

Pelatihan Pembuatan Evaluasi Online Menggunakan Quizizz

Wakhibah Dwi Khusnah*, Selvi Aprianti

Sekolah Tinggi Agama Islam Sabilul Muttaqin, Mojokerto, Indonesia

*Korespondensi: wakhibahdwikhusnah@staisam.ac.id

Abstrak

Quizizz merupakan platform game based learning. Quizizz dapat digunakan sebagai asesmen penilaian secara online. Selain itu, quizizz dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Peserta dalam pengabdian masyarakat ini adalah dosen dan mahasiswa STAI Sabilul Muttaqin. Pelatihan ini dilaksanakan secara online dengan memanfaatkan google meet. Kegiatan ini terdiri dari dua sesi. Sesi pertama pemaparan materi dan sesi kedua praktik langsung dalam membuat dan mengimplementasikan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 85% peserta sangat antusias selama kegiatan pelatihan. Setelah mengikuti pelatihan, 95% peserta mampu membuat dan mengaplikasikan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: Evaluasi Online, Quizizz

Abstract

Quizizz is game-based learning platform. Quizizz can be used as an online assessment. In addition, quizizz can also be used as an interactive and fun learning media. This community service aims to optimize quizizz as a learning evaluation media. Participants were lecturers and students at STAI Sabilul Muttaqin. This training is carried out online by using Google Meet. This activity consists of two sessions. The first session is material presentation and the second session is participants practice in making and implementing quizizz as a learning evaluation. The results of this research show that 80% participants looked very enthusiastic during the training activities. After participating in the training, 95% participants can create and apply quizizz as a digital-based learning evaluation.

Keywords: Online Evaluation, Quizizz

Submit: Februari 2023

Diterima: Mei 2023

Publis: November 2023



Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International (CC-BY-NC-ND 4.0)

1. Pendahuluan

Evaluasi adalah suatu proses untuk mengetahui sejauh mana efektivitas pembelajaran. Evaluasi harus dijalankan secara sistematis dan periodik agar dapat mengetahui kemajuan setiap peserta didik. Menurut Febriana, (2019) evaluasi pembelajaran adalah suatu metode yang digunakan untuk mengumpulkan, menafsirkan, dan menilai dalam suatu sistem pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi, mendorong terciptanya evaluasi pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif, dan efisien yang berbasis digital.

Salah satu evaluasi berbasis digital yang menarik, interaktif, komunikatif antar siswa melalui quizizz. Platform quizizz adalah platform pembelajaran yang terdiri dari permainan kuis interaktif yang digunakan secara online. Penggunaan Quizizz juga cukup sederhana (Eddy et al., 2021). Soal dapat dibuat sendiri atau teleported dari soal yang dibuat orang lain. Menurut Zhao (2019), Quizizz adalah platform game based learning, yang menghadirkan bebrapa pemain dan membuat latihan di dalam kelas menjadi lebih hidup, aktif, dan menyenangkan. Sebagai suatu platform edukasi, quizizz juga menerapkan konsep gamification-education (Namara & Murphy, 2017). Quizizz memiliki antarmuka yang penuh warna, avatar, musik dan meme yang membuat siswa tidak seperi ulangan atau latihan, melainkan seperti bermain game (Miler, 2016).

Platform quizizz memberikan warna baru dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Tidak seperti aplikasi lainnya, Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik yang menghibur dalam proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dengan quizizz, peserta didik terlibat secara aktif dari proses pembelajaran sampai evaluasi

pembelajaran. Quizizz sangat membantu pendidik untuk melakukan evaluasi pembelajaran tanpa batas ruang dan waktu (Setiawati, 2021). Media quizizz dianggap sangat menyenangkan dan interaktif. Sebagai alat evaluasi, quizizz memiliki efektifitas yang tinggi. Guru dapat mengetahui setiap capaian pemahaman peserta didik selama pembelajaran pada satu materi yang dipelajari dan dievaluasi menggunakan quizizz (Zafi, 2021). Platform quizizz dipilih sebagai media evaluasi karena umpan balik dapat dilakukan secara otomatis dan tepat waktu, memberikan siswa umpan balik langsung tentang pembelajaran dengan peluang untuk meningkatkan pemahaman siswa (Gamage et al., 2019).

Penelitian yang relevan tentang hasil umpan balik langsung quizizz dalam berbagai pengajaran adalah umpan balik langsung membuka jalan komunikasi baru antara pendidik dan peserta didik (Rinaldi et al., 2017). Umpan balik langsung berguna bagi siswa yang mungkin kesulitan untuk memahami materi pelajaran atau yang segan untuk mengajukan pertanyaan di ruang kelas konvensional. Umpan balik langsung memberikan gambaran singkat tentang pemahaman materi pelajaran. Sejumlah penelitian mengidentifikasi bahwa umpan balik secara langsung mengakui tingkat pemahaman siswa di seluruh level pendidikan dapat memberikan pembelajaran yang positif dan interaktif bagi siswa (Fales et al., 2005; James, 2016; Root-Kustritz, 2014)

Bagi pendidik, umpan balik langsung merupakan salah satu fasilitas yang dapat dinikmati dari platform quizizz. Fasilitas lainnya yaitu pendidik dapat menyesuaikan permainan dengan beberapa cara, seperti menyalakan atau mematikan musik latar; mengatur peringkat berdasarkan tingkat koreksi dan waktu yang digunakan untuk

menyelesaikan kuis; hasil peringkat dapat diatur hanya lima siswa teratas atau tiga tertatas atau semua siswa; mengacak pertanyaan atau tidak, dan lain-lain. Selain difungsikan sebagai latihan di kelas, pendidik juga dapat mengatur kuis sebagai pekerjaan rumah sehingga siswa dapat mengerjakan soal di perangkat seluler. Platform *quizizz* juga menyediakan menu untuk mendownload atau mencetak soal jika evaluasi tidak dapat dilakukan secara online (Lestari et al., 2022).

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan tim pengabdian masyarakat selama proses evaluasi pembelajaran didapat beberapa informasi. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan masih belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi. Oleh sebab itu, beberapa mahasiswa terlihat kurang antusias dan tidak dapat melihat hasil pembelajaran secara langsung. Mereka harus menunggu beberapa hari untuk melihat hasilnya. Begitu juga dengan dosen, membutuhkan beberapa hari untuk mengevaluasi hasil pembelajaran mahasiswa. Permasalahan yang dihadapi, memberikan inspirasi bagi tim pengabdian masyarakat untuk melaksanakan program pelatihan pembuatan evaluasi online menggunakan *quizizz*. Dengan pelatihan ini diharapkan dapat mendorong dan mendukung pendidik agar memiliki keterampilan di era *society 5.0*.

Berdasarkan uraian di atas, dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melatih, mengaplikasikan dan memberikan pengetahuan kepada pendidik mengenai *quizizz* sebagai alat evaluasi yang menyenangkan.

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan abdimas ini dikemas dalam suatu pelatihan yang diadakan secara online menggunakan *google meet* dengan metode ceramah, diskusi dan

praktik. Pelaksanaan pengabdian ini dilaksanakan dengan tiga tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan diawali dengan wawancara pada sejumlah mahasiswa dan dosen di STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto. Hasil wawancara digunakan sebagai analisis kegiatan pembelajaran dan evaluasi. Setelah itu, menyiapkan penyebaran informasi dan link pendaftaran kegiatan pelatihan secara online yang disebarluaskan melalui grup *whatsapp*. Kemudian disiapkan alat dan media yang dibutuhkan selama pelatihan. Kegiatan dilaksanakan pada hari minggu, 6 November 2022 pukul 09.00 sampai pukul 11.30 WIB.

Tabel 1. Instrumen evaluasi

No	Pertanyaan
1	Apakah materi sesuai dengan kebutuhan peserta?
2	Apakah materi mudah untuk dipraktikkan?
3	Apakah materi yang disampaikan sistematis?
4	Apakah materi yang disampaikan mudah dipahami?
5	Apakah materi yang disampaikan jelas?
6	Apakah penerjemah menguasai materi yang disampaikan?
7	Apakah materi bermanfaat?

Kegiatan evaluasi dilaksanakan setelah pelatihan selesai dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh respon dan umpan balik atas kegiatan yang sudah dilaksanakan menggunakan instrumen pada tabel 1.

3. Hasil Dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, adapun yang dipersiapkan yaitu alat dan bahan yang dibutuhkan selama kegiatan. Staff STAI Sabilul Muttaqin dilibatkan dalam pengabdian ini untuk membantu acara pelatihan seperti menyiapkan virtual meeting dan sebagai moderator.

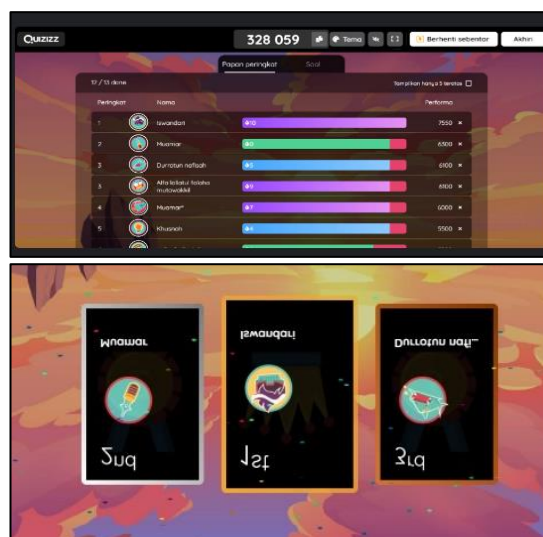
Kegiatan pelatihan optimalisasi quizizz sebagai evaluasi pembelajaran merupakan salah satu pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini diawali dengan peserta melakukan pendaftaran di link registrasi. Peserta yang terdaftar adalah dosen dan mahasiswa STAI Sabilul Muttaqin Mojokerto.

Kegiatan dilaksanakan selama 1 hari pada hari minggu, 6 November 2022 pukul 09.00 sampai pukul 11.30 WIB. Pelatihan ini dilaksanakan dengan memanfaatkan google meet sebagai virtual meeting. Kegiatan ini terdiri dari dua sesi. Sesi pertama yaitu presentasi tentang materi quizizz oleh pemateri. Sesi kedua adalah peserta pelatihan praktik mengoperasikan quizizz.

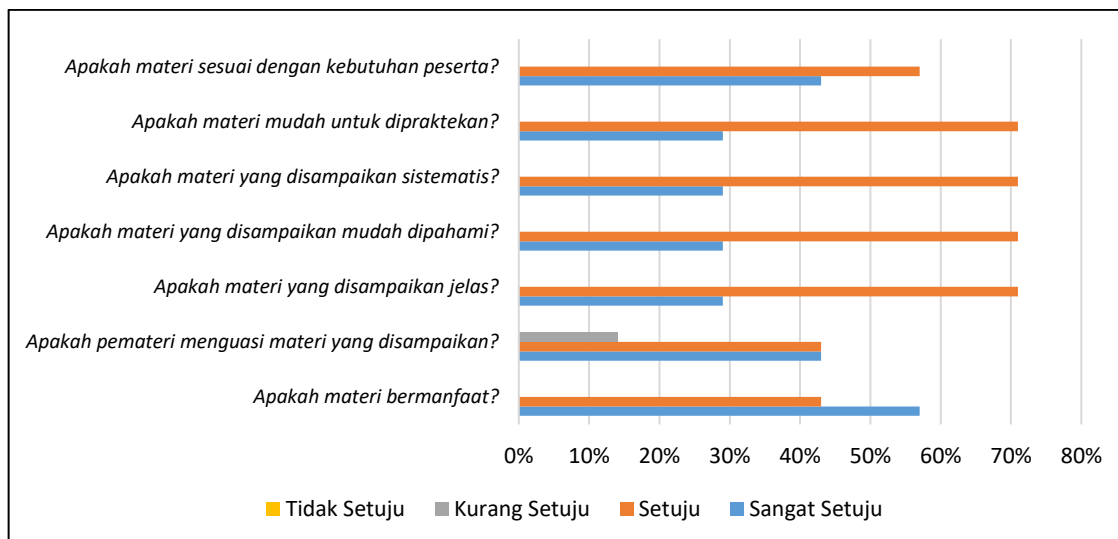
Pada sesi pertama, pemateri menyajikan materi tentang quizizz seperti definisi, manfaat dan fitur quizizz, langkah-langkah mengoperasikan quizizz. Materi disampaikan dengan model pemaparan langsung guna mudah dipahami dan dipraktikkan oleh peserta pelatihan. Quizizz adalah media yang berbasis digital dan *game based learning* yang bermanfaat baik bagi pendidik maupun siswa. Untuk memainkan game di quizizz, guru dapat membuat sendiri atau teleported milik orang lain. Setelah memilih atau membuat kuis, guru dapat meminkannya dikelas dengan mode langsung atau menetapkan permainan sebagai pekerjaan rumah. Peserta didik dapat menggunakan perangkat browser baik di smartpone, laptop ataupun PC

untuk bergabung dalam game. Selama permainan berlangsung, guru dapat memantau perkembangan nilai peserta didik. Setelah permainan selesai, guru dapat mengunduh dan mencetak laporan evaluasi penilaian peserta didik.

Sesi kedua adalah peserta pelatihan diberikan pendampingan untuk mengoperasikan quizizz. Pada sesi ini, pemateri memandu peserta webinar untuk dapat praktik secara langsung dalam pembuatan dan pengelolaan akun quizizz. Hasilnya menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti setiap langkah-langkah dalam membuat dan mengaplikasikan quizizz yang dipaparkan pemateri. Berikut dokumentasi selama sesi kedua berlangsung:



Gambar 1. Hasil Kerja Peserta Kegiatan



Gambar 2. Hasil Evaluasi Kegiatan

Berdasarkan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan, maka diperoleh bahwa pelatihan ini dapat memberikan peserta pelatihan suatu pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran. Hasil pengabdian masyarakat ini memiliki relevansi dengan pengabdian masyarakat yang dilakukan Fazriyah et al. (2020), dalam pengabdianannya menunjukkan bahwa pelatihan aplikasi quizizz sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Menurut Fazriyah et al. (2020), dari hasil evaluasi pelatihan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa guru lebih memahami aplikasi quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang berbasis aplikasi web 2.0. Pelatihan yang dilakukan Kalahatu, (2021) menunjukkan bahwa quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran sangat efektif dan menyenangkan.

4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat berjudul pelatihan pembuatan evaluasi online menggunakan quizizz terlaksana dengan baik dan lancar. 95% Peserta pelatihan mampu mengoperasikan quizizz sebagai evaluasi pembelajaran berbasis digital. Ketika melakukan

simulasi, 80% peserta terlihat sangat antusias. Hal tersebut terjadi karena quizizz memiliki banyak fitur yang menyenangkan dan mudah diaplikasikan. Selain itu, peserta memberikan apresiasi sangat baik selama proses kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Selanjutnya, diharapkan ada kegiatan pelatihan lanjutan dengan materi yang berhubungan dengan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran.

Referensi

- Eddy, Usman, A., & Dafitri, H. (2021). *Using Quizizz as a Formative Assessment Tool in German Classrooms.pdf*. Jurnal TUNAS.
- Fales, Williams. A., Kramer, T., Heer, R., & Danielson, J. (2005). A quiz becomes a multidirectional dialogue with Web-based instructional tools for an anatomical pathology rotation. *Journal of Veterinary Medical Education*, 32(1). <https://doi.org/10.3138/jvme.32.1.144>
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS:*

- Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(2). <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Febriana, R. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Gamage, S. H. P. W., Ayres, J. R., Behrend, M. B., & Smith, E. J. (2019). Optimising Moodle quizzes for online assessments. *International Journal of STEM Education*, 6(1), 27. <https://doi.org/10.1186/s40594-019-0181-4>
- James, R. (2016). Tertiary student attitudes to invigilated, online summative examinations. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1), 19. <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0015-0>
- Kalahatu, M. F. (2021). Persepsi Peserta Pelatihan Dasar Terhadap Penggunaan Quizizz Sebagai Metode Evaluasi Pembelajaran. *Akademika*, 10(01), 163–178. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i01.1228>
- Lestari, I., Sartika, R. P., & Rasmawan, R. (2022). Pelatihan Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Alat Evaluasi Online dalam Pembelajaran. *Buletin Al-Ribaath*.
- Miler, M. (2016). *Game Show Classroom: Comparing Kahoot!, Quizizz, Quizlet Live & Gimkit*. ditchthattextbook.com.
- Namara, D. M., & Murphy, L. (2017). Online Versus Offline Perspectives on Gamified Learning. *GamiFIN Conference, University Consortium of Pori, Finland*.
- Rinaldi, V., D., Lorr, N., A., & Williams, K. (2017). Evaluating a technology supported interactive response system during the laboratory section of a histology course. *Anatomy Science Education*, 10(4). <https://doi.org/10.1002/ase.1667>
- Root-Kustritz, M. V. (2014). Canine theriogenology for dog enthusiasts: Teaching methodology and outcomes in a massive open online course (MOOC). *Journal of Veterinary Medical Education*, 41(1). <https://doi.org/10.3138/jvme.0813-112R1>.
- Setiawati, S. (2021). Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring. *Prosiding Semnas FKIP UNILA*.
- Zafi, A. (2021). Efektifitas Platform Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Akidah Akhlak Di MAN 1 Kudus. *Muróbbî: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 201–218. <https://doi.org/10.52431/murobbi.v5i2.400>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v8n1p37>