

Submitted: Februari	Revised: Maret	Accepted: April
---------------------	----------------	-----------------

Pelatihan Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Sebagai Calon Guru Melalui Pengembangan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran

Firdiawan Ekaputra
Firdiawan.ekaputra@unja.ac.id

Universitas Jambi

Abstrak: Mahasiswa sebagai calon guru perlu dilakukan pembekalan sejak semester awal untuk memperoleh pengalaman sebanyak mungkin agar mampu meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon guru perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan interaktif seperti media quizizz. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa sebagai calon guru melalui pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Kegiatan pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran seperti quizizz. Mahasiswa memahami setiap fitur yang tersedia pada aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, mahasiswa merasa senang dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan baik yang nanti dapat diterapkan pada kelas sesungguhnya setelah lulus dari kegiatan perkuliahan dan menjadi guru. Besarnya manfaat dari kegiatan pelatihan terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran, disarankan kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan dengan media evaluasi yang lain dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: pelatihan, aplikasi quizizz, media evaluasi pembelajaran

Abstract: Students as prospective teachers need to be briefed since the early semesters to gain as much experience as possible in order to be able to increase creativity in creating interesting and fun learning. Therefore, students as prospective teachers need to have the ability to develop innovative and interactive learning media such as quizizz media. This training activity aims to improve the ability of students as prospective teachers through the development of quizizz as a learning evaluation media. Training activities for developing quizizz as a learning evaluation media include preparation, implementation, and evaluation stages. The results of the training activities show that students have improved their ability to develop learning evaluation media such as quizizz. Students understand every feature available in the quizizz application. Based on the results of the evaluation of activities, students feel happy to be able to develop learning evaluation media well which can later be applied to real classes after graduating from lecture activities and becoming teachers. The magnitude of the benefits of training activities on improving students' abilities to develop learning evaluation media, it is recommended that training activities can be carried out with other evaluation media and applied in learning activities.

Keywords : training, quizizz application, learning evaluation media

PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang dengan cepat secara tidak langsung memberikan dampak positif terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi menjadikan tersedianya media pembelajaran yang inovatif serta dapat menyampaikan materi pembelajaran secara efektif dan efisien sehingga hasil belajar menjadi meningkat (Irwan et al., 2019). Media pembelajaran adalah suatu perangkat pembelajaran yang berfungsi untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajarnya (Telaumbanua et al., 2021). Guru memegang peranan penting dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Mahasiswa sebagai calon guru perlu dilakukan pembekalan sejak semester awal untuk memperoleh pengalaman sebanyak mungkin agar mampu meningkatkan kreativitas dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Terjadinya peningkatan kemampuan harus dilakukan sejak awal sejalan dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin cepat (**Harizon & Ekaputra, 2023**). Kreativitas mahasiswa dapat meningkat dengan melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses pembelajaran (Haryanto et al., 2023). Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon guru perlu memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan interaktif seperti media quizizz.

Quizizz adalah web tool dalam bentuk permainan berupa kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi quizizz memiliki kelebihan seperti tema, musik pengiring kuis yang mebhibur, meme, dan avatar, serta dapat memungkinkan peserta didik saling bersaing merebutkan juara dalam kuis yang diberikan, sehingga peserta didik menjadi lebih termotivasi (Nizaruddin et al., 2021). Aplikasi quizizz dapat menyajikan soal dengan batasan waktu tertentu, sehingga mengharuskan penggunanya untuk berpikir secara cepat dan tepat (Citra & Rosy, 2020).

Berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa mahasiswa, diperoleh data bahwa sebagian mahasiswa pernah menggunakan aplikasi quizizz pada kegiatan perkuliahan, tetapi belum pernah mengembangkan aplikasi quizizz. Oleh karena itu, banyak mahasiswa yang belum mengetahui fitur yang tersedia pada aplikasi quizizz. Diskusi dengan beberapa mahasiswa merupakan tahap awal yang bertujuan untuk mengetahui akar permasalahan yang sesungguhnya terjadi di lapangan sebelum dilakukan kegiatan pelatihan. Mengukur dan mengetahui kemampuan awal mahasiswa merupakan hal yang sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi (Ekaputra et al., 2023). Aplikasi yang sedang massif digunakan dalam dunia pendidikan merupakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi, seperti quizizz. Penggunaan media quizizz yang berbasis teknologi digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar (Ekaputra, 2023). Pemanfaatan media quizizz juga memiliki dampak positif terhadap hasil belajar. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Al Mawaddah et al. (2021) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dari penggunaan media quizizz dalam pembelajaran. Penggunaan bantuan teknologi dalam proses pembelajaran akan berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran yang dilakukan (Fuldiaratman et al., 2023).

Berdasarkan permasalahan di lapangan dan besarnya manfaat penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis permainan yang dapat menjadikan

suasana belajar menjadi lebih interaktif. Kegiatan pelatihan terhadap mahasiswa sebagai calon guru sangat diperlukan sebagai bekal mahasiswa dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa sebagai calon guru melalui pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dilaksanakan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa sebagai calon guru dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Kegiatan pelatihan dilakukan kepada 21 mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Jambi semester 6. Kegiatan pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan untuk menganalisis kondisi mahasiswa di lapangan dalam mengembangkan media quizizz dan mempersiapkan materi pelatihan. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan penyampaian materi media quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari kegiatan pelatihan untuk mengetahui respon mahasiswa sebagai peserta pelatihan atas keterlaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal kegiatan pelatihan yang dilakukan untuk menganalisis kondisi mahasiswa di lapangan dalam mengembangkan media quizizz dan mempersiapkan materi pelatihan.

a. Analisis kondisi di lapangan

Analisis kondisi di lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa mengenai aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil diskusi dengan beberapa mahasiswa, diperoleh data bahwa sebagian mahasiswa pernah menggunakan aplikasi quizizz pada kegiatan perkuliahan, tetapi belum pernah mengembangkan aplikasi quizizz. Oleh karena itu, banyak mahasiswa yang belum mengetahui fitur yang tersedia pada aplikasi quizizz.

b. Persiapan materi pelatihan

Persiapan materi pelatihan terdiri dari persiapan media power point untuk penyampaian media evaluasi dan aplikasi quizizz.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dilaksanakan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi dengan 21 mahasiswa sebagai peserta pelatihan. Kegiatan pelaksanaan pelatihan diawali dengan penyampaian media evaluasi pembelajaran, dan dilanjutkan dengan cara penggunaan dan fitur yang tersedia pada aplikasi quizizz.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi kegiatan merupakan tahap akhir dari kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk mengetahui respon mahasiswa sebagai peserta pelatihan atas keterlaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan pelatihan, mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran seperti quizizz. Mahasiswa memahami setiap fitur yang tersedia pada aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, mahasiswa merasa senang dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan baik yang nanti dapat diterapkan pada kelas sesungguhnya setelah lulus dari kegiatan perkuliahan dan menjadi guru.

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan dapat membantu proses pembentukan berpikir kritis peserta didik (Arif et al., 2022). Penggunaan aplikasi quizizz yang menarik sangat diperlukan terutama bagi generasi muda karena mengandung permainan dan evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, mahasiswa sebagai calon guru sebaiknya dilakukan pembiasaan dan pembekalan menggunakan media evaluasi berbasis permainan. Pengetahuan dan kreativitas dapat meningkat melalui kegiatan pelatihan (Windarto et al., 2018). Kegiatan pembekalan dapat meningkatkan kompetensi mahasiswa (Ekaputra & Widarwati, 2023). Oleh karena itu, pembekalan kepada mahasiswa untuk mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan serupa perlu dilakukan untuk memberikan pennekalan kepada mahasiswa calon guru dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

KESIMPULAN

Hasil dari kegiatan pelatihan menunjukkan mahasiswa mengalami peningkatan kemampuan dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran seperti quizizz. Mahasiswa memahami setiap fitur yang tersedia pada aplikasi quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, mahasiswa merasa senang dapat mengembangkan media evaluasi pembelajaran dengan baik yang nanti dapat diterapkan pada kelas sesungguhnya setelah lulus dari kegiatan perkuliahan dan menjadi guru. Besarnya manfaat dari kegiatan pelatihan terhadap peningkatan kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran, disarankan kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan dengan media evaluasi yang lain dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>
- Arif, J. R., Faiz, A., & Septiani, L. (2022). Penggunaan Media Quiziz Sebagai Sarana Pengembangan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 201–210. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1804>
- Ekaputra, F. (2023). The Effectiveness of Team Games Tournament Assisted By Quizizz Application to Increase Student Learning Independence. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(6), 975–980. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengku2134>
- Ekaputra, F., Amnie, E., & Sirait, J. V. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi EndNote Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Karya Tulis Ilmiah Mahasiswa. *ESTUNGKARA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 25–31.

- Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery Learning Based Practicum Learning in Improving Critical Thinking Skill and Student Creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.9183>
- Fuldariatman, Rusdi, M., Harizon, Dewi, F., & Ekaputra, F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Laboratorium Virtual Berbasis Aplikasi Construct Bagi Guru SMA Negeri 5 Muaro Jambi. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1346–1353. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3145>
- Harizon, H., & Ekaputra, F. (2023). Application of PjBL Model by Utilizing Natural Materials Chemistry to Improve Students' 4C Skills. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(3), 479–483. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2060>
- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldariatman, Afrida, & Ekaputra, F. (2023). Implementasi Aplikasi PhET Simulation dalam Pembelajaran MIPA Berbasis Eksperimen. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1372–1379. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3160>
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95–104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Telaumbanua, N. A., Lase, D., & Ndraha, A. (2021). Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran di SD Negeri 075082 Marafala. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.36588/hjim.v1i1.63>
- Windarto, A. P., Hartama, D., Wanto, A., & Parlina, I. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Mendeley Desktop Sebagai Program Istimewa Untuk Akademisi Dalam Membuat Citasi Karya Ilmiah. *AKSIOLOGIYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 145–150. <https://doi.org/10.30651/aks.v2i2.1319>