

Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Sebagai Alat Penilaian *Online* Untuk Menganalisis Kemampuan *Grammar* Bahasa Inggris

Tiyas Saputri ^{a*}, Beny Hamdani ^b, Edi Pujo Basuki ^c, M. Shodiq ^d, Nafilatul Muzayyanah^e

^{a,c,d,e} Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

^b Universitas Zainul Hasan Genggong Probolinggo, Indonesia

^{**}corresponding author: tiyass@unusa.ac.id

Abstract

Pandemi Covid-19 di Indonesia menyebabkan terjadinya beberapa perubahan di berbagai aspek kehidupan, salah satunya yaitu aspek pendidikan. Proses pembelajaran langsung berubah secara drastis dilakukan secara online untuk mengurangi penyebaran Covid-19. Hal ini menuntut para dosen pengajar di tingkat perguruan tinggi untuk mampu menguasai pembelajaran online, termasuk mampu dalam hal mengevaluasi kemampuan mahasiswanya pada mata kuliah yang diampu. Kenyataannya, sebagian besar dosen maupun mahasiswa belum beradaptasi dengan baik dengan adanya sistem online, terutama yang tinggal di berbagai daerah terpencil, seperti yang dialami oleh salah satu dosen di salah satu universitas di daerah terpencil. Untuk itu, dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diberikan pelatihan dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* kepada para dosen (khususnya dosen pengampu Mata Kuliah *Grammar 2*) dan para mahasiswa di prodi tersebut. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan pemaparan (ceramah), implementasi penggunaan *Quizizz*, praktik penugasan dan tanya jawab. Untuk mengevaluasi target luaran pelaksanaan program kegiatan dan keberlanjutan program ini, ketua dan tim membagikan questionnaire melalui aplikasi online untuk mendapatkan respon tingkat pemahaman dosen dan mahasiswa terhadap aplikasi *Quizizz*. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi online tersebut, mahasiswa diberikan pre-test dan post-test dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hasilnya yaitu 96,67% (29 mahasiswa) yang paham tentang cara bergabung dan menjawab pertanyaan, sedangkan sisanya yaitu 3,3% (1 mahasiswa) dari 30 mahasiswa yang masih tidak paham. Dosen sebagai peserta pelatihan paham terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* terkait cara membuat kuis pertanyaan, memberi link/kode kuis dan melihat hasil evaluasi *Grammar* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Hal itu dibuktikan dengan hasil diagram yang menunjukkan bahwa 100% (1 dosen) yang paham tentang cara cara membuat kuis pertanyaan, memberi link/kode kuis dan melihat hasil evaluasi *Grammar* dengan menggunakan aplikasi *Quizizz*. Selain itu, hasil skor rata-rata pada pre-test menunjukkan bahwa skor yang dihasilkan adalah 48, sedangkan post-test menghasilkan rata-rata 79,67. Jika dilihat dari nilai sig yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pre-test dan post-test setelah diolah menggunakan SPSS IBM 20. Artinya terjadi peningkatan nilai karena nilai pre-test berbeda dengan post-test. Kegiatan semacam ini sebaiknya dilanjutkan untuk meningkatkan kemampuan menganalisis *Grammar* dengan bentuk soal essay.

Keywords: Pelatihan; *Quizizz*; Penilaian; *Grammar*

1. Pendahuluan

Adanya pandemi Covid-19 di Indonesia menyebabkan terjadinya beberapa perubahan di berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah di aspek

pendidikan. Setiap jenjang pendidikan terkena dampak Covid-19, baik SD, SMP, SMA, maupun Universitas. Berbagai dampak dirasakan oleh siswa semenjak diharuskan belajar di rumah. Sontak, proses pembelajaran langsung berubah secara drastis yaitu dilakukan secara online untuk mengurangi penyebaran Covid-19. Hal ini seperti yang dialami oleh para dosen pengajar di tingkat perguruan tinggi yang harus mampu beradaptasi dengan adanya pandemi ini khususnya dari segi proses pembelajaran. Para dosen pengajar harus mampu menguasai pembelajaran online, termasuk mampu dalam hal mengevaluasi kemampuan mahasiswanya pada mata kuliah yang diampu. Pada kenyataannya, sebagian besar dosen maupun mahasiswa belum beradaptasi dengan baik dengan adanya sistem online, terutama yang tinggal di berbagai daerah terpencil.

Dosen dan mahasiswa harus mampu beradaptasi dengan baik dan terbiasa dengan pemanfaatan teknologi informasi pada berbagai media pembelajaran online yang digunakan karena proses pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara offline kemudian diubah secara keseluruhan menjadi online. Menurut Saputri (2020), pada saat terjadinya Covid-19, penggunaan pembelajaran online di Pendidikan Bahasa Inggris sangatlah efektif dilakukan kepada siswa untuk menjamin kualitas hasil belajar siswa. Kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dapat dibuat dengan memanfaatkan berbagai model dan metode pembelajaran atau menggunakan media pembelajaran yang menarik agar siswa lebih bersemangat dalam belajar dan lebih mudah memahami materi. Salah satu pengembangan media pembelajaran melalui komputer atau laptop serta telepon genggam atau smartphone adalah penggunaan permainan edukatif. Permainan edukatif masih belum familiar walaupun sudah tersedia, namun pemanfaatannya sebagai media pembelajaran masih sangat kurang. Permainan edukatif tersebut dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sehingga aplikasi tersebut dapat membantu pendidik untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa. Oleh karena itu, aplikasi tidak hanya sebagai media pengajaran tetapi juga sebagai penilaian siswa.

Dalam proses belajar mengajar *Grammar* Inggris, *Grammar* dan bahasa tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dengan menggunakan *Grammar* dengan benar, siswa-siswa dapat menghasilkan tuturan dan kalimat yang dapat diterima. Oleh karena itu, penilaian diperlukan untuk merefleksikan pembelajaran *Grammar* mereka, mendefinisikan kesalahpahaman, dan menilai tingkat kemajuan mereka. Interaksi

mereka dengan proses penilaian berdampak pada pengalaman belajar mereka di masa depan dan perkembangan pendekatan belajar mereka dan sehingga dapat dicari informasi tentang kemampuan mereka dalam hal prestasi belajar.

Ada berbagai alat penilaian online (permainan edukatif) yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris, seperti *Quizizz*, Kahoot!, Menti, FlipQuiz, Duolingo, Ribbon Hero, ClassDojo, Google form dan lain-lain. *Quizizz* merupakan salah satu alat penilaian online yang paling sesuai dalam pengajaran dan pembelajaran *Grammar*. Aplikasi ini dapat diunduh dan digunakan secara gratis. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai alat penilaian formatif maupun sumatif sesuai kebutuhan.



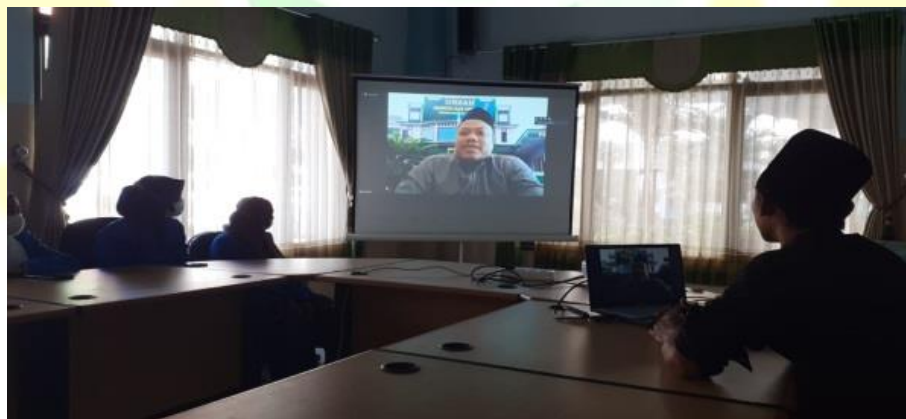
Gambar. 1 (a) Unzah (Gedung Rektorat); (b) Unzah (Tampak Depan); (c) Unzah (Tampak Samping)

Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, pengusul bersama tim akan mengusulkan kegiatan berjudul "Pelatihan Pemanfaatan *Quizizz* Sebagai Alat Penilaian *Online* untuk Menganalisis Kemampuan *Grammar* Bahasa Inggris" dengan lahan mitranya yaitu Universitas Zainul Hasan Genggong atau yang dikenal dengan Unzah. Unzah adalah universitas swasta yang berkedudukan di Kraksaan Probolinggo Jawa Timur. Universitas ini merupakan unit pendidikan dari lembaga pendidikan yang berada di bawah naungan Pesantren Zainul Hasan Genggong dan pengelolaannya dilaksanakan oleh Yayasan Pendidikan Pesantren Zainul Hasan. Universitas ini didirikan pada tanggal 31 Desember 1968 M (11 Syawal 1368) dengan Surat Keputusan dari Shohibul Bait Pesantren Zainul Hasan nomor: 001/SB/DA/68, tanggal 11 syawal 1368 H/21 Desember 1968 M. Pusat kegiatan perkuliahan dilaksanakan di areal yang terletak di Jalan Raya Panglima Sudirman 360 Kraksaan Probolinggo Jawa Timur. Perkembangan sarana fisik, penambahan dan pembinaan staf pengajar maupun staf administrasi, serta usaha peningkatan mutu ilmiah sejak berdirinya Universitas Zainul

Hasan hingga sekarang terus dilakukan. Demikian halnya pembinaan terhadap mahasiswa juga terus ditingkatkan.

Berdasarkan pengamatan yang didapatkan sebelumnya, pembelajaran di prodi tadaris Inggris Fakultas Tarbiyah Unzah dilakukan dengan menggunakan aplikasi *synchronous learning* yaitu yaitu *Google Meet* dan *Zoom* sedangkan untuk penilaian menggunakan aplikasi *asynchronous learning* yaitu *Google Classroom*. Dalam melakukan penilaian di mata kuliah *Grammar*, para dosen ingin menggunakan aplikasi permainan edukatif sehingga penilaian dapat dilakukan dengan lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan. Mahasiswa seringkali bosan dengan penilaian yang dilakukan oleh dosen karena penilaian dilakukan secara monoton dengan menggunakan aplikasi yang sama. Mahasiswa-mahasiswa menginginkan adanya aplikasi penilaian yang lebih variatif berbasis permainan edukatif online sehingga ketika mengerjakan soal mereka dapat lebih senang, tertantang dan tertarik.



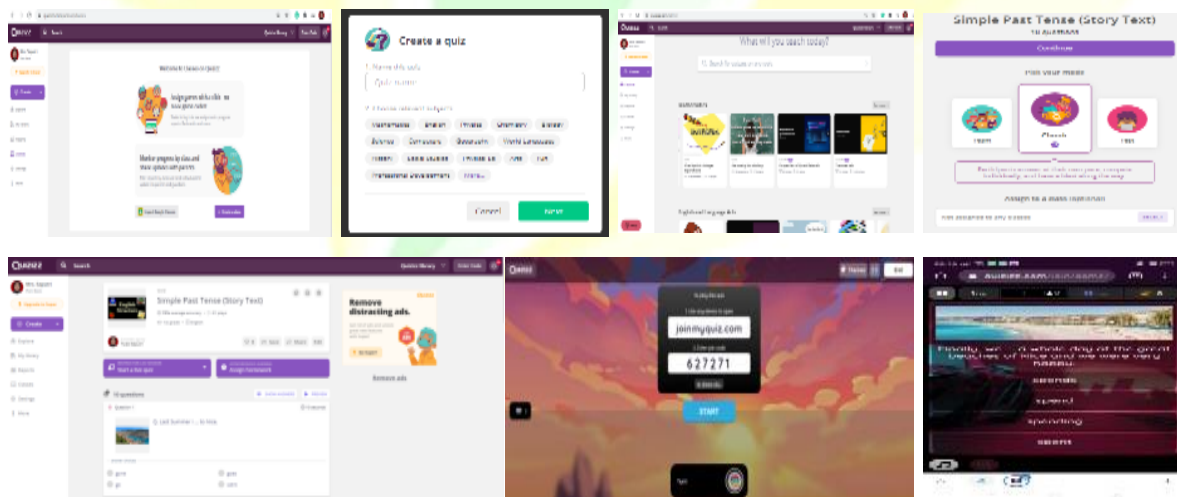
Gambar. 2 Mahasiswa Unzah saat mengikuti pelatihan virtual Quizizz

Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Dalam satu kelas terdapat 38 mahasiswa, yang mengampu mata kuliah *Grammar 2*. Mata kuliah tersebut diajarkan oleh satu dosen pengampu mata kuliah *Grammar 2*. Dalam mata kuliah *Grammar 2* diajarkan beberapa kaidah bahasa sehingga mahasiswa dapat lebih terampil dalam menggunakan bahasa Inggris baik secara lisan maupun tulisan. Di setiap akhir pertemuan perkuliahan tersebut, dosen selalu memberikan penilaian formatif pada mahasiswanya untuk mengetahui kemampuan pemahamannya terhadap topik yang sudah dibahas. Lebih lanjut, dosen juga memberikan penilaian

sumatif pada mahasiswanya di tengah semester setelah 7 pertemuan dan akhir semester setelah 14 pertemuan.

Menindaklanjuti permasalahan tersebut diatas, ketua pengusul bersama timnya melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul “Pelatihan Pemanfaatan Quizizz Sebagai Alat Penilaian *Online* untuk Menganalisis Kemampuan *Grammar* Bahasa Inggris” di prodi tadris Inggris Fakultas Tarbiyah Unzah. Melalui kegiatan tersebut, ketua pengusul bersama timnya akan memberikan pelatihan dalam pemanfaatan aplikasi *Quizizz* kepada para dosen (khususnya dosen pengampu Mata Kuliah *Grammar 2*) dan para mahasiswa di prodi tersebut sehingga diharapkan dengan adanya pelatihan ini para dosen dan mahasiswa dapat memanfaatkan aplikasi yang lebih variatif berbasis permainan edukatif online dengan tujuan agar dalam mengerjakan soal dari dosen mahasiswa dapat lebih senang, tertantang dan tertarik. Disamping itu, dengan memanfaatkan aplikasi *Quizizz* ini, dosen pengampu khususnya pada mata kuliah *Grammar 2* dapat mengetahui kemampuan pemahaman mahasiswanya terhadap topik yang sudah dibahas baik dilakukan sebagai alat penilaian formatif maupun sumatif. Jadi pemanfaatan aplikasi *Quizizz* ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi di lahan mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat .



Gambar. 3 Tampilan fitur aplikasi Quizizz

Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Quizizz adalah *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran dan untuk melakukan penilaian yang mudah dibuat dan dimainkan. *Quizizz* ini memiliki kelebihan-kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai

bahan evaluasi pembelajaran misalnya terdapat data dan statistik kinerja peserta didik dimana hasilnya bisa menjadi bahan untuk evaluasi tindak lanjut pembelajaran (Aini, 2019). Fitur lain *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai media belajar di rumah atau Pekerjaan Rumah (PR) yang dapat memberikan kesempatan mahasiswa untuk belajar di luar kelas yaitu di kelas maya juga menjadi wadah belajar sambil bermain. Permainan yang kreatif, inovatif, menantang, dan menyenangkan akan menumbuhkan motivasi positif bagi keinginan belajar peserta didik.

Menurut Firman (2019), pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* membuat mahasiswa menjadi semakin kritis dalam praktek dan dalam menuangkan konsep ide-idenya pada saat berdiskusi, semakin luas dan jelas sudut pandangannya dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan manfaat bagi kehidupan sehari-hari dan semakin jelas dalam menarik kesimpulan. Selain itu, aplikasi *Quizizz* juga membuat interaksi dosen dengan mahasiswa lebih terjalin pada waktu pembelajaran dan di luar pembelajaran. Citra (2020) berpendapat, *Quizizz* adalah sebuah media pembelajaran berbasis *game* Edukasi yang berisikan kuis interaktif sehingga *Quizizz* dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran seperti mengadakan *pretest*, *posttest*, dan latihan soal, penguatan materi untuk mengukur pemahaman siswa, remedial, pekerjaan rumah dan lain sebagainya dengan tampilan pilihan jawaban yang variatif karena terdapat gambar dan warna yang menarik.

Dalam proses belajar mengajar *Grammar* bahasa Inggris, penilaian merupakan salah satu kunci penting dari pengalaman belajar yang mempengaruhi cara pendekatan mahasiswa dalam belajar. Selain itu, penilaian dapat meningkatkan dan memperkuat motivasi mahasiswa. Hal tersebut tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran dan disajikan pada semua tahapan proses pembelajaran. Dengan melakukan penilaian dapat merevisi bagaimana dan apa yang ingin dipelajari mahasiswa serta berapa banyak waktu yang mereka curahkan untuk tugas dan sumber belajar yang berbeda. Hal ini memungkinkan mereka untuk merefleksikan pembelajaran *Grammar*, mendefinisikan kesalahpahaman, dan menilai tingkat kemajuan mereka. Interaksi mahasiswa dengan proses penilaian berdampak pada pengalaman belajar mereka di masa depan dan perkembangan pendekatan belajar mereka dan dosen akan mengetahui informasi tentang kemampuan mereka dalam prestasi belajar (Amalia, 2020). Dengan menilai mahasiswa, para dosen tidak hanya mendapatkan umpan balik dari mahasiswa tentang

cara mereka mengajar, apakah pengajaran mereka efektif atau tidak, tetapi juga dapat mengetahui apakah mereka berhasil mencapai tujuan dan sasaran yang mereka tetapkan untuk perkuliahan atau tidak.

Penilaian adalah prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi tentang prestasi dan kinerja mahasiswa. Ada dua macam penilaian untuk menilai kemampuan mahasiswa, yaitu: penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif adalah penilaian yang mengumpulkan informasi tentang pembelajaran mahasiswa untuk menentukan apa yang mahasiswa pahami dan apa yang masih perlu mereka pelajari untuk menguasai suatu tujuan atau hasil dan itu dilakukan selama perkuliahan atau unit pembelajaran untuk melacak kemajuan mahasiswa dan itu digunakan terus menerus dengan memberikan umpan balik. Sedangkan penilaian sumatif adalah penilaian yang menunjukkan apa yang telah dipelajari oleh mahasiswa, dilakukan di akhir perkuliahan, disajikan dalam laporan berkala untuk mengevaluasi apa yang dipelajari mahasiswa (Lungu et al., 2021). Penilaian ini berbeda dalam penggunaannya, dosen dapat menggunakan penilaian yang sesuai untuk memenuhi kebutuhannya.

Aplikasi *Quizizz* ini sangat mudah digunakan yaitu dengan terlebih dahulu menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban. Setelah itu, masuk ke aplikasi yang ada di web yaitu www.Quizizz.com. Cara memanfaatkan media *Quizizz* ini adalah dengan mulai membuka *web* tersebut. Bagi pendaftar baru atau yang belum punya akun sebelumnya dapat mendaftarkan diri dengan membuat akun *Quizizz* dengan cara menekan tombol *sign up* pada *web*-nya, lalu lengkapi pendaftaran. Jika sudah terdaftar dengan akun tersebut, langkah berikutnya yaitu masuk ke *Quizizz* dan dilanjutkan *log in* ke *web* dengan mengisi email dan *password*. Jika sudah masuk dalam *web* tersebut maka berikutnya akan ditampilkan fitur *library* dengan koleksi media kuis yang sudah dibuat oleh pembuat kuis sebelum-sebelumnya.

Kita dapat memilih kuis-kuis tersedia untuk bisa digunakan peserta didik belajar, menjadikannya PR, atau berlatih mandiri dengan cara menyeleksi sesuai kebutuhan. Selain kuis-kuis yang tersedia, kita dapat membuat sendiri konten-konten yang akan dikuiskan dengan berkreasi membuat kuis bahan-bahan kita sendiri dengan cara memilih membuat kuis atau *create my quiz*.

Langkah pertama kita siapkan *set* pertanyaan untuk konten kuis kreasi. Lalu kita buka aplikasi dan lakukan input pertanyaan-pertanyaan yang sudah kita siapkan.

Setelah selesai dengan konten kuis buatan kita sendiri, silakan dipublikasikan kuis kita untuk bisa dimanfaatkan tidak hanya oleh kita saja akan tetapi oleh pengguna yang lain juga. Dengan demikian maka kuis yang dihasilkan dapat lebih luas jangkauan sebarannya dengan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* ini dalam pembelajaran *Grammar* bahasa Inggris.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat dengan melakukan pelatihan pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat penilaian *online* untuk menganalisis kemampuan *Grammar* Bahasa Inggris di prodi tadaris Inggris Fakultas Tarbiyah Unzah ini akan diselenggarakan sekitar bulan April 2021. Target kegiatan ini yaitu para dosen dan mahasiswa semester 2 yang menempuh mata kuliah *Grammar 2*. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan pemaparan (ceramah), implementasi pemanfaatan aplikasi *Quizizz*, praktik penugasan dan tanya jawab. Jumlah dosen *Grammar 2* yaitu berjumlah satu orang namun nanti juga akan mengundang beberapa dosen lainnya di prodi S1 Tadaris Bahasa Inggris yang juga dapat memanfaatkan aplikasi ini. Sedangkan target mahasiswanya berjumlah 30 orang dalam satu kelas yang menempuh mata kuliah *Grammar 2* dan mahasiswa tersebut berada di semester dua.

Luaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul "Pelatihan Pemanfaatan *Quizizz* Sebagai Alat Penilaian *Online* untuk Menganalisis Kemampuan *Grammar* Bahasa Inggris" diantaranya:

- Adanya peningkatan pemahaman dalam pemanfaatan *Quizizz* sebagai alat penilaian *online* untuk menganalisis kemampuan *Grammar* bahasa Inggris
- Adanya peningkatan kemampuan dalam memanfaatkan aplikasi *Quizizz* sebagai alat penilaian *online* untuk menganalisis kemampuan *Grammar* bahasa Inggris

Untuk mengukur hal tersebut diatas, ketua pengusul bersama timnya akan membagikan questionnaire melalui aplikasi online untuk mendapatkan respon tingkat pemahaman dosen dan mahasiswa terhadap aplikasi *Quizizz*. Selain itu, partisipan pelatihan juga diberikan pre-test dan post-test pada saat acara berlangsung untuk mengetahui tingkat kemampuan mereka dalam memanfaatkan aplikasi online tersebut.

Dari hasil riset terdahulu yang dilakukan oleh Amalia (2020) tentang aplikasi *Quizizz* yang diterapkan pada 20 siswa kursus bahasa Inggris Dynamic English menunjukkan bahwa *Quizizz* dapat mengorganisir data permainan dengan baik. *Quizizz* dapat mengatur dan menyimpan data serta mudah digunakan. *Quizizz* memiliki

beberapa pilihan tidak hanya untuk siswa tertentu tetapi juga untuk seluruh kelas. Data atau laporan tersebut dapat dicek melalui situs *Quizizz* kemudian diunduh dalam bentuk spreadsheet Excell yang dapat langsung dibagikan ke email orang tua siswa.

Lebih lanjut, riset juga dilakukan oleh Fakhruddin and Nurhidayat (2020) dengan judul "Students' Perception on *Quizizz* As Game Based Learning in Learning *Grammar* in Written Discourse" untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aplikasi permainan *Quizizz* dalam pembelajaran *Grammar* dalam wacana tertulis. Riset ini dilakukan terhadap mahasiswa semester empat jurusan Bahasa Inggris. Instrumen berupa angket dan wawancara. Sepuluh pertanyaan diberikan oleh peneliti yang relevan dengan topik dengan menggunakan *Quizizz* sebagai pembelajaran berbasis game. Hasil riset menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki persepsi positif terhadap kuis, dan mereka semua sangat aktif dalam menjawab soal-soal yang diberikan dan lebih berkonsentrasi pada topik. Hasil studi tersebut berkontribusi dalam meningkatkan aktivitas belajar mengajar *English for Foreign Language* (EFL), terutama dalam pembelajaran *Grammar* dalam wacana tertulis. Sebagian besar mahasiswa sangat setuju bahwa aplikasi ini membuat mereka lebih tertarik mempelajari *Grammar* dalam wacana tertulis.

Hasil riset lain yang dilakukan oleh Anak (2021) berjudul "The Effectiveness of Interactive Learning Based on *Quizizz* Applications Among Students of Tourism and Hospitality Marketing" menunjukkan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar siswa pada aplikasi pembelajaran *Quizizz* dimana perbandingan antara tes pra tindakan dan tes setelah tindakan terhadap 15 siswa tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang baik. Selain itu, temuan dari angket juga menunjukkan bahwa siswa juga menunjukkan minat dan ketertarikan terhadap metode pengajaran. Oleh karena itu, metode pengajaran online *Quizizz* ini merupakan media alternatif yang efektif untuk pengajaran. Dari ketiga riset terdahulu didapatkan bahwa aplikasi *Quizizz* merupakan aplikasi yang efektif, menarik dan tepat karena aplikasi ini memiliki beberapa kelebihan pada fitur-fiturnya dalam meningkatkan kemampuan akademik siswa termasuk dalam menilai kemampuan kognitif *Grammar* bahasa Inggris.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat tahun 2021 yang akan diselenggarakan sekitar bulan April 2021 ini yaitu dalam bentuk pelatihan dan

implementasi pemanfaatan aplikasi *Quizizz* bagi dosen dan mahasiswa/i prodi tadaris Inggris Fakultas Tarbiyah Unzah semester 2 tahun ajaran 2020/2021 terutama yang mengampu mata kuliah *Grammar 2*. Target sasaran yaitu dosen mata kuliah *Grammar 2* yang berjumlah satu orang dan juga beberapa dosen tadaris Inggris lainnya, sedangkan jumlah mahasiswa sekitar 30 orang. Adapun metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah dengan pemaparan (ceramah), implementasi penggunaan *Quizizz*, praktik penugasan dan tanya jawab.

Untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan ini, ketua beserta timnya akan membuat pamflet acara pelatihan dan grup Whazzup terlebih dahulu. Grup whazzup dibuat untuk memudahkan koordinasi dengan partisipan. Setelah itu, ketua dan tim akan membuat Google Form untuk registrasi peserta pelatihan tersebut. Setelah data peserta registrasi didapat, peserta akan diarahkan untuk bergabung ke Whazzup grup tersebut agar koordinasi sebelum acara berlangsung dapat dilakukan secara maksimal. Selanjutnya, di grup tersebut seluruh partisipan akan diberi link *online meeting* menggunakan Zoom. Pada saat acara berlangsung, pemateri akan menjelaskan materi tentang deskripsi, kelebihan dan cara mengoperasikan *Quizizz*.



Gambar. 4 Tampilan fitur aplikasi Quizizz

Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

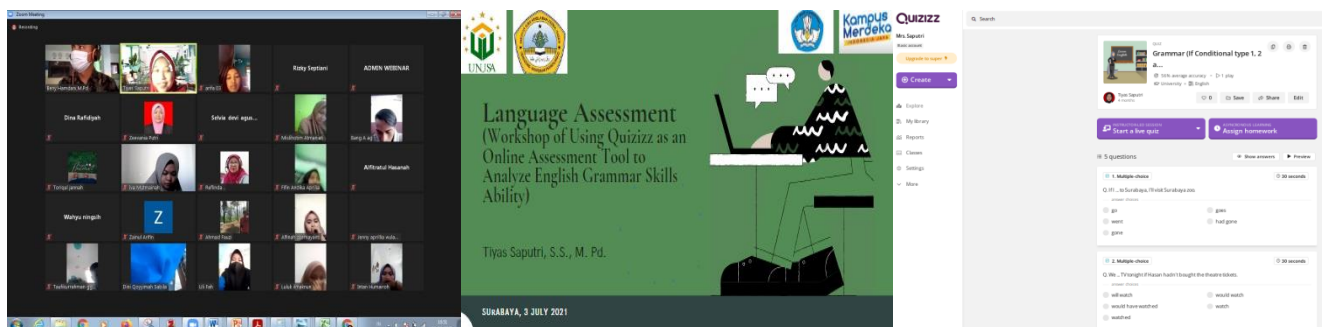
Untuk mengevaluasi target luaran pelaksanaan program kegiatan dan keberlanjutan program ini setelah dilaksanakan, ketua pengusul bersama timnya akan membagikan questionnaire melalui aplikasi online untuk mendapatkan respon tingkat pemahaman dosen dan mahasiswa terhadap aplikasi *Quizizz*. Sedangkan untuk

mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi online tersebut, mahasiswa tersebut diberikan pre-test dan post-test dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Untuk memonitor keberlanjutan program ini, ketua beserta timnya akan menindaklanjuti dengan cara menanyakannya pada ketua prodi Tadris Inggris yang sekaligus dosen mata kuliah *Grammar 2* dengan menanyakan keberlanjutan pemanfaatan aplikasi Quizizz pada mata kuliah *Grammar 2* dan menanyakan keluhan serta kendala yang terjadi saat mengimplementasikan aplikasi ini.

3. Hasil dan Diskusi

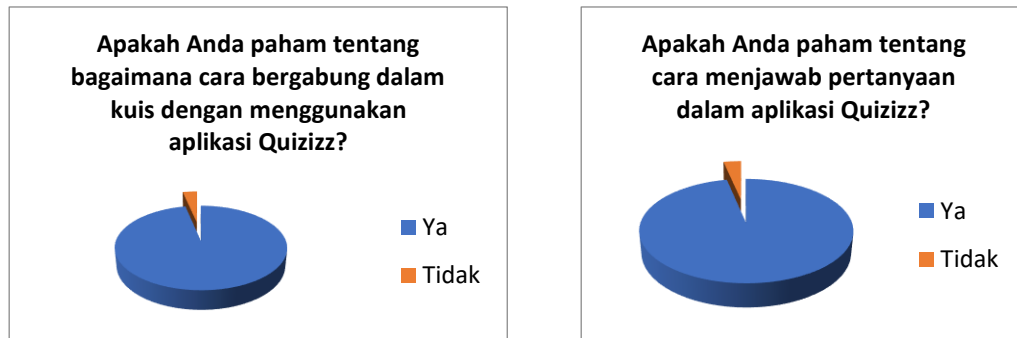
Kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz sebagai alat penilaian online untuk menganalisis kemampuan *grammar* bahasa Inggris dilakukan dengan metode pemaparan (ceramah), implementasi penggunaan Quizizz, praktik penugasan dan tanya jawab. Langkah pertama, para peserta pelatihan yang terdiri dari 30 mahasiswa dan 1 dosen diberikan pemaparan tentang *language assessment*. Setelah diberi materi tentang *language assessment*, peserta pelatihan dijelaskan pula materi tentang deskripsi, kelebihan dan cara mengoperasikan Quizizz dan sekaligus diberi contoh aplikasi yang berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk melakukan penilaian yaitu aplikasi Quizizz dan mereka diminta untuk mengimplementasikannya dengan memberikan praktik penugasan berupa kuis dengan menggunakan Quizizz. Setelah kuis dengan menggunakan aplikasi Quizizz dilakukan selanjutnya yaitu tanya jawab. Peserta pelatihan yang terdiri dari mahasiswa dan dosen bertanya seputar *language assessment* dan aplikasi Quizizz. Berikut gambar kegiatan pelatihan beserta materinya:



Gambar. 5 (a) gambar pelatihan virtual; (b) gambar materi; (c) gambar pertanyaan Quizizz

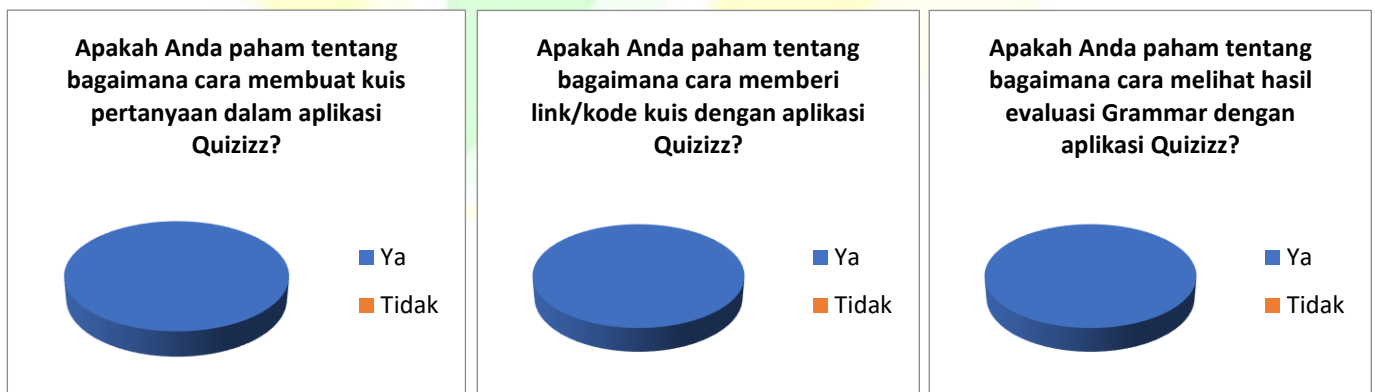
Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Setelah kegiatan pelatihan selesai, ketua pengusul bersama timnya membagikan questionnaire melalui aplikasi online untuk mendapatkan respon tingkat pemahaman dosen dan mahasiswa terhadap aplikasi Quizizz. Berikut questionnaire dan hasilnya:



Gambar. 6 (a) Hasil Questionnaire 1 mahasiswa; (b) Hasil Questionnaire 2 mahasiswa
 Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Dari gambar di atas menunjukkan kepehaman mahasiswa sebagai peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz terkait cara bergabung dan menjawab pertanyaan. Hal itu dibuktikan dengan hasil diagram yang menunjukkan bahwa 96,67% (29 mahasiswa) yang paham tentang cara bergabung dan menjawab pertanyaan, sedangkan sisanya yaitu 3,3% (1 mahasiswa) dari 30 mahasiswa yang masih tidak paham.



Gambar. 7 (a) Hasil Questionnaire 1 dosen; (b) Hasil Questionnaire 2 dosen; (c) Hasil Questionnaire 3 dosen
 Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Dari gambar di atas menunjukkan kepehaman dosen sebagai peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz terkait cara membuat kuis pertanyaan, memberi link/kode kuis dan melihat hasil evaluasi Grammar dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Hal itu dibuktikan dengan hasil diagram yang menunjukkan bahwa 100% (1

dosen) yang paham tentang cara cara membuat kuis pertanyaan, memberi link/kode kuis dan melihat hasil evaluasi Grammar dengan menggunakan aplikasi Quizizz.

Sedangkan untuk mengetahui tingkat kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi online tersebut, mereka diberikan pre-test dan post-test. Hasil yang diperoleh dari pre-test dan post-test disajikan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Pre-Test dan Post-Test Mahasiswa Menggunakan Quizizz

Mahasiswa	Pre-Test	Post-Test
1	20	70
2	20	70
3	30	60
4	20	60
5	20	60
6	30	70
7	30	70
8	40	70
9	30	60
10	30	70
11	40	80
12	30	70
13	40	70
14	50	80
15	50	90
16	50	80
17	50	80
18	80	100
19	80	100
20	50	90
21	70	100
22	70	90
23	70	90
24	60	80
25	60	90
26	70	100
27	60	80
28	60	90
29	60	80
30	70	90

Sumber: Data pribadi (Tahun 2021)

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa terjadi peningkatan dari nilai pre-test ke post-test. Skor pre-test diperoleh sebelum mahasiswa menggunakan Quizizz sebagai alat penilaian Grammar 2, sedangkan skor post-test diperoleh setelah mahasiswa menggunakannya. Selanjutnya data yang terkumpul akan dianalisa dengan menggunakan SPSS IBM 20. Hasil setelah data dianalisa adalah sebagai berikut:

Paired Samples Statistics

Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	30	19.00998	3.47073
posttest	30	12.72612	2.32346

Paired Samples Test

Paired Differences

Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Sig
Pre-post	-31.66667	9.12871	1.66667 .000

Hasil skor rata-rata pada pre-test menunjukkan bahwa skor yang dihasilkan adalah 48, sedangkan post-test menghasilkan rata-rata 79,67. Jika dilihat dari nilai sig yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05 menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata pre-test dan post-test. Artinya nilai yang dihasilkan pada pre-test berbeda dengan post-test dimana terjadi peningkatan nilai. Pemberian questionnaire dan pre-test post-test dilakukan untuk mengevaluasi target luaran pelaksanaan program kegiatan dan keberlanjutan program ini setelah dilaksanakan. Sedangkan untuk memonitor keberlanjutan program ini, ketua beserta timnya menindaklanjuti dengan cara menanyakannya pada ketua prodi tadaris bahasa Inggris yang sekaligus dosen mata kuliah *Grammar 2* dengan menanyakan keberlanjutan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada mata kuliah *Grammar 2* dan menanyakan keluhan serta kendala yang terjadi saat mengimplementasikan aplikasi ini.

Terkait keberlanjutan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* pada mata kuliah *Grammar 2*, dosen tersebut menyampaikan bahwa aplikasi *Quizizz* ini akan tetap digunakan karena aplikasi ini sangat bermanfaat dalam melakukan penilaian untuk mata kuliah *Grammar 2*. Sedangkan terkait keluhan dan kendala, dosen tersebut menyampaikan bahwa hanya permasalahan pada kuota internet dan perangkat bagi beberapa mahasiswa. Jika kuota internet dan perangkat tersedia, maka tidak akan ada kendala apapun.

4. Kesimpulan

Kesimpulannya yaitu mahasiswa dan dosen dapat lebih terampil menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran *Grammar 2*. Quizizz terbukti sebagai alat penilaian online yang bermanfaat untuk menganalisis kemampuan Grammar bahasa Inggris.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami ucapkan pada pihak Universitas Nahdlatul Ulama yang telah memberikan bantuan finansial dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini. Selain itu, terima kasih juga saya sampaikan kepada mahasiswa yang menempuh mata kuliah *Grammar 2* dan dosen pengajar *Grammar 2* dari Universitas Zainul Hasan Genggong Probolinggo Fakultas Tadris Umum prodi S1 Tadris Bahasa Inggris yang telah berpartisipasi dan mendukung terselenggaranya kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz.

Referensi

- Anak, E. (2021). *The Effectiveness Of Interactive Learning Based on Quizizz Applications among Students of Tourism and Hospitality Marketing*. 1(1), 6.
- Citra, C. A. (2020). *Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz....* 8, 12.
- Fakhrudin, A., & Nurhidayat, E. (2020). Students' Perception on Quizizz as Game Based Learning in Learning *Grammar* in Writen Discourse. *Wiralodra English Journal*, 4(2), 28–38. <https://doi.org/10.31943/wej.v4i2.101>
- Firman, Asfar, A. M. I. T., & Suhardiman. (2019). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android Sebagai Sistem Fast Respond Evaluation. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat*, 183–186.
- Lungu, S., Matafwali, B., & Banja, M. K. (2021). *Formative And Summative Assessment Practices By Teachers In Early Childhood Education Centres In Lusaka, Zambia*. 8(2), 20.
- Lusiani. (2020). Penggunaan Aplikasi Online Quizizz dalam Menganalisis Hasil Tes Kognitif Siswa Pada Materi Energi. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*, 4(1), 15–23. <https://doi.org/10.31539/spej.v4i1.1637>
- Saputri, T., Khan, A. K. B. S., & Kafi, M. A. (2020). Comparison of Online Learning Effectiveness in the Ele During Covid-19 in Malaysia and Indonesia. *PIIONEER: Journal of Language and Literature*, 12(2), 103. <https://doi.org/10.36841/pioneer.v12i2.700>