

## SOSIALISASI DAN PELATIHAN EVALUASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF *QUIZIZZ* SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMP MUHAMMADIYAH 8 LIMBANGAN

Aji Priyambodo<sup>1\*</sup>, Siska Narulita<sup>2</sup>, Martinus Apun Heses<sup>3</sup>, Kristiawan Nurdianto<sup>4</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) Semarang, Kota Semarang, Indonesia

\*e-mail korespondensi: priyambodo@itbsemarang.ac.id

### Abstract

*Trends in the use of ICT in education are becoming increasingly widespread. Even schools have announced the development of ICT in learning for students as a guarantee of the quality of education. The learning evaluation process can also utilize digital devices. These evaluation tools or instruments can be carried out using the Quizizz application, which can make it easier for educators to implement the evaluation process and help educators make the evaluation process part of an interactive learning process that is fun for students. The urgency of this community service activity is that for educators, an approach to digital devices in learning evaluation activities is very necessary given the rapid development of information technology, and educators are required to be able to master knowledge related to digitalization because of the many changes that have occurred in the education system. The methods used in community service activities are lectures, outreach, and training. Overall, the community service activities carried out ran smoothly. Participants, who in this case were educators, were very enthusiastic about participating in socialization and training. Through this activity, it is hoped that educators in the SMP Muhammadiyah 8 Limbangan environment can add insight or knowledge about the development of information systems and technology, especially about interactive online applications that can be used in the learning process.*

**Keywords:** Evaluation, Learning, Interactive, Quizizz

### Abstrak

Tren penggunaan ICT dalam dunia pendidikan semakin marak. Bahkan sekolah-sekolah telah mencanangkan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik sebagai jaminan dari kualitas pendidikan. Proses evaluasi pembelajaran juga dapat memanfaatkan perangkat digital. Alat atau instrumen evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang dapat memudahkan pendidik dalam menerapkan proses evaluasi dan membantu pendidik menjadikan proses evaluasi menjadi bagian dari proses pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi peserta didik. Urgensi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah bagi pendidik, pendekatan terhadap perangkat digital dalam kegiatan evaluasi pembelajaran sangat diperlukan mengingat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan para pendidik diharuskan dapat menguasai pengetahuan terkait dengan digitalisasi karena banyaknya perubahan yang terjadi dalam sistem pendidikan. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah ceramah atau sosialisasi dan pelatihan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berjalan dengan lancar. Peserta yang dalam hal ini adalah para pendidik sangat antusias dalam mengikuti sosialisasi dan pelatihan. Melalui kegiatan ini diharapkan para pendidik yang berada pada lingkungan SMP Muhammadiyah 8 Limbangan dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang perkembangan sistem dan teknologi informasi, khususnya tentang aplikasi *online* interaktif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Evaluasi, Pembelajaran, Interaktif, *Quizizz*

Accepted: 2023-07-08

Published: 2023-07-29

## PENDAHULUAN

Pada tahun 1970, futurolog Alvin Toffler memprediksi tiga gelombang peradaban manusia (Shalikhah, 2016). Gelombang pertama disebut fase pertanian, yang merepresentasikan bahwa bidang pertanian telah menjadi basis peradaban manusia. Gelombang kedua disebut fase industri, hal ini dikarenakan industri menjadi poros dan sumber yang mempunyai pengaruh dan kekuasaan. Gelombang ketiga disebut fase informasi, yang berarti siapa saja yang menguasai informasi, maka

akan menguasai kehidupan (Arifin, 2012). Prediksi Toffler terbukti sekarang ini, yaitu dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat. Gelombang globalisasi yang dipacu oleh teknologi informasi telah melahirkan *cyber culture* (Tilaar, 2004). Ruang *cyber* merupakan ruang lalu lintas ilmu pengetahuan, gudang rahasia, berbagai ukuran dan indikator, *entertainment*, dan lain-lain yang dibangun melalui komputer dan jaringan komunikasi (Tilaar, 2004).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) atau biasa disebut *Information and Communication Technologies* (ICT) merupakan pusat dari peradaban dan kemajuan dunia (Shalikhah, 2016). Teknologi menjadi pusat komunikasi dan alat bantu untuk pengolahan data. Teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu bukti kemajuan peradaban manusia dan menunjukkan semakin majunya kualitas manusia di dunia. Beberapa ilmuwan berupaya mengembangkan ilmu di bidang ini yang pada akhirnya ICT menjadi menu pembelajaran di jenjang pendidikan dunia. Dengan semakin berkembangnya ICT terutama dalam pendidikan, tercipta tren-tren yang umum dilakukan dalam dunia pendidikan.

Tren penggunaan ICT dalam dunia pendidikan semakin marak. Bahkan sekolah-sekolah telah mencanangkan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik sebagai jaminan dari kualitas pendidikan. Kecenderungan bagi pendidik saat ini adalah peralihan metode dan perangkat pembelajaran dari tradisional ke digital yang lebih baik untuk memenuhi kebutuhan para peserta didik. Perkembangan ICT menuntut perubahan paradigma pendidikan konvensional yang mempunyai ciri pendidikan yang berpusat pada pendidik atau guru (*teacher centre education*), sedangkan pada pendidikan berbasis ICT menekankan pada pendidikan berpusat pada peserta didik (*student centre education*) dan penguasaan ICT (Arifin, 2012). Adapun peran media ICT dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, karena dimasukkan unsur media audio visual, video, maupun gambar-gambar (animasi) yang menarik;
2. Membantu peserta didik yang cenderung mempunyai gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar atau video, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, serta gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak;
3. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung oleh media interaktif;
4. Meningkatkan kualitas pembelajaran (*the delivery of quality learning and teaching*);
5. Meningkatkan profesionalisme guru (*teacher's professional development*);
6. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen, tata kelola, dan administrasi pendidikan.

Perangkat digital dapat meningkatkan dan memperluas kemampuan pendidik untuk memenuhi sejumlah peran dan tanggung jawab sebagai pendidik. Perangkat ini memungkinkan pendidik untuk dapat merencanakan dan menyediakan pembelajaran secara interaktif dan turut serta dalam komunitas praktik global dengan sesama pendidik dengan cara yang lebih baik (Smaldino, 2014). Proses evaluasi pembelajaran juga dapat memanfaatkan perangkat digital.

Istilah evaluasi bagi pendidik bukanlah istilah yang baru. Jihad dan Haris (2012) menyebut istilah evaluasi sama dengan penilaian (Haris & Jihad, 2012). Kegiatan evaluasi atau penilaian tidak terlepas dari seorang pendidik yang melakukan tugas secara profesional. Kegiatan ini dilakukan setelah selesai melakukan proses pembelajaran. Evaluasi atau penilaian merupakan proses pemberian atau penentuan terhadap hasil belajar tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu (Haris & Jihad, 2012). Arifin (2009), mengemukakan evaluasi merupakan suatu proses sistematis dan berkelanjutan untuk menentukan kualitas (nilai dan arti) dari sesuatu, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu dalam rangka pembuatan keputusan (Arifin, 2009).

Alat evaluasi atau instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mempermudah seseorang dalam melaksanakan tugas atau mencapai suatu tujuan secara lebih efektif dan efisien

(Fathurrohman & Sutikno, 2010). Suatu alat evaluasi dikatakan baik apabila mampu mengevaluasi sesuatu dengan hasil seperti keadaan yang dievaluasi (Arikunto, 2009). Pendapat lain tentang alat evaluasi dikemukakan oleh Dewi (2018), yaitu alat ukur untuk menilai dan mengevaluasi sejauh mana proses pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik (Dewi, 2018). Banyak alat atau instrumen yang dapat digunakan dalam kegiatan evaluasi, baik dalam bentuk tes dan non tes. Alat evaluasi itu sendiri tidak terlepas dari tujuan evaluasi, yaitu untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik, perbaikan dan peningkatan kegiatan belajar peserta didik, serta sekaligus memberi umpan balik bagi perbaikan pelaksanaan kegiatan belajar (Departemen Pendidikan Nasional, 2004).

Alat atau instrumen evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* (<https://quizizz.com/>) yang dapat memudahkan pendidik dalam menerapkan proses evaluasi dan membantu pendidik menjadikan proses evaluasi menjadi bagian dari proses pembelajaran interaktif yang menyenangkan bagi peserta didik.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan Mei - Juli 2023 di SMP Muhammadiyah 8 Limbangan. Adapun tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan sebagai berikut:

### 1. Tahap Awal

Tim pengabdian kepada masyarakat melakukan pertemuan dengan pihak sekolah untuk melakukan diskusi terkait tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang hendak dilakukan. Dalam diskusi ini juga akan dibahas terkait jadwal dan peserta kegiatan, serta materi sosialisasi dan pelatihan.

### 2. Tahap Persiapan

Tim pengabdian kepada masyarakat mempersiapkan materi-materi yang berhubungan dengan pemakaian aplikasi evaluasi *Quizizz* yang akan dijelaskan kepada para pendidik.

### 3. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan dengan cara sebagai berikut:

#### a. Penyampaian Materi

Tim pengabdian kepada masyarakat akan menjelaskan materi-materi tentang pemakaian aplikasi evaluasi *Quizizz* kepada para pendidik, yang meliputi pengenalan aplikasi *Quizizz*, cara pembuatan akun, hingga implementasinya.

#### b. Diskusi

Setelah materi sosialisasi dipaparkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat, dilakukan diskusi dengan para pendidik. Diskusi ini dilakukan agar para pendidik lebih mengerti dan memahami materi yang sudah dijelaskan.

#### c. Pelatihan

Setelah sesi diskusi atau tanya jawab seputar materi pengenalan *Quizizz*, akan dilakukan sesi pelatihan mulai dari pembuatan akun hingga implementasi aplikasi *Quizizz*.

### 4. Tahap Pelaporan

Setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat selesai dilaksanakan, maka tim pengabdian kepada masyarakat membuat laporan hasil dari kegiatan tersebut dan mempublikasikannya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

a. Tahap Awal/*Survey*

Tim pengabdian kepada masyarakat telah melakukan pertemuan dengan pihak sekolah SMP Muhammadiyah 8 Limbangan yang diwakili oleh salah seorang guru dikarenakan kepala sekolah berhalangan hadir karena sakit, untuk melakukan diskusi dalam rangka mengetahui permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh pihak sekolah, yang salah satunya adalah terkait pembelajaran interaktif di SMP Muhammadiyah 8 Limbangan. Dari hasil *survey* yang telah dilakukan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan solusi kepada pihak sekolah terkait sosialisasi dan pelatihan evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *online Quizizz*.

b. Tahap Persiapan

Materi presentasi yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran interaktif dijelaskan di depan pihak SMP Muhammadiyah 8 Limbangan, agar mengerti, memahami, dan mampu membuat evaluasi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *online Quizizz*. Materi presentasi dapat dilihat pada halaman lampiran.

c. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan pada tanggal 1 Juli 2023, dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan yang terbagi menjadi 2 (dua) sesi, yaitu:

1). Penyampaian materi dan pelatihan

Tim pengabdian kepada masyarakat menjelaskan materi sekaligus melakukan pelatihan terkait penggunaan aplikasi *online Quizizz* di hadapan para pendidik dan peserta didik. Materi yang disampaikan meliputi:

- Tentang aplikasi *online Quizizz*.
- Halaman *website Quizizz*.
- Kelebihan aplikasi *Quizizz*.
- Kekurangan aplikasi *Quizizz*.
- Penggunaan aplikasi *Quizizz*.

2). Diskusi

Setelah sesi penyampaian materi dan pelatihan, dilakukan diskusi dengan seluruh peserta. Diskusi berlangsung dengan sangat baik. Peserta berpartisipasi aktif dalam sesi diskusi. Beberapa pertanyaan seputar aplikasi *Quizizz* diberikan kepada tim pengabdian kepada masyarakat sebagai narasumber.

d. Tahap Pelaporan

Setelah kegiatan sosialisasi dan pelatihan selesai dilaksanakan, tim pengabdian kepada masyarakat menyusun laporan kegiatan dan publikasi jurnal kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan.

2. Pembahasan

Pada saat pelaksanaan, kegiatan secara keseluruhan berjalan dengan lancar. Namun, terdapat sedikit kendala pada saat pelaksanaan kegiatan tersebut, antara lain:

- a. Ketersediaan jaringan internet di lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang masih sangat minim, sehingga pada saat sesi pelatihan cukup sulit;
- b. Ketersediaan sarana prasana terkait sistem dan teknologi informasi pada objek kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang masih sangat terbatas dikarenakan faktor anggaran;

- c. Masih minimnya pengetahuan tentang perkembangan sistem dan teknologi informasi yang dimiliki oleh beberapa pengajar.



Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan

## Kelebihan *Quizizz*

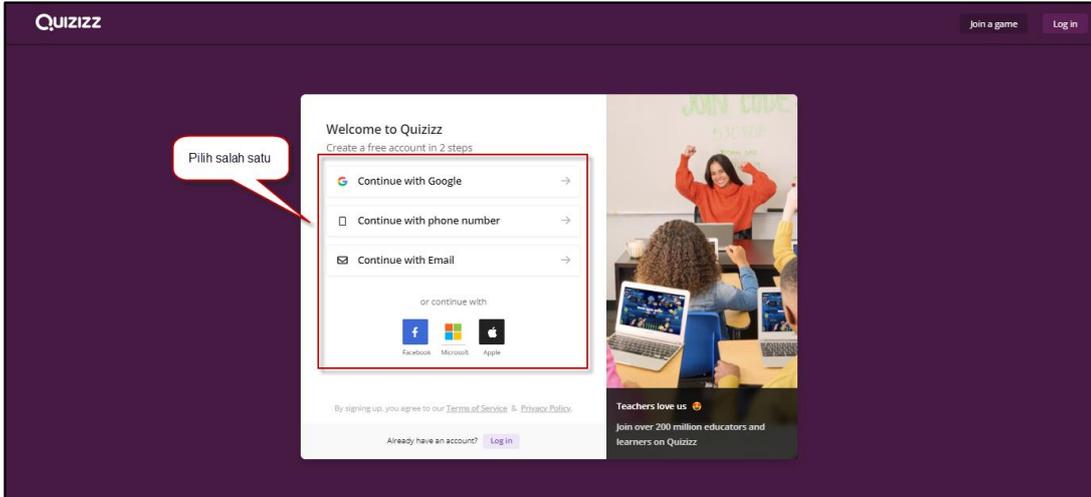
- Mempermudah pembuatan soal.
- Sistem poin dan ranking.
- Opsi jawaban yang benar.
- Statistik pengerjaan.
- Fitur menarik.

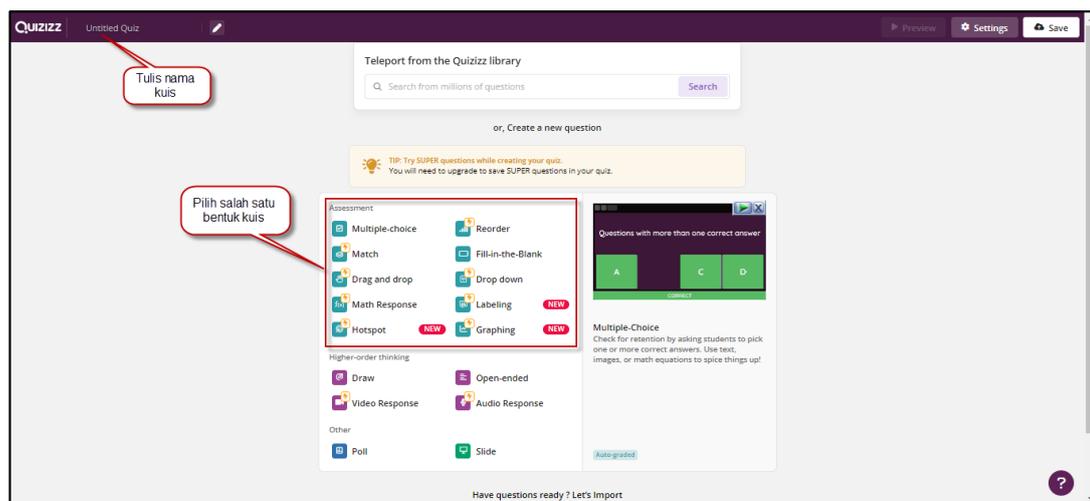
## Kekurangan *Quizizz*

- Peserta didik dapat memiliki akun lebih dari satu.
- Peserta didik dapat turun peringkat meskipun sudah mengerjakan semua soal, hal ini dikarenakan masalah waktu.
- Menjadi kendala jika terdapat peserta didik yang terlambat untuk bergabung.





Gambar 2. Materi Sosialisasi *Quizizz*Gambar 3. Materi Pelatihan Pembuatan Akun *Quizizz*



Gambar 4. Materi Pelatihan Pembuatan Kuis

## KESIMPULAN

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, meskipun terjadi sedikit permasalahan terkait dengan ketersediaan jaringan internet di lokasi kegiatan. Peserta yang dalam hal ini adalah para pendidik sangat antusias dalam mengikuti sosialisasi dan pelatihan, hal ini dapat diketahui pada saat sesi diskusi antara narasumber (tim pengabdian kepada masyarakat) dengan peserta. Melalui kegiatan ini diharapkan para pendidik yang berada pada lingkungan SMP Muhammadiyah 8 Limbangan dapat menambah wawasan atau pengetahuan tentang perkembangan sistem dan teknologi informasi, khususnya tentang aplikasi *online* interaktif yang dapat digunakan pada proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remana Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2012). *Pengembangan Pembelajaran Interaktif dengan ICT*. Skripta Media Creative.
- Arikunto, S. (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Balai Besar Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Provinsi Jawa Tengah. (2022). *Membuat Kuis Interaktif dengan Quizizz*. <https://2022.lmpj Jateng.go.id>
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sains untuk SMP dan MTs*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Fathurrohman, P., & Sutikno, M. S. (2010). *Strategi Belajar Mengajar: Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Refika Aditama.
- Haris, A., & Jihad, A. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Pressindo.
- Malone, T. W., & Lepper, M. R. (1987). *Making Learning Fun: A Taxonomy of Intrinsic Motivations for Learning*. Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Shalikhah, N. D. (2016). *Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire sebagai Media Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Cakrawala*, 11(1), 101–115.
- Smaldino, S. E. (2014). *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Prenadamedia Group.

- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. UNY Press.
- Tilaar, H. A. R. (2004). *Multikulturalisme: Tantangan-Tantangan Global Masa Depan dalam Transformasi Pendidikan Nasional*. Grasindo.