



Vol.1 No.1 Tahun.2021

Model Pembelajaran Fun dimasa Pandemi Covid 19 Pada Siswa SMK Taruna

Debi Setiawan

Teknik Informatika, Universitas Abdurrab

e-mail: debisetiawan@univrab.ac.id

Article History

Received: 31 Oktober 2021

Revised: 21 November 2021

Accepted: 27 November 2021

Kata Kunci – Model Pembelajaran FUN, Pandemi, Quizizz

Abstract – The day smartphones or gadgets are not goods in the tertiary category. It is proven by almost everyone from elementary, middle, high school and college age to have it. Starting from small children to the elderly are proficient in its use. Based on this, it is very possible that smartphones or gadgets can be used effectively as media or distance learning facilities in the midst of the Covid-19 pandemic. Utilization of smartphones or gadgets requires additional applications. This application is not listed as a default application that can be downloaded on the play store page for android users or the app store for IOS (iphone) users. As an alternative, applications that can be used include Whatsapp, Google Form, Quizizz, Edmodo, and Microsoft Office. In the midst of the Covid 19 pandemic, the learning and assessment process can still be carried out effectively and efficiently. Assessment can still be carried out remotely. Given that there are many applications that each teacher can choose from. One good one to take advantage of is the Quizizz app. Quizizz can provide its own advantages both for students and for the teacher himself. Quizizz can carry out daily learning evaluations from home. It can also be used as a medium for implementing the Mid-Semester Assessment (PTS) from home. And can also be used to carry out the Final Semester Examination (UAS) from home.

Abstrak – Masa sekarang smartphone atau gadget bukanlah barang dalam kategori tersier. Dibuktikan dengan hampir semua orang mulai dari usia SD, SMP, SMA dan mahasiswa memilikinya. Mulai dari anak kecil hingga orang tua mahir dalam penggunaannya. Berdasarkan hal tersebut sangatlah mungkin smartphone atau gadget dapat diefektifkan pemanfaatannya sebagai media atau sarana pembelajaran jarak jauh di tengah masa pandemic Covid -19. Pemanfaatan smartphone atau gadget memerlukan aplikasi tambahan. Aplikasi ini tidak terdaftar sebagai aplikasi bawaan yang bias diunduh di laman play store bagi pengguna android atau app store bagi pengguna IOS (iphone). Sekedar alternatif, aplikasi yang dapat dipergunakan antara lain Whatsapp, google form, quizizz, edmodo, dan microsoft office. Di tengah pandemi Covid 19, proses pembelajaran dan penilaian tetap bisa dilaksanakan dengan efektfif dan efisien. Penilaian pun tetap bisa

dilaksanakan dari jarak jauh. Mengingat ada banyak aplikasi yang bisa dipilih oleh masing-masing guru. Salah satunya yang bagus untuk dimanfaatkan adalah aplikasi Quizizz. Quizizz dapat memberikan kelebihan-kelebihan tersendiri baik bagi siswa maupun bagi guru itu sendiri. Quizizz dapat melaksanakan evaluasi pembelajaran setiap hari dari rumah. Bisa juga dimanfaatkan untuk media pelaksanaan Penilaian Tengah Semester (PTS) dari rumah. Serta dapat pula dimanfaatkan untuk melaksanakan Ujian Akhir Semester (UAS) dari Rumah.

1. PENDAHULUAN

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemkominfo) menyatakan, pengguna internet di Indonesia hingga saat ini telah mencapai 82 juta orang, dan Indonesia berada pada peringkat ke-8 di dunia dengan jumlah pengguna internet tersebut, 80 persen diantaranya adalah remaja berusia 15-19 tahun, kategori usia sekolah. SMK Taruna Mandiri Pekanbaru merupakan salah satu sekolah yang terletak di kecamatan tampan kel sidomulyo barat kota pekanbaru dengan penggunaan android di kalangan siswa cukup tinggi. Berdasarkan data yang didapatkan dilapangan dari total 30 sampel, 26 siswa menyatakan merupakan pengguna *android* dan mampu mengoperasikan fungsi multimedia pada *android* seperti digunakan untuk bermain games dan internet[1]–[4]. Akan tetapi, penggunaan *android* hanya dimanfaatkan untuk sosial media, bermain game online dan hanya sebagian kecil yang memanfaatkannya pada proses kegiatan pembelajaran. Sementara saat ini sudah banyak aplikasi ataupun game interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran sangat membantu aktivitas proses belajar di kelas, terutama peningkatan prestasi belajar, dapat mengatasi kejenuhan siswa dalam belajar serta dapat meningkatkan kualitas belajar siswa baik pada saat proses maupun hasil [5]. Salah satu game interaktif berbasis android adalah *quizizz*[6]. Media evaluasi pembelajaran *quizi* memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel[5], [7], [8]. Guru dapat melacak jumlah jawaban mahasiswa. Pemanfaatan *quizizz* membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa[9]. Mengatasi permasalahan di atas, maka salah satu solusi alternatif yaitu mengaplikasikan *quizizz* sebagai game interaktif berbasis android[10].

Permasalahan yang di hadapi mitra adalah siswa belum bisa menggunakan aplikasi Quizizz sebagai bahan quis online dan perlunya diadakan sosialisasi penggunaan aplikasi quizizz pada siswa smk taruna mandiri pekanbaru. Metode Fun Learning adalah metode pembelajaran dimana guru dapat menciptakan suasana hangat dan menyenangkan dalam pembelajaran. Dengan suasana yang hangat dan menyenangkan, apapun yang diajarkan akan mudah diterima dengan senang hati. Ketika sesuatu itu mudah diterima, maka peserta didik akan mudah melakukan suatu perubahan. Menurut Tols Toy[9], belajar menyenangkan sangat perlu dalam proses pembelajaran.

Karena sangat membantu peserta didik untuk bisa menjadikan bahan pembelajaran menjadi bermakna, memberi motivasi belajar dan menyediakan kepuasan belajar. Karena pembelajaran menyenangkan akan membuat anak merasa tidak terbebani dan dipaksa untuk belajar. Dalam metode Fun Learning, sebelum memulai pelajaran, peserta didik diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen terhadap konsep-konsep dasar[6], [9], [10].

Peserta didik dibiarkan menemukan pengalaman dalam kehidupan sehari-hari sehingga merasa tidak terbebani dengan berbagai pelajaran. Di antara penerapan pelajaran yang menyenangkan adalah dengan pujian, selingan humor, dan menghadirkan bentuk-bentuk permainan sesuai dengan materi pelajaran. Langkah-langkah yang dapat dilakukan dalam pengajaran Fun Learning adalah, setiap tatap muka guru menyampaikan topik-topik pelajaran dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, guru memberikan gambaran atau penjelasan tentang materi yang dipelajari, memperlihatkan dan menjelaskan keterkaitan antara konsep metode Fun Learning pada pokok bahasan, sebelum mengakhiri proses pembelajaran, peserta didik diberi PR pokok bahasan dalam penerapan metode Fun Learning untuk dikerjakan di rumah.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa guru harus bisa membuat semua hal yang sulit menjadi mudah dipahami, yang rumit menjadi mudah dimengerti, atau yang sukar menjadi mudah dilakukan.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Quizizz tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan.

Dengan quizizz ini, siswa akan merasa ditantang, karena ada skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena quizizz langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta quizizz. Menyenangkan karena akan ada suasana musik untuk menyemangati, dan juga meme yang lucu serta menyemangati.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema Model Pembelajaran Fun Dimasa pandemi Covid 19 pada siswa SMK Taruna, dengan rincian jadwal dan materi sebagai berikut :

Tabel 1. Rincian Jadwal

Waktu	Materi	Penyaji
07.00-07.15	Persiapan Kegiatan	Panitia
07.15-07.30	Registrasi	Panitia
07.30-08.00	Sambutan oleh Kepala Sekolah	Drs. Zulbahri M,M.Pd
08.00-10.00	Sosialisasi Model Pembelajaran Fun	Debi Setiawan, M.Kom
10.00-10.30	Break	
10.30-13.00	Sosialisasi Aplikasi Quizizz	Debi Setiawan, M.Kom
13.00-15.00	Penutup	Panitia

Sasaran dari pengabdian masyarakat ini, diharapkan peserta pelatihan :

1. Mampu memanfaatkan smartphome, media pembelajaran dan aplikasi Quizizz dalam pelaksanaan sosialisasi dan pembelajaran
2. Mampu mengaplikasikan aplikasi quizizz sebagai pendukung pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi salah satu hal penting dalam belajar. Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah berperannya media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran dari sumber belajar atau sumber informasi ke penerimanya. Hal ini tidak terlepas dengan peran pendidik.

Kompetensi pendidik dalam membelajarkan peserta didik menjadi salah satu kondisi yang dituntut karenanya dipertimbangkan untuk terus dikembangkan kedepannya dengan model dan media yang efektif dan efisien. Kompetensi pendidik dalam hal penguasaan TIK untuk menghasilkan media pembelajaran yang dirasakan masih kurang, selalu perlu ditingkatkan guna menjadikan kompetensi ini penting dalam penumbuhan kompetensi bagi peserta didiknya dengan salah satunya diakomodir oleh penambahan wawasan dan ketrampilan menghasilkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didiknya, yang dapat ditunjang dengan implementasi tugas dan fungsi tenaga fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) dalam fasilitasi peningkatan kompetensi PTK dalam menerapkan pembelajaran berbasis TIK.

Pengembangan media pembelajaran Quizizz ini perlu dilakukan mengingat konten-kontennya perlu diperkaya oleh para pendidik untuk nanti dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dalam bahasan berikut ini akan dideskripsikan mengenai apa itu Quizizz, bagaimana perannya sebagai media pembelajaran ini untuk meningkatkan kompetensi peserta didik menghadapi era revolusi industry 4.0 Lebih lanjut mari kita mengenal Quizizz. Apa itu Quizizz? Quizizz dideskripsikan sebagai sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas anda misalnya saja untuk penilaian formatif[5].

Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Berikut pendapat [10] yang mengungkapkan tentang Quizizz. Media pembelajaran yang dapat dibuat dan dimanfaatkan dari aplikasi Quizizz ini bentuknya adalah multimedia interaktif. Quizizz ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran. Fitur lain berupa media ini dipakai sebagai media belajar di rumah yaitu pekerjaan rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan siswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain dengan media ini.

Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik. Konten-konten pembelajaran yang sudah disiapkan oleh desainer yang bisa saja para pendidik dapat mudah kita temukan di Quizizz ini, hanya saja bagi pendidik di Bengkulu dengan sajian pertanyaan dalam bahasa Inggris karena kebanyakan dibuat oleh orang luar Indonesia menjadikan media yang sudah ada ini perlu diperkaya lagi dengan yang berbahasa Indonesia. Inilah perlunya mereka mengetahui cara pembuatan media Quizizz agar dapat mereka manfaatkan untuk pembelajaran bagi peserta didiknya. Media pembelajaran dengan aplikasi Quizizz ini pembuatannya sangat mudah yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternative jawaban dalam aplikasi online Quizizz ini. Setelah siap dengan kontennya silahkan untuk masuk ke aplikasi yang ada di web-nya yaitu www.Quizizz.com.

Cara yang diperlukan untuk membuat dan memanfaatkan media Quizizz ini adalah dengan mulai membuka web-nya yaitu yang ada di alamat tersebut sebelumnya. Bagi pendatang baru atau yang belum punya akun untuk dapat membuat akun Quizizz ini dengan mendaftarkan diri dengan men-sign up pada web-nya, lalu lengkapi pendaftaran. Jika sudah terdaftar maka kita bisa menggunakan akun tersebut untuk masuk ke Quizizz dilanjutkan kita log in ke web dengan

mengisikan email dan password kita. Kalau sudah masuk dalam web tersebut maka kita akan dihadapkan pada library dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh pembuat kuis sebelum-sebelumnya. Kita dapat memilih kuis-kuis tersedia untuk bisa digunakan peserta didik belajar, menjadikannya PR, atau berlatih mandiri dengan cara menyeleksi sesuai kebutuhan kita. Selain kuis-kuis yang tersedia maka adalah lebih baik jika konten-konten yang dikuiskan kita kreasikan sendiri dengan membuat kuis bahan-bahan kita sendiri dengan cara memilih membuat kuisku atau create my quiz. Langkah-langkahnya dengan pertamanya kita siapkan set pertanyaan untuk konten kuis kreasi kita. Lalu kita buka aplikasi dan lakukan input pertanyaan-pertanyaan yang sudah kita siapkan. Setelah selesai silahkan dipublikasikan karya kita untuk bisa dimanfaatkan tidak hanya oleh kita tetapi oleh yang lain juga. Dengan demikian variasi media yang dihasilkan dari dapat lebih luas jangkauan sebarannya dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi di atas terhadap kebutuhan model pembelajaran dengan pemanfaatan Quizizz untuk pembelajaran didapatkan bahwa:

1. Permasalahan yang ada kaitannya dengan kebutuhan media pembelajaran ini adalah masih belum dimanfaatkannya jenis media pembelajaran ini baik bagi pendidik maupun peserta didik di pekanbaru. Penyebabnya adalah belum banyak pendidik yang mengenal media jenis ini sehingga pendidikpun belum banyak memanfaatkan sebagai media pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam model pembelajaran disini adalah dalam pembelajaran berbagai jenjang dan mapel. Upaya yang dapat dilakukan dalam memaksimalkan pemanfaatan Quizizz yaitu dengan kita mengakses ke aplikasinya sehingga siap untuk membuat dan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran.
3. Berikut salah satu model rancangan pembelajaran dengan pemanfaatan Quizizz yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran berbagai jenjang dan mapel dimaksud.
 - a) Pendidik konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
 - b) Pendidik membuka aplikasi dan secara teknis menginput materi yang sudah disiapkan tersebut.
 - c) Pendidik memainkan Quizizz yang sudah disiapkan secara live.

d) Pendidik dapat memberikan tindak lanjut penugasan bagi peserta didik dari Quizizz sebagai PR yang bisa diakses di kelas maya yang sudah dirancangnya tersebut dengan tugas lanjut untuk memperkaya pengetahuan dan ketrampilan peserta didik disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi Quizzi



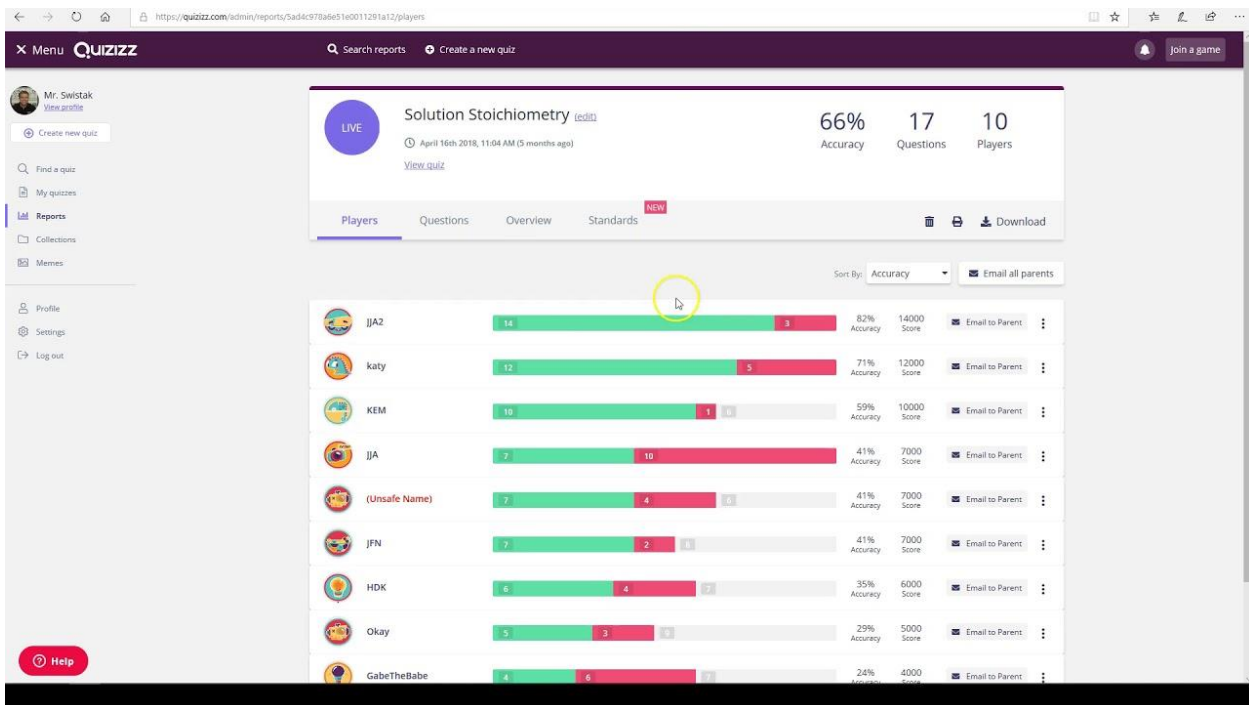
Gambar 2. Proses Pendaftaran Software Quizi



Gambar 3. Proses Pendaftaran Software Quizi



Gambar 4. Proses Report Jawaban Siswa



Gambar 5. Grafik Nilai Siswa

4. SIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat diatas dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran bahasa berbagai jenjang dan maple masih belum banyak dikenal oleh pendidik sehingga diperlukan upaya untuk pengenalannya ini kepada pendidik bahasa Inggris dan peserta didik sebagai penggunanya.
2. Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz yang mengakomodir kebutuhan pembelajaran bertujuan mencapai tujuan pembelajaran dengan meningkatkan pemahaman dan ketrampilan peserta didik.
3. Peningkatan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan media ini sangat diperlukan karena masih kurangnya pengetahuan dan ketrampilan pendidik terhadap Quizizz untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran.

Adapun proses pemanfaatan media pembelajaran Slide Quizizz ini adalah :

- a) Pendidik mengakses aplikasi Quizizz baik ke pc atau laptop.
- b) Pendidik menayangkan Quizizz yang sudah dibuat atau dipilih kepada peserta didik sebagai media pembelajaran yang sudah dirancang
- c) Peserta didik mengikuti permainan dalam Quizizz tersebut. Pendidik dapat memperkuat pemahaman dan ketrampilan peserta.

5. SARAN

Semoga di pengabdian berikutnya dapat dikembangkan lagi metode pembelajaran fun yang dapat menstimulus siswa agar semakin semakin semangat belajar, dengan menggunakan aplikasi yang diterapkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada segenap siswa SMK Taruna dan kepanitiaan pengabdian masyarakat universitas abdurrab yang turut andal dalam proses pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] C. J. Chapman, E. J., & Byron, "The flexible application of carrying capacity in ecology. Global

- Ecology and Conservation,” 2018.
- [2] N. Taradisa, “Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Min 5 Banda Aceh. Kendala yang Dihadapi Guru Mengajar Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 di Min 5 Banda Aceh, 1-11,” 2020.
- [3] L. Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti and R. & Fauzan, “Formulasi Model Perkuliahan Daring Sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi,” 2019.
- [4] B. Fiksl, M., Flogie, A., danAberšek, “Innovative teaching/learning methods to improve science, technology and engineeringclassroomclimate andinterest.Journal of Baltic Science Education,” 2017.
- [5] A. Bahar, “Membuat Kuis Interaktif Kelas dengan Quizizz,” 2017.
- [6] P. 2018 Purnomo, “PR Jaman Now: Bermain Game?!,” 2018.
- [7] Agustiana, “Pelatihan Penggunaan Media Thinkers Fun Pada Pembelajaran Ipa Sd Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif,” 2020.
- [8] D. Buckingham, “Media education goes digital: an introduction. Learning, Media and technology,” 2007.
- [9] S. dan Asra, “Metode Belajar. Bandung,” 2008.
- [10] M. Guhlin, “Gamifying Learning With Quizizz,” 2016.