

SOSIALIASASI PENDAMPINGAN PEMBUATAN EVALUASI DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZWHIZZER DI SDI MIFTAHUL HUDA KABUPATEN TULUNGAGUNG

Nugrananda Janattaka¹, Eka Yuliana Sari²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Sosial dan Humaniora
Universitas Bhinneka PGRI
e-mail: nandahanduk@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi juga membuat perubahan dalam berbagai bidang termasuk pendidikan. Peranan media digital saat ini sedang ditingkatkan pada semua jenjang pendidikan. Salah satu program Kemendikbudristek dalam memajukan TIK adalah dengan membuat program Pembatik (Pembelajaran Berbasis TIK). Berdasarkan hasil analisis situasi, berupa observasi dan wawancara di SDI Miftahul Huda, dapat disimpulkan bahwa para guru di SDI Miftahul Huda masih belum berinovasi dengan peranan teknologi dalam pembelajaran, mereka masih memanfaatkan WAG saja untuk penggunaan teknologi. Dari hasil analisis situasi tersebut, dibentuklah TIM PKM Universitas Bhinneka PGRI untuk memberikan Sosialisasi Pendampingan Pembuatan Evaluasi Interaktif Menggunakan Quizwhizzer. Tujuan dari sosialisasi pendampingan ini adalah memperkenalkan alat bantu pendidikan digital untuk guru guru di SDI Miftahul Huda agar memiliki banyak variasi media sehingga bisa membuat pembelajarn lebih kreatif dan inovatif sesuai perkembangan pada abad 21.

Kata Kunci: Sosialisasi, Evaluasi, Quizwhizzer

Abstract

Technological developments have also made changes in various fields including education. The role of digital media is currently being increased at all levels of education. One of the Ministry of Education and Culture's programs in advancing ICT is to create the Batik (ICT-Based Learning) program. Based on the results of the situation analysis, in the form of observations and interviews at SDI Miftahul Huda , it can be concluded that the teachers at SDI Miftahul Huda are still not able to take advantage of the role of technology in learning, they are still using WAG only for the use of technology. From the results of the situation analysis, a PKM TEAM was formed at Bhinneka PGRI University to provide Socialization Assistance for Making Interactive Evaluations Using Quizwhizzer. The purpose of this assistance socialization is to introduce digital educational aids for teachers at SDI Miftahul Huda Elementary School so that they have a wide variety of media so that they can make learning more creative and innovative according to developments in the 21st century.

Keywords: Socialization, Evaluation, Quizwhizzer

PENDAHULUAN

Pada era society 5.0 perkembangan teknologi sangatlah cepat, hal itu juga berdampak pada perkembangan dalam dunia pendidikan, terutama adalah alat bantu digital yang mempermudah para guru untuk membuat media pembelajaran maupun lembar kerja peserta didik bagi siswanya. Banyaknya platform pendukung dalam pembelajaran, baik berupa LMS dan kuis yang mudah diakses di handphone, secara tidak sadar pendidikan sudah mulai dikespansi oleh penggunaan teknologi. (Alabdulaziz 2021).

Pembelajaran pada abad 21 dimana indikatornya adalah *criticial thinking, collaboration, communicaton, creativity* merupakan bentuk bagian dari inovasi inovasi yang tercipta pada sebelum era society, yaitu di era revolusi industry 4.0. Salah satu bagian inovasi di dunia pendidikan adalah bermunculnya banyak platform pendukung pendidikan. Keberadaan inovasi merupakan sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan zaman. Terbentuknya konsep pembelajaran digitalisasi perlu didukung oleh sarana prasarana, maupun pendidik itu sendiri. (Najib et al. 2022)

SDM yang berkualitas, baik dari soft skill maupun hard skill akan mempengaruhi terlaksananya pendidikan digital yang inovatif. (Budiana 2022). Pendidikan di era digital juga disertai oleh cara evaluasi yang digital juga, yag menarik minat siswa dalam menyelesaikan soal harian, maupun soal ujian yang lainnya. Kreativitas guru dalam membuat soal dan menerapkannya

dalam media digital sangatlah perlu diapresiasi. Guru yang bisa menggunakan platform digital dengan baik sesuai karakter siswa adalah ciri guru pada era digital. (Ngongo, Hidayat, and Wijayanto 2019)

Strategi pembelajaran pada era digital ini yang paling banyak digunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi sendiri adalah elemen elemen game pada kegiatan non game, yaitu pembelajaran. (Kusuma et al. 2018). Evaluasi sendiri, merupakan bagian dari sebuah penilaian, sehingga penilaian yang dibentuk dalam kemasan quiz itupun juga bisa dikatakan sebagai strategi gamifikasi. (Dichev and Dicheva 2017) Pemanfaat evaluasi dalam bentuk kuis, selain dapat membuat siswa tertarik, hal tersebut juga dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran. Evaluasi yang baik adalah dimana minat siswa meningkat, dan dapat pula meningkatkan pengetahuannya. (Dahlstrøm 2012)

Evaluasi yang menarik disertai dengan penggunaan gawai akan meningkatkan minat dan persaingan yang positif antar siswa di kelas. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat kuis yang interaktif dengan berbagai tema yang menarik adalah quizwhizzer. Quizwhizzer sendiri merupakan aplikasi yang mudah digunakan, karena tidak terlalu banyak *tools* sehingga tidak membuat guru merasa bingung. (Septiani and Santi 2022) Penggunaan aplikasi pendukung seperti quizwhizzer ini ternyata memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap hasil evaluasi dan minat siswa. (Septiani and Santi 2022), sehingga dapat disimpulkan bahwa guru yang tepat dalam menggunakan aplikasi, secara tidak langsung akan ikut memotivasi siswanya, sehingga hasil evaluasi akan jauh lebih baik dari pada sebelumnya.

Hasil pengamatan awal pada SDI Miftahul Huda adalah guru kurang sekali menggunakan alat atau media digital dalam pembelajaran di kelas. Kendalanya adalah infrastruktur yang kurang memadai. Guru sendiri sudah banyak yang menggunakan laptop dalam pembelajarn, meskipun kekurangannya adalah tidak adanya LCD dalam kelas. Hal tersebut sebenarnya bisa disiasi dengan mengijinkan murid untuk membawa gawai. Pda tahap obeservasi dan wawancara, para guru sangat antusias jika diadakan sosialisasi pendampingan terkait pembuatan media evaluasi digital yang interaktif. TIM PKM sudah memberikan gambaran bagaimana bentuk dan cara penggunaannya di ekas, akan tetapi harus didukung adanya aturan membawa gawi di kelas yang telah disepakati oleh guru dengan wali murid.

Kegiatan sosialisasi pendampingan ini dilakukakn untuk memberikan edukasi terkait platform platform digital yang mampu menunjang evaluasi digital secara inovatif untuk menunjang minat siswa dalam pembelajaran. Salah satunya adalah quizwhizzer itu sendiri, pemilihan aplikasi qiuwhizzer adalah aplikasi tersebut ramah untuk pengguna pemula, sehingga akan mudah untuk dipahami dan dipraktikan di kelas. Evaluasi digital yang inovatif merupakan variasi yang harus ada sehingga membuat proses penilaian tidak monoton. Quizwhizzer sendiri memiliki banyak pilihan soal yang dapat diterapkan di kelas. (Septiani and Santi 2022) Diharapkan dengan adanya sosialisasi ini guru guru di SDI Miftahul Huda akan lebih memahami penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan, terutama dalam pembuatan evaluasi digital yang menarik dan kreatif.

METODE

Pelaksanaan program sosialisasi pendampingan yang berupa kegiatan PKM ini akan dilaksanakan selama dua hari, dimana hari pertama adalah teori dan tata cara penggunaan atau sering disebut tutorial, dan hari kedua adalah praktik penggunaan evaluasi digital yang sudah dibuat menggunakan Quizwhizzer. Adapun pemateri dalam sosialisasi ini adalah Dosen PGSD dari Universitas Bhinneka PGRI yaitu Nugrananda Janattaka, M.Pd dan Eka Yuliana Sari, M.Pd. Peserta sosialiasi adalah guru guru pada SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung sebanyak 16 guru. Adapun rincian dalam proses kegiatan sosialisasi pendampingan meliputi empat tahapan yaitu:

TAHAP PERSIAPAN

1. Analisis situasi

Pada tahap ini TIM PKM yang terdiri dari dua dosen melaksanakan observasi dan wawancara awal untk menentukan kelayakan sekolah sasaran dalam pemberian materi sosialisasi, setelah melksanakan wawancara dan diskusi terkait mater soisalisasi maka diputuskanlah konsep atau topic yang akan disampaikan dalam kegiatan sosialisasi pendampingan, dan sesuai kesepakatan, dipilihlah topic tentang media evaluasi digital yang inivatif dan kreatif untuk diterapkan di dalam kelas.

2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis situasi yang telah dipetakan dan dipertimbangkan dengan sekolah sasaran, maka Tim Dosen merumuskan hal-hal apa yang perlu dipersiapkan dalam pelaksanaan sosialisasi pendampingan pembuatan media evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizwhizzer. Identifikasi yang tepat adalah suatu kunci keberhasilan dalam memberikan pelatihan yaitu berupa sosialisasi pendampingan kepada guru guru di SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung.

3. Menentukan Tujuan Kerja

Penentuan tujuan kerja dilaksanakan dengan tujuan agar kegiatan sosialisasi pendampingan yang dilaksanakan di SDI Miftahul Huda Kabupaten Tulungagung dapat berjalan dengan baik tanpa adanya hambatan. Tim Dosen akan memetakan materi pendamping, disesuaikan keadaan atau karakteristik peserta sosialisasi.

4. Tehnik Pemecahan Masalah

Tehnik ini dilaksanakan berdasarkan hasil identifikasi, sehingga Tim dosen dapat memetakan materi mana yang akan diberikan terlebih dahulu, sehingga akan mempermudah guru sebagai peserta untuk memahami topic sosialisasi. Hasil dari tehnik pemecahan masalah, akan disampaikan dalam kegiatan untuk dimaknai bersama sehingga jika ada kendala dapat ditemukan solusi terbaik, dari kelemahan atau kelebihan sosialisasi pendampingan tersebut.

TAHAP PELAKSANAAN:

1. Sosialisasi Pendampingan

Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 28-29 Oktober 2022. Pada tahap ini pemateri memaparkan teori umum terkait pendidikan di era digital, termasuk penggunaan platform atau website pendukung pembelajaran, salah satunya adalah Quizwhizzer. Salah satu kendala umum adalah beberapa guru sudah berumur, jadi kendala gagap teknologi sangatlah tampak jelas. Pada tahap ini Guru guru yang sudah berumur dibimbing lebih intens dari tahap awal, sampai akhir, dan apabila lupa atau bingung akan dijelaskan ulang.

2. Pendampingan Pembuatan Evaluasi Digital Menggunakan Quizwhizzer

Pemilihan aplikasi berbasis website dan android ini, adalah hasil identifikasi awal, dimana banyak peserta sosialisasi yang jarang menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Quizwhizzer sendiri adalah aplikasi ramah untuk pemula, dikarenakan tidak banyak *tools* yang perlu dihapalkan, dan tersedianya banyak template latar belakang quiz atau evaluasi berupa papan permainan yang sangat interaktif dan menarik.

TAHAP PELAPORAN DAN EVALUASI

Pada tahap ini, diperlukan adanya analisa dari kondisi sebelum sosialisasi pendampingan dan setelah sosialisasi pendampingan. Kondisi setelah pendampingan adalah kondisi yang memberikan jawaban akan sukses atau tidaknya sosialisasi tersebut. Hasil dari pelaporan dan evaluasi akan disampaikan pada pihak kampus, yaitu LPPM Universitas Bhinneka PGRI. Dari hasil pelaporan dan evaluasi tersebut, nantinya akan muncul tindak lanjut dan pembahasan untuk kegiatan sosialisasi berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM berupa kegiatan sosialisasi pendampingan pembuatan media evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizwhizzer, maka dapat diperoleh data sebagai berikut:

Sosialisasi pendampingan pembuatan media evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizwhizzer berjalan dengan baik dan lancar. Materi pendampingan menggunakan aplikasi Quizwhizzer dengan langkah langkah yaitu *sign in*, lalu memilih "*create game*" untuk memulai membuat soal atau evaluasi. Langkah selanjutnya adalah memilih *template* sebagai latar belakang kuis digital yang akan dibuat, dan yang terakhir adalah memasukan soal beserta jawaban pada kolom yang tersedia, lalu di *publish* dan dibagikan kepada siswa.

Peserta sangat antusias mencoba membuat sesuai langkah langkah yang telah diberikan oleh pemateri, darin membuat akun untuk Quizwhizzer, baik melalui gmail masing masing peserta, atau registrasi dari awal untuk mengisi data akun. Para peserta pun sangat senang dalam tahap memilih

template kuis yang ada pada Quizwhizzer, karena disediakan beribu template yang bisa disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa para peserta sosialisasi kelak. Hal yang lebih seru adalah membuat kreasi soal yang sudah ada tersedia pada Quizwhizzer baik berupa pilihan ganda, benar atau salah, soal terbuka, mencocokkan, serta soal sebab akibat. Quizwhizzer sendiri bisa disebut aplikasi game edukasi yang memberikan banyak pilihan dan manfaat dalam pembelajaran, penggunaannya dapat memudahkan guru untuk menarik minat siswa. (Wahyuningsih et al. 2021) Selain itu Quizwhizzer juga bisa membantu guru dalam membuat soal berbasis HOTS, yang sangat sesuai dengan pembelajaran pada Abad 21, dan menyusun soal evaluasi berdasarkan kompetensi inti, tujuan pembelajaran, serta kompetensi dasar (History 2022), sehingga pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer tersebut banyak memberikan dampak positif dalam membantu guru untuk berkreasi dalam membuat bentuk evaluasi digital yang akan diberikan pada siswanya.

Para peserta sosialisasi mengamati dan mencoba satu persatu cara baik melalui website ataupun aplikasi android miliknya. Dari antusiasme yang terlihat ini, sangatlah penting dalam menumbuhkan edukasi teknologi kepada bapak ibu guru agar tidak tergerus kemajuan zaman.

Peserta sosialisasi juga saling bekerja sama dengan rekan dan memberikan masukan bagi mereka yang kurang paham, jadi suasana akrab dan saling kekeluargaan terlihat jelas dari sosialisasi pendampingan. Tidak banyak kesulitan yang dialami oleh peserta, kecuali bagi mereka yang memang sudah berumur. Satu dua kali kesempatan dalam pemberian tutorial, diaplikasikan dengan baik. Para peserta juga sudah menyiapkan bahan bahan sosialisasi, berupa bank soal sesuai dengan kelas yang mereka ampu. Para peserta mencoba memasukkan jenis soal dan jawaban dari berbagai tipe baik pilihan ganda, benar salah, mengurutkan, mencocokkan ataupun soal terbuka. Untuk mencoba tingkat keberhasilan, mereka melaksanakan peer teaching dengan rekan sebangunnya dan membagikan kode kuis utuk bisa masuk secara online. Berikut adalah dokumentasi hasil sosialisai pendampingan materi evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizwhizzer.



Gambar 1. Pemateri memberikan tutorial membuat Evaluasi atau Kuis menggunakan Quizwhizzer



Gambar 2. Contoh Evaluasi Digital berupa kuis pilhan ganda buatan Peserta Sosialisasi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil PKM berupa sosialisasi pendampingan pembuatan media evaluasi digital menggunakan aplikasi Quizwhizzer, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru akan media digital sudah meningkat, terutama penggunaan aplikasi pendukung dalam pembuatan evaluasi pembelajaran, hal itu tercermin dari hasil sosialisasi yang beraneka ragam bentuk dan beraneka ragam jenis soal yang sangat bervariasi dari beberapa peserta sosialisasi. Pada intinya kegiatan sosialisasi pendampingan ini memberikan dampak nyata bagi peserta sosialisasi, untuk mengimplementasikan ilmunya ke dalam ruang kelas, sehingga pembelajaran lebih interaktif dan penuh warna. Harapan TIM PKM Universitas Bhinneka PGRI adalah, kedepannya agar kerjasama yang baik ini, akan selalu terjaga, sehingga akan terwujud sosialisasi pendampingan yang lainnya dengan materi yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan sekolah sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alabdulaziz, Mansour Saleh. 2021. "COVID-19 and the Use of Digital Technology in Mathematics Education." *Education and Information Technologies* 26(6):7609–33. doi: 10.1007/s10639-021-10602-3.
- Budiana, Irma. 2022. "Menjadi Guru Profesional Di Era Digital." *JIEBAR : Journal of Islamic Education: Basic and Applied Research* 2(2):144–61. doi: 10.31000/cswb.v2i1.6889.
- Dahlstrøm, Camilla. 2012. "Impacts of Gamification on Intrinsic Motivation." *Education and Humanities Research* 1–11.
- Dichev, Christo, and Darina Dicheva. 2017. *Gamifying Education: What Is Known, What Is Believed and What Remains Uncertain: A Critical Review*. Vol. 14. International Journal of Educational Technology in Higher Education.
- History, Article. 2022. "Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Pengembangan Media Game Interaktif Elektronik Development Of Quizwhizzer-Based Electronic Interactive Game Media In An Attempt For The Environmental Conservation Sub- Theme Pri." 11:1996–2006.
- Kusuma, Gede Putra, Evan Kristia Wigati, Yesun Utomo, and Louis Khrisna Putera Suryapranata. 2018. "Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework." *Procedia Computer Science* 135:385–92. doi: 10.1016/j.procs.2018.08.187.
- Najib, Muhammad Ainun, Binti Maunah, Uin Sayyid, and Ali Rahmatullah Tulungagung. 2022. "Inovasi Pendidikan Di Era Digital (Studi Pelaksanaan Pembelajaran Di Jenjang Sd-Smp Kabupaten Tulungagung)." *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 10(1):1–17.
- Ngongo, Verdinandus Lelu, Taufiq Hidayat, and Wijayanto. 2019. "Pendidikan Di Era Digital." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang* 2:999–1015.
- Septiani, Anggita, and Apri Utami Parta Santi. 2022. "Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Materi Sumber Energi." *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*.
- Wahyuningsih, Fahmi, Rr P. Dyah Woroharsi, Lutfi Saksono, and Suwarno Imam Samsul. 2021. "Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media." *Advances in Engineering Research* 209(Ijcse):148–52.