

Pelatihan Mahasiswa dalam Menggunakan Aplikasi Quizwhizzer Sebagai Media Evaluasi Interaktif

Firdiawan Ekaputra

firdiawan.ekaputra@unja.ac.id

Universitas Jambi

Abstrak: Perkembangan teknologi yang menjadikan segala sesuatu menjadi mudah berdampak pada dunia pendidikan. Adanya kecerdasan buatan menjadikan tantangan baru untuk dosen dan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pembekalan kepada mahasiswa dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sangat diperlukan sebagai upaya mengikuti perkembangan jaman dan menciptakan pembelajaran yang bermakna. Tujuan dalam kegiatan ini adalah melatih mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, mahasiswa merasakan manfaat dari kegiatan yang telah dilakukan. Mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif. Hal tersebut dapat menjadi bekal mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif pada kegiatan magang maupun setelah lulus dari kegiatan perkuliahan. Besarnya dampak pembekalan kepada mahasiswa berupa kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, disarankan kegiatan pelatihan serupa dilakukan dengan menggunakan aplikasi evaluasi yang lain.

Kata kunci: pelatihan, aplikasi quizwhizzer, media interaktif

Abstract: The development of technology that makes everything easy has an impact on the world of education. The existence of artificial intelligence makes new challenges for lecturers and teachers in creating interesting and interactive learning. Equipping students in developing and using interactive learning media is needed as an effort to keep up with the times and create meaningful learning. The purpose of this activity is to train students in using the quizwhizzer application as an interactive evaluation media. The methods used in this activity include training preparation, training implementation, and training evaluation. Based on the evaluation results, students benefit from the activities that have been carried out. Students have the ability to develop and use the quizwhizzer application as an interactive evaluation media. This can be a provision for students in creating interactive learning in internship activities and after graduating from lecture activities. The magnitude of the impact of provision to students in the form of training activities that have been carried out, it is recommended that similar training activities be carried out using other evaluation applications.

Keywords : *training, quizwhizzer application, interactive media*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran terus mengalami perubahan sebagai upaya dalam mengikuti perubahan jaman yang begitu cepat, salah satunya dengan penggunaan media interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif, sehingga dapat memotivasi mengikuti pembelajaran dan mempermudah dalam menyampaikan materi (Audie, 2019). Kemajuan teknologi menjadikan penggunaan media pembelajaran yang interaktif merupakan sebuah keharusan guna meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran yang dilakukan. Salah satu media pembelajaran berbasis evaluasi yang bersifat interaktif dan mudah dalam pengoperasiannya adalah aplikasi quizwhizzer.

Aplikasi quizwhizzer adalah suatu aplikasi komputer yang dibuat untuk mengembangkan soal evaluasi pembelajaran berbasis gamifikasi (Iskandar et al., 2023). Aplikasi quizwhizzer memiliki bermacam-macam jenis permainan, sehingga penggunaan aplikasi quizwhizzer dalam pembelajaran menjadi menyenangkan (Yanuarto & Susanti, 2023). Aplikasi quizwhizzer dapat menjadikan soal yang dikembangkan dapat disajikan dengan cara yang interaktif (Thasbikha et al., 2022). Tedapatnya hiburan yang dimasukkan ke dalam media yang digunakan dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih menarik untuk diikuti oleh peserta didik maupun mahasiswa (Fuldiaratman & Ekaputra, 2023). Aplikasi quizwhizzer memiliki kelebihan fitur dalam mengatur arah gerak pemain dan posisi yang akan digunakan dalam sebuah permainan (Faijah et al., 2022). Penerapan media berbasis gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan pemahaman materi yang diberikan (Sanova et al., 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa, sebagian mahasiswa belum mengetahui aplikasi quizwhizzer. Hasil wawancara tersebut menunjukkan juga bahwa terdapat mahasiswa yang belum pernah mendengar aplikasi quizwhizzer. Sebagian mahasiswa belum pernah mengembangkan dan menggunakan aplikasi quizwhizzer. Hal tersebut menunjukkan bahwa aplikasi quizwhizzer merupakan aplikasi berbasis gamifikasi yang cenderung baru didengar oleh mahasiswa khususnya mahasiswa semester 6 Pendidikan Kimia Universitas Jambi. Kelebihan yang tersedia pada aplikasi quizwhizzer dan besarnya manfaat dari penggunaan aplikasi dalam kegiatan penilaian menjadikan kegiatan pelatihan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif dirasa perlu untuk dilakukan.

Kegiatan pelatihan dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan yang dimiliki mahasiswa. Adanya perkembangan jaman menjadikan guru dan dosen untuk terus belajar agar

mampu beradaptasi dengan perubahan jaman (Haryanto et al., 2023). Perubahan kurikulum juga harus disesuaikan dengan perkembangan jaman yang ada. Penerapan kurikulum harus disesuaikan dengan kebutuhan jaman saat ini (Hendra et al., 2023). Pelatihan dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat mengaktifkan pembelajaran yang dilakukan (Ekaputra, 2020). Peningkatan aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran menandakan adanya ketertarikan dalam mengikuti pelajaran yang dilakukan (Ekaputra & Hasanah, 2021). Oleh karena itu, pada kesempatan ini dilakukan pelatihan kepada mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pelatihan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif dihadiri oleh 21 mahasiswa semester 6 Pendidikan Kimia Universitas Jambi. Metode yang dilakukan pada kegiatan ini meliputi persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan. Kegiatan persiapan pelatihan dilakukan dengan pengamatan langsung di lapangan dan wawancara kepada mahasiswa. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan dan permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa. Pelaksanaan pelatihan diadakan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi. Kegiatan diawali dengan menyampaikan pengertian dan fungsi media pembelajaran interaktif dan dilanjutkan dengan penyampaian kelebihan dan fitur yang tersedia pada aplikasi quizwhizzer. Kegiatan evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan dan masukan dari mahasiswa terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menyebarkan lembar saran dan kritik kepada mahasiswa pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif meliputi tiga tahap kegiatan pelatihan, yaitu persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan.

1. Persiapan pelatihan

Kegiatan persiapan pelatihan diawali dengan kegiatan pengamatan langsung di lapangan dan wawancara kepada mahasiswa. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan dan permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian mahasiswa belum mengetahui aplikasi quizwhizzer. Hasil wawancara tersebut

menunjukkan juga bahwa terdapat mahasiswa yang belum pernah mendengar aplikasi quizwhizzer. Sebagian mahasiswa belum pernah mengembangkan dan menggunakan aplikasi quizwhizzer. Penggunaan aplikasi quizwhizzer dapat menjadikan interaksi dalam proses pembelajaran menjadi meningkat dan evaluasi dapat dilakukan dalam bentuk yang lebih menarik karena disajikan dalam bentuk gamifikasi (Alfianistiawati et al., 2022). Penggunaan quizwhizzer dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadikan kemandirian seseorang mengalami peningkatan (Ekaputra, 2023). Penggunaan media interaktif dalam proses belajar dapat menjadikan aktivitas pembelajaran menjadi meningkat (Ekaputra, 2022). Kelebihan dan besarnya manfaat dari penggunaan aplikasi dalam kegiatan penilaian menjadikan kegiatan pelatihan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif dirasa perlu untuk dilakukan. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi mahasiswa, kemudian dilakukan kesepakatan kegiatan pelatihan dan mempersiapkan materi kegiatan pelatihan.

2. Pelaksanaan pelatihan

Kegiatan pelatihan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif dilakukan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi yang diikuti oleh 21 mahasiswa. Kegiatan pelatihan diawali dengan menyampaikan pengertian dan fungsi media pembelajaran interaktif dan dilanjutkan dengan penyampaian kelebihan dan fitur yang tersedia pada aplikasi quizwhizzer. Setelah mahasiswa diberi pemahaman mengenai aplikasi quizwhizzer, dilakukan demonstrasi dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer agar memudahkan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer. Pada kegiatan ini, mahasiswa juga diberi kesempatan untuk mengembangkan soal evaluasi menggunakan aplikasi quizwhizzer sesuai dengan kreativitasnya masing-masing.

3. Evaluasi pelatihan

Kegiatan evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan dan masukan dari mahasiswa terhadap pelatihan yang telah dilakukan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan menyebarkan lembar saran dan kritik kepada mahasiswa pelatihan. 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.

Manfaat yang besar dalam kegiatan pelatihan yang diberikan kepada mahasiswa perlu dilakukan sejak awal kegiatan perkuliahan dan dilakukan secara kontinu. Hal tersebut dapat menjadi bekal mahasiswa dalam menghadapi perubahan jaman yang begitu cepat. Kegiatan pembekalan yang diberikan kepada mahasiswa mampu meningkatkan kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa (Ekaputra & Widarwati, 2023). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan serupa perlu dilakukan dengan menggunakan aplikasi evaluasi yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, dpt disimpulkan bahwa mahasiswa merasakan manfaat dari kegiatan yang telah dilakukan. Mahasiswa memiliki kemampuan dalam mengembangkan dan menggunakan aplikasi quizwhizzer sebagai media evaluasi interaktif. Hal tersebut dapat menjadi bekal mahasiswa dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif pada kegiatan magang maupun setelah lulus dari kegiatan perkuliahan. Besarnya dampak pembekalan kepada mahasiswa berupa kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, disarankan kegiatan pelatihan serupa dilakukan dengan menggunakan aplikasi evaluasi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianistiawati, R., Istifayza, N., Prakris, M. A., Fitri, K., & Apriyadi, D. W. (2022). Implementasi Quizwhizzer Sebagai Media Belajar Digital dalam Pembelajaran Sosiologi kelas X dan XI SMAN 8 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, 2(7), 698–706. <https://doi.org/10.17977/um063v2i72022p698-706>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Penerapan Poseidon Meeting Classroom berbasis Pendekatan Ilmiah Materi Stoikiometri Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 59–65. <http://vektor.iain-jember.ac.id>
- Ekaputra, F. (2022). Peningkatan aktivitas belajar melalui implementasi media virtual laboratorium kimia pada masa pandemi covid-19. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 12(1), 22–26. <https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v12i1.334>
- Ekaputra, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Zarah*, 11(2), 81–86.

- Ekaputra, F., & Hasanah, E. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Implementasi Media Virtual Laboratorium Kimia pada Masa Pandemi Covid-19 [Increasing Learning Activities Through the Implementation of Virtual Chemistry Laboratory Media During the Covid-19 Pandemic]. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 11(1), 11–16. <https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v11i1.348>
- 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>
- Faijah, N., Nuryadi, & Marhaeni, N. H. (2022). Students' Responses to QuizWhizzer Educational Game to Strengthen Mathematical Concept Understanding Ability. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 4(2), 94–104. <https://doi.org/10.51178/jetl.v4i2.503>
- Fuldjaratman, F., & Ekaputra, F. (2023). Analysis of Students' 4C Skills Based on Project Based Learning through Chemo Entrepreneurship Media. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(3), 454–459. <https://doi.org/10.35877/454RI.eduline2057>
- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldjaratman, 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>
- Hendra, Candra, A. A., & Ekaputra, F. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Kegiatan Pendampingan Penulisan Gagasan Pada Artikel. *ESTUNGKARA*, 2(1), 24–32. <https://online-journal.unja.ac.id/estungkara/article/view/24577>
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 3239–3245.
- Sanova, A., Afrida, & Ekaputra, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Platform Open Course Berorientasi PjBL Dan Case Study Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 9(2), 142–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jppk.v9i2.19009>
- Thasbikha, S. A., Bafadal, I., Sumarsono, R. B., & Supriyanto, A. (2022). Kepemimpinan Inovatif Kepala Sekolah dalam Manajemen Pembelajaran Online Efektif. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 7(1), 18–26. <https://doi.org/10.17977/um027v7i12022p018>

Yanuarto, W. N., & Susanti, L. M. (2023). Utilizing QuizWhizzer Apps to enhance students' mathematical ability in game-based learning model. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 199–212. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.1949>