

Pelatihan Platform Quizizz Dalam Meningkatkan Daya Saing Mahasiswa Dalam Evaluasi Belajar

Quizizz Platform Training in Increasing Student Competitiveness in Learning Evaluation

Zelvi Gustiana*¹, M. Arif Rahman², Ega Evinda Putri³, T.M Johan⁴

¹Teknologi Informasi, ^{2,3}Rekayasa Perangkat Lunak, ⁴Informatika

^{1,2,3}Universitas Dharmawangsa, ⁴Universitas Al-Muslim

*Correspondence : zelvi@dharmawangsa.ac.id

Aplikasi yang terus berkembang di teknologi informasi memiliki dampak besar diberbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang pendidikan. Bidang pendidikan sangat menuntut pembaharuan sehingga dapat meningkatkan kualitasnya yang mampu terus bersaing. Mahasiswa yang dihasilkan harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu diperlukan sebuah metode yang mampu mengimbangi antara mahasiswa dengan teknologi. Penggunaan aplikasi Quizizz merupakan jawaban yang diperlukan untuk itu. Aplikasi Quizizz mampu menjadi jembatan sebagai media pembelajaran yang mampu menjawab perkembangan zaman di bidang teknologi. Pelatihan penggunaan Aplikasi Quizizz untuk mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Almuslim menunjukkan hasil yang baik dalam menciptakan daya saing mahasiswa sehingga mampu membantu perkembangan pendidikan.

Kata kunci: Aplikasi, Mahasiswa, Pembelajaran, Pendidikan, Quizizz

Abstract

Applications that continue to develop in information technology have a major impact in various fields of life, one of which is in the field of education. The field of education is very demanding of renewal so that it can improve its quality so that it can continue to compete. The resulting students must be able to keep up with the times. Therefore we need a method that is able to balance between students and technology. The use of the Quizizz application is a necessary answer to that. The Quizizz application is able to become a bridge as a learning medium that is able to answer the times in the field of technology. Training on the use of the Quizizz Application for students of the Computer Faculty of Almuslim University showed good results in creating student competitiveness so that they could help the development of education.

Keywords: Application, Education, Learning, Student, Quizizz

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang sesuai dengan standar nasional perlu direncanakan, dilaksanakan, dimonitoring dan dilakukan evaluasi dalam rangka menciptakan

pendidikan nasional yang bermutu. Maka dari itu, kegiatan pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif agar terciptanya pendidikan nasional (Redaksi 2015). Mutu pendidikan diupayakan dengan cara memperbaiki cara proses belajar. Penilaian proses belajar bisa dilihat dari perubahan yang terjadi dari kondisi sebelumnya (Elida 2018). Penilaian hasil belajar merupakan salah satu komponen penting yang ada didalam kegiatan pembelajaran (Utomo and DARWATI 2020). Dalam pelaksanaan pembelajaran yang saat ini didominasi oleh daring, pelaku pendidikan seperti pendidik, peserta didik, institusi seakan ditantang (Amin Mustajab et al. 2021). Dalam pelaksanaan daring tersebut pendidik harus mengakali agar materi pembelajaran yang mereka sajikan bisa sampai dan diterima dengan baik oleh peserta didik mereka (Hanifah Salsabila et al. 2020). Untuk mengikuti tantangan pembelajaran dengan basis digital, yang bersamaan dengan berkembangnya teknologi dan informasi, sehingga memacu terciptanya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien. Untuk itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik (Salsabila et al. 2020).

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi yang telah diajarkan yang dinyatakan dalam skor yang didapatkan dari hasil tes tentang sejumlah materi pelajaran tertentu (Al Mawaddah et al. 2021). Hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran dengan berbasis permainan online dapat menumbuhkan karakter mahasiswa. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu yang menjadi tolak ukur yang membuat peserta didik lebih termotivasi dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam pelajaran (Budhayanti and Praba 2021). Salah satu media pembelajaran yang menarik mempunyai karakteristik yang mengutamakan Kerjasama, komunikasi, dan bisa menghadirkan interaksi antara peserta didik adalah dengan permainan. Dimana permainan bisa menciptakan motivasi peserta didik melalui khayalan, tantangan dan keingintahuan (Salsabila et al. 2020). Salah satu media pembelajaran dengan tema permainan adalah dengan menggunakan media *Quizizz*. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran yang membantu kegiatan belajar mengajar dikelas. *Quizizz* merupakan salah satu media pembelajaran dengan basis web. Media yang berbasis web ini memiliki fitur untuk soal-soal pilihan ganda yang bisa digunakan mahasiswa untuk evaluasi pembelajaran (Panggabean and Harahap 2020).

Quizizz merupakan salah satu inovasi teknologi yang mampu menciptakan suasana pembelajaran interaktif dan menarik, serta mampu membantu pengajar dalam membuat evaluasi penilaian terhadap peserta didiknya. *Quizizz* merupakan salah satu bentuk pilihan alternatif dari berbagai macam pilihan multimedia bertema pembelajaran online yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan untuk mahasiswa, karena bentuk dari pembelajaran ini adalah hubungan peran aktif antara peserta didik dengan teman-

temannya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah diajarkan oleh dosen (Supriadi, Tazkiyah, and Isro 2021).

Iniilah yang menjadi tema pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan, mengusung topik yang sedang hangat dengan tema pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sebagai media pembelajaran dengan judul “Pemanfaatan Platform *Quizizz* dalam meningkatkan daya saing mahasiswa dalam evaluasi belajar” sehingga mahasiswa dan dosen tidak lagi gagap akan perubahan zaman dan teknologi yang terus berkembang.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan dalam Pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan menggunakan teknik-teknik dari metode pendidikan seperti ceramah, diskusi dan demonstrasi. Metode pelatihan yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Metode ceramah : Metode ini dilakukand dengan cara memberikan materi dengan cara tatap muka dan secara lisan. Tujuan dari metode ini adalah memberikan informasi yang berkaitan dengan pengertian, tujuan dan manfaat dari Aplikasi *Quizizz*. Teknik yang dilaksanakan adalah penyuluhan yang memiliki tujuan dalam memberikan pemahaman tentang Aplikasi *Quizizz* yang digunakan sebagai salah satu metode pembelajaran untuk mahasiswa. Dimana di dalam *Quizizz* mereka akan dihadapkan beberapa pertanyaan hasil dari pembelajaran mereka, sehingga mereka dapat melihat hasil evaluasi pembelajaran.
2. Metode Demonstrasi/Praktek : Menjelaskan teori bersama praktek dan demonstrasi yang merupakan hasil dari kemampuan keterampilan (psikomotorik) penggunaan dari aplikasi *Quizizz*.
3. Diskusi : Proses dari pemecahan masalah yang digunakan untuk memberikan feedback atau umpan balik kepada peserta terhadap masalah yang sedang dihadapi dalam menggunakan aplikasi *quizizz*, seperti kesulitan saat menjawab pertanyaan.
4. Implementasi : Hasil nilai yang didapatkan peserta dari kuis yang mereka lakukan dari aplikasi *Quizizz*.
5. Evaluasi : Dalam tahap evaluasi ini proses pengukuran terhadap praktek dan implementasi yang telah dilakukan adalah a) Tim pengabdian kepada masyarakat memantau dan melihat peserta apakah mengerti dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* b) Evaluasi untuk setiap mahasiswa yang masih tidak mengerti bagaimana cara menggunakan aplikasi *Quizizz*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di Fakultas Komputer Universitas Almuslim Indonesia dengan mahasiswa sebanyak lima belas orang untuk demonstrasi aplikasi *Quizizz*. Aktivitas kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan diawali dengan melakukan penjelasan tentang aplikasi *Quizizz*. Mahasiswa yang mengikuti sangat antusias dengan materi yang dijelaskan oleh tim pengabdian kepada masyarakat.

Mahasiswa tingkat dua yang merupakan peserta pelatihan mendengarkan ceramah dengan baik, melakukan tanya jawab dan praktek tentang menjawab pertanyaan yang ada di *Quizizz* sesuai dengan arahan yang diarahkan oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Hasil dari pelatihan adalah mahasiswa yang mampu mengerti tentang cara menjawab pertanyaan yang merupakan hasil dari evaluasi pembelajaran di aplikasi *Quizizz*.



Gambar 1. Narasumber dan Peserta Kegiatan PKM

Rincian dari materi yang dilakukan adalah tentang penjelasan ap aitu Aplikasi *Quizizz* kemudian dilakukan tentang bagaimana cara demonstrasi menjawab pertanyaan di aplikasi *Quizizz*. Penjalanan aplikasi ini digunakan dengan cara online agar bisa menjawab pertanyaan. Pertanyaan yang merupakan hasil dari evaluasi pembelajaran dan materi dari dosen.

Materi yang disampaikan pada kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut :

1. Penjelasan mengenai sejarah Aplikasi *Quizizz*
2. Penjelasan tentang manfaat Aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran
3. Praktek penggunaan aplikasi *Quizizz*

4. Evaluasi tentang penggunaan aplikasi *Quizizz*

Pada gambar 2 diperlihatkan kegiatan pelatihan yang diikuti oleh para peserta dari mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Almuslim. Pada kegiatan pelatihan ini, Dosen menjadi pemateri yang merupakan tim dari PKM dan mahasiswa sebagai tim pembantu teknik pelaksanaan PKM. Pelaksanaan PKM dinyatakan berhasil karena mahasiswa mampu mengerti dan memahami penggunaan aplikasi *Quizizz* setelah dilakukan praktek bersama.



Gambar 2. Praktek Aplikasi *Quizizz*

b. Evaluasi Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Setelah memberikan pelatihan kepada peserta yakni mahasiswa Fakultas Komputer Universitas Almuslim, selanjutnya dilakukan evaluasi untuk melihat keberhasilan pelatihan tersebut dengan menyebarkan kuisioner tentang penggunaan Aplikasi *Quizizz* kepada peserta pelatihan yang terlihat. Dimana nilai tertinggi merupakan 5 yaitu sangat baik dan 1 untuk sangat tidak baik. Untuk hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel I. Hasil evaluasi Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

No	Pertanyaan	Rata-rata	Keterangan
1	Kemudahan dalam menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	4.8	Sangat Baik
2	Pemahaman dalam menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i>	4.6	Sangat Baik
3	Kemudahan dalam menjawab pertanyaan di Aplikasi <i>Quizizz</i>	4.5	Sangat Baik
4	Kemudahan dalam memahami tools dalam Aplikasi <i>Quizizz</i>	4.6	Sangat Baik

5	Pelatihan dapat diterima baik oleh seluruh peserta Pengabdian kepada Masyarakat	4.8	Sangat Baik
---	---	-----	-------------

Dari data kuisioner yang diisi oleh peserta pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat bahwa respon peserta dalam pemahaman tentang aplikasi *Quizizz* sangat baik, dimana artinya mengaplikasikan aplikasi *Quizizz* sebagai salah satu metode pembelajaran berbasis komputer dan teknologi dapat diterapkan setelah diberikan pelatihan untuk penggunaannya. Penggunaan aplikasi *Quizizz* juga terbukti membuat jiwa kompetitif mahasiswa mampu bangkit dan berguna dalam memajukan pendidikan.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari Pengabdian kepada masyarakat yang didapatkan pada pelatihan aplikasi *Quizizz* ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta dengan baik memahami manfaat dari Aplikasi *Quizizz* dan mengerti bagaimana cara menggunakannya
2. Peserta pelatihan telah melakukan praktek menjawab soal dan melihat hasil dari tes yang telah dikerjakan
3. Peserta sangat tertarik dengan metode pembelajaran dengan menerapkan Aplikasi *Quizizz* sebagai bentuk evaluasi pembelajaran.

Dengan adanya kesimpulan yang telah diperoleh, diharapkan untuk ke depannya setiap dosen mampu menerapkan berbagai metode yang berbasis komputer dan teknologi dalam penyajian materi ataupun evaluasi untuk setiap perkuliahan.

Untuk mendapatkan mahasiswa yang berdaya saing serta dapat meningkatkan ingatan mahasiswa dalam menerima pelajaran di Universitas, *Quizizz* dapat diterapkan serta dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang lain agar dapat lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Amin Mustajab, Tri Syamsijulyanto, Mohammad Zaky Tatsar, and Rian Priyadi. 2021. "Pemanfaatan Radio Untuk Mengatasi Keterbatasan Jaringan Pada Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(3):560-65. doi: 10.31849/dinamisia.v5i3.4608.
- [2]. Budhayanti, Clara Ika Sari, and Lorensius Noel Praba. 2021. "Pelatihan Strategi Pembelajaran Daring Bagi Guru-Guru Di Sdn 01 Dan 05 Pluit." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5(5):1170-80. doi: 10.31849/dinamisia.v5i5.7772.

- [3]. Elida, Elida. 2018. "Peningkatan Motivasi Belajar Pkn Siswa Kelas Ix. 7 Smp 21 Kota Pekanbaru Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Heads Together." *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1):135-43. doi: 10.31849/dinamisia.v2i1.1077.
- [4]. Hanifah Salsabila, Unik, Lailli Irna Sari, Khusna Haibati Lathif, Ayu Puji Lestari, and Asyharinur Ayuning. 2020. "Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan* 17(2):188-98. doi: 10.46781/al-mutharahah.v17i2.138.
- [5]. Al Mawaddah, Ashimatul Wardah, M. Thamrin Hidayat, Siti Amin, and Sri Hartatik. 2021. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Daring Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3109-16. doi: 10.31004/basicedu.v5i5.1288.
- [6]. Panggabean, Suvriadi, and Tua Halomoan Harahap. 2020. "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika." *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 6(1):78-83.
- [7]. Redaksi, . 2015. "Jurnal Teknologi Pendidikan." *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 8(2):42-55. doi: 10.24114/jtp.v8i2.3329.
- [8]. Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ|* 4(2):163-73. doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- [9]. Supriadi, Nunung-, Destyanisa Tazkiyah, and Zuyinatul Isro. 2021. "Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19." *Jurnal Cakrawala Mandarin* 5(1):42. doi: 10.36279/apsmi.v5i1.101.
- [10]. Utomo, Hendro, and A. I. DARWATI. 2020. "Penerapan Model Discovery Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Kekayaan Sumber Energi" *Jurnal Kualita Pendidikan* 1(1):11-14.