

## **Pelatihan E-Learning Menggunakan Quiziz Sebagai Salah Satu Inovasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Pagri 3 Larangan**

**Rika Handayani<sup>1\*</sup>, Farah Diba<sup>2</sup>, Desmaniar<sup>3</sup>, Delfina<sup>4</sup>, M.Fikar<sup>5</sup>**  
Universitas Darunnajah

**ABSTRAK:** Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di Era 5.0 membuat terobosan yang luar biasa untuk sebagian orang. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terjadi mengakibatkan beberapa sebagian orang menampakkan kesempatan dan mampu memanfaatkan dengan baik.. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, dunia pengajaran tidak lagi hanya sebatas kelas dan papan tulis, namun pendidikan bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja. Kemajuan ini membuka peluang kita untuk mengembangkan suatu system pendidikan yang bisa diakses oleh siapa pun, di mana pun, dan kapan pun. Di SMP PGRI 3 Larangan, tempat kami melakukan pengabdian masyarakat belum adanya penggunaan aplikasi *e-learning*. Maka dari itu, dengan adanya pelatihan yang kami berikan tentang QUIZZIZ, salah satu aplikasi untuk *elearning* ini, para guru merasa antusias dapat mengeksplorasi dan menambah kreativitas mereka dalam membuat bahan pengajaran dan soal-soal latihan maupun ujian kepada para murid, pengaplikasian HOTS dalam pertanyaan yang diajukan dalam uji coba QUIZZIZ kepada murid pun dapat diselesaikan oleh 87% peserta dengan menggabungkan 4 tahap taksonomi HOTS menganalisa, mengaplikasikan, mengevaluasi dan memberikan solusi melalui beragam desain pertanyaan materi HOTS.

**Kata Kunci :** E-Learning, Quizizz, Hots

## **E-Learning Training Using Quiziz as an Innovation in Teaching and Learning Activities at SMP Pagri 3 Prohibition**

**Rika Handayani<sup>1\*</sup>, Farah Diba<sup>2</sup>, Desmaniar<sup>3</sup>, Delfina<sup>4</sup>, M.Fikar<sup>5</sup>**  
Universitas Darunnajah

**ABSTRACT:** The development of science and technology in Era 5.0 made an extraordinary breakthrough for some people. The development of science and technology that occurs has resulted in some people seizing opportunities and being able to take advantage of them well. With the rapid development of technology, world learning is no longer limited to classrooms and blackboards, but education can be done anywhere and anytime. This progress opens up opportunities for us to develop an education system that can be accessed by anyone, anywhere and anytime. At SMP PGRI 3 Larangan, where we do community service, there is no use of e-learning applications. Therefore, with the training that we provide about QUIZIZZ, one of the applications for elearning, teachers feel they can explore and increase their creativity in making teaching materials and practice questions as well as students' exams, applying HOTS in questions posed in trials. QUIZZIZ to students can also be completed by 87% of participants by combining the 4 stages of the HOTS taxonomy to analyze, apply, find and provide solutions through various designs of HOTS material questions on the school's course line which includes venn diagrams, sort rank classifications, KWL charts, sequences steps, justify your point and brainstorm bubblemap.

**Keywords:** E-learning, Quizizz, Hots.

*submitted: 07-08-2022; Revised: 15-08-2022; Accepted:26-08-2022*

**\*Corresponding Author:** farahdibafaler93@gmail.com

## PENDAHULUAN

### 1.1 Analisis Situasi Permasalahan

Situasi yang dihadapi negara Indonesia saat ini sedang genting dikarenakan sedang melandanya wabah penyakit Covid-19 yang sedang kita alami, dampaknya tidak hanya dirasakan oleh negeri kita saja melainkan seluruh dunia yang ikut serta merasakan pengaruh dari Covid-19 ini yang berpengaruh pada setiap aspek kehidupan bukan hanya bidang kesehatan, ekonomi bahkan bidang pendidikan pun ikut merasakan pengaruhnya. Pandemi Covid-19 yang melanda dunia sudah 2 tahun ini berdampak terhadap perubahan aktivitas belajar mengajar. Indonesia merupakan salah satu Negara yang terkena dampak dari pandemi Covid 19. Sejak bulan maret 2020 aktivitas pembelajaran **daring** (*online learning*) menjadi sebuah pilihan kementerian pendidikan dan kebudayaan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 semakin meluas.

Situasi saat ini memaksa kita untuk mengikuti perubahan zaman yang diharuskan kita untuk belajar secara *online*, saat ini kita memasuki era revolusi industri 5.0 yang dimana seorang pendidik dituntut untuk bisa melaksanakan pembelajaran berbasis Internet dan teknologi informasi. Hal ini tidak hanya untuk mengejar kemajuan teknologi, namun untuk memberi pelayanan dan kemudahan bagi peserta didik. Seorang pendidik perlu merencanakan teknik pembelajaran yang inovatif, kreatif dengan menggunakan pembelajaran berbasis teknologi atau Computer Assisted Instruction (**Kristiawan, 2014**). Pendidikan yang menyeluruh dan dapat diakses perlu dihadirkan dalam sistem sekolah. Oleh karena itu, pendidik harus mampu menguasai teknologi informasi yang menunjang sistem pendidikan yang berbasis teknologi informasi.

Namun faktanya, masih ada kompetensi yang belum dipersiapkan dengan baik di era revolusi industri 5.0 ini (Astuti, 2019). Permasalahan yang dihadapi dalam implementasi teknologi informasi dalam sistem pendidikan formal tentunya berkaitan dengan semua elemen dalam sekolah. Lemahnya kemampuan pendidik dalam menyelenggarakan pengajaran berbasis teknologi informasi, juga kesiapan sarana dan prasarana merupakan hal yang harus diperhatikan dengan matang. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan adalah *e learning*. Seorang pendidik dituntut memiliki beberapa kompetensi yang harus dimiliki supaya program pembelajaran elektronik atau *elearning* ini dapat dijalankan dengan baik. Ada tiga kompetensi dasar yang harus dimiliki pendidik untuk menyelenggarakan model pembelajaran **e-learning** menurut (Hartanto, 2016), yaitu :

1. Mampu membuat desain instruksional (*instructional design*) sesuai dengan kaidah-kaidah pedagogis yang dituangkan dalam rencana pembelajaran.
2. Penguasaan teknologi tentunya dalam memanfaatkan Internet sebagai sumber pembelajaran atau materi ajar yang senantiasa *up to date* dan berkualitas.
3. Penguasaan materi pembelajaran (*subject matter*) sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki.

Kata *e-learning* dapat diartikan sebagai suatu sistem pembelajaran yang berbasis elektronik sebagai media pembelajarannya (Gartika R dan Rita R,

2013:27). *E-learning* merupakan sebuah metode pembelajaran jarak jauh, dapat digunakan untuk mengadaptasi kebutuhan pembelajaran yang mendukung pembelajaran konvensional.

Dengan menggunakan *e-learning* ini membantu masalah keterbatasan, di antaranya : waktu, jarak dan biaya menjadi sebuah peluang dalam memudahkan proses pembelajaran (Setiawan, 2013). Menurut (Hadi, 2006) karakteristik yang dimiliki *E-learning* adalah :

1. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik.
2. Memanfaatkan keunggulan komputer (digital media dan jaringan komputer),
3. Menggunakan bahan ajar yang bersifat mandiri (*self-learning materials*), kemudian disimpan di komputer, sehingga dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik kapan pun dan dimana pun,
4. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar, dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Saat ini, konsep *e-learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia.

Terbukti dengan maraknya implementasi *e-learning* di Lembaga Pendidikan maupun industri (Agustina, 2015). Ini dikarenakan fungsi dari *e-learning* itu sendiri sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai suplemen (tambahan), komplemen (pelengkap), dan substitusi (pengganti).

- a. Sebagai Suplemen (tambahan), peserta didik bebas memilih akan memanfaatkan materi *e learning* atau tidak. Mengakses materi *e learning* hanya sebagai himbuan pengajar kepada peserta didik.
- b. Sebagai Komplemen (pelengkap), materi *e-learning* diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas, sebagai pengayaan bagi peserta didik berkemampuan rata-rata, atau remedial bagi peserta didik yang lamban kemampuan belajarnya.
- c. Sebagai Substitusi (pengganti), bertujuan untuk membantu mempermudah peserta didik mengelola kegiatan pembelajaran, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan waktu dan aktivitas lainnya.

Berdasarkan penelitian (Parjanto dan Ferdiana, 2005), sebanyak 90% guru dan 79% murid memilih *e-learning* sebagai media pembelajaran. Hal ini sebanding dengan hasil penelitian (Putri et al, 2017), yaitu peningkatan hasil belajar murid-murid dengan rata-rata 80,10% dari 66,79% setelah pembelajaran menggunakan media *e-learning*.

Salah satu contoh pembelajaran menggunakan media *e-learning* adalah dengan QUIZZZ. Menurut (Arie, 2021) QUIZZZ merupakan aplikasi berbasis *daring* gratis yang dapat dibuka melalui *browser web*. Melalui aplikasi ini, guru dapat menggabungkan instruksi, *review* dan evaluasi. Guru dapat terkoneksi dengan seluruh guru-guru didunia dan dapat mengakses *quiz daring* yang dibuat oleh guru-guru lainnya secara cuma-cuma. Oleh karena itu, guru dapat menjadi se-kreatif mungkin di kelas dan tidak akan kehabisan ide.

Pembelajaran berbasis permainan ini dapat dikerjakan dalam mode *'live'* diruangan kelas atau dapat juga diberikan sebagai pekerjaan rumah dalam mode *'homework'*. Sejalan dengan pemikiran (Rafika, 2021) hal ini sangat mungkin karena QUIZZZ menyediakan **timer**; kapan *quiz* akan dibuka dan kapan akan berakhir. Peserta didik hanya perlu diberikan **game pin** dan mereka akan tetap dapat belajar dimana pun mereka berada. Peserta didik pun dapat mengerjakan kuis ini baik dalam bentuk kelompok maupun tugas individu. Keunggulan QUIZZZ adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan peserta didik. Peserta didik tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen *Microsof Excel* sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian.

Oleh karena itu, perlu dilaksanakan kegiatan pengabdian mengenai Pelatihan QUIZZZ untuk mewujudkan implementasi ICT dalam pendidikan, khususnya di SMP PGRI 3 Larangan., tempat pengabdian masyarakat yang akan kami lakukan ini yang belum mengetahui adanya *e-learning* dengan QUIZZZ ini. Maka dari itu, kami ingin memberikan pelatihan *e-learning* menggunakan QUIZZZ agar dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih intraktif, efektif, efisien dan terorganisir.

Pada tanggal 10 Maret 2022, kami melakukan kunjungan ke objek pengabdian masyarakat, yaitu SMP PGRI 3 Larangan dan melakukan permohonan izin kepada Kepala Sekolah, Bapak Buchori Januri S.Pd. Beliau menyampaikan bahwa terdapat kebutuhan bagi para guru selaku pengembang tes untuk meningkatkan kualitas ujian di sekolah dari tingkat Low Order Thinking Skills menuju High Order Thiking Skills, baik dari pemahaman soal-soal Hots maupun desain materi hots yang mudah dipahami sekaligus dapat langsung diterapkan uji coba pertanyaan tersebut dalam dua hari pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 24 25 Maret 2022. Selama setahun terakhir, SMP PGRI 3 Larangan melakukan berbagai training peningkatkan kompetensi guru melalui kerjasama berlangganan dengan kelasbentar.com, sehingga Bapak Kepala Sekolah mengharapkan guru-guru mendapatkan materi yang berbeda dengan yang didapatkan dari training sebelumnya. Oleh karena itu, kami merancang materi dan mengambil referensi desain HOTS dari aplikasi edukasi yang berbeda, yaitu sekolahmu.com. Desain materi HOTS ini dapat diakses secara gratis, sehingga memudahkan aksesibilitas para peserta untuk melihat desain HOTS tersebut.

Penggunaan pertanyaan HOTS untuk merangsang kemampuan berpikir peserta didik sangat penting untuk menjawab tantangan abad ke-21. Namun, masih sedikit yang mengimplementasikannya di system pendidikan dan dibutuhkan informasi lebih dalam sejauh mana aspek-aspek tertentu dari HOTS yang diterapkan dalam ujian (Kartika & Fikky, 2019). HOTS dianggap sebagai keterampilan & penting untuk membentuk individu yang inovatif dan kreatif (Ganapathy & Kaur, 2014) sehingga mereka dapat menghadapi pertumbuhan ekonomi global, perkembangan teknologi yang pesat, dan dunia yang serba cepat (Tan & Siti Hajar, 2015).

Sebuah studi penelitian (I Gede & Andre, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis digital berisi soal-soal HOTS digunakan dalam

pembelajaran pasca covid-19 masih terbatas dan tidak variatif. Selain itu, guru juga belum memainkan peran utama dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang berisi soal-soal HOTS. Ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang berisi soal-soal HOTS perlu dikembangkan sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran pascapandemi COVID-19. Oleh karena itu, kami memasukkan materi, desain dan cara membuat pertanyaan ujian berbasis HOTS dan langsung praktik uji coba mengintegrasikan pertanyaan HOTS tersebut dalam akun e-learning quizziz masing-masing peserta.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari analisis permasalahan di atas, yaitu:

- a. Bagaimana memberikan pengetahuan dalam penggunaan QUIZZIZZ sebagai inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di SMP PGRI 3 Larangan?
- b. Bagaimana cara praktik pelatihan dalam penggunaan QUIZZIZZ agar para guru dan murid dapat saling terkoneksi satu sama lain baik dalam pemberian materi serta melaksanakan ujian dengan fun melalui kuis interaktif?
- c. Bagaimana cara praktik pelatihan dalam penggunaan QUIZZIZZ agar para guru antar lembaga di dunia dapat saling berbagi ide, masalah, dan tips yang berguna bagi kemajuan proses belajar mengajar?
- d. Bagaimana memberikan pengetahuan dalam pelaksanaan materi dan desain HOTS sebagai peningkatan keterampilan berpikir dalam kegiatan belajar mengajar di SMP PGRI 3 Larangan?
- e. Bagaimana cara praktik pelatihan dalam mengimplementasikan pertanyaan berbasis HOTS bagi guru melalui uji coba pada siswa dalam ujian penggunaan QUIZZIZZ?

## KAJIAN TEORI

### A. Penggunaan E-Learning QUIZZIZZ

QUIZZIZZ merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan. Penerapan aplikasi QUIZZIZZ dapat dilakukan siswa dirumah dengan menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop. QUIZZIZZ memiliki karakter tema, meme, avatar, dan musik yang dapat menghibur para siswa pada proses pembelajaran. Aplikasi QUIZZIZZ juga memungkinkan antar siswa saling bersaing sehingga mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan *quiz* dengan harapan mampu memperoleh hasil *quiz* yang tinggi. Menurut (Arie, 2021) bahwa pembelajaran berbasis aplikasi QUIZZIZZ mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

QUIZZIZZ merupakan sebuah *web-tool* untuk membuat *quiz* interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. *Quiz* intraktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke

latar belakang pertanyaan. QUIZZZ juga memberikan data dan statistik kinerja siswa. Implementasi menggunakan QUIZZZ siswa dapat melakukan latihan didalam kelas pada perangkat elektronik mereka. QUIZZZ dapat membantu memotivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa yang selama ini memakai kertas. Aplikasi QUIZZZ dapat digunakan oleh pengajar untuk melihat sejauh mana siswa dalam belajar.

Pemanfaatan aplikasi QUIZZZ menunjukkan kemanfaatan yang didapat dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa dan kemanfaatan terus terasah nya kompetensi pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran QUIZZZ merupakan salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran yang masih konvensional dalam pembelajaran berbasis TIK untuk meningkatkan kompetensi dan motivasi belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan memberikan model pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Aplikasi QUIZZZ dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan, karena pengalaman model pembelajaran, metode dan strategi pembelajaran yang tepat dan secara optimal didukung oleh media intraktif telah dikembangkan untuk meningkatkan minat, aktifitas pembelajaran, motivasi dan hasil belajar siswa.

#### B. High Order Thinking Skill (HOTS) dalam pembelajaran

Dengan mengintegrasikan HOTS dalam pembelajaran, diharapkan dapat melatih siswa memiliki keterampilan berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran yang dilakukan hendaknya memberikan ruang bagi siswa untuk dapat bereksplorasi berbagai konsep pengetahuan dengan melakukan berbagai kegiatan yang bermakna \Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan harus memberikan pelatihan yang lebih tinggi yaitu keterampilan berpikir HOTS. (Gede Wahyu dan Dewantara,2022)

Pada era abad ke-21 seluruh paradigm pembelajaran mengalami pergeseran dan berfokus pada peningkatan karakter, kompetensi, keterampilan berpikir, dan literasi (Arifin, 2017). Siswa diharapkan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan melibatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, kreatif berpikir, dan berpikir inovatif dalam proses pembelajaran (Amanah et al., 2017). Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran abad 21 yang mempersiapkan siswa untuk menguasai keterampilan yang akan dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dalam hidup mereka (Aliftika et al., 2019). Pembelajaran abad 21 erat kaitannya dengan perkembangan teknologi dan informasi (Widodo et al., 2020). Oleh karena itu, siswadituntut untuk menguasai beberapa keterampilan yang meliputi keterampilan belajar dan inovasi, penguasaan media dan teknologi informasi, serta keterampilan hidup dan karir. (Zubaidah, 2016).

Paradigma pembelajaran saat ini menuntut pembelajaran yang berorientasi pada literasi, numerasi, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) siswa. (Pratiwi & Fasha, 2015). Hal ini diperkuat dengan diadakannya asesmen nasional sebagai tanda perubahan paradigma penilaian pendidikan. Asesmen

Nasional memiliki tujuan utama untuk mendorong peningkatan kualitas pembelajaran dan siswa pencapaian dari hasil belajar kognitif yang meliputi literasi, numerasi, dan tingkat tinggi keterampilan berpikir (Rokhim et al., 2021). Pertanyaan terkait Penilaian Nasional membutuhkan pemahaman dan kemampuan berpikir tingkat tinggi untuk dapat menjawabnya (Novita et al., 2021). Oleh karena itu, siswa harus dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi sesuai dengan potensinya masing-masing.

Salah satu kualitas yang harus dikembangkan siswa melalui belajar mengajar adalah kapasitas berpikir tingkat tinggi (HOTS). Keterampilan berpikir Bloom dibagi menjadi dua kategori oleh Schraw & Robinson (2011) keterampilan berpikir tingkat rendah, yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Analisis, sintesis, dan evaluasi adalah contoh keterampilan berpikir tingkat lanjut. Analisis, sintesis, dan evaluasi adalah contoh keterampilan berpikir tingkat lanjut.

## PELAKSANAAN DAN METODE

### 3.1. Kerangka pemecahan masalah

Berdasarkan pendahuluan di atas, kami tim PKM dari Program Studi Manajemen Pendidikan Islam (STAIDA) menawarkan suatu solusi untuk mengatasi kurangnya kemampuan para guru dalam menyelenggarakan pengajaran yang berbasis ICT (*Information and Communication of Technology*) dan sarana prasarana yang kurang memadai di SMP PGRI 3 Larangan ini. Hal yang akan kami bahas terkait masalah dan solusinya, sehingga dari materi yang akan dibahas dapat mencapai 100% persentase pembahasan dapat dilihat pada

Tabel 3.1 berikut:

No	Masalah	Solusi	Presentase
1.	Sedikitnya pengetahuan para guru tentang pembelajaran elektroknik atau <i>e-learning</i> .	Memberikan penyuluhan berupa materi pengetahuan dasar mengenai apa itu <i>e-learning</i> .	15%
2.	Kurangnya kompetensi para guru dalam menggunakan <i>platform e-learning</i> , khususnya QUIZIZZ.	Memberikan penyuluhan dan pelatihan cara menggunakan QUIZIZZ.	20%
3.	Kurangnya inovasi dalam proses belajar-mengajar bagi para murid.	Memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan QUIZIZZ oleh guru kepada para murid, baik saat di sekolah maupun di rumah.	25%

4.	Kurangnya sosialisasi tentang tipe desain materi berbasis HOTS	Memberikan penyuluhan berupa materi pengetahuan dasar tentang desain materi berbasis HOTS.	25%
5.	Kurangnya sosialisasi tentang cara membuat pertanyaan HOTS	Memberikan penyuluhan berupa materi pengetahuan dasar cara membuat pertanyaan HOTS.	15%

### 3.2 Realisasi Pemecahan Masalah

Dalam realisasi pemecahan masalah, kami membuat materi pelatihan yang sudah menyesuaikan dengan kerangka pemecahan masalah yang ada. Mengingat bahwa perkembangan ICT dalam bidang pendidikan sangatlah memberikan manfaat. Dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah kami lakukan, terlihat sekali antusias dari para peserta yang terdiri dari para guru, para orang tua/ wali murid dan para murid itu sendiri dalam menerima pemaparan materi. Para guru bisa mengeksplor fitur-fitur *user-friendly* yang ada pada QUIZIZZ untuk mengembangkan cara pengajaran mereka dalam proses belajar mengajar, terlebih cara pemberian soal soal latihan maupun ujian kepada para murid agar lebih interaktif dan mudah. Bagi orang tua, mereka sangat senang karena dengan menggunakan QUIZIZZ, segala aktifitas yang dilakukan guru dan anak mereka dalam QUIZIZZ dapat terpantau, seperti saat guru memberikan tugas, orang tua pun mendapat notifikasi bahwa ada tugas yang harus dikerjakan oleh anaknya, sehingga mereka dapat mengingatkan anaknya jika anaknya belum mengerjakan tugas. Untuk penilaian-penilaian yang diberikan oleh guru juga dapat diketahui oleh orang tua, karena semua terkoneksi dalam QUIZIZZ. Dari sisi para murid, mereka pun senang dan termotivasi saat menggunakan QUIZIZZ ini, dikarenakan tampilan *platform* QUIZIZZ yang sangat mudah digunakan, *user-friendly* dan menarik seperti layaknya media media sosial yang ada. Sehingga dengan begitu, dapat dikatakan presentase ketercapaian pun sudah mencapai 100%.

### 3.3 Khalayak Sasaran

Pelatihan mengenai pembelajaran elektronik atau *e-learning* dengan QUIZIZZ ini dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama ditujukan kepada para guru, pertemuan kedua sasarannya adalah orang tua murid, lalu di pertemuan ketiga untuk evaluasi ditujukan kepada guru dan para murid. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat kami diikuti oleh 23 orang guru, dan uji coba 10 orang perwakilan murid di SMP PGRI 3 Larangan mengikuti quiziz yang ditampilkan para guru secara hybrid.

### 3.4 Tempat dan Waktu

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat telah kami laksanakan pada:

Tempat : SMP PGRI 3 Larangan.

Waktu : 24-25 Maret 2022

Tema : “ Pelatihan *E-Learning* Menggunakan QUIZIZZ sebagai Salah Satu Inovasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP PGRI Larangan”.

### 3.5 Metode kegiatan

Adapun metode kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah tim PKM program studi manajemen pendidikan islam STAIDA laksanakan dapat dilihat pada rincian Berikut :

**Tabel 3.2** Penemuan Pertama

Pertemuan Pertama (Sasaran : Para Guru SMP PGRI 3 Larangan)			
No	Masalah	Solusi	Tahapan Kegiatan
1.	Sedikitnya pengetahuan para guru tentang pembelajaran elektronik atau <i>e-learning</i> .	Memberikan penyuluhan berupa materi pengetahuan dasar mengenai apa itu <i>e-learning</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh pemateri/ narasumber I.</li> <li>• Partisipasi para guru: menyediakan ruangan kelas serta laptop peserta dan menyimak materi tentang itu <i>e-learning</i>.</li> </ul>
2.	Kurangnya sosialisasi tentang <i>platform e-learning</i> yaitu QUIZIZZ.	Memberikan penyuluhan berupa materi pengetahuan dasar tentang QUIZIZZ.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh pemateri/ narasumber I.</li> <li>• Partisipasi para guru: menyediakan ruangan kelas serta laptop peserta dan menyimak materi tentang QUIZIZZ.</li> </ul>
3.	Kurangnya kompetensi para guru dalam menggunakan <i>platform e-learning</i> yaitu QUIZIZZ.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentasi oleh pemateri/ narasumber II.</li> <li>• Partisipasi para guru: menyediakan ruangan kelas dan menyimak materi tentang QUIZIZZ.</li> </ul>

**Table.3.3** Pertemuan Kedua

<b>Pertemuan Kedua (Sasaran : Guru SMP PGRI 3 Larangan)</b>			
<b>No</b>	<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>	<b>Tahapan Kegiatan</b>
1.		Memberikan penyuluhan dan pelatihan menggunakan QUIZIZZ kepada orang tua, sehingga mereka dapat memanfaatkan QUIZIZZ ini untuk memantau perkembangan proses belajar formal anak.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Persentasi oleh pemateri/ narasumber II.</li> <li>• Partisipasi guru: menyediakan kelas dan melakukan simulasi pengajaran secara e-learning dengan menggunakan QUIZIZ kepada para murid.</li> <li>• Partisipasi para murid: mengikuti arahan guru dalam proses KBM menggunakan QUIZIZZ.</li> </ul>

**Table 3. 4** Pertemuan ketiga

<b>Pertemuan Ketiga (Sasaran : Guru dan Murid dari SMP PGRI 3 Larangan)</b>			
<b>No</b>	<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>	<b>Tahapan Kegiatan</b>
1.	Kurangnya inovasi dalam proses belajar mengajar bagi para murid.	Memberikan inovasi pembelajaran dengan menggunakan QUIZIZZ oleh guru kepada para murid, baik saat di sekolah maupun di rumah.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengevaluasi yang dilakukan oleh tim PKM MPI STAIDA dari hasil observasi simulasi yang dilakukan guru di kelas.</li> <li>•</li> </ul>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan QUIZZIZ ini dilaksanakan dalam kurun waktu 2 hari. Para peserta diwajibkan mengisi data terlebih dahulu sebelum memasuki ruangan dibantu oleh Frontliner Delfina selaku seksi acara pelatihan ini Pada hari pertama, pembukaan dibuka oleh MC, Desmaniar selaku tim pelatihan workshop dan sambutan yang diberikan oleh Bapak Buchori Januari selaku Kepala Sekolah. Adapun daftar peserta beserta mata pelajaran yang diampu adalah sebagai berikut :

**Table 3.5** Nama Peserta

NO	NAMA	MATA PELAJARAN
1	Ahmad Ihsan Tanjung	BAHASA INGGRIS
2	Bushro Fauziah Agustini	IPA
3	Chairunas	SENI BUDAYA
4	Cicik Suhendaningsih	BAHASA INDONESIA
5	Firmansyah	PJOK
6	Nur Hayati	PKN
7	Sri Mufakhoti	PAI
8	Titin Yeny	IPS
9	Yanuar Imas Kasmaya	Matematika



**Gambar 1.** Aplikasi QUIZZIZ

9 orang peserta terdata sebagai guru tetap dengan masing-masing mata pelajaran wajib kurikulum 2013 yang diampu. Adapun 3 peserta lainnya adalah guru bidang studi tidak tetap yang membantu mengisi mata pelajaran atau guru inval dan jug diperbantukan untuk membantu staff yayasan perguruan. Pertama-tama peserta diminta untuk mendaftarkan akun perangkatnya pada aplikasi QUIZZIZ , dan pembicara I, Ibu Rika Handayani M.Pd mengupas

tutorial penggunaan seluruh menu pada aplikasi e-learning tersebut. Uji coba menjawab pertanyaan berbasis HOTS pada quizziz terhadap 10 peserta murid beserta pendamping orangtua dirumah juga dilakukan secara hybrid pada hari kedua melalui link yang diberikan oleh masing-masing guru pengampu mata pelajaran tersebut.



**Gambar 2.** memberikan materi praktik penggunaan QUIZZIZ



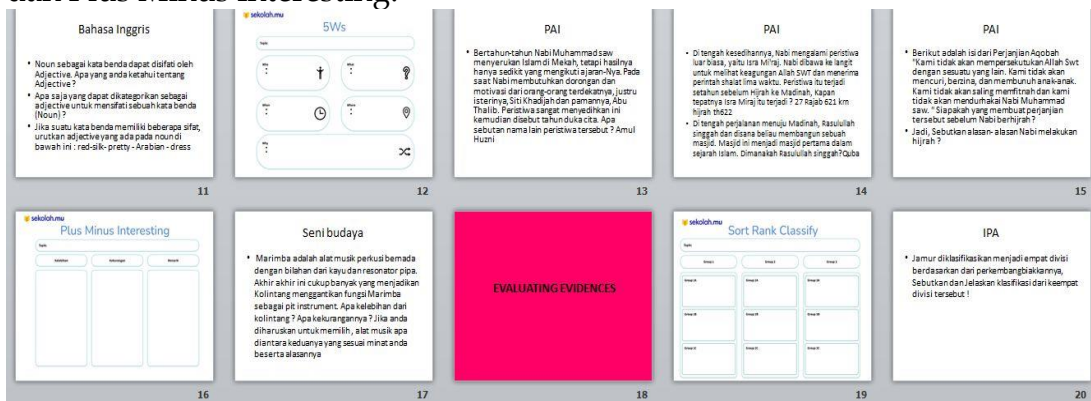
**Gambar 3.** menjelaskan materi HOTS

Gambar II , Farah Diba M.Ikom selanjutnya merangkan materi High Order Thinking dalam Taksonomi Bloom membutuhkan kemampun menganalisa (c-analyze), mengaplikasikan (c-apply), mengevaluasi (c-evaluate), dan memberikan solusi (c-solving). Adapun desain materi HOTS bersumber dari lini course sekolahmu.co.



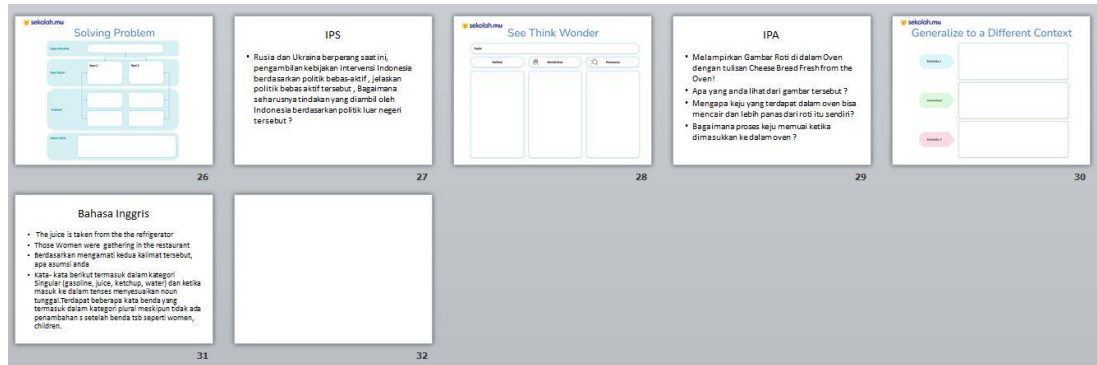
Gambar 4. Analyzing Connection

Dalam langkah taksonomi menganalisa, pembicara ke 2 menerangkan tahap Analyzing Connection dapat dimulai dengan Diagram Venn untuk mengasah kemampuan dalam menemukan persamaan dan perbedaan dalam suatu klasifikasi. Selanjutnya adalah Cause Effect Implications dimana siswa diharapkan dapat mengetahui sebab-akibat terjadinya suatu proses materi pembelajaran serta implikasinya. Brainnstorm Bubble Map dengan melemparkan sebuah topik dan mengasah anak dengan mendeskripsikan suatu materi juga termasuk dalam tahap taksonomi Bloom menganalisa. Taksonomi selanjutnya adalah tahap mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki Applying Knowledge melalui beberapa kategori diantaranya adalah diagram KWL Chart, menjawab 5Ws, dan Plus Minus Interesting.



Gambar 5. taksonomi mengevaluasi

Dalam taksonomi mengevaluasi, gambar II melampirkan langkah Evaluating Evidence melalui Sort Rank Classify, Justify Your Points dan Step Sequences. Kemudian pada Tahap Creating Solution melalui Solving Problem, See Think Wonder, dan dapat menyimpulkan dengan menggeneralisasikan materi yang memiliki perbedaan konteks dan mengelaborasikannya.



**Gambar 6.** hasil post-test peserta

Dari keseluruhan hasil post-test peserta dalam uji coba praktik penggunaan QUIZZIZ terdapat 5% peserta yang belum dapat mengelaborasi HOTS pada aplikasi QUIZZIZ diantaranya pada mata pelajaran PJOK dan TIK oleh dua peserta guru tidak tetap, dan terdapat 9% peserta belum dapat mengaplikasikan penggunaan QUIZZIZ sepenuhnya walaupun seluruh pertanyaan HOTS telah dibuat sejumlah 13 soal pada mata pelajaran Seni Budaya oleh Bapak Choirunas dan Pendidikan Agama Islam oleh Ibu Sri Mufakhoti. Faktor usia peserta menjadi penghambat dalam mengaplikasikan menu penggunaan e-learning QUIZZIZ tersebut.



**Gambar 7.** Hasil QUIZZIZ

## KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang dapat ditarik dari pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) oleh dosen-dosen dan mahasiswa mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Islam STAIDA adalah sebagai berikut:

- a. Para guru, para murid dan juga para orang tua/wali murid di SMP PGRI 3 Larangan merasa antusias telah mendapatkan pemaparan materi tentang *elearning*, dalam kegiatan kali ini *platform* berbasis Internet yang digunakan adalah QUIZIZZ.
- b. Para guru, para murid dan juga para orang tua/wali murid di SMP PGRI 3 Larangan telah mendapatkan pelatihan dalam penggunaan QUIZIZZ pada hari kedua uji coba secara hybrid di mana dalam *platform* ini para guru, murid, dan orang tua/wali murid dapat saling terkoneksi satu sama lain dan saling berbagi ide, masalah, dan tips yang berguna bagi kemajuan proses belajar mengajar. Dikarenakan setiap kegiatan dalam proses belajar yang dilaksanakan dengan bantuan QUIZIZZ ini akan memberikan notifikasi bagi siapapun yang tergabung di dalam kelas *online*-nya.
- c. Tingkat keberhasilan peserta menggunakan Quizziz serta mengeaborasi kan pertanyaan HOTS pada uji coba mencapai 86%. Adapun factor penghambat tingkat keberhasilan adalah faktor usia yang membuat kesulitan dalam penggunaan materi e-learning tersebut, serta mata pelajaran yang mayoritas berorientasi pada praktik seperti PJOK dan TIK.

## DAFTAR PUSTAKA

- Rafika. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP AL-RIFA'IE Gondanglegi. *Jurnal pendidikan Univ. Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*.
- Muryanto, Ari. 2021. Pemanfaatan Teknologi **Gamifikasi Daring Quizizz** Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah 3 Cawas Tahun Pelajaran. *Jurnal pendidikan Univ. Widya drarma Klaten*
- Astuti dkk. 2019. Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal pendidikan Univ. Negeri Semarang*.
- Heidiani Ikasari, Ines. 2020. Pelatihan *E-Learning* Menggunakan EDMODO Sebagai Salah Satu Inovasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Smp Kebangsaan Pondok Aren. *Jurnal pendidikan Univ. Pamulang*.
- Hadi Waryanto, Nur. 2006. *Online Learning* Sebagai Salah Satu Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Univ. Negeri Jogjakarta*.
- Agustina, M. (2015). Pemanfaatan *E-learning* sebagai Media Pembelajaran. **Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)**, (12), 8-12. <https://doi.org/10.1088/0022-3727/40/14/R01>
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan *E-learning* Sebagai Media Pembelajaran. [Online]. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/IPE/article/download/3438/2696/>. 2016.
- Kristiawan, M. (2014). *A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction*. *Global Journal of HumanSocial Science Research*, 14(5).

Gartika Ramasari dan Rita Rismiati. (2013). *E-learning Pembelajaran Jarak Jauh di SMA*. Bandung : Penerbit Yrama Widya.

Setiawan, J. (2013). Penerapan Sistem *E-learning* pada Komunitas Pendidikan Sekolah Rumah ( Home Schooling ). **ULTIMA InfoSys, IV(1)**, 45-51. <https://doi.org/10.1109/ISAPE.2006.353476>.

Parjanto dan Ferdiana Ridi. (2015). Analisis Minat Penggunaan *E-learning* pada Guru dan Peserta Didik SMA Negeri 1 DepokSleman. **Prosiding SNATIF Ke - 2. Universitas Muria Kudus**: 365-370.

Gede Wahyu dan Dewantara. (2022). *E-Scrapbook:The Needs of HOTS Oriented Digital Learning Media in Elementary Schools*. Journal for Lesson and Learning Studies.Vol 5 No 1 2022 <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.48533>