

EDUKASI PEMANFAATAN *QUIZIZZ* DAN *GOOGLE FORM* UNTUK PEMBELAJARAN *ONLINE*

Suhendra¹, Indra Ranggadara¹

¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
Jl. Meruya Selatan No. 1, Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta
Barat, 11650.

Email : suhendra.mercu@mercubuana.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bermitra dengan Sekolah Menengah Pertama. Lokasi mitra berada di Kelurahan Meruya Selatan, yakni SMP 206. Guru yang ada pada sekolah tersebut masih belum mengetahui tentang pemanfaatan pembuatan soal dan juga tugas melalui media online yang interaktif. Hal ini karena kurangnya sosialisasi terkait dengan pemanfaatan media online dalam membuat soal seperti *quizizz* dan juga *google form*. Oleh karena itu dalam kegiatan ini diberikan pelatihan tentang pemanfaatan dalam membuat soal Latihan dan juga pembuatan tugas yang interaktif yang berbasis online dengan menggunakan aplikasi berbasis web yaitu *quizizz* dan juga *google form*. Metode pelatihan yang dilakukan dengan cara menjelaskan dengan menggunakan materi berupa presentasi dan juga langsung dilakukan pembuatan soal dan juga tugas yang interaktif melalui *quizizz* dan *google form*. Hasilnya sekarang para guru yang mengikuti sosialisasi secara daring dengan menggunakan media *video conference* mendapatkan kemudahan dalam penggunaan aplikasi tersebut. Aplikasi *Google Form* dan juga *quizizz* yang digunakan dapat dengan mudah dalam membuat soal Latihan dan juga tugas yang interaktif dan juga dapat langsung melihat nilai yang didapatkan oleh para siswa di media tersebut.

Kata kunci : *online learning, quizizz, google form*

1. PENDAHULUAN

Kemajuan Teknologi Informasi telah mendorong terjadinya banyak perubahan. Pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran, para guru dituntut untuk menguasai ICT agar dapat mengembangkan dan memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran. Tujuannya adalah untuk memberikan kemudahan dan kesempatan yang lebih luas kepada siswa dalam belajar agar mampu menguasai modernitas atau kemajuan zaman untuk meningkatkan daya saing di tingkat global. Perkembangan komputasi awan (*cloud computing*) timbul sebagai paradigma yang menarik dalam pengelolaan dan penyampaian layanan melalui internet.

Game *Quizizz* adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi permainan ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Mulatsih, B. 2020). Sedangkan *Google Forms* adalah alat yang memungkinkan mengumpulkan informasi dari pengguna melalui survei ataupun kuis yang dipersonalisasi. Pembuatan soal saat ini bisa dilakukan dengan cara online melalui aplikasi berbasis web seperti *Quizizz* dan *google form*. Beberapa fungsi *Google Form* di dunia pendidikan antara lain: 1) Memberikan tugas latihan/ ulangan online melalui laman website, 2) Mengumpulkan pendapat orang lain melalui laman website, 3) Mengumpulkan berbagai data siswa/ guru melalui halaman website, 4) Membuat formulir pendaftaran online untuk sekolah, 5) Membagikan kuesioner kepada orang-orang secara online (Hamdan Husein Batubara, 2016:4041). Lalu *Quizizz* memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. (Purba. 2019: 5). Selain itu pada penelitian sebelumnya Penilaian hasil belajar pengetahuan kimia dilakukan dengan menggunakan aplikasi *google form* dan *quizizz*. Dari keseluruhan kegiatan daring diperoleh rerata nilai pengetahuan kimia siswa 79,21 dan persentase siswa yang telah melampaui KKM sebesar 77,25% (Mulatsih, B. 2020).

Target dari kegiatan ini adalah untuk memberikan sosialisasi terkait dengan penggunaan media *online* dalam membuat soal Latihan dan tugas pada Sekolah SMP 206 berada di Jl. Masjid Al- Ikhlas I, RT.2/RW.2, Meruya Sel., Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610. Sosialisasi pemanfaatan *quizizz* dan juga *google form* diharapkan dapat memudahkan para guru dalam membuat soal-soal kuis dan tugas yang interaktif dan berbasis online khususnya di Sekolah SMP 206 Jakarta.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan ini dilaksanakan secara daring menggunakan media *video conference* dengan tim guru yang ada pada Sekolah SMP 206 berada di Jl. Masjid Al-Ikhlash I, RT.2/RW.2, Meruya Sel., Kec. Kembangan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11610 yang dilaksanakan pada hari Sabtu 05 Desember 2020 mulai pada jam 09:00 WIB - 12:30 WIB dengan total 29 peserta dan fokus kegiatan terkait dengan media interaktif dan sarana pembelajaran secara online dalam era new normal dengan detail sebagai berikut :



Gambar 1. Poster Pelatihan Pembelajaran Online

Lalu metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain:

- Memberikan sosialisasi secara daring tentang pemanfaatan fitur-fitur yang ada pada *google form* dan juga *quizizz* seperti membuat soal latihan, menambahkan gambar dan juga video pada soal, melakukan pengaturan terhadap kuis yang dibuat, pembuatan laporan untuk melihat hasil dari tugas yang dikerjakan oleh siswa.
- Memberikan sosialisasi secara daring dalam memanfaatkan *google form* dan juga *quizizz* agar soal-soal yang dibuat lebih interaktif dan dapat dengan mudah diakses secara online.

Tahap persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program ini meliputi :

1. Survei tempat pelaksanaan kegiatan.
2. Pembuatan proposal dan menyelesaikan administrasi perijinan pada instansi yang akan dilibatkan pada pelaksanaan kegiatan.
3. Pembuatan modul oleh pembicara.
4. Pembuatan sertifikat oleh panitia.
5. Perbanyak modul oleh panitia.
6. Pembuatan spanduk publikasi pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan komputasi awan (*cloud computing*) yang ada saat ini dalam hal pembuatan soal dan tugas dengan menggunakan aplikasi online menggunakan *google form* dan *quizizz*. Selain itu permasalahan yang ada di Smp 206 Jakarta Barat seperti pemanfaatan teknologi yang masih minim, keterbatasan jumlah guru dengan aktifitas belajar mengajar, dan juga dibutuhkan bantuan teknologi informasi untuk membantu menyelesaikan/ meringankan kendala- kendala yang ada dapat diatasi dengan mudah, karena kemudahan dalam penggunaan dan juga tampilan aplikasi yang mudah dipahami

Suhendra, dkk., Edukasi Pemanfaatan Quizizz...

menjadikan sosialisasi menjadi lebih mudah karena dapat dipahami dan juga bisa dipraktikkan dengan mudah. Selain itu hasil dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil kuesioner setelah pelaksanaan kegiatan dari skala 1-5

Poin Penilaian	Nilai Rata-rata (1-5)
Tema pelatihan	4.52
Ketepatan waktu	4.41
Suasana	4.41
Kelengkapan materi	4.45
Servis / sikap penyelenggara	4.52
Alat bantu	4.38
Penguasaan masalah	4.45
Cara penyajian	4.31
Manfaat materi	4.59
Interaksi dengan peserta	4.34
Penggunaan alat bantu	4.45
Penguasaan masalah	4.55
Cara penyajian	4.48
Manfaat materi	4.62
Interaksi dengan peserta	4.41

Keterangan :

- 1 = Buruk
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Memuaskan

Memberikan sosialisasi mengenai fitur produk google form dan quizizz sebagai bahan pengenalan dalam pemanfaatan teknologi, memberikan pelatihan pada fitur-fitur yang dapat digunakan dalam membuat kuis, tugas, mengatur gambar dan video yang akan tampil pada kuis atau soal yang dibuat, memberikan bobot nilai pada setiap pertanyaan dan juga evaluasi terhadap hasil jawaban dari para siswa dapat dengan mudah dibuat. Pada gambar 2. adalah kegiatan yang sudah dilakukan :



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Pembelajaran Online

4. SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi tentang pemanfaatan google form dan quizizz secara dengan para guru di SMP 206 Jakarta Barat berjalan dengan lancar dan juga para guru dapat mengetahui dalam membuat kuis dan juga tugas yang interaktif yang bisa dilaksanakan secara online tanpa perlu tatap muka dengan para siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi tentang pemanfaatan google form dan quizizz secara daring Untuk Guru Smp 206 Jakarta Barat sudah selesai dilakukan. Para guru yang mengikuti pelatihan secara daring tersebut dapat menambah media online dalam pembuatan kuis dan tugas sebagai salah satu alternatif yang dapat mempermudah proses pembuatan soal dan juga penilaian terhadap tugas yang dikerjakan oleh para siswa.

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).
- 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.
- Purba, L. S. L. (2017). Pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe two stay-two stray (TS-TS) terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan koloid. *EduMatSains: Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 1(2), 137-152.