

PELATIHAN PENGGUNAAN *QUIZIZZ* SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DARING DI SDN KARANGANYAR GUNUNG 01 SEMARANG

¹Charis Maulana, ²Yulinda Kusumaningrum, ³Yessi Aprilia Waluyo

Jurusan Teknik Informatika Universitas Semarang

Jurusan Teknik Informatika Universitas Semarang

Jurusan Akuntansi Universitas Semarang

Email: charis@usm.ac.id

Abstrak

Selama pandemi Covid-19 pembelajaran di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang dilaksanakan melalui pembelajaran daring. Namun, para guru dalam memberikan evaluasi pembelajaran daring masih menggunakan lembar soal dalam bentuk cetak yang dikerjakan peserta didik di rumah. Lembar evaluasi menggunakan kertas kurang efektif, peserta didik cenderung bosan. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran adalah *Quizizz*. *Quizizz* merupakan sebuah aplikasi berupa permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran daring. Tujuan kegiatan ini agar peserta mampu menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, tim pengabdian akan membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Kegiatan ini berupa pelatihan, praktek langsung, dan pendampingan kepada guru dalam menggunakan *Quizizz*. Selama kegiatan berlangsung, pembicara menyampaikan materi dengan pokok bahasan mengenai mendesain dan menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini bahwa peserta pelatihan dari SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang memberikan respon positif. Hal tersebut dapat terlihat ketika mengikuti pelatihan, peserta menjadi semangat dan kreativitas meningkat dalam membuat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*. Dari hasil kuesioner diperoleh bahwa nilai tertinggi, yaitu 92% peserta telah menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dan 100% peserta pelatihan ini membuka wawasan menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: evaluasi, pembelajaran daring, *quizizz*

Abstract

During the Covid-19 pandemic, learning at SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang was carried out through online learning. However, teachers in providing online learning evaluations still use printed question sheets that students do at home. Evaluation sheets using paper are less effective, students tend to be bored. One application that can be used to make learning evaluations is *Quizizz*. *Quizizz* is an application in the form of an interactive quiz game that is used in online learning. The purpose of this activity is for participants to be able to use *Quizizz* as an online learning evaluation medium.

Based on the problems described, the service team will help provide solutions to the problems encountered. This activity is in the form of training, hands-on practice, and assistance to teachers in using *Quizizz*. During the activity, the speaker delivered material on the subject of designing and using *Quizizz* as an online learning evaluation medium.

Based on the results obtained from this activity, the training participants from SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang gave a positive response. This can be seen when participating in the training, participants become enthusiastic and creativity increases in making learning evaluations using *Quizizz*. From the results of the questionnaire, it was found that the highest score, namely 92% of participants had used *Quizizz* as a learning evaluation medium and 100% of the trainees opened their eyes to using *Quizizz* as a learning evaluation medium.

Keywords: evaluation, online learning, *quizizz*

I. PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai negara termasuk Indonesia sekarang ini telah mengubah paradigma dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara *offline* atau luar jaringan (*luring*) sekarang berubah menjadi pembelajaran *online* atau dalam jaringan (*daring*). Salah satu sekolah yang terdampak akibat pandemi Covid-19 adalah SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. Dari hasil wawancara, selama pandemi Covid-19 proses belajar mengajar di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang dilaksanakan melalui pembelajaran *daring*. Namun, para guru di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang dalam memberikan evaluasi pembelajaran *daring* masih menggunakan lembar soal dalam bentuk cetak yang dikerjakan oleh peserta didik di rumah. Setelah itu, peserta didik mengumpulkan hasil kerja kepada guru di sekolah. Lembar evaluasi menggunakan kertas dalam pelaksanaannya kurang efektif, peserta didik cenderung bosan, tidak serius dalam mengerjakan soal.

Menurut Arizona et al. (2020) pembelajaran *daring* adalah pembelajaran yang menghubungkan peserta didik dengan sumber belajar yang secara fisik terpisah namun dapat saling berinteraksi, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Tidak hanya materi pembelajaran yang harus disampaikan secara *daring*, namun kegiatan evaluasi pembelajaran juga harus dilakukan secara *daring*, karena pada dasarnya evaluasi pembelajaran merupakan aktivitas mengetahui keberhasilan proses dan hasil belajar yang dihasilkan oleh peserta didik setelah peserta didik menempuh tahap-tahap pembelajaran (Nurzannah & Setiawan, 2020).

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada pembelajaran *daring* tentunya harus disesuaikan dengan model pembelajaran berbasis internet yang bersifat interaktif. Hal lain yang juga perlu diperhatikan bahwa *software* evaluasi pembelajaran tersebut harus memudahkan guru dalam melakukan penilaian, mudah dipahami dan tampilan yang menarik, sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakannya. Pelaksanaan pembelajaran *daring* saat ini relatif mudah, mengingat cukup banyak platform pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang efektif. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat evaluasi pembelajaran adalah *Quizizz*.

Menurut Suyasa (2019) *Quizizz* adalah sebuah *web tool* untuk membuat tes interaktif yang digunakan untuk melakukan penilaian formatif. Hal ini sependapat dengan Citra et al. (2020) *Quizizz* merupakan sebuah

web tool untuk membuat soal kuis interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran di kelas atau bisa digunakan untuk evaluasi pembelajaran. *Quizizz* merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Selain membuat pembelajaran menyenangkan, Mulyati & Evendi (2020) menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* juga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk itu diperlukan perbaikan kualitas media evaluasi pembelajaran sebagai sarana atau alat evaluasi yang tepat yang bisa digunakan secara *daring*. Hal ini yang mendasari akan dilakukannya pengabdian kepada masyarakat, khususnya kepada para guru di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. Kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran *daring* di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. Pelatihan ini akan memberikan manfaat kepada guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran *daring* yang akan berdampak pada profesionalitasnya seorang guru sebagai pengajar. Manfaat lain dari pelatihan ini adalah menciptakan rasa kepekaan terhadap sesama yang membutuhkan kegiatan pengabdian ini yang berjudul "Pelatihan Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran *Daring* di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang".

II. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian akan membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Solusi yang ditawarkan, yaitu dengan memberikan pelatihan dalam menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran *daring*.

Target dari pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan mendesain dan menggunakan *Quizizz* ini adalah para guru di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang sebanyak 21 orang yang berlokasi di Jalan Karanganyar Gunung RT. 01 RW. 03, Karanganyar Gunung, Kec. Candisari, Kota Semarang.

Sedangkan metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah ceramah dengan langkah-langkah menghubungi kepala SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang untuk rencana usulan pelaksanaan pengabdian, menerima konfirmasi kesediaan dari kepala SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang melalui telepon, berkoordinasi dengan kepala SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang untuk menentukan tempat dan waktu pelaksanaan

pengabdian, setelah disepakati oleh kedua belah pihak (tim pengabdian dan kepala SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang) untuk waktu dan pelaksanaan kegiatan pengabdian, menyiapkan materi, sarana, dan prasarana yang dibutuhkan di lokasi pengabdian satu hari sebelum berlangsungnya kegiatan, dan selama kegiatan berlangsung, pembicara menyampaikan materi dengan pokok bahasan mengenai mendesain dan menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan praktek langsung diselenggarakan pada tanggal 4 November 2021 yang bertempat di Ruang Kelas SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. Kegiatan pelatihan berlangsung ± 3 jam yang dimulai dari pukul 13.00 WIB hingga pukul 16.00 WIB. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan adalah 21 guru SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. Seluruh kegiatan tetap mematuhi protokol kesehatan. Pemberian materi, dan pelatihan di lapangan ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan

Hasil kegiatan diperoleh berdasarkan kuesioner yang diberikan pada 21 orang peserta Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengenai Pelatihan Penggunaan *Quizizz* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang. Adapun hasil kuesioner sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Kuesioner

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Persentase (%)	Deskripsi
1.	Apakah Anda telah menggunakan <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi pembelajaran?	90	Sudah, tapi belum maksimal
		10	Belum
2.	Apakah pengabdian ini membuka wawasan mengenai <i>Quizizz</i> sebagai media evaluasi pembelajaran?	100	Sudah
3.	Apakah Anda merasa perlu menggunakan <i>Quizizz</i> untuk membantu dalam evaluasi pembelajaran?	57	Perlu
		43	Sangat Perlu
4.	Apakah dalam pembelajaran daring sangat membutuhkan <i>Quizizz</i> ?	62	Perlu
		38	Sangat Perlu
5.	Apakah Anda bisa mengikuti pelatihan menerapkan <i>Quizizz</i> dalam pembelajaran daring?	76	Bisa
		24	Sangat Bisa
6.	Setelah merasakan manfaat <i>Quizizz</i> apakah berminat menggunakannya untuk evaluasi pembelajaran?	81	Minat
		19	Sangat Minat
7.	Apakah anda ingin mempelajari <i>Quizizz</i> lebih lanjut untuk pembelajaran?	100	Ya

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari kegiatan ini bahwa para peserta pelatihan dari SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Hal tersebut dapat terlihat dari respon peserta ketika mengikuti pelatihan menjadi semangat dan kreativitas meningkat dalam membuat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *Quizizz*. Dari hasil

kuesioner diperoleh bahwa nilai tertinggi, yaitu 92% peserta telah menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran dan 100% peserta pelatihan ini membuka wawasan menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari pengabdian ini diperoleh beberapa kesimpulan yaitu pelatihan penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring berdampak positif untuk guru-guru di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang; guru-guru di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang memperoleh pengetahuan tentang penggunaan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring; guru-guru di SDN Karanganyar Gunung 01 Semarang termotivasi untuk menggunakan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran daring.

B. Saran

Melalui pengabdian ini dapat diberikan saran yaitu pengabdian ini dapat diselenggarakan lagi pelatihan *Quizizz* untuk sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

Arizona, K., Abidin, Z., & Rumansyah, R. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(1), 64–70. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i1.111>

Citra, C. A., Rosy, B., & Program. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081>

Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game *Quizizz* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>

Nurzannah, & Setiawan, H. R. (2020). Program Kemitraan Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid-19 Bagi Guru Sd (Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Online). *Journal of Character Education Society*, 3(2), 299–310. http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/download/2340/pdf_1

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. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>

Suyasa, W. A. D. (2019). Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif dengan Aplikasi *Quizizz* bagi Para Guru di SMPN 2 Kediri. *Jurnal Prosiding SENADIMAS*, 4, 24–29. <https://e proceeding.undiksha.ac.id/index.php/senadimas/article/download/1704/1115/>