

## **Pelatihan penyusunan soal interaktif berbasis *quiswhizzer* pada SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah**

**Halidin<sup>1</sup>, Salim<sup>1</sup>, Saparuddin<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Indonesia

Penulis korespondensi : Halidin

E-mail : halidinidin@yahoo.co.id

Diterima: 16 Oktober 2024 | Direvisi: 29 November 2024 | Disetujui: 30 November 2024 | © Penulis 2024

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi pada era globalisasi saat ini sangat pesat. Olehnya itu, guru dituntut untuk menguasai teknologi di setiap pembelajarannya sehingga dapat mempermudah proses belajar mengajar dan evaluasi hasil belajar siswa. Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pengintegrasian TIK dalam pembelajaran dapat mengubah paradigma peran guru selain sebagai seorang pengajar juga sebagai fasilitator, pelatih, pengarah dan teman belajar yang dapat memberikan motivasi dan dukungan kepada siswa dalam belajar, sehingga diharapkan siswa menjadi lebih aktif dalam proses belajar. Mencermati fenomena tersebut maka diperlukan suatu pelatihan bagi guru khususnya guru di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah yang minim pengetahuan akan penggunaan teknologi. Jumlah guru yang terlibat dalam pelatihan ini sebanyak 10 orang. Di dalam pelatihan ini guru akan dilatih dalam membuat soal dengan menggunakan aplikasi Quiswhizzer. Tujuan utama pelatihan ini untuk meningkatkan pengetahuan, dan keterampilan guru sekaligus memberikan pelayanan yang maksimal bagi siswa dalam evaluasi pembelajaran di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah, dan di harapkan hasil belajar siswa semakin meningkat. Metode kegiatan ini adalah deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah kegiatan terdiri dari analisis awal, persiapan, pelaksanaan evaluasi, dan keberlanjutan program. Hasil dari kegiatan pelatihan ini berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi berbasis Quiswhizzer khususnya penyusunan soal-soal interaktif yang digunakan dalam kegiatan evaluasi pembelajaran pada akhir pertemuan tatap muka sebesar 0,91 pada Kategori tinggi, serta meningkatkan hasil belajar siswa khususnya matematika sebesar 85 dari skor sebelumnya. penerapan aplikasi Quiswhizzer adalah 65.

**Kata kunci:** soal interaktif; *quiswhizzer*.

### **Abstract**

Technological developments in the current era of globalization are very rapid. Therefore, teachers are required to master technology in each lesson so that it can facilitate the teaching and learning process and evaluate student learning outcomes. In line with the development of Information and Communication Technology (ICT), integrating ICT in learning can change the paradigm of the teacher's role, apart from being a teacher, also as a facilitator, trainer, director and study friend who can provide motivation and support to students in learning, so that students are expected to become more active in the learning process. Paying attention to this phenomenon, training is needed for teachers, especially teachers at SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah who have minimal knowledge of the use of technology. The number of teachers involved in this training was 10 people. In this training teachers will be trained in creating questions using the Quiswhizzer application. The main objective of this training is to increase teachers' knowledge and skills while providing maximum service for students in evaluating learning at SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah, and it is hoped that student learning outcomes will increase. The

method of this activity is descriptive qualitative with activity steps consisting of preliminary analysis, preparation, implementation of evaluation, and program sustainability. The results of this training activity are in the form of increased knowledge and skills in utilizing Quiswhizzer-based technology, especially the preparation of interactive questions used in learning evaluation activities at the end of the face-to-face meeting, amounting to 0.91 in the High category, as well as increasing student learning outcomes, especially in mathematics, by 85 from the previous score. application of the Quiswhizzer application is 65.

**Keywords:** interactive questions; quiswhizzer.

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat mempengaruhi kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sedemikian cepat dan memegang peran strategis pada abad 21, ditandai dengan peran besar pengaruh teknologi informasi dan komunikasi dalam berbagai aspek kehidupan umat manusia. Bagi seorang guru, penguasaan teknologi merupakan sesuatu keharusan yang harus dikuasai dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mempermudah dan mendukung proses pembelajaran di kelas. Seperti yang di sampaikan oleh (Permana et al., 2021) bahwa Penerapan teknologi memungkinkan penggunaan berbagai alat dan platform yang dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang lebih menarik. Penilaian pendidikan merupakan salah satu komponen kurikulum sehingga evaluasi ini merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat terpisahkan dengan komponen kurikulum lainnya. Penilaian harus dirancang dan dilaksanakan dengan baik, agar informasi yang diperoleh dapat membantu menentukan kesimpulan terkait dengan hasil belajar siswa. Secara luas, hasil penilaian juga merupakan gambaran atau tolak ukur keberhasilan suatu sistem pendidikan. Dengan sistem penilaian yang baik akan mendorong pendidik untuk menentukan strategi pembelajaran yang baik dan memotivasi peserta didik (Baroroh & Sukiman, 2023). Sejalan dengan itu, pemanfaatan TIK harus sejalan dengan pemanfaatan media. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam penyampaian pengajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan media akan berlangsung baik, efektif dan efisien jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti perlu memahami model, prinsip, desain dan evaluasi media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang terintegrasi dengan TIK adalah media pembelajaran berbasis teknologi seperti yang di sampaikan oleh (Hoerunnisa & Fauziah, 2023) bahwa pemanfaatan teknologi dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru-guru belum memanfaatkan fasilitas TIK yang ada di sekolah dan media pembelajaran secara optimal, karena belum memiliki kompetensi untuk mengembangkan bahan pembelajaran berbasis TIK. pemanfaatan teknologi informasi di kalangan guru pada berbagai jenjang nampaknya masih belum merata. Selain itu, kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran juga masih menjadi dasar problema dalam pembelajaran. Fenomena tersebut terjadi pada guru-guru di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah. Tujuan dari Kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman guru dalam memanfaatkan teknologi yang berbasis quiswhizzer, dan di harapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun profil dan keberadaan mitra saat ini terletak di Desa watorumbe Bata, Kecamatan Mawasangka Tengah, Kabupaten Buton Tengah. Pada Gambar 1 merupakan tampilan Sekolah SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah.

Berdasarkan hasil survey dan wawancara awal pada tanggal 22 Januari 2024, tim Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) dengan beberapa guru di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah diperoleh informasi bahwa hampir semua guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi (komputer). Saat ini, proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran guru-guru masih konvensional, Pembelajaran kurang variatif dan belum mengaplikasikan penilaian berbasis teknologi karena guru-guru kurang memiliki pengetahuan software/aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa dan mereka beranggapan bahwa

pembelajaran yang berbasis teknologi sangat sulit sehingga guru-guru tidak tertarik untuk melakukan pembelajaran dan evaluasi hasil belajar berbasis teknologi. Padahal sekolah ini sudah mendapatkan bantuan komputer sebanyak 15 unit dari di rektorat PSMA, namun sarana tersebut belum termanfaatkan secara optimal. Sehingga permasalahan tersebut dapat berdampak pada rerata hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran matematika masih di bawah standar KKM yaitu 68 dari 70. Mencermati fenomena tersebut maka Tim PKM bermaksud membuat pelatihan pemanfaatan teknologi komputer dengan pembuatan soal/evaluasi interaktif pilihan ganda yang berbasis teknologi dengan menggunakan Quiswhizzer terhadap guru SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah.



**Gambar 1.** Profil SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah



**Gambar 2.** Pelaksanaan evaluasi pembelajaran di kelas

Gambar 2 merupakan kegiatan siswa dalam melakukan evaluasi secara konvensional dan belum menerapkan evaluasi berbasis *quiswhizzer*. *Quizwhizzer* merupakan aplikasi online dikembangkan dengan format “permainan race dan ular tangga”. Poin diberikan pada jawaban benar dan dapat masuk ke level selanjutnya jika jawaban salah maka akan turun (Susanto et al., 2022). Pembelajaran dengan game berpotensi menjadi baik sebab dapat menciptakan komponen lisan maupun tulisan. *Quiswhizzer* salah satu ikon di mana pengguna membuat kuis dengan *Quizwhizzer* untuk belajar sehingga belajar menjadi menarik serta menyenangkan. Pengaplikasian *Quizwhizzer* dalam pembuatan soal sangat mudah karena tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya (Alfianistiawati et al., 2022). Hasil soal, kuis dan tes dengan perangkat lunak ini dapat disimpan dalam format Flash. Susanto dan Ismayana menyatakan bahwa pemanfaatan *Quizwhizzer* sangat membantu guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena di dalamnya terdapat berbagai fitur yang menyenangkan dalam Pengetahuan guru yang rendah dalam penyusunan soal evaluasi berbasis IT memungkinkan guru kurang berinovasi dalam memfasilitasi penilaian terhadap siswa (Iskandar et al., 2023). Hal tersebut disebabkan karena guru-guru di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah belum pernah mengikuti pelatihan berupa pemanfaatan media pembelajaran dalam pembuatan soal evaluasi yang berbasis teknologi. Berdasarkan analisis situasi tersebut, maka permasalahan yang di hadapi mitra saat ini yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Dalam rangka peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dalam pembelajaran dan evaluasi pembelajaran wajib dimiliki oleh guru dalam proses belajar mengajar serta memberikan penilaian hasil belajar yang lebih efektif dan efisien (Suwandi & Permatasari, 2021). Oleh karena itu, sedini mungkin kemampuan/keterampilan

guru menggunakan teknologi informasi berupa software/aplikasi dalam evaluasi hasil belajar siswa dan di harapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

## METODE

Metode kegiatan ini adalah kualitatif deskriptif berupa pelatihan dan pendampingan kepada guru SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam kegiatan penyusunan soal interaktif pilihan ganda sehingga dalam menggunakan aplikasi QuizWhizzer dapat meningkatkan daya tarik peserta didik, dan bisa termotivasi untuk belajar dan terbentuk keaktifan dalam proses pembelajaran (Septiani et al., 2022). Adapun tahapan-tahapan dalam kegiatan PKM ini adalah sebagai berikut:

### 1. Kegiatan sosialisasi

Sosialisasi dilaksanakan untuk menjelaskan tujuan pengabdian dan solusi yang akan di tawarkan dari permasalahan yang sudah di ketahui di observasi awal, Selain ini tim PKM melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Sedangkan koordinasi dengan kepala sekolah untuk meminta persetujuan kerjasama mengenai pelaksanaan pelatihan penyusunan soal interaktif bagi guru-guru SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah sangat mendukung kegiatan yang kami tawarkan dan memberikan kesempatan kepada tim PKM untuk melatih dan membekali keterampilan guru dalam menyusun tes berbasis komputer ataupun pelatihan-pelatihan lain yang sifatnya bisa mengembangkan kemampuan dan kompetensi pedagogik guru. Melalui pelatihan dan pendampingan ini, diharapkan guru mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta dapat berkreasi dalam memberikan evaluasi (penilaian) pembelajaran siswa SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah selain itu output dari kegiatan kami dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pelajaran matematika. Pada Gambar 3 Tim melakukan koordinasi dan sosialisasi dengan Kepala Sekolah dan Dewan guru mengenai pelaksanaan kegiatan PKM.



**Gambar 3.** Sosialisasi dengan dewan guru dan Kasek SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah.

### 2. Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap Pelaksanaan pelatihan, tim PKM memberikan materi awal tentang pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu berupa aplikasi *quizwhizzer* tentang pembuatan evaluasi pembelajaran dan pengenalan jenis evaluasi pembelajaran. Tahap ini dilakukan dengan memberikan penjelasan pada peserta mengenai petunjuk dan tata cara penginstalan dan penggunaan software *quizwhizzer*. Dalam tahap ini tim pelaksana juga memberikan modul pelatihan dan disc yang berisikan software *quizwhizzer*. Instruktur menyajikan langkah-langkah dalam menyusun soal interaktif dengan mengarahkan peserta untuk mengikuti langkah-langkah yang telah dilakukan. Seperti langkah-langkah menurut Wahyuningsih, et al., (2021: 150) dalam penelitian (Farman et al., 2021) yaitu :

- Mendaftar terlebih dahulu di <https://quizwhizzer.com/>
- Lalu klik Try it for free pada bagian kanan atas laman
- Setelah itu akan muncul laman yang menampilkan dua pilihan yaitu I want to play a game atau I want to create or host a game

- Jika guru ingin membuat permainan, maka guru akan diarahkan untuk memasukkan beberapa informasi berupa username/nama akun kalian, alamat email yang akan digunakan pada akun, Password, Confirm password
- Jika guru sudah memiliki akun aplikasi quizwhizzer, guru dapat membuat permainan pada platform quizwhizzer.
- Selanjutnya akan muncul tampilan dashboard dari quizwhizzer. Untuk membuat pertanyaan klik "Make a game".
- Guru dapat memilih fitur yang diinginkan pada bagian kanan laman seperti Board, Question, Setting, Quality score.
- Jika guru sudah membuat game pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan dalam pembelajaran, pengguna dapat menentukan games pembelajaran tersebut ingin digunakan secara Live Race (langsung) atau dijadikan Homework (tugas rumah).
- Jika sudah guru menyiapkan kode game atau link yang dapat dibagikan kepada pemain.
- Untuk para siswa dapat mengklik link yang dibagikan oleh pengguna atau bisa masuk ke laman : <https://app.quizwhizzer.com/play> lalu memasukkan kode yang telah dibagikan oleh pengguna.
- Masukkan 6 angka kode yang diberikan oleh guru.
- Selanjutnya siswa menuliskan namanya, kemudian klik "Start".
- Setelah menjawab semua pertanyaan, siswa dapat melihat skor yang diperoleh dan ranking siswa yang menjawab kuis tersebut.
- Pemain bisa menggunakan laptop atau smartphone untuk memainkan game ini.

### 3. Penerapan Teknologi (quiswhizzer)

Pada tahap ini, peserta pelatihan di suruh masuk ke domain/website khusus yang sudah di buat sehingga bisa mengakses Quiswhizzer, setelah itu peserta diberikan kesempatan mempraktekan/menerapkan materi pelatihan yang diperoleh secara mandiri (Purwanti, 2021). selanjutnya di berikan kesempatan kepada guru untuk menerapkan di dalam kelas bersama siswa dengan menggunakan teknologi komputer yang berbasis quiswhizer. Selanjutnya guru di latih melakukan praktik penyelesaian soal-soal yang akan di berikan kepada siswa. Tahap ini bertujuan untuk menilai kepraktisan dan keefektifan aplikasi/perangkat yang telah didesain menjadi soal-soal yang berbasis komputer dalam kegiatan evaluasi pembelajaran , Dimana soal-soal tersebut akan di buatkan hosting sehingga bisa tersimpan secara online dan bisa di akses semua orang. Pada tahap ini, tim pelaksana melatih peserta agar cakap dalam menggunakan dan menyelesaikan soal-soal berbasis teknologi dengan menggunakan komputer atau smarphone.

### 4. Pendampingan dan Evaluasi

Kegiatan pendampingan dan evaluasi dilakukan selama proses kegiatan berlangsung dan di akhir pelatihan . program pendampingan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi pelatihan yang telah diberikan dengan menggunakan aplikasi quiswhizzer, dan tim melakukan identifikasi jika masih ada kesulitan-kesulitan untuk kemudian dipecahkan bersama tim. Evaluasi proses kegiatan dan penyelenggaraan pelatihan dilakukan dengan pemberian angket dan refleksi pengalaman pribadi peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan.

### 5. Keberlanjutan Program

Dalam menjaga keberlanjutan program pelatihan ini, tim pelaksana kegiatan melakukan monitoring pelaksanaan evaluasi pembelajaran interaktif yang dilakukan oleh guru setelah pelatihan . Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, diharapkan Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah dapat melanjutkan kegiatan pelatihan dengan penerapan evaluasi pembelajaran berbasis komputer yang interaktif di sekolah melalui koordinasi dengan tim pelaksana kegiatan. Keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dievaluasi melalui tahapan sebelum, selama, dan setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan. Kemudian dalam keberlanjutan program aplikasi quiswhizzer, domain, dan hosting cpanel, tim pengusul sudah berkoordinasi dengan pimpinan sekolah bahwa hanya mampu

membayai selama 1 tahun, dan untuk tahun selanjutnya mitra dapat tetap berlangganan dengan dana dari mitra sendiri.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini di laksanakan mulai Hari Rabu-Sabtu pada tanggal 04-07 September 2024. Kegiatan berlangsung mulai pukul 09.00-12.00 di Laboratorium Komputer SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah. Pada Pelatihan ini, instruktur pelatihan yaitu Dosen Universitas Sembilanbelasbelas November Kolaka yang merupakan Tim yang terdiri dari 2 orang program studi Matematika dan 1 orang program Studi Biologi yang di bantu 4 orang mahasiswa dari prodi Matematika dan Prodi Ilmu Komputer. Pada hari pertama tim PKM melakukan sosialisasi sekaligus melakukan wawancara kepada beberapa orang guru mengenai persiapan dan pelaksanaan kegiatan sekaligus melakukan refleksi awal kepada peserta (dapat dilihat pada tabel 1)

Berdasarkan hasil wawancara, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran konvensional, yaitu alat yang dapat ditemukan dan digunakan tanpa perencanaan. Media pembelajaran masih terbatas dan belum menerapkan pembelajaran digital karena sebagian besar masih bersumber dari bahan buku teks. Kegiatan PKM ini diikuti oleh 20 guru walaupun dalam usulan hanya 10 orang, para guru sangat antusias mengikuti pelatihan ini karena menurut mereka aplikasi yang kami hadirkan sangat menarik dan patut untuk di coba. Materi yang di sampaikan pada tahap ini berupa pemaparan gambaran umum mengenai aplikasi quiswhizzer dan Pembuatan Akun Quiswhizzer kepada peserta seperti tampak pada gambar 4.



Akun dan password untuk masuk Aplikasi Quiswhizzer		
NAMA GURU	EMAIL	Pasword
RAMIANI	ramiani552@guru.sma.belajar.id	ramiani552
SARIDA	sarida674@guru.sma.belajar.id	sarida674
SUMARNI	sumarni4128@guru.sma.belajar.id	sumarni4128
MUHFAH	muhfiah72@guru.sma.belajar.id	muhfia72
SARIANI	sariani823@guru.sma.belajar.id	sariani823
ASTRI	astri.2640@guru.sma.belajar.id	astri.2640
ASIS	asis70@admin.sma.belajar.id	asis70
HUSNI	husni36@guru.sma.belajar.id	husni36
ARSADIN	arsadin.20@guru.sma.belajar.id	arsadin.20
SAIFA	saifa76@guru.sma.belajar.id	saifa76
SATRIANI	satriani.1989@admin.sma.belajar.id	satriani.1989
M. ARIFIN TANI	mtani81@guru.sma.belajar.id	mtani81
ARBIA	arbia96@guru.sma.belajar.id	arbia96
HARNI ZUKRY	harnizukry34@guru.sma.belajar.id	harnizukry34
JOHAR USA	joharusa15@guru.sma.belajar.id	joharusa15
LA TIA	latia21@guru.sma.belajar.id	latia21
TOMI	tomi57@guru.sma.belajar.id	tomi57
HADARIAH	hadariah65@guru.sma.belajar.id	hadariah65
NURIAM	nuriam401@guru.sma.belajar.id	nuriam401
MASLAN	maslan52@guru.sma.belajar.id	maslan52

**Gambar 4.** Pemaparan materi Quiswhizzer dan Pembuatan akun Peserta pelatihan

Pada hari kedua dan ketiga yaitu pelaksanaan pelatihan dan pendampingan secara terpadu kepada guru-guru SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah berupa pembuatan soal interaktif berbasis aplikasi Quiswhizzer. Kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar karena pihak sekolah memiliki fasilitas komputer dan laptop yang dapat memfasilitasi pelatihan dan pendampingan. Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian ini pihak sekolah juga menyediakan fasilitas infokus dan sound system untuk memudahkan dalam penyampaian materi. Tampak guru antusias mengikuti pelatihan dan langsung mempraktekkan membuat media pembelajaran berbasis kuis berdasarkan mata pelajaran masing-masing. Dalam pendampingan, guru dibantu mulai dari membuat akun Quizzwhizzer, membuat kuis dengan pengaturan waktu dan mengiringi proses pembuatan kuis dengan berbagai tipe soal berupa multiple choice, multiple respon, numerical answer, short answer true/false, open ended, dan sebagainya. Selanjutnya, susunan materi atau kuis berupa live atau home work yang dapat diakses sesuai waktu yang telah ditentukan. Setelah soal interaktif di buat selanjutnya guru di latih untuk melakukan simulasi bersama teman-temannya untuk mengerjakan soal yang mereka buat dengan mengirimkan link permainan lewat WAG. Pada gambar 5 tampak guru di bimbing cara membuat soal dengan menggunakan aplikasi quiswhizzer.

Pada hari ke empat Tim terus melakukan pendampingan dan melakukan evaluasi berupa angket dan refleksi akhir untuk mengukur peningkatan keterampilan guru setelah melakukan pelatihan dalam mengelola aplikasi Quiswhizzer, kemudian di bandingkan dengan refleksi awal sebelum mengelola aplikasi quiswhizzer, apakah mengalami peningkatan keterampilan mitra atau tidak.



**Gambar 5.** Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Quiswhizzer

Adapun hasil evaluasi pretest dan posttest kemampuan guru dalam mengelola aplikasi Quiswhizzer dapat di lihat pada (tabel 1) Evaluasi tingkat pemahaman peserta pelatihan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada peserta pelatihan yaitu Guru SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah. Terdapat 15 (lima belas) soal pre-test dan posttest. Soal Pre-test dan Post-test dijawab oleh 10 dari 20 peserta.

**Tabel 1.** Nilai Peningkatan Keterampilan guru dalam mengelola Aplikasi sebelum dan sesudah kegiatan

No	Responden	Nilai		Post-Pret	Skor ideal-pret	N Gain Score	N Gain Score persen
		Preetest	Posttest				
1	MF	33,33	86,67	53,34	66,67	0,80006	80,0059997
2	NM	33,33	100	66,67	66,67	1	100
3	HZ	26,67	93,33	66,66	73,33	0,9090413	90,904132
4	SD	40	100	60	60	1	100
5	WS	33,33	93,33	60	66,67	0,899955	89,9955002
6	A	46,67	93,33	46,66	53,33	0,8749297	87,4929683
7	NL	33,33	86,67	53,34	66,67	0,80006	80,0059997
8	NH	40	100	60	60	1	100
9	LB	40	93,33	53,33	60	0,8888333	88,8833333
10	MN	46,67	100	53,33	53,33	1	100
<b>Rata-rata</b>		<b>37,33</b>	<b>94,67</b>	<b>57,33</b>	<b>62,67</b>	<b>0,91</b>	<b>91,73</b>

Berdasarkan Tabel 1 di atas bahwa nilai rata-rata pretes guru sebelum mengikuti pelatihan sebesar 37,33, setelah mengikuti pelatihan meningkat dengan rata-rata nilai posttest sebesar 94,67 dengan gain atau peningkatan sebesar 57,33 yang di tunjukan pula dengan nilai N-Gain menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai penggunaan aplikasi quiswhizzer sebesar 0,91 dengan kategori tinggi dengan nilai persentase sebesar 91,73% berdasarkan kategori tafsiran N-gain menurut melzer dalam Syahfitri, 2008:33 [8] berada pada kategori efektif. Dari Peningkatan Keterampilan guru dalam mengelola aplikasi tersebut juga dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa, dimana sebelum penerapan aplikasi quiswhizzer di kelas rata-rata hasil belajar matematika siswa di bawah KKM yaitu 65 dari 70, meningkat menjadi 85. Dengan demikian bahwa penerapan alat evaluasi

pembelajaran digital yang berbasis *quiswhizzer* selain meningkatkan pemahaman/keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran juga bisa meningkatkan hasil belajar siswa.

Kemudian pada tahap evaluasi diberikan *quisioner* kepada peserta pelatihan agar pelaksanaan kegiatan PKM dapat melakukan perbaikan pada kegiatan pelatihan selanjutnya. *Quesioner* yang digunakan menggunakan skala *butman* dimana hanya ada dua pilihan jawaban yaitu setuju atau tidak setuju. Lebih jelasnya di lihat pada tabel 2:

**Tabel 2.** Hasil *Quisioner* Kepuasan peserta Pelatihan

No	Respondent	1	2	3	4	5	6
1	MF	S	S	S	TS	S	S
2	NM	S	TS	S	S	S	S
3	HZ	TS	S	S	S	S	S
4	SD	S	S	TS	TS	S	S
5	WS	S	S	S	S	TS	S
6	A	TS	S	S	TS	S	S
7	NL	S	S	S	S	TS	S
8	NH	S	TS	S	TS	S	S
9	LB	TS	S	S	S	S	S
10	MN	S	S	S	S	TS	S
Persentase S		70%	80%	90%	60%	70%	100%
Persentase TS		30%	20%	10%	40%	30%	0%

Berdasarkan hasil umpan balik tabel 2 di atas , maka dapat disimpulkan bahwa 70% menyatakan setuju aplikasi dapat di mengerti setelah di jelaskan oleh instruktur, 80% setuju bahwa materi yang diberikan saat pelatihan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini, 90% setuju Instruktur menguasai materi dengan baik, 60% setuju Instruktur memberikan kesempatan peserta untuk bertanya, 70% setuju Instruktur menjawab pertanyaan peserta dengan jelas dan mudah dipahami, dan 100% setuju bahwa contoh latihan jelas dan mudah dipahami.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan pelatihan dan pendampingan bagi guru di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah mengenai penggunaan media pembelajaran *Quizzwhizzer* sebagai alat evaluasi yang menarik karena sifatnya yang seperti bermain game, media pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital, hal tersebut dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa. Guru di SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah sudah bisa membuat kuis berbasis *quiswhizzer* sesuai mata pelajaran masing-masing guru. Selain itu, guru juga sudah dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *Quiswhizzer* kepada siswa di dalam kelas dengan membagikan link kuis yang telah dibuatnya melalui WAG atau WA pribadi siswa.

Berdasarkan hasil pelatihan yang sudah di lakukan, maka ada beberapa saran yang perlu di lakukan yaitu adanya kerjasama yang kuat antara guru, wali murid, siswa agar pemanfaatan aplikasi *quiswhizzer* dapat maksimal, Perlu ada sosialisasi awal mengenai fitur-fitur pada aplikasi *quiswhizzer* kepada siswa sebelum penilaian agar berjalan efektif dan efisien, Pihak sekolah memastikan kestabilan jaringan internet agar penggunaan aplikasi *quiswhizzer* dapat berjalan dengan lancar.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Tim PKM sangat berterimakasih kepada DRTPM Kemdikbudristek sebagai penyandang dana dalam kegiatan ini, Pihak Mitra khususnya Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Mawasangka Tengah yang sudah bekerjasama dan mau menerima Tim untuk melakukan kegiatan di Sekolahnya, Para mahasiswa dari utusan dua program studi yang sudah meluangkan waktu untuk membantu tim dalam mempersiapkan segala sesuatunya sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik, karena tanpa

bantuan dari pihak-pihak yang saya sebutkan tadi, kegiatan PKM ini mustahil akan berjalan sebagaimana mestinya.

## DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Baroroh, U., & Sukiman, S. (2023). Analisis Standar Penilaian pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 711–732. <https://doi.org/10.14421/njpi.2023.v3i3-18>
- Farman, F., Sarimuddin, S., Chairuddin, C., & Hali, F. (2021). Computer based problem compilation training using wondershare quiz creator for junior high school teachers. *Community Empowerment*, 6(5), 833–842. <https://doi.org/10.31603/ce.4576>
- Hoerunnisa, M., & Fauziah, S. R. (2023). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran IPA Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar. *Jurnal Kajian Pendidikan IPA*, 3(2), 272–278.
- 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.
- Permana, B. A. C., Bahtiar, H., Sutriandi, A. E., Djamaluddin, M., & Suhartini, S. (2021). Pelatihan pemanfaatan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran untuk guru di Kecamatan Sembalun. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 230–238. <https://doi.org/10.29408/ab.v2i2.4210>
- Purwanti, I. dkk. (2021). Pemberdayaan Wirausahawan Muda Melalui Pelatihan Penyusunan Studi Kelayakan Usaha, Proposal Usaha dan Analisis Laporan Keuangan di Kabupaten Pematang, Jawa Tengah. *Ekonomi (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, 2, 132–137.
- Septiani, A., Utami Parta Santi, A., & H Ahmad Dahlan Cirendeu Kecamatan Ciputat Timur Kota Tangerang Selatan Banten, J. K. (2022). *Pengaruh Aplikasi Quizwhizzer Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Sumber Energi*. <https://app.quizwhizzer.com/play>
- Susanto, D. A., Aditia Ismaya, E., Author, C., & Artikel, H. (2022). CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE (Cokroaminoto Journal of Primary Education)*, 5, 104–110. <https://e-journal.my.id/cjpe>
- Suwandi, M. F., & Permatasari, C. L. (2021). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Proses Belajar Mengajar. In *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* (Vol. 18, Issue 1).