



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”

### Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Pembelajaran Daring Di SD Al-Ikhlas Surabaya

Hery Setiyawan<sup>1</sup>, Friendha Yuanta<sup>2</sup>, Leni Yuliana<sup>3</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

[heri.setiyawan@uwks.ac.id](mailto:heri.setiyawan@uwks.ac.id)<sup>1</sup>

#### Abstract

*Many learning media can increase students' learning motivation, one of which is the use of the Quizizz application or game-based learning media. This can be used as a means of conveying material in the learning process, namely to measure students' understanding while getting the material that has been taught. Quizizz itself, is an educational game application that is narrative and flexible, besides being able to be used as a means of delivering material, Quizizz can also be used as an interesting and fun learning evaluation medium. With application-based learning media, teachers can easily apply online learning so that the use of the Quizizz application is able to make learning not boring and the goals of learning can be easily achieved. This training is very necessary to improve the quality of schools and the end result of this training is very useful for teachers who have participated in training activities with discipline.*

**Keywords:** *Quizizz Utilization Training, Application of Science Technology, Online Learning.*

#### Abstrak

Banyak media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu pemanfaatan aplikasi Quizizz atau media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi guru dapat dengan mudah menerapkan dalam pembelajaran daring sehingga pemanfaatan aplikasi Quizizz mampu membuat pembelajaran tidak membosankan dan tujuan dari pembelajaran dapat dengan mudah dicapai. Pelatihan ini sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas sekolah dan hasil akhir dari pelatihan ini sangat bermanfaat bagi guru yang telah mengikuti kegiatan pelatihan dengan disiplin.

**Kata Kunci:** Pelatihan Pemanfaatan Quizizz, Penerapan Ilmu Teknologi, Pembelajaran Daring.

#### PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas dapat dicapai dengan cara meningkatkan kualitas guru. Guru yang berkualitas memiliki kompetensi

pedagogik yaitu kompeten dalam mengolah kelas dan menguasai teknologi ilmu pengetahuan. Menurut Hussin (dalam Fitriyani, 2020) Perkembangan teknologi menjadi



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

sebuah potensi dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan sehingga harus direspon secara positif dan adaptif dalam menjawab tantangan abad 21 yang penuh kompleksitas. Keberadaan teknologi bagi dunia pendidikan merupakan sarana yang dapat dipakai sebagai media penyampaian program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif, proses belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas tertentu, selain itu penggunaan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar dalam menciptakan metode pengajaran di dalam dan di luar kelas (Almeida & Simoes, 2019).

Indonesia yang saat ini sedang menghadapi pandemi virus covid-19, mengharuskan siswa untuk belajar di rumah, guna menghindari dan memutus rantai penyebaran virus. Guru dan siswa harus melakukan pembelajaran secara online atau tidak tatap muka di kelas seperti biasanya. Sehingga, hal ini menuntut siswa dan guru harus belajar dan melakukan pembelajaran secara online atau daring. Pembelajaran tetap harus berlangsung dengan maksimal, meski keadaan sedang mengalami transisi besar-besaran di tengah pandemi covid-19 agar generasi emas tidak ketinggalan dalam proses usaha kemajuan belajar dan tetap melakukan pembelajaran. Oleh karena itu guru harus sebisa mungkin memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk

mewujudkan pembelajaran jarak jauh atau daring yang sekarang diterapkan dalam dunia pendidikan pada masa pandemik Covid-19.

Menurut Isman (dalam Dewi, 2020) pembelajaran daring merupakan pemanfaatan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Dengan pembelajaran daring siswa memiliki keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa dapat berinteraksi dengan guru menggunakan beberapa aplikasi seperti classroom, video conference, telepon atau live chat, zoom maupun melalui whatsapp group. Pembelajaran ini merupakan inovasi pendidikan untuk menjawab tantangan akan ketersediaan sumber belajar yang variatif. Keberhasilan dari suatu model ataupun media pembelajaran tergantung dari karakteristik peserta didiknya. Oleh karena itu diperlukan adanya pemanfaatan media dalam pembelajaran berupa aplikasi atau perangkat lunak yang bisa membuat pembelajaran daring terkesan menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada masa pandemik Covid-19.

Banyak media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya yaitu pemanfaatan aplikasi Quizizz atau media pembelajaran berbasis permainan. Hal ini bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi dalam proses pembelajaran yaitu untuk mengukur pemahaman siswa selama mendapatkan materi yang



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

telah diajarkan. Quizizz sendiri, merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain bisa dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020). Dengan adanya media pembelajaran berbasis aplikasi guru dapat dengan mudah menerapkan dalam pembelajaran daring sehingga pemanfaatan aplikasi Quizizz mampu membuat pembelajaran tidak membosankan dan tujuan dari pembelajaran dapat dengan mudah dicapai.

Menurut Aini (dalam Wijayanti, 2021) Quizizz dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sehingga motivasi peserta didik lebih tinggi dan hasil belajar akan menjadi lebih baik. Penggunaan quizizz sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik (Liantoni, Rosetya, Rizkiana, Farida, & Hermanto, 2018). Penggunaan media pembelajaran quizizz sangatlah mudah dan sederhana. Selain itu, media ini termasuk pada aplikasi android yang kapasitasnya tidak terlalu besar sehingga pengguna tidak memerlukan kuota dan ruang penyimpanan yang besar ketika mendownload. Sedangkan bagi pendidik sendiri aplikasi ini memiliki fitur yang memudahkan dalam melakukan proses evaluasi pembelajaran,

pendidik bisa langsung melihat nilai yang diperoleh oleh setiap peserta didik sehingga proses pengambilan evaluasi selanjutnya dapat dilakukan dengan cepat.

Penggunaan media interaktif quizizz lebih baik dibandingkan tanpa menggunakan media. Selain itu, hasilnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media ini berpengaruh sebesar 78% terhadap hasil belajar mahasiswa (Panggabean & Harahap, 2020). Kelebihan penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan memunculkan motivasi serta semangat kembali bagi siswa (Wijayanti, 2021).

Quizizz adalah platform keterlibatan siswa yang memungkinkan guru untuk melakukan pelajaran dan kuis interaktif dengan siswa mereka. Kuis interaktif yang dibuat memiliki 5 jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan ke latar belakang pertanyaan.

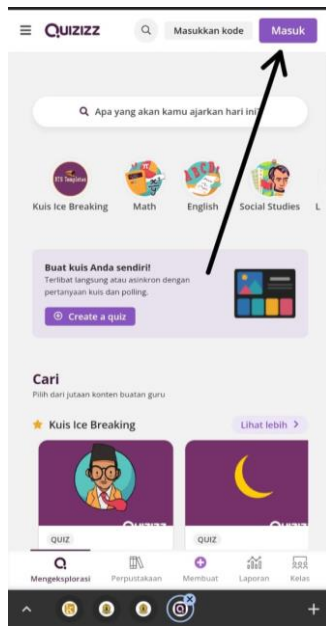
Quizizz dapat memberikan data dan statistic tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa, asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Hal ini tentunya memudahkan guru untuk memberikan tugas seperti latihan ataupun ulangan

kepada siswa dengan tetap melakukan pengawasan secara daring dan menghindari terjadinya menyontek.

Langkah-langkah Penggunaan quizizz:

- Langkah 1 Klik masuk untuk masuk ke Quizizz

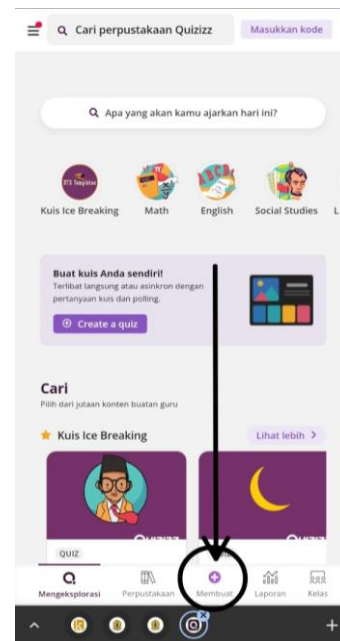
**Gambar 1.** Halaman Depan Quizizz



- Langkah 2 Masukkan nomor telepon, email atau nama pengguna, dan masukkan password apabila telah memiliki akun. Apabila tidak memiliki akun klik daftar
- Langkah 3 Cara selain memasukkan email dan password, bisa juga masuk ke Quizizz dengan cara login menggunakan google yang cara pengerjaannya yaitu pilih akun untuk melanjutkan ke Quizizz

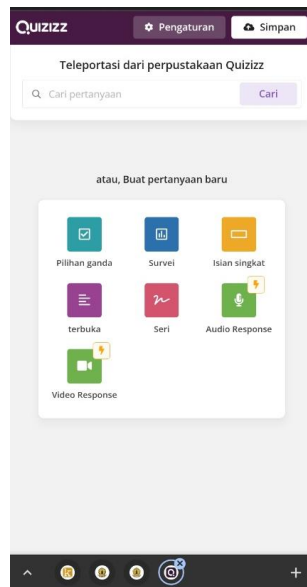
- Langkah 4 Setelah masuk ke Quizizz, klik membuat untuk membuat soal pada Quiz

**Gambar 2.** Halaman Depan Quizizz

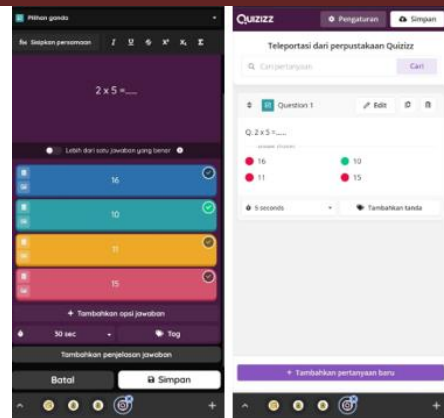


- Langkah 5 Buat quiz dengan memberikan nama, dan menentukan mata pelajaran yang relevan
- Langkah 6 Setelah memberikan nama dan menentukan mata pelajaran, tentukan jenis pertanyaan yang akan kita buat, sebagai contoh soal pilihan ganda yang jawabannya terdiri dari opsi jawaban a, b, c, dan d.

**Gambar 3.** Halaman Format Kuis

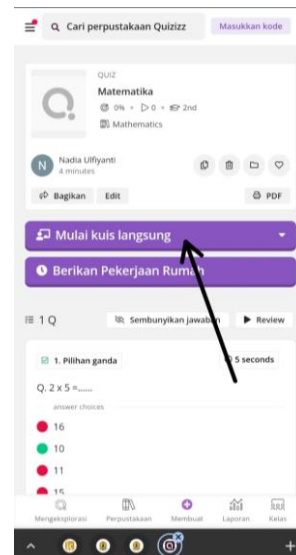


- Langkah 7 Ketiklah pertanyaan, keempat opsi jawaban, tentukan waktu yang akan disediakan untuk menjawab setiap satu soal, tambahkan opsi jawaban dan penjelasan jawaban bila diperlukan
  - Langkah 8 Setelah membuat 1 soal, klik tambahkan pertanyaan baru sebanyak soal yang telah ditentukan guru, Setelah selesai membuat semua soal, klik simpan untuk menyimpan soal
- Gambar 4.** Halaman Penyusunan Soal dalam bentuk pilihan ganda



- Langkah 9 Setelah disimpan, klik mulai kuis langsung untuk memulai kuis

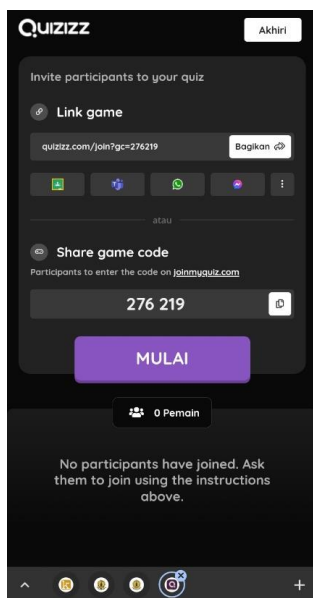
**Gambar 5.** Halaman Depan Soal yang Sudah Dibuat



- Langkah 10 Akan muncul opsi untuk menentukan sistem pengerjaan quiz, Klasik adalah opsi sistem pengerjaan tanpa adanya waktu, sedangkan kecepatan guru adalah opsi sistem pengerjaan dengan adanya waktu yang sudah ditentukan oleh guru
- Langkah 11 Setelah itu, tentukan mode pengerjaan quiz yang akan dikerjakan oleh para peserta didik

- Langkah 12 Mode pengerjaan quiz telah ditentukan, kemudian guru dapat memulai quiz yang akan dilaksanakan sesuai dengan perjanjian antar guru dan peserta didik

**Gambar 6.** Halaman Depan Soal yang Sudah Dibuat



#### Kelebihan Aplikasi Quizizz:

- **Memudah Pembuatan Soal**  
Guru hanya perlu memindahkan soal yang telah dibuat dalam bentuk arsip kedalam aplikasi Quizizz.
- **Sistem Poin dan Rangking**  
Saat siswa menjawab pertanyaan yang benar, maka akan muncul poin yang didapatkan serta diakhir kuis, akan ada perbandingan dari setiap peserta kuis. Hal ini dapat membuat kuis menjadi lebih menarik dan menantang.
- **Opsi Jawaban yang Benar**  
Saat siswa menjawab pertanyaan yang salah, maka akan muncul jawaban yang benar.
- **Statistik Pengerjaan**  
Saat siswa selesai mengerjakan kuis, akan muncul statistik keseluruhan dari pengerjaan soal yang mencakup presentase benar dan salah, kecepatan menjawab, dan lain sebagainya. Selain itu siswa juga dapat melihat kembali jawaban dari kuis yang telah dikerjakan.
- **Fitur-fitur yang Menarik**  
Saat mengerjakan kuis dengan menggunakan Quizizz, siswa akan memiliki kesempatan memilih beberapa skill yang setiap skillnya memiliki kelebihan masing-masing. Salah satunya memiliki kesempatan untuk mendapat poin 2x lipat.

#### Kekurangan Aplikasi Quizizz:

- **Kecurangan yang Memiliki 2 Akun**  
Siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email.
- **Kecepatan Menjadi Penentu Rangking Bukan Kebenaran Jawaban**  
Siswa bisa jadi akan turun peringkat walaupun dia sudah mengerjakan semua soal yang telah disediakan, karena masalah waktu, artinya siswa mengerjakan





# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

soal akan memperoleh nilai yang lebih besar.

- Kendala saat siswa terlambat bergabung akan menjadi kendala bila siswa terlambat bergabung, karena saat menjalan kuis, akan lebih baik dilakukan secara bersamaan, karena waktu ketepatan mengumpul akan mempengaruhi nilai.

### METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelatihan pemanfaatan aplikasi quizizz untuk pembelajaran daring di SD Al-Ikhlas surabaya ditujukan untuk kepala sekolah dan guru-guru yang bersangkutan.

Pada pelatihan ini materi yang harus ditempuh guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah :

**Tabel 1.** Materi dan Alokasi waktu

No	Materi Pelatihan	Alokasi		Tempat
		Teori	Praktik	
1	Pembuatan Email dan Akun Quizizz	2 JP	2 JP	SD Al-Ikhlas
2	Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz	2 JP	2 JP	SD Al-Ikhlas

Narasumber yang dipilih untuk memberikan pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

1. Menguasai IT
2. Telah berpengalaman dalam mengaplikasikan berbagai software

3. Memahami secara detail aplikasi Quizizz

Dalam pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz terdapat beberapa metode yang diterapkan yaitu ceramah, teori, dan praktik. Penerapan metode ceramah bertujuan untuk mengarahkan kepada peserta hal-hal yang bersangkutan dengan teori-teori quizizz, sedangkan metode praktik bertujuan untuk memperkuat arahan dan teori yang telah diberikan karena dengan praktik langsung peserta pelatihan bisa mendapatkan pengalaman baru dan mengetahui secara langsung tentang pemanfaatan aplikasi quizizz. Dari penerapan beberapa metode di atas agar seluruh peserta bisa menguasai aplikasi quizizz secara detail.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi quizizz untuk pembelajaran daring di SD Al-Ikhlas surabaya pada bulan Desember. Program pelatihan ini diawali dengan meminta persetujuan dari kepala sekolah dan menyampaikan tujuan dari program pelatihan pemanfaatan aplikasi quizizz, lalu dilanjut dengan materi dan workshop yang diterapkan saat program berjalan. Berikut adalah materi yang akan dipaparkan saat kegiatan berjalan :

**Tabel 2.** Kegiatan Pelatihan Hari Pertama

No	Waktu	Materi	Narasumber	Target
----	-------	--------	------------	--------



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

				Tagihan
1	08.00	Pembukaan	Tim	
2	08.15	Sambutan Kaprogdi	Kaprogdi PGSD	
3	08.15	Sambutan Kepala Sekolah	Kepala Sekolah SD Al-Ikhlas	
4	08.30	Pembuatan Email	Tim	Praktek
5	09.00	Pembuatan Akun Quizizz	Tim	Praktek
6	10.00	Pemaparan Materi Quizizz	Tim	Praktek
7	11.30	Penutupan Acara	Tim	

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran daring siswa mempunyai keleluasaan waktu belajar, dapat belajar kapanpun dan dimanapun. Siswa juga dapat berinteraksi dengan guru secara langsung tanpa harus menemui guru tersebut dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti google meet, zoom maupun whatsapp group. Pada era industri 4.0, teknologi sangat berperan penting bagi dunia pendidikan dan dapat memberikan dampak yang positif penggunaannya kreatif dalam pengaplikasian teknologi tersebut. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan untuk memperdalam ilmu tentang dunia teknologi digital dalam pembelajaran, hasil ini tentunya sesuatu yang sangat dibutuhkan bagi seorang pendidik.

Pelatihan ialah sebuah proses pendidikan yang dilakukan dalam

kurun waktu tertentu dengan menggunakan prosedur yang sistematis dan terorganisir. Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pelatihan adalah suatu kegiatan yang telah direncanakan ataupun dirancang untuk mengembangkan sumber daya manusia meliputi rangkaian kegiatan identifikasi, pengkajian serta proses belajar yang terencana. Dari beberapa kegiatan tersebut dilakukan dengan tujuan untuk membantu meningkatkan kemampuan guru yang agar dapat melaksanakan tugas secara efektif dan efisien (Sultoni, 2018). Pelatihan sangat diperlukan bagi pendidik untuk bisa memperdalam pengetahuan tentang teknologi dan bisa memanfaatkan teknologi yang ada dengan sangat efektif.

Pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran daring bisa dilakukan melalui internet dalam e-learning maupun penggunaan komputer sebagai media interaktif. Dengan adanya beberapa aplikasi yang dapat mendukung dalam proses belajar diharapkan mampu membuat peserta didik bisa leluasa mengeksklore dirinya, merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih efektif jika didalam sebuah proses belajar terdapat adanya penggunaan media pembelajaran ataupun berupa aplikasi yang memungkinkan





# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

teratasnya hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran (Yusril, 2019). Pelatihan pemanfaatan aplikasi quizizz untuk pembelajaran daring adalah suatu bentuk upaya untuk mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui pembelajaran jarak jauh sehingga dapat mewujudkan sekolah yang mandiri, kreatif, dan inovatif sesuai dengan visi dan misi yang telah ditetapkan bersama.

Pada tabel 2 didalamnya terdapat beberapa materi yang harus ditempuh pada saat pelatihan yang pertama adalah pengantar pelatihan pada materi ini akan dijelaskan bagaimana cara mengelola pembelajaran daring yang baik. Mengelola pembelajaran terutama pada pembelajaran daring tentu saja dibutuhkan keahlian dan kreatifitas dalam mengelola TIK. Adanya materi pengantar pelatihan diharapkan dapat membuka wawasan pimpinan sekolah mengenai pengembangan penggunaan TIK yang baik sesuai dengan perkembangan zaman. Pengelolaan pembelajaran yang baik dapat meningkatkan kualitas sekolah dan daya saing sekolah.

Pada materi pertama adalah pembuatan email yang akan digunakan dalam membuat akun quizizz. Sebagian besar dari guru sudah memiliki email, apalagi sekarang sudah jamannya android dimana memerlukan email untuk bisa menggunakannya. Akan tetapi kenapa materi ini perlu di laksanakan, karena ada beberapa dari guru yang sudah

senior tidak mengerti tentang email, ada juga yang dulu emailnya ada yang membuatkan sehingga tidak mengetahui password maupun emailnya. Kita menjelaskan bagaimana pentingnya memiliki email dan juga diusahakan membedakan email yang di gunakan untuk kepentingan sekolah dengan pribadi, biar surat email yang di terima sesuai dengan koridor masing-masing.

Pada materi kedua yaitu pembuatan akun quizizz sebagai awal dalam pemanfaatan aplikasi quizizz. Materi ini di berikan karena sebagai kunci utama dalam pemanfaatan quizizz, dan semua peserta wajib untuk memiliki. Pemilihan waktu satu jam dalam materi ini adalah untuk mengantisipasi peserta yang masih gagap teknologi dan perlunya pendampingan. Meskipun dengan waktu yang menurut perhitungan cukup akan tetapi masih belum cukup untuk mengakhiri materi kedua ini, dikarenakan beberapa kendala dari peserta maupun koneksi.

Adapun cara untuk membuat akun quizizz adalah 1) buka quizizz di lama <http://quizizz.com> 2) klik pada 'mendaftar dengan email' dan pilih jenis akun yang anda inginkan yaitu guru, siswa atau orang tua. dalam contoh ini, saya memilih guru. 3) masukkan id email kamu, nama pengguna yang kamu inginkan dan kata sandi yang diinginkan sebelum kamu melanjutkan ke langkah selanjutnya. 4) jika kamu telah memilih opsi akun guru, kamu harus



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

memberikan beberapa informasi tentang institusi kamu. ketika kamu memasukkan kode pos lembaga, biasanya ia akan secara otomatis menyarankan daftar sekolah tempat kamu berada. namun, jika sekolah kamu tidak terdaftar, kamu selalu dapat menambahkan lembaga yang ada. 5) ini adalah langkah terakhir di mana setelah kamu mengisi rinciannya, kamu berhasil masuk ke akunmu dan dapat memulai pengalaman kuismu.

Pada materi yang ketiga yaitu pemanfaatan quizizz untuk pembelajaran daring kegiatan ini adalah materi pamungkas pada pengabdian ini. Pelatihan pemanfaatan quizizz untuk pembelajaran daring perlu dikembangkan karena merupakan sarana penunjang pembelajaran daring agar bisa menjadi pembeajaran daring yang menarik dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran perlu ditingkatkan lagi guna untuk meningkatkan kualitas sekolah tidak hanya menghasilkan lulusan terbaik tapi juga menghasilkan guru terbaik yang dapat melihat berbagai permasalahan pendidikan di ruang lingkup kelas dan bisa menyelesaikan permasalahan tersebut dengan profesional. Maka sangat diperlukan adanya pelatihan pemanfaatan aplikasi quizizz untuk pembelajaran daring guna untuk meningkatkan kualitas sekolah dan meningkatkan kualitas kinerja penididik.

Setelah berhasil mendaftar adapun cara untuk membuat soal di quizizz adalah 1) klik menu "create a new quiz" lalu isikan nama kuis dan pilih subject atau label kuis kemudian klik next. 2) klik menu "add quiz image" untuk memasukkan cover kuis, bahasa antar muka kuis, kelas (usia) yang mengerjakan kuis, dan visibilitas kuis (publik atau privat) lalu klik simpan. 3) klik "new question" untuk mulai membuat soal. 4) pilih bentuk kuis yang terdiri pilihan ganda (multiple choice), kotak centang (checkbox), isian (fill in the blank), poll, atau open-ended. 5) tulis soal pada kolom yang tersedia. 6) tulis pilihan jawaban (jika menggunakan multiple choice atau checkbox). 7) klik tanda centang (hingga berwarna hijau) pada pilihan jawaban yang benar lalu pilih durasi mengerjakan (default-nya 30 detik). 8) pertanyaan dapat disertakan gambar maupun suara dengan cara mengklik tombol media di sebelah kanan. 9) jika sudah klik save.

### SIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini adalah salah satu kegiatan program pengabdian masyarakat (PPM) yang juga merupakan program Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dalam memberdayakan mitra-mitranya. Sasaran dari kegiatan ini adalah SD Al-Ikhlas yang berada di kota surabaya. Program pengabdian ini dimulai dari pertemuan pendahuluan dilanjutkan dengan pemaparan materi pelatihan dan praktek.

Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini adalah : 1) guru bisa membuat email dengan benar, 2) guru bisa membuat akun quizizz dengan benar, 3) guru mampu menyusun soal pada aplikasi quizizz dengan benar, 4) guru mampu menyelenggarakan tes pada aplikasi quizizz dengan benar. Adapun saran yang dapat diajukan dalam kegiatan ini adalah :

1. Sebelum penyelenggaraan pelatihan agar disiapkan terlebih dahulu jaringan dan email pribadi yang sudah dibuat di rumah, di usahakan email khusus untuk pelatihan. Jadi pada saat pelatihan akan lebih nyaman dan focus pada materi quizizz.
2. Kegiatan pelatihan di rasa kurang sesuai jika dilakukan melalui daring lebih cocok jika tatap muka, karena ruang gerak narasumber terbatas dengan koneksi tidak bisa mengecek satu persatu di laptop peserta. Komunikasi yang terjalin juga kurang optimal, karena seringkali ada kesalah fahaman ketika di instruksikan melalui zoom.

### DAFTAR RUJUKAN

Dewi, W. A. F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z.

(2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>

Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz. *MES: Journal Of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

Sultoni, S., Gunawan, I., & Pratiwi, F. D. (2018). Perbedaan Motivasi Belajar Mahasiswa antara Sebelum dan Sesudah Mengikuti Pelatihan Motivasional. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(1), 115–119. <https://doi.org/10.17977/um027v3i12018p115>

Wijayanti, R., Hermanto, D., & Zainudin, Z. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Pada Matakuliah Matematika Sekolah Ditinjau dari Motivasi dan Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 347–356. <https://doi.org/10.31004/cendeki>



## PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

### Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

---

a.v5i1.470

Yusril, Farhania Putri. (2019).  
*PEMANFAATAN TEKNOLOGI  
INFORMASI DALAM BIDANG  
PENDIDIKAN (E-education).*  
2(1).  
[https://doi.org/10.31219/osf.io/y  
cfa2](https://doi.org/10.31219/osf.io/y<br/>cfa2)