
Menggunakan Aplikasi Quizziz untuk Membuat Evaluasi Online di Masa Pandemi Covid-19: Pelatihan Kompetensi Guru

Angga Rakasiwa^{1*}

¹ Sistem Informasi, STMIK IKMI Cirebon

*Email: anggarakasiwaCOM@yahoo.com

ABSTRACT

Various problems faced by teachers, students and parents when studying online during a pandemic. The teacher feels the saturation of students studying at home and completing school assignments. Therefore, there is a need for innovation in assigning tasks to be more fun and not a burden. One such innovation is using quizziz. The aim of this service is to improve teacher competence in making online evaluations through the quizziz application. The method used to carry out the service is in the form of lectures, questions and answers, and practice. This activity was attended by 19 teachers at Sadagori 1 Elementary School in Cirebon City. From the results of the community service activities, the teacher's ability to make online quizzes using quizziz increased 100%. Beginner teachers who have never used or know the Quizziz application can easily create and publish quizzes in Google Classroom. The involvement of tutors in each group really helps the teacher to practice making quizzes using quizziz. The participants were very enthusiastic about participating in the training and hoped that this training would be sustainable.

Keywords: Online, Quizziz, Application, Media, Learning

ABSTRAK

Berbagai permasalahan yang dihadapi guru, siswa dan orang tua saat belajar online di masa pandemi. Guru merasakan kejenuhan siswa belajar di rumah dan menyelesaikan tugas sekolah. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam pemberian tugas agar lebih menyenangkan dan tidak memberatkan. Salah satu inovasi tersebut adalah menggunakan quizziz. Layanan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam melakukan evaluasi online melalui aplikasi quizziz. Metode yang digunakan untuk melaksanakan pengabdian berupa ceramah, tanya jawab, dan praktik. Kegiatan ini diikuti oleh 19 orang guru di SD Negeri 1 Sadagori Kota Cirebon. Dari hasil kegiatan pengabdian masyarakat, kemampuan guru membuat kuis online menggunakan quizziz meningkat 100%. Guru pemula yang belum pernah menggunakan atau mengetahui aplikasi Quizziz dapat dengan mudah membuat dan mempublikasikan kuis di Google Classroom. Keterlibatan tutor dalam setiap kelompok sangat membantu guru untuk berlatih membuat kuis dengan menggunakan kuis. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan berharap pelatihan ini dapat berkelanjutan.

Kata Kunci: Daring, Quizziz, Aplikasi, Pembelajaran.

PENDAHULUAN

Beberapa perubahan di abad 21 terjadi dengan sangat cepat dan setiap orang harus beradaptasi dengan cepat. Apalagi, pandemi yang masih dialami Indonesia dan mayoritas negara lain di dunia berdampak pada semua aspek termasuk pendidikan. Saat ini teknologi seluler menjadi bagian penting dalam penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar karena memiliki kemampuan komunikasi yang tidak dibatasi oleh waktu dan tempat (Aprilia & Ahdi, 2021). Terhitung Maret 2020 dengan terbitnya Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di Lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Pencegahan Covid-19 di Satuan Pendidikan, seluruh siswa dari semua jenjang Pendidikan telah belajar secara online (online). Beberapa aplikasi untuk mendukung efektifitas pembelajaran yang diterapkan oleh setiap satuan pendidikan berbeda-beda, misalnya menggunakan LMS, google classroom, Schoology, Edmodo, dll.

Dampaknya adalah pergeseran arah pembelajaran, dari tatap muka ke virtual. tatap muka (Murni), penggunaan teknologi menjadi hal yang utama dan siswa dituntut untuk belajar secara mandiri dengan peran guru sebagai fasilitator (Lim & Yunus, 2021).

Menghadapi situasi pandemi yang belum bisa dipastikan kapan akan berakhir, dan mengacu pada Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, sangat penting bagi guru untuk dapat memanfaatkan IT. Penggunaan internet sebagai jaringan komunikasi dalam proses pembelajaran online sudah mulai digalakkan secara masif. Selama masa pandemi, kebutuhan penggunaan internet meningkat 30-40% 6. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan bantuan kuota kepada guru, dosen, dan orang tua/siswa sebesar 50 GB selama satu semester untuk mendukung pembelajaran online. Diharapkan proses pembelajaran yang melibatkan siswa, guru dan orang tua dapat berjalan dengan optimal.

SD Negeri 1 Sadagori Kota Cirebon merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan pembelajaran online sejak tahun 2020. Awalnya guru kesulitan dalam melaksanakan Pembelajaran Jarak Jauh karena keterbatasan kemampuan IT. Pelajaran yang dilakukan hanya pemberian tugas melalui grup Whats App. Siswa yang tidak memiliki ponsel, datang seminggu sekali ke sekolah untuk mengambil dan menyerahkan tugas. Seiring waktu, pembelajaran jarak jauh dikemas lebih baik lagi. Beberapa guru menggunakan google classroom, membuat video pembelajaran menggunakan materi, kinemaster, inshot, dll kemudian di upload ke you tube. Namun, guru mengeluh bahwa partisipasi siswa yang mengikuti tes menurun dan nilai yang diperoleh tidak optimal. Oleh karena itu, perlu peningkatan kompetensi guru dalam memberikan soal latihan kepada siswa agar lebih bermakna dan menyenangkan.

Quizizz adalah aplikasi edukasi berbasis game online⁸, yang menghadirkan aktivitas multipemain ke ruang kelas virtual, interaktif, menyenangkan dan sangat dikenal sebagai aplikasi penilaian. Quizizz bukanlah aplikasi game pada umumnya, tetapi hanya menggunakan elemen game untuk membuat sesuatu seperti game karena terdapat avatar, tema, meme, dan musik untuk menyemangati dalam proses pembelajaran (Zulfah & Mahmudi, 2021; Shobirin *et al.*, 2022). Guru dapat memantau proses siswa secara langsung/langsung dan mengunduh laporan saat kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Menggunakan aplikasi ini membantu merangsang minat siswa dan meningkatkan konsentrasi (Maisyaroh & Nashoih, 2022). Selain digunakan secara bersamaan, quizizz juga dapat digunakan sebagai latihan/pekerjaan rumah yang dapat dilakukan pada waktu/hari lain dengan memberikan batasan waktu tertentu. Ada dua mode quizizz, yaitu mode creator/creator (via quizizz.com) dalam hal ini pengajar dan mode siswa (via quizizz.com/join) dalam hal ini siswa. Setiap siswa yang bergabung tidak perlu membuat akun quizizz, mereka dapat bergabung langsung dengan menggunakan kode permainan yang dibagikan oleh guru.

Berdasarkan analisis situasi masalah yang dialami mitra (Sadagori 1 Kota Cirebon), dapat diidentifikasi beberapa permasalahan terkait pembelajaran online, yaitu: kurangnya minat dan motivasi siswa saat mengerjakan tes, kurangnya pemahaman guru dalam membuat tes berbasis online. . games, Guru memiliki kemampuan untuk menerapkan IT namun pembelajaran online masih cenderung monoton dan kurang bervariasi. Oleh karena itu tim pengabdian kepada masyarakat akan mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan soal dengan aplikasi quizizz untuk meningkatkan kompetensi profesional guru di Sadagori 1 Kota Cirebon.

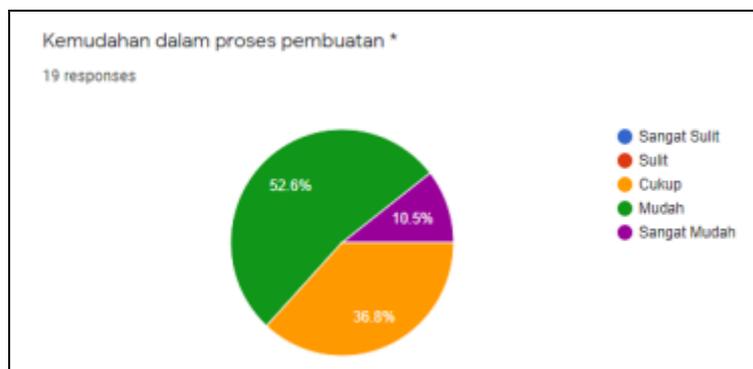
METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan topik gamification quizizz: pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam melakukan evaluasi online di masa pandemi ini dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2021 di SDN Sadagori I Kota Cirebon. Kegiatan ini diikuti oleh 19 guru SD Sadagori 1 yang terdiri dari guru kelas dan beberapa guru mata pelajaran. Pembicara dalam pelatihan quizizz ini adalah Setiyani, M.Pd dan Try Suprayo, S.Pd., MOS yang memiliki keahlian di bidang teknologi dan telah menulis buku berjudul “Kuis Online Dari A sampai Z” yang diterbitkan secara nasional. Metode dalam pengabdian ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

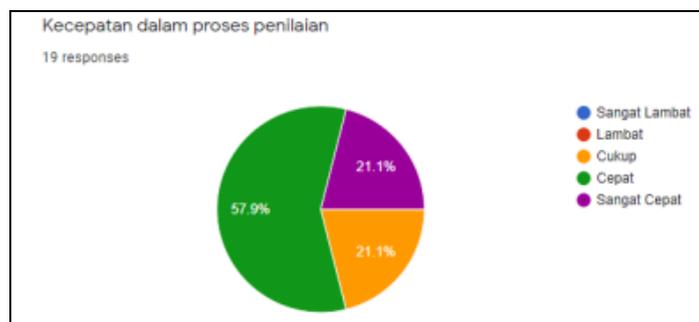
Pelatihan peningkatan kompetensi guru berupa pembuatan alat evaluasi online dapat digunakan dalam pembelajaran online dan offline. Quizizz mencakup aplikasi yang mudah dibuat dan digunakan. Aplikasi ini gratis, interaktif, sangat menyenangkan dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja, hanya membutuhkan kuota. Serangkaian kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam melakukan evaluasi online pada masa pandemi dimulai pada tahap pendahuluan pada 28 Januari 2021. Pada tahap

pendahuluan diperoleh beberapa permasalahan mitra antara lain: rendahnya minat dan motivasi siswa saat mengerjakan ulangan, kurangnya pemahaman guru dalam membuat tes berbasis online, guru memiliki kemampuan untuk menerapkan IT namun pembelajaran online masih cenderung monoton dan kurang bervariasi. Selanjutnya tim pengabdian masyarakat berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk menentukan waktu dan tempat pelatihan. Pada tahap solusi mitra dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan perencanaan dilaksanakan pada tanggal 22 Februari 2021. Tim pengabdian masyarakat dan mitra (sekolah) melakukan pembenahan terkait sarana dan prasarana yang akan digunakan, jadwal acara dan materi yang akan disampaikan. Tim pengabdian masyarakat juga menyiapkan beberapa instrumen pengabdian seperti lembar observasi dan membuat angket respon guru terhadap aplikasi quizizz. Selanjutnya pelaksanaan pelatihan pembuatan kuis dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2021. Kegiatan ini diikuti oleh 19 guru dari Sadagori 1 yang terdiri dari guru kelas dan beberapa guru mata pelajaran. Di awal acara tim menyampaikan materi tentang cara membuat akun, memperkenalkan semua tools pada quizizz, teleport, membuat persamaan matematika, memberikan contoh soal inputan jenis pilihan ganda, benar salah, kotak centang, membuat pengaturan, mengunggah pertanyaan, publikasikan langsung atau pekerjaan rumah dan bagikan tautan ke google classroom. Setelah penyampaian materi, selanjutnya guru praktik terbimbing menggunakan aplikasi quizizz yang dibantu oleh tutor di masing-masing kelompok. Selanjutnya untuk melihat bagaimana respon guru terhadap pembuatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, tim memberikan angket di akhir sesi.



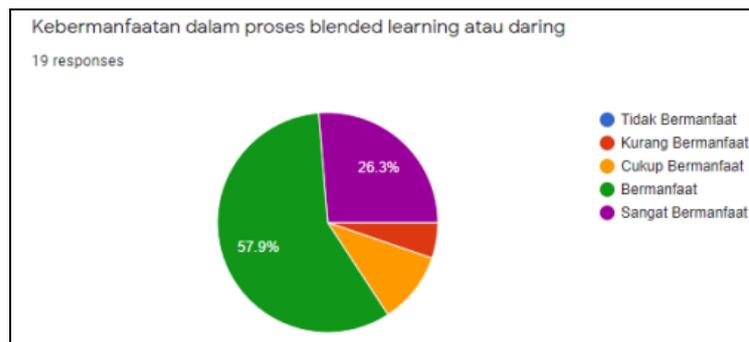
Gambar 1. Kemudahan dalam Proses Pembuatan

Berdasarkan Gambar 1, sebanyak 52,6% guru merasa mudah untuk membuat kuis meskipun ini adalah pengalaman pertama bagi guru. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian Fazriyah, yaitu sebanyak 30 peserta mampu membuat dan memposting kuis di web.



Gambar 2. Kecepatan dalam Proses Penilaian

Berdasarkan Gambar 2, sebanyak 57,9% guru menilai aplikasi quizizz dapat memberikan kecepatan dalam penilaian. Aplikasi ini menyediakan data dan statistik dalam bentuk excel spreadsheet, sehingga guru dapat dengan cepat melihat kinerja siswa.



Gambar 3. Kebermanfaatan dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 3, sebanyak 57,9% guru merasa aplikasi quizizz berguna dalam proses blended learning atau pembelajaran online. Hal ini senada dengan Salsabila, dkk. bahwa Quizizz merupakan salah satu upaya untuk mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak dapat diterapkan secara konvensional. Oleh karena itu, keberadaan aplikasi quizizz ini sangat membantu para pendidik dalam memberikan kuis yang menyenangkan dan tidak harus tatap muka di kelas.

SIMPULAN

The training of teachers at Sadagori 1 Elementary School Cirebon City in making online quizzes using the quizizz application went smoothly and received positive responses and was able to improve teacher skills, especially in the IT field. During the training, the teachers were enthusiastic, noted explanations that were not listed on the powerpoints, and were enthusiastic in following the presenter's instructions. Some indicators of success in this training include the increased understanding of teachers in making online quizzes using quizizz, the number of teachers who take training as planned, and teachers being able to operate the quizizz application in online learning.

DAFTAR RUJUKAN

- Aprilia, D., & Ahdi, M. W. (2021). Utilization of Online Learning Media Platforms During the Pandemic Covid-19. *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education*, 1(2), 105-108.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review. *Sustainability*, 13(11), 6436.
- Maisyaroh, F. I., & Nashoih, A. K. (2022). The Effectiveness of Edmodo-Based E-learning Media in Islamic Education Learning. *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education*, 2(1), 26-29.
- Shobirin, M. S., Yuliana, A. I., Hidayatulloh, M. R., Listikawati, M., & Puspaningrum, Y. (2022). Pengenalan Media Pembelajaran Quizizz Bagi Guru SDN 1 Sentul Jombang. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 54-58.
- Zulfah, M. A., & Mahmudi, A. (2021). Development of Learning Media through Interactive Quiz. *SCHOOLAR: Social and Literature Study in Education*, 1(1), 65-70.