

## **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA EVALUASI MENGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ**

**Vindo Feladi<sup>1</sup>, Henny Puspitasari<sup>2</sup>, Ferry Marlianto<sup>3</sup>,  
Ratih Widya Nurcahyo<sup>4</sup>**

<sup>1, 2, 3, 4</sup>Program Studi Pendidikan TIK, Fakultas Pendidikan MIPA dan Teknologi  
IKIP PGRI Pontianak, Jalan Ampera No. 88 Pontianak, 78116

<sup>1</sup>e-mail: vindo.feladi@gmail.com

### **Abstrak**

Guru belum memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal untuk media evaluasi. Salah satunya adalah pemanfaatan media evaluasi dengan menggunakan *online*, khususnya dalam hal ini adalah media evaluasi *Quizizz*. Permasalahan yang dialami adalah: (1) minimnya pengetahuan guru tentang pembuatan media evaluasi menggunakan *Quizizz*; dan (2) respon guru setelah mengikuti pelaksanaan pembuatan media evaluasi menggunakan *Quizizz*. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini adalah seminar dan pelatihan. Luaran yang dihasilkan yaitu: (1) berhasil dilatihkan beberapa keterampilan pembuatan media evaluasi berbasis *Quizizz*; (2) setiap guru mampu membuat media evaluasi berbasis *Quizizz* untuk menunjang pembelajaran; (3) guru-guru dapat mempraktekkan langsung dalam pembuatan media berbasis *Quizizz*; (4) menjadikan guru-guru terampil dalam pembuatan media evaluasi yang menarik dan menyenangkan; dan (5) respon guru-guru sangat baik dan memiliki antusias yang luar biasa sepanjang kegiatan berlangsung.

**Kata Kunci:** guru, media evaluasi, *quizizz*

### **Abstract**

*Teachers have not used information technology optimally for evaluation media. One of them is the use of evaluation media using online, especially in this case the Quizizz evaluation media. The problems experienced were: (1) the teacher's lack of knowledge about making evaluation media using Quizizz; and (2) the teacher's response after participating in the implementation of making evaluation media using Quizizz. The method used in the implementation of this PKM is seminars and training. The resulting outputs are: (1) successful training in some skills for making Quizizz-based evaluation media; (2) every teacher is able to make Quizizz-based evaluation media to support learning; (3) teachers can practice directly in making Quizizz-based media; (4) making teachers skilled in making evaluation media that is interesting and fun; and (5) the teacher's response was very good and had extraordinary enthusiasm throughout the activity.*

**Keywords:** teacher, evaluation media, *quizizz*

## **PENDAHULUAN**

Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan (Shalikhah, 2017). Proses komunikasi ini terdiri atas kegiatan penyampaian pesan (materi pembelajaran) antara pengirim

(guru) kepada penerima (siswa). Penyampaian pesan membutuhkan penggunaan media yang tepat agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media maka komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal. Pendidikan yang efektif adalah suatu pendidikan yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan dan dapat tercapai tujuan yang sesuai dengan yang di harapkan (Feladi & Matsun, 2019).

Seorang guru yang memfasilitasi siswa untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi dapat memperkuat pemahaman konsep siswa dan melatih keterampilan ilmiah siswa (Feladi & Puspitasari, 2018). Pentingnya mengembangkan media merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran (Sasongko & Suswanto, 2017). Penggunaan media secara kreatif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kurniawati, 2018). Berdasarkan hasil penelitian Ernawati (2017) media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server materi *proxy* server ini sangat layak digunakan untuk pembelajaran di SMK Negeri 2 Depok.

Evaluasi pembelajaran adalah rangkaian dari proses pembelajaran. Setiap guru wajib melakukan evaluasi dalam pembelajaran yang dilakukannya (Purwati & Nugroho, 2018). Sistem penilaian yang baik, akan mendorong guru untuk menentukan strategi yang tepat dan memotivasi siswa untuk belajar lebih baik (Ayuningtyas, et al, 2018). Ada berbagai jenis *software* yang dapat digunakan untuk evaluasi salah satunya adalah aplikais *Quizizz* dan *Kahoot*. Berdasarkan hasil penelitian Purba (2019:1) evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz* membantu meningkatkan konsentrasi belajar peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian Putri & Muzakki (2019), *Kahoot* sebagai media pembelajaran berbasis digital *game-based learning* dapat dioptimalkan untuk meningkatkan motivasi dan kemandirian peserta didik dan dimanfaatkan untuk memudahkan proses evaluasi pembelajaran.

Memasuki Era Industri 4.0, hampir seluruh sektor memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam melaksanakan aktivitasnya, tidak terkecuali

sektor Pendidikan. Dengan memanfaatkan TIK, proses pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan guru dapat memaksimalkan pelaksanaan perannya. Karena TIK merupakan salah satu alat bantu yang sangat berguna bagi guru. Pemanfaatan TIK dalam Pendidikan dapat dilakukan mulai dari proses pembelajaran di kelas sampai dengan evaluasi pelaksanaan pembelajaran.

Selama pandemik ini berlangsung, semua proses pembelajaran dilakukan dari rumah. Hal ini menyebabkan pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, diganti dengan pembelajaran daring atau *online*. Pembelajaran daring memang bukan hal baru bagi sebagian guru, namun sebelum adanya pandemi ini guru sangat jarang memanfaatkan pembelajaran daring bagi siswanya. Namun saat ini, guru dituntut untuk menggunakan pembelajaran daring dalam menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran daring ini digunakan mulai dari jenjang PAUD sampai dengan Perguruan Tinggi. Oleh karena itu, baik guru maupun dosen diharapkan telah mahir memanfaatkan teknologi yang digunakan untuk pembelajaran daring.

Dalam evaluasi pembelajaran daring, guru dapat memanfaatkan fitur evaluasi pembelajaran yang ada atau menggunakan aplikasi tambahan yang dikhususkan untuk evaluasi pembelajaran. Saat ini banyak aplikasi khusus evaluasi pembelajaran yang dapat diunduh gratis atau berbayar. Ciri khas dari aplikasi evaluasi tersebut adalah banyaknya jenis fitur evaluasi yang dapat digunakan dalam melakukan tes kepada siswa. Keunggulan dari aplikasi ini adalah evaluasi yang diberikan lebih menarik dan interaktif. Salah satu aplikasi evaluasi yang dapat digunakan adalah *Quizizz*.

*Quizizz* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apa pun seperti komputer, *Smartphone*, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut. *Quizizz* merupakan sebuah *Webtool* atau aplikasi yang dibuat oleh perusahaan *Quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat kuis interaktif berbasis *online* yang bisa dimainkan melalui komputer dan handphone. Kelebihan dari aplikasi *Quizizz* ini yaitu mempunyai 4 lebih bagian yang bisa difungsikan sebagai lembar pilihan jawaban dan bisa ditambahkan gambar pada bagian latar

pertanyaan atau jawaban. Selain itu aplikasi *Quizizz* mempunyai kemudahan dalam pemakaiannya, karena aplikasi ini tidak berbayar, sehingga dapat digunakan oleh pendidik maupun siswa. Aplikasi ini bisa digunakan untuk evaluasi dalam pembelajaran didalam kelas maupun di luar kelas, caranya guru tinggal membagikan kode permainan kepada siswa, agar siswa bisa login ke dalam kuis yang telah dibuat. Ketika aplikasi interatif ini diterapkan sebagai alat evaluasi didalam kelas, sata siswa mengerjakan soal akan secara otomatis di layar monitor komputer atau *handphone* siswa keluar jumlah nilai serta peringkat siswa.

Berdasarkan hasil analisis situasi yang dihadapi mitra adalah guru belum sepenuhnya menggunakan media evaluasi berbasis online seperti aplikasi salah satu contohnya adalah *Quizizz*, guru masih menggunakan media evaluasi konvensional atau berbasis kertas, padahal dalam evaluasi proses pembelajaran sangat diperlukan sekali penggunaan media evaluasi yang efektif bahkan menyenangkan bagi siswa, supaya siswa bersemangat dalam mengerjakan soal-soal evaluasi. Berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi mitra tersebut maka kegiatan Pengabdian ini akan memberikan pelatihan pemanfaatan media evaluasi berbasis *Quizizz* bagi guru dalam penilaian proses pembelajaran.

Adapun tujuan dari diselenggarakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah menekankan pada kemampuan dan keterampilan para guru dalam menggunakan media evaluasi berbasis *online* atau semacam kuis interaktif untuk pemanfaatan fitur evaluasi pembelajaran, memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan media evaluasi *Quizizz*, Dengan pelatihan ini diharapkan para guru mampu dalam memanfaatkan fitur evaluasi pembelajaran yang ada sehingga mempermudah proses evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru terhadap siswa dalam penilaian proses pembelajaran yang telah dilakukan.

## **METODE**

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yaitu pelatihan serta pendampingan terbimbing dalam pembuatan media evaluasi *Quizizz* Kegiatan pelatihan ini adalah berupa sosialisasi

dan pelatihan pendampingan terbimbing. Langkah-langkah kegiatan PKM ini yaitu memberikan sosialisasi pemahaman guru mengenai pentingnya penggunaan media evaluasi berbasis *online* dalam masa pandemi Covid-19 saat ini karena kegiatan pembelajaran proses pembelajaran tatap muka tidak sepenuhnya dilakukan secara *offline* melainkan secara *online* juga dengan memperhatikan batasan waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kemudian langkah selanjutnya adalah melatih para guru untuk merancang dan membuat media evaluasi menggunakan aplikasi berbasis online yaitu *Quiziz*, dengan memperhatikan supaya siswa tidak merasa bosan dengan proses evaluasi pembelajaran seperti yang biasanya diterapkan di sekolah yaitu berbasis kertas atau manual.

Kegiatan pelatihan ini membutuhkan partisipasi aktif dari pihak mitra. Partisipasi tersebut dimulai dari terbukanya mitra terhadap semua proses atau tahapan pelatihan pembuatan media evaluasi menggunakan aplikasi *Quizizz*. Partisipasi mitra yang ikut serta yaitu pendidik maupun praktisi pendidikan seperti guru, dosen serta mahasiswa di seluruh Indonesia. Kegiatan ini dilakukan di IKIP PGRI Pontianak dengan cara pelaksanaan melalui Webinar secara *online* menggunakan *Zoom Meeting*. Partisipasi mitra dalam proses pendampingan, praktik dan pelatihan dengan mengikuti proses dengan baik dan dapat memahaminya secara benar. Setelah diberikannya webinar maka untuk mengukur keberhasilan webinar tersebut adalah dengan memberikan angket respon kepada peserta.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa seminar daring dengan tema “Pembelajaran Daring di Era New Normal” dengan judul” Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Menggunakan Aplikasi *Quizizz*” Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan metode sosialisasi dan pelatihan terbimbing. Kegiatan ini dilakukan secara *online* dengan memberikan sosialisasi terlebih dahulu oleh pemateri mengenai penerapan media evaluasi selanjutnya diberikan pelatihan terbimbing dalam merancang serta membuat dan menggunakan media evaluasi berbasis *online* dalam hal ini adalah aplikasi menggunakan *Quizizz*, yang

dilakukan oleh tim pengabdian. Pada kegiatan seminar daring ini sasarannya adalah bagi pendidik, yaitu guru, dosen dan juga mahasiswa. Kegiatan seminar ini dapat diharapkan para peserta seminar bisa menambah ilmu serta wawasan mengenai pembuatan media evaluasi dengan pemanfaatan teknologi informasi dengan menggunakan aplikasi yang beragam yang tersedia secara gratis yang dapat digunakan selama melaksanakan proses pembelajaran secara daring. Tolak ukur keberhasilan kegiatan ini adalah respon peserta yang sangat antusias sekali dalam mengikuti webinar ini yang dibuktikan yaitu sebanyak 118 peserta dari berbagai daerah di Indonesia. Keunggulan dalam pengabdian ini adalah webinar yang dilakukan secara *online* maka memungkinkannya peserta dari berbagai daerah, sedangkan kelemahan kegiatan ini adalah waktu yang terbatas sehingga kurang maksimal dalam pemberian pelatihan, sehingga tidak menutup kemungkinan kegiatan serupa akan dilaksanakan lagi dilain kesempatan serta disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi mitra kedepannya. Kegiatan selanjutnya mudah-mudahan akan dilaksanakan lebih baik lagi bahkan lebih beragam dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang.

Kegiatan ini dalam bentuk seminar daring dan media pelaksanaannya menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*. Berikut disampaikan hasil dokumentasi kegiatan yang telah dilaksanakan.



**Gambar 1. Peserta Kegiatan Pengabdian**

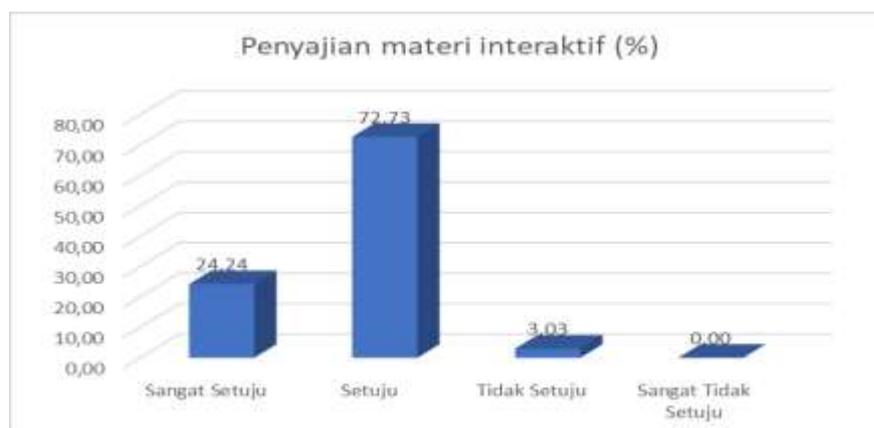
Pada Gambar 1 yaitu dokumentasi peserta pengabdian yang diikuti sebanyak 118 peserta dari berbagai daerah di Indonesia. Setelah selesainya pelatihan dan

pembuatan media evaluasi dilaksanakan, setelah itu peserta kegiatan diminta untuk mengisi angket yang berisi tanggapan, saran dan kritik untuk kegiatan yang telah dilaksanakan. Tanggapan, saran dan kritik tersebut selanjutnya digunakan sebagai bahan evaluasi bagi tim pengabdian supaya dapat melaksanakan kegiatan serupa yang lebih baik lagi ke depannya, serta dapat merencanakan kegiatan pelatihan yang lebih beragam lagi untuk kemajuan bidang pendidikan khususnya dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif lagi. Adapun hasil dari angket respon kegiatan tersebut akan dijabarkan sebagai berikut.



**Gambar 2. Materi yang disajikan dapat menambah wawasan tentang Pembelajaran Daring**

Pada Gambar 2 menunjukkan dari hasil angket sebesar 57,8% mengatakan sangat setuju kegiatan pengabdian menambah wawasan; dan 42,42% mengatakan setuju. Hal ini dapat dikatakan bahwa pengabdian yang telah dilakukan memberikan wawasan yang bermanfaat bagi peserta.



**Gambar 3. Penyajian Materi dalam Seminar Daring Cukup Interaktif**

Pada Gambar 3, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta setuju seminar yang dilakukan cukup interaktif. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan tidak membosankan peserta.



**Gambar 4. Pelatihan dapat Membantu dalam Pembelajaran di Kelas**

Pada Gambar 4 diketahui bahwa peserta setuju pelatihan dapat membantu dalam pembelajaran di kelas. Hal ini disimpulkan bahwa materi dan pembimbingan yang dilakukan dalam membuat instrumen evaluasi daring bermanfaat bagi guru dalam mengevaluasi pembelajaran di kelas.



**Gambar 5. Kegiatan Pelatihan dapat Meningkatkan Keterampilan tentang Pemanfaatan Berbagai Aplikasi dalam Pembelajaran Daring**

Pada Gambar 5, menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan menurut sebagian besar peserta dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat instrumen penilaian menggunakan *Quizizz*.



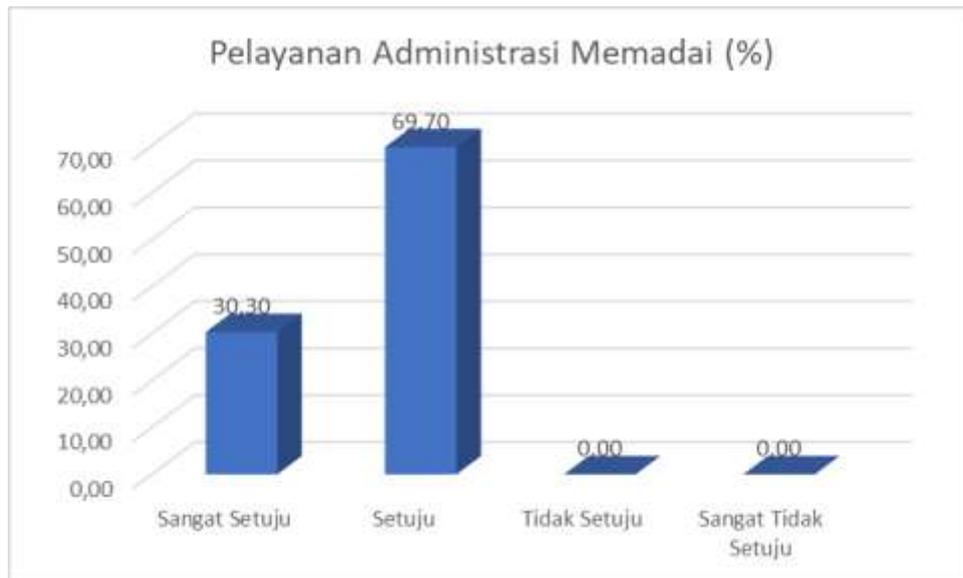
**Gambar 6. Kegiatan dapat Meningkatkan Kemampuan Mengembangkan Pembuatan Media Ajar dan Evaluasi Pembelajaran secara Daring**

Pada Gambar 6, kegiatan dapat meningkatkan kemampuan mengembangkan pembuatan media ajar dan evaluasi pembelajaran sebesar 57.58 % mengatakan sangat setuju, 42.42 % setuju, 0 % tidak setuju, 0 % sangat tidak setuju.



**Gambar 7. Saya Merasa Senang dengan Suasana Pelatihan yang Diikuti**

Pada gambar 7 sebesar 27.27 % sangat setuju dan 69.70% setuju, 00 % tidak setuju, 0 % sangat tidak setuju.



**Gambar 8. Pelayanan administrasi untuk peserta sudah memadai**

Pada gambar 8 pelayanan administrasi diperoleh 30.30 % sangat setuju, 69.70 % setuju, 0 % tidak setuju, 0 % sangat tidak setuju.

## **SIMPULAN**

Luaran yang dihasilkan dari kegiatan ini yaitu: (1) berhasil dilatihkan beberapa keterampilan pembuatan media evaluasi berbasis *quizizz*; (2) setiap guru mampu membuat media evaluasi berbasis *quizizz* untuk menunjang pembelajaran; (3) guru-guru dapat mempraktekkan langsung dalam pembuatan media berbasis *quizizz*; (4) menjadikan guru-guru terampil dalam pembuatan media evaluasi yang menarik dan menyenangkan; (5) respon guru-guru sangat baik dan memiliki antusias yang luar biasa sepanjang kegiatan berlangsung.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayuningtyas, D., Praherdiono, H., & Wedi, A. (2018). Aplikasi web evaluasi proses pembelajaran dengan pendekatan *assessmen as learning*. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 77-84.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.

- Feladi, V., & Puspitasari, H. (2018). Analisis profil tpack guru tik sma di Kecamatan Pontianak Kota. *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika)*, 4(2), 204-210.
- Feladi, V., & Matsun, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran laboratorium rill berbasis arduino pada materi listrik dinamis kelas x. *Jurnal Prodi Pendidikan Fisika (JPPF)*, 1(1), 37-46.
- Kurniawati, I. D. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68-75.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbasis google formulir di sma n 1 Prambanan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 14(1).
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi kahoot sebagai media pembelajaran berbasis digital game-based learning dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *In Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial"*. Kudus, Vol. 20.
- Sasongko, G. W., & Suswanto, H. (2017). Pengembangan game sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran perakitan komputer kelas x jurusan multimedia. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 1017-1023.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9-16.