

## PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU-GURU SDIT AL-KAHFI

Prima Mutia Sari<sup>1)</sup>, Husnin Nahry Yarza<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

Corresponding author : Prima Mutia Sari  
E-mail : primamutiasari@uhamka.ac.id

Diterima 15 Februari 2021, Direvisi 02 Maret 2021, Disetujui 08 Maret 2021

### ABSTRAK

Pandemi Covid-19 telah merubah proses pembelajaran di sekolah dasar dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Salah satu kendala yang dihadapi guru sekolah dasar adalah penggunaan aplikasi pembelajaran daring yang menarik bagi siswa. Kegiatan pengabdian ini merupakan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* dalam pembelajaran bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. Sasaran dari kegiatan ini adalah 25 orang guru yang merupakan mitra pengabdian. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom. Kegiatan terdiri dari dua tahap yaitu 1) Pemaparan materi dan praktek penggunaan aplikasi *Quizizz*, 2) Pemaparan materi dan praktek penggunaan aplikasi *Wordwall*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Analisis data menggunakan rata-rata respon peserta. Hasil respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall*. Kendala dalam kegiatan ini terkait dengan kestabilan jaringan internet.

**Kata kunci:** *quizizz*; *wordwall*; sekolah dasar

### ABSTRACT

Pandemic Covid-19 has changed the learning process in the elementary school from offline learning to online learning. One of the obstacles faced by elementary school teachers was the use of online learning application that were attractive for students. This service activity was a training on the use of the *Quizizz* and *Wordwall* applications in learning for SDIT Al-Kahfi teachers. The target of this activity is 25 teachers. The activity consists of two stages, namely 1) Presentation of the material and practice of using the *Quizizz* application, 2) Presentation of the material and practice of using the *Wordwall* application. Data collection techniques was a questionnaire. Data analysis using the average of participant responses. The results of the participants' responses showed positive results where the teachers gained knowledge and skills in using the *Quizizz* and *Wordwall* applications. The obstacles in this activity are related to the stability of the internet network.

**Keywords:** *quizizz*; *wordwall*; elementary school

### PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai dunia pada saat sekarang ini telah mengubah paradigma dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *offline* atau luar jaringan sekarang berubah menjadi pembelajaran *online* atau dalam jaringan. Hal ini merupakan tantangan tersendiri yang dihadapi oleh seluruh unsur pendidikan seperti guru dan siswa. Banyak guru yang belum siap dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA seharusnya tidak hanya menekankan pada produk akhir, akan tetapi juga berorientasi pada proses melalui aktivitas pembelajaran di kelas.

Kemudian dalam pembelajaran IPA juga terdapat materi yang membutuhkan visualisasi yang menarik bagi siswa terutama dalam pembelajaran daring. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbentuk kuis online dengan gambar dan musik yang banyak dikembangkan pada saat sekarang ini. Hal ini terbukti dengan kegiatan yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Jakarta, dimana guru-guru menyampaikan bahwa mereka membutuhkan banyak pengetahuan tentang berbagai aplikasi untuk pembelajaran daring (Sari & Zulfadewina, 2020).

Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada banyak aplikasi yang

dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring contohnya aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall*. *Quizizz* merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini sifatnya *online* artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz* mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Sebelum masuk ke [www.Quizzz.com](http://www.Quizzz.com) guru harus menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi ini (Aini, 2019). Aplikasi *Quizizz* memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Jika siswa senang belajar dengan musik maka mereka dapat menyalakan music tersebut, sedangkan jika siswa membutuhkan belajar yang tenang dan sunyi maka musik dapat dimatikan. Di dalam aplikasi *Quizizz* juga terdapat gambar-gambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah (Kinanti & FX.Mas Subagio, 2020). Penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran (Mei et al., 2018).

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *Basic* dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi *Whatsapp*, *Google Classroom* maupun *Email*. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Find the Match* (Mencari padanan), *Random Wheel* (Roda acak), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *True or False* (Benar atau salah), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz* (Sun'iyah, 2020).

Selanjutnya, menurut hasil wawancara dengan beberapa orang guru di SDIT Al Kahfi diketahui bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran dilakukan melalui video pembelajaran yang dibuat oleh

guru lalu diunggah ke *Youtube* dan dibagikan kepada siswa melalui aplikasi *Whatsapp*. Selain itu ada juga guru-guru yang menggunakan *Zoom Meeting* dan *Google Classroom*. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Handarini & Siti Sri Wulandari, (2020) yang mengemukakan bahwa beberapa aplikasi seperti *Whatsapp*, *Video Conference*, *Google Form* digunakan sebagai media untuk pemberian tugas dalam pembelajaran daring selama ini. Pembelajaran seperti cenderung monoton karena kegiatan yang dilakukan kurang menarik khususnya dalam pembelajaran IPA. Selanjutnya, SDIT Al-Kahfi mempunyai jumlah guru yang cukup banyak dan diharapkan dapat meningkatkan wawasan dalam penguasaan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dipandang perlu untuk meningkatkan pemahaman, dan keterampilan guru SD dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

## METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Jumat, 22 Januari 2021. Kegiatan dilakukan secara daring melalui platform *Zoom* dan diikuti oleh 25 orang guru SDIT Al-Kahfi. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk pelatihan yang terdiri dari tiga tahapan yaitu :

### A. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengurusan izin dan surat menyurat dengan sekolah mitra. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan dengan kepala sekolah. Setelah itu tim pengabdian akan menyiapkan bahan-bahan untuk pelatihan seperti modul pelatihan.

### B. Tahap Pelaksanaan

Pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan, terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu sebagai berikut :

1. Paparan materi tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*
2. Praktek penggunaan aplikasi *Quizizz*
3. Paparan materi tentang penggunaan aplikasi *Wordwall*
4. Praktek penggunaan aplikasi *Wordwall*

### C. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan dengan cara memberikan angket kepada peserta pelatihan melalui aplikasi *Googleform*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

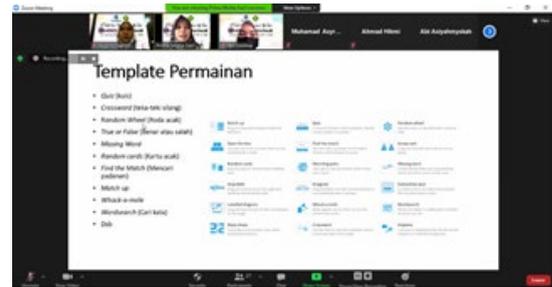
Kegiatan pelatihan terdiri dari dua sesi. *Pertama*, sesi tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*. Narasumber menjelaskan aplikasi *Quizizz* berguna sebagai salah satu alat evaluasi dalam pembelajaran daring. Aplikasi ini dapat digunakan di laptop dengan cara membuka web <https://Quizizz.com> atau di gadget peserta didik dengan cara mendownload aplikasi *Quizizz* di *playstore*. Hal ini menjadi salah satu kelebihan *Quizizz* dibanding aplikasi lainnya karena siswa dapat langsung melihat soal dan jawaban di *Handphone* atau gadget masing-masing (Suharsono, 2020). Setelah pemaparan materi, peserta diminta mempraktekkan langsung membuat soal dengan aplikasi *Quizizz*. Kegiatan berlangsung seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemaparan Materi Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran daring dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik dan memotivasi kerja otak siswa (Salsabila et al., 2020).

*Kedua*, sesi tentang penggunaan aplikasi *Wordwall*. Pada awalnya narasumber meminta peserta untuk mengklik tautan yang ada di room chat kemudian peserta diminta mengerjakan kuis di tautan tersebut. Semua peserta mengaku belum pernah melihat permainan atau kuis tersebut. Selanjutnya, narasumber menjelaskan penggunaan aplikasi *Wordwall* dan di akhir pemaparan peserta diminta mempraktekkan langsung cara membuat soal atau permainan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Pemaparan materi oleh narasumber dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan Materi Penggunaan Aplikasi *Wordwall*

Pelatihan ini memberikan dampak yang cukup baik bagi mitra, berdasarkan hasil wawancara sebelum kegiatan dilaksanakan diketahui bahwa untuk aplikasi *Quizizz* baru digunakan oleh guru kelas rendah, sedangkan untuk aplikasi *Wordwall* belum pernah digunakan oleh guru-guru. Setelah diadakan pelatihan, semua guru sudah mengetahui dan mampu menggunakan kedua aplikasi tersebut. Perbandingan kemampuan guru sebelum dan sesudah pelatihan dapat dilihat pada table 1 di bawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Jumlah Guru yang Menguasai Aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall*

Penggunaan Aplikasi <i>Quizizz</i>		Penggunaan Aplikasi <i>Wordwall</i>	
Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
11	25	0	25

Selanjutnya, dilakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* menggunakan angket dalam bentuk google form yang diberikan kepada peserta di akhir kegiatan. Rekapitulasi hasil angket dapat dilihat dalam Gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Angket Peserta

Selanjutnya kategori hasil angket peserta dapat dilihat pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 1.** Kategori Hasil Angket Peserta

Pelaksana Pelatihan	Rata-Rata Nilai	Kategori
Tema Pelatihan	3,9	Bagus
Ketepatan Waktu	3,7	Bagus
Suasana	3,7	Bagus
Kelengkapan Materi	3,7	Bagus
Servis/Sikap Penyelenggara	3,9	Bagus
Alat Bantu yang Digunakan	3,6	Bagus
Penguasaan Masalah oleh Narasumber	3,6	Bagus
Cara Penyajian oleh Narasumber	3,7	Bagus
Manfaat Materi yang diberikan oleh Narasumber	3,8	Bagus
Interaksi Narasumber dengan Peserta	3,9	Bagus

Berdasarkan hasil angket yang terkumpul didapat keterangan bahwa tema pelatihan, ketepatan waktu, suasana, kelengkapan materi, servis atau sikap penyelenggara serta penggunaan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini sudah bagus. Kemudian dari sisi narasumber dan materi yang disajikan juga mendapat respon positif dari peserta. Menurut peserta, penguasaan masalah, cara penyajian, manfaat materi serta interaksi narasumber dengan peserta sudah bagus. Selain itu, peserta sangat antusias dan tertarik karena diberi kesempatan untuk bertanya dan ikut serta dalam mempraktikkan materi yang sudah dijelaskan. Secara umum hasil respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall*. Hal ini sangat penting karena guru masa kini harus mampu menciptakan pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan Generasi Z yang lahir pada tahun 2000an dan dekat dengan segala sesuatu yang berbasis daring (Situmorang & Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., 2019).

Selanjutnya dari komentar yang dituliskan peserta dalam angket diperoleh bahwa 90% peserta merasa senang dengan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* dalam pembelajaran karena menambah ilmu dan dirasa sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran daring. Akan tetapi terdapat beberapa kendala dalam pelatihan ini seperti kendala jaringan atau internet yang kurang stabil dari salah satu narasumber saat pemaparan materi. Hal ini memang menjadi

kendala utama dalam pembelajaran daring seperti diungkapkan dalam salah satu penelitian bahwa beberapa kendala dalam pembelajaran daring adalah kualitas sinyal dan sulitnya mencari jaringan internet (Anugrahana, 2020). Selanjutnya, berdasarkan saran-saran dari peserta sebaiknya lebih sering diadakan kegiatan pelatihan seperti ini agar para guru dapat mengembangkan ilmu yang mereka miliki. Peserta juga mengharapkan adanya kegiatan sejenis seperti pelatihan pembuatan video pembelajaran, media pembelajaran daring dan sebagainya. Saran dan perbaikan dari peserta dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi pelaksana untuk kegiatan pengabdian berikutnya.

### SIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini adalah sebagai berikut : 1) Kegiatan pelatihan dapat mengatasi permasalahan mitra yaitu dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall*, 2) Kendala yang dihadapi adalah adanya gangguan jaringan saat pemaparan materi. Saran untuk kegiatan berikutnya adalah memastikan kestabilan jaringan internet serta mengadakan kegiatan pelatihan sejenis untuk peningkatan kualitas guru dalam pembelajaran daring.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Lembaga Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang sudah mendanai kegiatan pelatihan ini.

### DAFTAR RUJUKAN

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran *Quizizz* Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Handarini, O. I., & Siti Sri Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503. <https://doi.org/10.1093/fampra/cmy005>

- Kinanti, M. D., & FX.Mas Subagio. (2020). PENGEMBANGAN LKPD BAHASA INGGRIS BERBANTU APLIKASI QUIZZ KELAS IV SEKOLAH DASAR. *JPGSD*, 8(3), 1–10.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- 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>
- Sari, P. M., & Zulfadewina. (2020). Pelatihan Penyusunan Instrumen Keterampilan Proses Sains Berbantuan Media Kahoot. *DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 93–98.
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877. <https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quizizz and Kahoot! In The Training for Millennial Generation. *Journal, International Education, Indonesian*, 4(2), 332–342.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.