

PENGUNAAN APLIKASI QUIZLET SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU-GURU DI SD NEGERI 1 PENATAHAN KECAMATAN PENEHEL KABUPATEN TABANAN

Ni Made Rai Wisudariani¹, Sang Ayu Putu Sriasih², Ida Bagus Putra Manik Aryana³, Ni Luh Putu Sri Adnyani⁴, Putu Dewi Merlyna Yuda Pramesti⁵

¹²³Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, FBS Undiksha, ⁴⁵Jurusan Bahasa Asing, FBS Undiksha
Email: rai.wisudariani85@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this training and mentoring is to increase knowledge and improve teaching skills in using the Quizlet as an application in online learning. A total of 10 teachers at SD No. 1 Penatahan participated in this activity. The methods used in this activity are lecture, demonstration, assignment, and simulation methods. The training and mentoring show that teachers have the knowledge and skills in using the Quizlet application in online learning after attending training and mentoring. The results of the program evaluation showed that 100% of the trainee teachers participated in the activities enthusiastically. All trainees have been able to design assessments, enter questions, arrange assignments, and add pictures, but not all features are used by teachers in learning.

Keywords: *quizlet application*

ABSTRAK

Tujuan dalam pelatihan dan pendampingan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizlet sebagai salah satu aplikasi dalam evaluasi pembelajaran daring. Sebanyak 10 orang guru di SDN 1 Penatahan dijadikan peserta dalam kegiatan ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan simulasi. Hasil pelatihan dan pendampingan menunjukkan bahwa para guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi Quizlet dalam pembelajaran daring setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan. Hasil evaluasi program menunjukkan 100% guru peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan antusias. Semua peserta pelatihan telah mampu merancang asesmen, memasukkan pertanyaan, menyusun tugas, dan menambahkan gambar namun tidak semua fitur dalam aplikasi Quizlet dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran.

Kata kunci: *aplikasi quizlet*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran tatap muka terbatas pada jenjang sekolah di Bali dialihkan kembali menjadi pembelajaran daring yang dimulai dari Jumat, 4 Februari 2022 dan hal ini akan tetap dilakukan sampai adanya pemberitahuan lebih lanjut. Hal ini sesuai dengan surat edaran nomor: 420/3241/skrt/II/2022 terkait meningkatnya kasus covid omicron. Berdasarkan instruksi tersebut, pembelajaran di SD Negeri 1 Penatahan Kecamatan Penebel Kabupaten Tabanan juga menerapkan sistem daring dalam pembelajaran yang dilakukan.

Sistem ini bukan kali pertama diterapkan di sekolah ini. Secara fasilitas sekolah sudah menyiapkan wifi bagi para guru. Siswa juga sebagian besar sudah memiliki fasilitas pembelajaran seperti gawai. Walaupun demikian tujuan pembelajaran sesuai tuntutan yang diharapkan dalam kondisi pandemi saat ini yang tidak menentu dan tujuan pembelajaran belum sepenuhnya dapat dicapai dengan baik. Kepala SD No. 1 Penatahan, Bapak I Nyoman Seriata menuturkan bahwa jumlah guru yang ditugaskan di SD ini sebanyak 15 orang karena ada dua kelas yang dibuka dalam satu angkatan. Selama daring, para guru menggunakan fasilitas

Whats Apps Group dalam memberikan materi dan tugas. Semua siswa di SD 1 Penatahan, khususnya kelas 3, 4, 5, dan 6 telah memiliki gawai sendiri. Para guru menyatakan bahwa dalam penerapan pembelajaran daring mereka mengalami permasalahan dalam mengoreksi tugas siswa baik tugas per pertemuan, ujian tengah semester, maupun ujian akhir semester.

Jawaban dikumpulkan oleh mahasiswa dalam WAG berupa foto. Foto yang dikirimkan kadang gambarnya kabur. Selain itu, jumlah siswa dan tugas yang banyak yang diberikan kepada siswa juga menyusahkan guru dalam memeriksa. Guru masih memeriksa satu per satu jawaban siswa dengan melihat jawaban yang dikirimkan melalui WAG. Hasil wawancara awal ini menunjukkan bahwa aplikasi e-learning masih menjadi hal yang asing.

Guru belum mengenal aplikasi e-learning yang dapat memudahkan mereka dalam melakukan evaluasi pembelajaran seperti aplikasi Quizlet. Hal ini tidak sesuai tuntutan Permendikbud Nomor 68 Tahun 2014 tentang peran guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dan pengelolaan informasi dalam implementasi kurikulum 2013 dan tidak sejalan pula dengan tuntutan pembelajaran dalam era Revolusi 4.0 yakni pemanfaatan teknologi informasi komunikasi sebagai sumber dan bagian penting dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi, dapat diidentifikasi permasalahan mendasar yang terjadi dalam tahap evaluasi pembelajaran di SD Negeri 1 Penatahan yakni para guru belum mampu menerapkan evaluasi pembelajaran yang efektif dan praktis dengan memanfaatkan aplikasi e-learning, salah satunya aplikasi Quizlet. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang berbagai aplikasi e-learning seperti Quizlet yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Sosialisasi yang diadakan selama ini hanya menyasar pada penerapan merdeka belajar dan Kurikulum Darurat. Informasi pelatihan dan workshop terkait pembelajaran blended learning

dan e-learning dengan memanfaatkan berbagai portal e-learning belum pernah mereka dapatkan.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizlet dalam evaluasi pembelajaran bagi guru-guru di SD 1 Penatahan. Aplikasi ini tersedia pada perangkat mobile android maupun iOS sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis daring (Barr, 2015; Kalecky, 2016; Crandell, 2017).

Aplikasi Quizlet merupakan salah satu angin segar dalam dunia pendidikan, terlebih untuk media evaluasi pembelajaran yang berbasis daring (Sari, 2019). Aplikasi Quizlet dapat memberikan solusi alternatif untuk mendukung evaluasi pembelajaran daring. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aplikasi Quizlet mempunyai dampak positif dalam pembelajaran. Aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dengan fitur game yang ada (Aribowo, 2015; Lindayani, Artawan, Wisudariani, 2021).

Berdasarkan paparan di atas, permasalahannya yakni bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SD No. 1 Penatahan dalam menggunakan aplikasi quizlet sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran berorientasi digital game mobile learning bagi guru-guru di SD Negeri 1 Penatahan Kecamatan Penebel

METODE

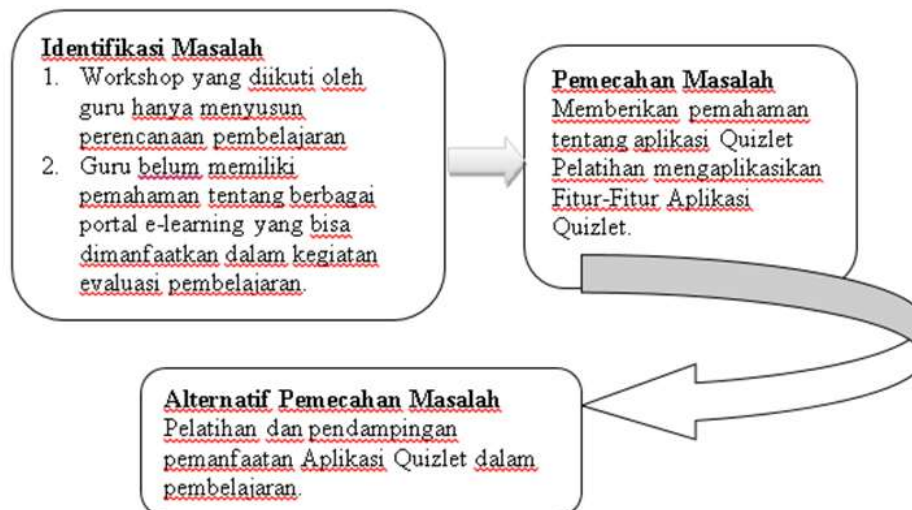
Beberapa hasil penelitian terkait pelaksanaan pembelajaran daring menunjukkan ketidaksesuaian antara tuntutan, harapan dan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Guru belum mampu menjadi agen perubahan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi sesuai tuntutan zaman. Menyadari hal ini, wawasan para guru harus dibuka melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan sehingga tuntutan dalam Kurikulum 2013 dan tuntutan era Revolusi Industri 4.0 dapat diwujudkan. Dengan melihat permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra, solusi yang ditawarkan adalah

mengadakan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi quizlet dengan langkah-langkah pelaksanaan kegiatan.

Secara keseluruhan jumlah guru di SD No. 1 Penatahan sebanyak 15 orang guru dengan rincian 1 orang kepala sekolah dan 14 orang guru kelas yang ada juga merangkap guru mata pelajaran seperti agama Hindu, bahasa Bali, bahasa Inggris dan, Matematika. Dalam pelatihan ini, semua guru di SD Negeri 1 Penatahan akan dijadikan sebagai peserta. Dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang ini, diharapkan pelatihan dan pendampingan ini bisa berjalan secara lebih efektif sehingga tujuan pelatihan bisa tercapai secara maksimal.

Guru yang diikuti dalam pelatihan ini diharapkan mampu menjadi instruktur di sekolah lainnya dalam berbagi pengalaman setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan ini.

Sejalan dengan cara pemecahan masalah yang ditempuh, maka sejumlah metode diterapkan dalam kegiatan ini. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan simulasi. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan dapat diamati seperti pada gambar berikut.



Gambar 1. Bagan Alur Kerangka Pemecahan Masalah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizlet bagi guru-guru di SD No. 1 Penatahan Kecamatan Penebel Kabupaten Tabanan dilakukan selama 5 hari dari bulan Juli hingga pendampingan pada bulan Agustus. Kegiatan ini dimulai dengan seminar pembelajaran e-learning. Narasumber yang menyampaikan materi terkait pembelajaran e-learning adalah Dr. Ni Made Rai Wisudariani, S.Pd., M.Pd. kegiatan kemudian dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Quizlet diadakan pada hari Sabtu, 20 Agustus 2022 bertempat di

SD Negeri 1 Pesagi karena di SD Negeri 1 Penatahan sedang renovasi gedung sekolah. Peserta pelatihan berjumlah 10 orang yang merupakan guru-guru di SD No 1 Penatahan. Dalam kegiatan pelatihan Narasumber dibantu oleh dua instruktur pendamping dari mahasiswa Agung Ukkik Galih Cahyaningsih dan Ketut Edi Narendra. Panitia pelaksana terdiri dari panitia pelaksana dari Universitas Pendidikan Ganesha sebanyak 4 orang dosen dan 2 orang mahasiswa Undiksha. Panitia pelaksana dari guru SD No 1 Penatahan sebanyak 2 orang yang membantu penyiapan perlengkapan dan konsumsi di lapangan.

Pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi Quizlet dilaksanakan selama satu hari dimulai pukul 10.00 s.d 14.00 Wita. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, demonstrasi, penugasan, dan simulasi. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaannya sebagai berikut. Tahap pertama, metode ceramah digunakan untuk menjelaskan dan memberi pemahaman tentang keunggulan dari aplikasi Quizlet, fitur-fitur dalam aplikasi Quizlet, dan berbagai kegunaannya. Panduan menggunakan Quizlet dari mendaftar Quizlet, membuat kelas, mengundang siswa ke kelas, membuat/mencari set flashcard dan membagikan ke kelas, melibatkan siswa dengan aktivitas belajar dan mengulas kemajuan kelas. Kegiatan ini diikuti dengan tanya jawab kalau ada hal-hal yang masih meragukan. Tahap kedua, metode demonstrasi, yaitu para guru diajak menjawab 3 pertanyaan dalam aplikasi Quizlet. Kecepatan dan kecepatan guru dalam menjawab soal diranking. Setelah memberikan beberapa pertanyaan, para guru diminta responsnya. Semua menyatakan bahwa aplikasi ini menarik untuk digunakan. Kemudian di hadapan para guru ditunjukkan cara login dan membuat akun pada aplikasi Quizlet.



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Quizlet

Pada tahap pendampingan ini, guru-guru diminta merancang evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet. Selama guru mengerjakan tugas, dilakukan pendampingan dan monitoring. Pada tahap ini banyak hambatan yang terjadi karena para guru masih menggunakan hp ketika pelatihan. Ada

perbedaan tampilan antara tampilan fitur aplikasi Quizlet di laptop dan di HP. Kegiatan dalam tahap ini menghasilkan beberapa course asesmen yang sudah dirancang oleh para guru. Kegiatan pendampingan berikutnya, dilakukan di SD Negeri 1 Penatahan secara luring dengan tetap mengikuti protokol kesehatan. Para guru kelompok 1 hingga kelompok 4 didampingi didampingi setiap hari per kelompok dalam merancang asesmen, memasukkan pertanyaan, menyusun tugas, dan menambahkan gambar. Course yang sudah dibuat oleh peserta dikomunikasikan dan disimulasikan kepada peserta pelatihan untuk diperhatikan dalam penyusunan asesmen digital selanjutnya.



Gambar 3. Pendampingan Aplikasi Quizlet

Sesuai dengan rencana, pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizlet bagi guru-guru di SD No. 1 Penatahan ini dievaluasi dengan melihat proses kegiatan dan hasil yang dicapai melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Quizlet.



Gambar 4 Presentasi Hasil Rancangan

Hasil evaluasi program menunjukkan 100% guru peserta pelatihan mengikuti kegiatan dengan antusias. Semua peserta pelatihan telah mampu merancang asesmen, memasukkan pertanyaan, menyusun tugas, dan menambahkan gambar. Aplikasi yang digunakan mampu diaplikasikan dengan baik dalam pembelajaran setiap hari Jumat dalam program sekolah Jumat Digital.

Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa para guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi Quizlet melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan. Guru profesional dimaknai sebagai guru yang kompeten dalam mengembangkan proses pembelajaran yang baik dan efektif dengan memberdayakan berbagai hasil teknologi kekinian. Muali (2018) mengemukakan bahwa pendidikan berbasis teknologi sangat membantu penguasaan modul pelajaran secara lebih baik. Hasil kegiatan ini juga menunjukkan bahwa salah satu aplikasi e-learning yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah dasar adalah aplikasi Quizlet. Quizlet merupakan media pembelajaran daring yang dapat diaplikasikan melalui *smartphone* (Aribowo, 2015). Quizlet adalah perangkat yang sederhana, mudah digunakan, dan inovatif yang dapat membantu guru dan siswa dalam merancang asesmen berbasis game learning. Aplikasi Quizlet juga tidak berbayar dan dapat juga digunakan dalam kondisi *offline*. Jika semua evaluasi pembelajaran didukung dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi pembelajaran yang tepat dan strategi yang tepat pula akan memudahkan guru dalam mengajar dan keberhasilan siswa dalam pembelajaran akan mencapai peningkatan.

Aplikasi Quizlet memiliki banyak fitur yang dapat membantu guru dalam menyajikan dan mengevaluasi pembelajaran. Menurut Sari (2019), secara umum fitur dalam Quizlet dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu (1) *flashcard* (*flashcards*), fitur ini berisi tentang materi ajar yang telah diset oleh guru. (2)

pelajari (*Learn*), fitur ini berisi tentang sekumpulan pertanyaan yang terkait dengan materi ajar yang sudah disediakan dalam *flashcard*, (3) tulis (*Write*), fitur tulis merupakan bentuk soal latihan seperti *essay*, *user* memiliki hak untuk mengklaim jawaban yang dianggap salah oleh aplikasi, (4) pengeja (*Spell*) : pengeja merupakan salah satu media audio-visual di dalam Quizlet, (5) Tes (*Test*) pada fitur ini terdapat bentuk soal *essay*, mencocokkan, pilihan ganda, dan benar/salah (*True/False*), (6) mencocokkan (*Match*) merupakan salah satu alat tes mencocokkan dengan fitur *game* menghilang sebagai daya tarik bagi peserta didik, (7) gravitasi (*Gravity*) : merupakan sekumpulan soal yang dibuat seperti meteor yang jatuh ke bumi, dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Tes ini melatih kecepatan menjawab dan mengetik jawaban pada layar. Menariknya, terdapat ranjau-ranjau (dalam bentuk meteor merah) pada tes ini untuk melatih kejelian pengguna dalam mengerjakan tes gravitasi, (8) *live*: Quizlet *Live* merupakan fitur yang paling menarik, hal ini disebabkan karena peserta dapat berkelompok dan membuat grup untuk kemudian berlomba-lomba dalam mengerjakan tes Quizlet *Live* secara bersamaan. Skor tertinggi akan ditampilkan secara langsung pada layar setelah sesi *Live* berakhir.

Dalam tahap pendampingan fitur-fitur yang dimanfaatkan oleh guru peserta pelatihan yakni tes dan *live*. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa tidak semua fitur dimanfaatkan oleh guru dalam pembelajaran. Fitur-fitur yang dimanfaatkan tersebut hanyalah fitur-fitur yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses evaluasi belajar mengajar yang secara umum

Moda pelatihan dan pendampingan melalui kegiatan tatap muka langsung dengan guru yang diterapkan dalam pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi Quizlet sangat tepat dilakukan karena instruktur dapat langsung membantu kesulitan yang dihadapi oleh peserta dalam menggunakan aplikasi Quizlet.

SIMPULAN

Pengabdian pada masyarakat ini dapat memberikan manfaat bagi guru-guru di SD No. 1 Penatahan, terutama dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kegiatan ini telah (1) membuka wawasan para guru mengenai berbagai aplikasi e-learning yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran, (2) meningkatkan keterampilan guru dalam memilih dan merancang evaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Quizlet. Melalui pelatihan dan pendampingan ini, wawasan guru-guru mengenai aplikasi dalam menunjang evaluasi pembelajaran menjadi bertambah sehingga guru-guru memiliki gairah untuk mengajar. Selain itu, pengabdian ini dapat meningkatkan kreativitas guru-guru dalam pengajaran dan dapat berimplikasi pada kreativitas siswa-siswinya.

DAFTAR RUJUKAN

- Aribowo, Eric Kunto. 2015. *Quizlet: Penggunaan Aplikasi Smartphone untuk Siswa dalam Mendukung Mobile Learning*.
https://www.academia.edu/download/56728048/Eric_Kunto_Aribowo.pdf.
[Ari fin](#)
- Barr, B.W.B. (2015). *Checking the Effectiveness of Quizlet as a Tool for Vocabulary Learning*. Japan: Tamagawa University.
- Crandell, E.R. (2017). *Quizlet Flashcards for the First 500 Words of the Academic Vocabulary List*. Thesis. Utah: Brigham Young University.
- Kalecky, R. (2016). *Quizlet vs. Vocabulary Notebook: The Impact of Different Methods of Storing and Revising Vocabulary on Students' Progress, Retention and Autonomy*. Thesis. Masaryk University: Department of English and American Studies Teaching.
- Lindayani, Ni Wayan, Gede Artawan, & Ni Made Rai Wisudariani. (2021). *Penggunaan Aplikasi Quizlet dalam Kegiatan Evaluasi Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Dinas pada Siswa Kelas VII/I di SMP Negeri 10 Denpasar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Muali, Chusnul. (2018). *Free Online Learning Based on Rich Internet Applications; The Experimentation of Critical Thinking about Student Learning Style*. *Journal of Physics: Conference Series* ,1114(1).
- Sari, D. E. (2019). *Quizlet: Aplikasi Pembelajaran Berbasis Smartphone Era Generasi Milenial*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 29, No. 1.