

## Respon Guru Terhadap Workshop Evaluasi Pembelajaran Online Berbasis Quizizz

[ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/25729/12939](https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/download/25729/12939)

Salma Samputri<sup>1</sup>, Nurhayani H. Muhiddin<sup>2</sup>, dan Rifda Nur Hikmahwati Arif<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Prodi Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

**Abstrak.** Evaluasi pembelajaran *Quizizz* merupakan evaluasi pembelajaran berbasis online. *Quizizz* berguna untuk mempermudah evaluasi pembelajaran jarak jauh atau disebut juga evaluasi pembelajaran daring. Pengabdian ini dilatarbelakangi dengan memberikan pelatihan terhadap guru-guru dalam penggunaan evaluasi pembelajaran berbasis online yaitu *Quizizz*. Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui respon guru-guru terhadap evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz*. Pengabdian dilakukan di Pesantren Putri Yatama Mandiri di kabupaten Gowa provinsi Sulawesi Selatan dengan guru berjumlah 20 orang. Metode yang digunakan adalah sosialisasi yang meliputi pembelajaran tentang *Quizizz*, pelatihan, pendampingan dalam pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz*, dan evaluasi. Keberhasilan dalam kegiatan pengabdian ini ditandai dengan peningkatan pemahaman dan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebelum mengikuti workshop adalah masing-masing sebesar 74% dan 76%, sesudah mengikuti workshop adalah sebesar 88% dan 92%, kejelasan, ketertarikan, dan kepuasan sesudah mengikuti workshop adalah sebesar 92%, 82% dan 78%. Hal ini membuktikan adanya peningkatan pemahaman dan penggunaan antara sebelum dan sesudah mengikuti workshop evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz* yaitu masing-masing sebesar 14% dan 16%. Selanjutnya respon pemahaman, penggunaan, kejelasan guru terhadap aplikasi *Quizizz* berada pada kategori sangat baik, sedangkan respon ketertarikan dan kepuasan guru terhadap aplikasi *Quizizz* berada pada kategori baik. Pengabdian ini menunjukkan bahwa guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri mampu melakukan praktikum penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan membuat kuis pada *Quizizz* dalam berbagai bentuk soal seperti dalam bentuk soal pilihan ganda atau isian.

**Kata Kunci:** Quizizz, workshop, evaluasi

**Abstract.** *Quizizz* is an online-based learning evaluation. *Quizizz* is useful to facilitate the evaluation of distance learning or also called the evaluation of bold learning. This service is motivated by providing training to teachers in the use of online-based learning evaluation, namely *Quizizz*. The implementation of this service aims to determine the teacher's response to the evaluation of *Quizizz*-based online learning. The service was carried out at the Putri Yatama Mandiri Islamic Boarding School in Gowa, South Sulawesi province with 20 teachers opening. The method used is socialization which includes learning about *Quizizz*, training, assistance in making *Quizizz*-based learning, and evaluation. Success in this Community Partnership Program was marked by increasing understanding and use of the *Quizizz* application before participating in the workshop, which were 74% and 76%, respectively, before participating in the workshop were 88% and 92%, interest, interest, and satisfaction before attending the workshop was 92%, 82% and 78%. This proves that there is an increase in understanding and use between before and before participating in the *Quizizz*-based online learning evaluation, which are 14% and 16%, respectively. Furthermore, the teacher's response to understanding, use, and use of the *Quizizz* application is in the very good category, while the teacher's interest and satisfaction response to the *Quizizz* application is in the good category. This service shows that the teachers at the Putri Yatama Mandiri Islamic Boarding School are able to do practical work using the *Quizizz* application by making quizzes on *Quizizz* in various forms of questions such as in the form of multiple choice questions or stuffing.

**Keywords:** Quizizz, workshops, evaluation

## I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran secara tatap muka di kelas masih didominasi oleh *teacher centered*, namun dengan adanya pandemi covid-19, pemerintah Kabupaten Gowa menginstruksikan agar proses pembelajaran dilaksanakan secara daring. Kondisi ini tentu menjadi tantangan bagi guru untuk berinovasi agar proses pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sesuai program semester dan program tahunan yang telah dituliskan. Proses pembelajaran ini tentu dapat dilaksanakan jika proses pembelajaran menggunakan teknologi.

Disisi lain, bila siswa ditanya permasalahan di dalam kelas, mereka mengungkapkan bahwa mereka cenderung merasa bosan saat belajar di dalam kelas karena beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut diantaranya adalah metode pengajaran guru yang monoton dan kurang interaktif serta susah untuk konsentrasi selama proses belajar dan mengajar (Mubarok, 2018). Sebagai akibatnya para siswa lebih memilih untuk menggunakan telepon genggam mereka untuk keperluan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan belajar mengajar. Hal ini merupakan suatu permasalahan yang sebenarnya bisa dijadikan potensi untuk mendukung proses belajar mengajar.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi begitu cepat dan kemajuannya yang begitu pesat tidak bisa dihindarkan. Perangkat teknologi seperti komputer, *gadget*, seluler, dan internet sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan teknologi itu bukan lagi barang mewah bagi kita, tetapi suatu keharusan. Perkembangan teknologi yang cepat berpengaruh besar terhadap semua bidang kehidupan manusia, termasuk di bidang pendidikan. Menurut Abidin, (2016), dengan adanya inovasi pada TIK, maka orang dengan cepat dapat belajar,

dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah. Fungsi teknologi itu lebih dari sekedar mentransfer materi pembelajaran ke lingkungan digital karena mereka diharapkan dapat menyediakan komunikasi, kerja sama, dan meta-kognisi.

Sehubungan dengan itu, maka penting sekali bagi guru-guru di pesantren Yatama Mandiri menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Di samping itu, menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran adalah tuntutan kompetensi guru sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru, bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian dan sosial. Pada kompetensi profesional dijelaskan bahwa sekurang-kurangnya seorang guru harus, diantaranya, menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Dikatakan dalam prinsip pembelajaran kurikulum 2013 bahwa pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Teknologi merupakan salah satu kekuatan pendorong dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas tinggi. Teknologi dapat meningkatkan mutu pengajaran, pembelajaran dan manajemen di sekolah dan sehingga membantu meningkatkan standar (Livingstone, 2012). Saat ini, seiring dengan perkembangan dan kemajuannya, teknologi mampu memberikan solusi dan layanan baru untuk kegiatan pendidikan. Teknologi dapat menawarkan alat baru untuk meningkatkan pengetahuan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah meningkatkan minat peserta didik. Meskipun alat teknologi semakin populer, banyak guru masih memiliki tantangan untuk mengintegrasikan alat TIK dalam kegiatan pembelajaran (Nikolopoulou

dan Gialamas, 2016). Meskipun teknologi sekarang menjadi alat yang berguna di kelas, banyak guru masih berjuang untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik mengajar mereka.

Berkenaan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, penggunaan gadget dan peralatan teknologi dapat diarahkan untuk dipakai pada hal-hal yang positif yang dapat membantu pembelajaran lebih menarik. Penelitian dari Zabir (2018) menunjukkan bahwa dengan menggunakan teknologi motivasi belajar siswa meningkat dan mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif sehingga tercipta suasana kegiatan belajar mengajar di kelas yang kondusif. Hal serupa juga diungkapkan oleh Suropto, Fatmasari, dan Purwantiningsih (2010) bahwa guru dan murid mendapat keuntungan sekaligus dalam penggunaan fitur teknologi gamifikasi dalam pembelajaran dimana guru bisa lebih proaktif dan siswa bisa mendapat sumber-sumber materi pelajaran yang tidak terbatas. Dalam program pengabdian ini, kami mencanangkan penggunaan gadget dan peralatan teknologi diintegrasikan dalam pembelajaran di ruangan kelas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Dalam evaluasi pembelajaran, penggunaan teknologi salah satu hal penting untuk mendukung penilaian berbasis digital. Penilaian berbasis digital adalah evaluasi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi digital. Salah satu penilaian pembelajaran berbasis digital adalah *Quizizz*. Aplikasi *Quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja peserta didik, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi,

nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan (Salsabila, 2020). Sejalan dengan itu menurut Nugroho (2019), keunggulan *Quizizz* adalah dibagian pengerjaannya yang menyesuaikan dengan kecepatan siswa. Siswa tidak akan dinilai berdasarkan cepat tidaknya menjawab soal. Disamping itu nilai dapat di unduh dalam bentuk dokumen excel sehingga memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Tetapi terdapat kelemahan saat menggunakan *Quizizz* yaitu sangat bergantung pada jaringan internet. Hal ini merupakan masalah utama saat pembelajaran online dilakukan, karena terdapat beberapa daerah yang memiliki jaringan internet yang stabil (Amany, 2020). Kekurangan dari pembelajaran online yang berlangsung saat ini adalah ketidakstabilan jaringan (Handayani, 2020)

Menurut Zhao (2019) menemukan bahwa *Quizizz* berdampak positif pada proses pembelajaran di ruangan kelas dimana nilai yang diperoleh lebih tinggi dan meningkatkan kerjasama antarsiswa dalam kerja kelompok. Hal ini sangat positif, dan dinilai dapat juga menjadi solusi terhadap penggunaan gadget di ruangan kelas. Hal ini juga telah dibuktikan oleh tim PKM dalam kegiatan pengajaran sehingga terdapat panggilan untuk mengabdikan pengetahuan yang berharga ini terhadap guru-guru.

Oleh karena itu, perlu diadakan pelatihan penggunaan teknologi di dalam kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman. Kegiatan pelatihan tersebut meliputi pengintegrasian gadget dan peralatan teknologi dalam proses belajar dan mengajarnya itu dengan memperkenalkan fitur gamifikasi daring yang dapat digunakan secara gratis. Workshop Pembelajaran Melalui Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Quizizz* bagi Guru-Guru Pesantren Putri Yatama bertujuan untuk meningkatkan

profesional guru pada jenjang SMP khususnya meningkatkan evaluasi pembelajaran oleh guru-guru dengan berbasis online untuk menghadapi pembelajaran di masa Pandemi Covid-19, meningkatkan ketersediaan sumber belajar digital, serta meningkatkan keunggulan dan kreatifitas guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital dimasa pandemi Covid-19. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh besar terhadap proses pembelajaran sehingga pembelajaran abad 21 mendorong guru-guru untuk memiliki pengetahuan terkait teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini mendorong Tim Pengabdian untuk berbagi pengetahuan kepada guru-guru di Pondok Pesantren Putri Yatama Mandiri tentang penilaian pembelajaran secara online.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

### a. Sosialisasi Pembelajaran Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran

Sosialisasi dimaksudkan untuk memberi pengetahuan kepada guru tentang aplikasi *Quizizz* sebagai instrument penilaian dalam pembelajaran bagaimana kaitan antara pendekatan dengan model pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran

### b. Pelatihan Simulasi Penggunaan *Quizizz* dalam Penilaian Pembelajaran

Simulasi pembelajaran bertujuan untuk memperlihatkan kepada para guru tentang proses penggunaan *Quizizz* sebagai instrument penilaian dalam pembelajaran agar guru dapat merasakan sendiri proses pembelajaran tersebut.

### c. Pendampingan dalam Pembuatan Soal Pada *Quizizz* Sebagai Instrumen Pembelajaran

Pada tahap ini, guru didampingi oleh tim pengabdian akan menyusun soal pada *Quizizz* sebagai instrumen pembelajaran

### d. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan workshop, serta segala hal yang menjadi penguat dan penghambat ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Hal ini di lihat melalui instrument angket sebelum dan sesudah workshop yang telah dibagikan kepada responden untuk mengetahui tingkat pemahaman, penggunaan, kejelasan, ketertarikan dan kepuasan terhadap evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz*.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

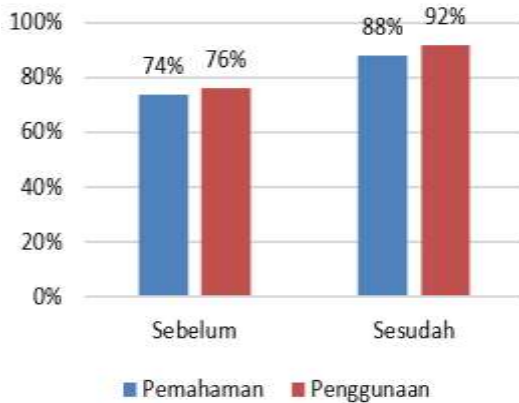
Penelitian ini dilakukan dengan melibatkan guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri. Hasil identifikasi kemampuan guru menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran dilakukan dengan pemberian angket sebelum dan setelah mengikuti kegiatan workshop evaluasi pembelajaran.



Gambar 1 Dokumentasi kegiatan

Persentase pemahaman dan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebelum dan setelah

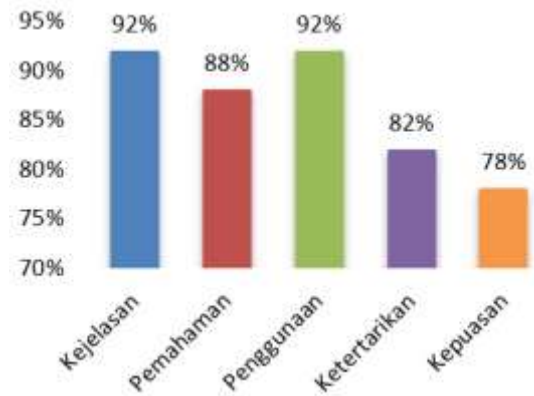
mengikuti workshop evaluasi pembelajaran disajikan pada Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Pemahaman dan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Sebelum dan Setelah Mengikuti Workshop Evaluasi Pembelajaran

Persentase pemahaman dan penggunaan *Quizizz* sebagai aplikasi evaluasi dalam pembelajaran mengalami peningkatan sebelum dan setelah mengikuti workshop. Sebelum mengikuti workshop, persentase pemahaman dan penggunaan sebesar 74% dan 76%. Setelah mengikuti workshop, persentase pemahaman dan penggunaan sebesar 88% dan 92%. Tingkat kenaikan persentase pemahaman dan penggunaan setelah mengikuti workshop evaluasi pembelajaran masing-masing sebesar 14% dan 16%. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru lebih memahami aplikasi *Quizizz* dan lebih mahir dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* setelah diberi pelatihan tentang evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz*.

Adapun persentase kejelasan, pemahaman, penggunaan, ketertarikan, dan kepuasan terhadap materi workshop ada disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3 Persentase Kejelasan, Pemahaman, Penggunaan, Ketertarikan, dan Kepuasan Terhadap Materi Workshop Evaluasi Pembelajaran

Persentase kejelasan, pemahaman, penggunaan, ketertarikan, dan kepuasan setelah mengikuti workshop evaluasi pembelajaran berdasarkan Gambar 3 menunjukkan hasil yang berbeda-beda, akan tetapi pada kategori yang sama yaitu kategori tinggi. Secara berturut-turut persentase kejelasan, pemahaman, penggunaan, ketertarikan, dan kepuasan setelah mengikuti workshop evaluasi pembelajaran sebesar 92%; 88%; 92%; 82%; dan 78%. Hal ini menunjukkan bahwa respon guru terhadap *workshop* evaluasi pembelajaran berbasis *Quizizz* pada pemahaman, penggunaan, dan kejelasan berada pada kategori sangat baik, dan pada ketertarikan serta kepuasan berada pada kategori baik.

Program kemitraan masyarakat yang telah selesai dilaksanakan pada tanggal 02 Juli 2021 - 03 Juli 2021. Program ini menghasilkan beberapa hal pada mitra, diantaranya:

1. Kemampuan mitra dalam mengenali evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz*  
Program ini berhasil mengenalkan kepada 20 guru mengenai evaluasi

pembelajaran online berbasis *Quizizz* yang jarang mereka dapati sebelumnya, bahkan beberapa dari mereka mengaku untuk pertama kali mengenal evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz*. Melalui program ini, mereka mampu mengenali evaluasi pembelajaran online berbasis *Quizizz* untuk menunjang kegiatan proses pembelajaran. Pada kegiatan ini, mitra mampu mengenali cara membuat kuis pada *Quizizz*.

2. Keterampilan mitra melakukan praktikum mandiri

Kemampuan mitra secara mandiri melakukan praktikum mandiri merupakan tujuan utama dari program ini. Mitra dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang telah mengikuti kegiatan PKM dan telah memperlihatkan keterampilan melakukan praktikum secara mandiri. Praktikum tersebut meliputi:

- 1) Membuat kuis dengan *Quizizz* dalam berbagai bentuk soal seperti dalam bentuk soal pilihan ganda atau isian
- 2) Membagikan kuis secara langsung
- 3) Mengajak peserta didik bergabung dan mengisi kuis yang telah dibuat oleh guru-guru
- 4) Memberikan tugas (PR) pada aplikasi *Quizizz*

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang telah dicapai pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat yang telah selesai dilaksanakan pada bulan Juli di Pesantren Putri Yatama Mandiri, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pemahaman dan penggunaan guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri terhadap aplikasi *Quizizz* **sebelum** workshop yaitu

masing-masing sebesar 74% dan 76% dan berada pada kategori sangat cukup.

2. Pemahaman dan penggunaan guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri terhadap aplikasi *Quizizz* **sesudah** workshop yaitu masing-masing sebesar 88% dan 92% dan berada pada kategori sangat baik.
3. Kejelasan, ketertarikan, dan kepuasan guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri terhadap aplikasi *Quizizz* **sesudah** workshop yaitu masing-masing sebesar 92%, 82%, dan 78% berada pada kategori sangat baik, dan baik.
4. Guru-guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri mampu melakukan praktikum penggunaan aplikasi *Quizizz* dengan membuat kuis pada *Quizizz* dalam berbagai bentuk soal seperti dalam bentuk soal pilihan ganda atau isian.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Rektor UNM dan Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM atas pendanaan, arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Yayasan, Kepala Sekolah, dan Guru-Guru Pesantren Putri Yatama Mandiri Gowa yang telah memberi fasilitas dan partisipasinya mulai dari persiapan, pelaksanaan hingga evaluasi kegiatan PKM ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2016. *Revitalisasi Penilaian Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi Abad ke-21*. Bandung: Refika Aditama.
- Amany, Azzah. 2020. *Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring*

- Matematika. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, Vol. 2 No. 2.
- Handayani, Lina. 2020. Keuntungan, Kendala dan Solusim dan Solusi Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19: Studi Eksploratif di SMPN 3 Bae Kudus. *Journal Industrial Engineering & Management Research (JIEMAR)*, Vol. 1 No. 2.
- Livingstone, S. 2012. Critical reflections on the benefits of ICT in education. *Oxford Review of Education*, Vol. 38 No. 1.
- Mubarok, M, M., 2018. Upaya Menurunkan Kejenuhan Belajar Melalui Bimbingan Kelompok Teknik Games Kelas XI Akuntansi SMK YPKK 2 Sleman. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling*, Vol. 4 No. 3.
- Nikolopoulou, K. & Gialamas, V. 2016. Barriers to ICT use in high schools: Greek teachers' perceptions". *Journal of Computers in Education*, Vol. 3 No. 1.
- Nugroho, D. Y., Komilie, S., & Peggy, S. T. 2019. Pemanfaatan Teknologi Dalam Pendidikan: Penggunaan Fitur Gamifikasi Daring di YPK Penabur Bandarlampung. *Prosiding PKM-CSR*, Vol. 2.
- Suripto, Fatmasari, R. Purwantiningsih, A. 2010. Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi dan Dampaknya Dalam Dunia Pendidikan. *Makalah Seminar: Citizen Journalism dan Keterbukaan Informasi Publik untuk Semua*, p. 1-11.
- Salsabila, U. H., Iefoene, S. H., Isti, L. A., et al. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4 No.2
- Zabir, A. 2010. Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMPN 1 Lanrisang Kabupaten Pinrang. [Eprints.unm.ac.id](http://Eprints.unm.ac.id).
- Zhao, F., 2019. Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*. Vol. 8 No. 1.