

Mengaplikasikan game quizizz dalam evaluasi pembelajaran siswa SDN Tembelang 02

Alif Lifa Ade Pertiwi *, Laelia Nurpratiwiningsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhadi Setiabudi,
Kabupaten Brebes, Indonesia

*Corresponding author: e-mail: aliflifia04@gmail.com

Abstrak- Suatu komponen yang sangat penting dan ditempuh oleh guru untuk mengetahui keefektifan dalam proses pembelajarannya disebut dengan evaluasi. Evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang selalu dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Mengaplikasikan game quizizz pada proses evaluasi pembelajaran merupakan sebuah inovasi yang sangat menarik. Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Tembelang 02 dengan menggunakan metode observasi, diskusi, sosialisasi dan praktek. Dengan mengaplikasikan Game Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran terutama pada penggunaan teknik tes, dapat mengubah mindset, cara pandang peserta didik terhadap kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam proses evaluasi, sehingga peserta didik tidak menganggap kegiatan evaluasi adalah kegiatan yang menegangkan dan memudahkan guru sebagai evaluator dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. setelah dilaksanakannya kegiatan mengaplikasikan game quizizz dalam evaluasi pembelajaran siswa, peserta didik sangat antusias dengan kegiatan evaluasi menggunakan aplikasi game quizizz ini, selain sifatnya yang kompetisi mengaplikasikan game quizizz juga media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal pada peserta didik.

Kata kunci: Evaluasi, Game Quizizz, Evaluasi Pembelajaran

Applying quizizz games in the evaluation of student learning at SDN Tembelang 02

Abstract- A very important component taken by the teacher to determine the effectiveness in the learning process is called evaluation. Learning evaluation is an activity that is always carried out after the learning process is carried out. Applying quizizz games to the learning evaluation process is a very interesting innovation. This community service activity was carried out at SDN Tembelang 02 by using the methods of observation, discussion, socialization and practice. By applying the Quizizz Game in learning evaluation activities, especially in the use of test techniques, it can change the mindset, students' perspective on the activities carried out in the evaluation process, so that students do not consider evaluation activities to be stressful activities and make it easier for teachers as evaluators in carrying out learning evaluations. after the implementation of the activity of applying quizizz games in evaluating student learning, students were very enthusiastic about the evaluation activities using this quizizz game application, apart from its competitive nature in applying quizizz games it is also an effective learning media because it can stimulate visual and verbal components in students.

Keywords: Evaluation, Quizizz Game, Learning Evaluation.

PENDAHULUAN

Evaluasi merupakan kegiatan atau suatu komponen yang sangat penting yang harus dilaksanakan oleh guru dalam kelas pembelajarannya untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. (Dibia et al., 2021) Evaluasi pembelajaran adalah suatu kegiatan yang selalu dilakukan setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Secara etimologi evaluasi merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, kata *evaluation* mengandung kata dasar *value*, *value* merupakan suatu istilah yang dalam evaluasi yang berkaitan dengan keyakinan terhadap baik atau buruk, benar atau salah dan kuat atau lemahnya suatu hal. Adapun tujuan evaluasi pembelajaran

dilakukan adalah untuk mengukur seberapa materi yang telah disampaikan dapat diterima oleh peserta didik.

Dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, diperlukannya kegiatan pengukuran dan penilaian, dalam melaksanakan pengukuran dan penilaian pada proses evaluasi pembelajaran harus dilaksanakan dengan sebaik-baiknya agar tidak terjadi kesalahan dalam mengukur dan menilai perkembangan hasil belajar peserta didik. (Fitrianti, 2018) Untuk pelaksanaan kegiatan pengukuran dan penilaian diperlukannya alat yaitu tes. Tes merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur kegiatan penilaian. Tes, pengukuran dan penilaian mempunyai arti yang berbeda namun, ketiganya

sangat berkesinambungan dalam proses kegiatan evaluasi pembelajaran. Tes merupakan alat utama untuk melaksanakan pengukuran dan evaluasi, pengukuran dilaksanakan terlebih dahulu menggunakan tes yang menghasilkan skor atau nilai, dari kegiatan pengukuran menggunakan tes itulah kita dapat melaksanakan penilaian.

Dalam proses evaluasi diperlukannya teknik, yaitu teknik tes dan nontes. Guru sebagai evaluatorlah yang menentukan teknik mana yang akan digunakan dalam proses evaluasinya namun, dalam pelaksanaan evaluasi terutama evaluasi yang menggunakan teknik tes kurangnya inovasi untuk menarik dan membangunkan semangat peserta didik dalam mengerjakannya, sehingga tidak banyak dari peserta didik merasa takut, tidak percaya diri dan bosan apabila dihadapkan dengan evaluasi menggunakan teknik tes.

Game quizizz merupakan web tool untuk membuat permainan kuis interaktif dan permainan edukatif, sehingga game quizizz dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa dan membantu guru untuk mengetahui kemampuan kognitif peserta didiknya. (Saputri et al., 2022) Dengan mengaplikasikan Game Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran terutama pada penggunaan teknik tes, diharapkan dapat mengubah mindset, cara pandang peserta didik terhadap kegiatan- kegiatan yang dilakukan dalam proses evaluasi dan kegiatan ini diharapkan bisa menjadi contoh atau referensi guru-guru diluar sana, sehingga bisa lebih inovatif dan kreatif dalam melaksanakan serangkaian proses evaluasi pembelajaran.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, pasti tidak asing lagi dengan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif dalam proses pembelajaran terutama pemanfaatan dalam proses evaluasi pembelajaran. Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan. Selain itu, quizizz juga menyediakan data hasil pekerjaan siswa yang berbentuk spreadsheet excel yang dapat diunduh dan quizizz cukup fleksibel dalam penggunaannya karena dapat diatur waktunya dalam penggunaannya. (Nizaruddin et al., 2021) dari penjelasan tersebut quizizz sangat mendukung sekali untuk digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran, quizizz dapat digunakan untuk penilaian formatif dan sumatif sesuai kebutuhan guru.

Selain itu, quizizz juga bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, dijelaskan pada sebuah penelitian bahwa quizizz mempunyai fitur-fitur yang dapat digunakan untuk media pembelajaran dan

penggunaannya tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. (Ginting et al., 2021) Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mana tujuannya agar materi atau informasi yang disampaikan oleh guru dapat di terima dengan baik oleh para peserta didiknya, dijelaskan bahwa media dijadikan alat dalam berkomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung tujuannya agar tercapai pada tujuan diinginkan. (Nurpratiwiningsih & Kurniawan, 2021)

Perlu kita pahami bahwa peserta didik zaman milenial ini sangat paham akan sesuatu yang berhubungan dengan gadget, terutama pada alat komunikasi smartphone atau yang biasa disebut handphone (hp). Maka dari itu guru sebagai pendidik maupun calon pendidik supaya bisa memanfaatkannya sebagai sarana media pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut maka, penting sekali untuk memperkenalkan apa itu aplikasi Game Quizizz terhadap siswa maupun guru. Tujuan dilaksanakan kegiatan ini adalah agar siswa mengetahui apa itu aplikasi Game Quizizz dan bisa mengoperasikannya, serta guru-guru dapat mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran maupun pada kegiatan evaluasi pembelajaran.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui proses kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) berlangsung, yang dilaksanakan di SD Negeri Tembelang 02 beralamat di Jl. Desa Tembelang RT. 03/01 Kec. Jatibarang – Brebes. Adapun sasaran pengabdian masyarakat yang dilaksanakan adalah peserta didik dan dewan guru SD Negeri Tembelang 02.

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode sebagai berikut: 1). Observasi: pada tahap observasi, mahasiswa ppl mengunjungi SD Negeri Tembelang 02 untuk meninjau langsung tempat yang akan digunakan sebagai kegiatan praktik pengalaman lapangan berlangsung (PPL) serta pengenalan dan menyampaikan maksud dan tujuan kegiatan yang akan dilakukan, serta dilakukannya pengamatan dengan tujuan untuk melihat kondisi sekolah dan agar mengetahui bagaimana sistem pembelajaran dilaksanakan serta evaluasi pembelajaran dilakukan sehingga, diperoleh asal masalah. Serta melaksanakan kegiatan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL). 2). Diskusi: kegiatan diskusi dilakukan untuk mendiskusikan masalah yang ditemukan dan membahas mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai solusi masalah yang ditemukan bersama guru pamong. 3).

Sosialisasi: pada kegiatan ini dilakukannya pengenalan apa itu game quizizz dan bagaimana cara penggunaannya serta apa saja yang perlu disiapkan ketika menggunakan game quizizz. 4). Praktek: metode praktek ini merupakan kegiatan inti dari pengabdian masyarakat yang dilaksanakan selama proses kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), metode dilaksanakan pada saat pembelajaran kelas V yaitu mengaplikasikan game quizizz dalam evaluasi pembelajaran peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan selama proses Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Tembelang 02 menggunakan beberapa metode yaitu: observasi, diskusi, sosialisasi dan praktek.

Observasi

Observasi adalah komponen atau cara untuk menghimpun keterangan ataupun informasi berupa data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap tempat penelitian. (Mania, 2008) Pada tahap observasi ini mahasiswa mengunjungi SD Negeri Tembelang 02 untuk memperkenalkan diri serta menyampaikan maksud dan tujuan dari kegiatan yang akan

dilaksanakan yaitu mahasiswa akan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), dalam proses pelaksanaannya mahasiswa melakukan pengamatan terhadap peserta didik SD Negeri Tembelang 02 terkait kegiatan evaluasi pembelajarannya untuk bahan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan.

Diskusi

Dalam metode diskusi ini, mahasiswa telah menemukan objek dalam kegiatan pengamatannya sebagai bahan pengabdian masyarakat yang akan dilakukan, sebelum pelaksanaan pengabdian masyarakat tersebut, mahasiswa mendiskusikan terlebih dahulu kepada dosen pendamping ppl dan guru pamong terkait kegiatan yang akan dilaksanakan.

Sosialisasi

Metode sosialisasi ini dilaksanakan sehari sebelum dilaksanakannya metode praktek, kegiatan sosialisasi dilaksanakan di kelas V SD Negeri Tembelang 02 yang berjumlah 19 siswa. Dalam kegiatan ini peserta didik diperkenalkan dengan aplikasi Game Quizizz, berikut daftar siswa yang sudah mengetahui apa itu aplikasi Game Quizizz dan yang belum tahu.

Tabel 1. Daftar nama siswa yang sudah dan belum mengetahui aplikasi Game Quizizz.

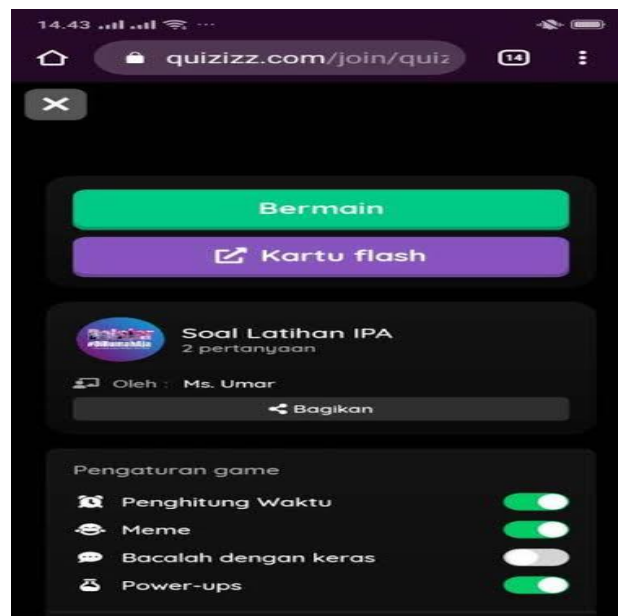
Nama	Tahu Aplikasi Game Quizizz	Belum tahu aplikasi Game Quizizz
Azhar		V
Anggun		V
Aqila	V	
Arvin		V
Faris		V
Danu		V
Dzulfikar		V
Fadziah		V
Ica	V	
Indah		V
Nisrina		V
Zulfa		V
Pandu		V
Putra		V
Putri		V
Reza	V	
Sandi		V
Wafiq		V

Selanjutnya, siswa diajari cara masuk atau login pada Game Quizizz yaitu siswa mengunjungi

website www.Quizizz.com lalu siswa memasukan kode yang sudah dishare, atau siswa juga bisa

langsung klik link yang sudah disiapkan oleh abdimas pada grub kelas maka link tersebut akan

langsung masuk ke laman Game Quiziz.



Gambar 1. Tampilan awal laman game Quizizz

Praktek

Kegiatan dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri Tembelang 02 pukul 08:00 WIB. Kegiatan diawali dengan proses pembelajaran selanjutnya yaitu evaluasi pembelajaran menggunakan teknik tes dengan mengaplikasikan game quizizz. Siswa

diminta untuk mengaktifkan handphone masing-masing, kemudian abdimas mengeshare link yang sudah disiapkan digrub whatsapp kelas.

Siswa mengerjakan soal yang terdapat pada game quizizz bersama-sama temannya.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran



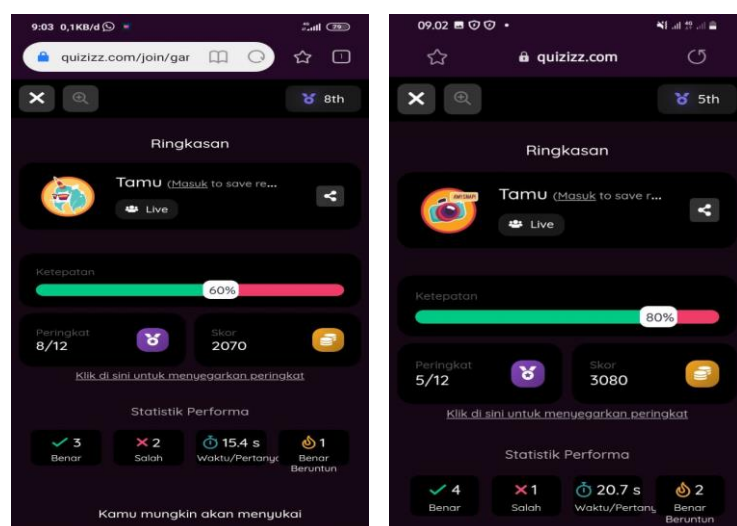
Gambar 3. Siswa melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan game quizizz

Konsentrasi belajar dapat ditingkatkan dengan melakukan evaluasi menggunakan quizizz. (lamsari purba, 2019) terbukti dalam proses mengerjakan soal

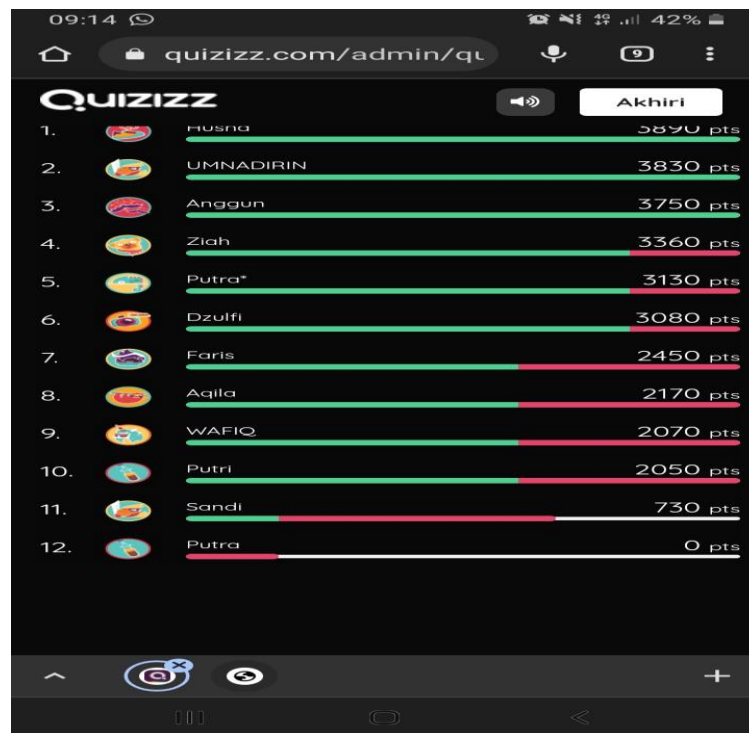
evaluasi, siswa sangat tertarik dan berkonsentrasi sekali, ini karena bagi mereka mengerjakan soal dalam bentuk visual dan mirip game.



Gambar 4. Tampilan soal pada quizizz



Gambar 5. Hasil evaluasi pembelajaran pada handphone siswa



Gambar 6. Hasil evaluasi siswa pada handphone guru

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini yang dilaksanakan di SD Negeri Tembelang 02 selama proses kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) maka, evaluasi pembelajaran yang menggunakan teknik tes lebih inovatif dan merupakan hal yang baru bagi peserta didik sehingga, peserta didik lebih tertarik, rasa ingin tahu dari peserta didik muncul dan tentu peserta didik lebih semangat mengerjakannya karena bentuk evaluasi yang seperti game dan menarik, serta mindset peserta didik terhadap evaluasi tidak negatif lagi. Untuk itu, perlunya inovasi dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik, agar peserta didik tidak bosan dan tidak menganggap sebelah mata saja. Dengan adanya pengaplikasian game quizizz ini pada evaluasi pembelajaran, harapannya agar peserta didik tidak merasa bosan atau tidak suka terhadap kegiatan evaluasi pembelajaran maka dari itu, guru-guru atau para calon pendidik supaya bisa menggunakan solusi ini atau mungkin bisa lebih inovatif lagi.

DAFTAR PUSTAKA.

- Dibia, I. K., Renda, N. T., Yudiana, K., Artaningsih, L., & Wiradnyana, I. G. A. (2021). Pelatihan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa Secara Daring. *SEPAKAT: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–7. <https://journal.itk.ac.id/index.php/sepakat/article/view/504>
- Fitrianti, L. (2018). Prinsip Kontinuitas. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 89–102. <http://www.journal.staihubbulwathan.id>
- Ginting, J. M., Mahfudin, R. K., Yong, V., Aflizar, M., & ... (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19. *National Conference*, 3(1), 312–316. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/5950>
- lamsari purba, leony sanga. (2019). Peningkatan konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-*

Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 12(2), 291–296.
<https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>

Nurpratiwiningsih, L., & Kurniawan, P. Y. (2021). *Development of Interactive Learning Media in Basic Ips Concept Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 10 Nom. 10*, 194–201.

Saputri, T., Hamdani, B., Pujo, E., Shodiq, M., & Muzayyanah, N. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Sebagai Alat Penilaian Online Untuk Menganalisis Kemampuan Grammar Bahasa Inggris sehingga aplikasi tersebut dapat membantu pendidik untuk mengetahui kemampuan. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 540–554.