

PENDAMPINGAN PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA EVALUASI INTERAKTIF DENGAN APLIKASI QUIZIZZ

Tatik Safiqo¹⁾, Abdul Ghofur²⁾

STAI Ihyaul Ulum Gresik

tatiksafiqo@gmail.com, abdulghofur.saf@gmail.com

Abstract

The implementation of effective learning evaluation is one of the keys to improving the quality of education. However, many teachers still face obstacles in utilizing technology to create interesting and interactive evaluation media. Therefore, this training activity aims to improve the competence of teachers at MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik in making interactive evaluation media using the Quizizz application. Quizizz is a digital-based platform that makes it easy for teachers to create quizzes, exams, or exercises with gamification elements so that it can increase student engagement in the learning process. This training is carried out in several stages, namely socialization, technical training on using the Quizizz application, practice of making evaluation media, and assistance in implementing training results. The methods used include presentations, demonstrations, discussions, and group work. The results of this activity show that teachers can understand the main features of Quizizz, such as question creation, quiz mode settings, and analysis of student evaluation results. In addition, teachers have also succeeded in integrating Quizizz-based evaluation media into the learning process, which has been proven to increase student enthusiasm. Through this activity, teachers' competence in utilizing technology for learning evaluation can be significantly improved. This training is expected to be the first step for MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik to continue to develop innovations in digital-based learning. The sustainability of similar programs also needs to be carried out to strengthen teachers' ability to face the challenges of the world of education in the digital era..

Keywords: *teacher competence, evaluation media, Quizizz, training, interactive learning*

Abstrak

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang efektif merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, banyak guru yang masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media evaluasi yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik dalam pembuatan media evaluasi interaktif menggunakan aplikasi Quizizz. Quizizz adalah platform berbasis digital yang memudahkan guru untuk membuat kuis, ujian, atau latihan dengan elemen gamifikasi sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan teknis penggunaan aplikasi Quizizz, praktik pembuatan media evaluasi, dan pendampingan dalam implementasi hasil pelatihan. Metode yang digunakan meliputi presentasi, demonstrasi, diskusi, dan kerja kelompok. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa guru mampu memahami fitur-fitur utama Quizizz, seperti pembuatan soal, pengaturan mode kuis, dan analisis hasil evaluasi siswa. Selain itu, guru juga berhasil mengintegrasikan media evaluasi berbasis Quizizz ke dalam proses pembelajaran, yang terbukti meningkatkan antusiasme siswa. Melalui kegiatan ini, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran dapat ditingkatkan secara signifikan. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi

MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik untuk terus mengembangkan inovasi dalam pembelajaran berbasis digital. Keberlanjutan program serupa juga perlu dilakukan untuk memperkuat kemampuan guru dalam menghadapi tantangan dunia pendidikan di era digital.

Kata kunci: kompetensi guru, media evaluasi, Quizizz, pelatihan, pembelajaran interaktif

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu aspek penting yang terdampak adalah proses evaluasi pembelajaran. Evaluasi tidak hanya menjadi alat untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, kenyataannya, banyak guru yang masih menggunakan metode evaluasi konvensional yang cenderung monoton, seperti soal tes tertulis atau ujian berbasis kertas. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dan tidak terlibat aktif dalam proses evaluasi.

MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik sebagai salah satu institusi pendidikan dasar juga menghadapi tantangan serupa. Sejumlah guru di madrasah ini masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media evaluasi yang menarik dan interaktif. Padahal, siswa yang sebagian besar merupakan generasi digital native lebih tertarik dengan pendekatan pembelajaran yang melibatkan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan langkah konkret untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya dalam pembuatan media evaluasi yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Quizizz merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru untuk membuat kuis dan soal evaluasi dengan pendekatan gamifikasi. Fitur-fitur interaktif pada Quizizz, seperti skor real-time, leaderboard, dan tampilan yang menarik, dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses evaluasi. Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan laporan hasil evaluasi yang komprehensif sehingga memudahkan guru dalam menganalisis performa siswa.

Melalui pelatihan pembuatan media evaluasi interaktif berbasis Quizizz, diharapkan para guru di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis tentang penggunaan Quizizz, tetapi juga membekali guru dengan kemampuan untuk merancang evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan kondisi yang ditemukan di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik, terdapat beberapa masalah utama terkait pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pertama, sebagian besar guru masih menggunakan metode evaluasi konvensional yang kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti kegiatan evaluasi. Kedua, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan, khususnya aplikasi digital untuk pembuatan media evaluasi interaktif, masih terbatas. Guru belum sepenuhnya memahami cara membuat, mengelola, maupun menganalisis hasil evaluasi berbasis aplikasi seperti Quizizz. Ketiga, keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat komputer dan koneksi internet yang kurang stabil, turut

menghambat upaya penerapan evaluasi digital. Masalah-masalah ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pendampingan dan pelatihan teknologi evaluasi agar proses pembelajaran dapat lebih inovatif, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa di era digital.

3. METODELOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pelatihan "Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Interaktif dengan Aplikasi Quizizz di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik" dirancang secara sistematis untuk memastikan keberhasilan kegiatan. Metode pelaksanaan terdiri dari beberapa tahapan utama sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan:

Pada tahap persiapan dapat diidentifikasi dalam beberapa bentuk diantaranya: Identifikasi Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan guru di MI Ihyaul Ulum terkait media evaluasi pembelajaran. Hal ini dilakukan melalui survei atau wawancara untuk mengetahui tingkat pemahaman guru tentang teknologi pendidikan, khususnya aplikasi Quizizz. Penyusunan Materi Pelatihan: Menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan aplikasi Quizizz, cara penggunaannya, dan langkah-langkah pembuatan media evaluasi interaktif. Koordinasi dengan Pihak Lembaga: Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan pihak terkait untuk menentukan jadwal pelatihan, tempat pelatihan, dan peserta yang terlibat. Penyediaan Alat dan Media: Menyiapkan perangkat yang diperlukan, seperti laptop, proyektor, koneksi internet, dan bahan pelatihan dalam bentuk modul atau panduan.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan:

Pelatihan dilakukan dalam beberapa sesi, dengan metode yang melibatkan partisipasi aktif para peserta. Tahapan pelaksanaan meliputi:

a. Sosialisasi dan pengenalan Aplikasi Quizizz

Dalam tahap sosialisasi dan pengenalan aplikasi quizizz disini saya memberikan pengantar tentang pentingnya media evaluasi interaktif dalam pembelajaran. Bahwa Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru adalah alat (bantuan) atau komoditas yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, yang tujuannya adalah untuk menyampaikan pesan (informasi) yang dipelajari dari sumber (guru) atau sumber lain kepada penerima (disini siswa) atau warga negara). sedang belajar). Secara lebih spesifik, konsep media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai sarana grafis, fotografi atau elektronik untuk menangkap, mengolah dan menata ulang informasi visual atau verbal.¹

Selanjutnya Mengenalkan aplikasi Quizizz sebagai platform untuk membuat kuis digital yang menarik. Quizizz merupakan salah satu contoh penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Keunikan dari Quizizz terletak pada pendekatannya yang bersifat game. Dengan menggunakan Quizizz, Guru dapat membuat pertanyaan dengan beragam format untuk melatih kemampuan pemahaman siswa. Quizizz juga dapat memberikan feedback secara langsung saat peserta menjawab pertanyaan dan memperlihatkan skor dari masing-masing peserta. Quizizz merupakan salah satu aplikasi media interaktif abad 21 yang memiliki keunggulan dalam tampilan dan kemudahan. Selain itu juga quizizz juga memberikan alternatif pilihan yang berbeda, diantaranya adalah bentuk soal yang bisa mencakup kompetensi rubrik C4 sebagai analisis kepada peserta didik. Caranya dengan membuat akun di <https://quizizz.com/join> dan bisa langsung digunakan.² Dan Menjelaskan fitur-fitur utama Quizizz, seperti pembuatan soal, pengaturan mode kuis, dan analisis hasil evaluasi.



Gambar 1 Tampilan Beranda Quizizz

b. Pelatihan Teknis

Dalam teknis pelatihan ini dapat mendemonstrasikan langsung cara membuat akun, membuat kuis, dan mengelola soal di Quizizz, Memberikan tutorial tentang pengaturan waktu, mode permainan, dan cara membagikan kuis kepada siswa dan Mempraktikkan analisis hasil evaluasi yang diberikan oleh Quizizz untuk mengetahui performa siswa.

c. Praktik Mandiri

Dalam tahap ini Guru peserta pelatihan diberi kesempatan untuk membuat media evaluasi interaktif berbasis Quizizz secara mandiri, dan Fasilitator memberikan pendampingan dalam proses pembuatan kuis, mulai dari penyusunan soal hingga pengaturan kuis untuk pembelajaran.

d. Simulasi dan Umpan balik

Pada tahap ini Guru dapat mempresentasikan hasil kuis yang telah dibuat dan melakukan simulasi penggunaannya dalam pembelajaran dan Peserta lain memberikan masukan, dan fasilitator memberikan evaluasi untuk meningkatkan kualitas media evaluasi yang dibuat.

3. Tahap Pendampingan dan Implementasi:

Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan kepada guru dalam mengimplementasikan media evaluasi berbasis Quizizz di kelas dan Guru diminta mencoba menggunakan kuis yang telah mereka buat kepada siswa dalam pembelajaran nyata dan Fasilitator memantau dan memberikan saran jika terdapat kendala teknis maupun nonteknis selama implementasi.

4. Tahap Evaluasi:

- Evaluasi Peserta Pelatihan: Mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz melalui pre-test dan post-test.
- Evaluasi Hasil Implementasi: Mengamati dampak penggunaan media evaluasi berbasis Quizizz terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
- Laporan dan Dokumentasi: Menyusun laporan hasil pelatihan, termasuk kendala yang dihadapi, solusi yang diambil, dan rekomendasi untuk keberlanjutan program.

5. Tahap Tindak Lanjut

Tahap tindak lanjut ini fasilitator memberikan akses kepada guru terhadap materi pelatihan atau panduan penggunaan Quizizz secara daring, Mendorong guru untuk saling berbagi pengalaman dan hasil evaluasi dalam kelompok kerja guru (KKG), dan Mengusulkan program pelatihan lanjutan untuk memperdalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Metode pelaksanaan yang terstruktur ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik dalam memanfaatkan

aplikasi Quizizz untuk menciptakan media evaluasi interaktif yang relevan dan efektif bagi siswa.

6. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan media evaluasi interaktif dengan aplikasi Quizizz di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik telah selesai dilakukan dengan hasil yang memuaskan. Program ini diikuti oleh sejumlah guru dari berbagai mata pelajaran, yang selama ini masih menggunakan metode evaluasi tradisional. Berikut adalah hasil pengabdian dan pembahasannya:

1. Peningkatan Kompetensi Guru

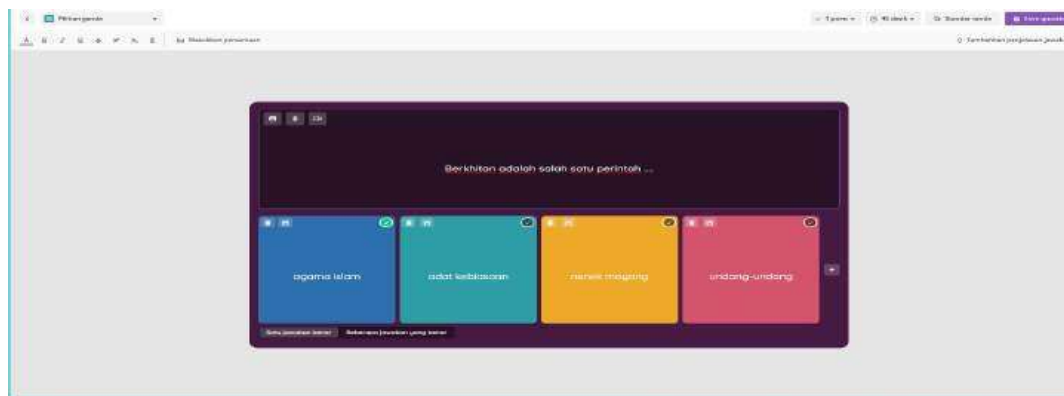
Sebelum pelatihan, mayoritas guru memiliki pemahaman yang rendah mengenai penggunaan aplikasi digital untuk membuat media evaluasi. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% peserta yang memahami konsep dasar dan fungsi aplikasi Quizizz. Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan. Sebanyak 85% peserta mampu memahami fitur-fitur aplikasi Quizizz, seperti pembuatan kuis, pengaturan waktu, mode permainan, serta analisis hasil evaluasi. Guru juga menunjukkan kemampuan dalam membuat kuis interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Setiap peserta berhasil membuat minimal satu kuis dengan soal yang bervariasi (pilihan ganda, isian singkat, dan lain-lain).



Gambar 2 Kegiatan Pendampingan di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik

2. Implementasi Media Evaluasi Interaktif

Setelah pelatihan dilaksanakan guru diharapkan. Diantaranya Guru yang telah mengikuti pelatihan berhasil mengimplementasikan hasil pelatihan dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi menarik perhatian siswa, terutama karena fitur gamifikasi seperti poin, leaderboard, dan tampilan interaktif. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi selama proses evaluasi. Mereka antusias menjawab soal karena merasa seperti sedang bermain kuis. Beberapa guru melaporkan bahwa penggunaan Quizizz membantu mereka menghemat waktu dalam mengoreksi jawaban siswa, karena hasil evaluasi langsung tersimpan di aplikasi secara otomatis.



Gambar 3 Tampilan memasukkan soal pada Quizizz

3. Dampak terhadap Proses Pembelajaran

Keterlibatan Siswa: Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti evaluasi. Hal ini disebabkan oleh pendekatan gamifikasi yang membuat evaluasi terasa menyenangkan, berbeda dengan tes tertulis konvensional.

Analisis Hasil Evaluasi: Guru mendapatkan laporan hasil evaluasi secara detail, termasuk skor individu, tingkat keberhasilan soal, dan persentase keberhasilan kelas. Hal ini memudahkan guru untuk menganalisis kelemahan siswa dan menentukan strategi pembelajaran yang lebih efektif.

Inovasi Pembelajaran: Pelatihan ini memotivasi guru untuk terus mencoba inovasi teknologi lainnya dalam pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Program pengabdian ini menunjukkan bahwa revitalisasi tradisi Diba'iyah dan pengembangan TPQ Al-Ikhlas berhasil dilakukan dengan metode yang efektif. Peningkatan keterampilan, partisipasi, dan pemahaman masyarakat merupakan indikator keberhasilan program. Dukungan yang kuat dari masyarakat dan adaptasi terhadap kebutuhan lokal merupakan kunci keberhasilan dalam pelaksanaan program ini.

4. Hambatan dan Solusi

• Hambatan:

Hambatan dari pengabdian ini saya kira tidak begitu signifikan karena semua dapat diatasi, hambatan-hambatan tersebut diantaranya: Beberapa guru

mengalami kesulitan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, terutama dalam hal pengaturan kuis dan mode permainan, tetapi kendala ini hanya dialami oleh beberapa guru yang usia sudah lanjut saja. Selain itu ada juga kendalanya yaitu dari sebegitu banyaknya siswa/siswi MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik maka terdapat keterbatasan sarana dan prasarana, seperti perangkat Komputer koneksi internet yang kurang stabil di ruang Laboratorium Komputer, menghambat pelaksanaan evaluasi berbasis Quizizz secara optimal.

• Solusi:

Dari beberapa hambatan di atas maka terdapat solusi, yaitu Fasilitator memberikan pendampingan intensif bagi guru yang mengalami kesulitan teknis dan menyediakan dalam bentuk video karena menurut Prastowo bahwa Menurut Prastowo, video interaktif adalah media yang memadukan berbagai teks, gambar, suara, gerakan atau animasi yang secara interaktif menghubungkan media pembelajaran dengan penggunaannya.³ atau panduan tertulis. Dan Untuk mengatasi kendala Komputer maka pelaksanaan kegiatan maka dibuatkannya jadwal penggunaan laboratorium komputer sesuai jadwal dan rombongan

masing” dan untuk internet, Kepala Sekolah bersedia untuk menambah daya kapasitas internet demi kegiatan ini berlangsung dengan baik dan untuk jangka panjang pada kegiatankegiatan lain yang memerlukan akses internet.

5. Evaluasi Program

Berdasarkan hasil survei kepuasan peserta, 90% guru menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

Guru berharap program serupa dapat terus dilakukan untuk memperdalam pemahaman tentang teknologi pendidikan lainnya, seperti penggunaan aplikasi pembelajaran daring atau media interaktif lainnya.

Keberhasilan program ini mendorong pihak sekolah untuk menjadikan teknologi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, baik dalam evaluasi maupun kegiatan belajar mengajar secara umum.

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan program pelatihan "Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Interaktif dengan Aplikasi Quizizz di MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik" telah memberikan hasil yang positif. Program ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, untuk menciptakan media evaluasi yang interaktif dan menarik. Setelah mengikuti pelatihan, guru mampu memahami fitur-fitur utama Quizizz, membuat kuis interaktif, serta menerapkan media evaluasi tersebut dalam pembelajaran.

Penggunaan Quizizz telah memberikan dampak signifikan pada proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan efisiensi proses evaluasi. Pendekatan berbasis gamifikasi membuat siswa lebih antusias mengikuti evaluasi, sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, fitur laporan hasil evaluasi pada Quizizz memudahkan guru dalam menganalisis performa siswa secara cepat dan akurat.

Kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan sarana teknologi dan koneksi internet, dapat diatasi melalui pendampingan teknis dan alternatif penggunaan mode homework pada aplikasi Quizizz. Untuk keberlanjutan program, disarankan agar pelatihan serupa terus dilakukan dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pemanfaatan teknologi pendidikan lainnya demi mendukung inovasi pembelajaran di era digital.

Dengan adanya program ini, diharapkan MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik dapat menjadi salah satu institusi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berperan dalam penyelenggaraan kegiatan pendampingan ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak MI Ihyaul Ulum Dukun Gresik yang telah memberikan izin, dukungan penuh, serta fasilitas selama proses pelatihan berlangsung. Apresiasi juga diberikan kepada para guru peserta pelatihan atas antusiasme dan partisipasi aktifnya dalam setiap sesi kegiatan. Penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah memberikan dukungan finansial dan material sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kerja sama dan kontribusi yang telah diberikan menjadi amal jariyah serta memberi manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di masa mendatang..

7. REFERENSI

Arsyad, A. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers. 2019

- Hamzah, B. Inovasi Pembelajaran di Era Digital. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2020
Hasaan, M dkk, Media pembelajaran Klaten : Tahta Media Grup, 2021
- Huda, M. Teknologi Pendidikan untuk Guru Era 4.0. Surabaya: Pustaka Ilmu. 2021
Kurniawan, H. "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Interaktif".
Jurnal
Teknologi Pendidikan, 8(2), 45-52. 2020
- Prastowo, Andi, Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Yogyakarta : Diva Press,
2014
- Quizizz Inc. Panduan Penggunaan Quizizz. Diakses dari <https://quizizz.com> 2023
Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D.
Bandung: Alfabeta. 2017
- Suhartatik, Toni. Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap
Kualitas Pembelajaran dalam Mencetak Siswa Berprestasi di Tingkat Nasional,
Malang: CV Multimedia Edukasi: 2020
- Warsita, B. Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Bumi Aksara.
2018
- Yusnita, R. "Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa". Jurnal
Ilmu Pendidikan, 5(1), 23-30. 2020