



EVALUASI PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GOOGLE FORM DAN QUIZIZZ

^{1*}Asma, ²Miftahul Jannah, ³Risy Mawardati, ⁴Juliana Juliana, dan ⁵Nora Fitria

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh, Indonesia

⁴Akademik Keperawatan Iskandar Muda, Banda Aceh, Indonesia

⁵IAIN Langsa, Langsa, Indonesia

*Email: asma@unida-aceh.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan proses belajar mengajar tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Di era modern dimana teknologi berkembang pesat seperti saat ini, salah satu tanggung jawab dari pendidikan adalah menyiapkan anak didik bangsa yang berkualitas untuk masa depan Indonesia yang lebih baik. Profesionalisme guru memegang peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan. Selain memiliki pengetahuan yang tinggi dalam substansi bidang mata pelajaran, seorang guru juga perlu menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam pemanfaatan teknologi termasuk dalam proses penilaian hasil belajar siswa. Hal ini dirasa penting sekali agar pengajar tidak hanya menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi pada saat penyampaian materi saja, tetapi melengkapinya juga ketika melakukan evaluasi. Pelaksanaan program pengabdian ini telah dilaksanakan dalam tiga sesi. Sesi pertama merupakan demonstrasi tentang penggunaan aplikasi berbasis web Quizizz, sesi kedua tentang pemaparan media yang dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran yaitu Google Forms dan Quizizz. Sesi ketiga adalah diskusi dan tanya jawab yang berakhir pada kesimpulan bahwa kedua aplikasi ini sangat efektif dan efisien digunakan dalam proses penilaian hasil belajar siswa.

Keywords: Evaluasi, Google Forms, Quizizz

PENDAHULUAN

Di era serba teknologi seperti saat ini, salah satu tanggung jawab dari pendidikan adalah menyiapkan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas di masa depan. Dalam lingkungan pendidikan di sekolah misalnya, profesionalisme guru adalah kunci utama bagi peningkatan mutu pendidikan itu sendiri. Hal ini mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik sebagai modal utama sekaligus aset generasi penerus Indonesia. Tuntutan globalisasi dan modernisasi yang semakin maju yang ditandai dengan rasionalisasi dalam berkarya yang sangat tinggi, haruslah diimbangi dengan kompetensi

yang harus dimiliki oleh guru (Mulatsih, 2020). Ini berarti peran guru sangat penting untuk dapat mengimbangi kondisi perkembangan peserta didik di sekolah.

Selain memiliki pengetahuan yang tinggi dalam substansi bidang mata pelajaran, seorang guru dituntut pula untuk menunjukkan keterampilannya secara unggul dalam pemanfaatan teknologi (Sodiq, 2021). Perpaduan antara teknologi dan pengajaran tentu bukanlah sebuah hal baru. Apalagi pada masa pandemi yang melanda seluruh dunia dua tahun yang lalu, hampir semua proses pembelajaran dilakukan secara daring. Sehingga di kalangan pendidik tentunya tidak asing lagi mendengar beberapa aplikasi berbasis web seperti Zoom, Google Meet, Google Classroom, Canva, Edmodo, Edpuzzle, Whatsap, Kahoot dan Quipper School. Ini berarti, aplikasi berbasis web tersebut memberi banyak sekali manfaat selama pandemi, baik dari segi proses pemberian materi maupun proses penilaian hasil belajar atau evaluasi.

Pelaksanaan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penilaian hasil belajar. Menurut Kurniawan, dkk (2020) penilaian merupakan suatu proses yang sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi untuk menentukan seberapa jauh peserta didik atau sekelompok peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, baik aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Penilaian tidak sekedar pengumpulan data siswa, tetapi juga sebuah proses untuk memperoleh gambaran proses dan hasil belajar siswa. Penilaian tidak sekedar pemberian soal kepada siswa tanpa tindak lanjut setelahnya. Oleh karena itu, meskipun setelah pandemi kondisi di Indonesia berangsur-angsur mulai membaik, ada banyak aplikasi daring yang masih dapat digunakan dalam proses penilaian pendidikan yaitu Google Forms dan Quizizz.

Google Form atau google formulir adalah sebuah aplikasi berbasis web atau web tool yang berguna untuk membantu mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Di dunia pendidikan, beberapa fungsi Google Form yang sudah dikenal luas antara lain: memberikan tugas latihan bahkan ulangan online, mengumpulkan pendapat banyak orang, mengumpulkan data siswa dan guru, membuat formulir pendaftaran sekolah secara online, serta membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online.

Sementara itu, Quizizz merupakan salah satu bentuk game yang berfungsi sebagai media pembelajaran yang diintegrasikan dengan materi atau soal – soal evaluasi sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Quizizz juga adalah aplikasi yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas sehingga latihan menjadi lebih interaktif. Sehingga tidak salah jika salah satu efisiensi dari aplikasi ini adalah memberikan suasana menyenangkan dan menghibur pada saat siswa mengerjakan latihan. Siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas menggunakan perangkat elektronik yang mereka miliki. Quizizz juga dilengkapi dengan karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan audio yang memberi efek menyenangkan selama proses pembelajaran (Noor, S., 2020). Ini memungkinkan siswa untuk saling memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengerjakan kuis pada saat yang bersamaan di kelas dan dapat melihat langsung peringkat yang diperoleh di papan peringkat.

Berdasar pada latar belakang tersebut, serta melihat banyaknya efektifitas dan efisiensi dari kedua aplikasi pendidikan berbasis web ini, maka pengabdian berbentuk seminar dirasa perlu diberikan kepada para pendidik. Target pelatihan ini adalah

meningkatkan kesadaran penggunaan media pembelajaran Google Forms dan Quizizz secara daring. Selain untuk mempersiapkan anak didik untuk menghadapi era digital, tujuan dari pengabdian ini antara lain memberikan wawasan tentang pentingnya evaluasi online, dan meningkatkan keterampilan guru sebagai mitra pengabdian dalam pembuatan dan penggunaan kedua aplikasi berbasis web ini.

METODE

Pengabdian ini dilakukan dengan beberapa tahapan, tahapan yang pertama adalah tahap persiapan dengan berkoordinasi dengan Kepala Sekolah SMP 3 Ingin Jaya Aceh Besar terkait dengan kesepakatan kerja sama dan tempat pelaksanaan, persiapan materi seminar serta mempersiapkan waktu dan kegiatan pelaksanaan seminar terkait dengan proses evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Google Form dan Quizizz. Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian akan dijabarkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Pengabdian

Pert	Kegiatan	Kemampuan yang diharapkan
1	Demonstrasi penggunaan Quizizz berupa pengerjaan soal-soal	Peserta dapat merasakan pengalaman menggunakan Quizizz dengan menjawab soal-soal
2	Pemaparan tentang evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Google Forms dan Quizizz	Peserta dapat memahami efektifitas serta efisiensi yang didapatkan saat melakukan evaluasi pembelajaran menggunakan Google Forms dan Quizizz
3	Tanya jawab dan diskusi terkait Google Forms dan Quizizz	Peserta dapat menuntaskan rasa ingin tahunya terkait Google Forms <u>dan</u> Quizizz

Partisipasi mitra dalam hal ini yaitu guru SMP Negeri 3 Ingin Jaya sebagai peserta pelatihan. Dengan adanya kegiatan ini, dapat terjalin kerjasama antara lembaga SMP Negeri 3 Ingin Jaya dan Kolaborasi antara beberapa universitas di Aceh.

HASIL

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, terdapat tiga kegiatan utama pada seminar yang telah dilaksanakan yaitu:

1. Demontrasi penggunaan Quizizz berupa pengerjaan soal-soal yang telah disiapkan sebelumnya oleh pemateri.



Gambar 1. Demonstrasi penggunaan Quizizz

2. Pemaparan tentang evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Google Forms dan Quizizz terutama yang berkenaan dengan efektivitas dan efisiensi dari web tool tersebut.



Gambar 2. Pemaparan tentang Google Forms dan Quizizz

3. Tanya jawab dan diskusi terkait Google Forms dan Quizizz. Bagian terakhir adalah sesi diskusi dan tanya jawab mengenai kedua aplikasi ini.



Gambar 3. Foto bersama setelah tanya jawab dan diskusi

PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara tatap muka selama tiga hari sejak dari tanggal 19 hingga 21 Desember 2022 yang diikuti oleh lebih dari 40 orang guru dan tenaga kependidikan. Kegiatan ini juga disandingkan dengan beberapa topik seminar lainnya yang dibungkus dalam sebuah tema berjudul Penerapan Metode Belajar Berbasis Teknologi dan Penyuluhan tentang Temuan baru di Lingkungan Masyarakat. Seminar ini secara umum

terbagi kepada tiga sesi utama yaitu demonstrasi penggunaan Quizizz berupa pengerjaan soal-soal, pemaparan tentang evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Google Forms dan Quizizz dan tanya jawab dan diskusi.

Pada sesi pertama, didemonstrasikan penggunaan Quizizz berupa pengerjaan soal-soal yang telah disiapkan sebelumnya oleh pemateri. Terdapat 10 soal berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 5 pilihan jawaban yang berbeda. Soal yang ditanyakan masih berkenaan dengan SMP Negeri 3 Ingin Jaya seperti jumlah kelas yang tersedia di sekolah tersebut. Selain dapat merasakan pengalaman langsung dari penggunaan Quizizz, diharapkan juga para peserta dapat semakin mengenal hal-hal yang berkaitan dengan penyelenggaraan proses belajar dan mengajar pada sekolah tersebut.

Pada sesi kedua, juga didemonstrasikan bagaimana cara pembuatan soal pada kedua aplikasi tersebut secara singkat seperti cara menambahkan soal baru, mengubah tata letak urutan soal, mengacak soal dan pilihan jawaban serta mengirimkan tautan soal kepada siswa. Tak lupa pula diperlihatkan Google Forms yang otomatis telah dihubungkan ke Google Spreadsheet untuk memudahkan guru melihat tanggapan dan respon jawaban dari siswa.

Pada sesi ketiga, dilakukan diskusi dan tanya jawab. Selain tentang kelebihan, ada juga guru yang bertanya tentang kekurangan dari aplikasi ini. Guru juga menyampaikan keinginannya untuk belajar lebih jauh lagi mengenai kedua aplikasi ini dan berharap agak pihak sekolah bersedia memfasilitasi pengadaan seminar berbentuk pelatihan pada kesempatan lainnya. Hal ini dikarekan guru semakin yakin bahwa banyak manfaat yang bisa didapatkan dari penggunaan Google Forms dan Quizizz. Selain merasakan manfaat bahwa kedua aplikasi tersebut menghemat waktu sekaligus menarik seperti yang dirasakan juga oleh siswa, guru dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya dalam penggunaan teknologi terutama di bidang pendidikan. Guru merasa sudah bukan saatnya lagi untuk takut terhadap teknologi karena seharusnya teknologi menjadi sahabat terbaik bagi guru sehingga dapat membantu peserta didik dalam evaluasi pembelajaran yang menyenangkan.

Dari materi yang diberikan, peserta memahami bahwa Google Forms dan Quizizz adalah penilaian yang memanfaatkan web sebagai media penilaian. Penilaian berbasis web seperti kedua aplikasi ini dapat digunakan untuk penilaian formatif maupun penilaian sumatif. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Nizaruddin, dkk (2021) bahwa ini sangat penting untuk mendukung penerapan konsep Merdeka Asesmen yang memungkinkan penilaian dapat dilakukan kapan saja, dimana saja, bahkan oleh siapa saja.

Pengabdian dalam bentuk seminar ini bertujuan untuk memaksimalkan dan mengasah kemampuan seorang guru dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam hal penggunaan media pembelajaran yang menarik. Menurut Parinata & Purpaningtyas (2021), menanggapi era kemajuan teknologi pada saat ini, pendidikan harus lebih dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih untuk mencapai tujuan yaitu memudahkan pelaksanaan pendidikan, Kebutuhan akan teknologi pada dunia pendidikan di Indonesia, merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebutuhan hidup masyarakat sehari-hari, seiring dengan pesatnya media-media pembelajaran yang telah diciptakan, dunia pendidikan selalu mengalami proses perubahan yang secara tidak langsung dipengaruhi oleh ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini juga sesuai dengan pendapat Iqbal, dkk (2018) yang mengungkapkan bahwa pembuatan media pembelajaran yang menarik akan menimbulkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu. Ini berarti

bahwa guru tidak hanya dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang baik terhadap topik yang akan diajarkan tetapi juga dituntut mempunyai inovasi dan kreativitas serta kemauan yang tinggi untuk dapat membuat suatu bentuk pembelajaran dan evaluasi yang lebih variatif, menarik serta menyenangkan (Purba, 2019; Sianipar, 2019). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif baik pada konten-konten pembelajaran dan akan menimbulkan minat belajar siswa untuk terus belajar dengan lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) mandiri terdiri dari beberapa langkah kegiatan yang terdiri dari demonstrasi penggunaan Quizizz berupa pengerjaan soal-soal, pemaparan tentang evaluasi pembelajaran dengan menggunakan Google Forms dan Quizizz dan tanya jawab dan diskusi terkait Google Forms dan Quizizz. Dari kegiatan pengabdian tersebut terlihat antusiasme yang tinggi dari para peserta baik peserta didik, guru, dan tenaga kependidikan. Guru guru menjadi lebih termotivasi dalam proses pembelajaran, mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran seperti penggunaan Web Tools tertentu khususnya pada saat evaluasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Iqbal, M., Rosramadhana, R., Amal, B. K., & Rumapea, M. E. (2018). Penggunaan Google Forms Sebagai Media Pemberian Tugas Mata Kuliah Pengantar Ilmu Sosial. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 120-127. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.9652>
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh Penggunaan Quizizz Sebagai Latihan Soal Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Mardiana, T., & Purnanto, A. W. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. *Proceeding of The 6th University Research Colloquium: Seri Pengabdian Kepada Masyarakat*. 9 September 2017, Universitas Muhammadiyah Magelang, Magelang.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam Pembelajaran Kimia di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.129>
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas (Educations-Pengabdian kepada Masyarakat)*, 12(2), 291-296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Noor, S. (2020). Penggunaan Quizizz dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7. <https://doi.org/10.33654/jph.v1i1.927>
- Parinata, D., & Puspaningtyas, N. D. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Form terhadap Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 56-65. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.1008>

- 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), 29-39. <https://doi.org/10.51212/jdp.v12i1.1028>
- Sianipar, A. Z. (2019). Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kepuasan Pelayanan Mahasiswa. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(1), 16-22.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi Guru Dan Peserta Didik Terhadap Penggunaan Aplikasi Berbasis Web "Quizizz" Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5). <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i6.49324>