

Analisis Evaluasi Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Karimunjawa

Yahya Nur Ifriza*¹, Endang Sugiharti², Alamsyah³, Kholiq Budiman⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Ilmu Komputer, Universitas Negeri Semarang

*Corresponding author: yahyanurifriza@mail.unnes.ac.id

Received: April, 2021

History Article
Accepted: Juni, 2021

Published: Juli, 2021

Abstract

The main priority problems faced by partners were the lack of knowledge of digital learning evaluation and the absence of Quizizz that can be offered to the community. So that the solution offered is to increase the evaluation capacity of Quizizz-based digital learning at SMPN 1 Karimunjawa. The solution was implemented in the form of a Quizizz Development workshop for SMPN 1 Karimunjawa, a digital learning evaluation facilitator workshop, Quizizz development for SMPN 1 Karimunjawa; and making Quizizz-based digital learning evaluation simulation videos. In general, the implementation of activities using the Quizizz-based digital learning evaluation model approach is divided into four stages, namely the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation and monitoring stage. The effort for program sustainability is through implementation assistance to students. Program sustainability is also pursued by building partnerships between SMP/MTs with various parties in the Karimunjawa District, such as SMPN 2 Karimunjawa, MTs Safinatul Huda 2 Karimunjawa, and various parties engaged in learning evaluation. Based on the evaluation analysis after the activity, it was found that there was an improvement of 86% on the knowledge of using Quizizz Educational Games in learning evaluation.

Keywords: literacy, digital learning evaluation, quizizz, junior high school

Abstrak

Permasalahan prioritas utama yang dihadapi mitra adalah kurangnya pengetahuan evaluasi pembelajaran digital dan belum adanya Quizizz yang dapat ditawarkan kepada masyarakat. Sehingga solusi yang ditawarkan adalah Peningkatan kapasitas evaluasi pembelajaran digital berbasis Quizizz di SMPN 1 Karimunjawa. Solusi tersebut dilaksanakan dalam bentuk workshop Pengembangan Quizizz SMPN 1 Karimunjawa, workshop fasilitator evaluasi pembelajaran digital, pembuatan Quizizz SMPN 1 Karimunjawa; dan pembuatan video simulasi evaluasi pembelajaran digital berbasis Quizizz. Secara umum pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan model evaluasi pembelajaran digital berbasis Quizizz terbagi menjadi empat tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi dan monitoring. Adapun upaya untuk keberlanjutan program adalah melalui pendampingan implementasi pada siswa. Keberlanjutan program juga diupayakan dengan membangun kemitraan antara SMP/MTs dengan berbagai pihak yang ada di Kecamatan Karimunjawa, seperti SMPN 2 Karimunjawa, MTs Safinatul Huda 2 Karimunjawa, dan berbagai pihak yang bergerak dalam bidang evaluasi pembelajaran. Berdasarkan analisis evaluasi setelah kegiatan ditemukan bahwa ada peningkatan pengetahuan sebesar 86% tentang penggunaan Game Edukasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

Kata Kunci: literasi, evaluasi pembelajaran digital, quizizz, smp

PENDAHULUAN

SMPN 1 Karimunjawa secara topografi berada di daerah kepulauan dengan luas wilayah daratan ± 1.500 hektare dan perairan ± 110.000 hektare, di Kabupaten Jepara Provinsi Jawa Tengah, yang merupakan daerah pesisir utara pulau Jawa. Kecamatan Karimunjawa memiliki 27 pulau yang 5 diantaranya telah berpenghuni. Berdasarkan data kependudukan, Kepulauan Karimunjawa didominasi oleh tamatan sekolah dasar ($\pm 26\%$) dan tidak tamat sekolah dasar ($\pm 49\%$), serta sisanya dengan pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini menjadikan SMPN 1 Karimunjawa memiliki potensi yang sangat besar sebagai sasaran penembangan pusat evaluasi pembelajaran digital. Revolusi digital telah merambah dalam setiap sendi kehidupan masyarakat dan telah mengubah transaksi masyarakat termasuk dalam pendidikan [1]. Tren baru ini tentu menuntut lembaga pendidikan untuk beradaptasi dan mengadopsi skema-skema digital dalam proses evaluasi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Seiring dengan adanya upaya peningkatan kualitas pendidikan, maka diperlukan guru yang memiliki kemampuan maksimal untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dan diharapkan secara berkesinambungan mereka dapat meningkatkan kompetensinya, baik kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, maupun profesional [2], [3].

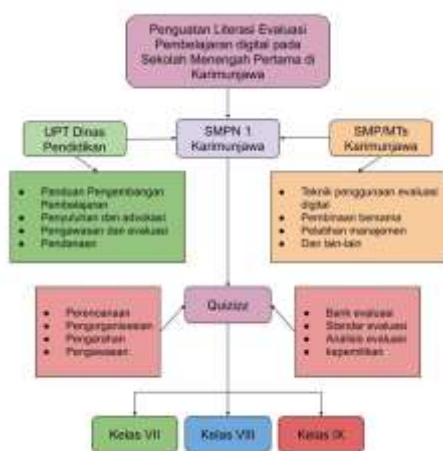
Guru merupakan pemegang peran utama dalam pembangunan pendidikan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah. Guru juga sangat menentukan keberhasilan peserta didik, terutama dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar [4], [5]. Guru merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Oleh karena itu, guru selalu mendapat perhatian sentral, pertama, dan utama serta senantiasa menjadi sorotan strategis ketika membicarakan permasalahan pendidikan [6].

Game *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan. Implementasi menggunakan game *Quizizz* siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka [7], [8]. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game *Quizizz* memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran. *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan lebih memotivasi mereka sehingga hasil belajar meningkat [9], [10]. Siswa mengerjakan kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat memotivasi siswa untuk belajar dan meningkatkan hasil ujian yang selama ini masih menggunakan kertas [11].

Berdasarkan berbagai paparan kondisi diatas, pelaksanaan evaluasi pembelajaran digital memungkinkan sumbangan kontribusi positif bagi pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kemudahan yang ditawarkan *Quizizz* dalam mengelola pembelajaran melalui evaluasi pembelajaran digital yang masih terus dikembangkan hingga saat ini. Oleh karena itu, peneliti memberikan solusi melalui analisis evaluasi pembelajaran digital berbasis game edukasi *Quizizz* bagi guru Sekolah Menengah Pertama di Karimunjawa.

METODE APLIKASI

Program pengabdian masyarakat ini secara khusus mengembangkan bidang sosial, ekonomi, lingkungan, dan pemberdayaan masyarakat [12], [13]. Konsep pemberdayaan masyarakat yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat secara berkelanjutan serta mengembangkan potensi-potensi lain yang ada di SMPN 1 Karimunjawa [14], [15]. Tim pengusul menggunakan pendekatan Model Evaluasi pembelajaran digital berbasis *Quizizz*. Gambar 1 berikut merupakan model evaluasi pembelajaran digital berbasis *Quizizz* yang diterapkan dalam program pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1. Model evaluasi pembelajaran digital berbasis *Quizizz*

Secara teknis pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat di SMPN 1 Karimunjawa adalah sebagai berikut:

1) Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan untuk menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan mitra dan dilanjutkan sosialisasi kepada masyarakat. Selain itu juga digunakan untuk menyusun modul pelatihan dan juga inventarisasi kebutuhan-kebutuhan dalam pelaksanaan program.

2) Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini meliputi semua solusi yang telah dirancang oleh tim pengusul bersama mitra. Berdasarkan pemetaan permasalahan prioritas dan solusi yang ditawarkan, maka tim pengabdian menyusun rencana pelaksanaan program selama 6 bulan. Sedangkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat di SMPN 1 Karimunjawa menggunakan metode pendekatan dan partisipasi mitra yang dirinci dalam Tabel 1, dengan mempertimbangkan bahwa partisipasi aktif mitra akan meningkatkan keberhasilan program.

Tabel 1. Metode pendekatan dan partisipasi mitra

No	Kegiatan	Partisipasi Mitra
1	Workshop pengembangan evaluasi pembelajaran digital SMPN 1 Karimunjawa	Tim Guru SMPN 1 Karimunjawa
2	Workshop fasilitator evaluasi pembelajaran digital SMPN 1 Karimunjawa	Tenaga IT SMPN 1 Karimunjawa
3	Pembuatan <i>Quizizz</i> untuk evaluasi pembelajaran digital	Tim Guru SMPN 1 Karimunjawa

- | | | |
|---|---|---------------------------|
| 4 | Pembuatan video simulasi <i>Quizizz</i> untuk evaluasi pembelajaran digital | Tim IT SMPN 1 Karimunjawa |
|---|---|---------------------------|
-

3) Tahap Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dan monitoring kegiatan dilaksanakan secara bersama dengan melibatkan mitra yang terlibat sesuai program yang dilaksanakan [16], [17]. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan program yang telah dilaksanakan. Sedangkan evaluasi menyeluruh dilaksanakan pada akhir pelaksanaan program untuk merancang dan mempersiapkan kegiatan pada tahun berikutnya [18], [19]. Adapun upaya untuk keberlanjutan program adalah melalui pendampingan melalui implementasi kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pengabdian dapat dilihat dari ketercapaian luaran. Berdasarkan perencanaan kegiatan-kegiatan yang dilakukan dan pelaksanaan kegiatan pengabdian, peserta pengabdian mendapatkan workshop pengembangan evaluasi pembelajaran digital, workshop fasilitator pengembangan evaluasi pembelajaran digital, pembuatan *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran digital dan pembuatan video *Quizizz* untuk evaluasi pembelajaran digital. Kegiatan pengabdian dilakukan secara luring di tempat mitra pada Gambar 2.



Gambar 2. Peserta kegiatan pengabdian dan produk *Quizizz*

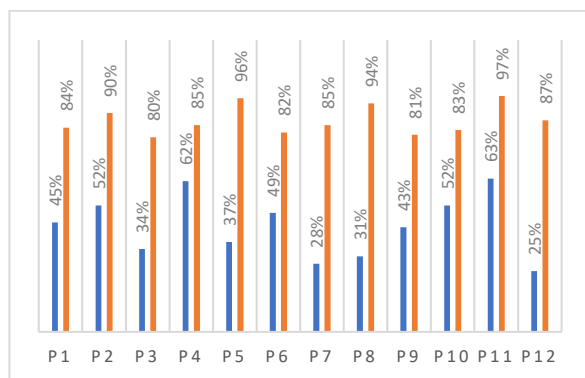
Penggunaan *Quizizz* cukup mudah, yakni dengan membuka *quizizz.com* atau *install* di playstore *Quizizz* pada gawai masing-masing. Produk luaran kegiatan ini berupa peningkatan kualitas SMPN 1 Karimunjawa dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Luaran berikutnya adalah publikasi di Jurnal nasional terakreditasi sinta atau jurnal nasional ber-ISSN (Non Sinta) dan berita pada media massa cetak/elektronik (terpublikasi) di laman yang memuat pemberdayaan, waktu pelaksanaan, nama tim pengabdian, sumber dana pengabdian, dan nama mitra masyarakat. Kuesioner evaluasi, diberikan pada saat sebelum pelatihan dan sesudah kegiatan. Adapun kuesioner untuk evaluasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner evaluasi

No	Pertanyaan
1.	Apakah anda tahu tentang <i>Quizizz</i> ?
2.	Apakah anda tahu <i>Quizizz</i> setelah mengikuti pelatihan?
3.	Pelatihan ini memberikan kemudahan pengetahuan anda tentang <i>Quizizz</i> ?
4.	Pelatihan ini menyulitkan anda memahami tentang <i>Quizizz</i> ?

5. Cara membuat game edukasi dengan Quizizz
 6. Cara evaluasi pembelajaran dengan Quizizz
 7. Perbedaan evaluasi pembelajaran manual dan digital
 8. Mengetahui cara membuat soal dengan Quizizz
-
9. Mengetahui cara memilih model soal dengan Quizizz
 10. Menerapkan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran
 11. Pengetahuan baru tentang Quizizz dalam pembelajaran
 12. Pembelajaran dengan Quizizz efektif diterapkan
-

Berdasarkan evaluasi kuisioner di akhir kegiatan ditemukan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan penggunaan Quizizz sebesar 86% dari sebelum kegiatan pendampingan. Hasil pengukuran pengetahuan pada 20 guru SMP di Karimunjawa ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil evaluasi sebelum dan setelah kegiatan

Pemberdayaan masyarakat yang dilakukan di SMPN 1 Karimunjawa dilakukan berdasarkan potensi lokal yang dimiliki. Potensi lokal yang ada di sekolah menengah pertama sasaran yaitu siswa yang beragam yang dapat diberdayakan untuk mengetahui pola evaluasi pembelajaran. Keterbatasan pola evaluasi pembelajaran berbasis

potensi lokal saat ini merupakan dasar kebutuhan pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan yang diawali dengan sosialisasi tim kepada masyarakat sasaran memberikan informasi penting bagi masyarakat tentang potensi yang dimiliki sekolah. Upaya untuk mengenali potensi SMP yang dimiliki secara efektif dilakukan melalui strategi partisipatif. SMPN 1 Karimunjawa telah memiliki kesadaran untuk mengembangkan potensi melalui evaluasi pembelajaran secara digital.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian penerapan evaluasi pembelajaran digital menggunakan Quizizz di SMPN 1 Karimunjawa, Jepara berhasil mengedukasi guru untuk membuat game berbasis Quizizz. Para guru diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur dampak sebelum dan setelah pelatihan. Lauren yang diperoleh yaitu para guru mengetahui apa itu Quizizz dan mampu menggunakan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran. Berdasarkan analisis evaluasi setelah kegiatan, ditemukan peningkatan sebesar 86% pada pengetahuan penggunaan game edukasi berbasis Quizizz untuk evaluasi pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan dukungan finansial untuk kegiatan ini melalui Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran (DIPA) LPPM Universitas Negeri Semarang Nomor: 105.14.4./UN37/ PPK.4.4/2022, tanggal 14 bulan April tahun 2022 Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Degirmenci, "The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching

- from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review Article Info Abstract," *Lang. Educ. Technol. (LET Journal)*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021.
- [2] R. Amornchewin, "The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement," *IJIE (Indonesian J. Informatics Educ.)*, vol. 2, no. 2, p. 83, 2018, doi: 10.20961/ijie.v2i2.24430.
- [3] M. S. Darmawan, F. Daeni, and P. Listiaji, "Unnes Science Education Journal THE USE OF QUIZIZZ AS AN ONLINE ASSESSMENT APPLICATION FOR SCIENCE LEARNING IN THE PANDEMIC ERA Article Info," *Unnes Sci. Educ. J.*, vol. 09, no. (3) (2020), pp. 144–150, 2020.
- [4] N. W. I. Priyanti, M. H. Santosa, and K. S. Dewi, "Effect of Quizizz Towards the Eleventh-Grade English Students' Reading Comprehension in Mobile Learning Context," *Lang. Educ. J. Undiksha*, vol. 2, no. 2, pp. 71–80, 2019, doi: 10.23887/leju.v2i2.20323.
- [5] A. I. Benardi, "EVALUASI KOMPETENSI PROFESIONALISME GURU MATA PELAJARAN GEOGRAFI DAN IPS DI SMP N 1 KARIMUNJAWA, MTs DAN MA NU SAFINATUL HUDA PULAU KARIMUNJAWA," *J. Ilm. Ilmu Sos.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–5, 2018, doi: 10.23887/jiis.v4i1.13905.
- [6] T. M. Lim and M. M. Yunus, "Teachers' perception towards the use of Quizizz in the teaching and learning of English: A systematic review," *Sustain.*, vol. 13, no. 11, 2021, doi: 10.3390/su13116436.
- [7] D. F. Amalia, "Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspectives," *Jo-ELT (Journal English Lang. Teaching) Fak. Pendidik. Bhs. Seni Prodi Pendidik. Bhs. Ingg. IKIP*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.33394/jo-elt.v7i1.2638.
- [8] S. Mulyati and H. Evendi, "Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP," *GAUSS J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2020, doi: 10.30656/gauss.v3i1.2127.
- [9] D. Orhan Göksün and G. Gürsoy, "Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz," *Comput. Educ.*, vol. 135, no. January, pp. 15–29, 2019, doi: 10.1016/j.compedu.2019.02.015.
- [10] I. S. D. Rahayu and P. Purnawarman, "The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment," *Adv. Soc. Sci. Educ. Humanit. Res.*, vol. 254, no. Conaplin 2018, pp. 102–106, 2019, doi: 10.2991/conaplin-18.2019.235.
- [11] L. S. L. Purba, "The effectiveness of the quizizz interactive quiz media as an online learning evaluation of physics chemistry 1 to improve student learning outcomes," *J. Phys. Conf. Ser.*, vol. 1567, no. 2, 2020, doi: 10.1088/1742-6596/1567/2/022039.
- [12] Y. Chaiyo and R. Nokham, "The effect of Kahoot, Quizizz and Google Forms on the student's perception in the classrooms response system," *2nd Jt. Int. Conf. Digit. Arts, Media Technol. 2017 Digit. Econ. Sustain. Growth, ICDAMT 2017*, pp. 178–182, 2017, doi: 10.1109/ICDAMT.2017.7904957.
- [13] S. Yan mei, S. Yan Ju, and Z. Adam, "Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom," *Eur. J. Soc. Sci. Educ. Res.*, vol. 5, no. 1, pp. 194–198, 2019,

doi: 10.2478/ejser-2018-0022.

- [14] L. S. Huei, M. M. Yunus, and H. Hashim, "Strategy to improve english vocabulary achievement during COVID-19 epidemic. Does quizizz help?," *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 2, pp. 135–142, 2021, doi: 10.20448/JOURNAL.509.2021.82.135.142.
- [15] C. C. A. Yunus and T. K. Hua, "Exploring a gamified learning tool in the ESL classroom: The case of Quizizz," *J. Educ. e-Learning Res.*, vol. 8, no. 1, pp. 103–108, 2021, doi: 10.20448/JOURNAL.509.2021.81.103.108.
- [16] M. D. Pitoyo, Sumardi, and A. Asib, "Gamification based assessment: A test anxiety reductuion through game elements in quizizz platform," *Int. Online J. Educ. Teach.*, vol. 6, no. 3, pp. 456–471, 2019.
- [17] M. D. Pitoyo, Sumardi, and A. Asib, "Gamification-based assessment: The washback effect of quizizz on students' learning in higher education," *Int. J. Lang. Educ.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2020, doi: 10.26858/ijole.v4i2.8188.
- [18] F. Zhao, "Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom," *Int. J. High. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, 2019, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.
- [19] J. B. B. Junior, "Assessment for Learning With Mobile Apps: Exploring the Potential of Quizizz in the Educational Context," *Int. J. Dev. Res.*, vol. 10, no. 1, pp. 33366–33371, 2020.