

## Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring

Nizaruddin<sup>1</sup>, Muhtarom<sup>2</sup>, Aryan Eka Prastya Nugraha<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Semarang, Jalan Sidodadi Timur No. 24 Semarang

<sup>1</sup>nizaruddin@upgris.ac.id

Received: 28 Juli 2020; Revised: 14 November 2020; Accepted: 27 Februari 2021

### Abstract

*The purpose of this service is to provide training and mentoring to teachers in developing and using Quizizz as an online learning evaluation tool. Training is conducted online using the andragogy approach. Workshop material is presented with more practice than theory, with a ratio of 30% to 70% theory and practice. Community service activities are carried out in the form of workshops to partner teachers to improve understanding of web 2.0 based assessments, create and manage Quizizz accounts, create quizzes using its features, share and manage quiz collections, quiz settings in live mode individually, teams and home assignments, report administration, and class and meme settings for entertainment on Quizizz. The results of evaluating the implementation of the training show that after the implementation of this service the teacher has understood and can create a Quizizz account and use Quizizz as a means of online evaluation. This shows that the training participants have been able to implement one of the types of assessment based on web 2.0 applications*

**Keywords:** training; quizizz; assessment based on web 2.0 applications

### Abstrak

Tujuan pengabdian ini memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru di dalam pembuatan dan penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran secara daring. Pelatihan dilakukan secara *daring* menggunakan pendekatan andragogi. Materi workshop disajikan dengan lebih banyak praktik dari teori, dengan rasio perbandingan 30 % teori dan 70 % praktik. Kegiatan pengabdian dilakukan dalam bentuk workshop kepada guru mitra untuk meningkatkan pemahaman tentang assesment berbasis web 2.0, pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, pengaturan kuis dalam mode langsung secara individu, tim dan tugas rumah, administrasi laporan, serta pengaturan kelas dan meme sebagai hiburan di Quizizz. Hasil evaluasi pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan pengabdian ini guru telah memahami dan dapat membuat akun Quizizz dan menggunakan Quizizz sebagai sarana evaluasi secara daring. Ini menunjukkan bahwa guru peserta pelatihan ini telah dapat mengimplementasikan salah satu jenis assesment berbasis aplikasi web 2.0.

**Kata Kunci:** pelatihan; quizizz; assesment berbasis aplikasi web 2.0

### A. PENDAHULUAN

Ditetapkannya UU No. 14 Tahun 2005 tentang Undang-Undang Guru dan Dosen mengamanatkan bahwa guru adalah jabatan

profesi sehingga wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan

pendidikan nasional (Depdiknas, 2005). Oleh karena itu, tingkat profesionalisme guru perlu ditingkatkan dan guru harus mampu melaksanakan tugasnya secara profesional, baik guru TK/RA, SD/MI, SMP/MTs maupun SMA/SMK/MA melalui pengembangan profesi guru. Tujuannya adalah untuk meningkatkan mutu guru lebih profesional dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik.

Keberhasilan guru dapat diidentifikasi dari bagaimana guru berinteraksi dengan siswa dan media sebagai alat bantu pembelajaran. Namun demikian, sering kali ditemukan di setiap pembelajaran dikelas siswa terkadang masih asyik bermain dan tidak memperhatikan pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa di lapangan siswa tidak bisa terlepas dari penggunaan *smartphone*. *Smartphone* dapat dijadikan sumber belajar yang potensial untuk menunjang keberhasilan pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat Kharis (2015) yang menyatakan bahwa perangkat *mobile* seperti *laptop*, *smartphone*, *digital assistant* memiliki potensi besar dalam menunjang pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Beberapa penelitian menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis *multimedia* interaktif mampu meningkatkan prestasi belajar siswa (Ismail, 2017). Penelitian lain oleh Suparni (2016) menunjukkan hasil pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis integrasi interkoneksi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa. Penelitian yang dilakukan Phage (2018) juga menunjukkan bahwa aplikasi soal dengan menggunakan teknologi mampu menaikkan tingkat kompetensi siswa lebih dari 85% dan mampu membuat siswa lebih tertarik untuk memahami konsep.

Oleh karena itu, guru diuntut untuk dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai sarana media pembelajaran selama pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru adalah *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. *Quizizz*

merupakan sebuah *web tool* yang berupa permainan kuis online yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif dalam pembelajaran (Basuki & Hidayati, 2019; Chaiyo & Nokham, 2017). Penggunaan *Quizizz* cukup mudah, kuis yang telah disusun dapat langsung ditambahkan ke dalam *Quizizz* dan dapat diatur baik gambar, latar belakang maupun opsi pilihannya. Kuis dapat dibagikan dengan kode kepada siswa. *Quizizz* menyediakan data statistik dari hasil pengerjaan kuis oleh siswa yang dapat diunduh dalam bentuk *spreadsheet Excel*. Penggunaan *Quizizz* cukup fleksibel karena terdapat pengaturan waktu dalam penyelenggaraan kuis.

Dengan menggunakan *Quizizz*, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Berbeda dengan aplikasi pendidikan lainnya, *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti *avatar*, tema, *meme*, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan peserta didik untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar. Peserta didik mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur dapat memantau proses dan unduh laporan ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja peserta didik. Namun demikian, faktanya banyak sekali guru yang belum mengetahui dan menggunakan *Quizizz* dalam pembelajaran.

Berdasar latar belakang tersebut penting sekali dilakukan pelatihan dalam bentuk *workshop* pendampingan bagi guru dalam pemanfaatan *Quizizz*. Target pelatihan ini adalah meningkatkan kesadaran penggunaan media pembelajaran *Quizizz* secara daring untuk mempersiapkan anak didik untuk menghadapi era digital. Adapun tujuan dari pengabdian ini antara lain memberikan wawasan pentingnya evaluasi online, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra pengabdian dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi *Quizizz*.

## B. PELAKSANAAN DAN METODE

Mitra pengabdian ini adalah 45 guru yang telah mendaftar sebagai peserta pelatihan penggunaan Quizizz. Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara daring menggunakan platform Zoom Meeting, dimana pertemuan dilakukan selama 32 jam pelajaran selama 4 hari kerja.

Guru yang telah dilatih penggunaan Quizizz selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan Quizizz sebagai media ataupun evaluasi pembelajaran secara daring. Langkah-langkah pelatihan dan pendampingan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah:

### Perencanaan

Bekerja sama dengan pengurus PGRI Kota Semarang untuk menyusun perencanaan pelaksanaan pelatihan meliputi penentuan jadwal pelatihan, setting pelatihan, penyusunan modul pelatihan, fasilitator dan penyelenggara pelatihan.

### Pelaksanaan

Tabel 1. Materi Pelatihan

Materi	Metode
1. Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penggunaan.	demonstrasi tanya
2. Evaluasi Pembelajaran Online.	jawab, dan
3. <i>Assessment For Learning</i> Berbasis Aplikasi Web 2.0.	praktik
4. Pembuatan dan Pengelolaan Akun Quizizz.	
5. Membuat Kuis dengan Menggunakan Fitur-Fiturnya.	
6. Membagikan dan Mengatur Koleksi Kuis.	
7. Pengaturan Kuis dalam Mode Langsung secara Individu, Tim dan PR.	
8. Administrasi Laporan.	
9. Pengaturan Kelas dan Meme sebagai Hiburan di Quizizz.	

Pemberian pelatihan dilakukan oleh fasilitator dari PPUPIK Cendekia FPMIPATI Universitas PGRI Semarang. Alat dan bahan dalam pelatihan akan disediakan oleh tim PPUPIK Cendekia. Pelatihan dilaksanakan secara berkelompok dengan pendekatan andragogi. Metode pelatihan lebih banyak demonstrasi, tanya jawab dan praktik serta pendampingan. Materi pelatihan disajikan dengan lebih banyak praktik dari teori,

dengan rasio perbandingan 30% teori dan 70% praktik. Materi pelatihan secara lengkap disajikan pada Tabel 1. Pelatihan diawali dengan pemahaman evaluasi online berbasis website 2.0, kemudian dilanjutkan materi penggunaan Quizizz dan pendampingan secara daring terhadap seluruh peserta untuk membuat akun Quizizz serta menggunakannya sebagai media evaluasi pembelajaran.

### Evaluasi

Proses evaluasi pelatihan dilakukan terhadap mitra oleh tim PPUPIK Cendekia FPMIPATI Universitas PGRI Semarang. Teknik evaluasi hasil program pengabdian dilakukan dengan penilaian *pre test* sebelum pelaksanaan pelatihan, *post test* diberikan setelah pelaksanaan pelatihan dan hasil kerja praktik pembuatan akun Quizizz, yaitu pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, dan pengaturan kuis.

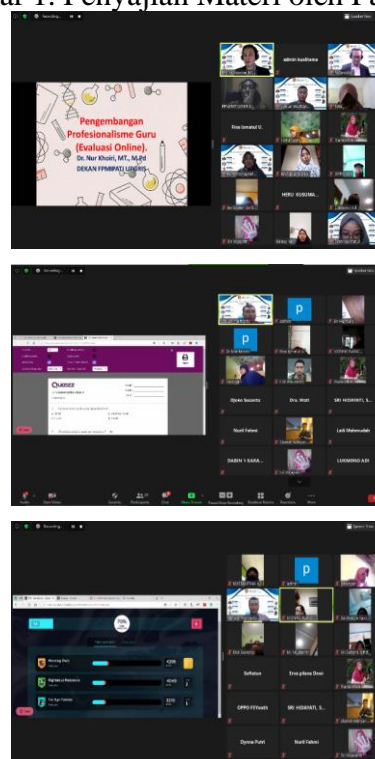
## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara daring selama 4 hari dengan pola 32 Jam Pelajaran yang diikuti oleh 45 peserta. Kegiatan ini secara umum terdiri dari 3 sesi yaitu penyampaian materi tentang evaluasi pembelajaran berbasis web 2.0, penyampaian materi tentang penggunaan Quizizz, dan sesi terakhir adalah pendampingan oleh fasilitator kepada peserta dalam membuat dan menggunakan Quizizz. Pada sesi pertama, dipaparkan materi pengembangan profesionalisme guru dan evaluasi pembelajaran berbasis web 2.0. Dari materi yang diberikan, peserta memahami bahwa *assessment* 2.0 adalah penilaian yang memanfaatkan web sebagai media penilaian. Ini sangat penting untuk mendukung penerapan konsep Merdeka Asesmen yang memungkinkan penilaian dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, bahkan oleh siapa saja. Penilaian berbasis web dapat digunakan untuk penilaian formatif maupun penilaian sumatif.

Pada sesi kedua, kegiatan ini diisi oleh materi tentang pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, pengaturan kuis dalam mode langsung secara individu, tim dan PR, administrasi laporan, serta pengaturan kelas dan meme sebagai hiburan di Quizizz. Materi disampaikan dengan model pemaparan dan tahapan memandu oleh fasilitator sehingga peserta benar-benar memahami, mampu, dan dapat membuat serta menggunakan Quizizz. Quizizz adalah alat belajar mandiri yang dapat membantu setiap siswa menikmati proses belajar mereka melalui kuis. Guru memasukkan Quizizz dalam instruksi, ulasan, dan penilaian untuk mendukung siswa dari TK hingga Perguruan Tinggi. Untuk memainkan game di Quizizz, guru dapat memilih dari perpustakaan kuis publik atau membuat kuis sendiri. Setelah memilih kuis, guru dapat melakukannya di kelas dengan mode main langsung atau menetakannya sebagai permainan pekerjaan rumah (PR) bagi siswa untuk berlatih pada waktu mereka sendiri. Siswa dapat menggunakan perangkat apa pun dengan *browser* untuk bergabung dengan permainan serta guru dapat melihat data untuk masing-masing siswa dan kelas secara keseluruhan. Quizizz memberi data yang sangat rinci untuk semua game yang guru lakukan. Guru dapat menggunakan umpan balik dari laporan untuk mengubah rencana pelajaran secara langsung. Laporan Quizizz memberi guru pandangan yang jelas tentang kinerja kelas secara keseluruhan serta rincian untuk setiap siswa. Quizizz menilai otomatis semua kuis dan guru dapat mengunduh dan mencetak laporan ini dalam berbagai format. Kuis dapat dimainkan di perangkat apapun dengan *browser* baik pada perangkat PC, laptop, tablet, smartphone, dan hampir semua perangkat yang berjalan di sistem operasi iOS/Mac, Android, Windows atau Linux. Gambar 1 dan Gambar 2 menunjukkan dokumentasi kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.



Gambar 1. Penyajian Materi oleh Fasilitator



Gambar 2. Aktivitas Pelatihan di Zoom Meeting

Sesi terakhir adalah pendampingan oleh fasilitator kepada peserta dalam membuat dan menggunakan Quizizz. Pada tahap ini fasilitator memandu setiap peserta untuk dapat praktik secara langsung dalam pembuatan dan pengelolaan akun Quizizz, membuat kuis dengan menggunakan fitur-fiturnya, membagikan dan mengatur koleksi kuis, pengaturan kuis dalam mode langsung secara individu, tim dan PR, administrasi laporan, serta pengaturan kelas dan meme sebagai hiburan di Quizizz. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan dapat mengikuti instruksi yang diberikan oleh fasilitator selama pelatihan. Gambar 3 menunjukkan contoh-contoh hasil kerja dari peserta selama kegiatan workshop Quizizz. Selanjutnya jelas terlihat pada Gambar 4 bahwa terdapat peningkatan kemampuan

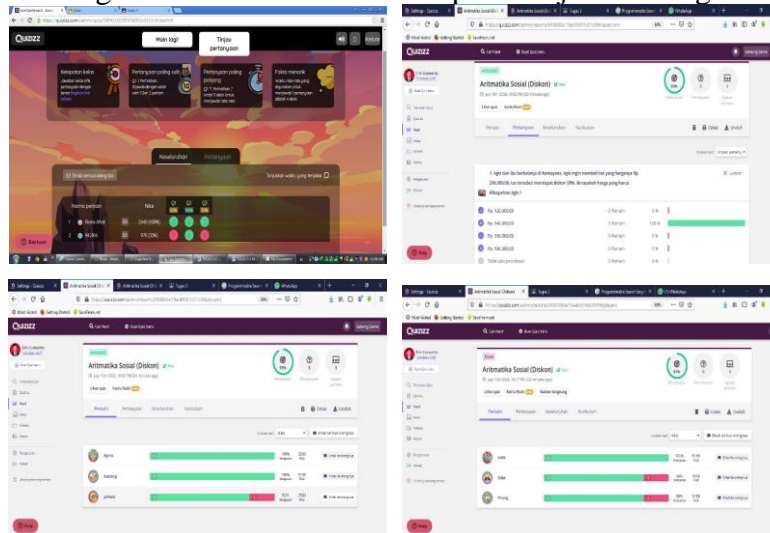
# Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring

Nizaruddin, Muhtarom, Aryan Eka Prastya Nugraha

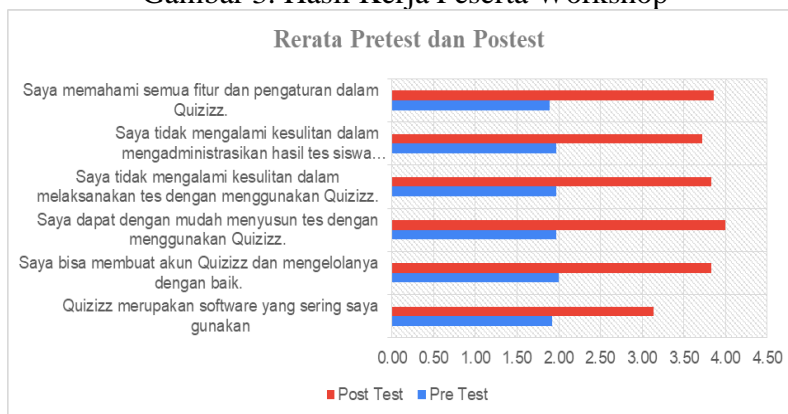
peserta dalam penggunaan Quizizz yang terlihat dari perbedaan skor pretest dan postest.

Berdasarkan proses dan hasil luaran produk pelatihan maka diperoleh bahwa pelatihan ini dapat meningkatkan kesadaran

guru dalam penggunaan media pembelajaran Quizizz. Guru mitra pelatihan telah memiliki wawasan evaluasi online, dan telah memiliki keterampilan dalam pembuatan dan penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran daring.



Gambar 3. Hasil Kerja Peserta Workshop



Gambar 4. Rerata Skor Pretest dan Postest

## D. PENUTUP

### Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui workshop penilaian pembelajaran secara daring menggunakan Quizizz telah berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan dan penggunaan Quizizz. Dari pelaksanaan pengabdian ini didapatkan bahwa sebelum pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diperoleh informasi bahwa rerata guru tidak dan belum pernah menggunakan Quizizz sebagai sarana evaluasi secara daring. Kemudian setelah pelaksanaan pengabdian

ini guru telah memahami dan dapat membuat akun Quizizz serta menggunakan Quizizz sebagai sarana evaluasi secara daring. Ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah dapat mengimplementasikan salah satu jenis assesment berbasis aplikasi web 2.0.

### Saran

Untuk meningkatkan kualitas produk pelatihan Quizizz, lebih baik pendampingan dilakukan secara intensif. Selanjutnya, diharapkan guru yang ikut sebagai peserta dapat menerapkan Quizizz dalam pembelajaran terutama saat pelaksanaan belajar dari rumah.



### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada DRPM Ristek BRIN yang telah mendanai kegiatan PPUPIK Cendekia.

### E. DAFTAR PUSTAKA

- Basuki, Y. & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives*. In Proceedings of the Proceedings of the 3rd English Language and Literature International Conference, ELLiC, Semarang, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>.
- 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. <https://doi.org/10.1109/ICDAMT..>
- Depdiknas. (2005). *Undang-Undang No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD)*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Children Learning In Science (CLIS)* Berbantuan *Multimedia* untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMA pada Pokok Bahasan Fluida. *JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)*, 1(2), 83-87.
- Kharis, M. (2015). *Pengaruh Brand Image dan Brand Trust terhadap Brand Loyalty pada Mahasiswa Strata 1 Fakultas Ekonomi Universitas Jember Pengguna Smartphone Merek Samsung*. Skripsi: Universitas Jember.
- Phage, I. (2018). Undergraduate Physics Students' Conceptual Understanding in the Learning of Kinematics Using A Blended Approach. *Int. E-J. Adv. Educ.*, 4: 199–204.
- Suparni, S. (2016). Profesionalisme guru matematika dalam merencanakan pembelajaran berbasis kompetensi. *TAZKIR: Jurnal Penelitian Ilmu-ilmu Sosial dan Keislaman*, 2(1), 15-30.