

Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal

Widyah Noviana^{1*}, Harumi Widihastuti², Sri Wahyuni³, Kusumawati⁴

¹⁻⁴Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹dosen02314@unpam.ac.id, ²dosen02280@unpam.ac.id, ³dosen01870@unpam.ac.id, ⁴dosen01871@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak–Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah untuk memberikan penyuluhan dan pelatihan mengenai aplikasi media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran dimasa pandemi covid-19. Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMP Islam Hidayatul Athfal yang berlokasi di Jalan Persahabatan No.9, Kelurahan Cinere, Kecamatan Cinere, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, antara lain: 1) Tahap observasi, pada tahap ini tim pelaksana PkM melakukan observasi ke sekolah. Tim PkM meminta izin kepada kepala sekolah, menentukan jadwal dan mendiskusikan sarana yang akan digunakan, 2) Tahap perencanaan, pada tahap ini Tim PkM melakukan pembekalan dan menyusun proposal PkM, 3) Tahap persiapan, pada tahap ini Tim PkM berkomunikasi kembali dengan sekolah untuk menentukan jumlah peserta, tempat dan metode pelatihan, 4) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini berlangsung kegiatan PkM, 5) Tahap Diskusi, pada tahap ini Tim PkM dan guru melakukan sesi tanya jawab, 6) Tahap Evaluasi, guru menyerahkan hasil pelatihannya kepada Tim PkM melalui email. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu guru-guru SMP Islam Hidayatul Athfal sudah bisa mengoperasikan aplikasi *quizizz* dan *wordwall*.

Kata Kunci: *Quizizz, Wordwall*

Abstract–The purpose of community service is to provide counseling and training regarding the application of learning media that teachers can use to evaluate learning during the Covid-19 pandemic. This community service is carried out at SMP Islam Hidayatul Athfal which is located at Jalan Persahabatan No.9, Cinere Village, Cinere District, Depok City, West Java Province. Methods for implementing community service include: 1) Observation stage, at this stage the PkM implementing team makes observations at schools. The PkM Team asks permission from the school principal, determines the schedule and discusses the facilities to be used, 2) Planning stage, at this stage the PkM Team conducts debriefing and prepares PkM proposals, 3) Preparatory stage, at this stage the PkM Team communicates again with the school to determine number of participants, place and method of training, 4) Implementation stage, at this stage the PkM activities take place, 5) Discussion Stage, at this stage the PkM Team and the teacher conduct a question and answer session, 6) Evaluation Phase, the teacher submits the results of the training to the PkM Team through e-mail. The result of this community service is that SMP Islam Hidayatul Athfal teachers can operate the *quizizz* and *wordwall* applications.

Keywords: *Quizizz, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Pandemi covid-19 yang melanda seluruh dunia ini telah mengubah paradigma khususnya dalam dunia pendidikan. Salah satu dampak yang sangat jelas dan nyata dalam bidang pendidikan yaitu telah terjadinya pergeseran kegiatan proses belajar dan mengajar. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, sekarang berubah menjadi pembelajaran yang bersifat daring atau jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) merupakan pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka (seperti pembelajaran konvensional), melainkan dilakukan dari jarak jauh tanpa ruang kelas secara fisik serta dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Dalam hal ini guru dan siswa berada di lokasi yang berbeda, sehingga membutuhkan komunikasi melalui jaringan internet. Kemajuan teknologi yang semakin baik dapat dijadikan alternatif untuk guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran jarak jauh baik dalam waktu nyata maupun waktu tidak nyata (Eddy dkk, 2021).

Kegiatan PJJ dengan mengajar di waktu nyata yaitu kegiatan dilakukan sesuai jadwal mengajar sedangkan dalam waktu yang tidak nyata, yaitu dengan diskusi ataupun mengirimkan tugas yang waktunya dapat diatur oleh guru yang bersangkutan. Pemanfaatan internet dalam proses

pembelajaran, guru dapat menggunakan video conference seperti *zoom meeting*, *google meet*, *microsofot teams*, *webex cisco* dan lain-lain, serta guru dapat memanfaatkan *learning management system* (LMS) seperti *google classroom*, *edmodo*, *schology* dan lain-lain. Video conference dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara tatap maya, *learning management system* dapat membantu guru dalam memberikan penilaian berupa tugas dan mengumpulkan tugas siswa. Pemberian tugas merupakan kegiatan yang juga penting dalam kegiatan belajar mengajar. Selain penilaian berupa tugas, guru juga dapat memberikan penilaian berupa tes. Menurut (Wahyudi, 2010) tes adalah seperangkat pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang atribut pendidikan atau psikologis tertentu dan setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban atau ketentuan yang dianggap benar. Tes dapat mengukur tingkat pemahaman dan ketercapaian siswa terhadap cakupan materi yang telah diajarkan oleh guru. Untuk mengukur tingkat pemahaman dan ketercapaian siswa tersebut maka perlu dilakukan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran bisa berbentuk tugas mandiri atau kelompok serta kuis dengan berbagai bentuk (pilihan ganda, jawaban singkat, isian, benar atau salah dan lain-lain. Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan di akhir sesi pembelajaran, bulanan, pertengahan semester atau di akhir semester. Hasil evaluasi pembelajaran dapat menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sebelum adanya *pandemic covid -19*, evaluasi pembelajaran umumnya dengan menggunakan lembar soal dalam bentuk cetak yang dikerjakan oleh siswa dan diawasi oleh guru. Akan tetapi, pada masa *pandemic covid -19* ini tidak memungkinkan menggunakan lembar evaluasi dalam bentuk cetak. Lembar evaluasi menggunakan kertas dalam pelaksanaannya kurang efektif (Pratiwi, 2017). Menurut (Rolisca & Achadiyyah, 2014) dalam penelitiannya juga menjelaskan bahwa siswa cenderung bosan, tidak serius dalam mengerjakan soal, dan takut sehingga siswa kurang termotivasi dan kurang tertarik. Berdasarkan pendapat para peneliti dapat disimpulkan bahwa untuk kegiatan evaluasi pembelajaran menggunakan kertas atau tulisan membuat siswa cenderung tidak termotivasi dan kurang efektif ketika digunakan di masa *pandemic covid -19*. Model evaluasi pembelajaran online dapat dijadikan sarana yang tepat dan bisa digunakan secara daring. Aplikasi-aplikasi berbasis website menyediakan sarana yang mudah dalam proses evaluasi pembelajaran (Fuady, 2017). Aplikasi ini tidak perlu di download sehingga tidak menghabiskan ruang penyimpana dilaptop ataupun android guru. Aplikasi berbasis website yang dimaksud yaitu aplikasi untuk evaluasi pembelajaran. Aplikasi untuk evaluasi pembelajaran yang berupa kuis interaktif ini tidak hanya memudahkan guru dalam memberikan tes, tetapi dapat memudahkan guru dalam proses penilaian karena hasil penilaian dapat di download.

Kuis interaktif atau tes interaktif merupakan kegiatan di dalam evaluasi pembelajaran. Kuis interaktif berbasis website biasanya dilengkapi dengan fitur-fitur yang lucu, unik, terdapat music sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Siswa akan terbawa seperti sedang bermain game, walau kenyataannya siswa sedang mengerjakan soal. Hal lain dalam kuis interaktif yaitu dapat membantu guru untuk menilai hasil jawaban siswa secara langsung, guru cukup mensettingnya dari awal dan otomatis nilai akan keluar setelah siswa mengerjakan. Hal ini tentunya akan memudahkan guru tanpa harus memeriksa satu persatu siswa. Kuis interaktif menurut Untari (Sari, Putra, & Syazali, 2018) merupakan gabungan dari metode cermah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Pemberian kuis merupakan strategi guru yang diberikan terhadap siswa dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Perkembangan teknologi yang semakin baik, kegiatan kuis interaktif yang biasa dilakukan secara tatap muka, sekarang bisa dengan memanfaatkan kuis interaktif berbasis website.

SMP Islam Hidayatul Athfal merupakan Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berlokasi di Jalan Persahabatan No. 9 RT. 06/02 Kelurahan Cinere, Kecamatan Cinere, Kota Depok Provinsi Jawa Barat. Selama masa *pandemic covid-19* SMP Islam Hidayatul Athfal melaksanakan system pembelajaran jarak jauh (PJJ), sebagaimana yang diinstruksikan oleh Mendikbud melalui Surat Edaran No. 4 Tahun 2020. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan bapak Nasir, S.Pd sebagai kurikulum SMP Islam Hidayatul Athfal sekolah melakukan PJJ secara online. Beberapa guru menggunakan *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom*, namun sebagian besar guru menggunakan *whatsaap group* (WAG). Kegiatan *zoom meeting* dan *googlemeet* hanya dilakukan beberapa waktu saja. Menurut bapak Nasar, sekolah memberikan kemudahan kepada guru dan

siswa dengan memanfaatkan WAG. Dalam hal evaluasi pembelajaran, selama terjadinya covid – 19 sekolah ini hanya menggunakan WAG. WAG dimanfaatkan guru selain untuk memberikan tugas juga untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara manual, yaitu dengan diketik di *Ms. Word* ataupun *Ms.Power Point* lalu dibagikan di WAG. Sebagian besar guru memberikan tugas dan memantau dengan aplikasi WAG. WAG dapat membuat siswa-siswa menjadi jenuh dan minat belajar berkurang karena tidak adanya fitur yang interaktif untuk proses pembelajaran. WAG hanya memudahkan guru dalam berkomunikasi terhadap siswa. Selain dengan WAG beberapa guru memberikan tugas menggunakan *google form*, hal ini masih lebih baik dari pada guru hanya menuliskan soal di *Ms.Word* ataupun di *Ms. Power Point*. Hal ini akan membuat pembelajaran menjadi monoton dan membosankan.

Di SMP Islam Hidayatul Athfal belum menyeragamkan kegiatan pembelajaran online, dan lebih banyak dipantau oleh WAG. WAG dilakukan karena berbagai hal, dari sisi guru: 1) Kurangnya pengetahuan mengenai hal apa saja yang dibutuhkan agar media pembelajaran dikategorikan menarik dan interaktif, 2) Minimnya pengetahuan para guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, 3) Para guru belum maksimal mengetahui penggunaan dan pembuatan aplikasi *Quizizz* dan 4) Belum maksimalnya pengetahuan para guru tentang penggunaan dan pembuatan aplikasi *Wordwall* agar menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Terbatasnya pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan dan menggunakan aplikasi layanan management system (LMS), aplikasi evaluasi pembelajaran serta terbatasnya tatap maya melalui *video conference*. Dari sisi siswa: 1) keluhan kuota internet dari orangtua murid, 2) handphone yang dipakai secara bergantian dengan orangtua. Menurut penelitian (Daheri, Mirzon, dkk: 2020) sebanyak 41,22% orangtua menyatakan whatsapp tidak efektif dalam pembelajaran, 33% meragukan efektifitas whatsapp dan 25,5 % orangtua meyakini efektifitas penggunaan whatsapp. Dari penelitian ini dapat dilihat menjadi kritik keras bagi sekolah maupun guru atas ketidakpercayaan orangtua pada media yang digunakan guru. Hal ini berarti orangtua menganggap guru kurang kreatif. PJJ ini memperlihatkan bagaimana kreatifitas guru. Ada yang hanya setiap jadwalnya memberikan tugas untuk dikerjakan pada buku halaman ini hingga halaman ini. Bahkan Sebagian guru tak dapat melakukan pembelajaran daring karena tidak menguasai berbagai platform pembelajaran daring. Jika hal ini dilakukan terus menerus akan menurunkan kualitas pembelajaran siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas maka diperlukan keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi berupa kuis interaktif yang digunakan sebagai evaluasi dalam pembelajaran. Kuis interaktif merupakan penggabungan dari metode ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas yang dikemas dalam suatu permainan kuis. Pemberian kuis merupakan strategi yang diberikan oleh guru terhadap siswa dengan memberikan soal-soal pada proses pembelajaran yang berhubungan dengan materi-materi yang telah diajarkan dengan tujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik (Sari, dkk 2018). Kuis interaktif dapat dilaksanakan oleh guru sebagai evaluasi dalam setiap pembelajaran. Biasanya kuis dilaksanakan disetiap akhir bab, pertengahan semester dan akhir semester. Dimasa pandemi covid-19, guru dirasa sulit dalam memberikan kuis terhadap siswa dikarenakan kondisi dan situasi. Hal ini dapat menurunkan kualitas siswa jika tidak dilaksanakan. Pemberian kuis sebagai evaluasi pembelajaran dimasa pandemic harus tetap dilaksanakan. Salah satu bentuk evaluasi pembelajaran online yang dapat diberlakukan adalah berupa kuis interaktif secara online.

Kuis interaktif memungkinkan siswa mengerjakan tes dengan jujur siswa dipaksa untuk tetap fokus dalam pengerjaan kuis ini. Hal ini dikarenakan, guru dapat menentukan batas waktu pengerjaan soal dan merancang paket soal secara acak pada saat evaluasi pembelajaran, sehingga siswa yang satu dengan yang lainnya berlainan soal pada nomor pengerjaan yang sama. Pelaksanaan kuis juga dapat diatur pada rentang waktu tertentu serta dibatasi pengerjaannya dalam beberapa waktu. Hal ini untuk menghindari kemungkinan adanya kecurangan yang dilakukan oleh siswa.

Kuis interaktif yang dimaksud yaitu *quizizz* dan *wordwall*. Kuis interaktif pada *quizizz* memiliki beberapa fitur seperti pilihan ganda, banyak jawaban, isian singkat, survei, esai, serta yang terbaru berupa slide. Guru dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengetahuan pertanyaan sesuai keinginan guru. Bila kuis sudah dibuat, guru dapat membagikannya kepada siswa dengan menggunakan lima digit kode game yang dihasilkan. Pemanfaatan aplikasi *quizizz* dapat dijadikan media sebagai komponen sistem pembelajaran menjadi setara dengan komponen lainnya. Pola pembelajaran yang dibuat dan diberdayakan melalui aplikasi *quizizz* adalah pola multimedia interaktif. Aplikasi *quizizz* memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat

dengan mudah di manfaatkan selain media pembelajaran, juga bahan evaluasi pembelajaran, sebagai contoh, terdapat data dan perhitungan statistik kinerja siswa, yang hasilnya bisa menggambarkan sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi, nantinya menjadi bahan ukur evaluasi pembelajaran secara keseluruhan. Sehingga, memberikan warna baru terhadap olah evaluasi guru dan pola pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswi. Menurut Khairiyah (2021) kelebihan lain dari aplikasi *quizizz* bagi siswa yakni setiap siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka akan muncul skor yang didapat dalam satu soal dan juga mendapat peringkat dalam menjawab soal tersebut.

Terdapat berbagai macam fitur lain yang tersedia dalam aplikasi *quizizz*, yang bisa dimanfaatkan. Hal ini dapat menjadi salah satu sarana guru dalam memberikan tugas atau pekerjaan rumah. Disamping mengerjakan tugas, siswa bisa merasakan pembelajaran yang tidak terlalu berat dalam memikirkan jawaban, karena dalam aplikasi *quizizz* memiliki tampilan segar dan kaya akan hal-hal yang menyenangkan. Sebuah permainan edukasi memang tidak akan lepas dengan unsur kreatif, inovatif, petualangan, dan menyenangkan, yang kemudian bisa menumbuhkan motivasi positif keinginan belajar dari setiap siswa. Sehingga, dapat mewujudkan cita-cita dan tujuan pendidikan secara konkret dan rata.

Penggunaan *quizizz* sangat mudah. Kuis interaktif ini memiliki hingga 4-5 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Bisa juga ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan anda. Bila kuis sudah jadi, dapat dibagikan kepada siswa dengan menggunakan kode enam digit yang dihasilkan. *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Bahkan strategi ini dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.

Aplikasi berbasis website yaitu *wordwall* dapat digunakan untuk membuat pembelajaran seperti kuis, menjodohkan gambar dengan kata, memasang pasangan anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, permainan di *wordwall* yang dibuat dapat dimainkan secara offline dengan fasilitas *printable* yang di sediakan, *wordwall* juga mendukung share games keberbagai platform sosial media dan embeded code. *Wordwall* menyediakan 18 template atau pola yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktifitas lainnya dengan mudah. Pendidik juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas kepada siswa di sekolah.

Kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di software *wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah. Kekurangan game *wordwall*, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font sizenya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat, antara lain: 1) Tahap observasi, pada tahap ini tim pelaksana PkM melakukan observasi ke sekolah. Tim PkM meminta izin kepada kepala sekolah, menentukan jadwal dan mendiskusikan sarana yang akan digunakan, 2) Tahap perencanaan, pada tahap ini Tim PkM melakukan pembekalan dan menyusun proposal PkM, 3) Tahap persiapan, pada tahap ini Tim PkM berkomunikasi kembali dengan sekolah untuk menentukan jumlah peserta, tempat dan metode pelatihan, 4) Tahap pelaksanaan, pada tahap ini berlangsung kegiatan PkM, 5) Tahap Diskusi, tahap ini Tim PkM dan guru melakukan sesi tanya jawab, 6) Tahap Evaluasi, guru menyerahkan hasil pelatihannya kepada Tim PkM melalui email.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan tentang pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* dan *wordwall* untuk guru SMP Islam Hidayatul Athfal, dihadiri 86% dari jumlah guru yang diundang. Dari hasil pelaksanaan pengabdian ini hasil yang diperoleh berupa pembuatan kuis yang dibuat oleh guru di

aplikasi *quizizz* dan *wordwall*. Setelah guru-guru membuat kuis interaktif, guru berperan sebagai siswa yang menjawab kuis dari kuis yang sudah dibuat oleh Tim PkM yang berperan sebagai guru. Berikut hasil kegiatan yang telah dilaksanakan di SMP Islam Hidayatul Athfal :

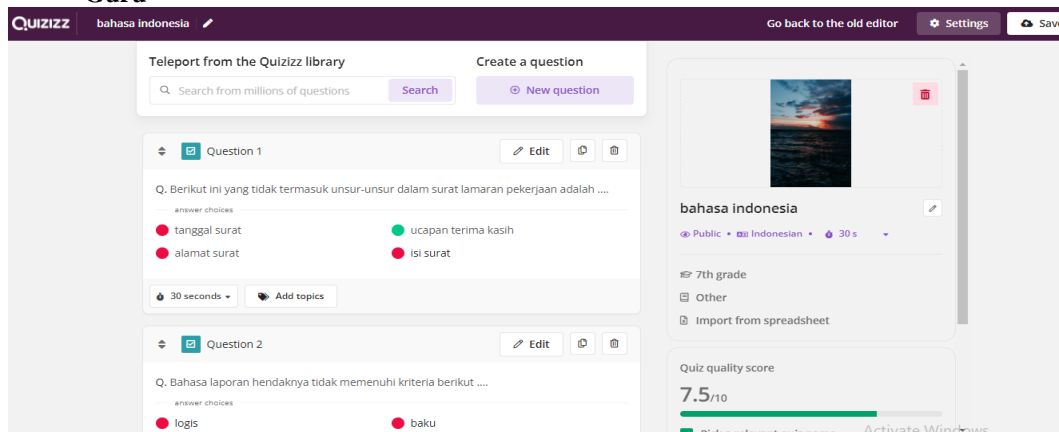
3.1 Tampilan Jawaban Guru pada *Quizizz* yang Telah Dibuat Oleh Tim PkM

Nama peserta	Skor	Q1	Q2	Q3
		92%	85%	77%
Nur Aini	2640 (100%)	✓	✓	✓
nadya dwiyanti (nadya d...	2620 (100%)	✓	✓	✓
Attoriq Ramadhan (Attori...	2600 (100%)	✓	✓	✓
mi athfal (Azzah shaldah)	2460 (100%)	✓	✓	✓
nazwa	2440 (100%)	✓	✓	✓
Levi arianto	2340 (100%)	✓	✓	✓
Nasir Abibutsain (Nasir A...	2300 (100%)	✓	✓	✓
Harumi W (M. Amin)	2270 (100%)	✓	✓	✓
Bu Lili	2230 (100%)	✓	✓	✓
Suryani Yani (Suryani Yani)	2060 (100%)	✓	✓	✓
Syabina arsyil	1660 (67%)	✓	✓	✗
Faried nugroho (Awiyah ...	810 (33%)	✓	✗	✗
yakub abubakar (yakub a...	0 (0%)	✗	✗	✗

Gambar 1. Hasil Jawaban Guru

Gambar 1 diatas merupakan bagian dari kegiatan guru yang berperan sebagai siswa. Guru yang berperan sebagai siswa mencoba menjawab kuis yang diberikan oleh Tim PkM yang berperan sebagai guru. Dari kegiatan ini, guru yang berperan sebagai siswa menjadi paham bagaimana cara menjawab soal *quizizz*. Siswa hanya membuka link yang sudah diberikan oleh guru atau membuka *quizizz* dan memasukkan kode game yang dibuat oleh guru.

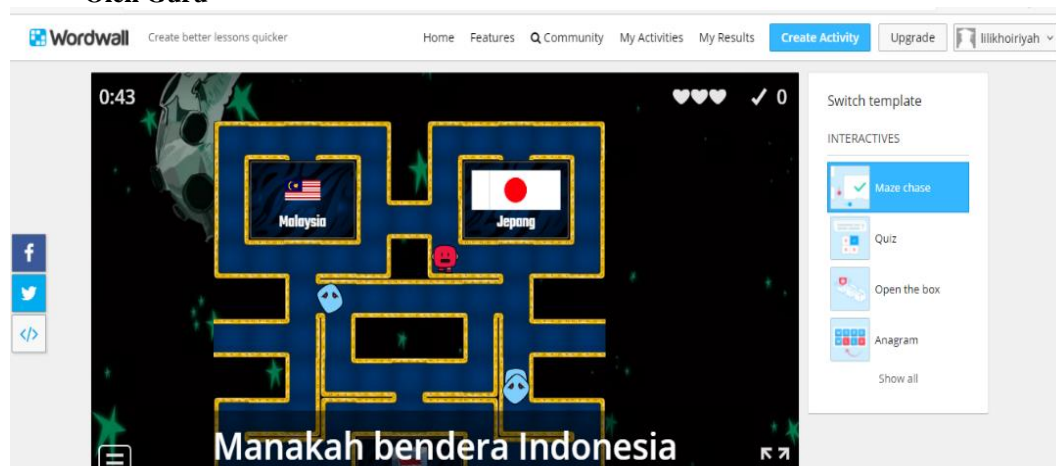
3.2 Tampilan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Quizizz* yang Dibuat Oleh Guru



Gambar 2. Hasil Pembuatan Soal *Quizizz* oleh Ibu Nadya

Dari gambar 2 diatas, guru membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz*. Guru membuat kuis sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu. Masing-masing guru membuat 3 buah soal beserta jawabannya. Guru-guru juga dijelaskan fungsi dari masing-masing fitur yang terdapat pada aplikasi *quizizz*. Guru-guru diajarkan bagaimana cara membuat kuis, cara melihat kuis yang sudah dibuat, cara melihat hasil dari kuis yang sudah dijawab oleh siswa. Setelah berperan sebagai siswa dan membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz*, guru-guru melakukan pelatihan kembali yaitu membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*.

3.3 Tampilan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Wordwall* yang Dibuat Oleh Guru



Gambar 3. Hasil Pembuatan Soal *Wordwall* oleh Ibu Lili

Dari gambar 3 diatas, guru membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*. Pada pembuatan kuis di aplikasi *wordwall*, guru-guru mengikuti soal yang diarahkan oleh narasumber yaitu Ibu Harumi Widiastuti, M.M. Di aplikasi *wordwall* ini narasumber mengarahkan guru untuk memilih permainan *Maze Chase*. Setelah guru-guru membuat kuis dengan memilih permainan *Maze Chase*, guru-guru mencoba cara memainkannya. Setelah mencoba memainkan game *Maze Chase*, guru-guru diarahkan untuk bagaimana cara membagikan kuis yang telah dibuat kepada para siswa.

3.4 Tim Dosen dan Mahasiswa Mendampingi Guru



Gambar 4. Dosen dan Mahasiswa Mendampingi Guru

Pada kegiatan ini, dosen dan mahasiswa mendampingi guru dalam pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz* dan *wordwall*. Pada kegiatan ini, dosen dan mahasiswa juga mendampingi guru sampai mengupload hasil pembuatan kuis dengan cara screen shot dan mengirimkannya ke email ketua PkM. Berdasarkan kegiatan pengabdian diatas, dapat dilihat bahwa antusias guru sangat tinggi dalam mengikuti pelatihan ini. Semua guru tidak pantang menyerah dalam mencoba membuat kuis interaktif. Dari hasil diskusi dilapangan, guru-guru merasa aplikasi *quizizz* dan *wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi ini juga memudahkan guru dalam memantau tingkat kemampuan pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal. Kelebihan lainnya, nilai dari masing-masing siswa tersimpan dalam aplikasi tersebut, sehingga memudahkan guru dalam penilaian. Dari hasil pelatihan pengabdian kepada masyarakat ini, semua guru sudah bisa mengoperasikan aplikasi *quizizz* dan *wordwall*.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal” yang telah dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat program studi Teknik Informatika Universitas Pamulang terlaksana dengan baik sesuai dengan yang direncanakan. Kegiatan berlangsung selama tiga hari. Acara ini terlaksana atas kerjasama dengan berbagai pihak seperti Yayasan Sasmita Jaya, dosen Program Studi Teknik Informatika dan SMP Islam Hidayatul Athfal. Pelatihan ini berhasil memberikan pengetahuan bagi para guru yaitu :

- 1) Aplikasi kuis interaktif yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran
- 2) Pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi *quizizz*
- 3) Pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi *wordwall*

REFERENCES

- Asnudin, A. (2009). *Pembangunan Infrastruktur Perdesaan dengan Pelibatan Masyarakat Setempat*. Jurnal SMARTek, Vol. 7, No. 4, Nopember 2009: 292 – 300
- Eddy.,Usman,Ari.,&Dafitri, Haida (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. Dapat diakses di <https://tunasbangsa.ac.id/abdimas/index.php/tunasabdimas/article/view/31>
- Wahyudi, (2010). Asesmen Pembelajaran Berbasis Fortopolio di Sekolah. Jurnal Visi Ilmu Pendidikan, Vol.2, No. 1, Januari 2010. Dapat diakses di <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jvip/article/view/370/373>
- Pratiwi, V. (2017). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Wondershare Quiz Creator Pada Materi Penyusutan Aset Tetap. Prosiding Seminar Pendidikan Ekonomi dan Bisnis, 3(1), 1-7. Dapat diakses di <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpe/article/view/10698>
- Rolisca, C. R. U., & Achadiyah, B. N. (2014). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran dalam Bentuk Online Berbasis Elearning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator dalam Mata Pelajaran Akutansi di SMA Brawijaya Smart School (BSS). Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia, 12(2), 41–48. Dapat diakses di <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/2706>
- Fuady, M. J (2017). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran online untuk pendidikan jarak jauh. Tekno, 26 (2), 148-154. Dapat diakses di <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/8281>
- Sari, D.P., Putra, R.W.Y., & Syazali, M. 2018. Pengaruh metode kuis interaktif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis mata kuliah trigonometri. Jurnal Pendidikan Matematika. 12(2). 63-72. Dapat diakses di <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jpm/article/view/5322>
- Daheri, Mirzon.,Juliana.,Derwanto.,& Amda,AD (2020). Efektifitas WhatsApp sebagai Media Belajar Daring. Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020 Halaman. 775-783. Dapat diakses di <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/445>
- Khairiyah, ummu ., Faizah, S.N.,& Lestari, A.D (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Made Lamongan. JPM Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat. Dapat diakses di <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/parahita/article/view/2690>
- Sari,P.M & Yarza, H.N (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi. Volume 4, Nomor 2, April 2021. Dapat diakses di <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>