

Workshop Aplikasi Quizizz untuk Evaluasi Hasil Belajar di MI Al Abrar Makassar

Nurhijrah^{1*}, Besse Qur'ani¹, Syarifah Suryana¹, Israwati Hamsar¹, Gawarti¹

¹ Universitas Negeri Makassar, A.P. Pettarani Makassar, Indonesia

*Correspondent Email: nurhijrah@unm.ac.id

Article History:

Received: 02-05-2023

Revised: 19-05-2023

Accepted: 27-05-2023

Keywords: Quizizz,
Evaluasi, Hasil Belajar

Abstrak: PKM ini bertujuan untuk menambah wawasan guru di MI AL ABRAR Makassar dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Quizizz pada proses evaluasi belajar terhadap peserta didik. Permasalahan yang dihadapi adalah : (1) Keterampilan digital guru di MI Al Abrar tergolong masih rendah sehingga pelaksanaan evaluasi hasil pembelajaran lebih banyak dilakukan dengan pemberian tugas secara konvensional dengan menggunakan kertas atau via whatsapp. (2) Guru MI Al Abrar belum menguasai penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop penggunaan aplikasi Quizizz untuk evaluasi hasil belajar. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab terhadap hasil workshop. Hasilnya menunjukkan guru MI Al Abrar menguasai penggunaan Quizizz dalam proses evaluasi pembelajaran

Abstract: This PKM aims to add insight to teachers of MI AL ABRAR Makassar in utilizing technology-based learning media by using the Quizizz application to the learning evaluation process for students. The problems faced are : (1) The digital skills of teachers at MI Al Abrar are still low, so that the evaluation of learning outcomes is mostly done by giving assignments conventionally using paper or via WhatsApp. (2) MI Al Abrar teachers have not mastered using Quizizz in the learning evaluation process. Therefore, community service is carried out in the form of workshops using the Quizizz application to evaluate learning outcomes. This community service is carried out using lecture methods, demonstrations and evaluation of the results of the workshop. The results show that MI Al Abrar teachers master the use of Quizizz in the learning evaluation process.

Pendahuluan

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 (1) bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dengan pernyataan tersebut, Peran guru dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa sangat penting dalam proses pendidikan. (Indonesia, 2005) Evaluasi yang efektif membantu guru dalam memahami kemajuan siswa, menilai pemahaman mereka terhadap materi pelajaran, dan memberikan umpan balik yang relevan.

Berdasarkan pernyataan yang diuraikan dalam Undang-Undang tersebut, penting untuk seorang guru melakukan pengembangan diri baik dari segi *hardskill* maupun *softskill*. Pengembangan kompetensi guru merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. (Gunawan, 2020), Dalam era digital, pengembangan kompetensi guru juga mencakup pemahaman dan penerapan teknologi pendidikan yang relevan. Guru perlu dapat menggunakan alat dan aplikasi teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran, serta memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi dengan siswa dan rekan kerja. (Febriana, 2021)

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, termasuk dalam proses evaluasi hasil belajar. (Wahyono, 2019) *Upgrade* teknologi yang digunakan oleh guru dalam mengevaluasi hasil belajar memiliki beberapa manfaat yang signifikan. Namun rendahnya *skill* teknologi para guru terlihat pada dominasi penggunaan aplikasi yang kurang sesuai untuk pembelajaran seperti layanan perpesanan Whatsapp atau bahkan masih menggunakan teknik konvensional, yakni menyebarkan soal evaluasi menggunakan kertas (Nurmaya, 2021).

Salah satu media yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi hasil belajar ialah Quizizz. Quizizz merupakan *platform* pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan oleh guru untuk membuat dan mengelola kuis interaktif secara *online* (Rofiq, 2022). Dalam pengertian yang lebih spesifik, Quizizz adalah sebuah situs web dan aplikasi yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, tes, atau kuis formatif secara digital untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Mukharomah, 2021).

Cara menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran ataupun evaluasi sangatlah mudah. Sebelum menggunakan aplikasi ini, guru membuat akun terlebih dahulu, setelah membuat akun, guru dapat merancang kuis *online* dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada. Setelah itu, siswa diarahkan untuk masuk ke jaringan internet dan mengakses laman Quizizz saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Kemudian siswa harus memasukan pin dan nama melalui *smartphone* masing-masing terlebih dahulu. Setelah itu, siswa akan terhubung dengan perangkat yang terdapat di laptop pengajar yang juga ditampilkan di layar LCD. Perangkat utama pengajar akan menampilkan pertanyaan-pertanyaan dari kuis yang sudah dirancang, siswa dapat memilih jawaban yang sesuai dari *smartphone* mereka dengan durasi waktu yang telah ditentukan. Siswa yang berhasil menjawab dengan benar dengan waktu paling cepat akan mendapatkan nilai yang lebih tinggi. Di akhir kuis, pengajar dapat menyimpan hasil perolehan nilai setiap siswa dengan cara mengunduhnya ke komputer atau menyimpannya di *Google Drive* (Supriadi, 2021)

Pengabdian kepada masyarakat adalah konsep yang penting dalam konteks pembangunan sosial dan kemajuan komunitas, menurut (Campbell, 2008) mengemukakan bahwa pengabdian kepada masyarakat merupakan bentuk konkret dari pembelajaran melalui penerapan pengetahuan dan keahlian untuk kepentingan masyarakat. Dalam konteks pendidikan tinggi, pengabdian kepada masyarakat memungkinkan untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka untuk memecahkan masalah sosial dan memberikan dampak positif pada komunitas di sekitarnya (Kadarisman, 2017). Untuk itu perlu adanya optimalisasi penggunaan

Quizizz bagi guru dengan melakukan pembinaan atau *workshop* pelatihan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat.

Pernyataan tersebut mendukung tim pengabdian untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di Kec. Tamalate Kota Makassar khususnya di MI AL ABRAR. Sekolah ini memiliki kurang lebih 20 orang guru, 559 peserta didik dan memiliki 14 ruangan kelas. Dari data tersebut memang sangat diperlukan adanya kegiatan pengembangan diri yang dilakukan oleh para guru dengan tujuan perbaikan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan *platform* Quizizz sebagai media dalam melakukan evaluasi hasil belajar. Melalui kegiatan ini, para guru mendapat wawasan bahwa pentingnya penggunaan *platform* digital sebagai media untuk melakukan evaluasi hasil belajar untuk mendapatkan hasil evaluasi dari peserta didik secara tepat dan akurat (Zahwa, 2022). Berbagai fitur Quizizz yang dapat digunakan oleh para guru seperti memasukkan gambar, membuat soal dan masih banyak lainnya. (Ramadhani, 2022) Quizizz dapat diakses melalui perangkat *smartphone* maupun laptop yang dipandu oleh Tim Dosen dari Universitas Negeri Makassar yang sekaligus sebagai tim pengabdian.

Metode

Workshop aplikasi Quizizz untuk evaluasi hasil belajar dilaksanakan pada bulan Maret 2023 di MI Al Abrar Jalan Bontoduri Raya No. 6 Makassar. Metode pelatihan yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab (Sugiyono, 2018). Upaya untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode pelaksanaan sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah, kemudian melakukan survey secara langsung ke lapangan guna melihat secara langsung kondisi sebenarnya, juga dilakukan wawancara dengan staf, dan juga para guru.
2. Menetapkan secara bersama, waktu dan tanggal pelaksanaan *workshop*.
3. Menyiapkan daftar hadir, spanduk yang berisi informasi kegiatan *workshop*.
4. Menyiapkan akun *platform* Quizizz.
5. Melaksanakan *workshop* dengan mendemonstrasikan secara langsung penggunaan Quizizz kepada guru MI Al Abrar serta melakukan tanya jawab dengan para peserta.

Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini pengabdian melaksanakan tahap persiapan berupa konsolidasi tim, persiapan di lokasi, persiapan alat dan bahan yang akan digunakan pada saat kegiatan serta administrasi persuratan untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat di sekolah MI Al Abrar Makassar.

2. Tahap Penyusunan

Kegiatan pada tahap penyusunan dilaksanakan sebelum kegiatan pengabdian berjalan. Pada tahap ini persiapan alat dan bahan penyuluhan dalam pelaksanaan *workshop* disusun sehingga pada saat kegiatan berlangsung segala hal yang diperlukan pada saat kegiatan telah terpenuhi sehingga kegiatan tersebut dalam berjalan lancar.

3. Tahap Pelaksanaan

a. Membuka Kegiatan

Sebelum masuk pada kegiatan inti, pelaksanaan *workshop* diawali dengan pembukaan yang dihadiri langsung oleh Kepala Sekolah MI Al Abrar Makassar.



Gambar 1. Kegiatan Pembukaan

b. Pemberian Materi *Workshop*

Pemberian materi di paparkan langsung oleh tim pengabdian, diawali dengan tanya jawab seputar pengetahuan bapak/ibu guru terkait aplikasi Quizizz. Kemudian, para pemateri menyampaikan pengenalan seputar penggunaan aplikasi Quizizz.



Gambar 2. Pemaparan Materi Oleh Tim Pengabdian



Gambar 3. Peserta Menyimak Pemaparan Materi

c. Pengaplikasian Langsung kepada Peserta

Setelah mendemonstrasikan materi Quizizz di hadapan para peserta, tim pengabdian mendampingi secara langsung peserta dalam mempraktekkan langkah membuat soal kepada para peserta. Proses kegiatan ini dilaksanakan sambil melakukan sesi tanya jawab kepada para peserta *workshop*.



Gambar 4. Peserta Membuat Soal dengan Aplikasi Quizizz

d. Penutup

Setelah penjelasan materi dan demonstrasi kepada para peserta *workshop*, tahap akhir dari kegiatan hari ini adalah penutup. Kegiatan ini ditutup dan diakhiri dengan sesi foto bersama dan penyerahan sertifikat oleh Kepala Sekolah kepada tim pengabdian.



Gambar 5. Sesi Foto Bersama



Gambar 6. Sesi Penyerahan Sertifikat

Kesimpulan

Sebagai kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah terselesaikan dengan baik dan para guru yang mengikuti *workshop* aplikasi Quizizz untuk evaluasi hasil belajar terlihat sangat antusias. Mengingat pentingnya sosialisasi tersebut untuk membantu peningkatan keterampilan guru utamanya dalam penggunaan *platform* Quizizz, sehingga terjadi peningkatan keterampilan dan pengetahuan dan memberikan dampak positif pada kemampuan guru dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih pengabdian ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian pengabdian ini, terkhusus Kepala Sekolah beserta para guru di MI Al Abrar Makassar.

Daftar Pustaka

- Campbell. (2008). *The University and the Public Good: A Commitment to Community Engagement*. New Directions for Higher Education.
- Febriana, R. (2021). *Kompetensi Guru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, I. G. (2020). *Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Menyongsong Era Society 5.0*. Prosiding Seminar Nasional IAHN-TP, (pp. 15-30). Palangka Raya.
- Indonesia, B. R. (2005, Desember 30). *Undang-Undang (UU) No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Retrieved from Database Peraturan: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/40266/uu-no-14-tahun-2005>
- Kadarisman, M. (2017). *Tantangan Perguruan Tinggi dalam Era Persaingan Global*. Sociae Polites.
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Berbasis Daring di MI Al Muqorrobiah. *Waniambey*, 2(1), 12-20.
- Nurmaya, A. L. (2021). Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring (Online) Sekolah. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 80-85.
- Ramadhani, K. P. (2022). *Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran dan Asesmen pada Materi Bahasa Inggris*. Abdi Humaniora.
- Rofiq, A. A. (2022). Media Quizizz Mampu Mengatasi Kejenuhan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 101-112.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Alfabeta ed.). Bandung.
- Supriadi, N. (2021, April). Penerapan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Daring di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandiri*, 5(1), 42-51.
- Wahyono, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penilaian Hasil Belajar pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding of Biology Education*, (pp. 192-201).
- Zahwa, F. A. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(1), 61-78.