

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA QUIZ WHIZZER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DI SMA NEGERI 2 TANJUNGBALAI

¹Dian Anggraini Harahap, ²Dailami, Eva Rosalina Siregar³, Mannawasalwa Siregar⁴

Universitas Asahan

Email : ¹diananggrainiharahap123@gmail.com, ²dailami011263@gmail.com,

³evarosalinasiregar@gmail.com, ⁴mannawasalwasiregar@gmail.com

ABSTRAK

Di SMA Negeri 2 Tanjungbalai, kehadiran media pembelajaran seperti Quiz Whizzer sangat penting karena bersifat praktis dan menarik. Terutama bagi mata pelajaran yang selama ini kurang diminati oleh siswa karena dianggap sulit dan membosankan, keberadaan Quiz Whizzer dapat menjadi solusi efektif. Pemanfaatan Quiz Whizzer tidak hanya memudahkan guru dalam proses pengajaran, tetapi juga mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Upaya pengabdian ini dilakukan dengan tujuan membantu guru-guru dalam mengintegrasikan Quiz Whizzer ke dalam kegiatan pembelajaran mereka. Metode pengabdian ini dilakukan melalui tiga tahap utama, yakni persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa para guru berhasil mengimplementasikan Quiz Whizzer dengan sukses dalam proses pembelajaran mereka.

Kata kunci: Quiz Whizzer, Implementasi media pembelajaran, guru

ABSTRACT

In SMA Negeri 2 Tanjungbalai, the presence of learning media such as Quiz Whizzer is crucial due to its practical and engaging nature. Especially for subjects that have been less favored by students as they are considered difficult and tedious, the existence of Quiz Whizzer can be an effective solution. The utilization of Quiz Whizzer not only facilitates teachers in the teaching process but also encourages the achievement of learning objectives optimally. This dedication effort is undertaken with the aim of assisting teachers in integrating Quiz Whizzer into their teaching activities. The dedication method involves three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The results of this dedication indicate that teachers have successfully implemented Quiz Whizzer in their teaching processes.

Keywords: Quiz Whizzer, The implementation of learning media, Teacher

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, institusi pendidikan perlu beradaptasi dengan kemajuan teknologi agar dapat menghasilkan perubahan dan mengikuti pergeseran paradigma pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan dapat terlihat melalui munculnya inovasi-inovasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam mendukung proses belajar mengajar, menjadikan kegiatan

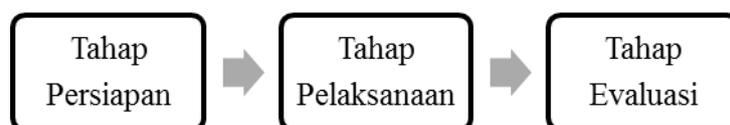
pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital atau Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) seperti yang diungkapkan oleh Pulungan (2017). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital atau ICT ini merupakan langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era globalisasi saat ini (Wungguli & Yahya, 2020). Melalui interaksi digital yang dilakukan secara mandiri, peserta didik dapat mengalami pembelajaran kolektif dengan memanfaatkan media belajar ICT. Keuntungan dari pemanfaatan media belajar berbasis ICT adalah memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, menggabungkan unsur pendidikan dan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ICT yang menarik tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang bermakna, tetapi juga meningkatkan motivasi serta semangat peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang berkembang dan mulai digunakan pada saat ini adalah media belajar seperti Quiz Whizzer. Dengan adanya aplikasi seperti Quiz Whizzer, proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan menarik bagi peserta didik, sekaligus membantu pengajar dalam merancang evaluasi yang lebih efektif. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi di era pendidikan modern.

Di SMA Negeri 2 Tanjungbalai, media pembelajaran seperti sangat dibutuhkan karena praktis dan juga menarik, terkhususnya untuk pembelajaran yang selama ini menjadi mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa karena dianggap sulit dan membosankan. Pemanfaat Quiz Whizzer bisa menjadi solusi dan memudahkan guru dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itulah pengabdian "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERUPA QUIZ WHIZZER UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DI SMA NEGERI 2 TANJUNG BALAI" dilaksanakan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Ada tiga tahapan dalam pelaksanaan pengabdian implementasi media pembelajaran berupa quiz whizzer untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris siswa di sma negeri 2 tanjung balai, yaitu sebagai berikut:



Pada tahapan persiapan dilakukan wawancara kepada kepala sekolah untuk menyampaikan tujuan dan meminta izin untuk melaksanakan pengabdian serta juga melakukan wawancara dengan guru bahasa inggris untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi dalam mengajar. Pada tahapan pelaksanaan dilakukan pendampingan kepada guru untuk menggunakan Quiz Whizzer, mulai dari mengenalkan fitur-fitur yang ada, cara membuat *games* serta cara mengimplementasikannya di kelas. Pada tahap evaluasi, hasil dari pelaksanaan akan dianalisis dan dinilai apakah pengabdian ini efektif dan benar-benar membantu guru untuk peka terhadap perkembangan teknologi serta kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi.

III. HASIL PELAKSANAAN DAN DISKUSI

Hasil Pelaksanaan

Pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Tanjungbalai dengan melakukan pendampingan terhadap guru dalam menggunakan quiz whizzer. Implementasi dan Pendampingan dalam pembuatan media evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizwhizzer berlangsung dengan lancar. Proses pendampingan melibatkan beberapa langkah, dimulai dari masuk ke akun, memilih opsi "*create game*" untuk membuat soal atau evaluasi. Setelah itu, peserta memilih template sebagai latar belakang kuis digital, lalu memasukkan soal beserta jawaban sebelum akhirnya dipublikasikan dan dibagikan kepada siswa.

Peserta sangat antusias mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh pemateri, mulai dari pembuatan akun hingga penggunaan template kuis yang disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa. Mereka juga senang mencoba berbagai jenis soal yang tersedia, seperti pilihan ganda, benar atau salah, soal terbuka, mencocokkan, dan sebab akibat.

Quizwhizzer, disebut sebagai aplikasi game edukasi, memberikan banyak pilihan dan manfaat dalam pembelajaran. Penggunaannya dapat memudahkan guru dalam menarik minat siswa, terutama dengan berbagai template kuis yang dapat disesuaikan. Aplikasi ini juga membantu guru dalam pembuatan soal berbasis HOTS, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran pada abad ini, serta menyusun soal evaluasi berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar.

Pengimplementasi dan pendampingan ini melibatkan interaksi antara peserta, baik melalui website maupun aplikasi android, yang saling bekerja sama dan memberikan masukan kepada rekan-rekan yang mungkin kurang memahami. Suasana tampak kondusif dan satu sama lain terlihat akrab. Meskipun sebagian peserta mungkin mengalami sedikit kesulitan, terutama mereka yang berumur, namun kesempatan untuk mendapatkan tutorial diaplikasikan dengan baik.

Para peserta juga telah menyiapkan, seperti bank soal sesuai dengan kelas yang mereka ampu. Mereka mencoba memasukkan berbagai jenis soal dan jawaban untuk menguji keberhasilan, bahkan melibatkan peer teaching dengan rekan sejawat dan berbagi kode kuis secara online.

Pembahasan

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Begitu juga dalam dunia pendidikan, teknologi telah membawa perubahan besar dalam cara kita belajar dan mengajar. Salah satu media pembelajaran yang semakin populer adalah Whizzer, sebuah platform pembelajaran online yang menawarkan berbagai fitur dan konten pendidikan yang interaktif. Dalam artikel ini, kita akan membahas tentang implementasi Whizzer dalam proses pembelajaran dan manfaat yang dapat diperoleh dari penggunaannya.

Whizzer adalah sebuah platform pembelajaran online yang dirancang untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan menggunakan teknologi yang canggih, Whizzer menyediakan berbagai macam konten pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa dari berbagai tingkatan dan mata pelajaran. Dalam Whizzer, siswa dapat belajar melalui video pembelajaran, latihan soal interaktif, dan berbagai aktivitas pembelajaran lainnya.

Manfaat Implementasi Whizzer dalam Proses Pembelajaran:

1. Dengan menggunakan Whizzer, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Fitur-fitur seperti video pembelajaran dan latihan soal interaktif dapat membuat siswa lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran.
2. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Quiz Whizzer memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Dengan adanya konten pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar mereka sendiri.
3. Meningkatkan pemahaman konsep: Quiz Whizzer menyediakan konten pembelajaran yang disajikan dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Hal ini dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit dengan lebih baik.
4. Memperluas aksesibilitas pendidikan: Dengan menggunakan Whizzer, pendidikan dapat diakses oleh siswa dari berbagai daerah, bahkan yang berada di daerah terpencil. Hal ini dapat membantu meningkatkan aksesibilitas pendidikan dan mengurangi kesenjangan pendidikan antar wilayah.
5. Meningkatkan kolaborasi antara siswa dan guru: Quiz Whizzer juga menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan siswa dan guru untuk berinteraksi dan berkolaborasi dalam proses pembelajaran. Guru dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan siswa dapat berbagi pemikiran dan ide-ide mereka dengan sesama siswa.

SIMPULAN

Pengabdian ini berjalan dengan lancar dan sukses karena guru di SMA Negeri 2 Tanjungbalai berhasil implemetasikan Quiz Whizzer dalam pembelajaran. Dalam era digital saat ini, implementasi media pembelajaran berupa Quiz Whizzer dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan Quiz Whizzer, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih interaktif, mandiri, dan menyenangkan. Selain itu, Whizzer juga dapat meningkatkan pemahaman konsep, memperluas aksesibilitas pendidikan, dan meningkatkan kolaborasi antara siswa dan guru. Oleh karena itu, penggunaan Whizzer dalam proses pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, H. I., Nurhayati, N., & Kusumaningrum, S. R. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(11), 1885–1896.
- Atsani, K. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Hujair, S. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Pres.
- Vinidiansyah, A. S., Nurhaniah, N., & Andi, A. (2021). Penggunaan Metode Belajar Berbasis Game Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 4(2), 165–179.
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41–47.