

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN SOAL MENGUNAKAN APLIKASI QUIZZZ DAN KAHOOT SEBAGAI EVALUASI PEMBELAJARAN MASA PANDEMI

R. A. Rica Wijayanti^{1*}, Didik Hermanto², Anindita Trinura Novitasari³, Mety Liesdiani⁴

^{1,2,3,4}STKIP PGRI Bangkalan

*Korespondensi: ricawijayanti@stkipgri-bkl.ac.id

ABSTRACT

The Covid-19 pandemic has had a huge impact on changes, including the change in the learning process from offline to online learning. The online learning process requires skills and facilities that support both teachers and students. The difficulties of teachers during the pandemic are not only when teaching, but also in evaluating learning. Therefore, as a solution to the problems experienced by teachers in schools, we conduct training activities for teachers on how to make test questions using the Quizizz and Kahoot applications as a form of evaluation of learning during the pandemic. The purpose of this activity is to help educators find solutions on how to evaluate learning to students easily and effectively. The method used is by giving the material directly, providing regular assistance so that educators can make their own test questions on the Quizizz and Kahoot applications, as well as providing response questionnaires to educators and students. The results of this service activity show (1) educators who are trained can make evaluations of learning during the pandemic for students using the Quizizz and Kahoot applications; (2) Students can be easily and motivated when working on test questions. The implication of this activity is that the limitations of the pandemic period, especially in the field of education, can still be circumvented with the skills of educators in utilizing technology to the fullest according to the times.

Keywords: *Training and Mentoring, Quizizz Application, Kahoot Application*

ABSTRAK

Masa pandemi Covid-19 memberikan dampak perubahan yang sangat besar termasuk di dalamnya adalah perubahan proses pembelajaran yang awalnya secara luring berubah menjadi pembelajaran daring. Proses pembelajaran daring membutuhkan keterampilan dan fasilitas yang mendukung baik dari pendidik maupun peserta didik. Kesulitan pendidik masa pandemi bukan hanya pada saat mengajar saja, namun juga dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai solusi dari permasalahan yang dialami pendidik di sekolah, kami melakukan kegiatan pelatihan kepada pendidik tentang cara pembuatan soal tes menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai bentuk evaluasi pembelajaran masa pandemi. Tujuan dari kegiatan ini adalah membantu pendidik mencari solusi bagaimana cara melakukan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah dan efektif. Metode yang digunakan yaitu dengan cara pemberian materi secara langsung, pendampingan secara berkala sehingga pendidik dapat membuat sendiri soal tes pada aplikasi Quizizz dan Kahoot, serta pemberian angket respon kepada pendidik dan peserta didik. Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan (1) pendidik yang dilatih dapat membuat evaluasi pembelajaran masa pandemi untuk peserta didik menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot; (2) Peserta didik dapat dengan mudah dan termotivasi saat mengerjakan soal tes. Implikasi dari kegiatan ini adalah keterbatasan masa pandemi khususnya pada bidang pendidikan masih bisa diatasi dengan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal menyesuaikan perkembangan zaman.

Kata Kunci: Pelatihan dan Pendampingan, Aplikasi Quizizz, Aplikasi Kahoot

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia baru saja mengalami perubahan yang sangat besar khususnya dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Masa pandemi Covid-19 yang muncul dan dialami oleh seluruh negara di dunia termasuk Indonesia menjadi faktor utama adanya perubahan tersebut. Indonesia yang awalnya terbiasa melakukan proses pembelajaran secara tatap muka atau dikenal dengan istilah pembelajaran secara luring, mengubah proses pembelajaran menjadi pembelajaran di dunia maya atau lebih dikenal dengan istilah daring. Adanya perubahan proses pembelajaran di Indonesia tentu bukan hal yang mudah untuk dilakukan. Kesiapan sumber daya manusia yaitu dalam hal ini adalah pendidik, peserta didik, serta wali murid menjadi kendala utama dalam menjalankan perubahan pembelajaran. Fenomena tenaga pendidik yang masih kurang cakap dalam penguasaan teknologi serta kurang kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan perkembangan teknologi masih sering ditemukan (Yuliawati, Suganda, & Darmayanti, 2020). Salah satu penyebab kendala ini terjadi adalah karena adanya keterbatasan fasilitas yang tersedia, terutama pada sekolah-sekolah dasar yang lokasinya berada pada daerah pedesaan.

Perkembangan dunia digital yang pesat telah membuka banyak peluang (Sugiarti, Sari, & Hadiyat, 2020). Salah satunya adalah proses pembelajaran daring yang tentu saja dapat dilakukan dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Saat ini, hampir seluruh aspek kehidupan manusia sudah dipengaruhi oleh perkembangan teknologi (Agustina, Suprianto, & Rosalin, 2019). Fatimah (2021) Adanya kemajuan teknologi menjadi faktor utama hadirnya berbagai aplikasi-aplikasi yang sangat berguna untuk kehidupan sehari-hari. Setiap aplikasi mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing sesuai dengan fungsinya. Oleh karena itu, pendidik juga harus secara terampil memilih dan memanfaatkan aplikasi yang sudah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi.

Media pembelajaran yang cocok digunakan pada proses pembelajaran selama pandemi Covid-19 adalah media yang berbasis digital. Media digital yang digunakan dalam proses pembelajaran akan dengan cepat mengelola serta memberikan informasi kepada pendidik dan peserta didik Yuliawati (2020). Dua media digital berbentuk aplikasi yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran masa pandemi adalah aplikasi Quizizz dan Kahoot.

Aplikasi Quizizz adalah aplikasi permainan yang di dalamnya berisi tantangan sehingga jika digunakan untuk media evaluasi pembelajaran khususnya anak SD sangatlah menarik. Menurut Irwan (2019), ciri media pembelajaran yang menarik, memiliki sifat interaktif yaitu mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar peserta didik melalui permainan, sehingga menimbulkan karakteristik motivasi dalam belajar, yaitu khayalan (*fantasy*), tantangan (*challenges*), dan keingintahuan (*curiosity*). Selain pendapat di atas, hasil penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2020), menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dapat bermanfaat diantaranya (1) memusatkan perhatian peserta didik pada *handphone* yang digunakan, (2) melatih peserta didik memahami soal secara mandiri, dan (3) melatih peserta didik dalam ketenangan mengerjakan soal dan manajemen waktu.

Kahoot juga merupakan aplikasi lain yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai bahan evaluasi pembelajaran masa pandemi. Rofiyarti (2017) mengungkapkan bahwa desain permainan dalam Kahoot yang bersifat *multiplayer* membuat anak untuk dapat berkolaborasi sekaligus berkompetisi melalui permainan tersebut. Di samping itu, dengan memanfaatkan aplikasi Kahoot sebagai media evaluasi dapat membantu pendidik lebih mudah melakukan evaluasi selama masa pandemi.

Berdasarkan paparan situasi di atas, maka tim kami tertarik untuk mengadakan program pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada pendidik-pendidik di sekolah dasar yang berada di

daerah pedesaan. Tema program kami adalah pembuatan soal tes sebagai bahan evaluasi pembelajaran masa pandemi menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot. Tujuan program ini adalah untuk membantu pendidik mengatasi permasalahan dalam menentukan aplikasi aplikasi apa yang paling efektif sebagai media evaluasi pembelajaran masa pandemi.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini kami lakukan dalam bentuk tim yang terdiri dari 4 orang dosen dan 5 orang mahasiswa. Metode yang kami lakukan dalam pelatihan dan pendampingan pembuatan soal ada 3 cara yaitu (1) pemberian materi secara langsung kepada pendidik yang menjadi sasaran dari program ini dan (2) pendampingan secara berkala yang kami lakukan untuk mengetahui perkembangan dari keterampilan pendidik dalam pembuatan soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot, (3) pemberian angket respon kepada pendidik dan peserta didik

Pengumpulan data untuk mengetahui keberhasilan dari program pengabdian kepada masyarakat ini kami lakukan dengan cara mengisi lembar observasi saat proses pendampingan dan memberikan angket respon kepada seluruh pendidik dan peserta didik di akhir program. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui perkembangan keterampilan yang dimiliki pendidik dalam membuat soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot. Sedangkan, lembar angket digunakan untuk mengetahui keefektifan dari kedua aplikasi ditinjau dari respon pendesain yaitu pendidik dan respon pengguna yaitu peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi 3 tahapan yaitu (1) tahap pemberian materi, (2) tahap pendampingan secara berkala, (3) tahap pemberian angket. Berikut ini adalah hasil dari setiap tahapan yang sudah dilakukan. Tahap pertama yaitu pemberian materi. Pada tahap ini tim kami

bertemu secara langsung oleh pendidik yang menjadi peserta program. Hasil dari tahap 1 ini peserta program yaitu para pendidik mendapatkan bekal ilmu pengetahuan bagaimana cara membuat soal sebagai bahan evaluasi pembelajaran di masa pandemi dengan memanfaatkan 2 aplikasi yaitu aplikasi Quizizz dan aplikasi Kahoot. Kegiatan tahap 1 ini dilakukan dalam waktu kurang lebih 4 jam yang terdiri dari 2 jam pemaparan dan 2 jam diskusi. Proses kegiatan tahap 1 dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2021

Gambar 1 : Proses Pemberian Materi Pada Pendidik tentang Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot

Setelah tahap 1 selesai dilakukan, kemudian keesokan harinya tim dibantu oleh para mahasiswa melakukan tahap 2 yaitu melakukan proses pendampingan secara berkala kepada para pendidik yang menjadi sasaran dari program ini. Proses pendampingan dilakukan selama 2 minggu. Berikut ini hasil karya dari pendidik yang membuat soal evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz dapat dilihat pada gambar 2 dan hasil *challenge* peserta didik menggunakan aplikasi Kahoot dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2021

Gambar 2 : Contoh Latihan Soal Karya Pendidik Menggunakan Aplikasi Quizizz



Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2021
Gambar 3 : Hasil Challenge Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pokok Bahasan Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan

Tahapan terakhir dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah pemberian angket respon kepada para pendidik selaku pembuat produk evaluasi pembelajaran dan para peserta didik selaku pengguna dari hasil produk evaluasi pembelajaran. Pertanyaan antara angket untuk pendidik dan peserta didik dibuat berbeda karena keduanya memiliki fungsi yang berbeda. Berikut ini adalah hasil penilaian angket respon pendidik dan peserta didik.

Tabel 1. Presentase Frekuensi Jawaban Pendidik Terhadap Program Pengabdian Kepada Masyarakat tentang Pembuatan Soal Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot

No.	Pertanyaan	Presentase Frekuensi (dalam persen)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah program pengabdian yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat?	100	0
2.	Apakah dengan adanya program pengabdian ini bisa	100	0

	menyelesaikan permasalahan yang Anda alami dalam membuat evaluasi pembelajaran pada masa pandemi?		
3.	Apakah kedua aplikasi yang digunakan mudah untuk diinstall?	100	0
4.	Apakah mudah membuat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Quizizz?	85	15
5.	Apakah mudah membuat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Kahoot?	98	2

Sumber: Data Angket Respon Pendidik

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa adanya program pengabdian yang dirancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan ini, sangat bermanfaat khususnya bagi pendidik yang mengikuti pelatihan dan pendampingan. Hal ini, dikarenakan setelah adanya pelatihan dan pendampingan dalam pembuatan soal, permasalahan yang dialami oleh pendidik dalam membuat evaluasi pada masa pandemi dapat teratasi. Selain itu, hasil angket juga menunjukkan bahwa aplikasi Quizizz dan Kahoot dapat diinstall dengan mudah dan digunakan sebagai aplikasi pembuat soal evaluasi pembelajaran.

Tabel 2. Presentase Frekuensi Jawaban Peserta Didik Terhadap Soal Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot yang Dibuat Pendidik

No.	Pertanyaan	Presentase Frekuensi (dalam persen)	
		Ya	Tidak
1.	Apakah aplikasi Quizizz dan Kahoot mudah diinstall di handphone android kalian?	93	7
2.	Apakah kalian lebih termotivasi saat mengerjakan soal	100	0

	pada aplikasi Quizizz dan Kahoot?		
3.	Apakah media aplikasi Quizizz dan Kahoot sangat menyenangkan saat digunakan?	100	0
4.	Apakah aplikasi Quizizz dan Kahoot dapat membuat kalian tertantang untuk mengerjakan soal?	95	5
5.	Apakah aplikasi Quizizz dan Kahoot membantu kalian melakukan evaluasi pembelajaran pada masa pandemi?	100	0

Sumber: Data Angket Respon Peserta Didik

Hasil respon peserta didik pada tabel di atas, menunjukkan bahwa kedua aplikasi yang digunakan oleh pendidik dalam pembuatan soal evaluasi mudah untuk diinstall di *handphone* android mereka. Selain itu, peserta didik juga memberikan tanggapan yaitu (1) kedua aplikasi membuat peserta didik termotivasi untuk belajar, (2) membuat peserta didik senang dalam melakukan proses pembelajaran, (3) membuat peserta didik tertantang dalam mengerjakan soal, (4) membantu peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka dalam menyerap informasi yang sudah dijelaskan oleh pendidik.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot yang sudah kami lakukan memiliki manfaat baik bagi pendidik maupun peserta didik. Manfaat bagi pendidik yaitu (1) dapat mengatasi permasalahan dalam membuat soal evaluasi pembelajaran pada masa pandemi, (2) dapat membuat soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi Quizizz, dan (3) dapat membuat soal evaluasi dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Sedangkan manfaat bagi peserta didik yaitu (1) mengenalkan peserta didik untuk menggunakan aplikasi Quizizz dan Kahoot, (2) membuat peserta didik termotivasi untuk

belajar, (3) membuat proses pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan, (4) membuat peserta didik lebih tertantang dalam mengerjakan soal, (5) membantu peserta didik untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka dalam menyerap informasi yang sudah dijelaskan oleh pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R., Suprianto, D., & Rosalin, S. (2019). PELATIHAN INTERNET DAN PROGRAM MICROSOFT OFFICE UNTUK MEMBANTU ADMINISTRASI DI KELURAHAN MERJOSARI KECAMATAN LOWOKWARU KOTA MALANG. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 129–144. <https://doi.org/DOI:http://10.24198/kumawula.v1i3.23473>
- Fatimah, F. M. (2021). Penggunaan Aplikasi Pembukuan Melalui Digital Marketing dan Media Sosial Pada UMKM Bangun Jiwo Mantul. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Kumawula*, 256-262.
- Irwan, L. d. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik [Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning]. *Jurnal Pendidikan Pedagogia*, 1-8.
- Rofiyarti, Fitri A. Y. (2017). TIK Untuk PAUD: Penggunaan Platform “KAHOOT!” Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif Dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini Pedagogi*, 164-172.
- Salsabila, Unik Hanifah I. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-172.
- Yuliawati, Susi D. S. (2020). Penyuluhan Literasi Digital Bagi Pendidik-Pendidik Di SMP Kota Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Kumawula*, 477-483.