswa sekolah menengah pertama sebanyak 30 orang. Data yang diperoleh dari angket dan tes, hasil penelitian menunjukkan bahwa feedback dan minat siswa saat pembelajaran bangun datar menggunakan Quizizz berada pada kategori baik. Rata-rata kemampuan pemahaman konsep bangun datar siswa adalah 66 yang tergolong cukup baik. Oleh karena itu, guru hendaknya menggunakan Quizizz

<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>

dalam pembelajaran dan penilaian untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan melatih kemampuannya dalam memahami konsep matematika.

Penelitian dengan judul Pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Fisika diambil dari Academy of Education Journal diteliti oleh Haryadi R dan Nurmala Riza (2023) penelitian ini membahas tentang siswa kesulitan memahami materi fisika, yang konsepnya abstrak, terlalu banyak rumusnya, dan terkesan membosankan. Pembelajaran fisika dengan konsep abstrak perlu disampaikan dengan cara yang menyenangkan. Salah satu materi fisika adalah radiasi elektromagnetik pada subbab Sumber Radiasi Elektromagnetik. Oleh karena itu diperlukan suatu alternatif metode pembelajaran untuk mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang dapat menjadikan pembelajaran fisika menarik dan interaktif. Kegiatan penilaian belajar mengajar yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran yang interaktif sehingga siswa merasa bersemangat dalam mengikuti penilaian pembelajaran. Salah satu alat bantu penilaian e-learning adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebagai alat penilaian pembelajaran mempengaruhi minat, motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran fisika

Menurut penelitian Nunung (2021) menyatakan Penggunaan aplikasi Quizizz selain membantu siswa mengingat kembali materi yang telah diberikan juga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penguasaan materi dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan paparan diatas perlu diadakan sosialisasi menggunakan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami konsep getaran serta mahir dalam pengoperasian aplikasi Quizizz.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang dilakukan meliputi penyampaian konsep getaran dan pengenalan aplikasi quizizz

1. Sebelum menyampaikan materi, dilakukan sesi tanya jawab singkat kepada siswa untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang materi getaran.
2. Pemaparan materi getaran
3. Sesi Tanya jawab untuk mengumpulkan informasi mengenai tingkat penyerapan materi atau tingkat pemahaman siswa setelah mendengarkan dan mengamati
4. Pengenalan tentang aplikasi Quizizz. Setelah pengenalan maka siswa membuat akun Quizizz supaya siswa dapat mengikuti kuis yang diberikan oleh tim pengabdian
5. Siswa berlatih menjawab soal pilihan ganda tentang getaran dengan memasukkan kode yang diberikan oleh tim pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada bulan april sampai dengan bulan juni 2023. Langkah pertama yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan pengabdian adalah membuat surat pengantar dari LPPM yang berisikan izin melaksanakan pengabdian yang ditujukan kepada kepala sekolah SMA Teruna Bakti, setelah suratnya selesai dibuat lalu tim pengabdian mengantar langsung surat tersebut kesekolah yang dituju agar pengabdian mendapatkan kepastian kapan waktu yang tepat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian. Pada saat surat diantarkan kesekolah SMA Teruna Bakti pengabdian bertemu langsung dengan guru yang mengajar mata pelajaran Fisika sehingga tim pengabdian langsung membuat kesepakatan bersama dengan guru fisika tentang jadwal pelaksanaan kegiatan pengabdian

<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>

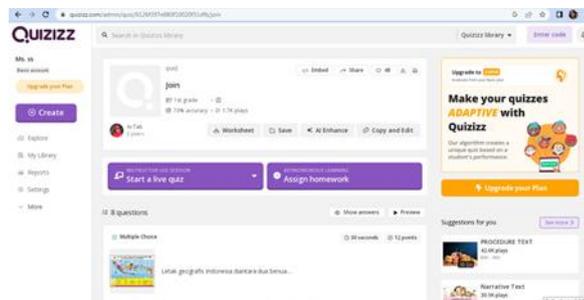
yang akan pengabdikan dilaksanakan. Kegiatan pengabdian bertujuan mengenalkan Aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran pada materi konsep getaran di SMA Teruna Bakti Waena Jayapura. jumlah peserta didik yang hadir dalam kegiatan berjumlah 28 siswa yang tidak hadir berjumlah 7 orang dan didampingi oleh guru yang mengajar mata pelajaran fisika di kelas XI IPA 1.

Kegiatan yang dilakukan pertama sekali adalah memberikan pertanyaan tentang getaran kepada siswa-siswi yang menjadi peserta pengabdian tetapi tidak ada satupun siswa yang mampu menjelaskan konsep getaran Setelah itu pengabdikan memberikan penjelasan konsep getaran dan dilanjutkan dengan Bagaimana penggunaan aplikasi Quizizz. Berikut adalah foto kegiatan pada saat memberikan penjelasan materi



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian (a) Penyampaian Materi Getaran (b) Pengenalan quizizz

Setelah konsep getaran disampaikan maka pemateri memberikan beberapa pertanyaan secara langsung kepada siswa tentang materi getaran ternyata siswa sudah lebih memahami tentang getaran selanjutnya siswa dipandu dalam pembuatan akun quizizz dikarenakan semua siswa yang hadir belum memiliki akun. Langkah pertama buka google chrome lalu ketik <https://quizizz.com> lalu klik sign up yang berada dipojok kanan atas lalu siswa dapat memilih mendaftar dengan akun google, nomor hp atau email setelah akun berhasil tahap selanjutnya klik *school* lalu siswa mengklik *Student* dan guru mengklik *teacher* setelah selesai maka tampilan quizizz yang terlihat seperti berikut :



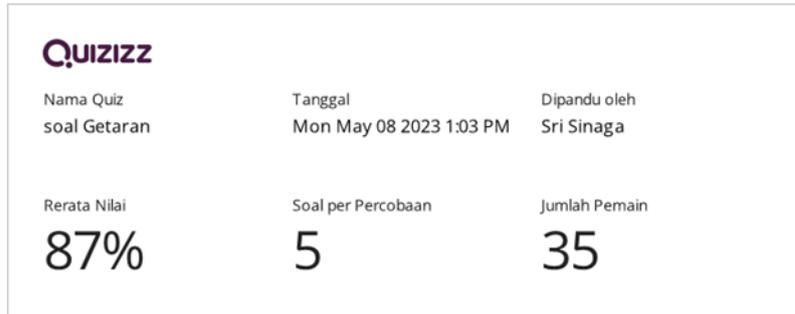
Gambar 2. Tampilan Quizizz

Selanjutnya jika siswa ingin mengikuti kuis yang diberikan oleh pemateri maka klik enter code yang berada dipojok sebelah kanan setelah di klik kemudian masukkan code yang diberikan tim pengabdikan untuk memulai quiz, soal kuis yang diberikan kepada siswa telah di validasi terlebih dahulu.

2. Pembahasan

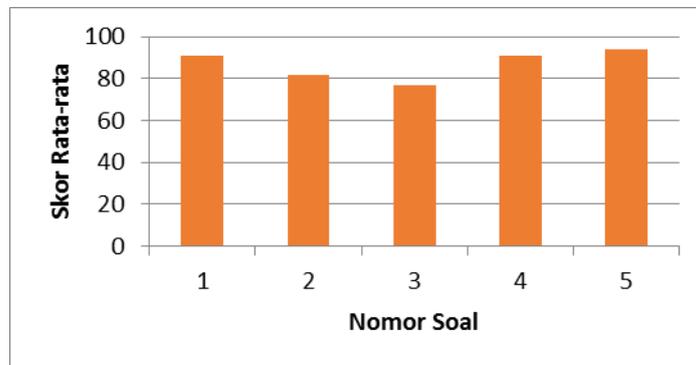
<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>

Cara mengetahui apakah siswa sudah memahami konsep getaran dan penggunaan aplikasi quizizz maka Tim pengabdian memberikan soal kuis yang sudah disediakan dalam aplikasi tersebut. Sebelum memulai kuis yang dilakukan secara langsung maka setiap siswa harus mengetik kode yang diberikan oleh tim pengabdian. Tetapi hanya beberapa siswa yang berhasil mengakses soal yang diberikan karena sinyal internet yang kurang stabil akhirnya tim pengabdian berinisiatif mengubah quiz secara langsung menjadi tugas rumah jumlah soal yang diberikan adalah 5 dan diikuti oleh 35 peserta dengan skor rata-rata nilai 87 artinya nilai yang diperoleh peserta didik cukup memuaskan.



Gambar 3. Tampilan Quizizz Hasil Skor Rerata Siswa

Skor yang diperoleh Untuk soal nomor 1, 2, 3, 4 dan 5 nilai rata-rata adalah 91, 82, 77, 91, dan 94. Dari nilai rerata yang ada menyatakan bahwa peserta didik setelah diberikan pemaparan tentang konsep getaran siswa lebih memahami materi getaran dan mampu menjawab soal-soal yang diberikan oleh pengabdian.



Gambar 4. Grafik skor rata-rata yang diperoleh siswa setiap nomor

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Purba, Leony Sanga Lamsari (2019) yang menyatakan bahwa pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah Kimia Fisika I meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa pendidikan kimia FKIP-UKI. Peningkatan konsentrasi belajar kimia mahasiswa sebesar 0,45 dengan kategori sedang.

KESIMPULAN

Sesuai dengan hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi quizizz dapat membantu para siswa lebih semangat dalam menyelesaikan soal-soal fisika karena tampilannya cukup menarik, serta terdapat materi, soal-soal dan penyelesaiannya.

Saran Perlu diadakan sosialisasi lanjutan untuk penggunaan aplikasi quizizz di tingkat sekolah menengah pertama agar sejak dini para peserta didik lebih mudah memahami pelajaran-pelajaran yang ada di sekolah karena aplikasi Quizizz memiliki fitur-fitur seperti materi, soal dan cara penyelesaiannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian Masyarakat mengucapkan Terimakasih kepada Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih yang telah memberikan kesempatan kepada tim pengabdian memperoleh dana PNPB tahun anggaran 2023 dengan Nomor : 194/UN20.2.1/AM/2023 sehingga kegiatan ini berjalan dengan lancar . Tidak lupa juga tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SMA Teruna Bakti waena jayapura sebagai tim mitra yang memberikan waktu dan tempat untuk melaksanakan kegiatan ini..

DAFTAR PUSTAKA

- Gunawan, G., Harjono, A., Sahidu, H., & Gunada, I. W. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi bagi Guru IPA Fisika di Lombok Barat. *J. Pendidik. Dan Pengabd. Masy.*, 2:120-127
- Halliday, Resnick, Walker. (2014). *Fundamental of Physics*, Edisi ke-10, John Wiley, New York.
- Haryadi R dan Nurmala Riza. (2023). Pengaruh penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran Fisika, *Academy of Education Journal*, 14 (1), 133-141.
- Husain, C. (2014). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *J. Kebijek. Dan Pengembangan Pendidikan.*, 2: 184-192.
- Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin Vol 5 (1) ;42-51.*
- Nurfadillah, dkk. (2021). Pembelajaran Daring Melalui Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Jurnal Literasi Digital*, Volume 1 (2), 108-115
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran *Quizizz* Pada Mata kuliah Kimia Fisika I . *Jurnal Dinamika Pendidikan*, Volume 12 (1). pp. 29-39.
- Syaifuddin, M. dan Rahmasari. E . (2023). " Students' Response, Learning Interest, and Conceptual Understanding Ability of Two-dimensional Figures in Junior High School: A Study on the Use of Quizizz App" . *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* , 11 (3), 571-586
- Syafitri, Irmayani. (2022). Pengertian Aplikasi. <https://www.nesabamedia.com/pengertian-aplikasi> (Feb 12, 2023).