

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19

Jody Martin Ginting<sup>1</sup>, Rasyid Khoirul Mahfudin<sup>2</sup>, Vincent Yong<sup>3</sup> Muhammad Aflizar<sup>4</sup>,  
Rafa Oktafiana<sup>5</sup>, Igusti Wira Ngurah Prayoga<sup>6</sup>

Universitas Internasional Batam

Email: jody.martin@uib.ac.id , 2011024.rasyid@uib.edu, 2011025.vincent@uib.edu,  
2011026.muhammad@uib.edu, 2011023.rafa@uib.edu, 2011009.i@uib.edu

### Abstrak

Aplikasi Quizizz dan Kahoot merupakan suatu media pengajaran yang memiliki fitur-fitur berupa seperti game atau permainan. Di situasi wabah covid pandemi ini memaksa semua aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring. Pembelajaran hanya dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat mengatasi berbagai permasalahan terselenggaranya pelaksanaan kegiatan yang menggunakan metode sistem daring seperti: siswa kurang fokus saat kegiatan berlangsung, siswa merasa bosan dengan metode kegiatan karena senantiasa menggunakan aplikasi yang sama. Oleh karena itu, diadakan pelatihan aplikasi yang memiliki tujuan yaitu untuk mengurangi rasa bosan disaat belajar, menambah wawasan dan ilmu baru tentang penggunaan aplikasi, dan dapat belajar lebih asik. Adapun metode yang digunakan pada pelatihan ini yaitu dengan cara membuat sebuah buku panduan, e-book, dan materi powerpoint yang akan disampaikan secara daring atau online melalui aplikasi zoom. Dengan diadakan pelatihan ini diharapkan peserta mampu menggunakan aplikasi tersebut dengan baik. Hasil yang dicapai pada pelatihan ini yaitu, siswa sepakat bahwa aplikasi Quizizz dan Kahoot dapat membantu membuat suasana menjadi lebih asik dan tidak bosan. Kemudian sebagian besar dari mereka akan menggunakan aplikasi tersebut pada saat proses belajar.

**Kata kunci:** Quizizz, Kahoot, Aplikasi

### Abstract

*Quizizz and Kahoot applications are teaching media that have features such as games or games. In this COVID-19 pandemic situation, all learning activities are carried out online. Learning can only be done by utilizing technology so that it can overcome various problems in implementing activities that use online system methods such as: students are less focused when the activity takes place, students feel bored with the activity method because they always use the same application. Therefore, application training is held which has the aim of reducing boredom while studying, adding new insights and knowledge about using applications, and being able to learn more fun. The method used in this training is by making a guidebook, e-book, and powerpoint material that will be delivered online or online through the zoom application. With this training, participants are expected to be able to use the application properly. The results achieved in this training are, students agree that the Quizizz and Kahoot applications can help make the atmosphere more fun and not bored. Then most of them will use the application during the learning process.*

**Keywords:** Quizizz, Kahoot, Application

### PENDAHULUAN

Musibah pandemi Covid-19 merupakan masalah yang mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia pada muka bumi tanpa kecuali termasuk pendidikan di Indonesia. Dengan adanya wabah pandemi

Covid-19 ini, memaksa semua aktivitas pembelajaran dilakukan secara daring termasuk ekstrakurikuler yang terdapat di sekolah. Esktrakurikuler Pusat Informasi dan Konseling Remaja menjadi pilihan bagi kami untuk melatih dan memperkenalkan

beberapa jenis aplikasi baru yang dapat membantu mereka dalam menghadapi permasalahan yang ada. Permasalahan yang dihadapi seperti siswa kurang fokus pada saat kegiatan berlangsung, siswa yang kurang interaktif saat kegiatan berlangsung, dan siswa merasa bosan dengan menggunakan metode yang senantiasa sama. Adapun aplikasi yang akan kami perkenalkan yaitu Quizizz dan Kahoot it. Game pada aplikasi tersebut dirancang tidak hanya fokus untuk bermain tetapi juga ada pembelajarannya sehingga lebih seru dalam belajar. Selain itu, kami juga diberi kesempatan untuk menjadi pembicara dalam kegiatan ini. Kami berencana untuk membahas mengenai vaksinasi yang masih cukup banyak ditakuti oleh masyarakat. Tujuan diadakan pelatihan tersebut yaitu untuk memperkenalkan sebuah aplikasi baru yang dapat memberikan kesan bermain sambil belajar dan membuat siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam kegiatan belajar di kelas.

#### **METODE**

Metode yang digunakan yaitu memberikan pelatihan dan peningkatan kemampuan siswa-siswi dalam penggunaan media pembelajaran berbasis jejaring sosial dengan aplikasi Quizizz dan Kahoot it berbasis web dan mobile. Selain itu, kami juga memberikan penyuluhan mengenai vaksinasi covid 19. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu berupa daring atau online dengan perangkat aplikasi zoom. Microsoft Power Point, Zoom, dan Photoshop merupakan tiga aplikasi yang digunakan dalam menyampaikan materi. Dalam menyampaikan materi dilakukan terbagi menjadi 3 cara yaitu, memberikan e-book, buku panduan, dan materi bahan ajar dari Power Point. E-book berisi mengenai penjelasan tentang aplikasi Quizizz dan Kahoot. Selain itu, terdapat juga buku panduan yang menjelaskan mengenai tahap-tahap dalam penggunaan aplikasi. Dalam penyampaian materi digunakan power point sebagai media bahan ajar digital. Sebelum

dimulai kegiatan pelatihan dan penyuluhan diawali dengan pengenalan tentang aplikasi Quizizz dan Kahoot it melalui web dan mobile. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan ini bertempat di rumah masing-masing dengan menggunakan perangkat seperti handphone, laptop dan PC yang akan diadakan pada tanggal 24 Juli 2021. Masing-masing peserta menggunakan 1 unit laptop/PC dan 1 unit Handphone selama praktik berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses praktikum. Kegiatan dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan jadwal yang telah ditentukan. Durasi pelatihan yang dibutuhkan dalam 1 kali pertemuan maksimal sekitar 1 ½ Jam.

#### **PEMBAHASAN**

Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran. Sehingga siswa dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis sosial network dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan. Selain itu, dengan adanya pelatihan ini siswa dapat belajar lebih efektif dan tidak membosankan. Microsoft Power Point, Zoom, dan Photoshop merupakan tiga aplikasi yang digunakan dalam menyampaikan materi. Dalam menyampaikan materi dilakukan terbagi menjadi 3 cara yaitu, memberikan e-book, buku panduan, dan materi bahan ajar dari Power Point. Selain itu, terdapat juga buku panduan yang menjelaskan mengenai tahap-tahap dalam penggunaan aplikasi tersebut. Dalam penyampaian materi

Pada powerpoint ini menjelaskan mengenai Quizizz berdasarkan informasi yang di dapat dari berbagai sumber. Sumber yang digunakan diperoleh melalui media internet. Banyak fitur yang menarik sehingga dapat digunakan pada saat mengerjakan soal. Fitur-fitur tersebut dapat memberikan kesan yang menarik sehingga membuat pengguna

merasa senang dan tidak bosan. Adapaun kelebihan dari aplikasi ini yaitu sistem yang dirancang menggunakan teknik gamifikasi dimana pengguna dapat menggunakan aplikasi ini seperti bermain suatu game. Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini yaitu sistem yang berbasis e-learning ini tidak dirancang untuk pengetahuan secara individual.



**Gambar 4.1** Powerpoint Materi Quizizz

Kahoot pada powerpoint ini membahas mengenai pengertian, kelebihan dan kekurangan serta langkah-langkah pembuatan kuis. Aplikasi tersebut didirikan pada Agustus 2013 di norwegia. Kahoot merupakan sebuah permainan berbasis platform pembelajaran gratis sebagai teknologi pendidikan. Dengan bermain Kahoot pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak bosan apabila menghadapi soal yang cukup sulit dimengerti. Untuk mengakses Kahoot dibutuhkan jaringan internet yang cukup memadai sehingga lebih mudah dalam pengerjaan nya. Game yang dapat dibuat dalam Kahoot berupa jenis pertanyaan lalu menentukan jawaban yang paling tepat serta waktu yang digunakan dalam menjawab pertanyaan itu. Jawaban tersebut nanti akan diwakili berdasarkan warna dan pola yang telah di tentukan



**Gambar 4.2** Powerpoint Materi Kahoot

Sedangkan kekurangan dari aplikasi ini yaitu sistem yang berbasis e- learning ini tidak dirancang untuk pengetahuan secara individual.

E-book merupakan sebuah buku elektronik yang dapat digunakan sebagai media dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Dalam e-book menjeleaskan tentang sejarah perkembangan, pengertian, kelebihan dan kekurangan, fungsi, tujuan dan Kegunaan dari aplikasi itu sendiri.Selain itu, e-book bertujuan dalam menyederhanakan pembuatan buku, menjadi menghemat biaya, memudahkan proses penyebaran dan masih banyak lagi. Perbedaan e-book dengan buku cetak udah terlihat jelas namanya, dimana e-book itu berarti elektronik book yang ditampilkan secara elektronik. Sedangkan buku cetak merupakan buku yang bisa di tampilkan secara fisik dan nyata. E- book dalam ditampilkan melalui format Portable Document (PDF) seperti yang dilihat di bawah ini.



**Gambar 4.4** E-Book Quizizz dan Kahoot

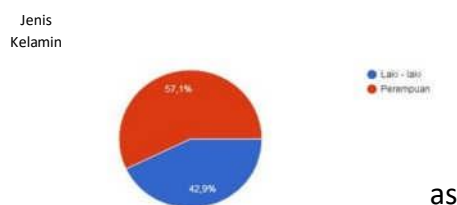
Buku panduan atau biasa disebut dengan buku pedoman merupakan sebuah buku yang menyajikan informasi berisi panduan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan dari buku tersebut. Buku ini juga dapat digunakan dalam hal memberikan langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi. Didalam buku panduan dijelaskan bagaimana cara menggunakan sesuatu benda, mengoperasikan produk dan cara merawat dengan secara detail dan jelas. Selain itu, buku ini tidak memberikan tentang penjelasan atau isi materi melainkan hanya berisi panduan.

Buku panduan atau biasa disebut dengan buku pedoman merupakan sebuah buku yang menyajikan informasi berisi panduan tuntunan kepada pembaca untuk melakukan apa yang disampaikan dari buku tersebut. Buku ini juga dapat digunakan dalam hal memberikan langkah-langkah dalam penggunaan aplikasi. Didalam buku panduan dijelaskan bagaimana cara menggunakan sesuatu, mengoperasikan produk dan cara merawat dengan secara detail dan jelas. Selain itu, buku ini tidak memberikan tentang penjelasan atau isi materi melainkan hanya berisi panduan.



**Gambar 4.4** E-Book Quizizz dan Kahoot

Pelatihan ini menghasilkan beberapa luaran seperti e- book, bahan ajar berupa power point, dan buku panduan yang akan diimplementasikan pada saat menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot. Implementasi nya dimulai dari menyampaikan materi pengenalan aplikasi kemudian dengan mengadakan pelatihan penggunaannya. Sebelum pelatihan dimulai peserta diberikan buku panduan untuk mempermudah penggunaan aplikasi.



Jumlah peserta yang ikut terdiri dari laki – laki dan perempuan. Jumlah laki-laki yang hadir dalam kegiatan itu ada 8 orang sedangkan perempuan ada 14 orang. Bisa dilihat dari data diatas jumlah peserta yang hadir lebih banyak perempuan daripada laki-laki.

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai media pembelajaran yang asil dan menyenangkan?	8	12	2		
2	Mengajak teman-teman untuk menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot	6	14	2		
3	Mengajak para guru untuk menggunakan aplikasi quizizz dan kahoot it sebagai media pembelajaran?	12	7	3	2	
4	Pendapat tentang program pemerintah mengenai vaksinasi?	9	8	4	1	
5	Melakukan vaksinasi dengan jenis apapun	11	10	1		
6	Mengajak teman-teman, keluarga dan kerabat untuk vaksin bersama?	7	10	3	2	

**Tabel 4.6** Kuisisioner Hasil Penelitian dan Penyuluhan

Kuesioner diatas berisi tentang keseluruhan pelatihan dan tanggapan dari siswa mengenai aplikasi Quizizz dan Kahoot serta vaksinasi covid 19. Berdasarkan data tersebut dapat dilihat bahwa sekitar 73% jawaban dari siswa setuju dan sekitar 27% jawaban siswa yang kurang setuju. Selain itu, dapat dilihat dari kuisisioner yang sama

bisa dirangkum bahwa peserta memiliki beberapa tanggapan mengenai Quizizz dan Kahoot, yaitu:

1. Hampir seluruh peserta sepakat bahwa Quizizz dan Kahoot dapat membantu membuat suasana belajar menjadi lebih asik dan tidak bosan. Selain itu, hanya terdapat 2 orang peserta yang tidak setuju.
2. 84% peserta akan menggunakan Quizizz dan Kahoot pada saat proses belajar dan 16% orang masih bersifat netral.

Sebagian besar peserta memiliki komentar positif di kuesioner terkait Quizizz dan Kahoot yang mereka yakini akan sangat membantu proses belajar. Selain itu beberapa peserta merasa aplikasi Quizizz dan Kahoot menarik untuk digunakan.

No	Pertanyaan	Tanggapan				
		SB	B	C	TB	STB
1	Bagaimana pendapat anda tentang pelatihan yang diberikan?	10	12			
2	Apakah materi yang telah disampaikan sudah sesuai dengan tema?	10	10	2		
3	Bagaimana pendapat anda tentang penjelasan dari narasumber dalam menyampaikan materi dan interaksi dalam menjawab pertanyaan?	12	9	1		
4	Bagaimana tanggapan anda tentang penjelasan moderator/fasilitator dalam membawakan acara?	13	5	2	1	
5	Apakah kalian merasa mendapatkan ilmu dan pengetahuan yang baru pada pelatihan ini?	14	8			

**Tabel 4.7** Feedback dari peserta

Berdasarkan data diatas pelatihan yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjungpinang memberikan tanggapan yang baik dan positif dari peserta. Pada saat pelatihan peserta yang aktif dan berantusias untuk bertanya. Meskipun pelatihan tersebut berlangsung tidak lama, tetapi mereka sudah cukup memahami dalam menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz. Di akhir kegiatan panitia memberikan sebuah link absensi google form sebagai data kehadiran peserta yang ikut serta. Kegiatan tersebut dihadiri sekitar 20an peserta yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan.

## SIMPULAN

Siswa-siswi SMA Negeri 1 Tanjungpinang sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pelatihan peningkatan

penggunaan media pembelajaran aplikasi Quizizz dan Kahoot. Peserta pelatihan telah mengetahui manfaat aplikasi Quizizz dan Kahoot pada proses belajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta pelatihan dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, berdiskusi dan juga dapat dengan kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar. Hampir seluruh peserta pelatihan sepakat bahwa Quizizz dan Kahoot dapat membantu proses belajar mengajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- (Ekayani 2016)Ekayani, Putu. (2016). 2016. "Pentingnya Penggunaan Media." (March).
- Nurseto, Tejo. 2012. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8(1):19–35.
- Putra, Rizki Suhendar, et al. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, vol. 11, no. 2, 2017.
- Rahman, Arif, et al. *Kontribusi Penguasaan Pengetahuan Gambar Konstruksi Bangunan Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI TGB SMK Negeri 1 Bukittingi*. no. September, 2016.
- (Fazriyah, Carton, and Awangga 2016)Fazriyah, Nurul, Carton Carton, and Rolly Maulana Awangga. 2016. "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung." *ETHOS: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat* 8(2): 199–204.