

## PELATIHAN *QUIZIZZ* SEBAGAI SARANA PENGUATAN LITERASI DIGITAL BAGI MAHASISWA

Muhammad Chairil Imran<sup>1</sup>, Jusmaniar N<sup>2</sup>, Sulviana<sup>3</sup> Rizka Indahyanti<sup>4</sup>,  
Muthmainnah Mursidin<sup>5</sup>, Sitti Nurjannah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Makassar, Indonesia  
*e-mail*: muh.chairil.imran@uim-makassar.ac.id

### Abstrak

Di tengah kebijakan Sosial *Distancing* atau jaga jarak akibat Covid 19, tanpa disadari baik guru dan siswa di sekolah di tuntutan untuk semakin cakap dalam literasi digital. Guru di tuntutan untuk semakin kreatif dalam membuat materi pembelajaran dan siswa wajib belajar mandiri di rumah. Melihat fenomena tersebut, guru sebagai fasilitator harus dapat menempatkan *E-Learning* sebagai pilihan alternatif pembelajaran. Berbagai pihak, terutama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan wajib membekali mahasiswa sebagai calon pendidik dengan berbagai aplikasi digital terkini. Literasi digital berupa kecakapan dalam pemanfaatan aplikasi dan sumber materi ajar akan mampu mendorong mahasiswa sebagai calon pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat materi ajar, terlebih lagi adanya aplikasi-aplikasi pengajaran memudahkan mereka dalam manajemen pembelajaran di kelas. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital mahasiswa melalui pemanfaatan aplikasi *Quizizz*. Metode yang digunakan yakni pemaparan materi *Quizizz*, praktik *Quizizz* dan *Focus Group Discussion*. Hasil pelatihan ini menunjukkan mahasiswa pada umumnya sudah mengetahui ragam *E-Learning* dan mahasiswa juga menyatakan puas setelah mengikuti pelatihan ini. Selain melihat manfaat aplikasi *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran, mereka juga mengungkapkan respon positif apabila aplikasi *Quizizz* diimplementasikan disekolah ketika mereka menjadi guru. Mahasiswa juga mengungkapkan peran aplikasi *Quizizz* di dalam penguatan pembelajaran melalui metode *blended learning* yaitu kolaborasi aplikasi *Quizizz* dengan metode tatap muka di kelas.

**Kata kunci:** *E-Learning*, Literasi Digital, *Quizizz*

### Abstract

In the midst of the Social Distancing policy due to Covid 19, unwittingly both teachers and students in schools are being demanded to be more proficient in digital literacy. Teachers are required to be more creative in making learning materials and students are required to study independently at home. Seeing this phenomenon, the teacher as a facilitator must be able to place E-Learning as an alternative choice of learning. Various parties, especially the Faculty of Teacher Training and Education are required to equip students as prospective educators with the latest digital applications. Digital literacy in the form of skills in using applications and sources of teaching materials will be able to encourage students as prospective educators to be more creative and innovative in making teaching materials, moreover the existence of teaching applications makes it easier for them to manage learning in the classroom. This training aims to strengthen students' digital literacy through the use of Quizizz application. The method is Quizizz material presentation, Quizizz practice and Focus Group Discussion The results of this training show that students in general had already known the variety of E-Learning and students also expressed satisfaction after participating in the training. In addition to seeing the benefits of the Quizizz application as a learning application, they also expressed a positive response if the Quizizz application was implemented in schools when they were teachers. Students also revealed the role of the Quizizz application in strengthening learning through the blended learning method, namely the collaboration of the Quizizz application with the face-to-face method in class.

**Keywords:** E-Learning, Digital Literacy, Quizizz

## PENDAHULUAN

Pandemi Covid 19 di Indonesia sudah berlangsung hampir dua tahun, kebijakan *Social Distancing* atau jaga jarak memukul hampir semua sektor. Salah satu sektor terdampak Covid 19 adalah pendidikan, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengeluarkan Surat Edaran Kemendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang proses belajar mengajar dengan cara daring atau online (Kemendikbud, 2020). Pemberlakuan PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) atau kelas daring membawa konsekuensi baru, yakni situasi *new normal*. Di tengah kebijakan *Social Distancing* atau jaga jarak akibat Covid 19, tanpa disadari baik guru dan siswa di sekolah dituntut untuk semakin cakap dalam literasi digital. Akhirnya, guru dituntut untuk semakin kreatif dalam membuat materi pembelajaran dan siswa wajib belajar mandiri di rumah.

Melihat fenomena tersebut, guru sebagai fasilitator harus dapat menempatkan *E-Learning* sebagai pilihan alternatif pembelajaran (Imran & Nasaruddin, 2021), mengingat sebagian besar materi pembelajaran selama ini diambil dari buku pelajaran, cenderung berisi materi dan tugas yang rumit dan monoton (Jusmaniar & Karmila, 2021). Guru selama ini juga sering mengelompokkan siswa berdasarkan kekuatan dan kelemahannya sehingga berdampak pada pemerataan pembelajaran (Mursidin & Mursidin, 2021), adanya pemanfaatan *E-Learning* mampu menjembatani kesenjangan tersebut sehingga didapatkan peserta didik dapat melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar (Nurjannah & Sudarwinoto, 2020) sebagai hasil dari berbagai bentuk aplikasi digital yang diperkenalkan oleh guru selama pembelajaran.

Perkembangan *E-Learning* yang semakin maju menjadi perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, profesional, perusahaan maupun industri (Puriwigati, 2020). Berbagai pihak, terutama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan wajib membekali mahasiswa sebagai calon pendidik dengan berbagai aplikasi digital terkini. Literasi digital berupa kecakapan dalam pemanfaatan aplikasi dan sumber materi ajar akan mampu mendorong mahasiswa sebagai calon pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat materi ajar, terlebih lagi adanya aplikasi-aplikasi pengajaran memudahkan mereka dalam manajemen pembelajaran di kelas.

Sebagai penguatan literasi digital bagi mahasiswa, salah satu aplikasi yang kami perkenalkan kepada mahasiswa adalah aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang cukup mudah penggunaannya, aplikasi ini tersedia baik untuk pengguna laptop maupun gawai sehingga mudah untuk diakses sesuai dengan kebutuhan pengguna. Salsabila et al (2020) juga menjelaskan kelebihan *Quizizz* antara lain: (1) guru/pendidik dimudahkan dalam membuat soal/kuis, (2) terdapat *feedback* dan ranking atau peringkat setelah menjawab kuis, (3) koreksi mandiri bagi siswa karena muncul jawaban pembetulan, (4) di tampilkan *review question* untuk melihat kembali jawaban pilihan, (5) soal kuis acak secara otomatis untuk meminimalisir kecurangan.

Di samping kelebihan tersebut di atas, *Quizizz* juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang memudahkan penggunaan. *Quizizz* memiliki design fitur untuk kuis langsung sehingga dapat mencegah siswa mundur ke pertanyaan sebelumnya, menampilkan *meme* dan memberi *powerup* sehingga kuis menjadi lebih menyenangkan, ringan diakses serta belum ada biaya tambahan untuk dapat memakai semua fitur-fiturnya (Utomo et al., 2021), perpektif positif dapat mempengaruhi hasil belajar/mengajar dalam jangka panjang (Sulviana, 2019).

Melihat kelebihan dan fitur yang disediakan oleh *Quizizz* sebagai sebuah aplikasi pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* dapat menjadi aplikasi pembelajaran alternatif selain model pembelajaran tatap muka di kelas selama ini. Penggunaan *E-Learning* seperti *Quizizz* merupakan bagian dari revolusi industry 4.0 lebih mengedepankan teknologi dan informasi dalam penyampaiannya, akan lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Putri, 2021). Aplikasi digital dan kebutuhan pemakaian di Indonesia merupakan hasil lompatan berpikir (Indahyanti & Agussatriana, 2019) sehingga pembelajaran berbasis literasi digital tidak bisa dielakkan lagi (Anggraini, 2016), sehingga mempersiapkan calon-calon pendidik berkompeten di masa depan merupakan suatu tuntutan yang harus dapat dipenuhi terutama dalam penguasaan aplikasi digital. Adapun tujuan kami melalui pengabdian ini adalah untuk memperkuat literasi digital mahasiswa melalui pelatihan *Quizizz*.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dibuktikan dengan surat tugas pengabdian dari LP2M Universitas Islam Makassar Nomor: 285/LP2M-UIM/ST/IX/2021 (<https://bit.ly/3vxFdbp>). Metode dalam pelatihan ini adalah pemaparan materi *Quizizz*, praktik *Quizizz* dan *Focus Group Discussion*, adapun tahap-tahap pelaksanaan pelatihan ini antara lain:

**Tahap 1: Persiapan.** Tim mengadakan survei dan wawancara langsung kepada Dekan dan Kaprodi Pendidikan Bahasa Inggris, dan mahasiswa Semester VII Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UIM. Sebanyak 29 mahasiswa ikut serta dalam pelatihan ini.

**Tahap 2: Rapat Koordinasi dengan Tim Pengusul.** Tim melaksanakan rapat koordinasi dalam hal pemantapan kegiatan pengabdian. Beberapa hal yang dibahas pada rapat ini adalah materi-materi pelatihan *Quizizz* dan pengaturan agenda kegiatan selama pelatihan berlangsung.

**Tahap 3: Pengolahan Informasi.** Tim mengumpulkan data dan referensi yang dibutuhkan untuk pembuatan materi pelatihan *Quizizz*.

**Tahap 4: Penyusunan Materi Pelatihan.** Tim menyusun materi-materi yang diperlukan untuk pelatihan.

**Tahap 5: Pelaksanaan Program.** Tim melaksanakan agenda kegiatan pelatihan

- Waktu dan tempat Kegiatan. Pelatihan *Quizizz* dilaksanakan pada tanggal 23-24 September 2021 (1 hari 3 sesi) melalui platform Zoom.
- Peserta Kegiatan. Pelatihan ini dihadiri oleh mahasiswa mahasiswa Semester VII Prodi Pendidikan Bahasa Inggris
- Kegiatan Pelatihan *Quizizz*. Pelatihan ini terbagi menjadi dua hari. Hari pertama adalah kegiatan pemaparan materi dan hari kedua adalah kegiatan pelatihan *Quizizz*. Kegiatan pemaparan materi bertujuan memberikan gambaran terkait literasi digital secara umum dan pembelajaran menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran dan kegiatan pelatihan *Quizizz* sebagai implementasi dari kegiatan pemaparan materi di hari pertama.
- Kegiatan pelatihan *Quizizz*. Pelatihan *Quizizz* dilaksanakan sebagai kegiatan lanjutan dari pemaparan materi (hari pertama). Tujuan dari kegiatan pelatihan *Quizizz* ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat mempraktikkan langsung aplikasi yang telah dipaparkan oleh pemateri. Mahasiswa menjalankan aplikasi *Quizizz* pada laptop masing-masing, mahasiswa saling bergantian mempraktikkan aplikasi *Quizizz* dibawah bimbingan pemateri di masing-masing *zoom room*. Sebagai evaluasi akhir pelatihan, mahasiswa ditugaskan untuk membuat video latihan mandiri aplikasi *Quizizz*.

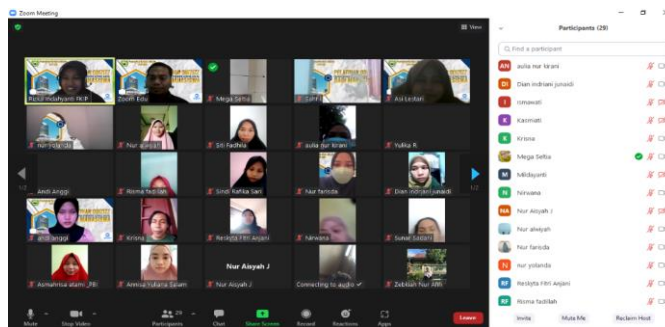
**Tahap 5: Focus Group Discussion.** Kegiatan ini bertujuan untuk menangkap persepsi mahasiswa terkait aplikasi *Quizizz* dan pentingnya literasi digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

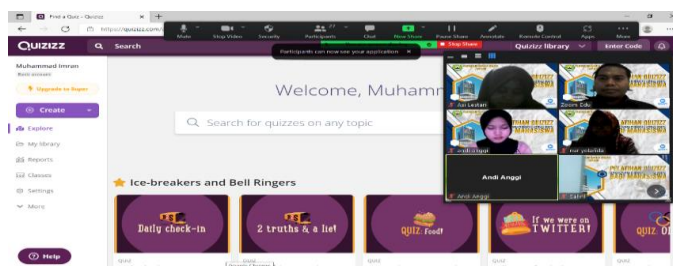
Sebelum melaksanakan pelatihan *Quizizz*, mahasiswa diwajibkan untuk menyediakan PC atau laptop dan koneksi internet yang memadai serta telah login di akun email masing-masing mahasiswa. Selanjutnya, pelatihan *Quizizz* dilaksanakan selama dua hari, pada tanggal 23-24 September 2021 (1 hari 3 sesi) melalui platform Zoom, yaitu kegiatan pemaparan materi pada hari pertama dan kegiatan pelatihan *Quizizz* pada hari kedua, kegiatan pemaparan materi bertujuan untuk pemaparan *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran dan literasi digital secara umum sedangkan kegiatan pelatihan *Quizizz* bertujuan untuk mempraktikkan secara langsung aplikasi yang telah dipaparkan oleh pemateri pada hari pertama. Kegiatan ini diikuti oleh mahasiswa semester VII Program studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UIM, sebanyak 29 mahasiswa ikut serta dalam pelatihan ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan *Quizizz* Hari Pertama



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan *Quizizz* Hari Kedua



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan *Quizizz* Hari Kedua

## SIMPULAN

Melihat kelebihan dan fitur yang disediakan oleh *Quizizz* sebagai sebuah aplikasi pembelajaran maka dapat dianggap sebagai aplikasi pembelajaran alternatif di kelas. Penguatan literasi digital merupakan suatu tuntutan yang harus dapat dipenuhi demi mempersiapkan calon-calon pendidik berkompeten di masa depan. Didalam pelatihan ini, mahasiswa pada umumnya sudah mengetahui ragam *E-Learning*, selain melihat manfaat *Quizizz* sebagai aplikasi pembelajaran, mereka juga mengungkapkan respon positif apabila aplikasi *Quizizz* di implementasikan di sekolah ketika mereka menjadi guru. Mahasiswa juga mengungkapkan peran aplikasi *Quizizz* di dalam penguatan pembelajaran, aplikasi *Quizizz* dapat diaplikasikan melalui metode *blended learning* yaitu kolaborasi aplikasi *Quizizz* dengan metode tatap muka di kelas.

## SARAN

Pandemi Covid 19 dengan segala keterbatasan, maka kami berinisiatif untuk membuat kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan *Quizizz* bagi mahasiswa, hal ini merupakan salah satu upaya kami dalam memperkuat literasi digital mahasiswa mengingat perkembangan pesat IPTEK di masa depan, mahasiswa sebagai calon pendidik wajib dibekali kecakapan media digital agar pembelajaran yang selama ini monoton menjadi lebih atraktif sehingga kualitas pendidikan semakin meningkat. Kami berharap kepada mahasiswa untuk terus melanjutkan pelatihan ini ke tahap latihan mandiri sehingga ilmu yang di dapatkan dapat semakin berkembang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Rektor Universitas Islam Makassar atas bantuannya selama kegiatan pelatihan ini. Terimakasih kepada LPPM, Dekan FKIP dan Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Islam Makassar atas izin kegiatan pelatihan. Terakhir, kami ucapkan terimakasih kepada mahasiswa atas partisipasinya selama kegiatan pelatihan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S. (2016). Budaya Literasi Dalam Komunikasi. *Wacana*, XV (3), 16.
- Imran, M. C., & Nasaruddin. (2021). Using Kids Coloring Fun Application to enhance Children Vocabulary Mastery at Tumbuh Kembang Kindergarten. *DIDAKTIKA*, 10(3), 6.
- Indahyanti, R., & Agussatriana. (2019). Lecturer Voices Toward Future English Language Teaching: Augmented Reality (Ar) And Artificial Intelligence (Ai). *Exposure: Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 8, 12.

- Jusmaniar, & karmila. (2021). The Effectiveness of Contextual Video in Increasing Students' English. *Journal of Research and Multidisciplinary*, 4(1), 7.
- Kemdikbud. (2020). Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*.  
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/se-mendikbud-pelaksanaan-kebijakan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19>
- Mursidin, M., & Mursidin, I. I. (2021). The Variety of DMS On EFL Students' English Writing. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(1), 7.
- Nurjannah, S. & Sudarwinoto. (2020). The Use of Debate's Motion in Improving Students' English-Speaking Skill through Project-Based Learning using Mix Method. *Journal of Physics: Conference Series*, 1477, 042008. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1477/4/042008>
- Puriwigati, A. N. (2020). *PENGENALAN E-LEARNING*. Research Gate.  
[https://www.researchgate.net/publication/342010431\\_PENGENALAN\\_E-LEARNING](https://www.researchgate.net/publication/342010431_PENGENALAN_E-LEARNING)
- Putri, V. D. (2021). Aplikasi Daring *Quizizz* Sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi. *Linggau Journal Science Education*, 2(1), 8–22.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173.  
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sulviana. (2019). Lecturers' And Learners' Views On Culture Learning In Efl Context. *Media Bina Ilmiah*, 14(5), 1743–2750.
- Utomo, M. C. C., Putra, M. G. L., & Prambudi, D. A. (2021). Perbandingan Fitur Pada Platform Kuis Terpopuler. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 11(1), 38.  
<https://doi.org/10.35585/inspir.v11i1.2596>