



Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Tika Mardiyah¹, Rikhlatul Ilmiah², Ashima Faidati³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia

Email: tika.mardiyah@uinsatu.ac.id¹, rikhlatul.ilmiah@uinsatu.ac.id², ashimafaidati@gmail.com³

Article History:

Received: 21-05-2024

Accepted: 12-06-2024

Publication: 15-08-2024

Abstract: *Learning evaluation is an important component of the learning cycle that teachers must carry out. Through the evaluation, it was possible to know the achievement of the objectives of the student and the success of the learning process that has been carried out. Thus, as an attempt to equip Musyrifah Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung who served as a teacher of Arabic and English materials in Ma'had was required to respond to the development of technology, then training was needed to introduce the application that serves as an interesting and interactive evaluation media. The approach used in this dedication was Participation Action Research (PAR) which consists of initial mapping, building relationships with the community, participatory mappings, formulation of movement strategies, implementation of action for change, evaluation and reflection. From this training, the students be able to create interactive quizzes on quizizz while being able to apply them in the process of learning evaluation on Arabic and English language. Thus, the interactive quizizz training adds the skills of the students in designing learning evaluations interestingly and pleasantly.*

Keywords: *Interactive Quizzes, Quizizz, Learning Evaluation Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi di era globalisasi yang sangat cepat berdampak besar pada aktifitas sehari-hari, mulai dari cara berkomunikasi, akses berbagai macam informasi, bahkan pendidikan jarak jauh dapat dilakukan secara cepat dan mudah. Berdasarkan pernyataan tersebut, dibutuhkan sebuah kemampuan yang dapat menunjang seseorang dalam menggunakan dan mengoperasikan perangkat digital secara efektif, percaya diri dan aman. Kemampuan literasi digital seseorang sangat penting untuk diorientasikan ke berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan (Nugroho, n.d.).

Di tengah gempuran teknologi yang serba canggih ini, tentunya pembelajar sekarang ini tidak lepas dari *handphone*. Dengan akses internet yang memadai, berbagai hal dapat dijangkau dengan mudah. Hanya dengan sekali klik pada layar *handphone*, pembelajar dapat memperoleh berbagai informasi dari belahan dunia manapun. Pembelajar zaman sekarang senang berselancar di dunia maya,

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

tertarik dengan tampilan yang mengandung unsur estetika, penuh petualangan, tantangan, *game* kompetitif, dan lain sebagainya.. Dengan demikian, tugas seorang pendidik yang pertama adalah mengenali dunia pembelajar. Sebagai pendidik perlu beradaptasi dengan hal-hal tersebut. Yang kedua, setelah mengetahui dan mengenal dunia mereka, pendidik dengan ide-ide kreatifnya berinovasi menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menarik yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran akan mudah dan menyenangkan, materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik.

Quizizz hadir menjadi salah satu media pembelajaran berbasis *e-learning* yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan siswa sebagai sarana pendukung kegiatan pembelajaran. Quizizz adalah sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang diantaranya berisikan kuis interaktif (Sitorus & Santoso, 2022). Quizizz bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti presentasi materi, mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya. Uniknya pilihan jawaban Quizizz terdapat gambar dan warna yang variatif (Citra & Rosy, 2020). Quizizz merupakan aplikasi berbasis game yang membawa aktivitas di kelas menjadi interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Quizizz dapat memotivasi peserta didik agar tertarik mengikuti pembelajaran, mengerjakan latihan dan kuis yang diberikan sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Maharani et al., 2023). Ada berbagai jutaan kuis publik di dalam quizizz, yang juga dapat diakses secara gratis. Selain itu quizizz membantu pendidik untuk menghemat waktu dan tenaga. Quizizz semakin digemari di kalangan pendidikan. Hal ini terbukti bahwa minat penggunaan quizizz di Indonesia semakin bertambah dari waktu ke waktu. Berbagai penelitian telah membuktikan bahwa quizizz memberikan pengaruh positif dalam dunia pendidikan, utamanya untuk kegiatan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran menjadi salah satu komponen yang sangat penting untuk dilakukan. Hal ini, dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pembelajaran yang mengarah pada pelaksanaan berbasis digital juga perlu didukung dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran digital. Evaluasi pembelajaran digital memberikan beberapa kemudahan dalam penerapannya diantaranya dapat memberikan respon atau koreksi hasil jawaban siswa secara objektif dan instan, pengaturan waktu otomatis, menyediakan bank soal evaluasi secara digital dan berbagai kelebihan lainnya (Mahardika et al., 2023). Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari aktifitas mengajar. Evaluasi merupakan alat ukur untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas materi-materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan (L Idrus, 2019).

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Quizizz memiliki fitur-fitur yang memadai untuk dijadikan media evaluasi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan dapat dikaitkan dengan aplikasi *google classroom* sehingga memudahkan untuk memantau peserta didik (Khairiyah et al., 2021). Selain itu, quizizz disertai dengan laporan yang lengkap. Quizizz dapat menampilkan kinerja masing-masing peserta secara detail, dan hasil kuis atau tugas yang telah dikerjakan dapat diunduh sebagai *spreadsheet excell*.

Sebagai media evaluasi, quizizz memiliki banyak kelebihan, tidak hanya menyediakan pendidik untuk membuat soal pilihan ganda (*mutiple choice*) melainkan ada banyak tipe soal seperti; kotak centang (*checkbox*), isi bagian yang kosong (*fill-in the blank*), pemilihan (*poll*), terbuka berakhir (*open ended*), menjodohkan (*match*) dan fitur-fitur barunya yaitu quizizz *lesson* atau presentasi interaktif. Layaknya sebuah presentasi, pada fitur ini pendidik dapat menambahkan gambar, teks gambar, video dari youtube atau menambahkan audio. Pendidik juga dapat mengatur bobot soal sesuai dengan tingkat kesulitan soal, menambahkan meme, musik, dan lain-lain agar peserta didik dapat merasa senang saat mengerjakan kuis interaktif tersebut.

Kelebihan lain dari quizizz adalah mampu memberikan rekapan secara statistik tentang kinerja peserta didik. Seorang pendidik bisa melacak berapa banyak peserta didik menjawab soal dengan benar, menjawab dengan salah, sekaligus analisis butir soalnya. Peserta didik bisa melihat hasil kinerjanya secara langsung sekaligus mengetahui peringkat yang diperoleh ketika mengerjakan soal di quizizz. Hal tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk bersaing secara positif melalui fitur “*Play Live*” atau mengerjakan soal secara bersama-sama dalam waktu yang bersamaan. Setiap peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar, akan muncul skor yang didapat dalam satu soal sekaligus peringkatnya. Apabila peserta didik menjawab pertanyaan salah, maka jawaban yang benar akan muncul sehingga peserta didik dapat melakukan *review* atas jawaban yang telah dipilih sebelumnya. Selain itu, setiap peserta didik akan mendapatkan pertanyaan yang berbeda dengan peserta didik lain karena soal yang muncul teracak secara otomatis, sehingga meminimalisir kemungkinan peserta didik untuk saling bertukar jawaban atau mencontek, batas waktu pengerjaan setiap soal juga bisa disesuaikan dengan tingkat kesukaran dari masing-masing pertanyaan. Hal ini membuat media quizizz yang sangat efektif untuk mengevaluasi dan memberikan hasil secara cepat kepada pendidik sehingga pendidik bisa mengambil tindakan sesegera mungkin kepada peserta didik (mei et al., 2018).

Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung adalah pesantren milik kampus yang di dalamnya ditempati oleh sejumlah mahasiswa yang dikenal dengan sebutan mahasantri untuk belajar ilmu-ilmu agama melaui kajian kitab kuning dan bahasa diluar dari apa yang telah didapatkan dari kampus. Mahasantri mahad al-Jami'ah adalah mereka yang masuk terjaring secara ketat melalui ujian seleksi masuk ma'had dan ujian seleksi beasiswa bidikmisi. Mereka semua adalah mahasiswa UIN

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang berasal dari berbagai pelosok negeri Indonesia, bahkan sampai luar negeri seperti Thailand.

Mahasiswa yang menghendaki tinggal dan mengikuti kegiatan di ma'had selama satu tahun, harus melewati 2 tahapan seleksi yaitu seleksi administrasi dan seleksi tes masuk. Untuk memudahkan para mahasiswa dari berbagai wilayah mengikuti seleksi, maka pelaksanaan tes dilakukan secara online. Seluruh mahasiswa bisa mengakses melalui handphone, laptop atau komputer yang mereka miliki yang telah terkoneksi dengan wifi. Dan selanjutnya ketika mereka dinyatakan lulus dan bisa mengikuti semua kegiatan di mahad, seluruh mahasiswa bebas membawa HP, laptop, maupun unsur teknologi sejenisnya yang dibutuhkan selama belajar di ma'had karena hal ini adalah kebutuhan pokok mahasiswa untuk menyelesaikan tugas-tugas di kampus maupun tugas-tugas mahasiswa di ma'had hingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran selama mengikuti kegiatan ma'had.

Selama belajar di ma'had, mahasiswa didampingi oleh sejumlah musyrifah. Musyrifah adalah sebutan untuk para pengurus ma'had dari unsur mahasiswa senior (semester 3 s/d 8). Selama di ma'had seluruh mahasiswa mendapat pendampingan langsung dari musyrifah. Musyrifah adalah pengurus ma'had sekaligus pengajar bagi seluruh mahasiswa ma'had untuk materi kebahasaan (arab-Inggris) dan kitab kuning dasar. Materi Bahasa Arab-Inggris diajarkan setiap pagi hari secara berkelompok dengan perbandingan jumlah pengajar dan mahasiswa 1:15, sementara untuk materi kitab kuning dasar diberikan secara bandongan. Untuk melihat tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran para mahasiswa yang diajarnya, mereka selalu melakukan evaluasi pembelajaran baik formatif maupun sumatif.

Dalam menjalankan perannya sebagai musyrifah dan selaku mahasiswa, mereka tidak lepas dari peran teknologi. Penanganan administrasi ma'had, pengarsipan, dan surat-menyurat kesemuanya membutuhkan banyak aplikasi online seperti google drive, google doc, google formulir, email, zoom, google meet, photoshop, canva dan sebagainya. Termasuk dalam kegiatan pembelajaran, mereka juga harus merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran yang seringkali memanfaatkan peran teknologi. Mereka mengatakan bahwa mereka memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, yaitu dengan selalu menggunakan media google formulir dan pelaksanaannya tetap berada di dalam kelas.

Hal tersebut menunjukkan adanya kedekatan antara musyrifah dan teknologi, mereka memiliki potensi besar dalam pemanfaatan teknologi untuk kegiatan pembelajaran di ma'had. Hanya saja yang mengarah pada kegiatan evaluasi pembelajaran, pemanfaatannya masih kurang optimal. Semua musyrifah adalah tenaga muda. Mereka tanggap dengan perkembangan kecanggihan teknologi. Mereka akan semakin berkembang jika diberikan sentuhan inovasi-inovasi kekinian. Ini adalah potensi yang ada di ma'had sekaligus aset yang perlu dikembangkan supaya lebih maksimal agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai secara maksimal.

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

Melalui pelatihan ini diharapkan akan terjadi peningkatan efektifitas pembelajaran guna menjawab kebutuhan yang ada saat ini sebagai wujud implementasi pembelajaran abad-21 melalui pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan tema “pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris” di Ma'had al-Jami'ah.

Pada pengabdian masyarakat ini, sasaran yang dipilih oleh peneliti adalah para *musyrifah* Ma'had al-Jami'ah. Para *musyrifah* ini memiliki peran penting di Ma'had Al-Jami'ah dan juga mengemban tanggung jawab yang besar. Tidak sembarang orang dapat menjadi seorang *musyrifah*, ada sistem seleksi yang ketat dalam pemilihannya. Adapun mereka berperan untuk membimbing, mengatur jalannya kegiatan yang ada di Ma'had Al-Jami'ah, serta juga mengajar mahasantri pada materi bahasa arab dan bahasa inggris. Dengan demikian, di Ma'had Al-Jami'ah ini juga pasti melangsungkan suatu kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, para musyrifah ini penting untuk diberikan pembekalan yang optimal agar kegiatan pembelajaran di Ma'had Al-Jami'ah berlangsung sesuai dengan yang diinginkan.

Menindaklanjuti hal di atas, dibutuhkan pelatihan berbasis digital yang bisa digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris. Mengacu pada kelebihan-kelebihan dan kemudahan akses yang dimiliki oleh quizizz, pelatihan ini diorientasikan untuk pembuatan kuis interaktif quizizz. Pelatihan ini mutlak dilakukan karena pelatihan ini akan menjembatani terselenggaranya kegiatan pembelajaran di Ma'had Al-Jami'ah. Selain itu, Pelatihan ini akan mengantarkan para musyrifah untuk dapat memanfaatkan teknologi digital secara tepat untuk menunjang efektifitas pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris.

METODE

Pelatihan kuis interaktif quizizz dilakukan di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung dengan peserta pelatihan adalah seluruh musyrifah ma'had yang berjumlah 31 orang dengan mengajar materi bahasa arab dan bahasa inggris kepada 400 mahasiswi yang akrab disebut dengan mahasantri.

Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari pada tanggal 26 s/d 27 Juni 2023 yang sebelumnya telah dilakukan kordinasi dengan mudir ma'had sebagai pimpinan tertinggi di ma'had al-Jami'ah. Pelatihan ini dimaksudkan dalam rangka menunjang keefektifan kegiatan pembelajaran bahasa arab dan bahasa inggris di mahad yang dilakukan oleh musyrifah. Oleh karena itu, para *musyrifah* ini penting untuk diberikan pembekalan yang optimal agar kegiatan pembelajaran yang terdapat di Ma'had Al-Jami'ah berlangsung sesuai dengan yang diinginkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah PAR (*participation Action Research*). Pada metode PAR pengabdian berperan sebagai peneliti yang secara langsung mengidentifikasi potensi yang ada pada musyrifah sekaligus menggali lebih jauh beragam informasi sehingga dapat diberikan secara

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

langsung sebagai solusi atas semua potensi yang belum teridentifikasi. PAR membawa proses penelitian dalam lingkaran kepentingan orang dan menemukan solusi praktis bagi masalah bersama (Abdul Rahmat, 2019). Dalam pelaksanaannya, peneliti melibatkan pihak-pihak yang relevan secara aktif untuk melakukan refleksi kritis terhadap konteks yang terkait karena yang mendasari dilakukannya PAR adalah adanya kebutuhan untuk memperoleh perubahan yang diinginkan (Afandi, 2014). Di sini peneliti berperan sebagai key instrument Dalam hal ini peneliti memainkan peran kunci dan memiliki informasi yang relevan tentang sistem sosial (komunitas) yang tengah berada di bawah penelitian dan berpartisipasi dalam rancangan dan implementasi rencana aksi itu yang didasarkan pada hasil penelitian. Tahapan dalam metode PAR meliputi: pemetaan awal dan membangun hubungan dengan masyarakat, pemetaan partisipatif, penyusunan strategi gerakan, pelaksanaan aksi perubahan, evaluasi dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pemetaan awal dan membangun hubungan dengan masyarakat

Hal pertama yang dilakukan peneliti dalam pengabdian ini adalah melakukan pemetaan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan para pengelola ma'had al-jami'ah. Dari hasil wawancara bersama dengan mudir ma'had dan para musyrifah dapat diketahui bahwa ma'had al-jami'ah diresmikan sejak tahun 2011. Saat ini sudah masuk tahun ke-13 dalam pengelolaan ma'had. Di dalam tata pengelolaannya, mahad dipimpin oleh seorang mudir yang ditunjuk langsung oleh rektor di bawah pembinaan wakil rektor bidang kemahasiswaan dan kerja sama (WR 3). Dalam mengelola seluruh kegiatan kema'hadan, seorang mudir dibantu oleh para murabbi-murabbiyah yang berasal dari kalangan dosen. Sedangkan pada tataran teknis pelaksanaan kegiatan pembelajaran khususnya kebahasaan bagi mahasantri mukim (bahasa Arab dan bahasa Inggris) dilakukan oleh para musyrifah.

Dalam menjalankan perannya sebagai musyrifah dan juga mahasiswa, mereka tidak lepas dari penggunaan teknologi. Penanganan administrasi pembelajaran ma'had dan juga kegiatan pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris seringkali melibatkan peran teknologi. Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan di mahad, kegiatan pembelajaran bahasa Arab dan Inggris di mahad dilakukan di pagi hari mulai pukul 05.00 s/d 06.00 WIB, diajarkan setiap pagi hari secara berkelompok dengan perbandingan jumlah pengajar dan mahasantri 1:15. Untuk melihat tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran mahasantri yang diajarnya, mereka melakukan evaluasi pembelajaran formatif dan sumatif. Mereka mengatakan bahwa mereka memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran, yaitu dengan selalu menggunakan media google formulir dan pelaksanaannya tetap berada di dalam kelas secara *offline*.

Hal tersebut menunjukkan adanya kedekatan antara musyrifah dan teknologi, mereka memiliki potensi besar dalam pemanfaatan teknologi pada waktu kegiatan pembelajaran di ma'had sedang

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

berlangsung. Hanya saja pada kegiatan evaluasi pembelajaran, pemanfaatannya masih kurang optimal. Semua musyrifah adalah tenaga muda berpotensi dan seluruh mahasantri juga mampu mengoperasikan media digital seperti smartphone, laptop dengan mudah. Para musyrifah tanggap dengan perkembangan kecanggihan teknologi. Mereka akan semakin berkembang jika diberikan sentuhan inovasi-inovasi terkini. Ini adalah potensi yang ada di ma'had sekaligus aset yang perlu dikembangkan supaya lebih maksimal agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan bisa tercapai secara maksimal.

b. Pemetaan partisipatif

Setelah melakukan diskusi secara intensif bersama para musyrifah, ditemukanlah titik permasalahannya. Para musyrifah merupakan generasi milenial yang kesemuanya dituntut untuk tanggap teknologi. Mereka ingin melihat target ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan melalui evaluasi yang disajikan secara menarik, menyenangkan dan atraktif. Potensi yang ada di ma'had sangat mendukung untuk dilakukan inovasi-inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dari hasil diskusi bersama, disepakati untuk dilakukan pelatihan membuat kuis interaktif dengan aplikasi quizizz. Peneliti sebagai fasilitator dalam pelaksanaan pelatihan ini. Bersama musyrifah peneliti merancang dan mengkonsep pelaksanaan pelatihan dengan membentuk tim kepanitiaan yang terdiri dari ketua, sekretaris, bendahara dan anggota.

c. Menyusun strategi gerakan

Setelah kepanitiaan terbentuk dan mendapat persetujuan dari mudir ma'had Dr. Drs. Imam Saerozi, M.HI. peneliti bersama tim panitia menyusun strategi pelaksanaan pelatihan yang meliputi waktu, pemateri, peserta, tempat, serta hal-hal yang dibutuhkan dalam pelatihan. Pelatihan dilaksanakan tanggal 26 Juni sampai 27 Juni 2023, bertempat di *meeting room* dan ruang utama ma'had dengan pemateri seorang guru dan praktisi yaitu Ika Azizah Rahmania, S.Pd.. Jumlah peserta pelatihan sebanyak 31 orang dan kesemuanya dari unsur musyrifah.

d. Melakukan aksi perubahan

Rangkaian pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari tanggal 26 Juni dan 27 Juni 2023. Hari pertama digunakan untuk pembukaan pelatihan, pengenalan quizizz dan fitur-fiturnya, pembuatan akun quizizz, dan pencarian kuis dari publik. Kemudian pada hari kedua, digunakan untuk praktik pemanfaatan quizizz sebagai media evaluasi atau presentasi dengan membuat ragam soal-soalnya/materinya, pengaturannya serta mode penyelenggaraannya kepada peserta didik. Pelatihan ini dilaksanakan di pagi hari mulai pukul 09.00 hingga selesai, kegiatan pembukaan diawali dengan lantunan sholawat nabi lalu dilanjutkan dengan acara ceremonial kegiatan pelatihan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan kuis interaktif quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris di Ma'had Al-Jami'ah UIN SATU Tulungagung ini terbagi ke dalam 2 tahap, (1) tahap pengenalan, pembuatan akun *quizizz* dan pencarian kuis secara publik dan

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

(2) tahap praktik, meliputi pembuatan kuis interaktif dengan berbagai ragam soal, teleportasi, memberikan pengaturan pada soal, menyelenggarakan kuis interaktif dengan berbagai mode, serta mengakses dan mencetak laporan kuis. Adapun rincian target capaian pelatihan adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Target capaian dalam pelatihan pembuatan kuis interaktif quizizz

No	Tanggal Pelatihan	Target/Capaian
1	26 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none">- Mengetahui fitur-fiturnya- Membuat akun quizizz- Merubah setting bahasa- Melakukan pencarian kuis publik
2	27 Juni 2023	<ul style="list-style-type: none">- Membuat kuis dengan berbagai ragam jenis soalnya dan teleportasi- Mengatur kelengkapan kuis- Membagikan kuis dan menyelenggarakan dengan berbagai mode- Mengakses dan mencetak laporan kuis

Pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan target pencapaian sebagaimana di atas dilakukan melalui tahapan penjelasan (tutorial), tanya jawab dan praktik.

a. Tutorial/penjelasan pemateri

Dalam kegiatan ini, pemateri menggunakan laptop untuk memaparkan materi yang akan disampaikan. Begitupun juga dengan peserta, mereka juga mempersiapkan laptop dan *handphone* untuk sesi praktik. Sebelum pemateri memaparkan materi, terlebih dahulu pemateri memberikan motivasi kepada seluruh peserta pelatihan. Motivasi di awal pembelajaran dibutuhkan untuk memecah kebekuan situasi awal pembelajaran, membuka ruang komunikasi secara terbuka antara pemateri dan peserta didik juga antar peserta didik, dalam hal ini adalah peserta pelatihan (Sirait et al., 2024).

Setelah semua peserta siap menerima materi, pemateri memberikan penjelasan tentang perkembangan zaman yang semakin maju serta semakin canggihnya teknologi yang perlu diadopsi ke dalam dunia pendidikan. Pemateri menjelaskan bahwa di zaman yang serba canggih pendidik perlu beradaptasi, berinovasi, dan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk digunakan. Hari pertama pelatihan, pemateri memulai memperkenalkan aplikasi quizizz kepada peserta pelatihan yang merupakan salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah, efektif, dan banyak peminatnya di Indonesia, yaitu *quizizz*. Pemateri menjelaskan apa itu *quizizz*, fitur-fitur di dalam *quizizz*, cara pembuatan akun *quizizz*, cara mencari kuis dari ruang publik. Dalam penyampaian materi, pemateri

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

menggunakan *power point*. Di dalam *power point* tersebut pemateri menjelaskan langkah-langkah dan contoh gambar dalam pembuatan kuis.

Pada hari ke dua, pemateri menjelaskan dan mencontohkan pembuatan soal dengan berbagai ragamnya dalam quizizz yang meliputi pilihan ganda, menjodohkan, esai, benar-salah, mengisi bagian rumpang dan lainnya. Selain itu pemateri menjelaskan teknik teleportasi, kemudian mengatur soal-soal yang telah dibuat, lalu menyelenggarakannya dengan berbagai mode yang tersedia, lalu tahap terakhir adalah menganalisa hasil pengerjaan soal dalam quizizz dan mencetaknya.



Gambar 1: Penyampaian materi dalam pelatihan

b. Tanya jawab

Setelah pemaparan materi selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah tanya jawab. Pemateri mempersilahkan kepada seluruh peserta pelatihan untuk menanyakan hal-hal yang masih mereka bingungkan atau materi yang belum mereka pahami. Peserta tampak antusias dalam bertanya, satu-persatu dari mereka mengajukan pertanyaan secara bergantian. Dan kemudian pemateri menjawab dan menjelaskan apa yang belum mereka pahami. Dengan metode tanya jawab dapat meningkatkan kepehaman peserta pelatihan (Gani, 2021).

c. Praktik

Tahap selanjutnya setelah pemateri selesai menjelaskan dan memberi kesempatan bertanya. Pada praktik ini dilakukan secara berkelompok agar memudahkan peserta dalam mempraktikkannya. Di hari pertama, peserta mempraktikkan pembuatan akun quizizz, mencari kuis dari ruang publik serta menyelenggarakan kuis tersebut.

Setelah pembuatan akun quizizz selesai di hari pertama, berikutnya adalah praktik pembuatan kuis interaktif dengan berbagai ragam soal serta melakukan teleportasi dengan mengambil soal-soal dari quizizz publik, kemudian mensettingnya. Pada sesi praktik masing-masing kelompok selalu dipandu

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

langsung oleh pemateri sehingga nampak semangat dan antusias yang sangat tinggi pada masing-masing peserta pelatihan.

Setelah semua langkah dalam pembuatan kuisnya selesai, langkah berikutnya adalah praktik menyelenggarakan kuis interaktif kepada peserta didik. Ada tiga cara untuk menyelenggarakannya yaitu yang pertama dengan mode langsung (*live*). Yaitu penyelenggaraan kuis interaktif yang dilakukan secara *live* dan seluruh peserta didik bisa langsung mengerjakan kuis secara bersama-sama dan berakhir bersama-sama sesuai waktu yang telah ditentukan. Jalannya hasil pengerjaan soal bisa dilihat secara langsung oleh seluruh peserta didik melalui bagian *dashboard*. Penyelenggaraan secara *live* ini dilakukan setelah semua peserta didik bergabung dan siap untuk memulai pengerjaan soal (Tania, 2022)

Mode kedua adalah secara tidak langsung (*assignment*). Metode ini dilakukan sebagai bentuk tugas atau pekerjaan rumah. Setelah disetting batas mulai pengerjaan dan *deadlinenya*, pengajar bisa mengirimkan link ke peserta didik. Dengan mode ini peserta didik lebih leluasa dalam menyelesaikan kuis interaktif selama masih dalam durasi yang diberikan. Dan mode yang ketiga adalah *paper mode* sebagai hasil inovasi dari aplikasi quizizz.



Gambar 2: Praktik pembuatan kuis interaktif dengan formasi kelompok

Dalam perkembangannya, quizizz terus melakukan inovasi untuk memberikan fasilitas yang semakin lengkap. *Paper mode* adalah fitur baru dalam penyelenggaraan kuis interaktif dengan menggunakan kertas yang berisikan Q-Cards (Rini & Zuhdi, 2021). Kertas yang berisi Q-Cards ini bisa digunakan secara berulang-ulang. Melalui Fitur ini quizizz bisa dilakukan secara *offline*. Melalui *paper mode* para peserta didik bisa menggunakan fasilitas *game* edukasi yang menyenangkan tanpa harus membawa *Handphode*, laptop dan sebagainya. *Handphone* dan laptop cukup disiapkan oleh guru saja. Melalui quizizz para guru bisa menjadikannya sebagai alat penilaian formatif terhadap pencapaian akademik, motivasi sekaligus mengurangi tingkat kecemasan siswa (Fauziah & Sofian Hadi, 2023). Selain itu dengan banyaknya fitur yang ada dalam quizizz menjadikan peserta didik merasa senang dan

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

nyaman selama dilakukan penilaian, peserta didik akan merasa rileks selama mengerjakan soal (Saputra, 2023).

Pada kegiatan pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris ini adalah para musyrifah mengikuti kegiatan ini dengan baik dan antusias yang luar biasa. Secara keseluruhan pelatihan ini menjadikan peserta pelatihan mengenal secara detail aplikasi quizizz beserta fitur-fiturnya, bisa mengoperasikan dan mendesain berbagai ragam soal sesuai kebutuhan, dan bisa menyelenggarakannya dalam bentuk live, penugasan maupun *paper mode*. Para musyrifah mengetahui bahwa quizizz dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran dan juga presentasi yang menarik, interaktif, dan atraktif sehingga pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Sejalan dengan hasil penelitian Aini bahwa kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh quizizz bisa dijadikan sebagai alat untuk melakukan evaluasi tindak lanjut pembelajaran, mendukung kesuksesan pembelajaran diberbagai mata pelajaran dan jenjangnya (Aini, 2019).

Dengan pelatihan ini, para musyrifah terbantu dalam memberikan materi pembelajaran bahasa Arab dan bahasa Inggris karena selain untuk evaluasi pembelajaran, para musyrifah bisa memanfaatkannya untuk presentasi interaktif. Dengan hal ini, pembelajaran menjadi lebih mudah untuk dilaksanakan dan penyampaian materi dapat diterima dengan lebih baik dan mahasiswa juga menjadi semangat dalam melakukan proses pembelajaran. Adanya pelatihan ini, juga menjadi bekal bagi para musyrifah di Ma'had Al-Jami'ah UIN SATU Tulungagung untuk terus terampil dan cakap dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada.

e. Evaluasi dan Refleksi

Pada tahap ini, pemateri melihat progres pencapaian peserta pelatihan dengan memberikan kesempatan membuat kuis interaktif dengan jenis soal yang berbeda-beda tiap kelompoknya. Para peserta dibimbing secara intensif oleh pemateri hingga semua anggota kelompok benar-benar bisa membuat, mengatur, menyimpan, serta mendistribusikan kepada kelompok lain untuk melihat hasil penyelenggaraan soal yang telah dibuat. Pelatihan ini memberikan kontribusi positif kepada musyrifah baik dalam mengajar kebahasaan di ma'had maupun untuk presentasi perkuliahan mereka.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan kuis interaktif quizizz ini dilakukan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan ini memberikan kontribusi positif bagi musyrifah dalam memanfaatkan teknologi serta menumbuhkan kreatifitas dalam pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris. Secara teori musyrifah mengetahui dan mengenal quizizz beserta fitur-fiturnya, sehingga quizizz bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran bahasa yang menarik dan menyenangkan dan secara praktik

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

mereka bisa membuat ragam kuis interaktif dalam quizizz sekaligus mengoperasikannya dan menyelenggarakannya dengan memilih satu dari tiga macam mode disesuaikan dengan kebutuhan..

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada mudir Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang telah memberikan izin, tempat dan suport terhadap kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada para musyriah ma'had yang terlibat dalam pelaksanaan pelatihan. Dan terima kasih banyak kami sampaikan kepada pihak LP2M UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang telah memberikan dana pengabdian guna pelaksanaan tridharma perguruan tinggi dan pengembangan sumber daya masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Fauziah, R., & Sofian Hadi, M. (2023). Analisis Efektivitas dan Manfaat Quizizz Paper Mode dalam Pembelajaran Interaktif di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2721.
- Gani, A. (2021). Penerapan Metode Tanya Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Ski Siswa Kelas Vi Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.47783/jurpendigu.v3i1.285>
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). *Pendampingan Pembuatan Kuis Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar di Desa Made Lamongan*.
- L Idrus. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Maharani, F., Erlisnawati, & Alpusari, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i1.133>
- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Luzuardi, N. S., & Nurmalinda, N. (2023). Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1540>

Cite this article as :

Mardiyah, T. ., Ilmiah, R. ., & Faidati, A.(2024). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab dan Bahasa Inggris di Ma'had al-Jami'ah UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung . *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 295–307. <https://doi.org/10.61231/jp2m.v2i3.264>

Creative Commons - Attribution 4.0 International - CC BY 4.0

- mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208. <https://doi.org/10.26417/ejser.v12i1.p208-212>
- Nugroho, I. A. (n.d.). *Pembuatan Soal Menggunakan Aplikasi Quizizz*. [http://lp2m.ustjogja.ac.id/download/Irfan Adi Nugroho, Yogyakarta, 16.11.2019.pdf](http://lp2m.ustjogja.ac.id/download/Irfan%20Nugroho,%20Yogyakarta,%2016.11.2019.pdf)
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29. <https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rini, & Zuhdi, U. (2021). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65.
- Saputra, B. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran di Prodi Matematika Universitas Wanita Internasional. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 382–386. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1501>
- Sirait, S., Anim, Elfira rahmadani, & Ely Syafitri. (2024). Penerapan Ice Breaker Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Transformasi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 7(2), 265–272. <https://doi.org/10.36526/tr.v7i2.3277>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Tania, R. (2022). *Cara Membuat Berbagai Jenis Soal Ujian dalam Quizizz*. <https://naikpangkat.com/cara-membuat-berbagai-jenis-soal-ujian-dalam-quizizz/>