

Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz* sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru SDI Waemata

Fransiska Atrik Halim

Universitas Nusa Cendana

fransiska.atrik.halim@staf.undana.ac.id

Informasi Artikel:

Received: 09 Mei 2023, Accepted: 18 Mei 2023, Published: 29 Mei 2023

Abstract

One important part of the learning process is evaluation. Implementation of learning evaluation can be done with the help of technology, for example by carrying out computer-based tests. Teachers can also use applications such as Google Forms, Puzzlemaker, and Quizizz as learning evaluation media which are considered more effective and increase student activity. Teachers at Waemata elementary school still use the old way of carrying out learning evaluations by writing test questions on the board for students to complete. Some teachers already know that several applications that can be used to evaluate learning, but they don't know how to use them. Therefore, the solution offered is the implementation of training on using the Google Form, Puzzlemaker, and Quizizz applications which can be used as learning evaluation media. The methods used in this activity are lectures, discussions, and practice using the Google Form, Puzzlemaker, and Quizizz applications as learning evaluation media. As a result, teachers can understand and use these three applications to make a test.

Keywords: Evaluation, Google Forms, Puzzlemaker, Quizizz, Teachers

1. Pendahuluan

Teknologi telah merambah setiap lini kehidupan manusia saat ini. Orang dapat melakukan berbagai pekerjaan dengan bantuan teknologi. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan kian terasa pada masa pandemi covid-19 hingga pasca pandemi. Teknologi membantu guru untuk tetap dapat melaksanakan pembelajaran walau tidak bertemu dalam ruang yang sama. Teknologi juga dimanfaatkan guru untuk menyiapkan sumber belajar dan melaksanakan pembelajaran.

Salah satu tahap penting dalam kegiatan pembelajaran adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Manfaat lain dilakukannya evaluasi pembelajaran adalah memperoleh pemahaman pelaksanaan dan hasil pembelajaran yang telah berlangsung/dilaksanakan guru, membuat keputusan berkenaan dengan pelaksanaan dan hasil pembelajaran, dan meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dalam rangka upaya meningkatkan kualitas keluaran (Magdalena, Fauzi, & Putri, 2020).

SDI Waemata merupakan salah satu sekolah dasar yang letaknya tidak jauh dari pusat kota

Labuan Bajo. Terdapat 22 rombongan belajar dengan jumlah pendidik dan tenaga kependidikan adalah 37 orang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan beberapa guru, diperoleh informasi bahwa guru di sekolah ini memberikan evaluasi atau tugas rumah dengan cara-cara lama seperti menyajikan soal di papan tulis untuk diselesaikan siswa. Pada saat sekolah online pun, guru mengirimkan soal kepada siswa lalu siswa menyelesaikannya dan mengirimkan hasilnya kembali kepada guru dalam bentuk foto. Beberapa guru memang telah mengetahui ada beberapa aplikasi dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran namun mereka belum tahu cara menggunakannya. Padahal guru dapat menggunakan teknologi dan aplikasi yang ada untuk membantu dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran.

Penggunaan teknologi untuk mengevaluasi pembelajaran telah banyak dilakukan. Contohnya adalah pelaksanaan tes yang beralih dari tes berbasis kertas ke tes yang berbasis komputer. Beberapa aplikasi juga telah digunakan untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran seperti *Google Form*, *Quizizz*, *Puzzlemaker*, dan *Kahoot*. Evaluasi pembelajaran berbasis *Google Form* sangat disarankan untuk digunakan, karena penggunaannya yang mudah dan praktis (Sari & Ahsani, 2020). Aplikasi *Quizizz* juga dinilai efektif untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran karena unsur permainan yang terdapat didalamnya membuat penilaian lebih menyenangkan (Fitriyeni & Kurniawati, 2022). Dalam penelitian lain ditemukan juga bahwa penggunaan media teka teki silang dengan menggunakan *Puzzlemaker* meningkatkan hasil belajar dan aktivitas peserta didik dan guru (Rasnah, 2022).

2. Solusi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, solusi yang ditawarkan adalah pelatihan terkait aplikasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Aplikasi yang dipilih dalam pelatihan ini adalah *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz*. Aplikasi *Google Form* dan *Quizizz* dapat digunakan guru sebagai media untuk pemberian tugas atau media evaluasi secara *online* terutama selama masa belajar dari rumah saat pelaksanaan KTT ASEAN 2023. Sedangkan, aplikasi *Puzzlemaker* dapat digunakan guru sebagai media evaluasi dalam pembelajaran di kelas secara *offline* yang berbasis teka teki silang.

3. Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah ceramah, tanya jawab, dan praktik langsung penggunaan aplikasi *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran.

4. Hasil Pelaksanaan dan Diskusi

4.1 Hasil Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan sekolah mitra SDI Waemata dilaksanakan pada Sabtu, 29 April 2023. Kegiatan dilaksanakan di SDI Waemata yang terletak di Wae Mata, Desa Gorontalo, Kecamatan Komodo, Kabupaten Manggarai Barat. Kegiatan dilaksanakan dalam dua sesi yakni sesi 1 pada pukul 07.30 – 09.30 WITA dilanjutkan dengan sesi 2 pada pukul 10.00 – 13.00 WITA.

Pada sesi pertama, kegiatan diisi dengan penyampaian materi terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada evaluasi pembelajaran. Ada tiga aplikasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang dibahas dalam kegiatan ini yakni *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz*. Selanjutnya, dibahas juga terkait hal yang perlu disiapkan sebelum menggunakan ketiga aplikasi diatas, alamat website, dan kegunaan dari masing-

masing aplikasi tersebut.

Untuk menggunakan aplikasi *Google Form* dan *Quizizz*, guru perlu menyiapkan email aktif (khusus *Google Form* wajib menggunakan Gmail) dan soal yang akan digunakan untuk tes. Website yang diakses untuk dapat menggunakan *Google Form* adalah <https://docs.google.com/forms> dan website yang digunakan untuk *Quizizz* adalah <https://quizizz.com/>. Selain menggunakan *link* ini, guru juga dapat langsung mencarinya pada google dengan menuliskan kata kunci *Google Form* atau *Quizizz* pada kolom pencarian. *Google Form* dapat digunakan untuk membuat soal pilihan ganda, isian, dan uraian. David dalam (Aini, Fatmawati, & Isfihana, 2021) menyatakan bahwa *Google Form* memiliki kelemahan yakni desain yang terbatas dan tidak ada riwayat pengeditan. Namun, hingga saat ini *Google Form* masih menjadi pilihan karena mudah diakses dan mudah digunakan. Sementara, *Quizizz* dipilih karena mengandung unsur permainan sehingga penilaian akan lebih menyenangkan (Fitriyeni & Kurniawati, 2022).

Sementara, untuk menggunakan aplikasi *Puzzlemaker*, guru hanya perlu menyiapkan soal yang akan digunakan untuk tes. Website yang diakses untuk dapat menggunakan aplikasi ini adalah <https://puzzlemaker.discoveryeducation.com>. Aplikasi *Puzzlemaker* berbasis teka teki silang. *Puzzlemaker* dapat digunakan untuk membuat soal berbentuk isian, menemukan kata, dan perhitungan aritmatika dasar untuk matematika. Dalam penelitian Mursilah (Mursilah, 2017) diperoleh hasil bahwa penerapan metode pembelajaran *Crossword Puzzle* berbasis *Puzzlemaker* ini dapat meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik kelas Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja karena memberikan pengalaman belajar yang sangat menyenangkan tanpa menghilangkan esensi dari belajar itu sendiri. Hasil teka teki silang yang dibuat oleh guru dapat dicetak dan dibawa ke kelas untuk diselesaikan siswa saat pembelajaran sebagai lembar kerja peserta didik (LKPD) dalam kelompok. Guru juga dapat membangun teka teki silang yang berbeda untuk soal yang sama sehingga menghindari siswa untuk menyontek pekerjaan temannya.



Gambar 1. Kegiatan Sesi 1

Pada sesi kedua, kegiatan diisi dengan praktik penyusunan soal dengan menggunakan aplikasi *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz*. Pemateri menyampaikan garis besar cara penggunaan ketiga aplikasi ini. Selanjutnya, para guru dalam kelompok kecil melaksanakan praktik penyusunan soal dipandu langsung oleh pemateri. Setelah berhasil menyelesaikan penyusunan soal dengan ketiga aplikasi ini, guru saling membagikan link soal untuk dikerjakan oleh rekan guru lainnya. Setelah itu, pemateri menyampaikan cara menggunakan hasil penyelesaian soal

sebagai hasil evaluasi baik untuk *Google Form*, *Quizizz*, maupun *puzzlemaker*. Hal ini dilakukan tidak hanya sekedar paham cara menggunakan ketiga aplikasi untuk membuat soal tes, namun dapat menggunakan hasilnya untuk menilai keberhasilan pembelajaran yang dilakukan.



Gambar 2. Kegiatan Sesi 2

4.2 Diskusi

Pada akhir kegiatan, pemateri melakukan diskusi bersama guru terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian. Beberapa hambatan yang ditemui dalam kegiatan hari ini yakni:

- jaringan internet yang terganggu diawal praktik penyusunan soal sehingga menyebabkan hanya 3 soal yang dibuat masing-masing kelompok dalam kegiatan praktik penyusunan soal menggunakan *Google Form*,
- ada beberapa laptop guru yang tidak dapat digunakan karena harus selalu *dicarge* sementara tidak tersedia begitu banyak tempat *charge*.

Dalam diskusi tersebut, guru menyampaikan tanggapan terkait kegiatan pengabdian yakni kegiatan pengabdian memberikan pengetahuan bagi guru terkait aplikasi yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Selain itu, kegiatan pengabdian membantu guru untuk menggunakan aplikasi baru yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Para guru berharap kegiatan pengabdian ini terus berlanjut kedepannya sehingga lebih banyak pengetahuan baru yang diperoleh guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 3. Foto Bersama Peserta Kegiatan

5. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membantu guru dalam memahami dan menggunakan beberapa aplikasi sebagai media evaluasi pembelajaran khususnya aplikasi *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz*. Hal ini dibuktikan dengan guru berhasil membuat soal dengan menggunakan ketiga aplikasi ini. Para guru berharap agar kegiatan seperti ini tetap berlanjut kedepannya. Pemateri juga berharap agar para guru dapat mengeksplorasi lebih dalam tentang menggunakan ketiga aplikasi yang telah dijelaskan dalam kegiatan ini. Selain itu, pemateri berharap agar para guru dapat menggunakan ketiga aplikasi ini dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

Acknowledgments

Terima kasih kepada kepala sekolah dan para guru di SDI Waemata yang telah menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Aini, A. Z., Fatmawati, P., & Isfihana, E. (2021). Penggunaan Google Form Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Volume Bangun Ruang SDN 1 Kwagean. *Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika 2021* (pp. 530-536). Purworejo: Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Purworejo.
- Fitriyeni, & Kurniawati, W. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Pembelajaran. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 915-927.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran dan Akibat Memanipulasinya. *Bintang : Jurnal Pendidikan dan Sains*, 244-257.
- Mursilah, M. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas XII SMK Nurul Huda Sukaraja. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 37-47.
- Rasnah. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Teka Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD Plus Al Ashri Makassar*. (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makasar).
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/32179-Full_Text.pdf.
- Sari, N., & Ahsani, E. L. (2020). Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form Selama Masa Pandemi pada Peserta Didik SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 107-118.

Copyrights

Copyright for this article is retained by the author(s), with first publication rights granted to the journal.

This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)