



---

## PENYUSUNAN ALAT EVALUASI ONLINE MENGGUNAKAN QUIZZIZ TERINTEGRASI DENGAN GOOGLE CLASSROOM

Oleh

Suhartono<sup>1</sup>, Herfa Maulina Dewi Soewardini<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: <sup>1</sup>[suhartono\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:suhartono_fbs@uwks.ac.id), <sup>2</sup>[herfasoewardini\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:herfasoewardini_fbs@uwks.ac.id)

---

### Article History:

Received: 01-09-2021

Revised: 16-10-2021

Accepted: 28-10-2021

### Keywords:

quizziz, google classroom

**Abstract:** *Quizziz adalah salah satu diantara banyak aplikasi yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran, khususnya saat guru memberikan Quis kepada siswa. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk menarik perhatian siswa dalam mengerjakan Quis. Tampilan Quizziz yang menarik diharapkan dapat memotivasi siswa untuk belajar khususnya dalam kegiatan evaluasi. Quizziz adalah aplikasi yang dapat dioperasikan di smartphone dan laptop. Hal ini menjadikan siswa dapat mengikuti quis dengan aplikasi quizziz dengan baik. Dalam quizziz siswa berperan sebagai pemain seperti halnya dalam game, sehingga siswa tertarik untuk mengerjakan quizziz. Ini berarti suasana game yang dibawa dalam ruangkelas, sehingga menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. Quizziz merupakan aplikasi berupa kuis interaktif yang dianggap mampu menarik minat siswa karena menggantikan cara lama kuis yang hanya melibatkan kertas dan pulpen atau pensil. Peserta pengabdian masyarakat ini adalah para guru SMP Labschool Unesa 1 Surabaya 19 orang. SMP Labschool Unesa 1 Surabaya terletak di Kota Surabaya Provinsi Jawa Timur Metode kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan melalui kegiatan pemaparan materi tentang memaksimalkan aplikasi Quizziz yang terintegrasi google classroom, Pelatihan dan dilanjutkan dengan latihan mandiri.*

---

## PENDAHULUAN

Revolusi teknologi masa kini, khususnya komputer telah mengubah cara pandang dan berpikir secara praktis dan efisien pada masyarakat kita khususnya dan dunia pada umumnya.

Kecanggihan komputer dapat dimanfaatkan oleh masyarakat untuk memudahkan mereka dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan. Pekerjaan mulai dari tingkat admin sampai direktur tidak lepas dari komputer atau laptop. Tentu saja orang yang bijak dan cerdas memanfaatkan komputer dengan sebaik-baiknya.

Dalam masyarakat pendidikan tentu kecanggihan teknologi komputer sangat



dibutuhkan. Seorang guru dapat memanfaatkan komputer mulai dari merencanakan pembelajaran sampai dengan evaluasi pembelajaran. Sebagai contoh guru dapat memanfaatkan komputer dalam membuat perangkat pembelajaran. Guru menyusun buku ajar, membuat slide presentasi, dan menggunakan aplikasi tertentu dalam pembelajaran dapat memanfaatkan komputer. Sehingga keberadaan komputer sangat dibutuhkan oleh seorang guru.

Efektivitas pembelajaran dapat tercapai tergantung kemampuan guru dalam manajemen pembelajaran. Guru dapat memilih berbagai strategi, metode atau model pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Bahkan ketepatan memilih media dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi masa kini. Misal penggunaan media internet dalam pembelajaran

Dalam kurikulum 2013, pemerintah menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan pembelajaran dengan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penguasaan guru terhadap TIK sangat diharapkan dalam kurikulum ini. Guru menjadi inspirator, pendamping, dan pembimbing peserta didik dalam mencari informasi dari gawai yang dimiliki. Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Karena dengan memanfaatkan TIK pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dalam dunia pendidikan, TIK tidak hanya digunakan pada proses mencari dan menyampaikan pengetahuan saja. TIK juga dapat digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media berbasis TIK dalam evaluasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil evaluasi. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran. Fungsi dari evaluasi adalah mengetahui kedudukan peserta didik, mengetahui taraf kesiapan peserta didik menempuh program, membantu guru memberikan bimbingan, dan memberi laporan kemajuan peserta didik.

Guru wajib melakukan evaluasi dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran yang sudah dilaksanakan sekaligus menjadi pertimbangan menentukan pembelajaran berikutnya. Guru dapat menggunakan TIK dalam evaluasi. Salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi berbasis TIK adalah Quizziz. Quizziz merupakan sebuah aplikasi kuis interaktif yang berasal dari Santa Monica, California, Amerika Serikat. Quizziz adalah aplikasi yang menyediakan bentuk soal formatif dengan berbagai macam pilihan yang disajikan dengan menyenangkan dan menarik bagi semua peserta didik. Quizziz merupakan salah satu inovasi media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. banyak fitur yang bisa digunakan seperti soal pilihan ganda, soal isian, maupun soal uraian (Pusparani, 2020). Quizziz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas (Kalahatu, 2021). Quizziz merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini, karena sangat mudah dalam pembuatan konten, dapat membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan tampilan menarik (Nurul Fazriyah, Carton, 2020).

Penggunaan *Quizziz* dapat menjadikan waktu lebih efektif dan efisien. Guru dapat mengetahui nilai siswa tanpa harus mengoreksi pekerjaan siswa. Sistem secara otomatis



mengoreksi pekerjaan siswa. Guru akan mendapatkan skor kuis, yang nantinya dapat diolah menjadi data nilai siswa. Pemanfaatan quizziz membantu pendidik dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu (Sanga et al., 2019)

Untuk memudahkan pengaturan kelas *quizziz* dapat kita integrasikan dalam *google classroom*. *Google classroom* merupakan platform e-learning yang disediakan oleh google secara gratis. Platform ini akan membantu guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran dengan kelas virtual sesuai dengan kondisi pembelajaran dikelas (Suwardi, 2015). Dengan *Google Classroom* guru dapat dengan efektif dan efisien dalam pengelolaan kelas (El Fauziah, 2019). Penggunaan *Google Classroom* ini dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran meliputi penyampaian materi, memberikan tugas, memberikan kuis, atau menyimpan nilai siswa.

Dari uraian di atas maka pemanfaatan *quizziz* yang terintegrasi dengan *google classroom* mudah diaplikasikan dengan pembelajaran. Waktu pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemanfaatan aplikasi *quizziz* dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena tampilan *quizziz* yang menarik.

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah SMP UNESA Surabaya pelatihan penyusunan alat evaluasi menggunakan *Quizziz* sangat perlu dilakukan. Guru-guru di SMP labschool UNESA 1 Surabaya memiliki keinginan yang kuat dalam mengembangkan alat evaluasi dengan menggunakan *Quizziz*. Dengan demikian kami memilih SMP labschool UNESA 1 Surabaya sebagai lokasi pelatihan penyusunan alat evaluasi menggunakan *Quizziz*.  
Volume 4 No 1 Maret 2018

termasuk pada media evaluasi. Guru-guru

## METODE

Pelatihan diadakan di SMP Unesa 1 Surabaya dan diikuti oleh guru-guru SMP Unesa 1 Surabaya sebanyak 19 orang. SMP Unesa 1 Surabaya berlokasi di Surabaya provinsi Jawa Timur. Waktu Pelaksanaan adalah pada bulan Mei 2021. Metode kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan melalui kegiatan pelatihan. Adapun proses pelaksanaan program ini adalah melalui 2 tahap., yaitu tahap persiapan dan pelaksanaan. Pada Tahap Persiapan diawali dengan survei lokasi pengabdian kepada masyarakat. Setelah survei lokasi dilakukan Pemantapan dan penentuan sasaran peserta. Setelah itu dilakukan penyusunan bahan/materi pelatihan. Tahap yang kedua yaitu tahap pelaksanaan. Pada tahap ini Pelatih memberikan pemaparan memaksimalkan aplikasi *Quizziz* yang terintegrasi *google classroom*. Setelah pemaparan materi dilanjutkan dengan *Workshop* atau pelatihan memaksimalkan aplikasi *Quizziz* yang terintegrasi *google classroom*. Sedangkan tahap ketiga adalah praktik mandiri yang dilakukan oleh peserta. Praktik mandiri ini dipantau oleh pelatih melalui *whats app*. Pelatih memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi dan memberikan solusi terhadap kendala yang dihadapi oleh peserta.

## HASIL

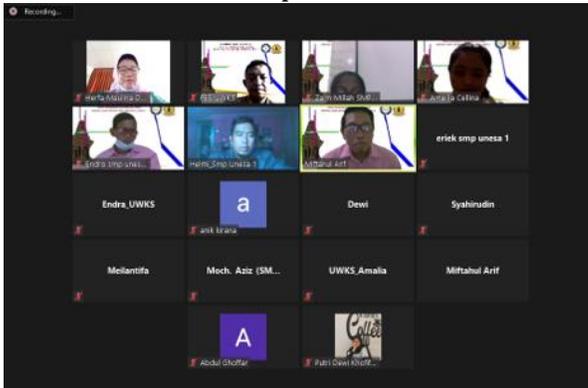
Pelatihan diadakan di SMP Unesa 1 Surabaya dan diikuti oleh guru-guru SMP Unesa 1 Surabaya sebanyak 19 orang. SMP Unesa 1 Surabaya berlokasi di Surabaya provinsi Jawa Timur. Waktu Pelaksanaan adalah pada bulan Mei 2021. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dibagi dalam tiga tahap utama, yaitu



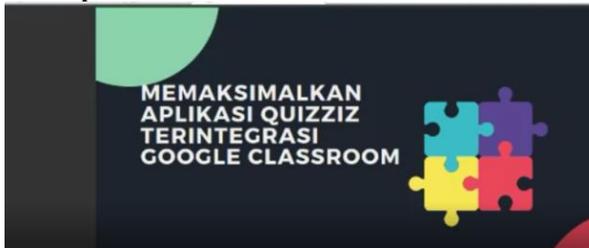
1. Pembukaan oleh Kaprodi,
2. Pemaparan Materi oleh Pemateri
3. Pelatihan yang dipandu oleh Pemateri dan Fasilitator
4. Praktik mandiri oleh peserta

Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan Penmas di SMP Unesa 1 Surabaya

1. Pembukaan oleh Kaprodi



2. Pemaparan Materi oleh Pemateri

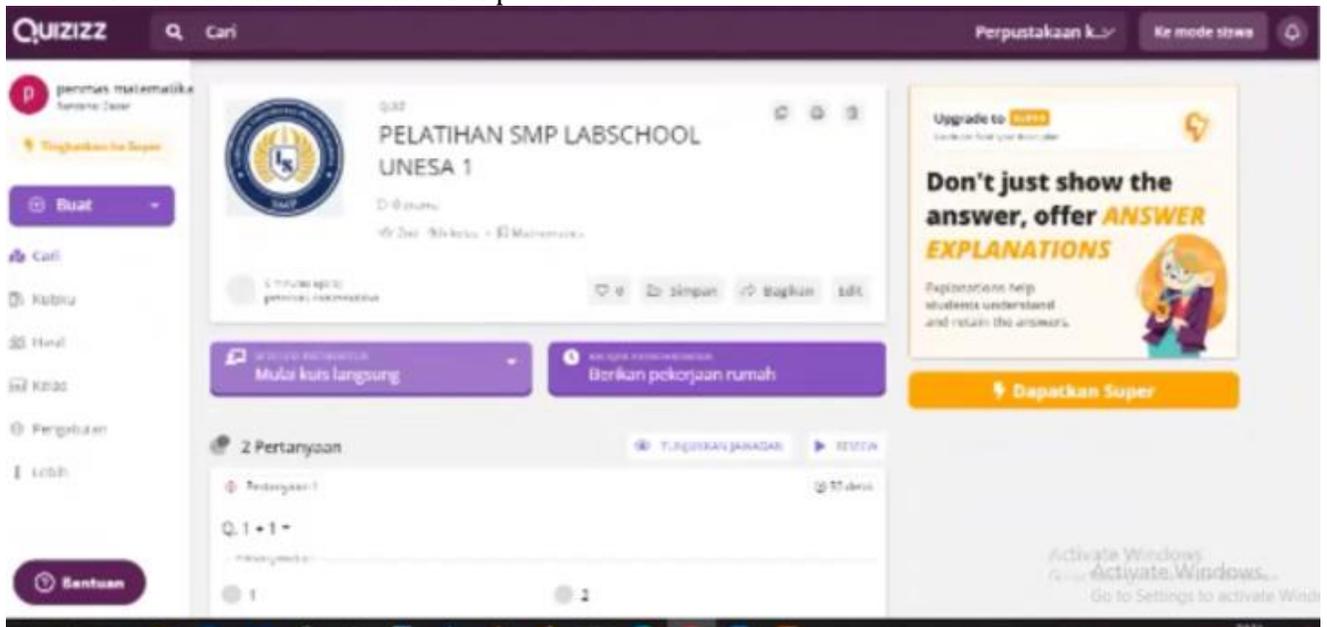


3. Pelatihan yang dipandu oleh Pemateri dan Fasilitator





#### 4. Hasil raktik mandiri oleh peserta



Setelah pelaksanaan Penmas kami memberikan angket untuk mengetahui respon peserta terhadap pelaksanaan penmas dan hasil pelatihan, berikut ini adalah respon peserta terhadap pelaksanaan penmas prodi Pendidikan Matematika Universitas Wijaya Kusuma Surabaya di SMP Labschool Unesa 1 Surabaya.

1. Menurut Peserta adalah Aplikasi Kuis Yang Menarik yang dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar, khususnya mengerjakan soal/evaluasi. Hal ini memberikan skor 100%, yang berarti keseluruhan peserta memberikan bahwa aplikasi quizziz dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar.
2. Sebanyak 53,8 % peserta belum pernah mengikuti pelatihan sejenis. Sehingga acara pelatihan seperti ini dapat dimanfaatkan oleh peserta untuk penyusunan Quizziz.



3. Sebanyak 92,3% peserta mampu menyusun quizziz setelah pelatihan ini.
4. Keseluruhan peserta (100%) berpendapat bahwa penggunaan aplikasi Quizziz menjadikan proses evaluasi pembelajaran menjadi efisien.
5. Peserta berpendapat bahwa Aplikasi quizziz dapat dirancang dengan mudah. Hal ini menunjukkan skor 92,3%.

## DISKUSI

Berdasarkan respon dari peserta bahwa aplikasi quizziz mudah untuk dirancang hal ini mendorong peserta atau guru untuk menggunakan quizziz dalam pembelajaran. Peserta berpendapat bahwa penggunaan aplikasi quizziz menjadikan waktu lebih efektif dan efisien dalam pembelajaran. pengertian efektif dan efisien dalam cara belajar adalah merupakan cara belajar untuk mencapai tujuan yang maksimal dari yang diharapkan dan cara hemat biaya tenaga dan waktu, mendapatkan hasil maksimal (Suwardi, 2015). Dengan demikian hal ini sesuai dengan pendapat peserta bahwa penggunaan *quizziz* dapat menjadikan efektif dan efisien. Guru yang biasanya menggunakan kertas untuk kuis, dengan *quizziz* guru dan siswa tidak perlu menyiapkan kertas. Waktu juga menjadi hemat, karena guru tidak perlu mengoreksi pekerjaan siswa secara manual. Siswa juga puas terhadap hasilnya karena hasil koreksi relatif benar.

## KESIMPULAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat yang berbentuk pelatihan memaksimal Quizziz terintegrasi Google Classroom dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Menurut Peserta adalah Aplikasi Kuis Yang Menarik yang dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar, khususnya mengerjakan soal/evaluasi. Hal ini memberikan skor 100%, yang berarti keseluruhan peserta memberikan bahwa aplikasi quizziz dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar.
2. Sebanyak 53,8 % peserta belum pernah mengikuti pelatihan sejenis. Sehingga acara pelatihan seperti ini dapat dimanfaatkan oleh peserta untuk penyusunan Quizziz.
3. Sebanyak 92,3% peserta mampu menyusun quizziz setelah pelatihan ini.
4. Keseluruhan peserta (100%) berpendapat bahwa penggunaan aplikasi Quizziz menjadikan proses evaluasi pembelajaran menjadi efisien.
5. Peserta berpendapat bahwa Aplikasi quizziz dapat dirancang dengan mudah. Hal ini menunjukkan skor 92,3%.

## PENGAKUAN

Ucapan terimakasih ditujukan kepada Kepala Sekolah dan guru yang telah berpartisipasi secara langsung maupun tidak langsung dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dekan dan jajaran, 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. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada LPPM Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah mensupport kegiatan ini berupa dana untuk pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat sampai dengan pelaporan dan penerbitan artikel ini.

**DAFTAR REFERENSI**

- [1] El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- [2] Kalahatu, M. F. (2021). *Persepsi peserta pelatihan dasar terhadap penggunaan quizizz sebagai metode evaluasi pembelajaran*. 10(1), 163–178.
- [3] Nurul Fazriyah, Carton, R. M. A. (2020). PELATIHAN APLIKASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG. *Ethos: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/ethos/article/view/5429/pdf>
- [4] Pusparani, H. (2020). MEDIA QUIZIZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2, 269–279.
- [5] Sanga, L., Purba, L., & Indonesia, U. K. (2019). PENINGKATAN KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA MELALUI PEMANFAATAN EVALUASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ PADA MATA KULIAH KIMIA FISIKA I. *JDP Volume 12, Nomor 1, April 2019: 29-39, 12, 29–39*.
- [6] Suwardi. (2015). CARA BELAJAR EFEKTIF DAN EFISIEN. *Jurnal KEPERAWATAN GSH*, 4(1).



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN