

Pelatihan penggunaan aplikasi *quizalize* sebagai media pembelajaran interaktif di Yayasan Rumpun Bambu**Iwan Budiarmo¹, Saidatun Nafisah²**^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI Jakarta*budiarmo.iwan@gmail.com**ABSTRAK**

Dengan kecanggihan teknologi digital yang terus berkembang, banyak tersedia aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan oleh para guru, dosen, atau seorang yang berprofesi sebagai pengajar dalam proses pembelajaran daring. Akan tetapi, masih banyak guru, dosen, dan pengajar yang belum mengetahuinya. Sebagai bukti awal, sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan, para peserta pelatihan belum mengetahui bagaimana memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang ada untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah aplikasi *Quizalize*. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan ide-ide kreatif, menumbuhkan inspirasi, dan memberi motivasi dalam meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran daring menggunakan aplikasi *Quizalize*. Pelatihan dilaksanakan daring melalui *WhatsApp Group* untuk memberikan materi, berbagi pengetahuan, pengalaman, dan memberikan keterampilan baru bagi peserta pelatihan. Guru dapat mengaplikasikan *Quizalize* sebagai media pembelajaran interaktif untuk membuat media pembelajaran. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peneliti memberikan deskripsi tentang kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan dengan melihat dan memahami diskusi dalam *WhatsApp Group* dan menganalisis hasil latihan peserta pelatihan yang dikirim ke dalam grup. Selain itu, peneliti menyimpulkan hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizalize* sangat bermanfaat dan memudahkan para peserta pelatihan dalam proses pembelajaran daring.

Kata kunci: *pembelajaran inteaktif, pembelajran daring, media pembelajaran daring, aplikasi quizalize*

ABSTRACT

With the sophistication of digital technology that continues to grow, there are many applications available that can be used by teachers, lecturers, or those who work as teachers in the online learning process. However, there are still many teachers, lecturers, and teachers who do not know about it. As initial evidence, before this community service activity was held, the training participants did not know how to use existing applications to support teaching and learning activities, one of which was the Quizalize application. The purpose of this community service activity is to provide creative ideas, foster inspiration, and motivate in improving skills in online learning using the Quizalize application. The training was conducted online through WhatsApp Group to provide material, share knowledge, experience, and provide new skills for trainees. Teachers can apply Quizalize as an interactive learning medium to create learning media. In this community service activity, researchers provide a description of the activities that have been carried out by seeing and understanding discussions in WhatsApp Groups and analyzing the results of training participants sent to the group. In addition, researchers concluded the results of this activity by showing that using the Quizalize application is very useful and makes it easier for participants in the online learning process.

Keywords: *interactive learning, online learning, online learning media, quizalize application*

Articel Received: 23/01/2024; **Accepted:** 04/06/2024

How to cite: Budiarmo. I., & Nafisah. S. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi *quizalize* sebagai media pembelajaran interaktif di Yayasan Rumpun Bambu. *Abdimas Siliwangi*, Vol 7 (2), 332-340. doi: 10.22460/as.v7i2.20240

A. PENDAHULUAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat berjudul Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizalize* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Yayasan Rumpun Bambu. Kegiatan ini diselenggarakan oleh Yayasan Rumpun Bambu bekerjasama dengan para guru yang bertempat tinggal di lingkungan yayasan. Pihak yayasan mengundang tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Indraprasta PGRI Jakarta sebagai narasumber dan sekaligus menjadi moderator. Kegiatan ini dilaksanakan daring melalui WAG (*whatsapp group*).

Yayasan Rumpun Bambu, sebuah yayasan yang berkecimpung di bidang sosial, kemanusiaan, dan keagamaan. Yayasan yang berkantor pusat di desa Kebonharjo, kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal, Jawa Tengah didirikan pada tahun 2009 dan telah berbadan hukum. Yayasan telah memiliki kantor cabang baru di wilayah Bogor yang kemudian menjadi mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan Yayasan di kantor pusat menyelenggarakan berbagai kegiatan pendidikan informal dan pemberdayaan bagi masyarakat umum. Yayasan ini juga bekerjasama dengan para ahli untuk memberikan pelatihan dan penyuluhan bagi masyarakat yang membutuhkan. Kegiatan yang sudah pernah dilakukan antara lain pelatihan komputer, pelatihan daur ulang sampah, *workshop* kreasi makanan untuk UMKM, dan lain-lain. Di cabang barunya di Bogor, Yayasan Rumpun Bambu bekerjasama dengan tim dosen dalam giat Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) Universitas Indraprasta PGRI untuk menyelenggarakan kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizalize* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif.

Pemilihan tema tentang aplikasi *Quizalize* menjadi materi pelatihan karena banyak guru, dosen, dan pengajar belum mengetahui aplikasi-aplikasi yang dapat diterapkan dalam menunjang proses pembelajaran daring. Hal ini ditunjukkan dari hasil penelusuran artikel pada jurnal pengabdian kepada masyarakat dua tahun terakhir pasca pandemi yang mengangkat tema yang sama sebagai bahan pelatihan. (Nurjannah et al., 2023) mengangkat judul pengabdian kepada masyarakat dan sekaligus dilakukan penelitian tentang Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi *Quizalize* dalam Pembelajaran Siswa di MAN 2 Sinjai dengan cara presentasi materi secara luring. Materi yang disampaikan berupa pengenalan fitur-fitur dan langkah-langkah pembuatan akun guru. Hasil dari penelitian ini didapat bahwa kreativitas guru meningkat dalam pemanfaatan media pembelajaran

berbasis teknologi. Selanjutnya, (Mahdian et al., 2024) memilih tema *Training Science Teacher Understanding in Creating Science Learning Assesments Using the Quizalize Application*. Pelatihan ini dilaksanakan dua tahap atau sesi, yaitu daring dan luring. Hasil dari kegiatan ini diteliti kemudian menunjukkan keberhasilan bagi para guru MGMP dengan pemerolehan score 75.08% kategori positif respon.

Dari hasil kegiatan selama dua tahun terakhir di atas, dapat diartikan bahwa materi tentang penggunaan aplikasi *Quizalize* ini sangat penting pasca pandemi dan perlu untuk dikenalkan lebih dalam kepada para guru dan dosen agar dapat memaksimalkan aplikasi tersebut dan dapat menunjang tugas pengajaran di kelas daring. Selain itu, guru, dosen, dan pengajar akan semakin lebih dekat dan terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Oleh sebab itu, peneliti mengangkat tema tentang aplikasi yang sama, yaitu *Quizalize*. Hanya saja materi diberikan dengan cara *full* daring melalui WAG. Peserta pelatihan diwajibkan untuk mendesign kelas sesuai pelajaran yang diampunya. Produk design terbaik dipilih dan kemudian diberikan apresiasi berupa hadiah kuota internet. Metode pelatihan tersebut menjadi pembeda dari pelatihan-pelatihan sebelumnya.

B. LANDASAN TEORI

Era digital banyak merubah cara hidup manusia. Yang paling menonjol adalah pada teknologi informasi. Dengan adanya produk dari teknologi digital seperti *smartphone*, media sosial WA, aplikasi digital, dan lain-lain menjadikan cara hidup dan berkomunikasi manusia berubah. Memiliki pengetahuan dan keterampilan tentang teknologi digital di era ini sangatlah penting. Memiliki keterampilan menggunakan teknologi digital merupakan bentuk dari literasi digital. (Pentury, 2018). Dengan memiliki *skill* tersebut, maka manusia dapat beradaptasi di era digital.

Di era revolusi 4.0, manusia tidak bisa dipisahkan dengan gadget dan internet. Gadget dan internet sudah merubah tatanan kehidupan di segala bidang, baik di bidang teknologi informasi, sosial, pendidikan, ekonomi, maupun di bidang yang lainnya. Pertumbuhan penggunaannya sangat cepat. Dirjen Aptika Kominfo Samuel Abrijadi Pangerapan mengatakan bahwa pada 2012 pengguna internet sebanyak 63 juta dan pada 2017 mencapai 132,7 juta (Detik.com, 2019). Sementara itu, (Nafisah et al., 2018) menjelaskan bahwa Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia telah melakukan survei dan hasil survei menunjukkan bahwa setengah penduduk Indonesia sudah melek internet. Pulau

Jawa menduduki peringkat tertinggi untuk jumlah penggunaannya, yaitu sebesar 58,08 persen. Di Indonesia, pengguna internet didominasi oleh usia muda (13-18 tahun). Dari jenis kelamin perempuan sebesar 48,57 persen dan laki-laki 51,43 persen. Pemanfaatan internet di bidang ekonomi baru dimanfaatkan sebanyak 16,83 persen berupa jual beli daring. Data terbaru (<https://apjii.or.id/>, 2023) memberitakan, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia telah melakukan survei. Hasil survei menunjukkan bahwa penetrasi internet pada tahun 2023 telah mencapai 78.19 persen atau sejumlah 215.626.156 jiwa dari jumlah total populasi 272.773.901 jiwa. Artinya tahun 2023 mengalami peningkatan sebesar 1.17 persen.

Data di atas menunjukkan bahwa meskipun pengguna internet di Indonesia meningkat tajam, namun pada kenyataannya banyak masyarakat Indonesia yang belum memanfaatkan penggunaan gadget dan internet dengan maksimal. (Muchbarak et al., 2018) juga mengungkapkan bahwa banyak masyarakat yang belum memahami betul keuntungan-keuntungan yang bisa diraih dari internet khususnya dalam hal berbisnis. Padahal, jika seseorang memiliki pengetahuan literasi digital yang cukup baik, maka ada banyak hal yang bisa dilakukan dari sekian banyak potensi penggunaan internet seperti untuk mendapatkan informasi, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, memperoleh layanan daring, maupun menghasilkan pendapatan. Begitu juga dengan seorang guru, jika guru memiliki pengetahuan digital yang baik, misalnya memanfaatkan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses mengajar, maka hal ini akan memudahkan dalam proses pengajaran di kelas daring (Effendi & Wahidy, 2019).

C. METODE PELAKSANAAN

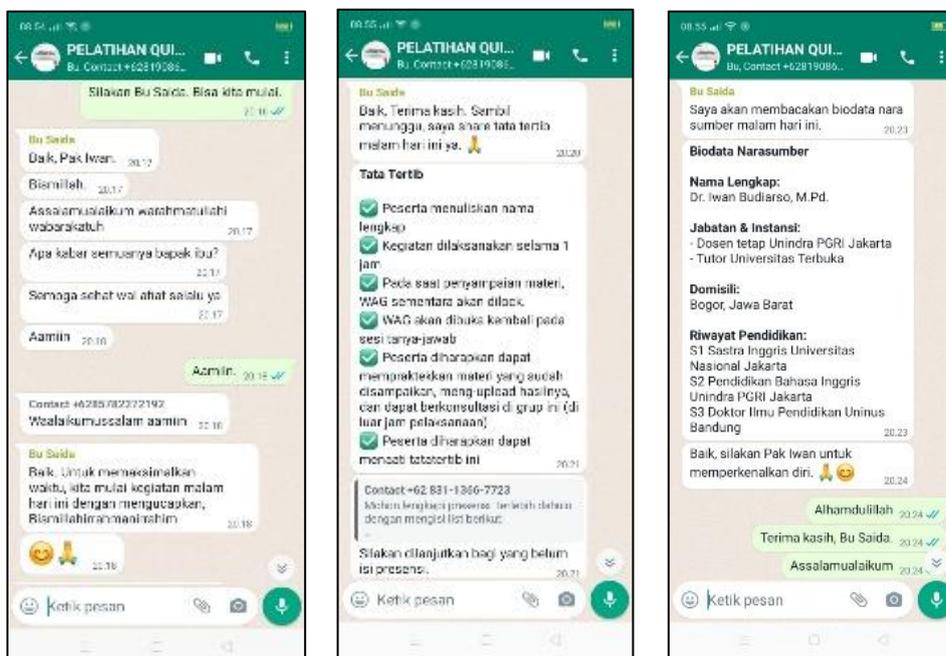
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan secara daring melalui WAG. Format pelaksanaan kegiatan dengan memanfaatkan fitur WAG. Alasan daring melalui WAG karena pelaksanaannya lebih praktis, ekonomis, dan fleksibel. Meskipun dilaksanakan secara daring, kegiatan ini layaknya seperti *workshop* dan pelatihan pada umumnya. Peserta pelatihan berasal dari para pengurus yang ditunjuk oleh pihak yayasan dan guru-guru yang bertempat tinggal di lingkungan yayasan. Teknisnya, para peserta dimasukkan ke dalam WAG pelatihan. Acara dimoderatori oleh seorang admin host. Pemateri menyampaikan materinya dengan menggunakan *slide power point*, gambar, *voice note* dan video tutorial. Setelah materi dipaparkan, dibuka sesi tanya jawab.

Selanjutnya, peserta praktek menggunakan aplikasi *Quizalize* dalam pengajaran di kelas daring. Pengabdian mendapatkan sumber data dari percakapan dalam WAG, mulai acara dibuka sampai ditutup. Tim pengabdian menggunakan metode deskriptif dalam menganalisis data (Budiarmo et al., 2023).

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan secara daring melalui fitur WAG, dimulai pukul 19.00 sampai pukul 22.00 WIB di hari yang sama. Teknis yang dilakukan dalam pelatihan dari ini merupakan bentuk literasi digital bagi para pengajar. Hal ini selaras dengan pendapat Pentury (2018) bahwa keterampilan menggunakan teknologi digital (termasuk fitur WAG sebagai media pelatihan) merupakan bentuk dari literasi digital.

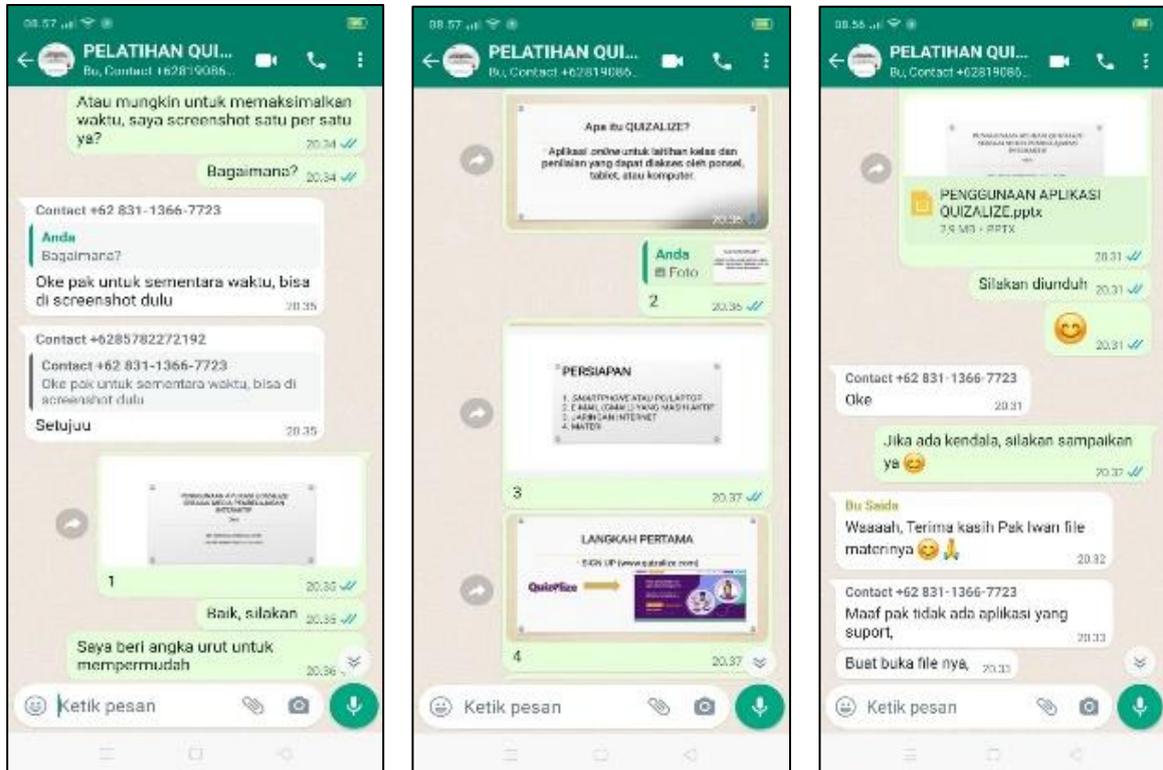
Kegiatan ini dirancang sedemikian rupa agar berjalan efektif. Sebelum penyampaian materi, kegiatan diawali dengan pembukaan yang dipandu oleh tim abdimas sebagai moderator melalui WAG. Berikutnya, moderator menjelaskan tata tertib kegiatan dan memperkenalkan nara sumber kepada peserta pelatihan dengan menampilkan biodata, seperti terlihat dalam komunikasi dalam WAG sebagai berikut:



Gambar 1. Pembukaan, Penyampaian Tata Tertib Acara, Perkenalan Sumber: Data Pribadi

Selayaknya pelatihan luring pada umumnya, moderator membuka pelatihan dan menyampaikan tata tertib acara pelatihan di WAG dan selanjutnya moderator mempersilahkan narasumber menyapa peserta pelatihan. Dari percakapan WAG ini terlihat komunikasi dua arah antara narasumber dan peserta pelatihan. Kedua belah pihak mempraktekkan literasi digital yang cukup baik, pendapat Muchbarak (2018) menyebutkan bahwa banyak hal yang dapat dimanfaatkan apabila seseorang memiliki literasi digital yang baik, seperti mendapatkan informasi, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, memperoleh layanan daring, dan bahkan seseorang tersebut akan menghasilkan pendapatan.

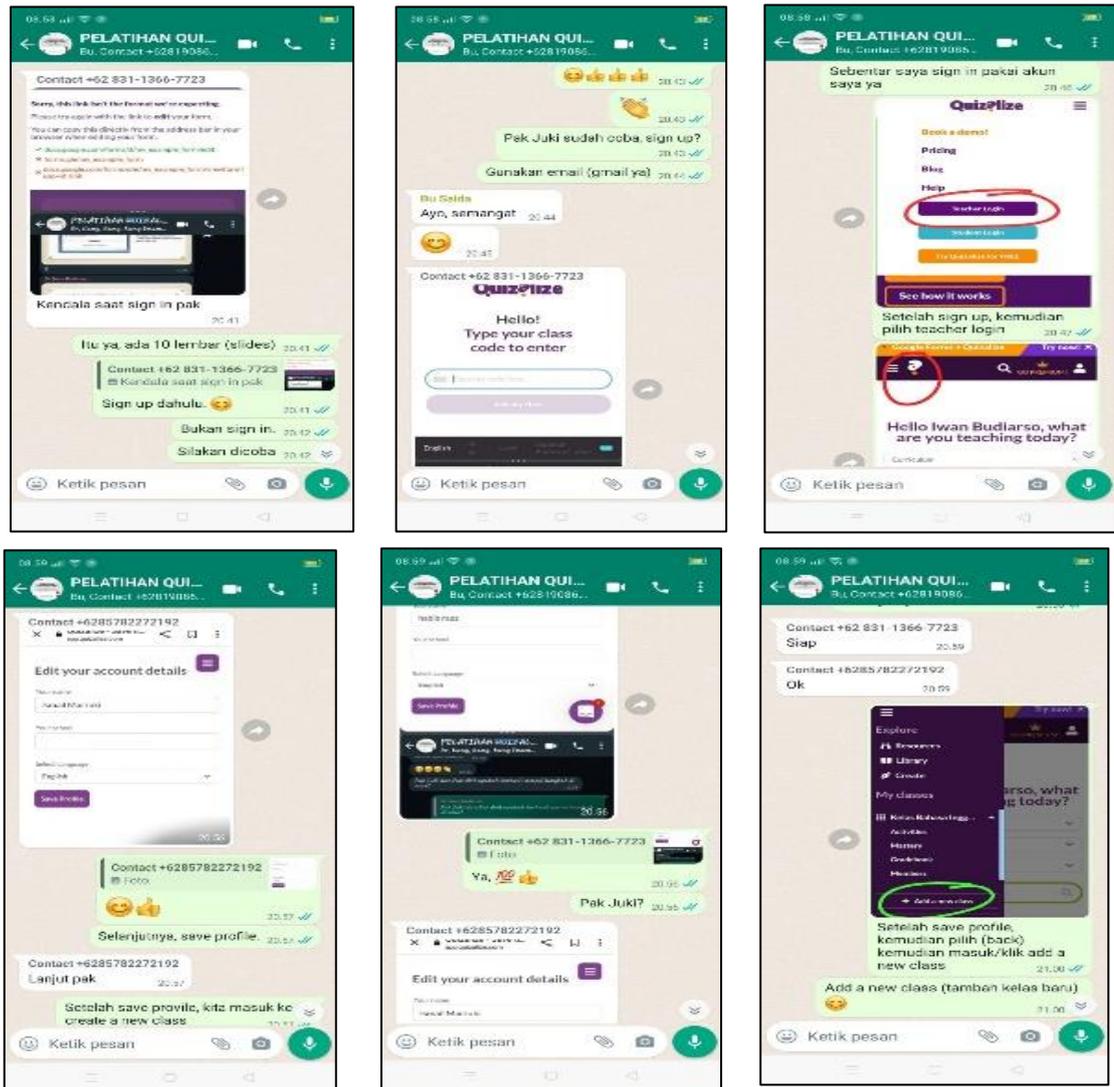
Dalam pelatihan daring ini, pemaparan materinya dimulai dari penjelasan tentang tujuan penggunaan aplikasi *Quizalize*, yaitu agar pembelajaran daring atau *E-Learning* dapat dibuat dengan mudah dan fleksibel. Hanya dengan menggunakan *smartphone* dan aplikasi dapat diunduh melalui *smartphone*. Materi disampaikan dengan tulisan teks langsung di WAG, *slide power point*, gambar dan rekaman suara. Berikut adalah tangkapan layar dari penyampaian materi *Quizalize*:



Gambar 2. Penyajian Materi Quizalize

Sumber: Data Pribadi

Peserta pelatihan diarahkan untuk memahami materi sekaligus praktek. Peserta mengunduh aplikasi *Quizalize*, Selanjutnya, mereka mengikuti pembuatan video pembelajaran sesuai dengan instruksi nara sumber. Peserta langsung dapat membuatnya menggunakan aplikasi *Quizalize* di gadget masing-masing dan hasilnya dishare di WAG. Nara sumber memberikan *feedback* atas hasil latihan peserta. Berikut adalah tampilan peserta pelatihan dalam mempraktekkan aplikasi *Quizalize*:



Gambar 3. Peserta Praktek Aplikasi *Quizalize*

Selama kegiatan berlangsung, peneliti memahami para peserta pelatihan sangat antusias dalam menyimak materi karena mendapat pengetahuan dan keterampilan baru. Mereka termotivasi untuk mencoba praktek membuat video pembelajaran sendiri dengan memanfaatkan *smartphone* dan aplikasi *Quizalize*. Hal ini sesuai pendapat yang dikemukakan oleh Effendi dan Wahidy (2019) bahwa guru atau pengajar perlu

memanfaatkan aplikasi yang dapat digunakan dalam proses mangajar yang akan digunakan dalam pengajaran di kelas daring. Peserta juga sangat aktif bertanya kepada nara sumber. Setelah praktek membuat video pembelajaran, hasil karya peserta kemudian dievaluasi. Selanjutnya, peserta diberi masukan-masukan yang konstruktif agar kemampuannya semakin meningkat.

E. SIMPULAN

Dengan kecanggihan teknologi digital, banyak tersedia aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dengan sangat mudah. Akan tetapi, masih banyak orang yang belum mengetahuinya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan telah memberikan ide-ide kreatif, menumbuhkan inspirasi, dan memberi motivasi dalam meningkatkan keterampilan dalam menggunakan *smartphone*. Pelatihan dengan menggunakan WAG sebagai media pelatihan dapat memberikan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan baru bagi peserta pelatihan. Selain itu, dengan memanfaatkan *smartphone*, para peserta juga dapat membuat video pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Mereka mengenal aplikasi yang mudah digunakan dan mampu menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi tersebut.

Pembuatan video pembelajaran melalui aplikasi *Quizalize* sangat membantu para guru dalam prosesi kegiatan belajar mengajar di kelas daring. Guru tidak hanya mengambil video dari youtube atau video-video hasil karya orang lain yang belum atau kurang sesuai dengan keinginan. Dengan berbekal pengetahuan pembuatan video berbasis aplikasi ini, cukup melalui genggam tangan tanpa keahlian editing pun sudah bisa membuat video pembelajaran.

Peneliti memberikan saran bahwa kegiatan pengembangan keterampilan guru dan dosen perlu rutin diselenggarakan karena memberikan hal-hal positif yang signifikan dalam mengembangkan potensi diri dan mengembangkan kreatifitas guru dan dosen. Pengetahuan akan literasi digital perlu terus dipelajari agar masyarakat lebih cerdas menggunakan teknologi digital. Selain itu, pelatihan seputar literasi digital dengan tema-tema lain juga baik untuk diselenggarakan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Budiarso, I., Djuhartono, T., & Nafisah, S. (2023). *Manajemen Pembinaan Kesiswaan Dalam Pengembangan Kreativitas Siswa pada SMK Bisnis dan Teknologi Bekasi*. Detik.com. (2019). *Kominfo Galakkan Melek Internet sampai 2020*. <https://inet.detik.com/telecommunication/d-3777568/kominfo-galakkan-melek-internet-sampai-2020>.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://apjii.or.id/>. (2023). *Survei APJII Pengguna Internet di Indonesia Tembus 215 Juta Orang*. <https://apjii.or.id/Berita/d/Survei-Apjii-Pengguna-Internet-Di-Indonesia-Tembus-215-Juta-Orang>.
- Mahdian, M., Sa'adi, P., Sasmita, F. D., Fernandita, Y., Misbah, M., Hayati, S., Khasanah, I. N., Suntia, D., & Karina, A. (2024). Training Science Teacher Understanding in Creating Science Learning Assessments Using the Quizalize Application. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(2), 293. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i2.10174>
- Muchbarak, A., Angelia, R., & Candra Bramantia, A. (2018). Pemanfaatan website olx.co.id dalam hal membuka peluang masyarakat Rw 09 Pela Mampang untuk mendapatkan penghasilan dengan bertransaksi online. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02). www.ox.co.id,
- Nafisah, S., Dewi Anggraeni, A., & Pentury, H. J. (2018). PKM Pemberdayaan Perempuan Melalui Peningkatan Keterampilan Literasi Digital dan Entrepreneurship. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 13(3), 408-415. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi quizalize dalam pembelajaran siswa di MAN 2 Sinjai. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48-54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>
- Pentury, H. J. (2018). Pemanfaatan Literasi TIK melalui Peran Lagu dalam Mengembangkan Kosakata Anak. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas>