

## Panduan Cara Menggunakan Quizzy Yang Dapat Meningkatkan Partisipasi Murid Pada Pembelajaran

Lily Purwianti<sup>1</sup>, Vicky Anggrianto<sup>2</sup>, Calvin Lee<sup>3</sup>, Andi<sup>4</sup>, Catherine<sup>5</sup>, Gabriella Andrea Castillinov Runtu<sup>6</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: lilypurwianti@uib.edu, 2031042.vicky@uib.edu, 2031043.kalvin@uib.edu, 2031044.andi@uib.edu, 2031049.catherine@uib.edu, 2031051.gabrielle@uib.edu.

### Abstrak

Pada tanggal 1 Desember 2019 pada kota Wuhan terdeteksi sebuah wabah yang bernama COVID-19 dan pada tanggal 11 Maret 2020 wabah ini ditetapkan sebagai sebuah pandemi. COVID-19 ini tersebar di seluruh dunia termasuk juga di Indonesia. Virus ini pertama terdeteksi pada Indonesia pada tanggal 26 Februari 2020 di Jakarta. Karena adanya pandemi ini berbagai kegiatan sudah pasti akan terganggu, begitu juga dengan kegiatan belajar dan mengajar di Indonesia. Dengan adanya pandemi ini sekolah terpaksa dilakukan dengan daring untuk mengurangi kontak antar siswa dan antar guru. Dengan sekolah online tentu kita membutuhkan berbagai media online seperti Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, dan lain-lain. Tetapi dengan sekolah online murid tidak bisa berpartisipasi dengan penuh seperti ketika sekolah tatap muka. Untuk itu sekolah online dapat dilaksanakan dengan bantuan media quiz seperti Quizzy, Slido, Kahoot dan lain-lain. Dengan menggunakan aplikasi dan website tersebut guru dapat meningkatkan partisipasi murid pada saat pembelajaran online. Suatu masalah yang terjadi ketika sekolah online adalah murid sering kehilangan fokus pada pembelajaran karena tidak adanya restriksi. Kita dapat nonton video youtube tanpa disadari oleh guru. Untuk itu jika guru menggunakan media bantuan seperti Quizzy fokus murid akan dialihkan ke quiz tersebut. Untuk itu kami akan melakukan seminar cara meningkatkan semangat murid, apa yang menyebabkan murid tidak fokus dan cara untuk menggunakan website Quizzy.

**Kata kunci:** Cara Meningkatkan Semangat Murid

### Abstract

*On the 1st of December 2019 in the city of Wuhan, China there was an epidemic that was detected. The epidemic was named COVID-19 and on 11th of March 2020 this epidemic was declared as a pandemic by the World Health Organization (WHO). COVID-19 spread across the world include Indonesia. This virus was first detected on Indonesia on the 26th of February 2020 in Jakarta. Because of this pandemic there is a lot of activity that was restricted, including school. Because of this pandemic, school is forced to be done using online media to reduce the contact between students and teachers. With online learning we need the help of third party application like Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, and more. With online learning students cannot 100% participate on the session like when it's done offline. For that we can use the help from application like Quizzy, Slido, Kahoot and more. With the help from those application and website teachers can increase the participation of the students. When its online learning students usually lose their concentration because you are not restricted when its online. You can watch youtube without the teachers knowing. That's why if teachers start using application like Quizzy the students focus will be on the Quizzy app. We will create a seminar where we will list how to increase the students spirit, what causes students to lose focus on online learning, and how to use Quizzy.*

**Keywords:** How To Increase Student Spirit

## PENDAHULUAN

Sekolah adalah tempat dimana anak-anak belajar banyak hal. Setiap sekolah pasti memiliki masalah dalam melakukan proses pembelajaran, tidak terkecuali SMA Ananda Batam. Di SMA Ananda telah dilakukan pembelajaran secara online, tetapi walaupun terdengar seperti ide yang bagus, terdapat juga masalah yang baru yang harus dihadapi oleh SMA Ananda, yaitu semangat para siswa siswi yang belajar secara online. Bisa diketahui bahwa belajar secara offline dapat meningkatkan semangat belajar para siswa siswi karena berhadapan secara langsung dengan gurunya, dan tentu saja suasana di sekolah dengan dirumah sangatlah berbeda. Sesuai dengan observasi saya, pembelajaran online tidak efektif sama sekali, siswa siswi yang ingin belajar jika melalui media ms team dan zoom mungkin saja bisa menangkap pelajarannya akan tetapi tidak akan seefektif jika bertatap secara langsung. Pembelajaran secara offline juga dapat membuat siswa siswi menatap handphone dengan baring dan yang didapatkan oleh siswa siswinya adalah kosong.

Upaya yang pernah dilakukan oleh SMA Ananda dalam menangani hal tersebut adalah menyuruh para siswa siswi untuk membuka camernya, tetapi apakah itu dapat meningkatkan semangat belajar para siswa dan siswi?, tentu saja tidak. Mungkin saja siswa dan siswi buka camera dan melihat televisi di sebelah camernya sehingga guru pembimbing tidak akan sadar bahwa siswa siswi tersebut sedang tidak memerhatikan pelajaran.

Tujuan dari pelaksanaan PKM ini di SMA Ananda adalah untuk mengajarkan siswa siswi agar ingin belajar, dan mengajukan permintaan agar para guru dapat melakukan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang kami rencanakan yaitu dengan membuat sebuah permainan dengan website Quizzy. Dan tentu saja melakukan pelatihan kepada para guru agar bisa menggunakan website Quizzy.

## MASALAH

1. Masalah yang kami hadapi pada saat pelaksanaan proyek adalah susahnyanya dalam komunikasi. Hal ini disebabkan karena sekarang adalah masa kuliah online. Pembahasan proyek tidak bisa kami lakukan dengan tatap muka dan hanya menggunakan media sosial. Hal ini memperlambat proses pembahasan.
2. Masalah yang kami ingin selesaikan memiliki solusi dengan mengubah metode pembelajaran tetapi tetap mematuhi protocol kesehatan. Dengan berubahnya metode pembelajaran sekolah dengan bantuan web Quizzy maka siswa siswi akan dapat lebih focus dalam pembelajaran. Karena jika dilakukan secara online banyak siswa siswi yang masuk ke media zoom/ ms team untuk absensi saja.

## METODE

1. Tahap pengumpulan data. Merupakan tahap awal untuk melaksanakan KWN. Pada tahap ini diawali pada bulan Juni minggu keempat dimana penulis melakukan survei ke lokasi untuk mendapatkan informasi langsung terhadap kondisi SMA Ananda. Informasi tersebut diperoleh melalui hasil pengamatan dan wawancara terhadap pemilik usaha mengenai awal mula berdirinya usaha, jenis usaha, kegiatan usaha, dan permasalahan yang dihadapi saat ini. Setelah memperoleh informasi, penulis meminta izin kepada pemilik usaha untuk melakukan Kegiatan KWN ditempatnya yaitu SMA Ananda. Setelah memperoleh izin dari pemilik usaha, penulis mencoba mengkaitkan topik yang akan diajukan kepada dosen pembimbing dengan masalah yang dihadapi oleh usaha tersebut.
2. Proses perancangan. Pada proses perancangan kami pertama

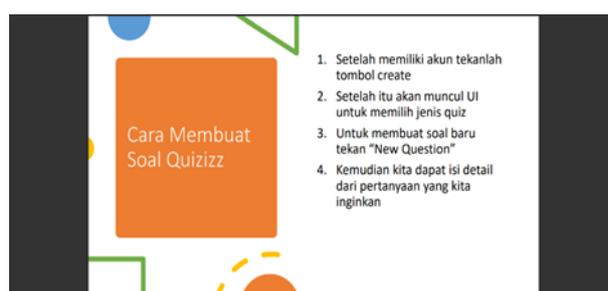
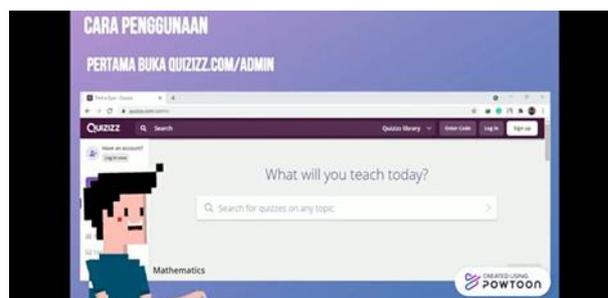
menentukan pembagian tugas dari tiap anggota kelompok. Setelah itu anggota yang mendapatkan tugasnya akan mengerjakan tugas masing-masing. Contohnya anggota yang mendapatkan tugas merancang video. Karena proyek kami merupakan sebuah video maka kita akan membahas mengenai script dari video dan aplikasdi apa yang akan digunakan untuk membuat video tersebut.

3. Tahap pelaksanaan. Pada tahap ini penulis mulai merancang langkah-langkah strategi yang tepat untuk menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi oleh Sekolah Ananda, kemudian menyampaikan langkah tersebut kepada pihak SMA Ananda apakah Sekolah Ananda tersebut setuju atau tidak. Setelah pihak sekolah setuju maka langsung di aplikasikan luaran proyek tersebut. Mencari ide untuk video pembelajaran, Pembuatan script video , melihat apakah sekolah setuju dengan script video, memulai pembuatan video, Memberikan produk jadi kepada SMA Ananda. Setelah itu penulis mulai menyusun laporan KWN secara detail dan melakukan evaluasi penyusunan laporan kerja praktek dari dosen pembimbing.

## PEMBAHASAN

Menjelaskan dan menguraikan tentang:

1. Pelaksanaan atau implementasi proyek yang kami kerjakan dilakukan secara daring/online dengan mitra SMA Ananda berupa murid kelas 11 (mengingat kita sedang berada dalam masa pandemic dan PPKM).



2. Kami awalnya ingin menggunakan aplikasi Zoom sebagai media untuk melakukan implementasi proyek kami, yaitu melakukan webinar Bersama para Siswa/I Ananda, untuk memperkenalkan apa itu Quizzy, tetapi karena waktu yang tidak mendukung akhirnya kami membuat 1 video lagi sehingga kami membuat total 2 video dan 1 buku panduan . Kemudian setelah itu kami mengirimkan video dan buku tersebut beserta form feedback untuk

- mendapatkan feedback dari para guru sekolah Ananda.
3. Luaran yang ingin kami capai adalah agar para murid dapat mengerti cara bagaimana menggunakan website Quizzy ini sebagai media pembelajaran di masa pandemic COVID-19 ini dan alasan yang menyebabkan siswa menjadi malas saat sekolah online. Berikut adalah dokumentasi dari video kami.
  4. Keunggulan yang didapatkan adalah agar para murid tambah efektif dan bersemangat untuk tetap melakukan pembelajaran walaupun dimasa COVID-19 ini, dimana para murid bahkan kita semua terpaksa untuk melakukan segala sesuatu dan aktifitas kita dengan daring/online. Kelemahan yang didapatkan adalah ada beberapa murid yang mungkin tidak memiliki perangkat yang mendukung, karena faktor ekonomi keluarga yang sangat rendah.
  5. Kami yakin tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan orang berbeda-beda. Bagi kami tingkat kesulitan yang kami rasakan saat melaksanakan kegiatan ini cukup sulit, karena factor jarak dan waktu. Kami sekelompok mengalami kesusahan untuk mengatur waktu, bertemu dengan pihak SMA Ananda karena jarak tempat tinggal kami yang berbeda-beda di tambah saat ini sedang dilaksanakan PPKM Darurat sehingga kami semakin sulit untuk bertemu dengan pihak SMA Ananda untuk berkonsultasi. Faktor kedua ialah waktu, kami sulit untuk mengatur waktu karena kami semua pekerja. Tapi, walaupun begitu kami tetap berusaha untuk melakukan yang terbaik demi kelangsungan projek ini.
- mengerti video pembelajaran yang kami buat.
2. Kesimpulan yang kami ambil adalah website Quizzy merupakan website yang cocok untuk melakukan pembelajaran daring, terutama dalam masa pandemic ini. Website Quizzy tidak hanya membantu para siswa siswi SMA Ananda untuk meningkatkan minat belajar, tapi juga dapat membantu para tenaga pendidik atau guru untuk melaksanakan pembelajaran secara daring tanpa harus khawatir, kalau para siswa dan siswi yang sedang menjalankan pembelajaran secara daring akan merasa bosan. Manfaat dari memperkenalkan website Quizzy kepada siswa siswi serta tenaga pendidik SMA Ananda, agar proses pembelajaran secara daring tidak terkesan monoton, lebih efektif, serta membuat para siswa siswi bisa lebih focus terhadap pembelajaran tanpa harus merasa bosan
  3. Kami ingin berterimakasih kepada Sekolah Ananada Batam yang telah memberikan kami kesempatan untuk melakukan kegiatan PkM ini. Kami harap video dan buku yang kami buat ini dapat membantu para guru maupun murid untuk meningkatkan semangat belajar pada saat pembelajaran online.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, N. P. (2020). 2020 : Pertama Dalam Sejarah, Sekolah Tutup Beralih ke Online. *Www.Cnbcindonesia.Com*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20201231175605-37-212819/2020-pertama-dalam-sejarah-sekolah-tutup-beralih-ke-online>
- Fadli, R. (2021). Begini Kronologi Lengkap Virus Corona Masuk Indonesia. *Www.Halodoc.Com*. <https://www.halodoc.com/artikel/kronologi-lengkap-virus-corona-masuk-indonesia>

#### SIMPULAN

1. Kami mencapai target sesuai dengan yang kami inginkan. Kami ingin semua murid dan para guru untuk

- Kejarcita. (2021). 7 Tips Guru untuk Membantu Siswa Agar Lebih Fokus Belajar Online. Blog.Kejarcita.Id. <https://blog.kejarcita.id/7-tips-guru-untuk-membantu-siswa-agar-lebih-fokus-belajar-online/>
- Wahyu, S. (2021). 60 Persen Siswa Tidak Fokus Belajar Online, Ini Peran Guru dan Orangtua. Nextren.Grid.Id. <https://nextren.grid.id/read/012531007/60-persen-siswa-tidak-fokus-belajar-online-ini-peran-guru-dan->
- Wikipedia. (2021). Quizizz. <https://en.wikipedia.org/>. <https://en.wikipedia.org/wiki/Quizizz>