

Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang

Abdul Basyith¹ dan Fitriya Fauzi²

¹Universitas Muhammadiyah Palembang,

²Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Serelo Lahat

Basyith_feump@yahoo.com

Abstrak

The impact of the rapid development of information technology, especially in the field of education, has provided additional media in the teaching and learning process, both in teaching media and in learning evaluation. Through gamification techniques can make learning more fun and innovative. However, many teachers have still not been able to use the information technology-based media. From the preliminary survey conducted by this service team of 10 Al-Hikmah Tutoring teachers, it was seen that only 1 teaching staff or 10 percent knew of gamification-based learning media in the form of Quizizz. The implementation team succeeded in carrying out service activities aimed at all Al-Hikmah Tutoring educators for 2 days. Of the 10 teachers who participated in the training process using Quizizz, it was found that from the evaluation of the implementation of this service, it was found that 100% of the teachers were able to operate the Quizizz learning media. As many as 100 percent understood the existing features, and 100 percent also wanted to use Quizizz media as a tool for learning evaluation media. In addition, students also expect teachers to use this Quizizz in every learning evaluation activity.

Keyword: Evaluasi Pembelajaran, Gamifikasi, Quizizz

1. Pendahuluan

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusianya, dan kualitas sumber daya manusia dihasilkan dari system pendidikan yang berkualitas pula. Oleh karena itu pendidikan merupakan pilar utama dalam menunjang kemajuan dan perkembangan semua lini kehidupan. Dalam dunia pendidikan, guru mempunyai nilai penting dan strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pada saat ini dimana kemajuan teknologi informasi sudah tumbuh dan berkembang sangat pesa dan oleh karena itu guru di era teknologi informasi dan millennium diharapkan dapat mengembangkan metode pengajaran lebih inovatif sehingga dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi informasi di bidang pendidikan. Sesuai dengan UU Guru dan Dosen No 14 tahun 25, Guru merupakan tenaga pendidik yang dituntut memiliki 3 kompetensi yang penting, yaitu: kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian. Selain itu berdasarkan Permendikbud No.15 Tahun 2018 tentang Tugas pokok dan Fungsi guru adalah mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Rahman, (2019) menjelaskan bahwa dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini, guru dituntut dalam menjalankan tugasnya adaptif, inovatif, kreatif dan kritis dalam proses pembelajaran.

Pada abad 21 ini, dimana perkembangan teknologi berkembang sangat pesat, seperti telepon seluler yang *smartphone* dan internet sudah sangat familiar dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini juga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sehingga guru sebagai salah satu komponen penting dalam pendidikan perlu memahami perkembangan ini. Salah satu tugas guru adalah membuat situasi pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Inti dari pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif adalah bagaimana membuat peserta didik menjadi pusat pembelajaran. Maksudnya, guru memberikan peran yang lebih besar kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri (*self directed*). Untuk itu guru perlu membuat suatu inovasi atau mengkreasi dan memahami model-model pembelajaran inovatif. Dampak perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat ini menurut Hasan, (2009) akan membentuk budaya baru secara signifikan. Budaya baru ini, akan berdampak mempengaruhi baik secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku peserta didik mengikuti sebuah proses pembelajaran.

Menurut Haryoko (2009) selain komponen text, media alternative pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan dan mempercepat daya tangkap, dan pemahaman siswa adalah menggunakan komponen audio dan visual. Media pembelajaran interaktif diantaranya adalah menggunakan *Hot Potatoes*. *Hot Potatoes* ini digunakan untuk proses evaluasi pembelajaran. Menurut Syamsinar, Marlina, Taqlidul, Mas' ud, & Selvianah, (2020) dan Yasa, (2020) namun kendala dari *Hot Potatoes* adalah harus digunakan dengan aplikasi lainnya, platform *Moodle* atau *Edmodo*. Aplikasi lainnya yang lebih aplikatif dan mempunyai daya tarik yang lebih baik adalah Quizizz dan Kahoot!. Aplikasi Quizizz dan Kahoot! mengadaptasi konsep belajar melalui permainan (*gaming*). Dellos (2015) menyatakan bahwa pembelajaran berorientasi game (*game-based learning*) merupakan bentuk pembelajaran terbaik (*best practice*). Siswa diberikan pengalaman belajar yang santai, keterlibatan yang tinggi, meningkatkan motivasi, dan yang terpenting adalah siswa belajar tanpa menyadarinya. Quizizz dan Kahoot! dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran yang berbentuk kuis, pre-test, post-test, bahkan untuk keperluan *ice breaking*. Dalam pengabdian ini hanya tim pengabdian menggunakan Quizizz saja, dikarenakan biaya yang lebih terjangkau.

Salah satu usaha untuk mengimplementasikan pembelajaran seperti itu dapat menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi, yaitu Quizizz (Ismail et al., 2018). Quizizz sendiri merupakan satu dari berbagai platform media pembelajaran untuk pembelajaran berdasarkan website yang mempunyai manfaat dan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan kuis interaktif yang didalamnya menggunakan konsep gamifikasi (Pello, 2018). Konsep gamifikasi ini menjadi sangat menarik karena menerapkan unsur permainan kedalam area yang bukan permainan Rohaila Mohamed Rosly & Khalid (2017). Namun penerapan media pembelajaran gamifikasi ini selalu terkendala dengan kemampuan seorang pengajar dalam menggunakan aplikasi ini.

Seperti jajak pendapat yang dilakukan pada seluruh guru-guru Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang. Jajak pendapat yang dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kesetiap guru BIMBEL tersebut memberikan informasi bahwa dari 10 guru tersebut, hanya 1 guru yang mengetahui adanya media pembelajaran yang menggunakan konsep gamifikasi. Jajak pendapat ini untuk mengetahui jika para guru pernah membuat media pembelajaran, media pembelajaran apakah yang akan digunakan dan dapat memasukkan sendiri contohnya jika tidak terdapat pada pilihan.

Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, penulis menyelenggarakan pelatihan dalam rangka evaluasi pembelajaran dengan penggunaan media Game Creator Quizizz. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan ketrampilan guru dalam memberikan media pembelajaran dan evaluasi yang interaktif berbasis pembelajaran games. Setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini selesai, diharapkan para pendidik mampu mengimplementasikan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran

2. Solusi Masalah

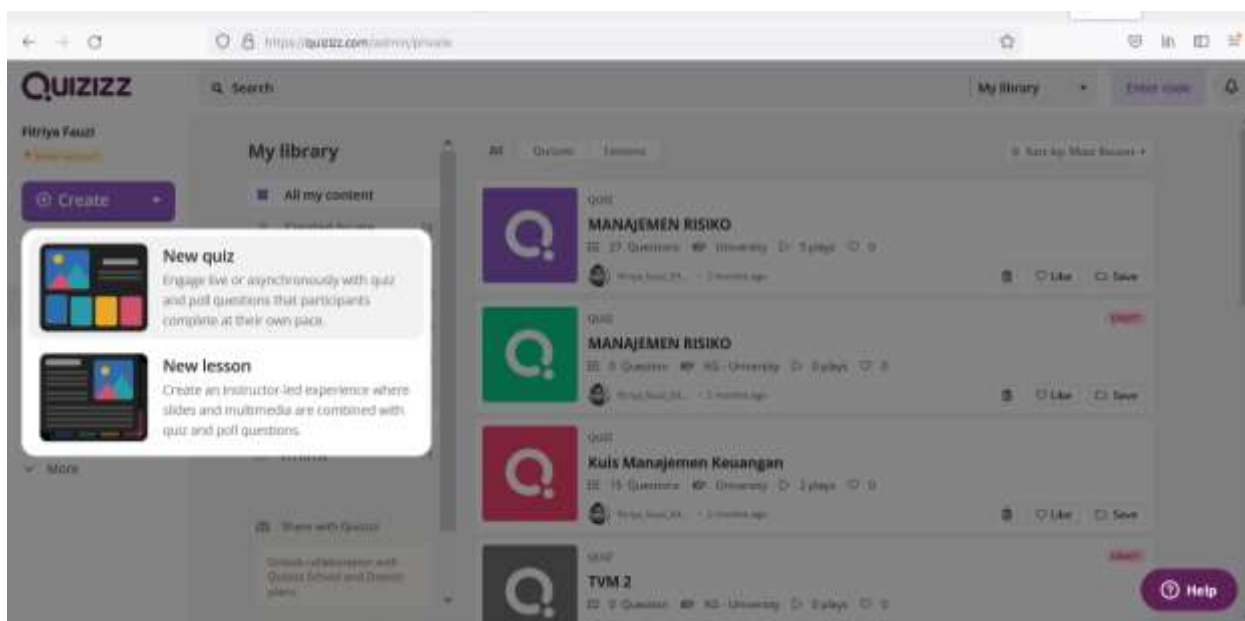
Quizizz merupakan salah satu Game Creator Online yang mudah digunakan. Ada dua kegunaan Quizizz, yaitu tidak hanya untuk digunakan sebagai game edukasi, tetapi juga Quizizz dapat digunakan untuk pembelajaran berbasis teknologi. Quizizz dapat menciptakan suasana evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam ruangan kelas sehingga siswa didik merasa betah dan tidak bosan mengikuti pembelajaran (Wang & Tahir, 2020). Banyak media yang dapat digunakan untuk mengoperasikan Quizizz, yaitu dapat menggunakan personal computer, laptop atau smartphone sepanjang tersedia akses internet. Pada saat ini hampir semua siswa mempunyai paling tidak smartphone, sehingga tidak membebani pihak sekolah untuk menyediakan laboratorium computer khusus. Hanya saja Pihak sekolah perlu untuk berlangganan Quizizz agar dapat menggunakan fitur quizizz yang optimal. Biaya berlangganan Quizizz ini relative murah, sekitar \$ 24 (Rp. 350.000) per tahun. Quizizz terbagi menjadi dua antarmuka, yaitu antarmuka untuk peserta dan antarmuka untuk administrator.

Untuk dapat masuk ke antarmuka administrator, maka seorang user harus mengakses ke <https://create.quizizz/login>. Jika user masih belum memiliki akun, maka harus registrasi terlebih dahulu. Registrasi akun Quizizz juga bisa menggunakan akun gmail atau akun Microsoft. Fitur-fitur yang terdapat pada antarmuka administrator adalah:

2.1. Membuat Media Evaluasi Pembelajaran

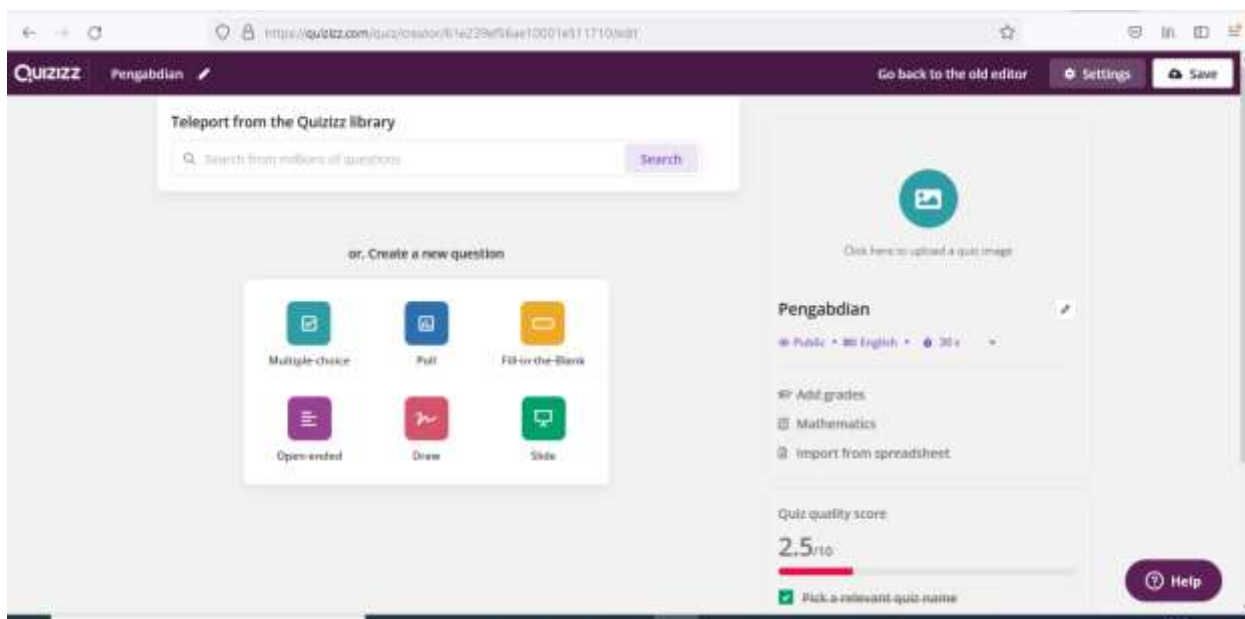
Media evaluasi pembelajaran yang disediakan oleh Quizizz ada dua jenis yaitu Quiz dan Jumble. Media evaluasi pembelajaran yang akan disampaikan ketika pelatihan adalah Quiz. Dengan menggunakan Quiz user dapat memasukkan soal yang dibuat sendiri ataupun soal yang didapat dari question bank yang dibuat oleh user lain. User dapat menentukan durasi lamanya menjawab dari suatu pertanyaan.

Jika guru sudah selesai membuat akun, maka selanjutnya adalah memilih membuat kuis baru (*new quiz*) atau membuat pelajaran baru (*new lesson*). Seperti tampilan Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1. Tampilan awal : Untuk Buat Quiz atau membuat Pelajaran Baru

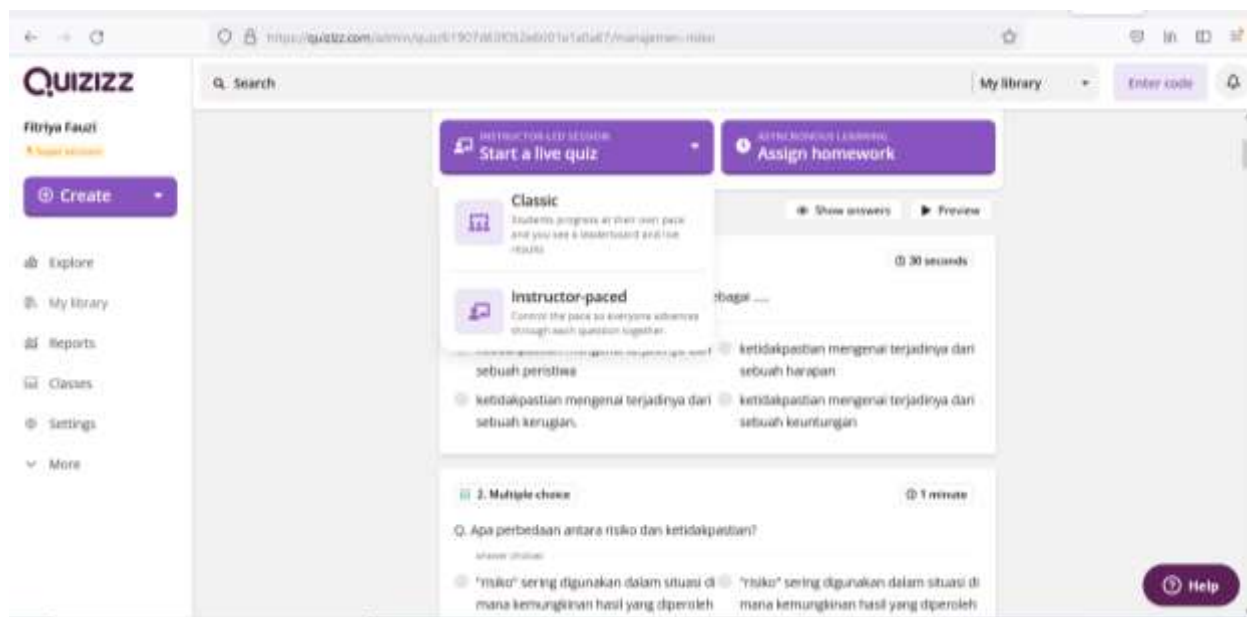
Ada beberapa bentuk quiz yang dapat dibuat oleh guru, yaitu pilihan ganda (*multiple choice*), poll, isian (*fill in the blank*) dan *open ended* dan slide. Seperti pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2 : Pilihan dalam membuat kuis

2.2. Memainkan Quis

Setelah guru menyiapkan soal untuk berikan kepada siswa. Ada dua pilihan dalam memainkan quiz ini, yaitu soal ditampilkan satu per satu atau semua soal ditampilkan sekaligus. Pada gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Pilihan untuk memainkan game

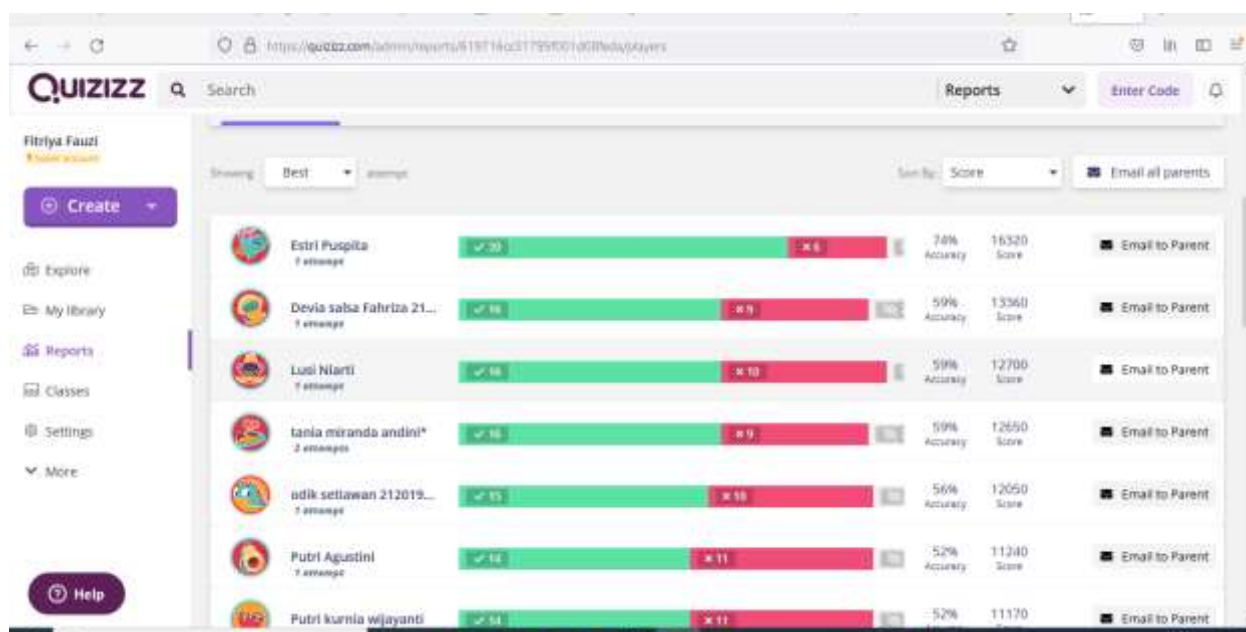
Para siswa akan diundang ikut kuiz dan para siswa dapat bergabung dengan dalam kuis setelah mengisi kode yang diberikan oleh guru.

2.3. Analisis Butir Soal

Selain digunakan untuk membuat media evaluasi pembelajaran, Quizizz juga menyediakan fasilitas untuk generate report yang bisa digunakan untuk evaluasi butir soal. Report hasil generate dari Quizizz akan terdownload otomatis dalam bentuk file Microsoft Excel.

Pada antarmuka peserta yang ditampilkan hanya pilihannya saja, sedangkan soal akan ditampilkan pada halaman guru atau pendidik. Jika jawaban yang diberikan peserta benar, maka Quizizz akan memberikan feedback CORRECT.

Laporan ini juga dapat dikirim ke orang tua siswa sebagai laporan kegiatan siswa.



Gambar 4. Hasil Evaluasi

3. Metode Pelaksanaan

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan selama 2 hari. Hari pertama adalah pengenalan konsep dasar gamifikasi dan penyampaian software Quizizz oleh tim. Dan hari kedua, guru diminta untuk membuat soal dan memasukkan soal tersebut ke Quizizz dan melakukan praktek kepada siswa.

Pada hari pertama, kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Quizizz bagi Guru-Guru Bimbel Al Hikmah.

Adapun susunan acara pelaksanaan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Presensi peserta pelatihan
2. Pembukaan berupa sambutan dari Ketua Bimbingan Belajar Al-Hikmah Palembang
3. Pelaksanaan Pelatihan:
 - Penjelasan teori Gamifikasi dalam pembelajaran
 - Pelatihan penggunaan Quizizz beserta fitur-fiturnya dalam pembelajaran
4. Hari kedua Praktek QUIZIZZ oleh Guru

Untuk memberikan kesempatan bagi guru untuk mempraktekkan pelatihan hari pertama. Dimana diakhir pelatihan hari pertama, Guru diminta untuk membuat 15 soal sesuai dengan bidang mata pelajarannya. Guru diminta untuk mengimplementasikan penggunaan QUIZIZZ kepada siswa kelasnya masing-masing.

5. Evaluasi

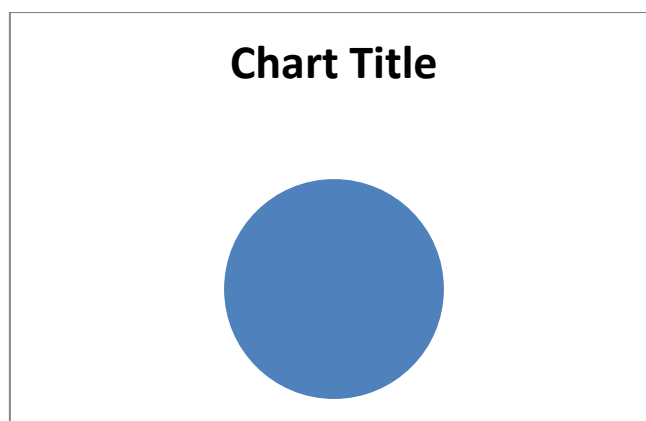
Untuk mengetahui hasil pengabdian yang diberikan, dilakukan tahapan evaluasi (Munthe, 2015). Point evaluasi yang berikan adalah (1) Menanyakan kemampuan penggunaan fitur-

fitur dalam Quizizz. (2) Apakah para guru akan menggunakan Quizizz untuk media pembelajaran selanjutnya. (3) Masukan mengenai pelatihan dan materi lain yang mungkin diperlukan. Pada tahap terakhir, dilakukan pembuatan laporan pengabdian dan pembuatan artikel untuk dapat dipublikasikan.

6. Penutup dilakukan oleh Ketua Bimbingan Belajar..

4. Hasil Pengabdian

Pengabdian dalam bentuk pelatihan yang bertempat di Bimbingan Belajar Al Hikmah. Jumlah guru yang hadir adalah 10 orang guru. Hasil pelatihan tersebut didapatkan informasi bahwa proses pelatihan berjalan dengan sangat baik, karena dari hasil evaluasi seperti pada gambar 4, menunjukan materi pembelajaran fitur-fitur Quizizz diserap dengan baik oleh para guru. Gambar 4. Penyerapan Fitur Quizizz. Seluruh guru dapat memahami fitur-fitur yang ada di quizizz dengan baik.



Gambar 4 : Pemahaman Guru terhadap Fitur

Pemahaman guru yang tinggi dikarenakan, selain praktek langsung, juga disediakan buku modul dan buku pelatihan yang dibuat dengan sistematis yang sesuai dengan topik fitur yang akan dijelaskan.

Dengan adanya pelatihan ini, maka menurut semua guru, Quizizz ini akan menunjang kegiatan pembelajaran, Guru mempunyai keyakinan yang tinggi, Quizizz dapat memberikan pengalaman belajar yang baik bagi siswanya. Gamifikasi dalam Quizizz membuat penggunaannya selalu menjawab soal secepat mungkin dan tanpa adanya jeda kesalahan. Karena point akan bertambah lebih banyak saat pengguna menjawab soal dengan benar tanpa jeda salah. Penilaiannya pun selalu dimunculkan setiap soal selesai dijawab, sehingga setiap peserta mengetahui siapa peraih nilai tertinggi. Efek gamifikasi inilah yang membuat peserta untuk berusaha menjawab secepat mungkin, supaya nama mereka dapat muncul lebih sering dan menjadi kebanggaan tersendiri. Hal ini mendorong para guru akan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran mereka dikelas nantinya dengan nilai 100% yang ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5. Keinginan Guru untuk menggunakan

Selain guru, para peserta didik juga sangat bersemangat dalam mengikuti kuiz dengan menggunakan quizizz ini, karena para peserta didik dapat mengetahui jawaban mereka, apakah benar atau salah dan juga dapat mengetahui seberapa cepat mereka dapat menjawab secara benar. Hasilnya, para peserta didik berharap ada kuis rutin yang diberikan secara online ini. Hasil keinginan para siswa dapat dilihat pada gambar di bawah ini, yang menyatakan bahwa para siswa senang dan berkeinginan ada kuis ini setiap mata pelajaran



Gambar 6. Minat guru untuk menggunakan Quizizz

Sebelum sesi pelatihan dimulai, peserta diminta untuk mengerjakan *pre-test* sebanyak 10 pertanyaan. Setelah pelatihan selesai, peserta diminta kembali untuk mengerjakan *post-test*

dengan pertanyaan yang sama dengan *pre-test*. Tujuan dari *pre-test* dan *post-test* ini adalah untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang dilakukan. Indikator pemahaman materi yang disampaikan beserta peningkatan setelah pelatihan bisa dilihat pada Tabel 1.

Secara umum, kemampuan peserta terjadi peningkatan di setiap indikator. Hal ini terlihat dari meningkatnya hasil rerata dari *post-test*, dibandingkan dengan hasil rerata dari *pre-test*. Kenaikan pengetahuan dari peserta secara rerata sekitar 15,92%.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *pre-test* dan *Post test*

Indikator	Pre-test		Post-test	
	Tahu / Paham	Tidak Tahu / Tidak Paham	Tahu / Paham	Tidak Tahu / Tidak Paham
	(%)	(%)	(%)	(%)
1. Akses Quizizz untuk dimainkan peserta	10	90	100	0
2. Akses Quizizz untuk membuat quis	10	90	100	0
3. Fitur-fitur pada Quizizz	10	90	100	0
4. Fitur pada report dan analytic Quizizz	10	90	100	0
5. Keunggulan Quizizz	10	90	100	0
6. Cara akses Quizizz	10	90	100	0
7. Pilihan jawaban pada Quizizz	10	90	100	0
8. Akses Quizizz melalui email	10	90	100	0
9. Pemberian score pada Quizizz	10	90	100	0
10. Kolaborasi dengan akun lain	10	90	100	0
11. Akses bermain dengan akun lain	10	90	100	0
12. Setting jumlah pilihan pada Quizizz	10	90	100	0
Rata-rata	10	90	100	0

5. Kesimpulan

Proses pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di Bimbingan Belajar Al-Hikmah dapat berjalan dengan sebagaimana semestinya sesuai dengan data yang didapatkan. Namun penerapan Quizizz yang memerlukan koneksi internet, akan memberikan masalah tersendiri dalam penggunaannya. Selain itu terdapat juga masukan mengenai pelatihan maupun materi lain yang diinginkan seperti:

1. Pelatihan media pembelajaran dengan video dan cara editingnya.
2. Pelatihan media pembelajaran dengan Macromedia Flash.
3. Pelatihan aplikasi ZipGrade.
4. Pelatihan media pembelajaran lain berbasis Gamifikasi.

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan menunjukkan hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat nilai dari rerata tingkat kepuasan peserta 100 persen atau semua guru senang dengan metode ini. Sedangkan tingkat serapan materi bagi peserta juga sangat baik, karena terjadi peningkatan pengetahuan peserta sekitar 100 persen dari sebelumnya. Tidak hanya guru, siswa atau peserta didik juga sangat menyenangi quiz dengan menggunakan teknologi informasi ini dan berharap, lebih sering menggunakan quizizz ini dalam melakukan evaluasi.

Daftar Pustaka

- Dellos, R. (2015). Kahoot! A digital game resource for learning. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4), 49–52.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1). hlm. 1 - 10
- Hasan, Y. (2009). Pentingnya Inovasi Guru Dalam Proses Kegiatan Belajar Dan Mengajar. In: Seminar Nasional Pendidikan, 14 Mei 2009, FKIP UNSRI.
- Ismail, M. E., Sa'Adan, N., Samsudin, M. A., Hamzah, N., Razali, N., & Mahazir, I. I. (2018). Implementation of the Gamification Concept Using KAHOOT! Among TVET Students: An Observation. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1140/1/012013>
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Permendikbud No.15 Tahun 2018 tentang Tugas Pokok dan Fungsi Guru
- Pello, A. C. S. (2018). Keefektifan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Kahoot Untuk Topik Persamaan Kuadrat Pada Siswa Kelas X SMA IPH 2 Surabaya. *Buana Matematika : Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.8.2:1733.89-100

- Rahman, S. (2019). Tuntutan sebagai Guru dalam Pembelajaran di Era Milenial. (Kemendikbud) Dipetik Septmber 6, 2019, dari Pena Rumah Belajar: <http://pena.belajar.kemdikbud.go.id/2019/03/tuntutan-sebagai-guru-dalam-pembelajaran-di-era-milenial/>
- Republik Indonesia, (2005). Undang-Undang Guru dan Dosen No 14 Tahun 2005.
- Rohaila Mohamed Rosly & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan Implikasi dalam Pendidikan. Dalam Rohaila Mohamed Rosly, Nabila Atika Razali & Nur Atikah Jamilluddin. (Editor)., Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi (pp 144-154). Bangi: Fakulti Pendidikan UKM.
- Syamsinar, S., Marliana, R., Taqlidul, A., Mas' ud, B., & Selvianah, S. (2020). Pengabdian Pelatihan Media Pembelajaran Hot Potatoes Bagi Guru Di Madrasah Aliyah Ddi Ihyaul Ulum Baruga Majene. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 117–124.
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning–A literature review. *Computers & Education*, 149, 103818.
- Yasa, A. D. (2020). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Aplikasi Hot Potatoes Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 26–32.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)