

Pelatihan Pembuatan Soal Berbasis Digital menggunakan Quizizz dan Google Form

Dewi Handayani^{1*}, Muzanip Alperi², Salastri Rohiat³

^{1,3} Pendidikan Kimia, Universitas Bengkulu. Bengkulu, Indonesia

²LPMP Provinsi Bengkulu. Bengkulu, Indonesia

* Korespondensi Penulis. Email: d.handayani@unib.ac.id

Abstrak

Indonesia berada pada revolusi industri 4.0, dimana semua aktivitas bergerak dengan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Termasuk dunia pendidikan, yang menjadi salah satu tantangan terbesar pada revolusi industri 4.0. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara daring bagi guru-guru SMAN 4 Kabupaten Seluma yang berjumlah 20 orang. Kegiatan berupa sosialisasi dan pembuatan soal berbasis digital menggunakan aplikasi *quizizz* & *google form*. Metode pendekatan yang digunakan adalah pembekalan/workshop, praktek terbimbing dan evaluasi. Kegiatan sosialisasi yang dilakukan via zoom dilanjutkan dengan praktek secara langsung oleh peserta. Kegiatan pembimbingan dan finalisasi produk dilakukan secara intensif melalui tatap muka secara langsung dan aplikasi *WhatsApp*. Peserta sangat tertarik terhadap kegiatan ini, karena termasuk baru bagi guru di SMAN 4 Seluma. Sebanyak 16 orang peserta telah berhasil membuat soal digital dalam bentuk *quizizz* maupun *google form*. Media yang dibuat oleh peserta ini sangat bermanfaat karena dapat digunakan di kelas dan sebagai upaya mendukung era industri 4.0, dimana guru dan siswa harus melek teknologi. Peserta berharap kegiatan sejenis dapat dilanjutkan dengan topik yang berbeda.

Kata Kunci: Soal berbasis digital, guru, Kabupaten Seluma

PENDAHULUAN

Indonesia berada pada revolusi industri 4.0, dimana semua aktivitas bergerak dengan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Termasuk dunia pendidikan, yang menjadi salah satu tantangan terbesar pada revolusi industri 4.0 ini. Pelaku pendidikan yang akan membawa perubahan dengan sumber daya manusianya harus dipersiapkan baik pendidik maupun yang dididik. Era revolusi industri 4.0 pada pendidikan dapat dicirikan dengan digunakannya teknologi pada proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat membuat proses pembelajaran berlangsung berkala tanpa batas ruang dan waktu. Oleh karena itu, diharapkan sekolah sudah mulai menerapkan teknologi berbasis ICT, dengan sasaran utamanya adalah guru yang mampu memanfaatkan media berbasis digital agar kegiatan pembelajaran semakin efektif. Pembelajaran berbasis digital ini merupakan

salah satu bagian tanggungjawab sekolah maupun guru dalam mengikuti berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, serta mengembangkan diri dalam meningkatkan wawasan dan mengontrol kegiatan belajar peserta didik (Darmaningrat, dkk., 2018).

Guru sebagai agen pembelajaran diharapkan bukan hanya mampu membuat silabus, rencana pembelajaran akan tetapi juga sampai kepada rancangan alat evaluasinya. Hal ini sejalan dengan permendiknas nomor 16 tahun 2007 yang menyatakan bahwa kompetensi inti seorang guru diantaranya yaitu melakukan penilaian dan mengevaluasi hasil belajar (Purnanto & Mahardika, 2016). Hasil tes belajar siswa merupakan salah satu alat ukur dalam melakukan evaluasi.

Alat evaluasi pembelajaran yang berbasis digital inilah yang diharapkan mampu dibuat dan dikembangkan oleh guru

pada era revolusi 4.0. Sekolah yang telah memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa sekolah tersebut telah mampu menjawab tantangan perkembangan zaman di era revolusi 4.0. Dengan begitu, proses pembelajaran tidak hanya terbatas oleh ruang dan waktu, namun sebaliknya, proses pembelajaran dapat terus berlangsung tanpa adanya batas ruang dan waktu.

Hal ini juga berlaku bagi guru-guru di SMAN 4 Kabupaten Seluma, Provinsi Bengkulu yang berjumlah sebanyak 18 orang guru PNS, sebagai pendidik dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Namun sayangnya, berdasarkan hasil wawancara serta survei secara langsung di SMAN 4 Seluma, para guru di sekolah belum mengikuti perkembangan teknologi yang ada, masih banyak guru yang tidak paham cara Karenanya, dengan menggunakan web ini maka seorang guru atau profesi lainnya yang berhubungan dengan internet tidak perlu menggunakan kertas lagi untuk mencetak kuis atau kuisionernya. menghemat waktu baik dalam membagikan, mengumpulkan kembali dan menganalisis hasil kuis dan angketnya.

Kondisi tersebut melatar belakangi perlu diadakannya pelatihan pembuatan soal berbasis digital bagi guru-guru di SMAN 4 Seluma, hal ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan guru dalam membuat soal berbasis digital serta meningkatkan wawasan digital dan kompetensi TIK (Teknologi Informasi dan Teknologi) para guru. Adapun pelatihan pembuatan soal berbasis digital yang dilakukan yaitu menggunakan aplikasi *quiziz* dan *google form*. Berdasarkan riset yang dilakukan Nurhayati (2020), yaitu aplikasi *quiziz* yang berbentuk *game* pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di kelas. *Game* edukasi *quiziz* merupakan salah satu aplikasi pendidikan

yang berbasis *game* dan membawa aktivitas multi permainan dan membuat latihan interaktif yang menyenangkan (Purba dalam Fitriya, 2020). *Game* edukasi *quizizz* dapat dilakukan oleh peserta didik di sekolah maupun di rumah menggunakan perangkat android/ laptop yang terhubung dengan internet. *Game* edukasi *quizizz* memiliki karakter tema, meme, avatar dan musik yang dapat menghibur siswa pada saat proses pembelajaran, latihan atau mengerjakan kuis secara mandiri. *Game* edukasi *quizizz* juga memungkinkan antar siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu memperoleh hasil kuis yang tinggi.

Google Form merupakan situs berbasis web dimana peserta didik dapat memberikan tanggapan atau jawaban terhadap kuis ataupun kuisioner secara cepat, dapat dilakukan dimana saja asalkan perangkat android, laptop atau komputer yang digunakan terhubung dengan internet. *Google Form* sangat sesuai digunakan untuk mengumpulkan pendapat orang yang berjauhan, mengelola pendaftaran acara atau sekolah melalui internet, mengumpulkan sebuah data, membuat kuis dadakan, membahas/ mengulas soal evaluasi (Bulan & Zainiyati, 2020).

Aplikasi *quizizz* dan *google form* tidak hanya dapat digunakan pada evaluasi pembelajaran di kelas secara langsung, tetapi juga dapat dilakukan evaluasi pembelajaran dengan jarak jauh seperti kondisi yang terjadi saat ini di tengah wabah *Covid 19*. Dengan adanya soal evaluasi berbasis digital ini, peserta didik dapat belajar dan berlatih menjawab soal-soal secara mandiri di manapun dan kapanpun. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh (Putri & Muzakki, 2019) bahwa alat komunikasi yang semakin canggih dapat memudahkan siswa dan pengajar dalam memperoleh informasi

yang dibutuhkan setiap saat sehingga lebih memudahkan dalam mencari bahan dan metode evaluasi dengan memanfaatkan beragam teknologi yang ada.

METODE

Alternatif pemecahan masalah dilakukan melalui kegiatan pembuatan alat evaluasi berbasis digital kepada guru-guru SMAN 4 Seluma. Dalam kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan pembuatan alat evaluasi berbasis digital menggunakan aplikasi *quizizz* dan *google form* bagi guru-guru SMAN 4 Seluma, yaitu dengan menggunakan tiga metode pendekatan. Pembekalan/workshop, praktek terbimbing dan evaluasi. Pembekalan dan workshop dilakukan selama 2 hari di SMAN 4 Seluma. Struktur Program (20 JP), teoritis :

1. Pentingnya alat evaluasi dalam pembelajaran
2. Bagaimana cara membuat alat evaluasi berbasis digital yang baik, sistematis dan komponen apa saja yang harus ada dalam suatu alat evaluasi pembelajaran
3. Pengenalan program aplikasi *quizizz* dan *google form*

Praktek :

1. Pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan program aplikasi *quizizz* dan *google form*
2. Produksi alat evaluasi pembelajaran dan *penguplodan* berbasis android
3. Praktek dilapangan dan penyempurnaan terbimbing

Pada tahapan ini, guru-guru SMAN 4 Seluma sebagai peserta pelatihan akan mendapatkan bimbingan dan praktek terbimbing dari 3 orang pembimbing dari tim Pengabdian UNIB (dosen dibantu dengan 1 orang mahasiswa). Pada tahap ini tim fasilitator (pengusul) siap memberikan

bimbingan bagi peserta yang mengalami kendala dalam bahan ajar digital sampai guru mampu menghasilkan bahan ajar berbasis android yang bisa langsung digunakan dalam pembelajaran di lapangan. Monitoring dilaksanakan untuk melihat keberhasilan kegiatan setelah beberapa tahapan di atas dilaksanakan terutama setelah tahap pengerjaan pembuatan dan produksi alat evaluasi berbasis digital. Evaluasi yang akan dilakukan untuk menilai keberhasilan kegiatan pengabdian ini adalah dengan cara :

1. Melihat respon dan antusias guru dalam membuat alat evaluasi berbasis digital
2. Memonitor setiap tahapan pembuatan dan penerapan, apakah sesuai dengan panduan.

Monitoring hasil kegiatan berupa produknya akhir berupa alat evaluasi berbasis digital.

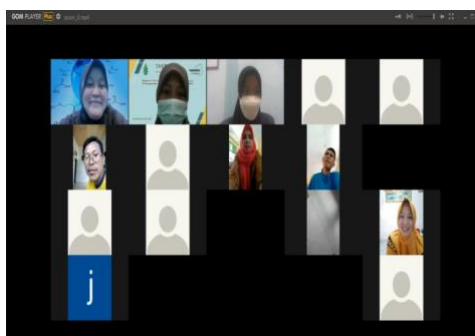
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian telah dilakukan pada tanggal 21 Oktober 2021 oleh Tim Pengabdian Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Bengkulu. Kegiatan ini dilakukan secara Daring menggunakan Zoom Meeting. Peserta yang hadir pada kegiatan berjumlah 20 orang yaitu guru-guru SMAN 4 Kabupaten Seluma dari berbagai bidang studi. Kegiatan pengabdian ini disambut baik dan antusias oleh guru-guru SMAN 4 Seluma dan mendapat dukungan penuh dari Kepala Sekolah yaitu Bapak Juliandi Saputra, M.Pd.

Kegiatan ini dilakukan dalam rangka menghadapi era 4.0 guru maupun siswa harus siap menggunakan teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Salah satu upaya yang dilakukan adalah pembuatan alat evaluasi menggunakan aplikasi *quizizz* dan *google form*. Pembuatan soal/ alat evaluasi berbasis digital ini diharapkan

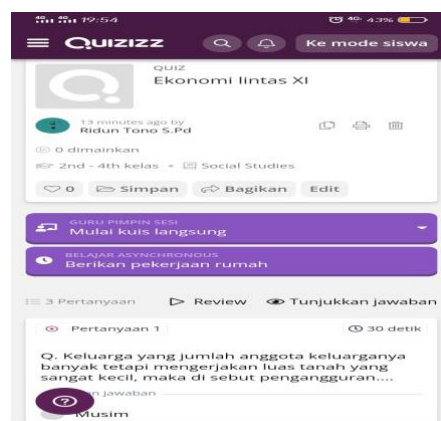
mampu mengurangi kelemahan sistem evaluasi yang bersifat konvensional. Hal ini dikarenakan alat evaluasi berbasis ICT memiliki kelebihan berupa fitur pengaturan lama waktu pengerjaan soal, pemeriksaan otomatis (*auto correction*) sehingga meminimalisir *human error* dan pengacakan soal yang dapat mengurangi kecurangan seperti mencotek, serta tidak perlu menggunakan kertas.

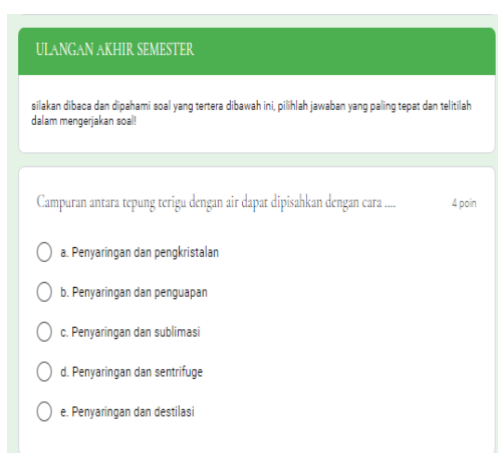
Kegiatan sosialisasi yang dilakukan via zoom dilanjutkan dengan praktek secara langsung oleh peserta. Kegiatan pembimbingan dan finalisasi produk dilakukan secara intensif melalui tatap muka secara langsung dan aplikasi WhatsApp. Guru-guru SMAN 4 Seluma berharap kegiatan sejenis dapat dilanjutkan dengan topik yang berbeda.



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pengabdian

Dibawah ini adalah contoh produk yang dibuat oleh peserta kegiatan pengabdian :





Gambar 2. Contoh produk peserta pengabdian

Kegiatan pengabdian berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Dari 20 orang peserta yang ikut kegiatan pengabdian, 16 orang guru telah berhasil membuat soal digital baik dalam bentuk *quizizz* maupun *goggle form*.

Materi yang diberikan kepada peserta yaitu :

- Pentingnya alat evaluasi dalam pembelajaran
- Bagaimana cara membuat alat evaluasi berbasis digital yang baik, sistematis dan komponen apa saja yang harus ada dalam suatu alat evaluasi pembelajaran
- Pengenalan program aplikasi *quizizz* dan *google form*
- Pembuatan bahan ajar digital dengan menggunakan program aplikasi *quizizz* dan *google form*
- Produksi alat evaluasi pembelajaran dan *penguploadan* berbasis android

Peserta sangat tertarik terhadap kegiatan ini, karena termasuk baru bagi guru di SMAN 4 Seluma tentang aplikasi *quizizz* dan *google form*. *Quizizz* merupakan salah satu *game* edukasi yang menarik, interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). *Game* edukasi efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu merangsang kemampuan visual dan verbal peserta didik

(Dewi, 2018). Sedangkan *google form* berupa kuesioner dan kuis yang dapat dikerjakan bersama orang lain atau siapa saja yang diinginkan oleh pengguna (Batubara, 2016). Media yang dibuat oleh peserta ini sangat bermanfaat karena dapat digunakan di kelas dan sebagai upaya mendukung era industri 4.0, dimana guru dan siswa harus melek teknologi.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa peserta yaitu guru-guru SMAN 4 Seluma Provinsi Bengkulu sangat tertarik untuk membuat evaluasi pembelajaran menggunakan *quizizz* dan *google form*. Kemampuan peserta dalam mengembangkan materi ajar yang dibuat yaitu sekitar 80% sudah berhasil mengembangkan evaluasi pembelajaran. Media yang dibuat oleh peserta ini sangat bermanfaat karena dapat digunakan di kelas dan sebagai upaya mendukung era industri 4.0, dimana guru dan siswa harus melek teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H.H. (2016). Penggunaan *google form* sebagai alat penilaian kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Arsyad Al Banjari. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 39-50.
- Bulan, S., & Zainiyati, H.S. Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *Syamil: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 15-34.
- Darmaningrat, E. W. T., Ali, A. H. N., Wibowo, R. P., & Astuti, H. M. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Digital Learning Untuk Pembelajaran Pengayaan Di Sekolah Menengah Kota Surabaya.

Seminar Nasional Sistem Informasi
Indonesia, November, 85-95.
[http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php
/file/download_file/1828](http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1828)

- Dewi, C. K. (2018). *Pengembangan alat evaluasi menggunakan Aplikasi Kahoot pada pembelajaran Matematika Kelas X*. Diss. UIN Raden Intan Lampung.
- Fitria, F. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Media Quizizz Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Kelas XI IPS 1 SMA Islam Al Azhar 7 Solo Baru Tahun Ajaran 2020/2021. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.20961/habitus.v4i1.45714>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi quizizz pada masa pencegahan penyebaran covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145-150.
- Permendikbud Nomor 16 Tahun 2007 tentang *Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*.
- Purba, Leony Sanga Lamsari. (2019). "Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I." *Jurnal Dinamika Pendidikan* 12.1: 29-39.
- Purnanto, A. W., & Mahardika, A. (2016). Pelatihan Pembuatan Soal Interaktif Dengan Program Wondershare Quiz Creator Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kota Magelang. *WARTA LPM*, 19(2), 141-148. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i2.2748>
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus*, 217-223.