

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital bagi Mahasiswa

Dyah Pravitasari¹, Nor Kholidin², Sri Enggar Kencana Dewi³, Resti Septikasari⁴, Tri Ratna Dewi⁵, Ratih Purnama Pertiwi⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Nurul Huda

E-mail: 1dyah@unha.ac.id

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Article history:

Available online

DOI:

<https://journal.unuha.ac.id/index.php/JIMi/article/view/>

How to cite (APA):

Pravitasari, D., Kholidin, N., Dewi, S.E.K., Septikasari, R., Dewi, T.R., Pertiwi, R.P. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Digital bagi Mahasiswa. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 5(1), 12-17.

ISSN 2685-3035



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Abstrak

Perkembangan teknologi dan komunikasi di era globalisasi saat ini sangat cepat. Sehingga dibutuhkan sebuah kemampuan yang dapat menunjang seseorang dalam menggunakan dan mengoperasikan perangkat digital secara efektif, percaya diri dan aman. Kemampuan literasi digital seseorang bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang Pendidikan. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali mahasiswa sebagai calon pendidik dengan berbagai aplikasi digital terkini. Salah satunya aplikasi Quizizz guna sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Metode yang digunakan yaitu perencanaan, pemaparan materi, praktik Quizizz dan *Focus Group Discussion*. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa puas karena telah diberikan pengetahuan baru tentang penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Mereka juga mengungkapkan bahwa apabila mereka nanti menjadi guru akan mengimplementasikan aplikasi Quizizz ini.

Kata kunci: Quizizz, Evaluasi, Digital

Abstract

The development of technology and communication in the current era of globalization is very fast. So it takes an ability that can support someone in using and operating digital devices effectively, confidently and safely. A person's digital literacy skills can be utilized in various fields, including in the field of Education. This training aims to equip students as prospective educators with the latest digital applications. One of them is the Quizizz application as a medium for evaluating digital learning. The methods used are planning, material presentation, Quizizz practice and Focus Group Discussion. The results of this training show that students are satisfied because they have been given new knowledge about using the Quizizz application as a digital learning evaluation medium. They also revealed that if they later become teachers will implement this Quizizz application.

Keywords: : Quizizz, Evaluation, Digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi di era globalisasi saat ini sangat cepat, bahkan disetiap penjuru dunia saling bersaing untuk menciptakan teknologi yang canggih. Berdasarkan pernyataan tersebut, dibutuhkan sebuah kemampuan yang dapat menunjang seseorang dalam menggunakan dan mengoperasikan perangkat digital secara efektif, percaya diri dan aman. Kemampuan literasi digital seseorang bisa dimanfaatkan dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Salah satu komponen penting didalam bidang pendidikan adalah media pembelajaran (Nugroho, 2022). Menurut (Hargita, 2020) pada saat ini sangat berpotensi untuk



mengembangkan media pembelajaran berbasis internet agar menjadi sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Perkembangan *E-Learning* yang semakin maju menjadi perhatian banyak pihak, baik dari kalangan akademik, professional, perusahaan maupun industry (Puriwigati, 2020). Dalam hal ini tidak dipungkiri juga Fakultas Agama Islam Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah wajib membekali mahasiswa sebagai calon pendidik dengan berbagai aplikasi digital terkini. Kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi digital akan mampu mendorong mahasiswa sebagai calon pendidik/guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Terlebih lagi dengan adanya aplikasi-aplikasi pengajaran yang dapat memudahkan mereka dalam manajemen pembelajaran dikelas (Imran, 2021).

Pada proses pembelajaran, kegiatan evaluasi menjadi salah satu komponen yang sangat penting untuk dilakukan. Hal ini, dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang mengarah pada pelaksanaan berbasis digital juga perlu didukung dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sistem digital. Hal yang perlu diketahui bahwa evaluasi pembelajaran sistem digital memberikan beberapa kemudahan dalam penerapannya diantaranya dapat memberikan respon/koreksi hasil jawaban siswa secara objek dan instan, pengaturan waktu otomatisasi, menyediakan bank soal evaluasi secara digital dan berbagai kelebihan lainnya (Mahardika, 2023).

Salah satu aplikasi yang kami perkenalkan kepada mahasiswa prodi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan platform teknologi pembelajaran yang mengkombinasikan evaluasi pembelajaran melalui permainan interaktif yang dilengkapi dengan sistem pengawasan bagi aktivitas peserta didik. Aplikasi *Quizizz* juga dapat membantu guru dalam membuat evaluasi pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat dikaitkan dengan aplikasi *google classroom* sehingga memudahkan untuk memantau peserta didik (Faizah, 2021). Demikian halnya dengan pendapat (Salsabila, 2020) bahwa aplikasi *Quizizz* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut (Salsabila, 2020) kelebihan *Quizizz* antara lain guru atau pendidik dimudahkan dalam membuat soal/kuis, terdapat *feedback* dan ranking atau peringkat setelah menjawab kuis, koreksi mandiri bagi siswa karena muncul jawaban pembetulan, ditampilkan *review question* untuk melihat kembali jawaban pilihan, soal kuis acak secara otomatis untuk meminimalisir kecurangan. Dengan demikian, media *Quizizz* menjadi media *E-learning* yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil secara cepat kepada guru sehingga guru bisa mengambil tindakan segera mungkin kepada siswa (mei, 2018).

Penggunaan *E-Learning* salah satunya aplikasi *Quizizz* merupakan bagian dari revolusi industry 4.0, dimana revolusi ini lebih mengedepankan teknologi dan informasi dalam penyampaian, akan menjadi lebih menyenangkan, memotivasi, dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Putri, 2021). Aplikasi digital pada era saat ini merupakan sesuatu hal yang tidak dapat dielakkan lagi, sehingga calon-calon pendidik harus dipersiapkan guna memiliki kompetensi dimasa depan terutama dalam penggunaan aplikasi digital pada proses pembelajaran. Adapun tujuan kami melalui pengabdian ini adalah untuk memperkenalkan evaluasi pembelajaran berbasis digital melalui pelatihan *Quizizz* kepada mahasiswa PGMI Universitas Nurul Huda.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Dalam pelaksanaannya, metode kegiatan ini adalah menjelaskan materi *Quizizz*, praktik menggunakan aplikasi *Quizizz* dan *Focus Group Discussion*. Adapun langkah-langkah dalam pelaksanaan pelatihan ini antara lain:

Langkah pertama: Persiapan. Tim PkM melakukan komunikasi dan koordinasi langsung kepada Kaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), mahasiswa semester IV Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UNUHA sebanyak 20 mahasiswa yang akan mengikuti pelatihan ini.

Langkah kedua: Pengolahan Informasi dan penyusunan materi. Tim mengumpulkan data



menyusun materi-materi terkait dengan pelaksanaan pelatihan *Quizizz*.

Langkah ketiga: Implementasi Program. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara langsung di kampus Universitas Nurul Huda Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada tanggal 2-3 Mei 2023. Dalam kegiatan ini baik narasumber dan seluruh peserta menggunakan laptop maupun *smartphone* dan jaringan internet untuk praktik menggunakan aplikasi *Quizizz*. Serta LCD proyektor untuk kegiatan demonstrasi/simulasi pelaksanaan pembuatan evaluasi pembelajaran digital. Kegiatan pelatihan ini terbagi menjadi dua hari. Hari pertama dilakukan pemberian materi dan sesi tanya jawab tentang evaluasi pembelajaran digital yang meliputi pengantar *Quizizz* sebagai media evaluasi. Hari kedua mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan aplikasi *Quizizz* seperti pembuatan akun *Quizizz*, pembuatan soal/kuis pada *Quizizz*. Mahasiswa menjalankan *Quizizz* pada laptop atau *smartphone* masing-masing dibawah bimbingan pemateri

Langkah keempat: Focus Group Discussion. Kegiatan ini bertujuan melihat persepsi mahasiswa terkait dengan pembuatan evaluasi pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Quizizz*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

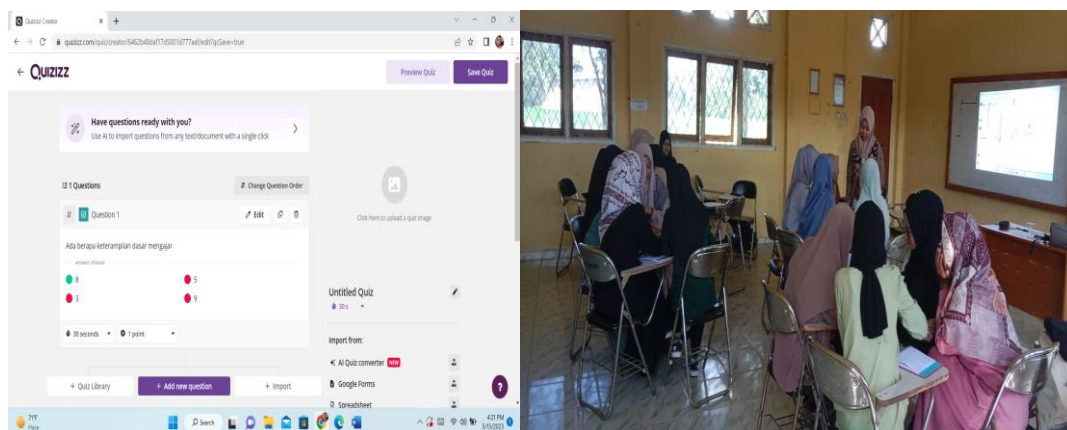
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di Prgram Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Nurul Huda, pada tanggal 2-3 Mei 2023 yang berjumlah 20 orang mahasiswa sebagai peserta pelatihan. Kegiatan dimulai dengan tim PkM menyampaikan materi terkait aplikasi *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Seperti pada gambar dibawah ini tim PkM atau narasumber menjelaskan peran dan fungsi aplikasi *Quizizz*.



Gambar 1. Penyampaian materi *Quizizz* oleh narasumber

Tahap selanjutnya, setelah tim PkM memberikan materi, mahasiswa diberikan kesempatan untuk praktik dalam mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Namun sebelum melakukan praktik mahasiswa harus mempersiapkan laptop dan koneksi jaringan internet yang memadai untuk membuat akun *Quizizz* yang akan digunakan dalam pembuatan soal atau evaluasi pembelajaran. Kegiatan berikutnya pembuatan kuis pada *Quizizz*. Pada kegiatan ini mahasiswa dibimbing dan dilakukan pendampingan untuk membuat sistem media evaluasi pembelajaran digital yang dilakukan secara langsung bersamaan antara guru dan siswa pada waktu yang bersamaan, serta membuat sistem evaluasi pembelajaran digital yang dapat dilaksanakan pada waktu yang berbeda atau pekerjaan rumah.





Gambar 2. Praktik pembuatan evaluasi pembelajaran digital menggunakan aplikasi Quizizz

Adapun hasil dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital antara lain:

1. Mahasiswa atau peserta pelatihan telah memahami peran dan fungsi aplikasi Quizizz
2. Respon baik peserta terhadap adanya pelatihan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital.
3. Mahasiswa atau peserta pelatihan telah mampu mempraktikkan aplikasi Quizizz

Tabel 1. Tingkat Capaian Pelaksanaan Pelatihan

No	Indikator Ketercapaian	Tingkat Capaian
1.	Kehadiran (> 100% peserta pelatihan mengisi form kehadiran selama dua hari berturut-turut)	100% dari 20 mahasiswa peserta pelatihan, keseluruhan hadir selama kegiatan pelatihan selama dua hari
2.	Respon peserta (Respon peserta berkategori baik jika >90% peserta bersikap antusias selama mengikuti pelatihan)	100% keseluruhan peserta pelatihan antusias mengikuti pelatihan dibuktikan dengan ketepatan waktu dalam kehadiran.
3.	Pemahaman dan keterampilan (Tingkat pemahaman dan keterampilan berkategori baik jika >90% peserta mampu membuat tes sebagai evaluasi pembelajaran)	90% peserta pelatihan telah mampu mengaplikasikan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital, sementara 10 % yang lain masih belum hal ini dikarenakan belum lancar dalam penggunaan IT.

Pembahasan

Pada kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai evaluasi pembelajaran digital bagi mahasiswa, seluruh peserta mengikuti rangkaian kegiatan baik dan antusias. Mahasiswa terlibat aktif dalam pembuatan evaluasi pembelajaran digital terutama pada pembuatan kuis pada aplikasi Quizizz, baik kuis dilakukan secara langsung maupun kuis dibuat untuk pekerjaan rumah. Mahasiswa membuat contoh soal kuis dengan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar SD/MI. Hal tersebut membuktikan bahwa sistem evaluasi pembelajaran di era gital ini sangat perlu dilakukan.

Menurut (Nugraha, 2020) bahwa pembelajaran di era digital saat ini, perlu dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang didukung oleh *platform* digital. Dengan bantuan perangkat digital tersebut tidak ada lagi ikatan emosi yang bisa mengintervensi dalam memberikan *judgment* sehingga hasil yang diharapkan tidak bias. Pada pelaksanaannya guru cukup memberikan link atau alamat tes kepada siswa kemudian para siswa mengerjakan soal/kuis tanpa ada



beban psikologis yang dipengaruhi oleh hubungan guru dan siswa.

Kemudian dilihat dari respon mahasiswa sebagai peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembuatan media evaluasi pembelajaran secara digital. Hal ini terlihat saat mahasiswa praktik pembuatan evaluasi pembelajaran mereka lebih mudah membuatnya, hal tersebut sesuai dengan salah satu prinsip pelaksanaan evaluasi pembelajaran yaitu praktis untuk dilakukan (Latip, 2020). Selain itu juga bahwa penggunaan evaluasi pembelajaran secara digital dapat dilakukan secara objektif dan menarik, hal ini sesuai dengan prinsip pelaksanaan evaluasi pembelajaran yaitu dilaksanakan secara objek (Febriana, 2021).

Dari 20 mahasiswa yang mengikuti pelatihan, hanya ada 2 orang yang belum mampu dalam menggunakan aplikasi Quizizz kendala ini dikarenakan 2 peserta tersebut belum lancar dalam penggunaan IT, sehingga dalam pembuatan tes dengan penggunaan aplikasi Quizizz masih belum terlihat sempurna. Pemanfaatan aplikasi Quizizz dan evaluasi pembelajaran membuat peserta didik lebih antusias dan semangat mengerjakan, begitupun dengan pendidik yang bisa merasakan manfaatnya yaitu memudahkan dalam mengevaluasi siswa tanpa mengoreksi satu-satu hasil pengerjaan siswa dan merekap hasil pencapaian indikator peserta didik selama pembelajaran.

Menerapkan pengajaran berbasis teknologi secara nyata atau virtual, dibutuhkan departemen khusus untuk mengembangkan infrastruktur teknologi institusi. Melatih mahasiswa sebagai calon guru merupakan kebutuhan wajib agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Penyediaan infrastruktur penyangga pendidikan dan evaluasi merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa dielakkan lagi. Sebagai seorang guru harus dapat cepat mengubah pengajaran mereka dengan mentransfer sebanyak mungkin ke format digital (Aliah, 2021).

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* telah memberikan dampak positif guna meningkatkan kemampuan dalam pembuatan media evaluasi pembelajaran secara digital. Mahasiswa sebagai calon pendidik tentu harus dibekali dengan kecapakan media pembelajaran berbasis digital agar pembelajaran yang masih monoton menjadi lebih menarik, sehingga kualitas pembelajaran semakin baik. Kami berharap kepada mahasiswa sebagai calon pendidik untuk terus melatih penggunaan aplikasi digital supaya semakin berkembang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PKM mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Nurul Huda dan Kaprodi PGMI atas bantuannya selama kegiatan pelatihan ini. Selanjutnya terimakasih kepada mahasiswa program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah atas partisipasinya selama kegiatan pelatihan ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliah, M. (2021). EValuasi Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19: Tantangan Dan Solusi. *Jurnal As-Salam*, Vol. 5 No. 2 Juli -Desember2021(Print ISSN 2528-1402, Online ISSN 2549-5593).
- Faizah, S. N. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis dengan Aplikasi Quizizz bagi Guru di Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, e-ISSN 2599-0012.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hargita, B. S. (2020). Instagram Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Blended Learning: Kajian Pendahuluan,. *Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Imran, M. C. (2021). Pelatihan Quizizz Sebagai Sarana Penguatan Literasi Digital Bagi Mahasiswa. *Communnity Development Journal*.
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19. *EDUTEACH Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*.



- Mahardika, d. A. (2023). Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakarsa Dakarya*, e-ISSN 2776-768X1-9, <https://doi.org/10.37640/japd.v3il.1540>.
- mei, S. Y. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research* e-ISSN 2312-8429 (Online). DOI: 10.2478/ejser-2018-0022.
- Nugraha, D. S. (2020). Google Quiz Sebagai Alternatif Perangkat Digital dalam Evaluasi Pembelajaran. *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi* Vol. 13 No.30 ktober 2020 ISSN (p) 1979-1534 ISSN (e) 2745-8695.
- Nugroho, M. W. (2022). PERSPEKTIF MAHASISWA TERHADAP LITERASI DIGITAL DI APLIKASI INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA. *Literasi JURNAL PENELITIAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA SERTA PEMBELAJARANNYA*. e-ISSN: 2579-3462.
- Puriwigati, A. N. (2020). Pengenalan E-Learning. *Research Gate*. https://www.researchgate.net/publication/342010431_Pengenalan_E-Learning.
- Putri, V. D. (2021). Aplikasi daring Quizizz sebagai Solusi Pembelajaran Menyenangkan di Masa Pandemi Covid 19. *Linggau Journal Science Education*.
- Salsabila, U. H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* P-ISSN: 2580-2240 Volume 4 Nomor 2 Desember 2020 E-ISSN: 2580-2259.

