

PELATIHAN MEDIA APLIKASI QUIZWHIZZER DALAM UJI KOMPETENSI KEMAMPUAN INTELEKTUAL MAHASISWA

Atikah Rahmah Nasution¹, Heni Subagiharti²

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Asahan

²Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Asahan

email: ¹atikah.rahmah.nst@gmail.com

Abstract: This community service activity is expected so that the community, especially students, understand the importance of understanding the use of application media. Increasing students' awareness of the importance of being literate in the world of technology, especially in this 5.0 era or its transition, humans must understand and use sophisticated technology, especially applications that support increasing their understanding of knowledge or intellectual abilities. The purpose of this community service is to provide experience and improve students' competency skills, both with the help of the quizwhizzer application media.

Keyword: Quizwhizzer, Intellectual Ability Competency test, College Student

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan agar masyarakat khususnya mahasiswa paham akan pentingnya dalam memahami penggunaan media aplikasi. Peningkatan kesadaran para mahasiswa akan pentingnya melek akan dunia teknologi terutama pada zaman 5.0 ini atau transisinya manusia harus memahami dan menggunakan teknologi canggih terutama aplikasi yang menunjang peningkatan pemahaman kemampuan pengetahuan atau intelektual mereka. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengalaman dan meningkatkan keterampilan kompetensi kemampuan mahasiswa baik dengan dibantukannya media aplikasi quizwhizzer.

Kata kunci: Quizwhizzer, Uji Kompetensi Kemampuan Intelektual, Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Mahasiswa merupakan tahap keseriusan seseorang dalam menggeluti bidang pendidikan demi masa depannya, yang harus memahami segala kecakapan atau kemampuan dalam dirinya. Keberhasilan mahasiswa dalam mengenyam bangku kuliah bergantung pada proses belajarnya, baik belajar secara berkelompok maupun belajar individu (Daulay, 2021), serta mencapai kompetensi kemampuan yang harus dimiliki mahasiswa, ialah *soft skill* dan *hard skill* (Tanjung & Elfina, 2023), yang hal tersebut membutuhkan kecerdasan

atau intelektual mahasiswa dalam berfikir maupun bertindak.

Untuk mengetahui bagaimana kemampuan intelektual mahasiswa, maka dibutuhkannya uji kompetensi pada kemampuan intelektualnya. Uji kompetensi adalah proses pengukuran pengetahuan, keterampilan dan perilaku seseorang dalam jenjang pendidikan yang diselenggarakan di berbagai program pendidikan (Syah, Iskandar & Riyadi., 2017). Uji kompetensi juga dapat membantu mahasiswa untuk mengukur sejauhmana penguasaan mereka terhadap materi perkuliahan serta juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengakuan atau kompetensi

kemampuan yang mereka miliki (Sumiati, 2023). Dalam uji kompetensi kemampuan intelektual mahasiswa dapat melalui beberapa metode, yaitu *computer based test* (CBT), ujian tertulis, praktikum, portofolio, simulasi maupun penilaian langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, melakukan uji kompetensi kemampuan intelektual mahasiswa menggunakan *computer based test* (CBT) atau lebih menekankan pada penggunaan variasi teknologi aplikasi yaitu media aplikasi *Quizwhizzer*. *Quizwhizzer* adalah media aplikasi yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan atau mengevaluasi pembelajaran seseorang dengan menggandakan metode yang menarik, menyenangkan dan interaktif (Susanto & Ismaya, 2022), tak hanya itu fitur pada media aplikasi *Quizwhizzer* menarik seperti avatar, tema dan musik serta memiliki papan peringkat yang dapat digunakan untuk melihat peringkat *player* (pemain) yang bergabung selama permainan berlangsung, sehingga dapat membuat pemain dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mengerjakan soal dengan tepat sesuai dengan kemampuan pemahaman mereka masing-masing. Berbagai kelebihan yang dimiliki media aplikasi ini (Audina, Rostikawati & Gani, 2022; Susanto & Ismaya, 2022), ialah :

- (1) Dapat diakses secara gratis dengan pilihan *template* yang menarik
- (2) Meningkatkan perhatian *player* (pemain) terutama pada peserta didik atau mahasiswa sekaligus yang dapat dihubungkan dengan materi pembelajaran dengan bentuk soal yang beragam
- (3) Dapat melihat peringkat yang tertinggi maupun terendah dalam aspek menjawab maupun kecepatan dalam memilih jawaban
- (4) Inovasi baru di dunia pendidikan terutama pada penggunaan teknologi untuk jajaran staf pengajar pendidikan seperti guru dan dosen.

Adapun kekurangan atau kelemahan dari media aplikasi *Quizwhizzer*, ialah:

- (1) Ketidakstabilan jaringan atau internet yang menghambat dalam pengerjaan
- (2) Bagi siswa tidak mampu menjawab soal, akan kesusahan untuk membuka tab baru demi mencari jawaban di internet
- (3) Kendala atau permasalahan tambahan, bila *player* (pemain) terlambat bergabung.

Dengan kelebihan dan kekurangan hal tersebut, media aplikasi dapat digunakan dalam membantu mahasiswa untuk mengetahui dan memahami taraf kompetensi kemampuan intelektual yang mereka miliki.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui dari tahap-tahap, yaitu, tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penutupan, diantaranya:

1. Melakukan koordinasi dengan ketersediaan mahasiswa Universitas Asahan dengan semester 2 Fakultas Pendidikan Sastra dan Bahasa Indonesia.
2. Mempersiapkan perlengkapan perangkat yang dibutuhkan, seperti laptop, infokus, handphone maupun paket data dari masing-masing mahasiswa.
3. Memulai acara dengan pembukaan pelatihan media aplikasi *Quizwhizzer* yang dilakukan di masing-masing kelas pada mahasiswa semester 2 PBSI.
4. Menyampaikan beberapa serangkaian acara yang akan dilakukan mahasiswa.
5. Menginstruksikan pada mahasiswa tata cara penggunaan aplikasi *Quizwhizzer*, kemudian membimbing mereka untuk mempraktekkannya langsung dengan memberikan latihan untuk melihat bagaimana keberhasilan, pengalaman serta antusias yang mereka rasakan saat melakukan tes menggunakan aplikasi tersebut dengan soal-soal yang sudah

dipersiapkan dengan mengambil materi mengenai bimbingan dan konseling yang mereka pahami.

6. Menyelesaikan acara dengan memberikan beberapa kata penutupan serta mendengarkan bagaimana tanggapan dan antusias dari mereka setelah mengikuti pelatihan media aplikasi ini.

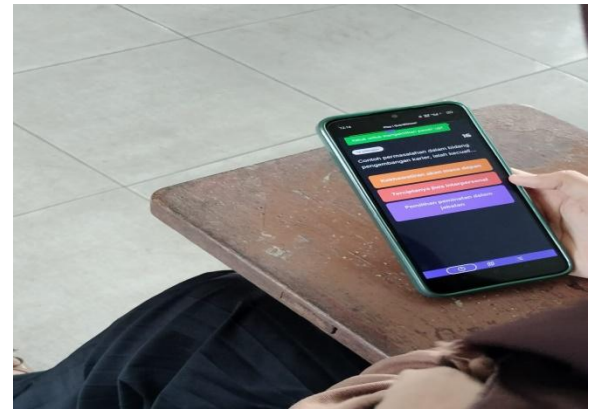
terhubung pada pendaftaran akun. mengarahkan mahasiswa dalam penggunaannya dan memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk mengeksplor lebih pada media aplikasinya hingga dapat membuat soal-soal dengan materi yang diinginkan dan menguji cobanya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

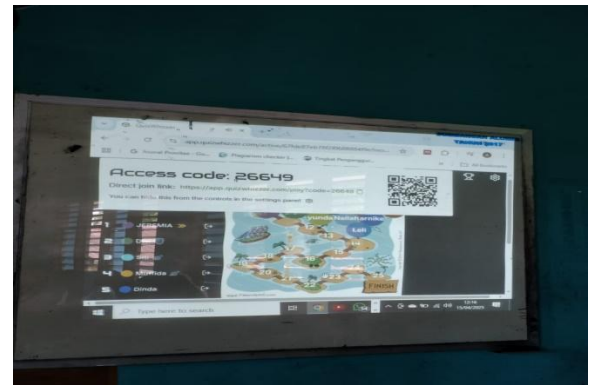
Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada mahasiswa semester 2 prodi pendidikan bahasa dan sastra indonesia fakultas keguruan dan ilmu pendidikan tahun ajaran 2025 universitas asahan. Kegiatan ini berlangsung di hari Selasa, 15 April 2025 dimulai pukul 13.30 s/d 15.00 Wib.

Adapun kegiatan ini melalui beberapa tahap, diantaranya: Pertama, tahap persiapan kegiatan ialah langkah awal dalam melaksanakan kegiatan pelatihan ini. Pada tahap ini, tim berkoordinasi dengan ketersediaan mahasiswa dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini dan mempersiapkan beberapa perlengkapan yang dibutuhkan untuk berlangsungnya kelancaran kegiatan pelatihan, seperti laptop, infokus, *hanphone*, maupun paket data.

Selanjutnya, berlangsung pada tahap pelaksanaan. Tahap ini, ketua tim membuka acara dengan salam pembuka, memperkenalkan diri dan menyampaikan maksud dan tujuan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Kemudian, menjelaskan makna/pengertian, kegunaan baik dari kelebihan dan kekurangan pada penggunaan media aplikasi *quizwhizzer*, menginstruksikan tata pelaksanaan yang akan dilakukan baik dari tim maupun mahasiswa. Mengawali dengan mengarahkan mahasiswa dalam membuka media aplikasi *quizwhizzer* melalui web yang ada dengan mengklik <https://quizwhizzer.com> pada laman *google*. Kemudian, masuk pada laman tersebut dengan memasukkan pendaftaran akun atau email yang dapat



Gambar 1. Tampilan bentuk dalam pengerjaan soal-soal dengan media aplikasi *quizwhizzer*



Gambar 2. Tampilan melihat sejauhmana para *player* dalam bermain





Gambar 3 & 4. Para mahasiswa mencoba penggunaan media aplikasi quizwhizzer dengan soal yang sudah dipersiapkan oleh tim

Setelah terlaksananya kegiatan tahap pelaksanaan dengan baik, selanjutnya kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan tahap penutup dengan kata penutupan serta mendengarkan bagaimana tanggapan dan antusias maupun kesan dari mereka setelah mengikuti pelatihan media aplikasi ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilakukan pada pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa:

- (1) Kegiatan pengabdian ini dilakukan sebagai memberikan pelatihan dan pemahaman pada mahasiswa, terutama pemanfaatan media aplikasi teknologi (*Quizwhizzer*) dalam uji kompetensi kemampuan intelektual yang mereka miliki.
- (2) Dengan pelatihan ini dapat memberikan taraf yang baik bagi mahasiswa, terutama pada pemahaman belajar yang mendalam.
- (3) Diharapkan juga mahasiswa dapat merealisasikan media aplikasi *Quizwhizzer* pada media pembelajarannya dalam melatih kemampuan intelektualnya baik pada

diri sendiri maupun saat terjun di praktek mengajar ataupun di lapangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini dengan Mahasiswa Semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Tahun Ajaran 2025 Universitas Asahan, sepenuhnya mengucapkan terimakasih banyak atas ketersediaan ikutserta pada kegiatan ini. Terimakasih juga kepada kampus Universitas Asahan sudah yang telah mendukung dan memberikan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Semoga pengabdian ini dapat memberikan kontribusi baik terutama seluruh pihak-pihak yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Audina, L., Rostikawati, T., & Gani, R. A. (2022). Pengembangan media game interaktif elektronik berbasis Quizwhizzer pada sub tema usaha pelestarian lingkungan. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1996–2006.
- Daulay, N. (2021). Motivasi dan kemandirian belajar pada mahasiswa baru. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 21–35.
- Sumiati. (2023). *Manfaat uji kompetensi bagi mahasiswa semester akhir*. LSP P1 UNTAG SURABAYA. [https://lsp.untag-sby.ac.id/berita-1643-manfaat-uji-kompetensi-bagi-mahasiswa-semester-akhir.html#:~:text=%22Uji kompetensi dapat membantu mahasiswa,atas kompetensi yang mereka miliki.%22](https://lsp.untag-sby.ac.id/berita-1643-manfaat-uji-kompetensi-bagi-mahasiswa-semester-akhir.html#:~:text=%22Uji%20kompetensi%20dapat%20membantu%20mahasiswa,atas%20kompetensi%20yang%20mereka%20miliki.%22)
- Susanto, D. A., & Ismaya, E. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Quizwhizzer pada PTM terbatas muatan pelajaran IPS bagi siswa kelas VI SDN 2 Tuko.

Cokroaminoto Journal of Primary Education, 5(1), 104–110.

Syah, D. Z. R., Iskandar, R., & Riyadi, S. (2017). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelulusan Uji Kompetensi Mahasiswa Profesi Ners Stikes Jenderal Achmad Yani

Yogyakarta. *Jurnal Wacana Kesehatan*, 2(2), 180–190.

Tanjung, Y. T., & Elfina, H. (2023). Mengenalkan kompetensi yang harus dimiliki mahasiswa dan cara peningkatannya. *All Fields of Science J-LAS*, 3(2), 70–77.