

Workshop Pengabdian dalam Penyusunan Instrumen Penilaian Menggunakan Aplikasi Quizizz di UPTD SDN 1 Nagrikidul

Nurul Aini Azkiyyah^{1*}, Anggi Pratama Fauzi², Almira Permata Sari³, Ibus bustami⁴, Hasna Fatimah Ramdani⁵, Rina Yuliana Akub⁶, Sofyan Iskandar^{7*}

^{1,2,3,4,5,6,7} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

* E-mail: sofyaniskandar@upi.edu (Penulis Korespondensi)

Abstract

Service activities use the quizizz application as an alternative to online learning during the covid-19 pandemic to improve the competence of elementary school teachers. The methods used in the community service are lectures, question and answer discussions and demonstrations. This service was aimed at sdn 1 nagrikidul teachers as many as 30 teachers who attended. The service activity begins with the steps to create a Quizizz account, how to create questions, share questions with students, and save student assessments. At the beginning and at the end of the community service activities, the teacher fills out a questionnaire which aims to measure the teacher's knowledge in using the Quizizz application. The survey results at the beginning of the activity show that only 23.3% of teachers have used the Quizizz application and 76.7% of teachers have never used the Quizizz application as an alternative to learning. While the survey results at the end of the service showed 90.7% of teachers answered that service activities were useful and the importance of learning using the Quizizz application during the Covid-19 situation.

Keywords: Service, Quizizz, Covid -19

Abstrak

Kegiatan pengabdian menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran online pada saat pandemi Covid-19 untuk meningkatkan kompetensi guru Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam pengabdian adalah metode ceramah, diskusi tanya jawab dan demonstrasi. Pengabdian ini ditujukan kepada guru SDN 1 Nagrikidul sebanyak 30 guru yang hadir. Kegiatan pengabdian dimulai dengan langkah-langkah membuat akun Quizizz, cara membuat pertanyaan, berbagi pertanyaan dengan siswa, dan menyimpan penilaian siswa. Diawal dan diakhir kegiatan pengabdian, guru mengisi kuesioner bertujuan untuk mengukur pengetahuan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil survei diawal kegiatan menunjukkan bahwa hanya 23,3% guru yang pernah menggunakan aplikasi Quizizz dan 76,7% guru belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif pembelajaran. Sedangkan hasil survei di akhir pengabdian menunjukkan 90,7% guru menjawab bahwa

kegiatan pengabdian bermanfaat dan pentingnya pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz disaat situasi Covid-19.

Kata Kunci: Pengabdian, Quizizz, Covid- 19

1. PENDAHULUAN

Virus Covid-19 telah menjangkit berbagai negara termasuk Indonesia, untuk memutuskan rantai penyebaran virus Covid-19, maka salah satu cara mengharuskan peserta didik untuk belajar di rumah. Pendidik dan peserta didik diharuskan melakukan kegiatan pembelajaran secara online. Pembelajaran melalui daring (dalam jaringan) menjadi alternatif saat ini karena dianggap lebih efektif, hal ini merupakan langkah konkret dari pemerintah untuk mengurangi peningkatan masyarakat yang terkena wabah covid-19, walaupun pada dasarnya pembelajaran daring masih kurang efektif diberlakukan bagi siswa sekolah dasar (Majid et al., 2021). Maka dalam pembelajaran online guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan mengajar, dengan begitu peserta didik tidak mengalami kejenuhan dalam kegiatan pembelajaran. Zaman teknologi yang berkembang pesat ini memasuki segala segi kehidupan tidak luput pula di dunia pendidikan. Dunia pendidikan menggunakan teknologi untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan banyak pengembang sistem *e-learning* dari yang gratis sampai berbayar. Peran pendidik sangat penting untuk meningkatkan kemajuan pendidikan di Indonesia. Upaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah pendidik harus paham saat mengaplikasikan berbagai aplikasi *e-learning*, selain itu pendidik bisa menjelaskan cara penggunaan aplikasi *e-learning* kepada peserta didiknya (Rajagukguk, 2021).

E-learning merupakan alat untuk pembelajaran dan pelatihan yang menggunakan koneksi internet dan berinteraksi berbasis web. Penggunaan elearning tidak terbatas pada jarak, ruang dan waktu, sehingga pengguna dapat menggunakannya kapanpun, dimanapun, dalam kondisi apapun. Guru dapat menyampaikan materi secara online, sehingga KBM dapat berjalan dengan lancar walaupun guru tersebut tidak berada di kelas. Selain itu proses ujian dapat dilakukan menggunakan internet, dengan kata lain siswa tidak perlu mendatangi lokasi ujian dan membutuhkan banyak kertas dalam mencetak soal ujian (Majid, et., al 2017). Pada dasarnya, *e-learning* terdiri dari dua jenis yakni, *synchronous* dan *asynchronous*. Pembelajaran *Synchronous* adalah pembelajaran yang dilakukan pada waktu yang bersamaan. Maka kegiatan pembelajaran terjadi pada saat yang bersamaan antara pendidik dengan peserta didik. Sedangkan *Asynchronous* yang artinya tidak dilakukan pada waktu yang bersamaan, sehingga pendidik sudah mempersiapkan materi dan peserta didiknya bebas untuk mengaksesnya kapan saja.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dapat diukur dengan penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pendidik dapat membuat inovasi penilaian yang memikat daya tarik peserta didik seperti mengerjakan soal ulangan harian maupun ujian tengah semester (Rajagukguk, 2021). Keterampilan abad 21 muncul dari sebuah asumsi bahwa saat ini individu hidup dan tinggal dalam lingkungan yang sarat akan teknologi, dimana terdapat berlimpah informasi, percepatan kemajuan teknologi yang sangat tinggi dan pola pola komunikasi dan kolaborasi yang baru (Dewi, F. 2015). Pada abad-21 ini, kegiatan penilaian dapat memanfaatkan media *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai implementasi bentuk penilaian digital Computerized Based Test (CBT) baik untuk jenis soal pilihan ganda maupun uraian (Hamidah & Wulandari, 2021).

Media penilaian salah satunya menggunakan aplikasi Quizizz yaitu sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. Quizizz menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan serta menarik bagi peserta didik (Pusparani, 2020). Aplikasi Quizizz memberikan statistik dan

data terhadap hasil kerja peserta didik, bahkan pendidik dapat melakukan penilaian dengan mengunduh data dalam bentuk *Spreadsheet Excel* (Setiawati, 2021). Dalam Quizizz ini dapat dimungkinkan bagi pendidik untuk bisa melacak jumlah jawaban yang benar dari peserta didik. Pemanfaatan Quizizz dapat membantu pendidik dalam melakukan pembelajaran tanpa dibatasi oleh tempat dan memiliki tampilan yang menarik (Purba, 2019).

Quizizz adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran, seperti digunakan untuk melakukan ujian, review pre-test, tes unit maupun tes dadakan. Namun saat penggunaannya mengharuskan peserta didik dan pendidik untuk online pada waktu yang bersamaan (Utomo, 2020). Cara untuk membuat penilaian berbantuan berbasis android dan komputer adalah memanfaatkan fasilitas di internet berupa *Content Management System* yang telah diprogram dalam bentuk website salah satunya adalah Quizizz (Sudihartono, 2020). Banyak media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik, seperti media pembelajaran berbasis *game* yang bisa digunakan sebagai evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik setelah mendapatkan materi yang sudah diajarkan adalah media pembelajaran berbasis *game* edukasi Quizizz (Citra & Rosy, 2020). Instrumen penilaian alternatif yang dapat dimanfaatkan pendidik dalam situasi pandemi Covid-19, dapat menerapkan penilaian berupa aplikasi Quizizz sebagai stimulan yang mengasyikkan dalam pembelajaran dan memberikan kesan yang baik dalam ingatan peserta didik. Maka diharapkan pemakaian aplikasi Quizizz sebagai instrumen penilaian bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik (Noor, 2020).

2. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021 di SDN 1 Nagrikidul. Metode yang dilakukan dalam pengabdian yaitu metode ceramah, diskusi, tanya jawab dan demonstrasi. Target peserta workshop yang terdiri dari guru kelas I - VI di SDN 1 Nagrikidul berjumlah 30 peserta yang hadir, yang terbagi menjadi 2 sesi dikarenakan adanya Covid-19 yang menuntut diberlakukannya protokol kesehatan yang ketat, dengan mengurangi kerumunan dan menjaga jarak. Tujuan diadakannya workshop pengabdian agar pendidik dapat menggunakan aplikasi Quizizz untuk alternatif pembelajaran dalam situasi pandemi Covid-19.

2.1 Tahap Persiapan

Pada saat dilaksanakannya workshop pengabdian maka dibutuhkannya tahap persiapan yaitu:

- a. Berkoordinasi dengan pihak sekolah mengenai rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian yang bertema "Workshop pengabdian penyusunan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizizz".
- b. Berkoordinasi dengan narasumber untuk mempersiapkan pematerian kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan.
- c. Mempersiapkan perlengkapan peralatan untuk pelaksanaan pengabdian.
- d. Melakukan sosialisasi kepada pihak sekolah tentang jadwal pelaksanaan dan rangkaian acara workshop pengabdian penyusunan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizizz.
- e. Pembuatan desain pamflet workshop pengabdian
- f. Pembuatan angket

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan yang dilakukan dalam tahap pelatihan penyusunan menggunakan aplikasi Quizizz yang pertama mengenalkan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai penyusunan instrumen dalam proses pembelajaran, lalu mengenalkan kepada pendidik

cara mendaftar aplikasi Quizizz dan mengenalkan kepada pendidik fitur-fitur dalam aplikasi Quizizz, setelah itu pendidik praktek langsung cara membuat soal di aplikasi Quizizz.

2.3 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini dilakukannya untuk mengetahui kemampuan para pendidik terhadap penyusunan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizizz dalam kegiatan workshop pengabdian. Untuk mengetahui kemampuan pendidik dalam menggunakan aplikasi Quizizz maka disajikan angket, diawal dan diakhir kegiatan. Dari hasil angket diharapkan dapat mengetahui hasil peningkatan kemampuan pendidik menggunakan aplikasi Quizizz.



Gambar 1. Pamflet Acara kegiatan workshop pengabdian (Dok. Pribadi, 25/03/2021)



(a)



(b)

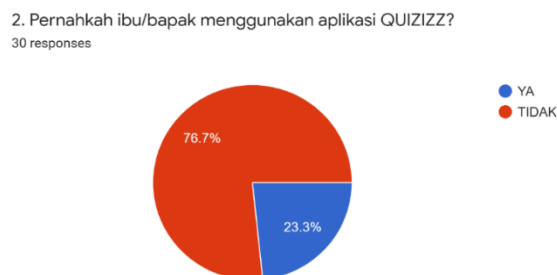
Gambar 2. (a) Pelaksanaan Workshop penyusunan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz; (b) Pemberian hadiah kepada guru yang mendapatkan nilai tertinggi saat mengikuti kuis Quizizz (Dok. Pribadi 25/03/2021)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop pengabdian penyusunan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz yang dilaksanakan pada tanggal 25 Maret 2021 yang bertempat di ruangan KKG (Kelompok Kerja Guru) di SDN 1 Nagrikidul. Hasil capaian kegiatan Workshop penyusunan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz adalah pendidik menjadi mengerti, memahami, dan mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring. Sehingga pembelajaran daring yang guru berikan menjadi tidak monoton. Perolehan survei pendidik sebelum workshop ini yaitu pendidik sebagian besar belum pernah menggunakan aplikasi Quizizz, dan pendidik sudah menilai bahwa aplikasi Quizizz ini penting dan juga pendidik sudah mengetahui bahwa aplikasi Quizizz ini bisa menjadi alternatif dalam proses pembelajaran daring. Selain itu guru memiliki antusias yang sangat tinggi dalam kegiatan pengabdian aplikasi Quizizz.

3.1 Kegiatan 1 (Pra workshop)

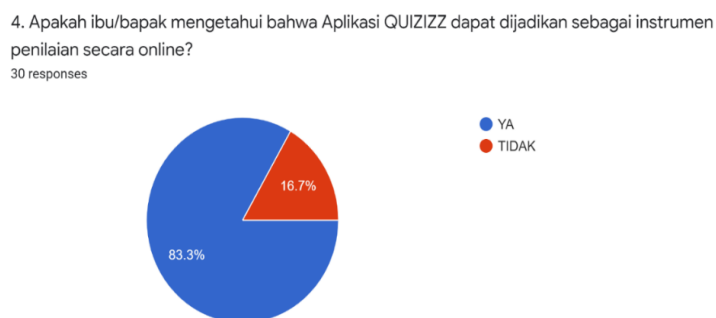
Kegiatan awal yang dilakukan pada pengabdian (Pra workshop) adalah menyebar angket terlebih dahulu yaitu mengenai pengalaman pendidik menggunakan aplikasi Quizizz, seberapa penting aplikasi Quizizz, dan apakah Quizizz dapat dijadikan penilaian secara online. Pada kegiatan ini para partisipan atau peserta workshop dipersilahkan untuk mengisinya terlebih dahulu.



Gambar 3. hasil survei pendidik yang sebelumnya belum menggunakan aplikasi Quizizz

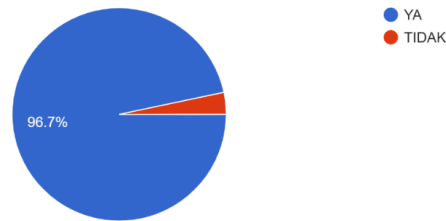


Gambar 4. hasil survei pendidik mengenai pentingnya menggunakan aplikasi Quizizz



Gambar 5. hasil survei pendidik dalam mengetahui aplikasi Quizizz bisa dijadikan sebagai instrumen penilaian secara online.

5. Apakah ibu/bapak memiliki antusiasme untuk mempelajari cara penggunaan Aplikasi QUIZIZZ?
30 responses



Gambar 6. hasil survei antusias pendidik dalam mempelajari penggunaan aplikasi Quizizz.

Pada saat proses pelaksanaan workshop pendidik juga diberi kesempatan untuk mencoba mengerjakan soal yang sebelumnya telah disediakan oleh pemateri, dengan mengubah mode terlebih dahulu menjadi “sebagai siswa”. Hal ini bertujuan agar pendidik mengerti bagaimana tampilan yang akan muncul dilayar siswa nantinya. Para pendidik sangat bersemangat saat mengerjakannya karena bisa langsung melihat peringkat hasil pada layar infokus yang telah disediakan. Kemudian yang mendapatkan peringkat pertama diminta untuk membuat soal yang akan diuji cobakan lagi kepada pendidik lainnya. Pada proses ini mahasiswa ikut mendampingi agar mempermudah bila menemukan kesulitan. Nampak jelas antusias pada saat pelaksanaan bisa dilihat dari dominasi pendidik yang memperhatikan dan mempraktekkan langsung. Selain itu, pada saat praktik langsung penggunaan Quizizz pendidik tampak sangat semangat untuk melaksanakan apa yang perintahkan oleh pemateri, walaupun sebagian besar terdiri dari pendidik senior dan akan purna bakti, tetapi semangat mereka untuk memahami materi yang diberikan sangat perlu dicontoh. Para pendidik senior tidak canggung untuk bertanya kepada guru muda atau mahasiswa bagaimana cara mengoperasikan Quizizz baik menggunakan *handphone* atau laptop.

3.2 Kegiatan 2 (Pasca Workshop)

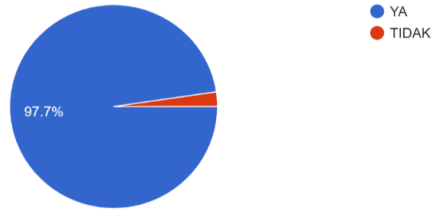
Kegiatan akhir yang dilakukan pada pengabdian (workshop) ini adalah menyebar kembali angket yaitu tentang manfaat kegiatan workshop dalam pembuatan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz, apakah pembuatan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz dirasa mudah, dan apakah Quizizz dapat diterapkan dalam kondisi saat ini. Aplikasi Quizizz sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran pada masa pandemi karena aplikasi Quizizz menurut narasumber yaitu Dian Herdiana,S.Pd adalah sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Keuntungan penggunaan aplikasi Quizizz adalah penggunaannya yang sangat mudah dan kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga lima pilihan jawaban.

Manfaat dari aplikasi Quizizz yaitu memiliki keunggulan di bagian pengerjaannya yang dapat menyesuaikan dengan kecepatan siswa, karena siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu hasil nilai dari pengerjaan siswa dapat diunduh dalam bentuk dokumen *excel* sehingga memudahkan guru dalam melakukan pengolahan nilai. Cara mendaftar aplikasi quizizz yaitu yang pertama buka situs (<http://quizizz.com/>) setelah itu klik daftar, setelah klik daftar masukan *email* yang aktif dan selanjutnya pilih “sebagai seorang guru”, dan yang terakhir isilah dengan detail jika sudah klik lanjutkan. Fitur-fitur aplikasi Quizizz yaitu terdapat fitur yang memberikan lima jenis soal, yaitu pilihan ganda, kotak centang, isi bagian yang kosong, pemilihan/survei, dan terbuka berakhir/essay.

Kegiatan workshop penyusunan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz dapat dikatakan berhasil karena, setelah itu banyak pendidik yang langsung mengaplikasikannya dengan cara melakukan penilain ataupun latihan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Sebagaimana tujuan hasil capain workshop adalah pendidik menjadi mengerti, memahami, dan mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran daring. Sehingga pembelajaran daring yang guru berikan menjadi tidak monoton.

1. Apakah Pelatihan pembuatan instrumen menggunakan aplikasi Quizizz dirasa bermanfaat untuk ibu/bapak?

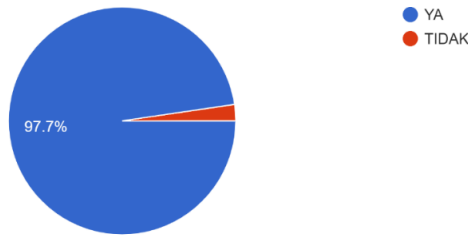
30 responses



Gambar 6. hasil survei pendidik dalam pembuatan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizizz.

2. Menurut ibu/bapak membuat instrumen menggunakan aplikasi quizizz itu mudah?

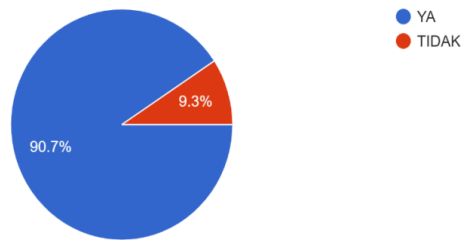
30 responses



Gambar 7. hasil survei tingkat kesulitan menggunakan aplikasi Quizizz.

3. Menurut bapak/ibu aplikasi Quizizz ini perlu diterapkan dalam pembelajaran disaat situasi seperti sekarang ini?

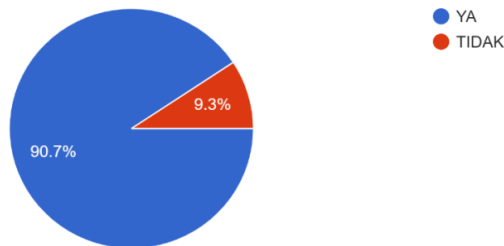
30 responses



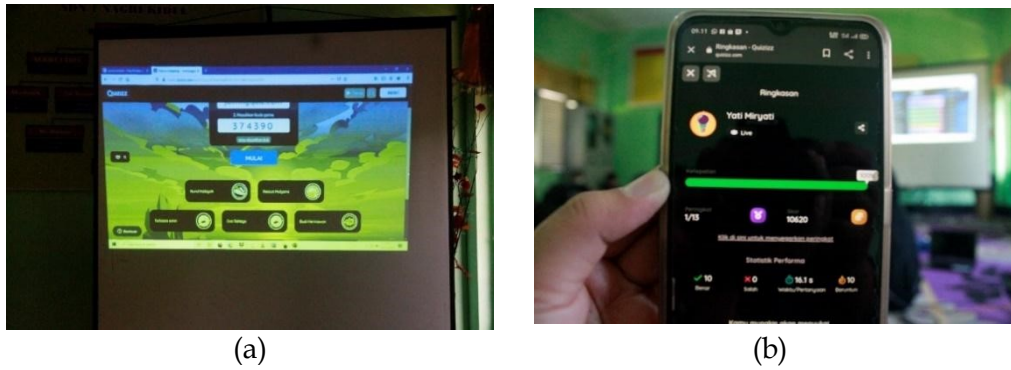
Gambar 8. hasil survei mengenai penerapan pentingnya penerapan aplikasi Quizizz pada saat ini.

4. Setelah mengikuti pelatihan, apakah menurut bapak/ibu aplikasi Quizizz ini perlu diterapkan ?

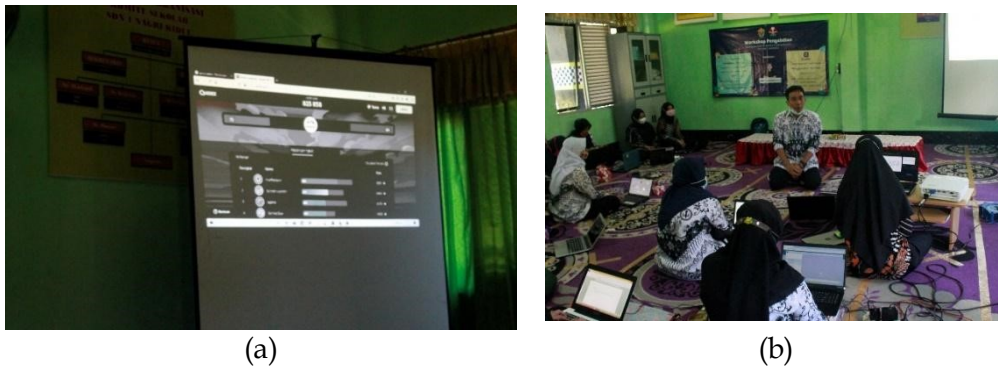
30 responses



Gambar 9. hasil survei perlunya penerapan aplikasi quizizz, setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 10. (a) *log in* aplikasi Quizizz; (b) tampilan akun aplikasi Quizizz (Dok. Pribadi 25/03/2021).



Gambar 11. (a) hasil kuis menggunakan aplikasi Quizizz; (b) pelaksanaan workshop pengabdian(Dok. Pribadi 25/03/2021).

4. KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat langsung kepada pendidik dalam meningkatkan media pembelajaran yang inovatif. Saat pelaksanaan pengabdian pendidik antusias dalam mengikutinya. Pendidik mudah mengerti, memahami, dan mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz. Kegiatan pengabdian dapat dikatakan berhasil karena setelah pelaksanaan pengabdian banyak pendidik langsung mengaplikasikannya dengan cara melakukan penilaian ataupun latihan pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz. Sebagaimana dengan menggunakan aplikasi Quizizz terutama dalam situasi pandemi Covid-19 dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang tidak menonton.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Terima Kasih kepada kepala sekolah SDN 1 Nagrikidul yang telah mengizinkan kami melaksanakan kegiatan ini. Terimakasih juga kepada semua guru-guru SDN 1 Nagrikidul sudah berkenan dan meluangkan waktunya untuk hadir pada acara workshop pengabdian ini dan pemateri workshop Bapak Dian Herdiana,S.Pd yang telah memberikan materi atau ilmu yang sangat bermanfaat. Kami berharap semoga kegiatan pengabdian ini dapat bermanfaat dalam menggunakan aplikasi Quizizz untuk alternatif pembelajaran dalam situasi pandemi Covid-19 dan bermanfaat untuk meningkatkan pembelajaran yang inovatif.

6. REFERENSI

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game

- edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Dewi, F. (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-Sd-An*, 9(2).
- Hamidah, M. H., & Wulandari, S. S. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi "Quizizz". *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 10(1).
- Majid, N. W. A., Abukhair, A., Alfathin, A., Ummah, A. H., & Wardani, R. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Efektif di Rumah Saat Pandemi Covid-19 Kepada Warga Persyarikatan Muhammadiyah Kabupaten Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 1(1), 1-7.
- Majid, N. W. A., Pramuntadi, A., Riyanto, A. B., & Rochmah, E. (2017). Penerapan E-Learning Sebagai Pendukung Adaptive Learning dan Peningkatan Kompetensi Siswa SMK di Kabupaten Bantul. *Taman Vokasi*, 5(2), 170-182.
- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- 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.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269-279.
- Rajagukguk, M. (2021). Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3* (pp. 45-50). FBS Unimed Press.
- Setiawati, S. Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian pada Perkuliahan Daring. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2021*.
- Sudihartono, Y. (2020). Penerapan Quizizz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 5(1), 1-15.
- Utomo, H. (2020). Penerapan media quizizz untuk meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran tematik siswa kelas IV SD Bukit Aksara Semarang. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3), 37-43.