

PELATIHAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU UNTUK MENGEVALUASI HASIL BELAJAR SISWA SECARA DARING

I Ketut Dibia^{1*}, Ndara Tanggu Renda², Kadek Yudiana³,
Luh Artaningsih⁴, I Gede Arya Wiradnyana⁵

^{1,2,3}Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja

⁴Fakultas Ekonomi, Jurusan Manajemen, Universitas Panji Sakti, Singaraja

⁵Jurusan Dharma Acarya, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan, Singaraja

*E-mail: iketut.dibia@undiksha.ac.id

Abstrak

Pada masa pandemi Covid-19 dan pemberlakuan kebijakan belajar dari rumah (BDR) pemanfaatan aplikasi pembelajaran Quizizz sangat diperlukan oleh guru untuk mengevaluasi hasil belajar siswa secara daring. Faktanya, tidak semua guru mampu memanfaatkan dan menggunakan aplikasi pembelajaran Quizizz untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Pemberian pelatihan aplikasi Quizizz di Kelurahan Kaliuntu, Kabupaten Buleleng merupakan solusi alternatif di tengah kekurangan pengetahuan dan keterampilan guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran secara daring. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar secara daring. Metode yang digunakan selama pelatihan adalah diskusi dan praktik secara daring melalui aplikasi Zoom Meetings. Evaluasi kegiatan ini dilakukan melalui observasi, penugasan, dan tes akhir. Kegiatan ini berlangsung selama empat hari yang diikuti oleh 15 guru di Kelurahan Kaliuntu. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa: (1) tingkat kehadiran peserta selama kegiatan pelatihan sebesar 100%, (2) tingkat aktivitas/respons peserta selama kegiatan pelatihan sebesar 100%, (3) tingkat pengetahuan guru tentang aplikasi pembelajaran Quizizz dan evaluasi hasil belajar sebesar 87%, dan (4) keterampilan guru membuat soal dan mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi Quizizz sebesar 100%. Dengan demikian, pelatihan ini telah mampu memberikan pengetahuan sekaligus kemampuan bagi guru di Kelurahan Kaliuntu untuk menggunakan aplikasi Quizizz.

Kata Kunci: evaluasi, hasil belajar, Quizizz

Abstract

During the Covid-19 pandemic, the learning from home policy has been implemented. The use of the Quizizz learning application is needed by teachers to evaluate student learning outcomes. However, not all teachers can utilize and use the Quizizz learning application to evaluate student learning outcomes. The provision of Quizizz application training in Kaliuntu Village, Buleleng Regency is an alternative solution amid the lack of teacher knowledge and skills in carrying out online learning evaluations. The purpose of this activity was to provide teachers with knowledge and skills in evaluating online learning outcomes. The method used during the training was an online discussion and practice through the Zoom Meetings application. Evaluation of this activity was done through observation, assignments, and final tests. This activity lasted for four days which was attended by 15 teachers in Kaliuntu Village. The results of this activity indicate that: (1) the attendance rate of the participants during the training activities was 100%, (2) the level of activity/response of participants during the training activities was 100%, (3) the level of teacher knowledge about the Quizizz learning on application and evaluation of learning outcomes was 87 %, and (4) the teacher's skills in making questions and evaluating learning outcomes using the Quizizz application are 100%. Thus, this training has been able to provide knowledge as well as the ability for teachers in Kaliuntu Village to use the Quizizz application.

Keywords: evaluation, learning outcomes, Quizizz

1. Pendahuluan

Melakukan evaluasi hasil belajar merupakan salah tugas penting yang harus dilakukan oleh guru. Arifin (2013:2) menjelaskan bahwa evaluasi merupakan suatu komponen penting dan tahap yang harus ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan pembelajaran. Lebih lanjut, evaluasi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Selain itu, evaluasi hasil belajar juga dapat dijadikan sebagai landasan untuk meningkatkan kinerja atau prestasi peserta didik, guru, dan institusi atau lembaga pendidikan itu sendiri. Melalui pelaksanaan evaluasi, individu juga akan memperoleh informasi yang berharga untuk mengambil keputusan berkaitan dengan pendidikan dan latihan yang telah ditempuhnya.

Bertolak dari berbagai manfaat evaluasi di atas, tentunya memicu guru dan penyelenggara pendidikan untuk terus berinovasi mengembangkan dan melaksanakan evaluasi hasil belajar. Dalam konteks inovasi, maka evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik perlu disesuaikan dengan perkembangan teknologi khususnya dalam hal penggunaan media maupun aplikasi *online* berbasis *e-learning*. Menurut Kustandi (2017:1-2), *e-learning* merupakan pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi komputer, jaringan komputer dan/atau internet secara isi (*content*) maupun sistemnya. *E-learning* mampu mengatasi keterbatasan dalam pembelajaran tatap muka antara guru dan siswa, apabila salah satu pihak berhalangan hadir karena suatu hal. Selain itu, *e-learning* juga dapat membantu guru dalam melakukan penilaian dengan memberikan sejumlah soal maupun tugas untuk dikerjakan oleh siswa dalam durasi waktu tertentu (Ihwanah, 2016:76-77).

Penggunaan aplikasi *online* tidak dapat dipungkiri memiliki peranan sangat penting untuk meringankan atau mempermudah tugas seseorang guru. Sebagai contoh, guru yang menguasai aplikasi *online* atau daring dapat menyusun instrumen evaluasi hasil belajar secara lebih efektif. Di samping itu, guru juga bisa lebih cepat untuk mengetahui hasil evaluasi serta analisis dari butir soal yang telah disusunnya. Dengan demikian, tugas guru akan lebih cepat dan mudah dalam mengambil berbagai langkah tindak lanjut atas hasil belajar peserta didiknya.

Kemampuan penggunaan aplikasi *online* untuk mempermudah kegiatan evaluasi hasil belajar peserta didik mutlak diperlukan, terlebih di tengah pemberlakuan Belajar dari Rumah (BDR) akibat pandemi covid-19 (*Corona Virus Disease*). Adanya pandemi Covid-19 di berbagai belahan dunia termasuk di Indonesia telah mengakibatkan perubahan pola pembelajaran, termasuk proses evaluasi hasil belajar peserta didik itu sendiri. Evaluasi hasil belajar yang dulunya dilakukan secara langsung di dalam kelas, akibat pemberlakuan pembelajaran secara daring (dalam jaringan) terpaksa dilakukan secara tidak langsung oleh guru.

Kondisi pembelajaran yang dilaksanakan secara daring, tentunya perlu direspon cepat oleh guru melalui penggunaan media berbasis *e-learning* (*virtual*) yang dapat membantu guru khususnya dalam hal melakukan evaluasi hasil belajar secara tepat dan efektif. Melalui penggunaan media berbasis *e-learning* (*virtual*) yang tepat, maka guru dan peserta didik dapat melakukan interaksi di mana saja. Disamping itu, penggunaan media virtual yang tepat juga dipandang dapat menjadi alternatif strategi belajar yang efektif dan populer di kalangan pelajar karena mereka dapat berinteraksi secara bersamaan dalam audio atau teks, bahkan beberapa siswa juga merasa lebih nyaman dalam mengekspresikan pendapat dalam kelas virtual (Daly, Rasmussen, & Dalsgaard, 2019).

Secara lebih khusus terkait media virtual yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu pelaksanaan evaluasi hasil belajar peserta didik adalah aplikasi *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini karena penggunaannya yang mudah dalam membuat soal, pekerjaan rumah, tes, kuis dan disertai tampilan yang menarik. Purba (2019) menyatakan bahwa *Quizizz* adalah sebuah aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multipemain ke ruang kelas

dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Senada dengan pendapat tersebut, Mei, Ju, & Adam (2019) menyatakan bahwa aplikasi *Quizizz* menjadi salah satu alat evaluasi berbasis e-learning yang sangat efektif digunakan untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru, sehingga dengan cepat dapat mengambil tindakan kepada siswa. Berdasarkan pandangan-pandangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Quizizz* sangat tepat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar. Melalui penggunaan aplikasi ini, guru akan mampu mengefisienkan waktu dalam pengolahan hasil belajar, menghemat penggunaan kertas, menarik dan menyenangkan siswa, serta menyajikan data dan statistik tentang kinerja peserta didik.

Walaupun aplikasi *Quizizz* dinilai cocok untuk membantu tugas guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik, namun belum banyak guru yang mengetahui maupun mampu menggunakan aplikasi ini. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan terhadap 5 orang guru di sekolah dasar Kelurahan Kaliuntu. Hasil wawancara yang dilakukan terhadap kelima guru tersebut menemukan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan selama ini masih terbatas pada pemanfaatan aplikasi *whatsapp* untuk mengumpulkan tugas yang diberikan, kemudian dilakukan analisis manual oleh guru dengan memeriksa masing-masing tugas yang dikirimkan siswa. Lebih lanjut, narasumber juga mengakui bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi *Quizizz* untuk melaksanakan evaluasi hasil belajar peserta didik.

Bertolak dari permasalahan di atas, maka melalui kegiatan pengabdian ini, guru sekolah dasar di Gugus X Kelurahan Kaliuntu akan dilatih menggunakan aplikasi *Quizizz*. Pelatihan aplikasi *Quizizz* ini dipilih karena mudah digunakan. Selain itu, aplikasi *Quizizz* yang menarik karena guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari empat pilihan jawaban, dapat menambahkan media gambar serta suara ke latar belakang pertanyaan, dan memiliki *fitur* yang memungkinkan guru melihat data statistik tentang kinerja siswa maupun melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat turut menjadi pertimbangan dipilihnya aplikasi ini. Kegiatan ini akan difokuskan pada guru yang mengajar di kelas IV-V sekolah dasar yang sekiranya mampu mengaplikasikan *Quizizz* kepada peserta didiknya. Melalui pelatihan tersebut, diharapkan kompetensi guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2021 hingga 17 Juni 2021 secara daring melalui aplikasi *zoom meetings*. Secara umum pelatihan ini menggunakan pola *In-On-In* dengan metode pelaksanaan berupa diskusi, praktik, penugasan, presentasi, dan tes akhir secara daring dengan menghadirkan 2 orang narasumber: (1) I Gede Arya Wiradnyana, M.Pd. dan Komang Agus Budhi Arya Pramana, M.Pd. Tahap pertama, kegiatan *In service learning (In-1)* dilakukan pelatihan secara daring tentang konsep aplikasi pembelajaran *Quizizz* serta praktik penggunaan aplikasi pembelajaran *Quizizz* untuk membuat soal hingga mengevaluasi pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Pada, akhir tahap ini peserta akan diberikan tugas untuk membuat soal dan mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz*. Tahap kedua adalah *On the job learning (On)*, peserta belajar secara mandiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Tahap terakhir adalah *In service learning 2 (In-2)*, yaitu peserta pelatihan secara daring melaporkan hasil pengerjaan tugas yang dilakukan. Pada akhir tahap ini, peserta juga diarahkan untuk mengerjakan soal *post-test* yang telah disediakan. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh 15 peserta yang berprofesi sebagai guru di Kelurahan Kaliuntu, Kabupaten Buleleng, Bali.

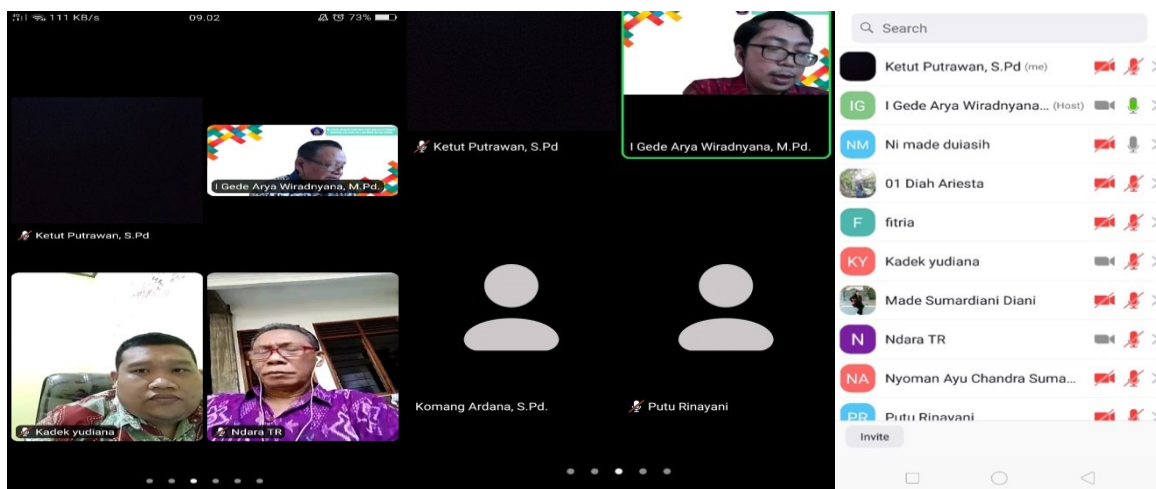
Adapun kriteria keberhasilan dari pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Aspek yang Dievaluasi	Waktu Pelaksanaan/Metode	Kriteria Keberhasilan
Kehadiran	Sebelum proses pelatihan dimulai, dengan cara mengisi presensi/daftar hadir.	>80% peserta hadir saat pelaksanaan kegiatan pelatihan
Aktivitas/Respon Peserta	Selama proses pelatihan berlangsung, dengan cara observasi/pengamatan secara langsung.	Aktivitas berkategori baik, jika >80% peserta menunjukkan sikap antusias, tekun dan tertib saat mengikuti pelatihan.
Pengetahuan Peserta	Akhir kegiatan pelatihan menggunakan metode tes	Tingkat pengetahuan peserta berkategori baik, jika >80% peserta menjawab soal <i>post test</i> dengan benar tentang aplikasi pembelajaran <i>Quizizz</i> dan evaluasi hasil belajar dengan nilai minimal 70.
Keterampilan Peserta	Tahap akhir kegiatan pelatihan menggunakan metode presentasi	Tingkat keterampilan peserta berkategori baik, jika >80% peserta mampu mempresentasikan soal yang dibuat dan mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa dengan aplikasi pembelajaran <i>Quizizz</i> .

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan aplikasi pembelajaran *Quizizz* bagi guru di Kelurahan Kaliuntu, Kabupaten Buleleng dilaksanakan mulai tanggal 14 Juni 2021 hingga 17 Juni 2021 secara daring melalui aplikasi *zoom meeting*. Pelaksanaan kegiatan pelatihan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan pola *in-on-in*. Tahap pertama dibagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi pertama kegiatan *in service learning (In-1)* peserta diberikan informasi seputar konsep aplikasi pembelajaran *Quizizz*, seperti: (1) pengenalan aplikasi pembelajaran *Quizizz*, dan (2) pengenalan fitur-fitur dan keunggulan dari aplikasi pembelajaran *Quizizz*. Selanjutnya pada sesi kedua, peserta dilatih tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz* mulai dari cara membuat soal, cara mengambil soal yang terdapat pada aplikasi pembelajaran *Quizizz*, membagikan soal yang telah dibuat kepada siswa hingga mengevaluasi hasil jawaban siswa. Selain itu, masing-masing peserta diberikan modul sebagai panduan guna memudahkan mengikuti kegiatan pelatihan. Pada akhir tahap ini, peserta juga diberikan tugas untuk membuat sepuluh soal pilihan ganda, membagikan soal tersebut kepada siswa, dan mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa dengan menggunakan aplikasi pembelajaran *Quizizz*.

Tahap kedua adalah *on the job learning (on)*, peserta belajar secara mandiri untuk menyelesaikan tugas yang diberikan pada saat tahap pertama. Kemudian, pada tahap terakhir adalah *in service learning 2 (in-2)*, peserta pelatihan secara daring melaporkan dan mempresentasikan hasil pengerjaan tugas yang dilakukan. Presentasi ini dilakukan dengan tujuan mengamati kemampuan guru dalam menjelaskan proses pembuatan soal dan hasil evaluasi terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Setelah seluruh peserta melaporkan hasil pengerjaan tugasnya, peserta juga diarahkan untuk mengerjakan soal *post-test* yang telah disediakan. Pengerjaan soal *post test* ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru terhadap aplikasi pembelajaran *Quizizz* dan evaluasi hasil belajar.

Adapun hasil capaian dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini, secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Ringkasan Capaian Pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Aspek yang Dievaluasi	Kriteria Keberhasilan	Tingkat Capaian
Kehadiran	>80% peserta hadir saat pelaksanaan kegiatan pelatihan	100% peserta hadir saat pelaksanaan kegiatan pelatihan
Aktivitas/Respon Peserta	Aktivitas berkategori baik, jika >80% peserta menunjukkan sikap antusias, tekun dan tertib saat mengikuti pelatihan.	100% peserta terlihat tekun dan antusias mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan.
Pengetahuan Peserta	Tingkat pengetahuan peserta berkategori baik, jika >80% peserta menjawab soal <i>post test</i> dengan benar tentang aplikasi pembelajaran <i>Quizizz</i> dan evaluasi hasil belajar dengan nilai minimal 70.	87% atau 13 orang peserta menjawab soal <i>post test</i> dengan nilai minimal 70.
Keterampilan Peserta	Tingkat keterampilan peserta berkategori baik, jika >80% peserta mampu mempresentasikan soal yang dibuat dan mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa	100% peserta mampu mempresentasikan soal yang dibuat dan mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa dengan aplikasi pembelajaran <i>Quizizz</i> .

dengan aplikasi pembelajaran
Quizizz.

Berdasarkan tabel 2 di atas, maka dapat diketahui bahwa seluruh kriteria keberhasilan yang ditetapkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah terpenuhi. Bahkan pada aspek kehadiran, aktivitas/respon peserta, dan keterampilan, seluruh peserta telah melebihi kriteria yang telah ditetapkan. Sedangkan pada aspek pengetahuan peserta, baru 87% atau 13 orang peserta yang telah memenuhi kriteria yang ditetapkan. Sementara 13% atau 2 orang peserta belum memenuhi kriteria yang ditetapkan karena hanya memperoleh nilai 60 dan 50.

Secara kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diikuti oleh 15 guru di Kelurahan Kaliuntu, Kabupaten Buleleng telah berjalan dengan baik. Tidak ada kendala berarti yang ditemukan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Peserta terlihat sangat antusias dan tekun mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir kegiatan. Selain itu, peserta ini juga mampu mengikuti kegiatan pelatihan dan mereka terlihat cepat dalam menyerap materi yang disampaikan oleh narasumber. Hal ini karena aplikasi pembelajaran *Quizizz* yang mudah digunakan dan usia peserta kegiatan yang relatif masih muda, sehingga mampu menyerap materi dengan cepat. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Salsabila (2020:168) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* sangat mudah dan cocok dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai bahan evaluasi pembelajaran bagi guru.

Lebih lanjut, peserta pelatihan berpendapat bahwa pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* ini sangat besar manfaatnya. Sehingga, mereka berharap kegiatan serupa bisa dilaksanakan secara konsisten mengingat materi yang disajikan sangat relevan dengan kebutuhan sekolah (guru dan siswa), terlebih pada masa pemberlakuan Belajar dari Rumah (BDR) akibat pandemi Covid-19 saat ini.

4. Kesimpulan

Pelatihan aplikasi *Quizizz* ini telah memberi manfaat bagi guru di Kelurahan Kaliuntu, Kabupaten Buleleng dalam melaksanakan evaluasi hasil belajar siswa. Terlebih pada saat pemberlakuan BDR, kebutuhan akan aplikasi pembelajaran yang tidak hanya inovatif namun mudah digunakan (*user friendly*) sangatlah penting guna menunjang tugas guru sebagai evaluator. Selain itu, melalui kegiatan pelatihan diperoleh hasil: (1) tingkat kehadiran peserta selama kegiatan pelatihan sebesar 100%, (2) tingkat aktivitas/respon peserta selama kegiatan pelatihan sebesar 100%, (3) tingkat pengetahuan guru tentang aplikasi pembelajaran *Quizizz* dan evaluasi hasil belajar sebesar 87%, dan (4) keterampilan guru membuat soal dan mengevaluasi hasil belajar dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* sebesar 100%. Dengan demikian, pelatihan ini telah mampu memberikan pengetahuan sekaligus kemampuan bagi guru di Kelurahan Kaliuntu untuk menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Ucapan Terima Kasih

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Undiksha yang telah memberikan dana, sehingga pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana. Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis ucapkan kepada kepala SD di Kelurahan Kaliuntu serta peserta kegiatan yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan ini berlangsung.

Daftar Pustaka

Arifin, Zainal. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Daly, D., Rasmussen, A. V., & Dalsgaard, A. (2019). Learning about midwifery in another country from a distance: Evaluation of a virtual classroom learning session. *Nurse Education Today*, 75, 47–52. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2019.01.007>.
- Ihwanah, Al. (2016). Implementasi E-Learning dalam Kegiatan Pembelajaran PGMI IAIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. *Jurnal Cakrawala*, 1, 76-91.
- Kustandi, Cecep. (2017). Efektivitas E-Learning Berbasis Edmodo dan Schoology Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Program Studi Teknologi Pendidikan FIP UNJ pada Mata Kuliah Profesi Pendidikan. *Jurnal Educate*, 2 (1),1-9.
- Mei, S.Y., Ju, S.Y., & Adam, Z. (2019). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194–198. DOI: <https://doi.org/10.2478/ejser-2018-0022>.
- 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. DOI: <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>.
- Salsabila, H.U., Iefone, S.H., Isti, L.H., & Salsabila, D. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4 (2), 163-172.