

PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN BAGI GURU DI KABUPATEN CIREBON

Sumarni^{*a}, Nuranita Adiastuty^b, Rahayu Syafari^c, Alvisyah Dewi Putri^d, Anjani Febi Utami^e

^a. Universitas Kuningan (sumarni@uniku.ac.id)

^b. Universitas Kuningan (nuranita.adiastuty@uniku.ac.id)

^c. Universitas Kuningan (rahayu.syafari@uniku.ac.id)

^d. Universitas Kuningan (alvisyah.putri@gmail.com)

^e. Universitas Kuningan (anjani.utami@gmail.com)

ABSTRACT

Teknologi juga dimanfaatkan dan sangat menunjang bidang pendidikan. Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Teknologi yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran salah satunya adalah Quizizz. Media evaluasi pembelajaran Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel. Guru dapat melacak jumlah jawaban siswa. Pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa. Oleh karena itu, tim pengabdian melaksanakan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru di Kabupaten Cirebon. Materi pengabdian meliputi Pengenalan Quizizz; Pentingnya teknologi dalam hal ini Quizizz dalam evaluasi pembelajaran; Praktik memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Pelatihan menggunakan teknik ceramah, tanya jawab, dan simulasi agar guru mendapatkan pengalaman langsung dan mendapat pengayaan dari tim pengabdian. Kegiatan pengabdian berdampak pada peningkatan motivasi dan kemampuan guru memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Seluruh peserta pelatihan memiliki pandangan positif terhadap pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dan memandang tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan pada tingkat bermanfaat dan sangat bermanfaat.

Keywords Evaluasi Pembelajaran; Pelatihan; Quizizz

Pendahuluan

Revolusi Industri 4.0 adalah sebuah tantangan dalam seluruh bidang ilmu, secara khusus dalam bidang pendidikan. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mendorong setiap individu untuk selalu kreatif dan aktif dalam potensi diri. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memang tidak dapat dibendung lagi (Samo & Dominikus, 2019). Teknologi juga dimanfaatkan dan sangat menunjang bidang pendidikan. Teknologi membantu para guru untuk berpikir bagaimana mengintegrasikannya ke dalam instruksi sehari-hari di kelas karena: 1) teknologi yang digunakan sebagai alat kognitif membantu siswa untuk memahami konsep, mengembangkan model konseptual dan memecahkan masalah; 2) teknologi yang digunakan sebagai alat komunikasi menumbuhkan wacana dan kolaborasi antara pendidik, siswa, orang tua, dan masyarakat; 3) teknologi yang digunakan sebagai alat manajemen meningkatkan efisiensi bagi guru dan siswa, 4) teknologi yang digunakan sebagai alat evaluasi membantu guru merefleksikan instruksi yang dimodifikasi dan menyediakan umpan balik tentang pembelajaran siswa, 5) teknologi yang digunakan sebagai alat motivasi mendorong dan melibatkan siswa dalam pembelajaran (Suhendri, Ningsih, Retnowati, & Pakuan, 2020).

Berdasarkan pendapat (Suhendri et al., 2020) di atas, salah satu pemanfaatan teknologi adalah sebagai alat atau media dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangatlah penting termasuk dalam proses evaluasi. Evaluasi merupakan bagian yang harus ada dalam pelaksanaan kegiatan atau program dalam memastikan tujuan sesuai standar (Darodjat dan Wahyudhiana M, 2015).

Selama melaksanakan pembelajaran daring para guru mengalami hambatan ketika melakukan assesmen. Faktor yang menyebabkan terjadinya hambatan tersebut, yaitu karena sumber daya manusia (guru, siswa, dan orang tua). Pada umumnya guru belum menguasai keterampilan teknologi sehingga mengalami kesulitan ketika merancang dan melaksanakan penilaian; siswa kesulitan mengakses soal-soal dan mengembalikan hasil pekerjaannya; dan orang tua mengalami kesulitan karena ketiadaan kompetensi (Prastitasari & Purwanti, 2020). Guru bukan hanya membuat program pembelajaran serta menerapkan program tersebut dalam pembelajaran, tetapi guru juga harus mampu melakukan penilaian untuk mengukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan tersebut dapat dikatakan berhasil atau pun tidak (Prastitasari & Purwanti, 2020).

Salah satu media evaluasi pembelajaran berbasis e-learning adalah dengan mengerjakan kuis yang ditugaskan sebelum pembelajaran secara tatap muka di kelas. Quizizz merupakan satu diantara banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran (Amri & Shobari, 2020; Mulatsih, 2020; Noor, 2020; Wihartanti, Wibawa, Astuti, & Aji, 2019). Aplikasi ini dapat digunakan oleh seluruh pengguna untuk bermain dan mengerjakan kuis di kelas ataupun di luar kelas secara gratis (Citra & Rosy, 2020). Dengan menggunakan Quizizz, siswa dapat mengerjakan kuis sesuai dengan pilihan waktu pengerjaan sesuai dengan yang mereka inginkan (Amri & Shobari, 2020). Beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Quizizz dibandingkan aplikasi yang lain diantaranya adalah adanya papan peringkat (*leaderboard*) yang memungkinkan bagi peserta kuis untuk mengetahui nilai dan peringkat peserta kuis dibandingkan dengan peserta lain (Amri & Shobari, 2020).

Media evaluasi pembelajaran Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel (Purba, 2019). Guru dapat melacak jumlah jawaban siswa. Pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa (Purba, 2019).

Berdasarkan paparan diperlukan adanya pengabdian kepada masyarakat, dalam bentuk “Pelatihan Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bagi Guru di Kabupaten Cirebon”. Dengan harapan melalui kegiatan pelatihan ini dapat membantu meningkatkan motivasi guru dan kemampuan guru dalam kemampuannya memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

Pendekatan dan Metodologi

Bentuk kegiatan Pengabdian berupa Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Bagi Guru di Kabupaten Cirebon sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. Untuk melaksanakan kegiatan pelatihan yang bertujuan dalam pengembangan kompetensi profesional guru digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu: 1) Metode Ceramah; 2) Metode Tanya Jawab; dan 3) Metode Penugasan/Simulasi (Sumarni, Prayitno, & Adiastuty, 2020).

Metode ceramah, untuk memberikan penjelasan dan memotivasi guru tentang pentingnya

kemampuan memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Selanjutnya metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan tentang pemanfaatan tentang aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran serta saat praktik, Metode tanya jawab memungkinkan peserta menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang cara memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dan juga pengalaman setelah praktik simulasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Metode simulasi (penugasan) ini sangat penting diberikan kepada para peserta pelatihan untuk memberikan kesempatan mempraktekan materi pelatihan yang diperoleh. Harapannya, peserta pelatihan akan benar-benar menguasai materi pelatihan yang diterima, mengetahui tingkat kemampuannya menerapkan kegiatan memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran secara teknis dan kemudian mengidentifikasi kesulitan-kesulitan (jika ada) untuk kemudian diselesaikan.

Pelaksanaan/Implementasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru di Kabupaten Cirebon ini dilaksanakan di SMP N 1 Mundu Kabupaten Cirebon. Kegiatan pelatihan dilakukan selama 3 minggu dari tanggal 15 – 29 Oktober 2022 dan dilakukan di hari sabtu mulai pukul 11.00 – 13.00.

Adapun Tahapan pelaksanaan pengabdian ini disajikan pada Gambar 1.

1. Analisis masalah dan kebutuhan

Analisis masalah dan kebutuhan dilakukan oleh tim pengabdian untuk mengetahui masalah dan kebutuhan para calon subjek/peserta pelatihan, dalam hal ini para guru. Analisis masalah dan kebutuhan dilakukan melalui studi literatur berbagai artikel pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

2. Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi :

Koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Instrumen kegiatan pengabdian, seperti lembar presensi, angket, lembar kerja, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dan dokumentasi.

3. Kegiatan pelatihan

Dalam tahap ini dilakukan pertama, penjelasan tentang materi yang disajikan terkait pengenalan apa itu aplikasi quizizz; Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. kedua, sesi pelatihan yang menitikberatkan pada pengenalan apa itu quizizz. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan; ketiga, praktik simulasi pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan teknik simulasi agar guru mendapatkan pengalaman langsung dan mendapat pengayaan dari sesama rekan guru dan tim pengabdian. Pada akhir pelatihan, quizizz yang telah dibuat oleh para guru dinilai oleh tim pengabdian kemudian tim pengabdian akan melakukan pendampingan dalam pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran kepada peserta agar dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan selama proses dan akhir pelatihan, pada aspek pencapaian tujuan pelatihan dan juga penyelenggaraan pelatihan. Evaluasi proses dan hasil (pencapaian tujuan pelatihan) dilakukan dengan dokumentasi. Sedangkan evaluasi aspek penyelenggaraan pelatihan dilakukan dengan pemberian angket. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan pelatihan pemanfaatan dan penulisan artikel ilmiah menggunakan 2 metode, yaitu: (1) Evaluasi selama proses pelatihan, dan (2) evaluasi pasca pelatihan.

1. Evaluasi selama proses pelatihan

Evaluasi saat pelaksanaan pelatihan meliputi, keterlibatan dan kemampuan peserta setiap tahap pelatihan. Pada Tahap akhir, peserta diharapkan dapat melakukan kegiatan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu :

- (1) Membuat kerangka soal yang akan digunakan sebagai soal pada aplikasi quizizz
- (2) Membuat soal jenis pemecahan masalah.
- (3) Membuat perangkat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz.

Indikator keberhasilan selama proses pelatihan dengan melihat kemampuan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan aplikasi quizizz yaitu

- (1) kerangka soal yang akan digunakan sebagai soal pada aplikasi quizizz
- (2) soal jenis pemecahan masalah yang digunakan sebagai soal pada aplikasi quizizz.
- (3) perangkat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz.

2. Evaluasi Pasca Pelatihan

Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dievaluasi berdasarkan taraf penyelesaian materi pelatihan, dan Tim Pengabdian akan melakukan evaluasi dalam praktik pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

Instrumen kriteria penilaian tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan ini diungkap dengan instrumen yang telah disiapkan seperti pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Evaluasi Respon Peserta Terhadap Kegiatan Pelatihan

No	Pernyataan	SB	B	KB	TB
1	Kebermanfaatn kegiatan pelatihan				
2	Pelaksanaan Kegiatan bagi peningkatan pengetahuan tentang aplikasi quizizz				
3	Pengetahuan tentang aplikasi quizizz				
4	Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi quizizz				
5	Praktik pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran				

Keterangan:

SB: sangat baik

B : Baik

KB : Kurang Baik

TB: Tidak Baik

(Sumber: Adaptasi dari (Sumarni, Adiastuty, & Syafari, 2022; Sumarni et al., 2020))

Hasil Kegiatan dan Pembelajaran dari Implementasi Kegiatan

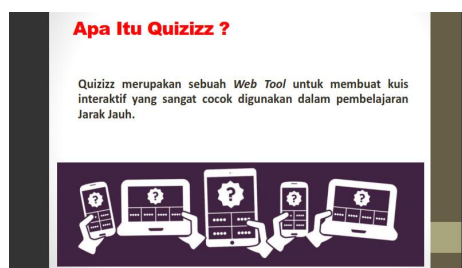
Kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan literasi matematika ini dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan pada 15 orang guru matematika dari perwakilan sekolah di Kabupaten Cirebon. Kegiatan pelatihan Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. ini dilakukan secara luring. Pelaksanaan kegiatan pengabdian sesuai dengan tahapan yang telah diaparkan pada metode pengabdian, diuraikan sebagai berikut:

Tahap Analisis Masalah dan Kebutuhan

Berdasarkan hasil wawancara analisis masalah dan kebutuhan dengan guru diperoleh informasi kendala yang dialami adalah kemampuan guru dalam adaptasi dan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran selama pembelajaran online. Selain itu, pembelajaran abad 21 yang menuntut penggunaan teknologi baik dalam proses pembelajaran maupun dalam kegiatan evaluasi pembelajaran, menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam penggunaan teknologi. Namun, dengan keterbatasan keterampilan yang guru miliki, guru melakukan evaluasi dalam bentuk share file soal dalam bentuk dokumen ataupun pdf saja. Dengan hal tersebut juga menjadi salah satu kendala dalam memantau hasil belajar siswa yang valid. Karena bisa saja siswa saling kirim jawaban hasil kerja satu sama lain. Atas dasar permasalahan tersebut diperlukan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk proses evaluasi pembelajaran siswa yang bisa benar benar mengukur dan mengevaluasi hasil belajar siswa secara valid dan realibel.

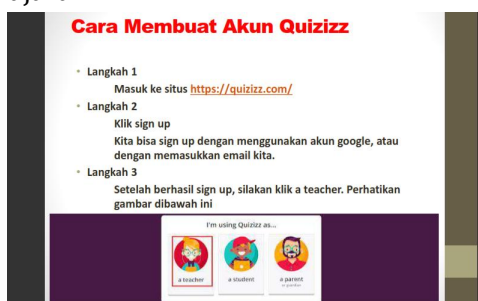
Pelaksanaan Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan melakukan koordinasi Internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta *job description* masing-masing anggota, penentuan dan rekrutment peserta pelatihan. Instrumen kegiatan pengabdian, seperti lembar presensi, angket, bahan materi pelatihan, persiapan konsumsi, publikasi, lokasi, dan dokumentasi.



Gambar 2. Materi pelatihan pengenalan dan penggunaan program Quizizz

Berikut contoh materi pelatihan berupa power point untuk kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.



Gambar 3. Materi tutorial cara membuat akun Quizizz

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Dalam tahap ini dilakukan pertama, penjelasan tentang materi yang disajikan terkait pengenalan apa itu aplikasi quizizz; paparan materi tentang pentingnya kemampuan memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan tanya jawab dilakukan bersamaan dengan penyajian materi. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. kedua, sesi pelatihan yang menitikberatkan pada pengenalan apa itu Quizizz. Para peserta dapat langsung berdiskusi dengan para pemateri secara langsung untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan; ketiga, praktik simulasi aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan teknik simulasi agar guru mendapatkan pengalaman langsung dan mendapat pengayaan dari sesama rekan guru dan tim pengabdian. Pada akhir pelatihan, quis yang telah dibuat oleh para guru diujicobakan kepada beberapa siswa.

Berikut deskripsi setiap pertemuan dari pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran diuraikan sebagai berikut

a. Pertemuan pertama

Pertemuan pertama pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran ini dibuka oleh ketua pengabdian. Pada pertemuan pertama ini kegiatan berupa pemberian penjelasan terkait tujuan kegiatan pelatihan, pentingnya kemampuan pemanfaatan teknologi dalam hal ini quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru dan materi pelatihan pengenalan dan penggunaan quizizz. Kemudian diinformasikan beberapa materi yang akan menjadi bahan dalam kegiatan pelatihan. Berikut ini foto kegiatan pelatihan pada pertemuan pertama.



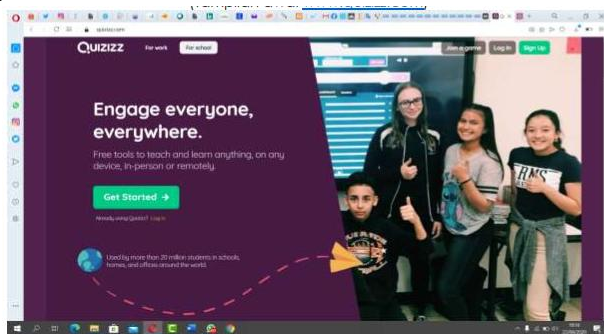
Gambar 4. Foto pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran

Pada pertemuan pertama para peserta pelatihan terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan dalam mengikuti pemberian informasi tentang tujuan kegiatan pelatihan, pentingnya kemampuan pemanfaatan teknologi dalam hal ini quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru dan materi pelatihan pengenalan dan penggunaan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 5. Foto peserta pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran

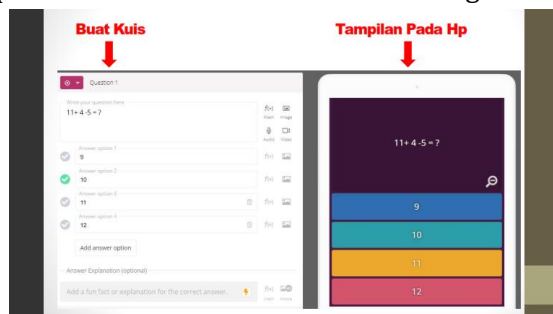
Para peserta pelatihan (guru-guru) mulai menunjukkan rasa keingintahuan terhadap tujuan kegiatan pelatihan. Hal ini terlihat dari banyak peserta yang bertanya mengenai bagaimana cara membuat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz.



Gambar 6. Tampilan materi pelatihan pengenalan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran

b. Pertemuan Kedua

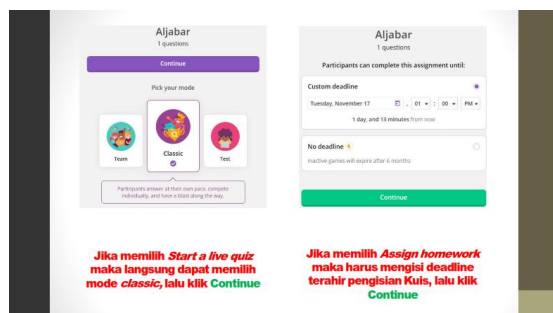
Pertemuan kedua tim pengabdian menjelaskan kepada peserta pelatihan tentang materi yang akan dipelajari dan tujuan dari pelatihan pada pertemuan kedua yaitu praktik tutorial dalam pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Berikut dokumentasi kegiatan pelatihan pada pertemuan kedua yaitu pemberian contoh proses membuat perangkat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz.



Gambar 7. Praktik tutorial pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga tim pengabdian menjelaskan kepada peserta pelatihan untuk melakukan praktik simulasi penugasan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Berikut contoh Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran pada materi aljabar yang dikembangkan oleh guru peserta pelatihan.



Gambar 8. Contoh Quizizz pada materi aljabar yang dikembangkan oleh guru peserta pelatihan



Gambar 9. Guru melakukan uji coba soal Quizizz yang telah dibuat kepada beberapa siswa

Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Selanjutnya pada pertemuan 3 ini, tim pengabdian juga memberikan angket terkait penilaian dari kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Instrumen kriteria penilaian tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan ini diungkap dengan instrumen yang telah disiapkan seperti pada **Tabel 1**.

Hasil angket pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang diisi oleh peserta pelatihan aspeknya/indikator angket meliputi pelaksanaan pelatihan kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Data yang terkumpul selanjutnya di rekap untuk kemudian dilakukan analisis mengenai tingkat pelaksanaan pelatihan. Hasil rekap data tingkat pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Respon Peserta Terhadap Kegiatan Pelatihan

No	Pernyataan	SB	B	KB	TB
1	Kebermanfaatn kegiatan pelatihan	10	5	0	0
2	Pelaksanaan Kegiatan bagi peningkatan pengetahuan tentang aplikasi quizizz	14	1	0	0
3	Pengetahuan tentang aplikasi quizizz	14	1	0	0
4	Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi quizizz	12	3	0	0
5	Praktik pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran	14	1	0	0

Keterangan:

SB: Sangat bermanfaat

B : Bermanfaat
KB : Kurang Bermanfaat
TB: Tidak Bermanfaat

Berdasarkan rekap hasil angket kebermanfaatan kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, pada tabel 2 dapat terlihat bahwa peserta pelatihan memberikan respon bahwa kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang dilakukan bermanfaat dan sangat bermanfaat bagi mereka. Hasil evaluasi respon peserta pelatihan terhadap kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk setiap pernyataan evaluasi kegiatan, masing masing disajikan sebagai berikut.

a. Kebermanfaatan kegiatan pelatihan

Berdasarkan tabel 2, dari 15 peserta pelatihan, 10 peserta pelatihan memberikan respon “sangat bermanfaat” dan 5 peserta pelatihan memberikan respon “bermanfaat” untuk pernyataan “Kebermanfaatan kegiatan pelatihan”. Berikut hasil respon peserta pelatihan untuk pernyataan terkait kebermanfaatan kegiatan pelatihan pada Gambar 10.



Gambar 10. Respon peserta pelatihan terkait kebermanfaatan kegiatan pelatihan

b. Pelaksanaan Kegiatan bagi peningkatan pengetahuan tentang aplikasi quizizz

Berdasarkan tabel 2, dari 15 peserta pelatihan, 14 peserta pelatihan memberikan respon “sangat bermanfaat” dan 1 peserta pelatihan memberikan respon “bermanfaat” untuk pernyataan “Pelaksanaan Kegiatan bagi peningkatan pengetahuan tentang aplikasi quizizz”. Berikut hasil respon peserta pelatihan untuk pernyataan Pelaksanaan Kegiatan bagi peningkatan pengetahuan tentang aplikasi quizizz pada Gambar 11.



Gambar 11. Respon terkait Pelaksanaan Kegiatan bagi peningkatan pengetahuan aplikasi quizizz

c. Pengetahuan tentang aplikasi quizizz

Berikut hasil respon peserta pelatihan untuk pernyataan terkait pengetahuan tentang aplikasi quizizz pada gambar 12.



Gambar 12. Respon peserta pelatihan terkait Pengetahuan tentang aplikasi quizizz

Berdasarkan tabel 2, dari 15 peserta pelatihan, 14 peserta pelatihan memberikan respon “sangat bermanfaat” dan 1 peserta pelatihan memberikan respon “bermanfaat” untuk pernyataan terkait “pengetahuan tentang aplikasi quizizz”.

d. Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi quizizz

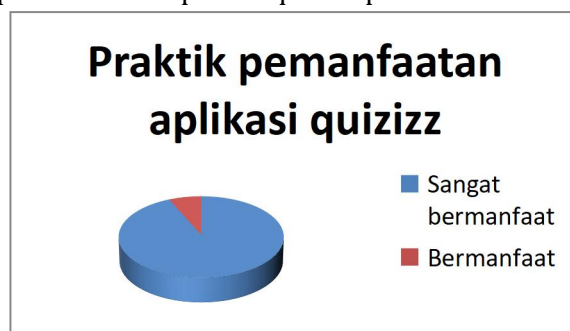
Berdasarkan tabel 2, dari 15 peserta pelatihan, 12 peserta pelatihan memberikan respon “sangat bermanfaat” dan 3 peserta pelatihan memberikan respon “bermanfaat” untuk pernyataan terkait “Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi quizizz”. Berikut hasil respon peserta pelatihan untuk pernyataan terkait Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi quizizz pada gambar 13.



Gambar 13. Respon peserta pelatihan terkait Pengetahuan tentang penggunaan aplikasi quizizz

e. Praktik pemanfaatan aplikasi quizizz

Berdasarkan tabel 2, dari 15 peserta pelatihan, 14 peserta pelatihan memberikan respon “sangat bermanfaat” dan 1 peserta pelatihan memberikan respon “bermanfaat” untuk pernyataan terkait “Praktik pemanfaatan aplikasi quizizz”. Berikut hasil respon peserta pelatihan untuk pernyataan terkait Praktik pemanfaatan aplikasi quizizz pada Gambar 14.



Gambar 14. Respon peserta pelatihan terkait Praktik pemanfaatan aplikasi quizizz

Tuntutan pembelajaran abad 21 yang mana dalam pembelajaran guru dituntut untuk menggunakan teknologi, menjadi salah satu tantangan bagi para guru. Berdasarkan hasil wawancara analisis masalah dan kebutuhan dengan guru diperoleh informasi kendala yang dialami adalah kemampuan guru dalam adaptasi dan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran selama pembelajaran online. Hal ini sejalan dengan pendapat (Prastitasari & Purwanti, 2020) pada umumnya guru belum menguasai keterampilan teknologi sehingga mengalami kesulitan ketika merancang dan melaksanakan penilaian; siswa kesulitan mengakses soal-soal dan mengembalikan hasil pekerjaannya; dan orang tua mengalami kesulitan karena ketiadaan kompetensi.

Dengan keterbatasan keterampilan yang guru miliki, guru melakukan evaluasi dalam bentuk share file soal dalam bentuk dokumen ataupun pdf saja. Dengan hal tersebut juga menjadi salah satu kendala dalam memantau hasil belajar siswa yang valid. Karena bisa saja siswa saling kirim jawaban hasil kerja satu sama lain. Berdasarkan hal tersebut perlu dilakukan kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Quizizz merupakan satu diantara banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran (Amri & Shobari, 2020; Mulatsih, 2020; Noor, 2020; Wihartanti et al., 2019).

Salah satu kelebihan quizizz adalah dapat digunakan oleh seluruh pengguna untuk bermain dan mengerjakan kuis di kelas ataupun di luar kelas secara gratis (Citra & Rosy, 2020). Hal tersebut dapat menarik minat siswa untuk mengerjakan soal soal evaluasi pembelajaran. Selain itu menurut (Amri & Shobari, 2020) beberapa kelebihan yang dimiliki oleh Quizizz dibandingkan aplikasi yang lain diantaranya adalah adanya papan peringkat (*leaderboard*) yang memungkinkan bagi peserta kuis untuk mengetahui nilai dan peringkat peserta kuis dibandingkan dengan peserta lain. Dengan adanya *leaderboard* dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajar dan bersaing secara sehat dalam pemerolehan prestasi atau hasil belajar.

Kesulitan guru dalam merekap hasil evaluasi pembelajaran dapat diatasi oleh quizizz. Karena media evaluasi pembelajaran Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan bisa mendownload statistik ini dalam bentuk spreadsheet Excel (Purba, 2019). Selain itu, Guru dapat melacak jumlah jawaban siswa melalui quizizz dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu, dengan pemanfaatan quizizz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat (Purba, 2019). Lebih lanjut (Purba, 2019), menyatakan tampilan yang menarik dan pengaturan waktu yang diatur menuntun konsentrasi siswa.

Pada pertemuan pertama para peserta pelatihan terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan dalam mengikuti pemberian informasi tentang tujuan kegiatan pelatihan, pentingnya kemampuan memanfaatkan ICT dalam hal ini aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Para peserta pelatihan (guru-guru) mulai menunjukkan rasa keingintahuan terhadap tujuan kegiatan pelatihan. Pertemuan kedua, dosen melakukan praktik tutorial dalam membuat perangkat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz. Guru-guru tertarik untuk dapat membuat perangkat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz. Pertemuan ketiga, dosen menjelaskan kepada peserta pelatihan untuk melakukan praktik simulasi penugasan membuat perangkat evaluasi pembelajaran dengan soal pemecahan masalah berbasis ICT dengan memanfaatkan aplikasi quizizz. Selain itu, dalam pelatihan ini diberikan informasi link aplikasi quizizz. Link quizizz tersebut di <https://quizizz.com/>.

Dampak dari pelatihan ini adalah peningkatan pengetahuan guru tentang aplikasi quizizz, peningkatan motivasi dan pengetahuan guru dalam pengembangan evaluasi pembelajaran dengan quizizz, serta peningkatan pengetahuan dan pengalaman guru dalam pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh (Amri & Shobari, 2020; Mulatsih, 2020; Noor, 2020; Wihartanti et al., 2019).

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian, dapat diambil kesimpulan bahwa

1. Pemaparan penjelasan terkait tujuan kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, pentingnya kemampuan pengetahuan pemanfaatan teknologi dalam hal ini quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.
2. Kegiatan pada pertemuan pertama dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi guru tentang Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.
3. Kegiatan pertemuan kedua Guru memiliki pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi dalam hal ini quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pertemuan
4. Kegiatan pertemuan ketiga, Guru memiliki pengetahuan dan pengalaman guru dalam pemanfaatan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.
5. Berdasarkan angket respon yang diberikan diakhir kegiatan pelatihan, peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru memiliki pandangan positif terhadap kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi dalam hal ini quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, guru-guru memandang bahwa tingkat kebermanfaatan kegiatan pelatihan ini pada tingkat bermanfaat dan sangat bermanfaat.

Saran

Berdasarkan kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bagi guru di Kabupaten Cirebon yang telah dilakukan, penulis memberikan saran-saran sebagai berikut.

1. Temuan dilapangan menunjukkan masih terdapat beberapa guru peserta pelatihan masih terdapat guru yang lupa akun email. Sehingga harus memilih opsi lupa password untuk dapat mengingat kembali password.. Sehingga diharapkan sebelum pelatihan perlu adanya informasi terkait persiapan akun email yang aktif dan menyiapkan akun email dengan password yang benar.
2. Pada kegiatan pengabdian ini karena keterbatasan waktu, sehingga kegiatan simulasi praktik membuat soal evaluasi menggunakan Quizizz tidak bisa seluruhnya ditunjukkan oleh guru peserta pelatihan. Jadi pada kegiatan pengabdian ini, hanya beberapa peserta yang memberikan contoh simulasi praktik membuat soal evaluasi menggunakan Quizizz. Untuk pengabdian berikutnya diharapkan dapat memberikan fasilitasi durasi waktu pengabdian yang lebih lama agar bisa memberikan pengalaman kepada peserta untuk melakukan simulasi praktik membuat soal evaluasi menggunakan Quizizz kepada setiap guru sebagai peserta pelatihan.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Kuningan, selaku pemberi dana pengabdian, melalui hibah pengabdian internal tahun anggaran 2022 dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Amri, M., & Shobari, Y. A. (2020). Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan quizizz dalam pembelajaran akuntansi konsolidasi Bank Syariah di IAIN Ponorogo. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 13(1), 128–138.
- 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.
- Darodjat dan Wahyudhiana M. (2015). Model Evaluasi , Measurement, Assessment, Evaluation. *Islamadina*, XIV, 1–28.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16–26.
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1–7.
- Prastitasari, H., & Purwanti, R. (2020). Hambatan autentik asesmen dalam proses pembelajaran daring di sekolah dasar. In *Seminar Nasional Kolaborasi PGSD, Magister Manajemen Pendidikan, PG PAUD, dan Magister PG PAUD Universitas Lambung Mangkurat* (pp. 289–296).
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika 1. *JDP*, 12(1), 29–39.
- Samo, D. D., & Dominikus, W. S. (2019). Pelatihan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran matematika bagi guru matematika se-Kecamatan Sulamu Kabupaten Kupang. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 372–377.
- Suhendri, H., Ningsih, R., Retnowati, R., & Pakuan, U. (2020). Analisis Literasi Teknologi Informasi Guru Matematika SMK Swasta Jakarta Selatan Ditinjau dari Aspek Manajemen Pendidikan. *TADBIR Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 4(2), 291–302.
- Sumarni, Adiastuty, N., & Syafari, R. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Kalkulator Online untuk Meningkatkan Literasi Matematika Bagi Guru-guru di Kabupaten Cirebon. *Al-Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 56–66.
- Sumarni, Prayitno, A. T., & Adiastuty, N. (2020). Pendampingan Penulisan Artikel Ilmiah Bagi Guru-Guru SMA Kecamatan Jalaksana Kabupaten Kuningan. *Al Khidmat: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 15–24.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Aji, B. (2019). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019 "Reorientasi Profesionalisme Pendidik dalam Menghadapi Tantangan Revolusi Industri 4.0"* (pp. 362–368).