

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA EVALUASI QUIZZIZZ DI SMK AL HUDA JATIAGUNG

Nicky Dwi Puspaningtyas^{1*}, Putri Sukma Dewi², Lia Febria Lina³

Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2,3},

*e-mail: nicky@teknokrat.ac.id, putri_sukma@teknokrat.ac.id, Liafebrialina@teknokrat.ac.id

Abstract

The presence of Internet technology makes it easier for people to interact without depending on space and time anymore. Independent learning is a qualification that must be possessed by students along with the implementation of the Independent Learning Curriculum. In the learning process, students should be able to choose the correct supporting learning resources in addition to the sources provided by the teacher. The integration of science and technology is needed by students in the teaching and learning process. One of the web tools that can be used in learning is Quizizz. Quizizz can provide data and statistics about student performance results directly. The Quizizz evaluation application introduction training went well from the participant's responses during the process and the final results were satisfactory.

Keywords: *Quizizz, Internet, Evaluation*

Abstrak

Kehadiran teknologi Internet memudahkan orang untuk melakukan interaksi tanpa terikat oleh ruang dan waktu lagi. Kemandirian belajar merupakan kualifikasi yang harus dimiliki peserta didik seiring dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa sebaiknya dapat memilih sumber belajar pendukung yang benar disamping sumber yang diberikan oleh gurunya. Pengintegrasian ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu web tool yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Quizizz*. *Quizizz* dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. Pelatihan pengenalan aplikasi evaluasi *Quizizz* berlangsung dengan baik dilihat dari respon peserta saat pelatihan berlangsung dan hasil akhir yang memuaskan.

Kata kunci: Quizizz, Internet, Evaluasi

1. PENDAHULUAN

Dalam kondisi pandemik saat ini, pemerintah Indonesia dalam Surat Edaran Kemendikbud No. 3 Tahun 2020 (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, 2020) dinyatakan bahwa warga satuan pendidikan dihimbau untuk menghindari kontak fisik langsung dan menunda kegiatan yang mengumpulkan banyak orang atau kegiatan di lingkungan luar satuan. Agar pembelajaran tetap dapat berlangsung, dilaksanakanlah pembelajaran jarak jauh atau biasa juga dikenal dengan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring dilaksanakan dengan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kehadiran teknologi Internet memudahkan orang untuk melakukan interaksi tanpa terikat oleh ruang dan waktu lagi.

Terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam pembelajaran daring. Kurang tersedianya fasilitas internet dan kuota internet di beberapa daerah menjadi salah satu kelemahan dalam pembelajaran daring (Maskar&Wulantina, 2019). Sedangkan sisi positif dari pembelajaran daring menurut (Ulfa&Puspaningtyas, 2020) adalah dapat meningkatkan

motivasi belajar siswa. Selain itu, pembelajaran daring juga dapat melatih siswa untuk belajar secara mandiri (Puspaningtyas&Putri, 2020).

Kemandirian belajar merupakan kualifikasi yang harus dimiliki peserta didik seiring dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka Belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa sebaiknya dapat memilih sumber belajar pendukung yang benar disamping sumber yang diberikan oleh gurunya. Berdasarkan hasil wawancara pada Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum di SMK Al-Huda Jatiagung, banyak siswa di sekolah tersebut yang hanya mengandalkan referensi yang diberikan oleh gurunya. Siswa masih mengalami kesulitan apabila harus mencari materi dari sumber lain.

Pengintegrasian ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dibutuhkan oleh siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu web tool yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Quizizz*. Web tool ini digunakan untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan.

Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung. *Quizizz* tidak hanya dapat dikerjakan saat pembelajaran di kelas saja, tetapi juga dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), sehingga dapat dimainkan kapan saja dan dimana saja oleh siswa asalkan tidak melebihi batas waktu yang sudah ditentukan. Hal yang menarik dari *Quizizz* adalah adanya skor yang diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat, kecepatan akan ada skor sendiri. Selain itu akan ada persaingan, karena *quizizz* langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru matematika SMK Al-Huda Jatiagung, evaluasi dan pembelajaran daring dilaksanakan melalui Google Classroom dan WhatsApp. Hal ini menyebabkan kurangnya motivasi dari siswa terhadap pembelajaran di sekolah. Dari pemaparan di atas, maka siswa perlu untuk mendapatkan pelatihan pembuatan media evaluasi menggunakan *Quizizz*. Kegiatan ini diharapkan mampu mengoptimalkan hasil pembelajaran dan evaluasi pembelajaran daring di sekolah tersebut

2. METODE

Fokus dan tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah pelatihan pembuatan media evaluasi menggunakan *Quizizz* kepada siswa. Tujuan dari pelatihan ini adalah memotivasi siswa terhadap pembelajaran di sekolah khususnya menggunakan bantuan teknologi dalam jaringan. Kegiatan pengabdian dilakukan dengan pelatihan secara tatap muka

kepada siswa selama 1 x 24 jam. Pelatihan terdiri dari pemateri, pendamping dan peserta. Secara rinci yaitu tiga orang dosen pemateri dan pendamping, 4 orang mahasiswa dan 30 siswa sebagai peserta pelatihan. Pelatihan dilaksanakan dengan metode pretest, pengenalan konsep Quizizz, pembuatan soal evaluasi dengan Quizizz, posttest. Dokumentasi pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pelatihan Quizizz di SMK Al Huda Jatiagung

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelatihan akan dibahas pertahap kegiatan yaitu pretest, pelatihan konsep, pembuatan dan posttest.

✓ Pre-test

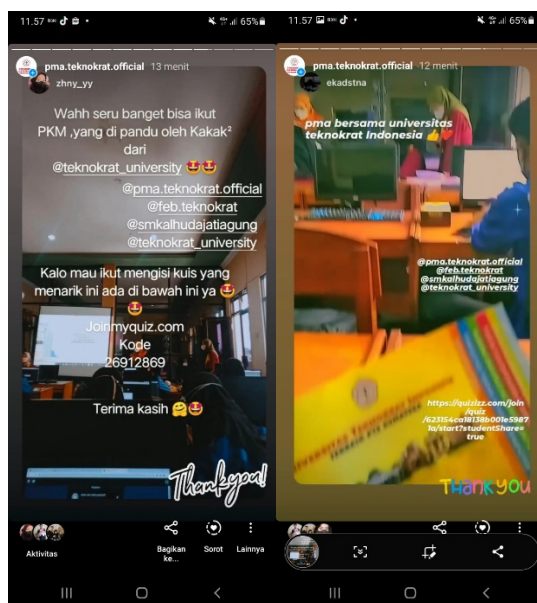
Angket berisi 30 pernyataan tentang quizezz. Angket berisi 5 indikator tentang konsep evaluasi, seputar quizizz, cara memulai quizezz, cara membuat soal dengan quizezz dan cara membaca nilai dari quizezz. Setiap indicator terdapat 10 pernyataan, sehingga total terdapat 50 pernyataan. Pertanyaan terdiri dari 35 pernyataan positif dan 15 pernyataan negative. Angket pretest terdiri dari pernyataan dengan respon sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Pernyataan tersebut secara berurutan diberi nilai 4, 3, 2 dan 1. Dari hasil pretest yang diberikan kepada siswa rata-rata respon siswa adalah 2,4 dari skala 1-4 dengan standar deviasi 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih cukup rendah pengetahuannya mengenai evaluasi terutama platform Quizizz.

✓ Pengenalan Platform Quizizz

Pada tahapan pengenalan platform Quizizz, materi disampaikan oleh Nicky Dwi Puspaningtyas, M.Pd. Materi terkait konsep evaluasi, pengenalan platform Quizizz sampai kepada hal-hal yang menarik dari aplikasi ini. Respon siswa cukup baik dan antusias pada materi ini, bahwa ada beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan dalam sesi ini. Diskusi dilakukan dalam waktu 120 menit pada sesi ini.

✓ Pelatihan pembuatan media evaluasi menggunakan Quizizz

Pelatihan pembuatan media evaluasi dengan menggunakan Quizizz dibantu oleh Putri Sukma Dewi, M.Pd dengan dua orang mahasiswa yaitu Putri dan Intan. Pelatihan ini langsung membuat produk karena dilakukan di laboratorium computer SMK Al Huda Jati Agung. Pelatihan berlangsung sangat menarik, sementara pemateri memberikan materi, mahasiswa membantu para siswa yang mengalami kesulitan teknis. Setelah pelatihan, siswa diminta mengupload hasil pembuatan soalnya di Instagram dan menandai Instagram official Pendidikan Matematika Universitas Teknokrat Indonesia. Beberapa hasil contoh upload siswa dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hasil upload link Quizizz

✓ Post-test

Setelah pelatihan materi sampai pada pembuatan soal dengan platform Quizizz. Pengisian angket persepsi siswa terhadap pelaksanaan pelatihan. Instrumen dalam post test sama dengan yang digunakan dalam pretest. Dari hasil posttest didapatkan rata-rata pencapaian siswa yang

sangat setuju atau memberi respon baik 42,8% dan setuju 36%. Dari hasil ini dapat kita lihat bahwa pencapaian yang diberikan siswa sangat baik. Secara rinci pencapaian siswa dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Posttest Siswa

Indicator	Salah satu pernyataan	Rata-rata pencapaian (dalam persen)			
		Sangat setuju	setuju	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
Konsep evaluasi,	Saya paham konsep evaluasi	45	48	5	2
Seputar quizz,	Quizizz merupakan platform aplikasi untuk membuat evaluasi pembelajaran	56	34	3	7
Cara memulai quizezz,	Saya paham cara menggunakan quizezz	45	32	21	2
Cara membuat soal dengan quizezz	Saya paham cara membuat soal dengan quizezz	34	23	12	31
Cara membaca nilai dari quizezz	Saya paham cara membaca hasil di quizezz	34	43	20	3
Rata-rata		42.8	36	12.2	9

4. KESIMPULAN

Dari data di atas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dosen pendidikan matematika beserta mahasiswa telah berjalan baik. Selain itu pencapaian yang diharapkan juga baik terlihat dari respon siswa yang aktif bertanya, mengumpulkan hasil pelatihan berupa produk serta hasil posttest yang memuaskan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis sampaikan kepada Universitas Teknokrat Indonesia, Yayasan Pendidikan Teknokrat, dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UTI atas diselenggarakannya Hibah Internal Pengabdian kepada Masyarakat sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Puspaningtyas, N.D., Dewi, P.S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *JPMI – Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3 (6), 703-712.

- Maskar, S., & Wulantina, E. (2019). Persepsi Peserta Didik terhadap Metode Blended Learning dengan Google Classroom. *Jurnal Inovasi Matematika*, 1(2), 110–121. <https://doi.org/10.35438/inomatika.v1i2.156>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan COVID-19 Pada Satuan Pendidikan. Jakarta.
- Sari, D.P., Putra, R.W.Y., & Syazali, M. (2018). Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 12(2). 63-72
- Ulhusna, dkk. (2021). Sosialisasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Masa Pandemi. *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 1 No. 2 Tahun 2021, Pp 156-165.
- Flew, T. 2008. *New Media : an introduction*. New York: Oxford University Pers