



## PKM-PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMK MEGA LINK MAJENE DALAM MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA ASSESSMENT PEMBELAJARAN

Article history

Received: September 2021

Revised: September 2021

Accepted: September 2021

DOI: [10.35329/sipissangngi.v1i3.2645](https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v1i3.2645)

<sup>1\*</sup>Abdul Latif, <sup>2</sup>Herlina Ahmad

<sup>1</sup>Universitas Terbuka, <sup>2</sup>Universitas Al Asyariah  
Mandar

\*Corresponding author

[abdul\\_latif@ecampus.ut.ac.id](mailto:abdul_latif@ecampus.ut.ac.id)

### Abstrak

SMK Mega Link Majene memiliki 16 guru yang terdiri dari guru normative, adaptif, dan produktif, sehingga keberagaman jenis guru sangat memungkinkan sekolah hanya menggunakan satu aplikasi digital untuk melakukan assessment pembelajaran. Tujuan kegiatan PkM dosen yang dilakukan terhadap mitra SMK Mega Link Majene adalah meningkatkan kompetensi Guru dalam menggunakan aplikasi quizizz sebagai media assessment pembelajaran. Metode yang digunakan dalam PkM ini adalah pelatihan dan pendampingan. Tahap pelaksanaan PkM meliputi (1) koordinasi dan analisis kebutuhan usulan, (2) menyusun dan melakukan validasi buku petunjuk penggunaan aplikasi quizizz, (3) pelatihan penggunaan aplikasi quizizz, (4) Pendampingan di kelas dengan menggunakan aplikasi quizizz, (5) Evaluasi dan (6) pelaporan pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil analisis data pelaksanaan PkM diperoleh: (1) aplikasi quizizz sangat mudah digunakan oleh guru di kelas maupun di luar kelas, (2) Aplikasi quizizz membantu guru menyusun soal atau tugas untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, (3) siswa tidak dapat saling menyontek, karena soal yang ditampilkan pada quizizz diacak, (4) membantu guru dalam menganalisis hasil belajar siswa, karena quizizz memberikan data dan statistik tentang hasil pekerjaan siswa secara langsung, dan (5) memudahkan guru dalam memberikan PR.

**Kata kunci:** *quizizz, aplikasi, assessment, guru*



Gambar 1. Guru SMK Mega Link Majene

## 1. PENDAHULUAN

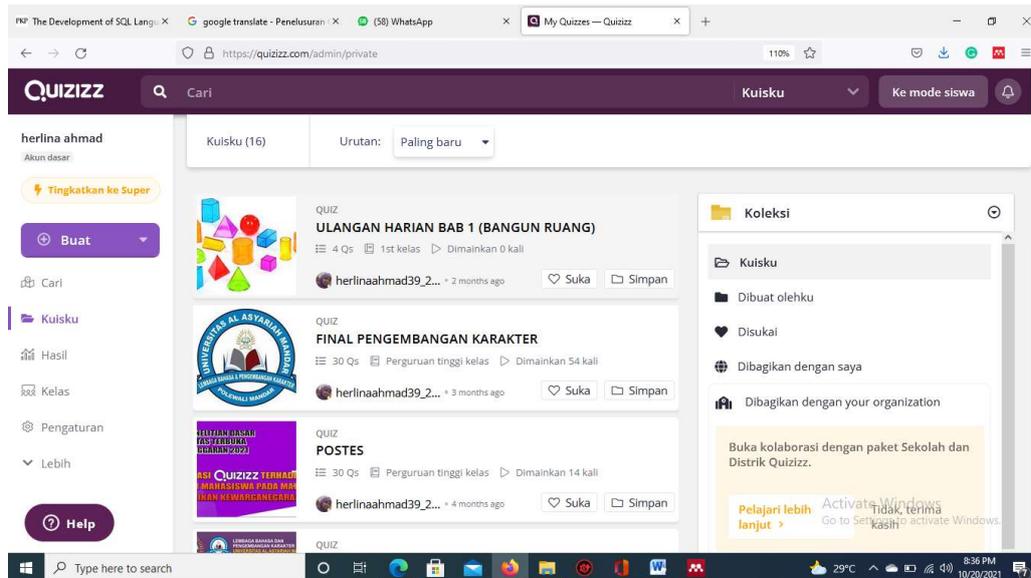
SMK Mega Link Majene merupakan sekolah swasta yang berdiri sejak tahun 2013. Saat ini SMK Mega Link telah terakreditasi B dengan jumlah siswa 136 orang dan jumlah guru 14 orang. Berikut adalah data guru yang disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. Data Guru SMK Mega Link Majene

| No  | Nama Guru             | Mata Pelajaran                             |
|-----|-----------------------|--|
| 1.  | Awaliyah. AR, S.Pd    | Pendidikan Agama Islam dan Budipekerti     |
| 2.  | Mulyanti, S.Pd        | Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan   |
|     |                       | Sejarah Indonesia                          |
| 3.  | Irma, S.Pd            | Bahasa Indonesia                           |
| 4.  | Afriani, S.Pd         | Matematika                                 |
|     |                       | Kimia                                      |
| 5.  | Herlina Rifai, S.Pd   | Matematika                                 |
| 6.  | Lisda, S.Pd.I         | Bahasa Inggris                             |
| 7.  | Hasrul Efendi, S.Pd   | Seni Budaya                                |
| 8.  | Asruddin, A.Ma        | Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan |
| 9.  | Nursam, A.Md.Kom      | Produktif                                  |
| 10. | Nirwana, S.Pd.        | Fisika                                     |
| 11. | Erna, S.E             | Produk Kreatif dan Kewirausahaan           |
| 12. | Najmah, S.Pd., M.Pd.  | Produktif                                  |
| 13. | Hendrik, Amd. Kom     | Produktif                                  |
| 14. | Ma'rifa Tullah, S.Pd. | Seni                                       |
| 15. | Nurul Wahyuda, S.E    | Produk Kreatif dan Kewirausahaan           |
| 16. | Nurishak, S.Kom.      | Produktif                                  |

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMK Mega Link yaitu Anwar Kamaruddin, S.Pi menjelaskan bahwa SMK Mega Link Majene masih menerapkan sistem konvensional dalam *assessment* pembelajaran yaitu menggunakan *paper and pencil* dalam melakukan penilaian hasil belajar, kurangnya pengetahuan guru terkait media aplikasi *assessment* pembelajaran, dan belum pernah menggunakan media aplikasi dalam *assessment* pembelajaran. Padahal dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, telah tersedia aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Quizizz salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media *assessment* pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka solusi yang ditawarkan adalah memberi pelatihan dan pendampingan Guru SMK Mega Link Majene. aplikasi quizizz sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. (Amornchewin, 2018) menyatakan bahwa quizizz merupakan media *assessment* pembelajaran yang memberi motivasi siswa dalam pembelajaran karena dilengkapi fitur menarik. Berdasarkan fitur yang dimiliki oleh Quizizz, maka Quizizz dapat disimpulkan sebagai aplikasi dalam pembuatan soal dan sekaligus sebagai aplikasi untuk siswa mengerjakan soal. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini yaitu siswa dapat menggunakan *smartphone* dalam menyelesaikan soal. Selain membantu guru dalam membuat soal, aplikasi ini juga dilengkapi bank soal serta dapat mengacak soal yang muncul pada layar siswa. Hasil pekerjaan siswa dapat *download* dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Hal ini membantu guru dalam menganalisis hasil belajar siswa (Chaiyo dan Nokham, 2017). Berikut tampilan aplikasi quizizz pada gambar 2.



Gambar 2 Tampilan Aplikasi Quizizz

Penelitian yang terkait penggunaan aplikasi quizizz yang menjadi dasar kegiatan PkM, di antaranya (Basuki & Hidayati, 2019), (Orhan & Gürsoy, 2019), (Gümüş & Gençoğlu, 2020) dan (Ab Rahman et al., 2018) pada dasarnya menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi quizizz siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, memberi respon positif terhadap pembelajaran dan sangat memudahkan guru dalam memberi tes. Berdasarkan hal tersebut tim PkM dosen bersama mitra SMK Mega Link Majene melakukan kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen pembelajaran.

## 2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian terdiri dari 5 tahap, ditunjukkan pada gambar 3 berikut.



Gambar 3. Tahapan Kegiatan

Berdasarkan gambar 3, maka 5 tahapan tersebut, diantaranya (1) tahap 1 tim PkM dosen UT dan Unasman melakukan observasi dengan kepala sekolah. (2) berdasarkan hasil observasi pada tahap 1, tim dosen UT dan Unasman melanjutkan ke tahap 2 yaitu melakukan koordinasi dan analisis kebutuhan, dari analisis kebutuhan diperoleh gambaran guru selama masa pandemi covid-19 membutuhkan aplikasi online untuk melakukan asesmen pembelajaran. (3) tahap 3 dilakukan penyusunan dan validasi modul quizizz. (4) tahap 4 dilakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi quizizz pada guru. Tahap (5) tim dosen UT dan Unasman melakukan refleksi yaitu evaluasi pelaksanaan PkM dan menyusun laporan pelaksanaan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis terhadap angket sebelum pelaksanaan PkM pelatihan dan pendampingan 16 guru SMK Mega Link Majene dalam menggunakan aplikasi Quizizz, disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Analisis Angket Sebelum Pelatihan

| No. | Pernyataan  | Frekuensi |       |
|-----|---|-----------|-------|
|     |   | Ya        | Tidak |
| 1.  | Apakah sebelumnya anda pernah mendengarkan mengenai aplikasi quizizz? | 5         | 11    |
| 2.  | Apakah anda sebelumnya pernah menggunakan aplikasi quizizz?           | 0         | 16    |
| 3.  | Apakah anda pernah menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran?   | 0         | 16    |

Berdasarkan tabel 2, dapat ditarik kesimpulan bahwa 100% guru SMK Mega Link Majene belum terampil dan menguasai aplikasi Quizizz. Olehnya itu dibutuhkan pelatihan guna memberi pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi tersebut, sehingga guru efektif dalam mengevaluasi hasil belajar siswa.

Sedangkan hasil analisis terhadap angket setelah pelaksanaan PkM pelatihan dan pendampingan 16 guru SMK Mega Link Majene dalam menggunakan aplikasi Quizizz, disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3 Analisis Angket Setelah Pelatihan

| No. | Pernyataan   | Frekuensi |       |
|-----|--|-----------|-------|
|     |  | Ya        | Tidak |
| 1.  | Apakah aplikasi Quizizz membantu Anda dalam proses pembelajaran?                       | 16        | 0     |
| 2.  | Apakah aplikasi Quizizz mudah digunakan oleh guru dan siswa?                           | 16        | 0     |
| 3.  | Apakah aplikasi Quizizz dapat membantu dalam menyusun soal?                            | 16        | 0     |
| 4.  | Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi Quizizz mudah dimengerti dan digunakan? | 16        | 0     |
| 5.  | Apakah aplikasi Quizizz sesuai dengan kebutuhan dalam menilai hasil belajar siswa?     | 16        | 0     |

Berdasarkan tabel 3 dapat ditarik kesimpulan, aplikasi quizizz membantu guru dalam menyusun soal dan mengevaluasi hasil belajar siswa, Hal ini sejala dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Amornchewin, 2018) penggunaan aplikasi quizizz membantu siswa memeriksa pengetahuan dan kemajuan belajar mereka, serta mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Berikut adalah dokumentasi pelatihan pada gambar 2 berikut.



Gambar 4 Dokumentasi Pelatihan dan Pendampingan

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data angket sebelum dan setelah pelatihan dan pendampingan terhadap 16 guru SMK Mega Link Majene diperoleh gambaran aplikasi Quizizz dapat digunakan guru dimana saja selama ada jaringan, memudahkan guru menyusun soal dan menganalisis hasil belajar siswa, serta mengurangi siswa melakukan kecurangan pada saat mengerjakan soal

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ab Rahman, R., Ahmad, S., & Rabaah Hashim, U. (2018). The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in polytechnic Muadzam ShaAb Rahman, R., Ahmad, S., & Rabaah Hashim, U. (n.d.). The effectiveness of gamification technique for higher education students engagement in po. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(41). <https://doi.org/10.1186/s41239-018-0123-0>
- Ahmad, H., Hasliana, L., Latif, A., & Tasni, N. (2020). *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat PkM - Peningkatan Keterampilan Guru Matematika SMK Kabupaten Majene Dalam Penggunaan Geoenzo sebagai Media Pembelajaran Matematika* *Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat Guru Matematika SMK Kabupaten Ma.* 3(1), 60–73.
- Amornchewin, R. (2018). The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *IJIE (Indonesian Journal of Informatics Education)*, 2(2), 83. <https://doi.org/10.20961/ijie.v2i2.24430>
- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). *Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives.* <https://doi.org/10.4108/eai.27-4-2019.2285331>
- Gümüş, H., & Gençoğlu, C. (2020). *The Usage of "Quizizz"™ App by Sport Sciences Students in the Bachelor's Degree Anatomy Lecture and Its Effects on Attitude and Course Success.* 13(11), 66–73. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n11p66>
- Latif, A., Yakin, A. Al, & Ahmad, H. (2019). Digital classroom untuk meningkatkan kemampuan metakognisi. *Journal LL DIKTI IX*, 1(1), 71–79.
- Orhan, D., & Gürsoy, G. (2019). Computers & Education Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz. *Computers & Education*, 135(February), 15–29. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.02.015>
- Syamsuddin, S., Ahmad, H., & Afriani, A. (2020). Media Pembelajaran Online terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika di Tengah Pandemi Covid-19. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan.* <https://doi.org/10.35329/fkip.v16i1.659>