DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BELAJAR DI SD NEGERI SUKAMAJU BARU 01

Iim Marfu'ah [1]
Ida Fitriani [2]
Sri Mardiyati [3]*

[1,2,3] Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia
*e-mail : Ime.fuah@yahoo.com[1] , Idafitriani2604@gmail.com[2] , srimardiyati05@gmail.com[3]

Abstrak

Pelatihan dan sosialisasi tentang pemanfaatan Quizizz dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01 merupakan langkah penting untuk mempersiapkan guru dalam menggunakan platform ini sebagai alat efektif dalam mengajar sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan panduan praktis tentang bagaimana mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran sehari-hari di kelas. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, peserta akan mempelajari tentang konsep dan fungsi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01. Pelatihan ini juga menunjukkan pentingnya penggunaan teknologi pendidikan, seperti Quizizz, dalam proses implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Platform ini memungkinkan guru untuk mengadaptasi metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, serta mempersiapkan siswa untuk masa depan yang semakin berkembang dan digitalisasi

Kata kunci*: kuis interaktif,pelatihan, pembelajaran interaktif, sosialisasi, teknologi pendidikan.*

Abstract

Training and outreach regarding the use of Quizizz in implementing the Independent Learning Curriculum at Sukamaju Baru 01 Public Elementary School is an important step to prepare teachers to use this platform as an effective tool in teaching according to the curriculum being implemented. This approach aims to improve teachers' understanding and skills in using educational technology to create more interesting, interactive and enjoyable learning experiences for students. Apart from that, this training also provides practical guidance on how to integrate Quizizz into daily learning in the classroom. In community service activities, participants will learn about the concept and function of Quizizz as an interactive learning media that can be used in implementing the Independent Learning Curriculum at Sukamaju Baru 01 Public Elementary School. This training also shows the importance of using educational technology, such as Quizizz, in the process of implementing the Independent Curriculum Study. This platform allows teachers to adapt learning methods according to student needs and characteristics, as well as preparing students for an increasingly developing and digitalized future.

Keywords*: interactive quizzes, training, interactive learning, socialization, educational technology.*

PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia telah menjadi fokus utama pemerintah dalam memperbaiki sistem pendidikan. Salah satu aspek dalam kurikulum ini adalah penggunaan teknologi pendidikan untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Kurikulum Merdeka Belajar telah mulai diterapkan di hampir semua universitas di Indonesia dan akan digunakan di semua tingkat pendidikan mulai dari sekolah dasar, menengah, hingga sekolah menengah atas/sekolah kejuruan (Supriatna et al., 2023). Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi sekolah, pendidik, dan siswa dalam mengelola proses pembelajaran, namun untuk mencapai tujuan yang diinginkan dari program ini, semua pihak harus dapat membiasakan diri dengan peran masing-masing dan selalu berinovasi (Rizaldi & Fatimah, 2023).

Quizizz adalah salah satu platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai fitur. Siswa dapat mengakses kuis ini melalui perangkat elektronik mereka, memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses oleh semua

DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

siswa (Dwiyama, 2021). Platform ini merupakan salah satu dari beberapa platform pembelajaran jarak jauh yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran inovatif dan interaktif. Selain Quizizz, terdapat juga platform-platform lain seperti Microsoft Office 365 for Education, Google Suite for Education, dan Quipper School yang menawarkan berbagai fitur untuk pembelajaran jarak jauh. Penggunaan teknologi pendidikan, termasuk platform-platform seperti Quizizz, telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan fleksibilitas pembelajaran.

Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01 bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan kepada guru dalam menggunakan Quizizz sebagai alat yang efektif dalam mengajar sesuai dengan kurikulum yang sedang diterapkan. Dengan menggunakan Quizizz, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online, membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat. Melalui Quizizz, guru dapat melakukan pre- test, penguatan materi, latihan soal, remedial, post-test, dan evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif. Penggunaan Quizizz sebagai metode pembelajaran juga sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar, yang memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, yang merupakan generasi yang melek teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar.

Dalam pelatihan ini, para guru akan belajar tentang cara membuat kuis interaktif, mengorganisir dan mengatur kuis yang sudah dibuat, serta menganalisis hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa. Selain itu, mereka juga akan diberikan panduan praktis tentang bagaimana mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran sehari-hari di kelas. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang menyediakan beragam fitur untuk pembelajaran secara online, membantu guru dalam membuat, membagikan, dan mengelola kuis secara mudah dan cepat. Melalui Quizizz, guru dapat melakukan pre-test, penguatan materi, latihan soal, remedial, post-test, dan evaluasi pembelajaran menggunakan kuis interaktif. Penggunaan Quizizz sebagai metode pembelajaran juga sesuai dengan Kurikulum Merdeka Belajar, yang memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan karakteristik siswa, yang merupakan generasi yang melek teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat mendukung terciptanya pembelajaran inovatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka Belajar (Suharsono & Budiarto, 2018).

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01 dapat lebih optimal dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas. Kami berharap para guru dapat memanfaatkan Quizizz sebagai sebuah alat yang bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

METODE

Metode yang akan dilakukan dalam kegiatan ini adalah melalui beberapa tahap yaitu:

1. Observasi Langsung dan Wawancara
   Observasi langsung dan wawancara merupakan langkah penting dalam memahami kondisi pembelajaran di sekolah serta kesulitan yang dihadapi guru. Hal ini merupakan bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Observasi langsung memungkinkan tim pelaksana untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang situasi di lapangan, sementara wawancara dapat memberikan wawasan langsung dari para pemangku kepentingan. Kedua metode ini memainkan peran kunci dalam menentukan solusi yang akan ditawarkan untuk memecahkan masalah yang ada.
2. Pelatihan dan Sosialisasi
   Pelatihan dan sosialisasi diberikan kepada guru-guru di sekolah dengan jadwal yang telah disepakati, dengan cara presentasi dan demonstrasi yang dilakukan oleh nara sumber. Guru menggunakan perangkat komputer atau laptop yang ada saat pelatihan dilaksanakan. Pada

DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

saat pelatihan, disertai sesi tanya jawab sehingga guru lebih mudah memahami materi yang diberikan. Setelah presentasi dan tanya jawab dilakukan, kemudian dilakukan simulasi.

3. Evaluasi Kegiatan
   Evaluasi kegiatan pelatihan dan sosialisasi merupakan langkah penting untuk memastikan pemahaman guru dalam penggunaan teknologi, seperti Quizizz, sehingga hasil dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat lebih optimal. Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai metode, termasuk observasi langsung, wawancara, dan uji coba. Evaluasi juga dapat berfungsi sebagai dorongan untuk meningkatkan mutu kinerja lembaga pendidikan (Sari & Syarifuddin, 2024).

HASIL

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat, materi yang diberikan adalah "Mengenal Media Pembelajaran Quizizz." Pada materi ini, peserta akan mempelajari tentang konsep dan fungsi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01. Berikut adalah beberapa poin penting yang dijelaskan dalam materi tersebut:

1. Konsep Quizizz: Quizizz adalah sebuah web tools yang digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam materi ini, peserta akan mempelajari tentang definisi, fungsi, dan manfaat Quizizz dalam proses belajar mengajar.
2. Fungsi Quizizz: Quizizz memiliki beberapa fungsi yang memungkinkan penggunaannya dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Beberapa fungsi tersebut antara lain:
   a. Mengumpulkan Data: Quizizz dapat digunakan untuk mengumpulkan data tentang perilaku siswa, seperti jawaban yang diberikan dan waktu yang dihabiskan untuk mengerjakan soal.
   b. Meningkatkan Partisipasi: Quizizz dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dengan cara membuat materi yang interaktif dan menarik.
3. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar: Quizizz dapat digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dengan cara membuat materi yang sesuai dengan tujuan dan sasaran kurikulum. Dengan demikian, Quizizz dapat membantu guru dalam mencapai tujuan kurikulum dengan cara yang lebih efektif dan efisien.
4. Penggunaan Quizizz di SD Negeri Sukamaju Baru 01: Materi ini juga membahas tentang penggunaan Quizizz di SD Negeri Sukamaju Baru 01. Dalam materi ini, peserta akan mempelajari tentang bagaimana Quizizz dapat digunakan dalam implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di sekolah tersebut.

Salah satu aplikasi yang populer digunakan untuk membuat kuis interaktif dan menyenangkan adalah Quizizz. Aplikasi Quizizz dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif dengan berbagai macam fitur yang dapat diakses dan dikerjakan oleh siswa secara online. Berikut adalah beberapa fitur dan manfaat yang ditawarkan oleh Quizizz:

1. Kuis Interaktif: Quizizz memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang dapat diakses dan dikerjakan oleh siswa secara online. Kuis ini dapat berupa pilihan ganda, esai, atau polling, dan dapat diatur untuk meminimalisir kecurangan (Hidayah et al., 2021).
2. Fitur Beragam: Quizizz menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan penggunaan yang lebih efektif, seperti kemampuan untuk menampilkan pertanyaan secara acak, memberikan umpan balik cepat, dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif (Manda et al., 2023).
3. Meningkatkan Motivasi Belajar: Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seluruh responden dalam penelitian tersebut mengatakan bahwa Quizizz membantu meningkatkan motivasi belajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih seru dan menarik.

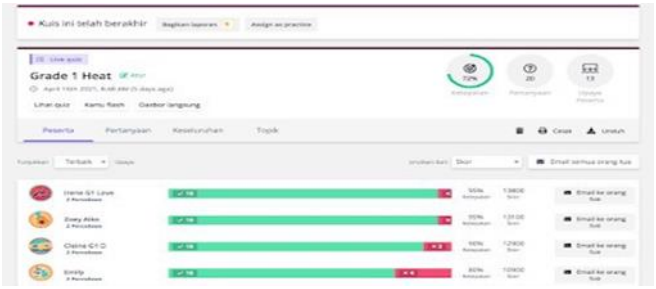
DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

4. Meningkatkan Antusiasme Belajar: Quizizz juga dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan daya tarik dengan memberikan konteks yang relevan untuk materi kuliah.
5. Meningkatkan Pemahaman: Quizizz dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kuliah dengan cara memberikan konteks yang relevan dan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif.
6. Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran: Penggunaan Quizizz dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan cara memberikan umpan balik yang cepat dan akurat kepada guru dan siswa.
7. Meningkatkan Partisipasi: Quizizz memungkinkan setiap siswa untuk berpartisipasi dan berkontribusi sesuai dengan preferensi mereka, membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan disukai oleh siswa.

Quizizz memiliki tampilan serta fitur yang dinamis sehinggatidak membosankan untuk digunakan dalam pro ses belajar mengajar. Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Quizizz untuk membantu guru membuat proses pemberian kuis menjadi menarik menyenangkan.

a. *Student-paced*
   Pertanyaan muncul di layar siswa, sehingga mereka bisa menjawab pertanyaan dengan kecepatan mereka sendiri tanpa harus khawatir ketinggalan dengan teman-teman mereka yang lain.
b. BYOD
   Quizizz dapat dimainkan di berbagai jenis gawai/ gadget menggunakan browser, baik itu di PC atau laptop dan menggunakan aplikasi yang dapat di download di playstore android atau apps store Apple
c. Template Kuis
   Ada ribuan guru yang telah membuat soal di quizizz dan dapat digunakan secara bebas dan gratis oleh pengguna lain, sehingga memudahkan bagi guru untuk mencari topik kuis yang ingin mereka gunakan.
d. Editor Quiz
   Pengguna bisa membuat kuis dengan mengambil item soal dari kuis-kuis yang telah dibuat oleh pengguna lain di quizizz. Fitur ini memberikan kemudahan untuk pengguna menggabungkan berbagai item soal dan membuatnya menjadi satu kuis baru. Selain itu fitur ini memungkinkan pengguna untuk bisa mengupload gambar atau menyematkan link gambar sebagai pendukung soal yang dibuat.
e. Reports
   Fitur ini menjadi sangat penting untuk melihat progres siswa dan mengevaluasi pemahaman mereka terkait dengan soal atau kuis yang kita berikan kepada mereka. Laporan yang disediakan bisa dilihat pada level kelas dan level siswa secara individu. Selain itu laporan jawaban siswa juga dapat didownload dalam bentuk Excel.
f. Quiz Costumization
   Pengguna memilik banyak pilihan untuk menyesuaikan kuis yang dibuat agar sesuai dengan level kompetisi siswa, kecepatan pengerjaan anak dan lain sebagainya.

DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi



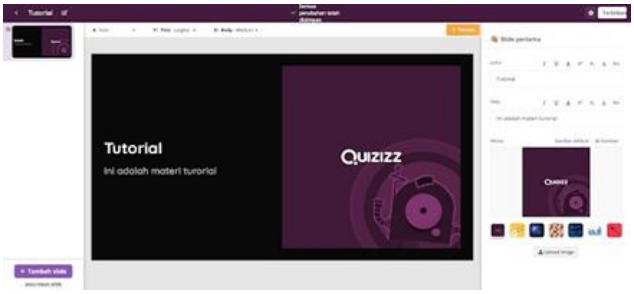
Gambar 1. Materi Quizizz

g. Presentasi Interaktif + Kuis

.

Gambar 2. Materi Quizizz

Dengan menggunakan fitur ini, guru dapat mengajar secara online dengan menampilkan materi atau topik yang ingin diajarkan, menyematkan media berupa gambar dan juga secara langsung memberikan kuis ditengah-tengah presentasi tanpa harus keluar dari presentasi.



Gambar 3. Materi Quizizz

Ada banyak jenis pertanyaan yang disediakan oleh Quizizz, sehingga kita bisa mengukur kemampuan siswa dengan berbagai jenis pertanyaan tersebut. Terdapat jenis pertanyaan Pilihan Ganda, Banyak Jawaban, Isian singkat, Survey, dan Esai.

PEMBAHASAN

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat telah memberikan pelatihan cara menggunakan platform online quizzizz untuk membuat kuis interaktif. Tim terdiri dari tiga orang dosen dan satu orang mahasiswa dari Program Studi Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI. Kegiatan sosialisasi dan pelatihan dilakukan di SD Negeri Sukamaju Baru 01, Tapos, Depok. Alasan pemilihan mitra didasarkan pada beberapa pertimbangan dari hasil observasi yang dilakukan sebelumnya yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang platform- platform online yang

DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

memudahkan untuk membuat soal kuis, biasanya para guru membuat soal dilakukan dengan mengetik di Ms. Word atau melalui google formulir. Selain itu, guru belum mengetahui ada platform online yang sangat menarik, praktis mudah digunakan yaitu platform online quizizz.

Pada awal kunjungan, tim dan pihak mitra berdiskusi untuk menentukan materi yang diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran guru guna meningkatkan suasana menyenangkan saat pembelajaran di sekolah mitra. Selanjutnya, Tim Abdimas dan pihak sekolah memutuskan untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan mengenai penggunaan quizizz untuk memudahkan dalam membuat kuis interaktif yang menarik. Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan berjalan dengan lancar. Hal tersebut dikarenakan adanya kerjasama yang baik di antara tim abdimas dan pihak sekolah, serta antusias dari para guru dalam mengikuti kegiatan tersebut. Guru juga berharap untuk dilakukan pengabdian masyarakat kembali oleh tim Abdimas pada semester berikutnya. Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dari kegiatan pengabdian masyarakat ini di antaranya:

1. Guru bisa membuat kuis interaktif yang menarik.
2. Setelah menguasai quizizz, guru tidak membutuhkan banyak waktu untuk membuat dan mengetik soal.
3. Dengan menguasai quizizz, guru lebih berinovasi saat menyajikan soal/ quiz saat evaluasi hasil pembelajaran di sekolah.
4. Guru dapat mengukur peningkatan kompetensi peserta didik.

Evalusi Kegiatan

1. Sasaran
   a. Guru lebih optimal dalam membuat kuis dengan quizizz
   b. Guru tertarik dan bersemangat membuat variatif soal dan Guru mengetahui prosedur pembuatan soal yang menarik dengan quizizz
2. Indikator Keberhasilan
   a. Guru mempunyai motivasi dan muncul ide-ide baru untuk mengembangkan kualitas membuat kuis yang kretif dan inovatif
   b. Dengan pemanfaatan quizizz dapat mempermudah guru dalam menyajikan, membuat soal dan mengukur peningkatan kompetensi peserta didik
   c. Guru dapat memenfaatkan perkembangan teknologi berupa platform online salah satunya mampu menggunakan quizizz untuk mendukung kelancaran dalam membuat soal.
   d. Guru menjadi bersemangat membuat soal yang menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan quizizz.

Dokementasi Kegiatan

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya langsung pada masyarakat secara kelembagaan. Kegiatan ini melibatkan segenap sivitas akademik, termasuk dosen, mahasiswa, tenaga kependidikan, serta alumni, dan dilaksanakan dalam berbagai bidang, seperti kewiraswastaan, sarana dan prasarana, produksi, pendidikan, sosial budaya, serta akuntansi dan kependudukan.

DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

KESIMPULAN

Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01 berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan kepada para guru dalam menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Dengan memanfaatkan Quizizz, diharapkan para guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, Quizizz dapat menjadi sebuah alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, para guru juga diajarkan tentang cara membuat kuis interaktif, mengorganisir dan mengatur kuis yang sudah dibuat, serta menganalisis hasil kuis untuk menilai pemahaman siswa. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat memberikan manfaat yang nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Sukamaju Baru 01. Dengan menyelesaikan pelatihan ini, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan Quizizz dengan baik dalam kurikulum Merdeka Belajar, sehingga menciptakan

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah serta Guru-guru SD Negeri Sukamaju Baru 01 yang telah memberikan sarana dan prasana sehingga pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat bisa terlaksana dengan baik dan semoga pelatihan ini memberikan manfaat yang positif bagi semua peserta.

DOI: https://doi.org/10.62017/jpmi

DAFTAR PUSTAKA

Dwiyama, F. (2021). Pemasaran Pendidikan Menuju Era Revolusi Industri 5.0. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, *11*(1), 24–34.

Hidayah, N., Hambali, S. U., & Millenia, T. F. (2021). Pemanfaatan Media Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Cerita Rakyat Kelas X. *Prosiding Samasta*.

Manda, D., Arifin, I., & Darmayanti, D. P. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizziz sebagai Kuis Interaktif pada Mata Kuliah Pengantar Pendidikan di Jurusan Pendidikan Antropologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, *5*(2), 653–658.

Rizaldi, D. R., & Fatimah, Z. (2023). Merdeka curriculum: Characteristics and potential in education recovery after the COVID-19 pandemic: Education recovery after the COVID-19 pandemic. *International Journal of Curriculum and Instruction*, *15*(1), 260–271.

Sari, I. P., & Syarifuddin, S. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Bengkulu. *Al-Khair Journal: Management, Education, and Law*, *2*(2), 61–69.

Suharsono, A., & Budiarto, M. T. (2018). *Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial*.

Supriatna, D., Nadirah, S., Rahman, A., Aina, M., & Saefudin, A. (2023). Implementation of Merdeka Belajar Curriculum in Elementary Schools: How is Teachers' Perception? *International Journal of Education, Vocational and Social Science*, *2*(02), 30–40.