

OPTIMALISASI QUIZIZZ SEBAGAI GAMIFIKASI PEMBELAJARAN UNTUK MENDUKUNG ADAPTASI TEKNOLOGI BAGI GURU DI SMP NEGERI 21 BULUKUMBA

Saparuddin^{1*}

Muhiddin P.²

Ismail³

Sahribulan⁴

Dian Dwi Putri Ulan Sari P⁵

^{1*,2,3,4,5} Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

saparuddin@unm.ac.id^{1*}

muhiddin.p@unm.ac.id²⁾

Ismail6131@unm.ac.id³⁾

sahribulan@unm.ac.id⁴⁾

dianputriulan@unm.ac.id⁵⁾

Kata Kunci: [*Quizizz, Teknologi, Gamifikasi Pembelajaran*]

Abstrak: Adaptasi teknologi merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk menyiapkan guru sebagai pendidik menghadapi peserta didik saat ini yang dijuluki sebagai generasi Z, generasi yang kesehariannya tidak terlepas dari teknologi seperti gadget, laptop dan internet. Permasalahan guru SMP Negeri 21 Bulukumba adalah belum maksimalnya penggunaan teknologi seperti komputer dan jaringan internet yang ada disekolah sebagai sarana pembelajaran. Umumnya jaringan internet hanya digunakan sebagai sarana untuk download materi berupa ppt maupun video kemudian dipresentasikan secara konvensional di depan kelas. Berdasarkan masalah ini, maka tim pengabdian menganggap perlu dilakukannya upaya adaptasi teknologi di dalam pembelajaran berupa pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai gamifikasi pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan kepada para guru membuat instrument evaluasi dengan menggunakan aplikasi quizizz. Setelah pelaksanaan program, terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru di dalam membuat dan memanfaatkan quizizz sebagai sarana pembelajaran berbasis games.

Published by:



Copyright © 2022 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



<https://dmi-journals.org/jai/>

Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kekuatan yang dinamis dalam kehidupan setiap individu, yang mempengaruhi perkembangan fisik, dan perkembangan jiwa, perkembangan sosial, dan perkembangan moralitasnya. Pendidikan dapat dikatakan sebagai suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui usaha pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dalam arti luas dapat diartikan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga individu memperoleh pengetahuan, pemahaman dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan (Islamuddin, 2012).

Komponen pendidikan dalam penerapannya di sekolah terdiri dari berbagai unsur, diantaranya guru, siswa dan materi ajar. Ketiga unsur tersebut akan berjalan dan saling mengisi jika metode pembelajaran, jenis media pembelajaran dan suasana yang mendukung untuk diadakannya kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar bertujuan untuk mencapai standar pendidikan nasional. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut (Santayasa, 2007).

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan formasi yang ada, maka dalam proses pembelajaran juga diperlukan adanya suatu bentuk media pembelajaran dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.

Media dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan layak dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajarannya dengan lebih jelas dan mudah dipahami serta dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membangkitkan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga timbul rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk belajar.

Saat ini, peserta didik sudah tidak dapat dilepaskan dengan gadget. Mereka telah sangat akrab dengan media komunikasi tersebut. Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, lingkungan pendidikan pun tidak lepas di dalamnya. Sadar dengan hal tersebut, maka kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa kapan dan dimanapun, seperti materi ajar yang disusun dalam bentuk pembelajaran berbasis elektronik. Data penelitian menunjukkan terdapat 71.3% dari siswa sekolah menengah mempunyai smartphone, terdapat 27.7% mempunyai komputer atau tablet sedangkan hanya 1% yang tidak memiliki perangkat elektronik (Al-Emran, 2016). Semakin banyak siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat elektronik, maka semakin besar

kesempatan untuk menggunakan bahan ajar berbasis elektronik dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan technology ICT telah berdampak terhadap perkembangan industri games, yang membuat para pendidik semakin kreatif dalam mendesain proses pembelajarannya. Beberapa perancang games telah mempelajari lebih dalam tentang ilmu psikologi atau ilmu lain yang mempelajari motivasi dan perilaku manusia. Para pendidik diharapkan mampu memaksimalkan ketersediaan teknologi untuk menunjang kualitas pembelajaran. Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tools*) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut Association for Educational Communications and Technology, yaitu: *educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*, (AECT, 2004). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Teknologi diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan akses, kualitas, dan keadilan sosial di bidang pendidikan.

Penelitian di bidang multimedia pembelajaran sejauh ini telah difokuskan pada efektivitas metode pembelajaran dan desainnya saja. Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk menganalisis dan mendiskusikan faktor penentu motivasi dalam efektivitas pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi dari perspektif kognitif sosial. Isu-isu utama yang dibahas adalah pertama membahas mengapa para peneliti dan praktisi perlu mempertimbangkan masalah motivasi dalam proses pembelajaran yang menggunakan multimedia. Kedua, teori motivasi yang relevan dengan proses pembelajaran yang secara khusus dapat diterapkan pada pembelajaran multimedia, pengajaran dan pengembangan bahan ajar. Games dapat memberikan 3 keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosional dan social, sehingga dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari suatu games (Lee,2011).

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (*gamification*) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (*Technology, Entertainment, Design*). *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (*engagement*) kelompok tertentu (Vianna, 2014). Secara lebih detil [Kapp, 2012] mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap (Glover, 2013). *Engagement* dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan *student engagement* sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar (Fredricks, 2012).

Seperti halnya game yang memungkinkan para pemainnya untuk melakukan restart atau bermain ulang, membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap game tersebut. Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan, menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam game. Menurut Zichermann gamification adalah proses cara berpikir games dan mekanika games untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah (Zichermann, 2011)(Zichermann, dkk. 2011). Definisi yang lebih umum, gamifikasi adalah penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah games dalam konteks non-games (Deterding, 2011). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berbasis games adalah Quizizz.

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran online *E-learning* yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok. Melalui *quizizz*, guru mampu mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik melalui pengalaman yang berbeda dengan tes biasanya. Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru, seperti soal pilihan ganda, uraian singkat, Teknik pengerjaan yang bisa digunakan secara individu maupun secara berkelompok. Pengguna dapat memantau hasil tes yang dikerjakan sehingga menambah keseruan di dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

SMP Negeri 21 Bulukumba merupakan sekolah yang ada di Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, tepatnya di desa Amma Toa. Desa ini dikenal sebagai desa wisata yang memiliki warisan budaya yang tetap terjaga sampai saat ini. Berdasarkan hasil observasi, meskipun sekolah ini berada di daerah yang tergolong terpencil, jauh dari pusat kota, akan tetapi memiliki fasilitas yang cukup baik, termasuk akses internet yang sangat lancar. Meskipun demikian, para guru belum mampu memaksimalkan fasilitas yang tersedia sekolah sebagai sarana untuk menunjang kualitas pembelajaran. Kebanyakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional dalam pembelajaran, seperti ppt dan buku ajar. Jaringan internet dimanfaatkan untuk mendownload bahan ajar, belum dimanfaatkan sebagai sarana belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan pada tenaga pendidik di SMP Negeri 21 Bulukumba, maka permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

- a. Terbatasnya variasi media dan sumber belajar yang digunakan guru di sekolah
Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi berdampak pada tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, mengurangi tingkat kebosanan peserta didik, dan dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pemberian variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang juga bervariasi akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hanya saja karena terbatasnya jenis media dan sumber belajar pembelajaran yang dikuasai oleh guru, maka media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan terkesan monoton. Kebanyakan yang digunakan oleh guru adalah media PPT, Buku Ajar Cetak, dan Video Pembelajaran yang didapatkan dari internet. Selain itu buku ajar yang disediakan masih sebatas buku cetak, dan ada juga yang

berupa modul dalam bentuk file yang tidak berbeda jauh dengan buku cetak yang berisi materi dan tugas-tugas.

- b. Guru belum mahir memanfaatkan teknologi dalam menyiapkan sumber belajar
Meskipun guru telah menyadari pentingnya media dalam proses pembelajaran, tapi realitas yang terjadi bahwa guru masih banyak yang mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi, dan terkadang sejumlah guru kurang mengetahui cara mengoperasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal tersebut membuat materi yang disampaikan menjadi kurang efektif. Sarana dan prasarana yang berbasis teknologi telah tersedia di sekolah, namun belum dimanfaatkan dengan maksimal. Sekolah telah memiliki jaringan internet yang bebas diakses secara gratis oleh guru dan siswa tetapi pemanfaatannya hanya sebatas mencari materi ajar yang akan di ajarkan, belum digunakan sebagai sarana untuk memproduksi sendiri media dan sumber belajar secara mandiri. Salah satu unsur media dan sumber belajar yang baik adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan model pembelajaran yang akan diterapkan, untuk mengukur kesesuaiannya hanya guru yang mampu mengetahuinya, sehingga sebaiknya media dan sumber belajar itu dibuat secara mandiri oleh guru.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan guru SMP Negeri 21 Bulukumba, maka pengusul menawarkan solusi sebagai berikut:

- a. Pelatihan pembuatan gamifikasi dalam pembelajaran
Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan gamifikasi, agar pembelajaran yang digunakan lebih variatif dan tidak monoton. Pada pelatihan ini guru akan dilatih cara membuat akun quizizz, membuat soal, menyimpan dan publikasi soal, penggunaan quizizz di dalam pembelajaran serta cara menyimpan hasil test peserta didik setelah mengerjakan soal di aplikasi quizizz.
- b. Pendampingan pembuatan dan penggunaan gamifikasi di dalam pembelajaran
Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, selanjutnya dilakukan kegiatan pendampingan pembuatan dan juga penggunaan gamifikasi di dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan guru mitra yang belum mahir memanfaatkan teknologi dalam menyiapkan gamifikasi di dalam pembelajaran. Pendampingan akan dilakukan secara intensif secara langsung di sekolah maupun melalui grup WA.

Komponen pendidikan dalam penerapannya di sekolah terdiri dari berbagai unsur, diantaranya guru, siswa dan materi ajar. Ketiga unsur tersebut akan berjalan dan saling mengisi jika metode pembelajaran, jenis media pembelajaran dan suasana yang mendukung untuk diadakannya kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar bertujuan untuk mencapai standar pendidikan nasional. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh ketiga aspek utama yaitu peserta didik (siswa), pendidik (guru) dan sumber belajar (materi). Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan antara ketiga aspek dalam proses pembelajaran tersebut (Santayasa, 2007).

Banyak faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa, salah satunya yaitu media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Sejalan dengan berkembangnya teknologi dan formasi yang ada, maka dalam proses pembelajaran juga diperlukan adanya suatu bentuk media pembelajaran dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Guru membutuhkan media untuk membantu tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik.

Media dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan layak dalam kegiatan pembelajaran, diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajarannya dengan lebih jelas dan mudah dipahami serta dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Selain itu, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar akan membangkitkan motivasi dan minat siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga timbul rasa ingin tahu yang mendorong siswa untuk belajar.

Saat ini, peserta didik sudah tidak dapat dilepaskan dengan gadget. Mereka telah sangat akrab dengan media komunikasi tersebut. Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, lingkungan pendidikan pun tidak lepas di dalamnya. Sadar dengan hal tersebut, maka kemajuan teknologi harus dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menyediakan sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa kapan dan dimanapun, seperti materi ajar yang disusun dalam bentuk pembelajaran berbasis elektronik. Data penelitian menunjukkan terdapat 71.3% dari siswa sekolah menengah mempunyai smartphone, terdapat 27.7% mempunyai komputer atau tablet sedangkan hanya 1% yang tidak memiliki perangkat elektronik (Al-Emran, 2016). Semakin banyak siswa yang memiliki dan menggunakan perangkat elektronik, maka semakin besar kesempatan untuk menggunakan bahan ajar berbasis elektronik dalam proses belajar mengajar.

Perkembangan technology ICT telah berdampak terhadap perkembangan industri games, yang membuat para pendidik semakin kreatif dalam mendesain proses pembelajarannya. Beberapa perancang games telah mempelajari lebih dalam tentang ilmu psikologi atau ilmu lain yang mempelajari motivasi dan perilaku manusia. Para pendidik diharapkan mampu memaksimalkan ketersediaan teknologi untuk menunjang kualitas pembelajaran. Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tools*) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut Association for Educational Communications and Technology, yaitu: *educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*, (AECT, 2004). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Teknologi diharapkan dapat menjadi jawaban atas permasalahan akses, kualitas, dan keadilan sosial di bidang pendidikan.

Penelitian di bidang multimedia pembelajaran sejauh ini telah difokuskan pada efektivitas metode pembelajaran dan desainnya saja. Dalam penelitian ini, penulis

mencoba untuk menganalisis dan mendiskusikan faktor penentu motivasi dalam efektivitas pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi dari perspektif kognitif sosial. Isu-isu utama yang dibahas adalah pertama membahas mengapa para peneliti dan praktisi perlu mempertimbangkan masalah motivasi dalam proses pembelajaran yang menggunakan multimedia. Kedua, teori motivasi yang relevan dengan proses pembelajaran yang secara khusus dapat diterapkan pada pembelajaran multimedia, pengajaran dan pengembangan bahan ajar. Games dapat memberikan 3 keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosional dan social, sehingga dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari suatu games (Lee,2011).

Nick Pelling pertama kali menggunakan istilah gamifikasi (gamification) di tahun 2002 pada presentasi dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para mahasiswa dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat mahasiswa dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktikal dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu (Vianna, 2014). Secara lebih detil (Kapp, 201) mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika dan permainan berfikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah. Glover menyimpulkan bahwa gamifikasi memberikan motivasi tambahan untuk menjamin para peserta didik (*learners*) mengikuti kegiatan pembelajaran secara lengkap (Glover, 2013). Engagement dapat diartikan sebagai kesediaan untuk berpartisipasi, Frederick mendefinisikan student engagement sebagai tindakan metakonstruksi yang meliputi keterlibatan perilaku, emosi dan kognitif siswa dalam belajar (Fredricks, 2012).

Seperti halnya game yang mengizinkan para pemainnya untuk melakukan restart atau bermain ulang, membuat kesalahan-kesalahan yang dapat diperbaiki sehingga membuat para pemain tidak takut mengalami kegagalan dan meningkatkan keterikatannya terhadap game tersebut. Gamifikasi bekerja dengan membuat teknologi yang lebih menarik, mendorong pengguna untuk terlibat dalam perilaku yang diinginkan, menunjukkan jalan untuk penguasaan dan otonomi, membantu untuk memecahkan masalah dan tidak menjadi gangguan, dan mengambil keuntungan dari kecenderungan psikologis manusia untuk terlibat dalam game. Menurut Zichermann gamification adalah proses cara berpikir games dan mekanika games untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah (Zichermann, 2011) (Zichermann, dkk. 2011). Definisi yang lebih umum, gamifikasi adalah penggunaan elemen desain yang membentuk sebuah games dalam konteks non-games (Deterding, 2011). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang berbasis games adalah Quizizz.

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran online *E-learning* yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok. Melalui *quizizz*, guru mampu mengevaluasi kemajuan belajar peserta didik melalui pengalaman yang berbeda dengan tes biasanya. Terdapat beberapa fitur yang dapat digunakan oleh guru, seperti soal pilihan ganda, uraian singkat, Teknik

pengerjaan yang bisa digunakan secara individu maupun secara berkelompok. Pengguna dapat memantau hasil tes yang dikerjakan sehingga menambah keseruan di dalam menyelesaikan soal yang diberikan.

SMP Negeri 21 Bulukumba merupakan sekolah yang ada di Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba, tepatnya di desa Amma Toa. Desa ini dikenal sebagai desa wisata yang memiliki warisan budaya yang tetap terjaga sampai saat ini. Berdasarkan hasil observasi, meskipun sekolah ini berada di daerah yang tergolong terpencil, jauh dari pusat kota, akan tetapi memiliki fasilitas yang cukup baik, termasuk akses internet yang sangat lancar. Meskipun demikian, para guru belum mampu memaksimalkan fasilitas yang tersedia sekolah sebagai sarana untuk menunjang kualitas pembelajaran. Kebanyakan guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional dalam pembelajaran, seperti ppt dan buku ajar. Jaringan internet dimanfaatkan untuk mendownload bahan ajar, belum dimanfaatkan sebagai sarana belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan pada tenaga pendidik di SMP Negeri 21 Bulukumba, maka permasalahan mitra adalah sebagai berikut:

- a. Terbatasnya variasi media dan sumber belajar yang digunakan guru di sekolah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi berdampak pada tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, mengurangi tingkat kebosanan peserta didik, dan dapat memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Pemberian variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media yang juga bervariasi akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hanya saja karena terbatasnya jenis media dan sumber belajar pembelajaran yang dikuasai oleh guru, maka media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan terkesan monoton. Kebanyakan yang digunakan oleh guru adalah media PPT, Buku Ajar Cetak, dan Video Pembelajaran yang didapatkan dari internet. Selain itu buku ajar yang disediakan masih sebatas buku cetak, dan ada juga yang berupa modul dalam bentuk file yang tidak berbeda jauh dengan buku cetak yang berisi materi dan tugas-tugas.
- b. Guru belum mahir memanfaatkan teknologi dalam menyiapkan sumber belajar.

Meskipun guru telah menyadari pentingnya media dalam proses pembelajaran, tapi realitas yang terjadi bahwa guru masih banyak yang mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi, dan terkadang sejumlah guru kurang mengetahui cara mengoperasikan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal tersebut membuat materi yang disampaikan menjadi kurang efektif. Sarana dan prasarana yang berbasis teknologi telah tersedia di sekolah, namun belum dimanfaatkan dengan maksimal. Sekolah telah memiliki jaringan internet yang bebas diakses secara gratis oleh guru dan siswa tetapi pemanfaatannya hanya sebatas mencari materi ajar yang akan di ajarkan, belum digunakan sebagai sarana untuk memproduksi sendiri media dan sumber belajar secara mandiri. Salah satu unsur media dan sumber belajar yang baik adalah sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan model pembelajaran yang akan diterapkan, untuk mengukur kesesuaiannya hanya guru yang mampu mengetahuinya, sehingga sebaiknya media dan sumber belajar itu dibuat secara mandiri oleh guru

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan guru SMP Negeri 21 Bulukumba, maka pengusul menawarkan solusi sebagai berikut:

- a. Pelatihan pembuatan gamifikasi dalam pembelajaran
Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan gamifikasi, agar pembelajaran yang digunakan lebih variatif dan tidak monoton. Pada pelatihan ini guru akan dilatih cara membuat akun quizizz, membuat soal, menyimpan dan publikasi soal, penggunaan quizizz di dalam pembelajaran serta cara menyimpan hasil test peserta didik setelah mengerjakan soal di aplikasi quizizz.
- b. Pendampingan pembuatan dan penggunaan gamifikasi di dalam pembelajaran
Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, selanjutnya dilakukan kegiatan pendampingan pembuatan dan juga penggunaan gamifikasi di dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan guru mitra yang belum mahir memanfaatkan teknologi dalam menyiapkan gamifikasi di dalam pembelajaran. Pendampingan akan dilakukan secara intensif secara langsung di sekolah maupun melalui grup WA.

Metode Pelaksanaan

Pada bagian ini, menguraikan solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan guru SMP Negeri 21 Bulukumba sebagai kelompok mitra.

Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei 2022. Adapun tempat pelaksanaannya di SMP Negeri 21 Bulukumba.

Pendekatan dan Metode

Penyelesaian permasalahan yang dialami oleh mitra dalam mencapai target luaran kegiatan PKM ini dilakukan melalui dua pendekatan yakni dengan pendekatan klasikal dan individual. Pendekatan klasikal dilakukan pada saat pemberian teori dan pelatihan kepada para guru tentang pemberian teori sedangkan pendekatan individual dilakukan pendampingan dalam pembuatan dan penggunaan gamifikasi di dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah:

- a. Metode ceramah dan tanya jawab/diskusi; Penggunaan metode ini untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting tentang Gamifikasi. Penggunaan metode ini dengan pertimbangan bahwa metode ceramah yang dikombinasikan dengan gambar-gambar, dan *display* dapat memberikan materi yang relatif banyak secara padat, cepat dan mudah.
- b. Metode demonstrasi . Penggunaan metode untuk menunjukkan suatu proses kerja, yaitu melatih para guru membuat gamifikasi secara langsung menggunakan perangkat computer/laptop secara langsung.
- c. Untuk kelangsungan penyelesaian tugas, maka setiap peserta diberikan tugas untuk membuat satu jenis gamifikasi yang siap digunakan di dalam pembelajaran.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 6 (enam) bulan, mulai tahap persiapan sampai penyusunan laporan dan seminar hasil serta publikasi sesuai dengan kontrak perjanjian pelaksanaan kegiatan.

a. Persiapan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan persiapan pelaksanaan. Persiapan yang dilakukan meliputi perizinan di kampus maupun di wilayah mitra kegiatan, persiapan administrasi dan bahan pelatihan pembelajaran, *Focus Group Discussion* (FGD) tim pelaksana, fasilitator, dan tenaga administrasi dan kunjungan ke lokasi mitra guna koordinasi persiapan kegiatan meliputi persuratan/undangan peserta, tempat dan fasilitas tempat kegiatan. Persiapan dilakukan pada bulan pertama dan kedua dalam rencana jadwal kegiatan.

b. Pelaksanaan

Prosedur kerja yang ditempuh selama kegiatan pengabdian ini berlangsung adalah sebagai berikut:

- 1) Persiapan kegiatan, administrasi dan perizinan, bahan/material pelatihan serta pengecekan fasilitas yang diperlukan.
- 2) Menggali pengetahuan awal peserta mengenai penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dan aplikasi quizz dengan memberikan pretest
- 3) Melaksanakan pengenalan dan pelatihan; sesi memotivasi, pemberian materi dan pelatihan kepada para guru tentang gamifikasi
- 4) Melakukan pendampingan dengan mengontrol kontrol, *monitoring* dan evaluasi terhadap proses pelaksanaan pembuatan gamifikasi
- 5) Penyusunan laporan dan seminar akhir serta publikasi.

Evaluasi dan Keberlanjutan Program

a. Evaluasi program

Evaluasi program diarahkan pada ketercapaian target dan luaran yang telah ditetapkan. Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan kegiatan dan tingkat keberhasilan pelatihan yang diperoleh, serta sejauhmana para peserta terampil membuat dan menggunakan gamifikasi di dalam pembelajaran

b. Keberlanjutan program

Guna menjamin keberlanjutan program akan dilakukan melalui penguatan kelembagaan kelompok. Atas dasar dukungan kepala sekolah dalam program ini, diharapkan menjadi bahan penilaian kinerja bagi guru dalam penerapan gamifikasi di dalam pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan diawali dengan pengurusan administrasi serta mengecek ketersediaan sarana prasana untuk mendukung keterlaksanaan program. Setelah melakukan peninjauan lokasi di SMP Negeri 21 Bulukumba, disimpulkan bahwa program dapat dilaksanakan karena didukung oleh jaringan internet yang stabil serta terdapat perangkat computer yang dapat digunakan oleh para peserta. Berdasarkan hal tersebut, makadiputuskan kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di ruang computer. Tersedia 30 unit computer yang dapat digunakan oleh para guru. Selanjutnya pelaksanaan program yang terdiri atas beberapa tahapan, sebagai berikut;

Menggali Pengetahuan Awal Peserta Pelatihan

Kegiatan ini diawali dengan memberikan pretest kepada guru peserta pelatihan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan awal guru tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran serta pemanfaatan aplikasi quizziz. Soal pretest terdiri atas soal pilihan ganda yang ditampilkan menggunakan aplikasi quizziz. Karena baru pertama kali menggunakan aplikasi quiz, terlihat para peserta mengalami kesulitan dalam bergabung sebagai peserta quiz karena harus membuat akun terlebih dahulu. Setelah semua memiliki akun dan bergabung dalam kode yang diberikan, selanjutnya para peserta memulai mengerjakan soal yang diberikan. Terlihat para peserta antusias menggunakan aplikasi ini karena hasil pekerjaan mereka dapat dilihat secara langsung pada layar yang ditampilkan menggunakan LCD sehingga terjadi keseruan dalam mengerjakan pretest. Hasil pretest menunjukkan bahwa 23% peserta sudah pernah mendengar istilah gamifikasi dalam pembelajaran, akan tetapi 85% peserta tidak mengetahui jenis aplikasi yang dapat digunakan dalam gamifikasi pembelajaran. Hanya 5% peserta yang pernah mendengar istilah quizziz dan 100% peserta belum pernah menggunakan quizziz di dalam pembelajaran.

Meskipun hasil pretest peserta terlihat rendah akan pengetahuan mereka tentang quizziz, akan tetapi mereka merasa senang menggunakan aplikasi tersebut dan akan menarik jika di gunakan di dalam pembelajaran. Para peserta semakin penasaran bagaimana cara membuat soal-soal pada aplikasi quizziz dan bagaimana cara menggunakannya di dalam pembelajaran. Antusias peserta sangat membantu dalam kesuksesan terlaksanya program ini.



Gambar 1. Peserta pelatihan mengerjakan pretest

Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Quizziz

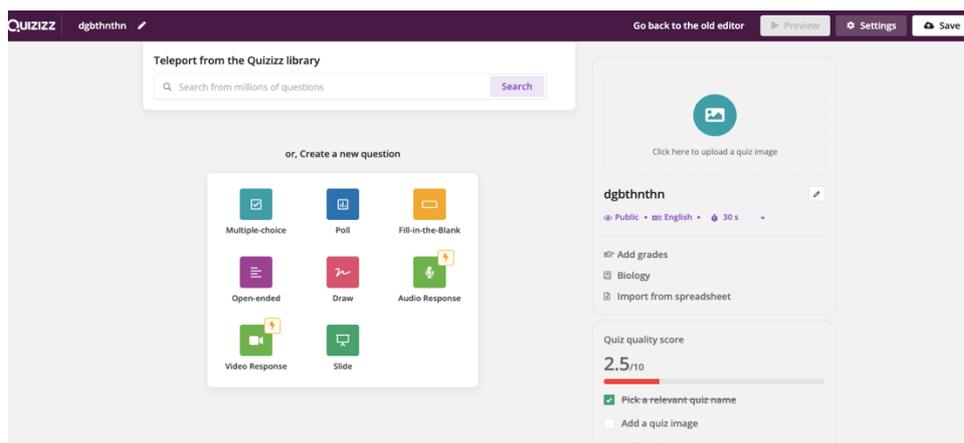
Terdapat beberapa kompetensi yang dilatihkan dalam program ini, yaitu pelatihan cara membuat soal, menyimpan dan publikasi soal, penggunaan quizziz di dalam pembelajaran serta cara menyimpan hasil test peserta didik setelah mengerjakan soal di aplikasi quizziz.



Gambar 2. Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz

Penggunaan quizizz di dalam pembelajaran dapat digunakan untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Tampilan serta fitur yang terdapat pada aplikasi sangat menarik dan tidak butuh waktu lama untuk mampu menggunakannya. Sebelum memberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi, tim pengabdian terlebih dahulu memberikan gambaran umum penggunaan aplikasi ini berupa manfaat serta kelebihan penggunaan aplikasi.

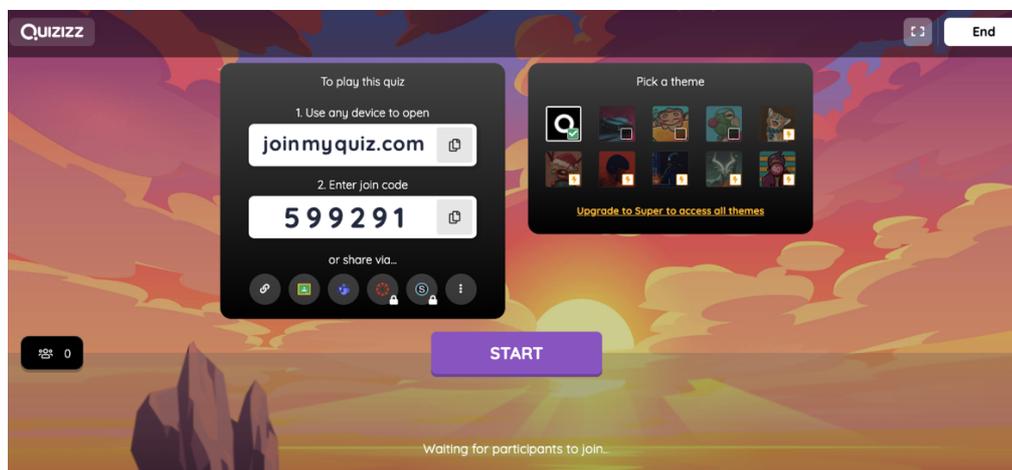
Tahap pertama dalam penggunaan aplikasi quizizz adalah membuka website quizizz pada laman <https://quizizz.com/>, kemudian para peserta dipandu untuk membuat akun, dapat menggunakan akun google. Selanjutnya para peserta dapat memulai membuat kuis. Dalam pembuatan kuis, ada banyak pilihan seperti soal pilihan ganda dan soal uraian. Para peserta dilatihkan cara memasukkan soal berupa narasi, insert video dan gambar serta memberikan grade pada jawaban benar. Salah satu keunggulan dari aplikasi ini adalah dalam satu file instrument yang disusun dapat dikombinasi beberapa macam tipe soal, sehingga soal yang disajikan kepada peserta didik dapat bervariasi.



Gambar 3. Tampilan awal dalam membuat soal

Soal-soal yang telah dibuat, selanjutnya dapat disimpan dengan melengkapi beberapa persyaratan menyimpan file kuis, seperti grades, quiz image, dan minimal terdiri atas lima soal. Selanjutnya, para peserta diperlihatkan cara membagikan kode soal kepada siswa dengan menekan tombol *start live quiz* dan memilih *classic*. Kode yang muncul di layar adalah kode yang harus digunakan oleh peserta ketika ingin bergabung di dalam kuis yang telah disediakan oleh guru. Selain kode, pemilik soal juga dapat membagikan

link kases kuis secara langsung kepada peserta. Pada layar, guru dapat mengetahui jumlah peserta didik yang sudah bergabung di dalam kuis, hal ini dapat memudahkan guru untuk mengontrol dan mengidentifikasi siswa yang belum berpartisipasi di dalam kuis.



Gambar 4. Tampilan kode kuis yang dapat dibagikan ke peserta kuis

Selama berlangsungnya kuis, para peserta dan juga guru dapat melihat secara langsung skor sementara peserta melalui layar yang dapat ditampilkan menggunakan LCD. Hal ini akan menambah keseruan di dalam mengerjakan kuis karena siswa akan tertantang untuk meningkatkan peringkat skor mereka. Para peserta dilatihkan pula cara merekam atau mengeksport hasil kuis para peserta sehingga hasil kuis tidak hanya dijadikan sebagai permainan saja akan tetapi nilai kuis siswa dapat dijadikan sebagai nilai ujian yang direkap oleh guru. Ekspor hasil kuis siswa dapat dilihat pada bagian report dan dapat di unduh dalam bentuk excel.

Evaluasi Program

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai gamifikasi dalam pembelajaran mendapatkan sambutan yang sangat baik dari para guru SMP Negeri 21 Bulukumba yang menjadi peserta dalam kegiatan ini. Selama pelaksanaan kegiatan, para peserta terlihat antusias dan bersemangat mengikuti setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan. Peserta terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, tidak canggung dalam mengajukan pertanyaan dan meminta pendampingan secara langsung jika terdapat hal yang belum dipahami dengan baik. Menurut para peserta penggunaan quizizz tidak terlalu rumit dan akan memberikan nuansa baru di dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang sangat signifikan para peserta dalam membuat dan menggunakan aplikasi quizizz. Hal ini dapat dilihat dari produk akhir yang dihasilkan oleh para peserta. Masing-masing peserta telah berhasil membuat soal pada aplikasi quizizz dengan tipe yang beragam seperti soal pilihan ganda, uraian singkat, poling, insert gambar dan video serta mampu melakukan penyempinan file, sharing kode soal serta ekspor nilai hasil tes.

Program ini tidak hanya sampai pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di sekolah saja, akan tetapi tim pengabdian membuka ruang diskusi dan tanya jawab bagi para peserta melalui WA. Hal ini diharapkan mampu menguatkan kemampuan para peserta pelatihan terhadap keterampilan pembuatan dan penggunaan aplikasi quizizz.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai gamifikasi dalam pembelajaran untuk mendukung adaptasi teknologi bagi guru SMP Negeri 21 Bulukumba terlaksana dengan baik. Para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan. Terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun instrument evaluasi berbasis aplikasi dengan konsep games.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselenggaranya kegiatan ini tidak lepas dari dukungan yang sangat maksimal dari berbagai pihak. Sebagai tim pengabdian kami mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak Universitas Negeri Makassar yang mendanai terselenggaranya program ini. Terimakasih pula kami ucapkan kepada kepala sekolah dan seluruh guru SMP Negeri 21 Bulukumba yang telah menyambut hangat tim pengabdian dalam pelaksanaan program ini.

REFERENSI

- Al-Emran, M., Elsherif, H. M. & Shaalan, K. (2016). Investigating Attitudes Towards The Use Of Mobile Learning In Higher Education. *Computer in Human Behavior*. 56, 93-102.
- G. Zichermann, " Gamification Master Class, " O'Reilly Media.
- G. Zichermann and C. Cunningham. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*, Sebastopol: O'Reilly Media.
- I. Glover. (2013). "Play As You Learn : Gamification as a Technique for Motivating Learners," in *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications, Hypermedia and Telecommunications*.
- Islamudin, Haryu. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- John, A. F. and W. McColskey, "The Measurement of Student Engagement: A Comparative Analysis of Various Methods and Student Self-report Instruments," *Handbook of Research on Student Engagement*, pp. 763-782, 2012.
- K. M. Kapp and J. Coné. (2014). "What Every Chief Learning Officer Needs to Know about Games and Gamification for Learning," 2012. [Online]. Available: <http://karlkapp.com/articles/>.
- Lee, J.J; Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Acad. Exch. Q.* 152.
- Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah dan Zuyinatul Isro. 2021. Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5 (1): 42-43
- S. Deterding, D. Dixon, R. Khaled and L. Nacke. (2011). From Game Design elements to Gamesfulness: Defining Gammification. *Mindrek*, pp.9-15.
- Santayasa, I Wayan. (2007). *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007.
- Y. Vianna, M. Vianna, B. Medina and S. Tanaka. 2014. *Gamification, Inc. Recreating companies through games*, Rio de Janeiro: MJV Tecnologia Ltda.