



PELATIHAN PENYUSUNAN ALAT TES BERBASIS IT DENGAN QUIZZIZ DI SMA NEGERI 1 GONDANG MOJOKERTO**Oleh****Endrayana Putut Laksminto Emanuel¹, Amalia Chamidah², Meilantifa³**^{1,2,3}Universitas Wijaya Kusuma SurabayaE-mail: ¹endrayana_fbs@uwks.ac.id, ²amaliachamidah_fbs@uwks.ac.id,³meilantifa_fbs@uwks.ac.id

Article History:

Received: 08-06-2022

Revised: 18-06-2022

Accepted: 25-07-2022

Keywords:Pelatihan Guru, Alat Tes,
Quizziz

Abstract: *Teknologi informasi semakin berkembang pesat dan telah mengubah cara berpikir manusia. Perkembangan ini dimanfaatkan dalam penyelesaian pekerjaan khususnya guru yang dituntut mampu menguasai teknologi informasi dan mengaplikasikannya pada proses pembelajaran dan evaluasi di sekolah. Penggunaan teknologi informasi ditujukan untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Berdasarkan wawancara dengan guru dan kepala sekolah di SMA Negeri 1 Gondang Mojokerto, maka pelatihan penggunaan teknologi informasi(IT) perlu dilakukan terutama dalam kegiatan evaluasi pembelajaran untuk menyusun alat tes dengan menggunakan Quizziz. Pelatihan penggunaan Quizziz ini dilakukan secara luring dan daring oleh seluruh guru SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto yang berjumlah 50 orang. Metode kegiatan dilakukan melalui pemaparan materi secara luring dan penugasan mandiri terbimbing secara daring. Setelah mengikuti pelatihan ini, guru menjadi semakin meningkat kemampuannya di dalam menggunakan teknologi informasi untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran.*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan semakin berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi informasi(Sudarsana, dkk., 2019). Matematika sebagai salah satu ilmu pengetahuan yang berfokus pada pemecahan masalah dan penguasaan konsep, di dalam kegiatan pembelajarannya juga beriringan dengan perkembangan teknologi informasi(Emanuel, dkk., 2021). Penguasaan konsep dan pemecahan masalah menimbulkan kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif.(Jonsson, dkk., 2014; Sitorus & Masrayati, 2016). Kemampuan ini juga bergantung kepada model pembelajaran yang digunakan oleh guru di dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan evaluasi(Alex Barakabitzte, dkk., 2015; Deutsch, dkk., 2012; Kaarakainen, dkk., 2018; Kim, 2018). Kegiatan pembelajaran yang menarik dan evaluasi pembelajaran yang menyenangkan akan membuat suasana belajar yang nyaman bagi siswa dikarenakan akan memunculkan suasana komunikasi matematis yang baik(Emanuel & Meilantifa, 2022). Pembelajaran tidak lagi bersifat *one direction* dari guru ke



murid, tidak lagi menggunakan metode yang masih bersifat konvensional, namun *cooperative learning* yang diterapkan (L.E., 2018). Hal ini diharapkan dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sehingga prestasi belajarnya meningkat. Pandemi Covid-19 telah mengubah cara belajar siswa dari tatap muka (luring) menjadi tatap maya (daring) (Aini, Emanuel, & Chamidah, 2021; Emanuel, Meidiana, & Meilantifa, 2021; Putut Laksmino Emanuel & Zakiyah, 2021). Penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran juga menggunakan moda ini. Hal ini tentu saja menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif di dalam memanfaatkan teknologi informasi. Beragam *platform* yang berkembang di era revolusi industri 4.0, digunakan dalam pembelajaran daring, misalnya *Google Classroom*, *Microsoft Teams*, *Google Meet*, *Zoom*, dan lain-lain (Aini, dkk., 2021). Evaluasi pembelajaran secara daring juga terbantu oleh *Whatsapp*, *Google Form*, dan *Quizziz*.

Quizziz merupakan platform yang gratis dan dikembangkan untuk sekolah agar memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. *Quizziz* memudahkan guru menyusun alat tes karena memiliki berbagai kelebihan. Di dalam pelaksanaannya dapat juga digunakan *smartphone*, sehingga dapat diikuti dimana saja pengguna berada dan kapan saja. Diharapkan dengan penggunaan *Quizziz*, siswa akan lebih antusias dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran. *Quizziz* ini tentunya perlu sarana pendukung yang memadai, kualitas peralatan dan ketersediaan jaringan internet. Aplikasi ini memerlukan *email* dan bank soal pribadi yang dimiliki oleh guru. *Quizziz* juga menyediakan soal yang telah dibuat oleh pengguna lain yang dapat diakses dan digunakan secara bebas oleh pengguna lain. Dengan *Quizziz* guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas. Pengelolaan kelas yang baik akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil pencapaian siswa meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang diukur melalui tes belajar atau evaluasi. Hasil belajar dapat berupa informasi verbal, kemampuan intelektual, strategi kognitif, dan sikap terhadap suatu objek. Oleh karena itu, alat tes yang menarik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan alat tes berbasis teknologi informasi yang dapat diakses melalui komputer atau handphone android siswa di mana saja dan kapan saja dengan menggunakan jaringan internet yang memadai sangatlah diperlukan (Emanuel, dkk., 2021; Putut Laksmino Emanuel & Zakiyah, 2021). Hal ini menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif di dalam mempersiapkan pembelajaran, agar menjadi menarik dan tidak membosankan. Paradigma ini membuat dosen di Program Studi S1 Pendidikan Matematika bergerak untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan penyusunan alat tes berbasis IT kepada para guru di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto yaitu menyiapkan, menyusun, dan menggunakan *Quizziz* sebagai alat tes berbasis IT di dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran.

METODE

Mitra yang terlibat di dalam pengabdian ini adalah seluruh guru yang ada di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto. Pelaksanaan kegiatan secara luring dan daring. Pelatihan diberikan untuk meningkatkan kemampuan guru di dalam menyiapkan, menyusun, dan menggunakan alat tes menggunakan *Quizziz*. Pelatihan dilakukan dengan berbagai tahapan proses, antara lain: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap akhir. Pada tahap persiapan, yaitu menyiapkan tempat dilaksanakannya pelatihan yaitu di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto



dan secara daring untuk pembimbingan, jumlah peserta, menyusun bahan yang akan digunakan saat pelatihan, menyiapkan materi pelatihan.

Pada tahap pelaksanaan, yaitu kegiatan pelatihan dilakukan pada bulan Juni 2022. Pelatihan diawali dengan pemaparan mengenai pembelajaran daring dan berbagai platform atau aplikasi yang memungkinkan digunakan, kemudian penggunaan alat tes berbasis IT hingga menyusun serta menggunakannya dalam evaluasi pembelajaran secara daring. Penyusunan alat tes berbasis IT dalam evaluasi pembelajaran yang diberikan melalui pelatihan ini menggunakan *Quizziz*, karena mudah diakses kapan saja dan dimana saja, serta mudah digunakan. Penyusunan alat tes menggunakan *Quizziz* ini diterapkan untuk ulangan harian, ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Peserta dapat langsung dibimbing secara daring untuk memindahkan soal evaluasi ke *Quizziz* yang telah dipelajari. Pada tahapan akhir pelatihan, peserta diminta untuk mengaplikasikan apa yang telah dipelajari selama pelatihan dengan pendampingan dari tim pengabdian.

HASIL

Tahapan pelatihan mengenai pemaparan pembelajaran daring dan berbagai platform yang bisa digunakan menitikberatkan kepada kemampuan kognitif guru, penggunaan platform yang sesuai kondisi siswa di sekolah, penyusunan alat tes berbasis IT yaitu menggunakan *Quizziz* yang mudah diakses oleh siswa dan praktik langsung penyusunan dan penggunaan oleh siswa. Hasil yang telah dicapai pada pengabdian ini sebagai berikut:

1. Guru di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto bertambah wawasan dan informasi tentang penggunaan alat tes berbasis IT yaitu *Quizziz* sebagai sarana evaluasi pembelajaran kepada siswanya di sekolah agar lebih mudah diakses, menarik dan mampu meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa. Mereka juga dapat menyusun dan menggunakan alat tes berbasis IT dengan *Quizziz*. Mereka melakukan uji coba di sekolah dengan memilih satu topik, menyusun alat tes, membagikan kepada siswa di kelas, lalu melakukan penilaian. Para guru juga meminta respon siswa secara lisan, dan mereka menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan secara daring juga mudah diakses dan dilakukan tanpa kendala apapun.
2. Dosen di lingkungan Program Studi Pendidikan Matematika dan Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya bertambah wawasan dan menjadikan dosen lebih kreatif dan inovatif di dalam mengajarkan kepada mahasiswanya agar lebih menarik dan efektif. Dosen diharapkan lebih termotivasi untuk menyusun alat tes berbasis IT yang menarik bagi mahasiswanya dengan menggunakan platform yang telah ada, sehingga kemampuan mengajar yang profesional akan mencetak karakter mahasiswa yang berpikir kritis, sistematis dan objektif berdasarkan pemikiran yang kuat.
3. Faktor penghambat
Di dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini tidak ditemukan penghambat kegiatan, baik dari pengabdian, pemateri, dan peserta kegiatan pelatihan.
4. Faktor pendukung
Pendukung keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah keterbukaan peserta, kesadaran dan motivasi yang tinggi peserta dalam meningkatkan wawasan dan kemampuannya di dalam mengikuti pelatihan, antusiasme dosen di



Program Studi Pendidikan Matematika dan Fakultas Bahasa dan Sains mengikuti kegiatan untuk menambah wawasan dan berbagi pengalaman.

DISKUSI

Pemanfaatan teknologi informasi di dalam pembelajaran secara tatap maya sangat efektif digunakan. Pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja dilakukan oleh guru bersama siswa. Penggunaan alat tes berbasis IT yang menarik sangat diperlukan dan membantu sekali meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa di dalam mengikuti pembelajaran secara tatap maya. Penggunaan *Quizziz* sebagai alat tes berbasis IT sangat efektif bagi guru dan siswa. Kemudahan dalam akses dan penggunaannya membuat guru dan siswa nyaman dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Penggunaan *Quizziz* sebagai alat tes berbasis IT mendorong dan memotivasi guru di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto untuk lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran. Dosen di lingkungan Fakultas Bahasa dan Sains khususnya Program Studi Pendidikan Matematika juga semakin termotivasi untuk lebih mendorong mahasiswa lebih kreatif dan inovatif di dalam menyiapkan alat tes berbasis IT di dalam evaluasi pembelajaran yang nantinya akan mereka gunakan di sekolah saat melakukan proses pembelajaran.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penyusunan alat tes berbasis IT bagi guru di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto ini berhasil dengan baik, hal ini terlihat dari beberapa hal, yaitu:

1. Peningkatan wawasan guru dan kemampuan guru di dalam menyusun alat tes berbasis IT yaitu menggunakan *Quizziz*, dan mengaplikasikannya di sekolah saat kegiatan evaluasi pembelajaran.
2. Pendapat dari siswa secara lisan yang menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, serta efektif.
3. Peningkatan wawasan dan antusiasme dosen di lingkungan Fakultas Bahasa dan Sains di dalam penggunaan *Quizziz* sebagai alat tes berbasis IT, mulai dari persiapan, penyusunan, dan penggunaan di dalam evaluasi perkuliahan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Kepala SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi secara langsung maupun tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dekan dan jajarannya, Ketua Program Studi dan dosen di lingkup Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah mendukung dan berpartisipasi aktif dalam seluruh kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alex Barakabitze, A., J. Kitindi, E., Sanga, C., Kibirige, G., & Makwinya, N. (2015). Exploring Students' Skills and Attitudes on Effective Use of ICTs: Case Study of Selected Tanzanian Public Secondary Schools. *Universal Journal of Educational Research*.



- <https://doi.org/10.13189/ujer.2015.030609>
- [2] Deutsch, T., Herrmann, K., Frese, T., & Sandholzer, H. (2012). Implementing computer-based assessment - A web-based mock examination changes attitudes. *Computers and Education*. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.013>
- [3] Emanuel, E. P. L., Kirana, A., & Chamidah, A. (2021). Enhancing students' ability to solve word problems in Mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1832(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1832/1/012056>
- [4] Emanuel, E. P. L., Meidiana, Y. G., & Meilantifa. (2021). Studi Komparasi Penggunaan Google Meet Dan Whatsapp Group Terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Hangtuh 4 Surabaya. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(4), 849–853.
- [5] Emanuel, E. P. L., & Meilantifa. (2022). Dimanakah Nilai Ekstrim Fungsi Kuadrat Ditinjau dari Lensa Commognitive ? *BRILIANT Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(54), 269–279.
- [6] Jonsson, B., Norqvist, M., Liljekvist, Y., & Lithner, J. (2014). Learning mathematics through algorithmic and creative reasoning. *Journal of Mathematical Behavior*. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2014.08.003>
- [7] Kaarakainen, M. T., Kivinen, O., & Vainio, T. (2018). Performance-based testing for ICT skills assessing: a case study of students and teachers' ICT skills in Finnish schools. *Universal Access in the Information Society*. <https://doi.org/10.1007/s10209-017-0553-9>
- [8] Kim, S. (2018). ICT for Children of Immigrants: Indirect and Total Effects via Self-Efficacy on Math Performance. *Journal of Educational Computing Research*. <https://doi.org/10.1177/0735633117699954>
- [9] L.E., E. P. (2018). COOPERATIVE LEARNING DENGAN MODEL TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) MATERI BILANGAN BULAT BAGI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Buana Matematika: Jurnal Ilmiah Matematika Dan Pendidikan Matematika*. https://doi.org/10.36456/buana_matematika.7.2.:1048.85-88
- [10] Putut Laksminto Emanuel, E., & Zakiyah, A. M. (2021). Penggunaan Media ICT dalam Implementasi Problem Based Learning Pada Pelajaran IPA Materi Siklus Hidup. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(2), 321. <https://doi.org/10.28926/briliant.v6i2.650>
- [11] Sitorus, J., & Masrayati. (2016). Students' creative thinking process stages: Implementation of realistic mathematics education. *Thinking Skills and Creativity*. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2016.09.007>
- [12] Sudarsana, I. K., Nakayanti, A. R., Sapta, A., Haimah, Satria, E., Saddhono, K., Achmad Daengs, G. S., Putut, E., Helda, T., & Mursalin, M. (2019). Technology Application in Education and Learning Process. *Journal of Physics: Conference Series*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012061>



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN