

SOSIALISASI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MELALUI *PLATFORM QUIZZIZ*

Elyza Martiarini¹⁾, Nurhayati²⁾

Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Seni,
Universitas Indraprasta PGRI.

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih instruktur-instruktur Lembaga Keterampilan Pendidikan (LKP) Nuansa Jaya, untuk melakukan sosialisasi bertemakan manajemen pembelajaran menggunakan LMS di era revolusi 4.0 untuk para guru atau tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya yang berlokasi di Kota Bambu Selatan, Palmerah, Jakarta Barat. Salah satu platform yang termasuk ke dalam pembelajaran berbasis aplikasi *web* adalah *Quizizz*. *Platform Quizizz* adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan masa kini pada generasi milenial. *Web tool* ini membantu para tutor atau guru untuk memfasilitasi siswa dalam hal belajar, mengambil nilai ujian atau tes, serta sebagai media untuk *ice breaking* di tengah kebosanan saat belajar. Secara umum, kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang penggunaan *platform Quizizz*, namun juga mempersiapkan sebagai media belajar atraktif dan interaktif khususnya kegiatan pembelajaran di masa pandemi.

Kata kunci: Sosialisasi, Sistem Manajemen Pembelajaran, *Quizizz*

Abstract

This community service aims to train the instructors of the Nuansa Jaya Education Skills Institute (LKP) to conduct socialization with the theme of learning management based on the 4.0 revolutionary era learning for teachers or teaching staff at LKP Nuansa Jaya located in Kota Bambu Selatan, Palmerah, West Jakarta. One of the platforms included in Learning Management System based learning is Quizizz. The Quizizz platform is an example of using technology in learning that uses today's approach to the millennial generation. This web tool helps the role of teaching staff or teachers to facilitate students in learning, taking test scores, alternative media, and ice breaking during learning activities. Overall, this socialization not only provides knowledge about the use of the Quizizz platform, but also in general in terms of preparing interesting and interactive learning media, especially in dealing with learning in the pandemic era.

Keywords: Socialization, Learning Management System, *Quizizz*

Correspondence author: Elyza Martiarini, elyza.martia@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Dewasa ini, semakin meningkatnya pendapatan masyarakat mengakibatkan kualitas hidup masyarakat menjadi semakin baik. Salah satu bentuk keinginan masyarakat adalah adanya pendidikan berkualitas dan lebih mutakhir yang sudah ada selama ini. Masyarakat dewasa ini memiliki kecenderungan untuk mengembangkan dirinya dengan mengikuti pelatihan dan atau pendidikan nonformal seperti mengikuti

les atau kursus. Lembaga keterampilan dan pelatihan menjadi satu dari sekian banyak alternatif untuk mendapatkan pendidikan tambahan.

Menghadapi tantangan besar di era revolusi industri, masa di mana inovasi artificial intelligence (AI) berkembang sangat cepat, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan kecepatan akses yang dikenal dengan sistem saiber (cyber system) mampu membuat revolusi di berbagai sisi kehidupan tak terkecuali pada kegiatan pembelajaran saat ini. Guru sebagai lini terdepan di bidang pendidikan harus senantiasa meng-upgrade kemampuan serta kompetensi dirinya menghadapi pendidikan di era 4.0, bahkan era revolusi industri 5.0, karena insan pemelajar di era ini merupakan generasi yang dalam kehidupan kesehariannya sudah sangat lekat dengan dunia digital, sudah terbiasa dengan arus informasi yang demikian cepat bahkan kemampuan siswa saat ini dalam mengakses informasi dikatakan lebih up to date.

Hal ini diungkapkan dalam wawancara singkat yang dilakukan terhadap Pimpinan LKP Nuansa Jaya. LKP Nuansa Jaya adalah lembaga keterampilan dan pelatihan yang bergelut pada pengembangan (kursus) bahasa Inggris, Public Speaking, dan bimbingan belajar. Hasil wawancara singkat menunjukkan bahwa para guru LKP mengalami beberapa kendala dalam melaksanakan kegiatan keterampilan belajar dengan dasar LMS atau blended learning. Guru membutuhkan sebuah pemahaman yang holistic terkait pengelolaan pembelajaran berbasis digital dan internet sehingga bisa digunakan untuk mengakses bahan ajar dan alternative pilihan lain yang mampu menciptakan kegiatan belajar atraktif serta menyenangkan.

Berdasarkan hal tersebut tersebut, tim tergerak untuk melakukan sosialisasi bertema manajemen pembelajaran berbasis LMS pada era revolusi untuk para guru atau tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya yang berlokasi di Kota Bambu Selatan, Palmerah, Jakarta Barat.

Adapun permasalahan mitra yang muncul adalah sebagai berikut. 1) Tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya belum menggunakan dan memanfaatkan pembelajaran berbasis internet secara optimal. 2) Tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya mengalami kesulitan untuk melakukan manajemen pembelajaran menggunakan LMS dalam kegiatan belajar.

METODE PELAKSANAAN

Materi yang digunakan dalam sosialisasi ini adalah materi-materi yang berkaitan dengan *Learning Management System*, dalam hal ini khususnya *platform Quizizz*. Beberapa poin dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini adalah sebagai berikut. 1) Memberikan motivasi guna membangun semangat para guru agar lebih optimis, mandiri, kreatif, serta kompetitif dalam menjawab tantangan era digital revolusi industry 4.0 terutama dalam menghadapi proses pembelajaran di era pandemic ini. 2) Memberikan sosialisasi berupa presentasi mengenai prosedur atau langkah-langkah pemanfaatan *platform Quizizz* dalam upaya peningkatan sumber daya pengajar terhadap pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di era digital pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran jarak jauh.

Dalam mengurangi intensitas kegiatan yang bersifat umum, berkumpul, serta menjaga protokol kesehatan, sehingga dalam upaya mengurangi resiko penyebaran Covid-19 kegiatan ini berlangsung secara daring menggunakan aplikasi ruang *Zoom* agar tetap tersampaikan esensi dari tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Partisipasi mitra pada program kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) ini adalah dengan mengikutsertakan para tenaga pengajar untuk turut aktif dalam kegiatan sosialisasi kegiatan manajemen pembelajaran bertemakan *Learning Management System* guna pengembangan keterampilan tenaga pengajar yang nantinya akan diaplikasikan kembali ke lembaganya. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan *soft skill* yang dibutuhkan guru LKP dalam pembelajaran abad ke-21 dimana kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan melalui *Zoom meeting* online secara langsung dan peserta dapat hadir dalam *meeting online* disesuaikan dengan kondisi saat ini. Kehadiran peserta merupakan bagian dari bentuk partisipasi mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis aplikasi *Quizizz* merupakan perangkat *web* yang dapat dipergunakan dalam sistem administrasi, dokumentasi, guna pelacakan, penyusunan pelaporan, dan transformasi program pendidikan yang berbasis *e-learning* atau program pelatihan. (Ensiklopedia Wikipedia: 2014).

Salah satu platform yang termasuk ke dalam pembelajaran berbasis LMS adalah *Quizizz*. Platform *Quizizz* adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan masa kini pada generasi milenial. *Web tool* ini membantu peran tenaga pengajar atau guru untuk memfasilitasi siswa dalam hal belajar, pengambilan nilai tes, alternative media, serta *ice breaking* pada saat kegiatan belajar. Seperti yang dikutip dalam laman *gatruguru.net*, berikut adalah langkah pemanfaatan platform *Quizizz* sebagai pembelajaran berbasis *Learning Management System*.

Cara membuat akun

Langkah 1: Masuk ke situs <https://quizizz.com/>

Langkah 2: Klik *sign up*. *Sign up* atau mendaftar menggunakan akun google, atau dengan memasukkan alamat surat elektronik pribadi.

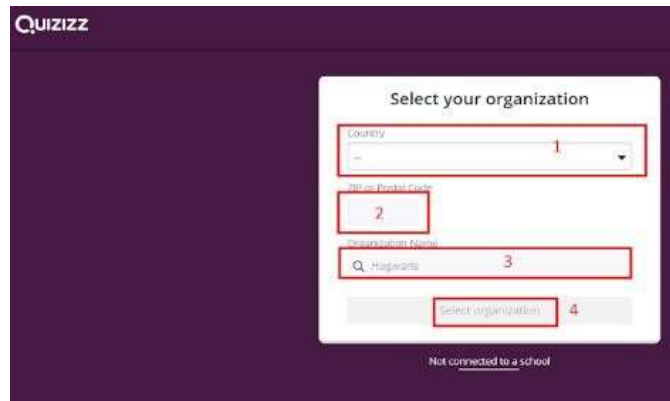
Langkah 3: Setelah berhasil, klik "*a teacher*". Perhatikan gambar berikutini!



Langkah 4: Pilih negara.

1. Masukkan kode pos.
2. Ketik nama sekolah

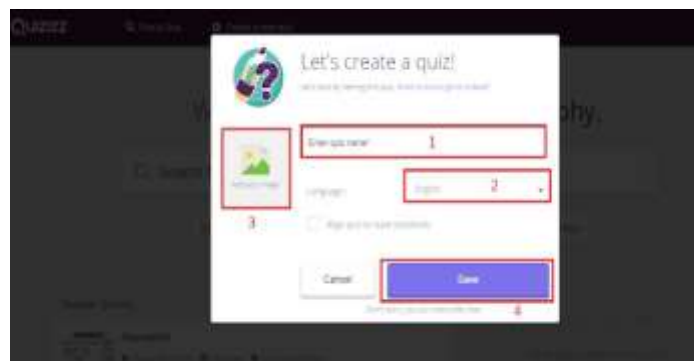
3. Klik add organization
4. Klik continue



Cara membuat soal

Setelah pembuatan akun selesai, selanjutnya yaitu membuat soal:

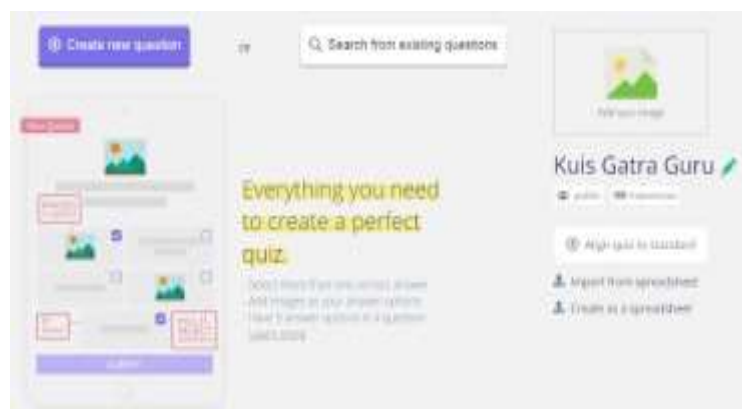
Langkah 1: buka *quiz creator*



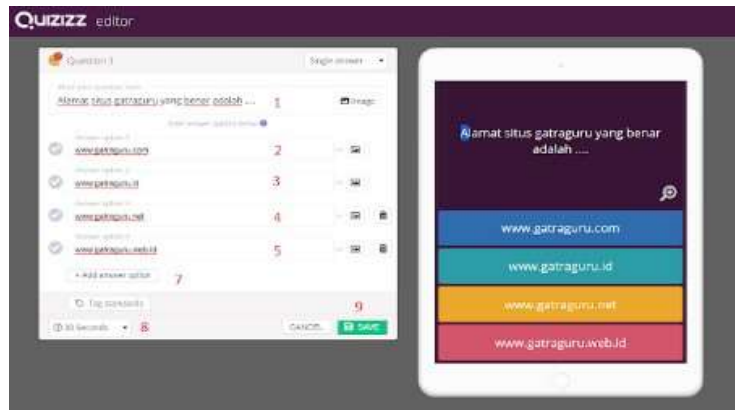
Keterangan:

- Ketik nama kuis yang akan dibuat.
- Pilih “*language*”
- Pilih gambar (opsional)
- Kemudian, simpan (*save*).

Langkah 2: Ketuk “*create new question*” untuk memulai pembuatan soal.



Langkah 3: Isi sesuai dengan pilihan dalam dialog.



Keterangan :

Single answer merupakan soal yang terdiri dari satu jawaban yang benar.

Multy select, yaitu soal yang jawabannya bisa lebih dari satu.

- Untuk membuat soal
- Untuk pilihan 1
- Untuk pilihan 2
- Ketuk gambar tong sampah untuk menghapus pilihan.
- Klik tanda *checklist* untuk jawaban benar
- Pengaturan waktu bisa 5, 10, 15, 20 detik dan seterusnya
- Bila semua selesai, segera simpan.

Langkah 4: Buatlah soal sesuai yang anda inginkan. Bila sudah, ketuk “*finish quiz*” lalu isikan “*grade*” dan “*choose relevance subjct.*”

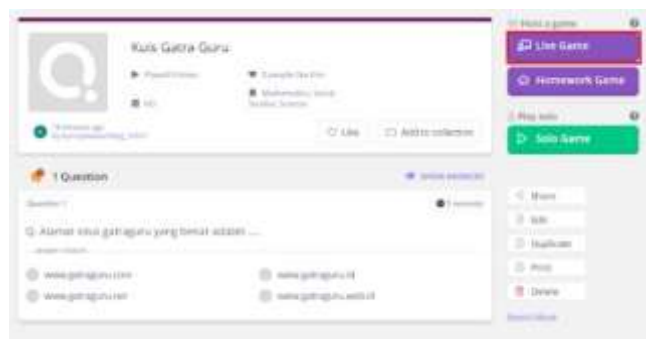
Grade: Tingkatan kelas siswa

Choose relevance subject: pelajaran apa.

Cara mendistribusikan soal kuis pada *quizizz.com* pada siswa

Setelah pembuatan kuis selesai, yang dilakukan selanjutnya yaitu mendistribusikan kuis tersebut pada siswa. Berikut ini adalah yang harus dilakukan:

Langkah 1: Ketuk *live game*

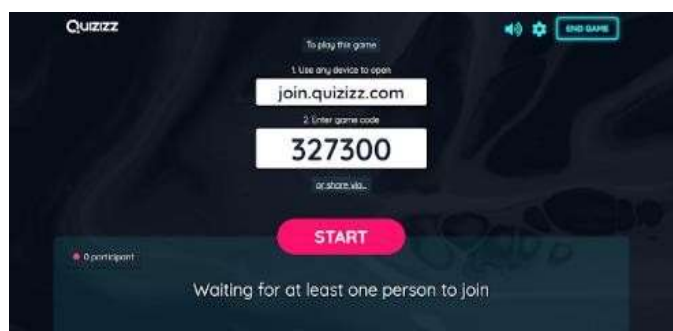


Langkah 2: Lakukan pengaturan seperti berikut:

- Bila berwarna hijau, akan dilakukan pengacakan nomer soal (ketuk agar berwarna hijau)

- Bila berwarna hijau, jawaban juga akan teracak.
- Bila berwarna hijau, saat selesai siswa akan melihat jawaban yang benar.

Langkah 3: Jika telah selesai silakan ketuk “*proceed*”, dan kuis telah siap didistribusikan pada siswa. Himbau siswa untuk ketik join.quizizz.com pada *browser engine* di perangkatnya (Hp dan atau laptop).



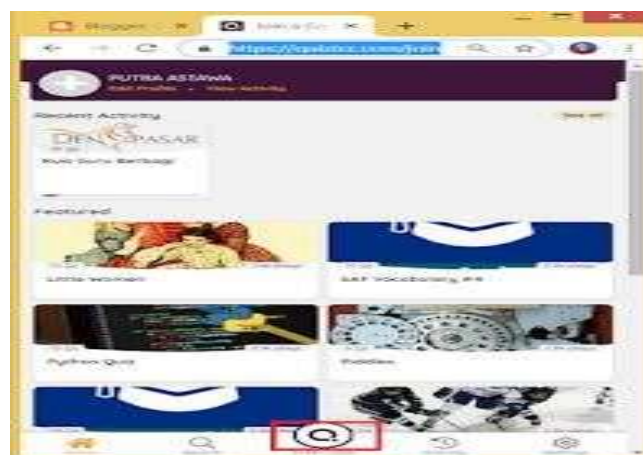
Cara bergabung di kuis *quizizz.com* secara online

Tutorial ini diperuntukkan bagi siswa yang akan bergabung dengan *online quizizz.com*.

Langkah 1: Ketik join.quizizz.com, lalu ketuk ikon *join*.

Langkah 2: Arahkan siswa untuk masukkan kode *game*, lalu ketik nama masing-masing.

Siswa yang sudah berhasil bergabung akan nampak pada tampilan layar perangkat guru. Kuis dimulai setelah semua siswa berhasil bergabung dengan kuis. Guru kemudian hanya menyetuk “start.”



Keberhasilan kegiatan sosialisasi salah satu platform dalam *Learning Management System* yaitu tentang penggunaan *Quizziz* dapat dilihat dari respon peserta mengenai kebermanfaatan materi yang disampaikan. Setelah kegiatan sosialisasi ini diberikan, tim memberikan survey sederhana kepada para peserta untuk memilih empat kategori respon, yaitu: sangat bermanfaat, bermanfaat, kurang bermanfaat, dan tidak bermanfaat. Kemudian hasil dari respon peserta kegiatan ini dapat terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Respon peserta mengenai kebermanfaatan kegiatan PkM

No.	Kategori	Persentase (%)
1	Sangat bermanfaat	93%
2	Bermanfaat	7%
3	Kurang bermanfaat	0
4	Tidak bermanfaat	0
	Jumlah	100%

Dalam penggunaan platform Quizziz terdapat banyak sekali fitur pilihan yang dapat digunakan dan dioptimalisasikan dalam pembelajaran berbasis digital. Baik guru maupun siswa bisa menggali kegiatan belajar yang bisa dipilih dari koleksi dalam platform tersebut, bahkan guru juga bisa menciptakan customize activity sesuai dengan keinginan dan kebutuhan kelasnya. Faktor lain yang membuat LMS ini jauh lebih menyenangkan adalah tingkat kesukaran dan hiburan yang disesuaikan dengan kelas maupun tingkatan levelnya. Banyak sekali privilege ketika menjawab soal baik dalam bentuk pilhan ganda, check box, opened/ closed questions, maupun fill in the blank. Dengan menggunakan LMS ini, para peserta sosialisasi merasa sangat antusias dan memiliki keyakinan yang tinggi bahwa media ini akan membuat siswa merasa terhibur dan belajar dirasa tidak membosankan.



Gambar 1. Tangkapan Layar Kegiatan Sosialisasi Bersama LKP Nuansa Jaya

Tujuan yang dicapai pada kegiatan sosialisasi pada masyarakat ini adalah memberikan sosialisasi manajemen pembelajaran berbasis *web system* pada era revolusi 4.0 untuk para guru atau tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya, dalam hal ini sosialisasi yang diberikan dititikberatkan pada pemanfaatan *platform Quizziz*.

Berdasarkan hal di atas, luaran yang akan dihasilkan adalah materi sosialisasi manajemen pembelajaran berbasis *Learning Management System* era revolusi 4.0 untuk para guru atau tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya, khususnya pemanfaatan *platform Quizziz* yang mudah dipahami serta telah dimodifikasi oleh tim dan sesuai dengan kebutuhan para tenaga pengajar, khususnya sesuai dengan permasalahan pada mitra yang sedang dalam masa pengembangan diri dalam kegiatan keterampilan dan pelatihan sesuai dengan perkembangan TIK dan era digital. Selanjutnya, hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dipublikasikan dalam sebuah artikel.

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil yang diperoleh oleh tim dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa: 1) Sosialisasi penggunaan *Learning Management System* melalui *platform Quizziz* memberikan pengaruh yang positif pada tenaga pengajar di LKP Nuansa Jaya yang berlokasi di Kota Bambu Selatan, Palmerah, Jakarta Barat. 2) Secara keseluruhan, sosialisasi ini tidak hanya memberikan pengetahuan tentang penggunaan *platform Quizziz*, namun juga secara umum dalam hal mempersiapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif terutama dalam menghadapi pembelajaran di era pandemi.

Dari tanggapan dan pertanyaan peserta dalam kegiatan pengabdian masyarakat tentang pemanfaatan *Learning Management System* melalui *platform Quizziz*, maka didapatkan saran berupa, kegiatan Abdimas ini bisa bermanfaat bagi semua yang membutuhkan dengan kesadaran bahwa kemutakhiran ilmu dan pengetahuan serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarso, D. E. Anies. (2008). Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle (Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment) Sebagai Alternatif Model Pembelajaran Dan Penunjang Perkuliahan Di Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan Unnes. Skripsi, Semarang: Program Sarjana Unnes.
- Maryani, Y. (2013). Aplikasi E-Learning Sebagai Model Pembelajaran Berbasis Teknologi informasi di Jurusan Kesehatan Gigi Poltekkes Kemenkes Pontianak. Vo. 9 No. 1 hal. 27-39.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Learning_Management_System
- <https://www.gatraguru.net>