

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Akhir Semester

Khairul Imtihan¹, Mohammad Taufan Asri Zaen², Hairul Fahmi³, Maulana Ashari⁴, Sofiansyah Fadli^{5*}

^{1,3,5*}Teknik Informatika, STMIK Lombok, Praya, Indonesia

^{2,4}Sistem Informasi, STMIK Lombok, Praya, Indonesia

Email: ¹khairulimtihan31@gmail.com, ²opanzain@gmail.com, ³iroel.ami@gmail.com,

⁴aarydarkmaul@gmail.com, ^{5*}sofiansyah182@gmail.com

Abstract

The role of the teacher in efforts to improve the quality of learning is very much needed, which is in line with the demands of the times that are always developing, and the teacher must also follow the existing demands. Learning technology is currently growing rapidly. Teachers are also starting to change the way of learning by incorporating technology into learning. One way to improve teaching skills is to use up-to-date learning media that students can use through learning applications available on student devices. Paper evaluation sheets for end-of-semester assessments are ineffective and wasteful, and students get bored easily. One application that can be used for learning assessment is Quizizz. Quizizz is an application in the form of an interactive quiz game for online learning. The purpose of this activity is so that participants are able to use Quizizz as a medium for evaluating online learning. Through training on the Quizizz learning application for teachers, they can improve digital literacy for students, which really needs to be developed at this time. The implementation method is through training and mentoring of 22 MTs Jihadul Ummah teachers. Based on the assistance that has been carried out, the result is an increase in the knowledge of 80% of the training participants. This learning app training is very beneficial for teachers who directly impact students in the classroom.

Keywords: Quizizz Application, Digital Literacy, Training, Development, Learning Evaluation.

Abstrak

Peran guru dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran sangat diperlukan, yang sejalan dengan tuntutan zaman yang selalu berkembang, dan guru juga harus mengikuti tuntutan yang ada. Teknologi pembelajaran saat ini berkembang pesat. Guru juga mulai mengubah cara pembelajaran dengan memasukkan teknologi ke dalam pembelajaran. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran kekinian yang dapat digunakan siswa melalui aplikasi pembelajaran yang tersedia pada perangkat siswa. Lembar evaluasi kertas untuk penilaian akhir semester tidak efektif dan boros, serta siswa mudah bosan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk penilaian pembelajaran adalah Quizizz. Quizizz adalah aplikasi berupa game kuis interaktif untuk pembelajaran online. Tujuan kegiatan ini agar peserta mampu menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring. Melalui pelatihan aplikasi pembelajaran Quizizz bagi guru dapat meningkatkan literasi digital bagi siswa yang sangat perlu dikembangkan saat ini. Metode pelaksanaan melalui pelatihan dan pendampingan 22 guru MTs Jihadul Ummah. Berdasarkan pendampingan yang telah dilakukan, diperoleh hasil berupa peningkatan pengetahuan 80% peserta pelatihan. Pelatihan aplikasi pembelajaran ini sangat bermanfaat bagi guru yang secara langsung memberi dampak pada siswa di kelas.

Kata Kunci: Aplikasi Quizizz, Literasi Digital, Pelatihan, Pengembangan, Evaluasi Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Seluruh aspek kehidupan menerima dampaknya tidak terkecuali di bidang pendidikan. Pilihannya saat ini adalah bersahabat dengan teknologi atau tertinggal, karena teknologi satu-satunya media yang bisa menghubungkan manusia untuk berinteraksi tanpa mengenal ruang dan waktu (Saragih, dkk, 2021).

Dibutuhkan sebuah kemampuan beradaptasi dalam sebuah perubahan besar tersebut, elemen penting dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan ikut berubah. Hal tersebut menjadi tantangan besar bagi guru yang terlibat langsung di sekolah untuk membuat sebuah inovasi yang belum terpikirkan dan dilakukan sebelumnya (Rahmawati, dkk, 2021). Pembelajaran *blended learning* yang hadir sekitar tahun 2000 menjadi alternatif paling tepat mengatasi permasalahan yang hadir saat ini. Pembelajaran online sendiri masih belum terlalu bersahabat dengan Pembelajaran Informatika. Karena telah terbiasa dengan tatap muka dan praktik langsung di kelas (Mei & Adam, 2018). Prinsip pembelajaran yang mengadopsi *blended learning* menjadi keniscayaan yang harus terjadi, karena tujuan utama pembelajaran *blended learning* adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pembelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat (Saragih, dkk, 2021).

Adanya pembelajaran online mengharuskan peserta didik untuk memiliki karakteristik mandiri dan berkembang. Permasalahan muncul ketika dihadapkan pada kebosanan serta kurang menariknya tugas yang diberikan oleh guru serta bersifat monoton (Rahmawati, dkk, 2021). Pembelajaran dikontrol sedemikian rupa oleh guru dari rumah, dan dikerjakan peserta didik juga dari rumah serta di upload melalui beberapa sosial media. Penilaian dari proses pembelajaran tersebut juga diambil dari keaktifan peserta didik mengirimkan tugas. Kebosanan mulai muncul dan antusiasme menurun di beberapa bulan berikutnya (Chaiyo & Nokham, 2017). Terlebih ketika harus memasuki tahap evaluasi penilaian akhir pembelajaran seperti PTS/PAT. Diperlukan strategi khusus yang menarik dari guru, untuk membangkitkan semangat mengerjakan tugas. Penilaian akhir pembelajaran yang dengan cara mengirimkan softfile soal melalui aplikasi Whatsapp juga akan menjadikan peserta didik bosan, sehingga perlu mengembangkan aplikasi evaluasi lain yang lebih menarik (Rahmawati, dkk, 2021).

Adanya aplikasi Quizizz tentu menjadi hal baru dan menyenangkan bagi peserta didik (Saragih, dkk, 2021). Sebuah aplikasi pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa seperti games sehingga peserta didik merasa sedang main game dan secara tidak langsung proses evaluasi terjadi di dalam aktifitas tersebut, karena konten yang diberikan di dalamnya adalah materi-materi pembelajaran yang dipelajari sebelumnya (Aini, 2019). Guru dapat mengembangkan aplikasi tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ada di sekolah. Dengan mengacu pada analisis situasi, permasalahan prioritas yang bersifat spesifik, konkret dan benar-benar merupakan suatu permasalahan utama (Chaiyo & Nokham, 2017). Aplikasi Quizizz dapat dimanfaatkan oleh semua mata pelajaran, tidak terkecuali Informatika khususnya. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini adalah guru dan peserta didik dapat terhubung dalam satu aplikasi yang dikendalikan guru. Aplikasi ini juga dapat dikembangkan sedemikian rupa sesuai dengan keinginan guru maupun peserta (Nizaruddin, Muhtarom & Aryan, 2021). Waktu pengerjaannya dapat disetting menyesuaikan kondisi peserta didik, setiap peserta didik menjawab pertanyaan benar maka akan muncul beberapa poin yang didapatkan dalam satu soal dan langsung mendapat rangking, jika selesai mengerjakan quiz maka di akhir ada review question dan rekapan nilai serta waktu pengerjaan, terdapat fitur bantuan yang sangat menarik, selain itu juga Quizizz dapat dibuka di handphone sehingga dapat dikerjakan dimanapun berada (Prima & Husnin, 2021).

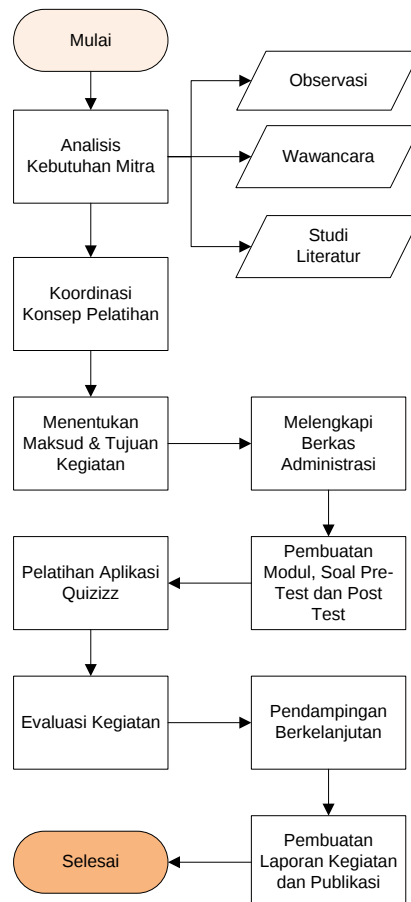
B. PELAKSANAAN DAN METODE

Tim pengabdian kepada masyarakat akan membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi mitra berdasarkan informasi masalah mitra yang diperoleh sebelumnya. Solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan menggunakan Aplikasi Quizizz sebagai media penilaian pembelajaran akhir semester (Nizaruddin, Muhtarom & Aryan, 2021). Sasaran pengabdian masyarakat pelatihan aplikasi Quizizz ini adalah para guru MTs Jihadul Ummah NW Waker yang berjumlah 22 orang guru. Kegiatan pelatihan pada tanggal 3-5 Oktober 2022 di MTs Jihadul Ummah. Metode pelaksanaan kegiatan program PKM diawali dengan melakukan analisis kebutuhan mitra melalui observasi dan wawancara kepada kepala sekolah, wakil kepala sekolah dan beberapa guru MTs Jihadul Ummah guna mengetahui kebutuhan materi pelatihan yang diperlukan, kemudian dilanjutkan dengan berkoordinasi terkait persiapan kegiatan dan pengajuan surat pernyataan kesediaan kerjasama (Samsinar, Safitri & Anif, 2021).

Tahapan berikutnya adalah pembuatan modul sesuai dengan materi yang akan disampaikan yaitu Pelatihan Pembuatan dan Pengelolaan kuis dengan aplikasi Quizizz serta membuat soal pre-test untuk mengetahui kemampuan peserta sebelum mengikuti pelatihan dan membuat soal posttest untuk mengetahui kemampuan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan (Nugroho, dkk, 2019). Tahapan berikutnya yaitu Pelatihan Aplikasi Quizizz yaitu Pembuatan dan Pengelolaan kuis online dengan aplikasi Quizizz. Tahapan ini akan dilakukan dengan pengarahan/ceramah, diskusi dan tanya jawab, praktik langsung di lapangan dan pendampingan (Suharsono, 2020). Ceramah yaitu sosialisasi, ceramah, sesi tanya jawab serta diskusi dan cara kedua adalah praktikum. Metode ceramah menurut (Chaiyo & Nokham, 2017) dapat diartikan sebagai

cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa, diskusi menurut (Suharsono, 2020) adalah percakapan ilmiah yang responsive berisikan pertukaran pendapat yang dijalin dengan pertanyaan problematic. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan metode praktikum. Proses belajar mengajar dengan praktikum yang menurut (Sagala, 2017) berarti peserta diberi kesempatan untuk mengalami sendiri, mengikuti proses, mengamati suatu objek, menganalisis, membuktikan, dan menarik kesimpulan sendiri tentang suatu objek, keadaan, atau proses sesuatu.

Setelah kegiatan pelatihan adalah kegiatan mengevaluasi kegiatan PKM dengan memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan untuk menerima feedback dari pelatihan yang telah dilakukan sehingga tim pelaksana PKM dapat melakukan perbaikan untuk pelatihan berikutnya. Tahapan akhir dalam kegiatan ini yaitu dengan melakukan penyusunan laporan kegiatan dan publikasi kegiatan. Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan-Tahapan Kegiatan PKM

Pada kegiatan ini guru sangat antusias untuk mencoba game pembelajaran di dalam kegiatan praktiknya. Selain itu, karena waktu yang sangat terbatas, peserta kegiatan diberikan tugas mandiri di rumah membuat akun beberapa aplikasi pembelajaran. Pendampingan akan dilakukan selama beberapa bulan sehingga guru lebih terampil dalam menggunakan aplikasi Quizizz tersebut di kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Senin- Rabu, 3-5 Oktober 2022 dan kegiatan berlangsung dari jam 08:30 sampai 12:30 WITA di gedung MTs Jihadul Ummah NW Waker Puyung, pada pelatihan ini instruktur pelatihan yaitu dosen STMIK Lombok tidak. Pada dokumentasi kegiatan pelatihan terlihat bahwa guru MTs Jihadul Ummah berkumpul di Kantor sekolah karena belum semua guru memiliki laptop sehingga pelaksanaan dilakukan di tempat yang sama. Kegiatan PKM ini

dihadiri oleh 22 guru, materi yang disampaikan pada pelatihan ini dibagi menjadi beberapa tahap yaitu: membuat akun di aplikasi Quizizz, membuat soal di Quizizz, cara membagikan soal di Quizizz kepada

siswa, cara siswa join kuis online di Quizizz dan cara mengelola nilai kuis, bank soal serta konfigurasi tampilan kuis.



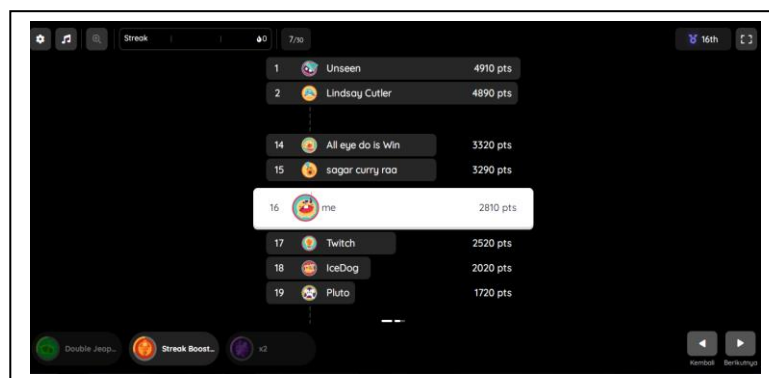
Gambar 2. Guru-Guru Peserta Pelatihan (Sumber: Dokumentasi Peneliti)

Setelah pemaparan materi selesai, selanjutnya adalah implementasi penggunaan aplikasi Quizizz yang berguna untuk guru dan siswa yang menunjang pembelajaran. Pendampingan ini dilakukan dengan cara simulasi yang dilakukan guru dengan bersama-sama. Simulasi yang dilakukan oleh 22 peserta, peserta ada yang sebagai siswa dan observer yang akan menilai pembelajaran. Pendampingan ini juga guru berlatih untuk membuat konten di Quizizz yang akan bisa digunakan oleh siswa (Mei, dkk. 2018). Guru secara berkelompok membuat soal di Quizizz. Sebelumnya peserta membuat akun di masing masing aplikasi dan mempost konten di website aplikasi. Setelah pendampingan berakhir, didapat 22 peserta mampu membuat konten di aplikasi dan memposting di website aplikasi Quizizz. Maka dapat dikatakan 100% peserta mengalami peningkatan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Berdasarkan hasil pendampingan pembelajaran Quizizz, masing masing guru mempraktikkannya di kelas masingmasing dengan siswanya. Mereka melaporkan bahwa siswa MTs sangat antusias dan bersemangat mencoba berbagai aplikasi Quizizz di kelasnya sebagai media pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Soal Quizizz

Pada Gambar 4, instruktur yang merupakan Dosen STMIK Lombok memaparkan materi pelatihan pengelolaan dan pembuatan kuis online menggunakan aplikasi Quizizz, para guru-guru peserta pelatihan kemudian mempraktikan semua materi pelatihan sekaligus melakukan diskusi atau tanya-jawab bersama instruktur saat pelatihan (Setiawan, Wigati & Sulistyaningsih, 2019)..



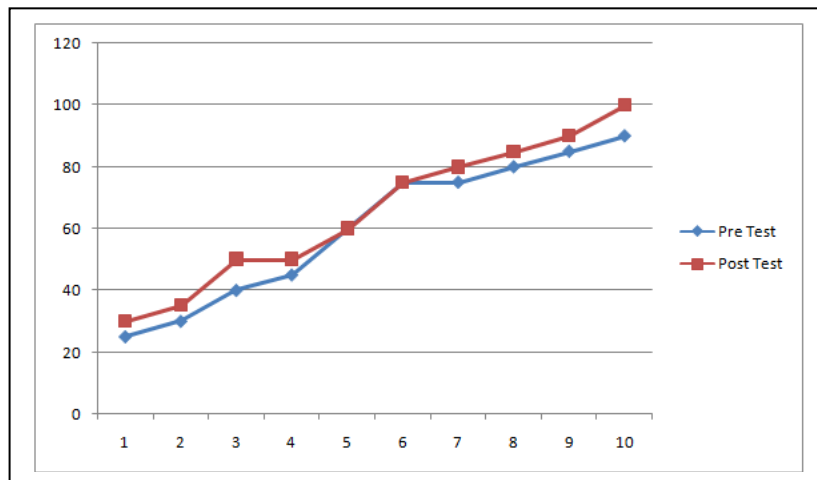
Gambar 4. Tampilan Posisi Point/Nilai

Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil pengabdian (Salsabila, dkk, 2020). Tabel dan grafik harus diberi komentar atau bahasan. Sebelum penilaian dilakukan guru terlebih dahulu memberikan simulasi-simulasi, sehingga saat hari pelaksanaan semua telah lancar untuk mengakses link yang diberikan (Nugroho, dkk, 2019).

Berikut adalah hasil evaluasi kegiatan PKM dengan pelatihan, pendampingan dan workshop aplikasi Quizizz memperoleh capaian di akhir program yaitu sebagai berikut :

a. Hasil Evaluasi Pre-test dan Post-test

Evaluasi tingkat pemahaman peserta pelatihan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada peserta pelatihan yaitu Guru MTs Jihadul Ummah NW Waker. Terdapat 10 (sepuluh) soal pre-test dan post-test dengan hasil seperti terlihat pada Gambar 5. Soal Pre-test dan Post-test dijawab oleh 22 peserta. Sebelum menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelatihan, Dosen sebagai instruktur pelatihan memberikan pertanyaan kepada peserta tentang apakah peserta pernah membuat kuis online sebelumnya dan 75% peserta mengatakan pernah membuat kuis secara online, dan ketika ditanyakan media yang digunakan untuk membuat kuis online, sebagian guru menjawab menggunakan google form sebagai media untuk membuat kuis online. Sehingga dari pertanyaan tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian guru di MTs Jihadul Ummah NW Waker belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz untuk membuat kuis online.



Gambar 5. Hasil Evaluasi Pemahaman Peserta Pelatihan Sebelum dan Sesudah Pelatihan menggunakan Aplikasi Quizizz

Gambar 5 merupakan grafik perbandingan skor nilai berdasarkan pertanyaan yang dijawab dengan benar saat pre-test dan post-test. Skor nilai pada post-test lebih tinggi dibandingkan skor pre-test sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan aplikasi Quizizz dapat meningkatkan pengetahuan guru MTs Jihadul Ummah NW Waker sebagai peserta pelatihan.

Tabel 1. Capaian Pengetahuan setelah Pelatihan saat dilakukan pretest dan post test

No	Pelatihan	Pre-Test	Post-Test	Peningkatan
1	Applikasi Quizizz	25%	100%	75%

b. Umpan Balik Peserta Pelatihan

Evaluasi peserta terhadap seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada peserta pelatihan. kegiatan ini dilakukan agar pelaksana kegiatan PKM dapat melakukan perbaikan pada kegiatan pelatihan berikutnya. Kuesioner yang digunakan bersifat tertutup yaitu angket yang sudah disediakan jawabannya, sehingga responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan. Berdasarkan hasil umpan balik yang diberikan kepada peserta pelatihan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. 50.0% peserta menyatakan setuju bahwa materi yang diberikan saat pelatihan sesuai dengan kebutuhan pekerjaan saat ini
2. 75.9% peserta menyatakan setuju instruktur menguasai materi dengan baik.
3. 78.5% peserta menyatakan setuju instruktur memberikan kesempatan peserta untuk bertanya.
4. 80.6% peserta menyatakan setuju instruktur menjawab pertanyaan peserta dengan jelas dan mudah dipahami
5. 85.0% peserta menyatakan setuju contoh latihan jelas dan mudah dipahami

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi quizizz untuk penilaian akhir semester bagi guru MTs Jihadul Ummah NW Waker dapat membantu meningkatkan pemahaman kualitas dan mereka mampu dalam membuat pembelajaran berbasis mobile learning, ini terlihat dari hasil post-test dimana nilai dari pertanyaan yang dijawab dengan benar lebih tinggi dibandingkan skor nilai pertanyaan yang dijawab benar saat pre-test. Selain itu, adanya motivasi yang tinggi dari peserta kegiatan untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan PKM dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan dengan baik karena berdasarkan hasil kuesioner dari peserta ditemukan bahwa 50.0% peserta setuju materi pelatihan berkaitan dengan kebutuhan pekerjaan saat ini, 75.9% peserta setuju instruktur menguasai materi dengan baik, 78.5% peserta setuju instruktur memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya, 80.6% peserta setuju instruktur menjawab pertanyaan peserta dengan jelas dan mudah dipahami, 85.0% peserta setuju contoh latihan jelas dan mudah dipahami.

Saran

Berdasarkan proses pelaksanaan pengabdian yang dilakukan, untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal lagi perlu dilakukan penyesuaian pada gambar-gambar diberikan lebih menarik lagi, pelatihan akan lebih efektif lagi bila kerjasama antara guru, peserta didik, wali murid terjalin baik sehingga pemanfaatannya lebih intensif, proses penginformasian tentang fitur aplikasi disosialisasikan ke wali peserta didik jauh hari sebelum penilaian supaya lebih efektif dan efisien. Untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal lagi adalah memastikan kestabilan jaringan internet serta mengadakan kegiatan pelatihan sejenis untuk peningkatan kualitas guru dalam pembelajaran daring.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Saragih, R., Simamora, Y., Siswadi, S., & Matondang, K. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz dan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 493-500. doi:<http://dx.doi.org/10.31100/matappa.v4i1.1226>
- Rahmawati, W., Lubis, S., Sihite, M., Harahap, Y., & Rangkuti, L. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Digital Pembelajaran Daring Dalam Masa Pandemi Covid-19 Bagi Guru Madrasah Aliyah. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), 379-384. doi:<http://dx.doi.org/10.31100/matappa.v4i1.1177>
- Chaiyo, Y. & Nokham, R. (2017). The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system. In *International Conference on Digital Arts, Media and Technology (ICDAMT)*. IEEE, Chiang Mai, Thailand, pp. 178–182. doi:<https://doi.org/10.1109/ICDAMT>.
- Prima M, S. & Husnin N, Y. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi, Selaparang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199. doi:<https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Nizaruddin, N. Muhtarom, M. Aryan, E, P, N. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring, 12(2). doi:<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Samsinar, S. Safitri, J. Anif, M. (2021). Peningkatan Kualitas Guru di Masa Pandemi Covid-19 dengan Pelatihan Aplikasi Quizizz, *ABDI MOESTOPO: Jurnal Pegabdian Pada Masyarakat*, 4(2). doi:<https://doi.org/10.32509/abdimoestopo.v4i02.1402>
- Suharsono, A. (2020). The Use of Quizizz and Kahoot! In The Training for Millennial Generation. *Journal, International Education, Indonesian*, 4(2), 332–342.
- 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>
- Mei, S. Y., J. S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208-212 <https://doi.org/10.26417/ejsr.v12i1.p208-212>

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Nugroho, D.Y. Situmorang, K. Tahulending, P. S., Maxmillaa, M. Rumerung, C.L. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandarlampung. *Prosiding PKM-CSR*. (2): 1-9
- Setiawan, A. Wigati, S. Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang TP 2019-2020. *Prosiding Unimus FMIPA*.167-173