

# Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi di Kelas Blended Bagi Guru SD di Kota Magelang

Rini Estiyowati Ikaningrum\*<sup>1</sup>, Lilia Indriani<sup>2</sup>, Ika Setyowati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Tidar

\*e-mail: [riniestiyowati@untidar.ac.id](mailto:riniestiyowati@untidar.ac.id)<sup>1</sup>, [indriani@untidar.ac.id](mailto:indriani@untidar.ac.id)<sup>2</sup>, [ikasetyowati@untidar.ac.id](mailto:ikasetyowati@untidar.ac.id)<sup>3</sup>

DOI:

Received:	Accepted:	Published:
-----------	-----------	------------

## Abstract :

Blended learning has been implemented in all educational level as the decrease of *Covid-19* pandemic. From the observation, it is found that teachers still have difficulties to use technology especially for evaluation media. Therefore, this accompaniment to use technology as evaluation media can be one of alternatives for teachers. The steps for this accompaniment at SDN Kedungsari 1, 2 dan 3 Magelang consist of observation, socialization, accompaniment and evaluation. After the observation step, the socialization (1 meeting) for each school partner by giving counseling about the use of Quizizz application as evaluation media for blended learning. There are 3 groups which consist of 13 teachers from SDN Kedungsari 1 and 12 teachers from SDN Kedungsari 2 dan SDN Kedungsari 3 which are actively participated in this counseling activity. The next step is counselling activity for teachers to implement Quizizz application (2 meetings) for each school. The last step is evaluation to know the advantages and disadvantages of the implementation of Quizizz application. From the result os counselling program, it can be concluded that the use of Quizizz application for elementary school teachers are really needed especially for facing the students which are digital native in 21st century.

**Keywords :** *pembelajaran blended; media evaluasi; Quizizz*

## Abstrak :

Pembelajaran campuran (*blended learning*) sudah diterapkan di semua level pendidikan seiring dengan mulai meredanya Pandemi *Covid-19*. Dari hasil pengamatan di lapangan ditemukan bahwa guru-guru masih terkendala dengan penggunaan teknologi pembelajaran khususnya untuk media evaluasi. Oleh karena itu pendampingan dalam pemanfaatan teknologi sebagai media evaluasi di kelas blended dengan menggunakan aplikasi Quizizz dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan oleh para guru. Tahapan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian di SDN Kedungsari 1, 2 dan 3 Magelang berupa pengamatan, sosialisasi, pendampingan serta evaluasi. Setelah tahap observasi, sosialisasi (1 pertemuan) untuk tiap sekolah mitra dilaksanakan dengan memberikan penyuluhan mengenai pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi untuk pembelajaran blended. Ada 3 kelompok mitra terdiri dari 13 guru dari SDN Kedungsari 1 dan 12 orang guru untuk mitra dari SDN Kedungsari 2 dan SDN Kedungsari 3 yang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendampingan. Tahapan selanjutnya yaitu pendampingan yang dilakukan pada guru untuk mengimplementasikan aplikasi Quizizz (2 pertemuan) pada masing-masing sekolah. Tahap yang terakhir adalah evaluasi dengan melihat kelebihan dan kekurangan dari kegiatan pemanfaatan aplikasi Quizizz. Dari hasil pendampingan ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Quizizz bagi guru SD di wilayah Kecamatan Magelang ternyata sangat dibutuhkan terutama menghadapi anak-anak digital native di abad 21.

**Kata Kunci:** *pembelajaran blended; media evaluasi; Quizizz*

## PENDAHULUAN

Seiring dengan meredanya *Covid-19*, pembelajaran campuran (*blended learning*) dengan memadukan pembelajaran tatap muka serta daring sangat diperlukan baik bagi guru maupun bagi siswa. Pembelajaran tatap muka secara terbatas sudah mulai dilaksanakan berdasarkan surat keputusan bersama 4 menteri yaitu Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/kb/2021, Nomor 384 Tahun 2021 Nomor Hk.01.08/Menkes/4242/2021 Nomor 440-717 Tahun 2021 Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Masa Pandemi Coronavirus Disease 2019 (*Covid-19*). Sistem pembelajaran tatap muka diatur sedemikian rupa sehingga pembelajaran dilakukan secara *blended* dengan membagi siswa sejumlah 50% melaksanakan tatap muka dan sisanya melaksanakan pembelajaran secara daring dari rumah. Selanjutnya pemerintah daerah mulai dari pemerintah provinsi sampai pemerintah kabupaten/kota juga menindaklanjutinya dengan surat edaran maupun instruksi gubernur/bupati/walikota tentang pembelajaran tatap muka secara terbatas. Demikian juga di wilayah kota Magelang, pertemuan tatap muka terbatas sudah diberlakukan dari tingkat SD, SMP maupun SMA maupun perguruan tinggi. Hal ini tentu saja membutuhkan kemampuan guru untuk mengatur irama pembelajaran dari *full online* menjadi *blended learning*.

Saat ini, pembelajaran secara tatap muka penuh sudah sudah diberlakukan di semua level pendidikan, namun terkadang para guru maupun dosen masih menerapkan kegiatan pembelajaran secara *blended* misalnya untuk menambahkan tugas maupun materi. Begitu juga di SD N Kedungsari 1, SD N Kedungsari 2 dan SD N Kedungsari 3 Kota Magelang, para guru juga menerapkan metode *blended learning* untuk penambahan tugas dan materi. Meskipun sudah melaksanakan pembelajaran secara *full online* selama lebih dari 1,5 tahun namun para guru masih saja merasa kesulitan untuk memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran *blended* (Sari, 2021). Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan kepada beberapa guru di ketiga sekolah tersebut, ditemukan bahwa guru-guru masih merasa perlu untuk meningkatkan kemampuan di bidang teknologi untuk pembelajaran baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran *blended* tidak hanya dilakukan di level menengah dan tinggi, namun dapat juga diterapkan di level Pendidikan dasar, (Susanti & Prameswari, 2020). Berbagai aplikasi pembelajaran melalui penggunaan telepon pintar dapat digunakan oleh guru untuk pembelajaran secara *blended* yang menggabungkan kelas tatap muka dan online (Austin et al., 2017).

Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar baik di luar maupun di kelas. Selain itu, Quizizz juga dapat digunakan untuk media evaluasi (Bamanger & Gashan, 2014) dengan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena sifatnya *game-based learning*. Dengan kata lain, Quizizz merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game*, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuat pembelajaran di kelas menjadi interaktif serta menyenangkan. Selain itu Quizizz juga dapat digunakan dalam kegiatan *assessmen* formatif (Nadeem & al Falig, 2020). Bagi guru maupun siswa, Quizizz menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Sabiq & Fahmi, 2020) karena tampilan yang membuatnya dapat terhibur dengan adanya *symbol-simbol* maupun latar belakang suara yang

menyenangkan. Dengan pemanfaatan aplikasi Quizizz ini, siswa diharapkan lebih tertarik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran di kelas blended (Fadillah & Maryanti, 2021). Banyak fitur yang dapat digunakan saat memakai Quizizz seperti pilihan ganda, isian, maupun uraian. Pertanyaan dalam rangkaian Quizizz ini dapat dilakukan secara mandiri, dan siswa dapat bersaing dengan siswa lain pada kuis yang sama.

Dalam kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi di SD N Kedungsari 1, SD N Kedungsari 2 dan SD N Kedungsari 3 Kota Magelang, para guru akan dilatih untuk mampu memanfaatkan teknologi berupa aplikasi quizizz untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran baik tatap muka maupun daring. Selanjutnya, pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menghadapi permasalahan pembelajaran blended di masa masa normal baru.

## METODE

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, ada 4 tahapan yang harus dilalui yaitu: observasi, sosialisasi, pendampingan serta evaluasi. Pada tahap observasi, tim pengabdian akan menentukan urgensi permasalahan dan langkah-langkah solusi penyelesaian masalah yang dihadapi mitra. Selanjutnya, tim pengabdian juga mengamati kondisi mitra dan mengumpulkan data dengan melakukan pengamatan langsung serta wawancara kepada kepala sekolah dan guru-guru sekolah dasar mitra. Di tahapan observasi ini, sasaran pengabdian juga ditentukan dan mengumpulkan pustaka yang berkaitan cara pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz.

Berdasarkan observasi lapangan yang sudah dilaksanakan di SD N Kedungsari 1, 2 dan 3, ketiga sekolah dasar tersebut baru ada 1 atau 2 guru saja yang memanfaatkan aplikasi quizizz untuk pembelajaran blended. Jumlah guru di SD Kedungsari 1 yaitu 13 orang, di SD Kedungsari 2 berjumlah 12 orang guru sedangkan di SD Kedungsari 3 berjumlah 12 orang guru. Selain itu guru-guru tersebut kurang motivasi untuk mempelajari hal yang baru yaitu mempelajari teknologi seperti aplikasi quizizz. Oleh karena itu, sasaran pengabdian ini adalah guru-guru SD dari ketiga sekolah tersebut.

Sosialisasi pelaksanaan adalah tahapan kedua. Dalam tahap ini, tim pengabdian memberikan penyuluhan mengenai pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi yang efektif kepada para guru. Pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz ini dilaksanakan di tiga sekolah dasar yaitu SD N Kedungsari 1, SD N Kedungsari 2 dan SD N Kedungsari 3. Ketiga sekolah dasar tersebut berada di dalam wilayah kelurahan Kedungsari, kecamatan Magelang Utara, kota Magelang. Alokasi waktu sosialisasi pemanfaatan aplikasi Quizizz adalah 1 kali pertemuan dan metode yang dilakukan di dalam sosialisasi pelaksanaan adalah ceramah dan diskusi. Di tahap ini, langkah-langkah konkrit dan spesifik yang sesuai dengan karakteristik sekolah dasar dan guru dirumuskan oleh tim pengabdian dan mitra.

Di program pengabdian ini, ada 2 kali pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian Universitas Tidar kepada guru-guru di masing-masing sekolah dasar mitra. Bentuk pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz yang akan diterapkan SD N Kedungsari 1, SD N Kedungsari 2, dan SD N Kedungsari 3 antara lain sebagai berikut:

- a. Memperkenalkan berbagai aplikasi quizizz
- b. Mengadakan pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz.
- c. Memberikan motivasi kepada para guru untuk mempelajari teknologi untuk diterapkan dalam pembelajaran blended.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi ditujukan untuk guru-guru SD di wilayah Kota Magelang terutama untuk SD N Kedungsari 1, SD N Kedungsari 2 dan SD N Kedungsari 3. Para guru mengikuti kegiatan pendampingan dengan antusias. Hal ini ditunjukkan dengan keikutsertaan semua guru untuk mengikuti kegiatan pendampingan di masing-masing sekolah. Meskipun karakteristik setiap guru berbeda-beda, namun mereka dengan semangat mengikuti kegiatan pendampingan dari awal hingga akhir. Dengan kegiatan para guru sangat padat, tetapi mereka menyempatkan waktu untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendampingan. Kegiatan pemaparan materi dan diskusi dapat ditunjukkan pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Aktivitas pemaparan materi dan diskusi

Kegiatan mulai dari observasi, sosialisasi, pendampingan serta evaluasi dilaksanakan mulai dari tanggal 24 Mei 2022 sampai 3 Juli 2022. Untuk kegiatan pendampingan, setiap pertemuan terdiri dari 1 jam pertama digunakan untuk menyampaikan teori yang berupa pengenalan berbagai aplikasi untuk pembelajaran serta evaluasi dan 1 jam berikutnya digunakan untuk mempraktikkan secara langsung materi tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Karena kegiatan ini memerlukan fasilitas komputer dan jaringan internet maka pendampingan dilaksanakan di laboratorium komputer di masing-masing sekolah.

Untuk pelaksanaan program, tim pengabdian tidak hanya berasal dari



kalangan dosen saja namun juga melibatkan mahasiswa untuk membantu proses pendampingan. Antusiasme para peserta dalam mengikuti kegiatan pendampingan ini dapat dilihat dari proses pendampingan dari awal hingga pada akhirnya para guru mampu menghasilkan media evaluasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu menggunakan aplikasi Quizizz. Para guru juga selalu aktif bertanya apabila mereka memiliki kendala dalam merancang evaluasi menggunakan Quizizz. Keaktifan guru dalam merancang serta menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi dapat ditunjukkan melalui gambar berikut ini.



Gambar 2. Tanya-jawab dan diskusi dengan tim pengabdian dari mahasiswa

Indikator keberhasilan kegiatan pendampingan ini dapat ditunjukkan dengan hasil karya masing-masing guru untuk membuat evaluasi menggunakan Quizizz. Mereka berhasil merancang berbagai soal menggunakan Quizizz sesuai dengan mata pelajaran masing-masing serta mampu untuk menerapkannya untuk siswa di kelas blended. Selanjutnya para guru diharapkan untuk secara mandiri merancang berbagai materi evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa di masa yang akan datang. Untuk mengecek pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan Quizizz, tim pengabdian juga mencoba untuk mengaplikasikan Quizizz dengan melakukan simulasi antar peserta pengabdian. Hal ini bisa ditunjukkan dari kegiatan simulasi pengerjaan soal menggunakan Quizizz seperti gambar berikut ini.



Gambar 3. Hasil simulasi pengerjaan soal dengan Quizizz

Setelah melaksanakan kegiatan pendampingan, tim pengabdian juga perlu menguraikan hasil kegiatan pengabdian seperti dari aspek pedagogis, aspek model dan aspek praktis. Dari aspek kemampuan pedagogis, kegiatan pendampingan ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Dari aspek model, diterapkannya model pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz yang menarik dan menyenangkan membuat para guru turut berperan aktif mengikuti program pengabdian. Dari aspek praktis, para guru dapat memanfaatkan aplikasi Quizizz ini untuk berbagai tujuan dalam pembelajaran seperti pemberian materi sampe dengan evaluasi. Pada akhirnya, kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi tidak hanya diterapkan selama 1 tahun saja tapi dapat dilanjutkan di tahun-tahun mendatang.

## KESIMPULAN

Dari kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam menyusun media evaluasi pembelajaran dapat divariasikan dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang menarik dan menyenangkan. Selain itu, pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizizz bagi guru SD di wilayah Kecamatan Magelang untuk pembelajaran blended di masa new normal terutama menghadapi anak-anak digital native di abad 21 ternyata masih diperlukan. Tim pengabdian juga berharap para guru dapat menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran baik di luar maupun di dalam kelas. Selain itu, kreatifitas guru dalam memanfaatkan teknologi untuk media evaluasi pembelajaran di dalam maupun di luar kelas sangat diperlukan..

## REFERENSI

- Austin, R., Rickard, A., & Reilly, J. (2017). Face-to-face contact in blended learning for intercultural education: the role of teachers. *Irish Educational Studies*, 36(3), 323–340.
- Bamanger, E. M., & Gashan, A. K. (2014). *In-Service EFL Teachers ' Beliefs about Teaching Reading Strategies*. 7(8), 14–22. <https://doi.org/10.5539/elt.v7n8p14>
- Fadillah, I. N., & Maryanti, R. (2021). Application of learning videos and Quizizz in increasing students interest in learning English in middle schools. *Indonesian Journal of Multidiciplinary Research*, 1(2), 329–336.
- Nadeem, N. H., & al Falig, H. A. (2020). Kahoot! Quizzes: A formative assessment tool to promote students' self-regulated learning skills. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 7(4), 1–20.
- Sabiq, A. H. A., & Fahmi, M. I. (2020). Mediating Quizzes as Assessment Tool through WhatsApp Auto-response in ELT Online Class. *Langkawi: Journal of The Association for Arabic and English*, 6(2), 186–201.
- Sari, I. K. (2021). Blended Learning sebagai Alternatif Model Pembelajaran Inovatif di Masa Post-Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2156–2163.
- Susanti, D. I., & Prameswari, J. Y. (2020). Adaptasi Blended Learning di Masa Pandemi COVID-19 untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Lingua Susastra*, 1(2), 50–61.