

Pengenalan Aplikasi Socrative dan Quizizz Sebagai Alternatif Penilaian Secara Online

M. Irfan¹, Nurul Hidayah², Firman³

Program Studi Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas Sulawesi Barat¹²³

E-mail: irfan.razak@unsulbar.ac.id¹, nurul@unsulbar.ac.id²,

firman@unsulbar.ac.id³

ABSTRAK

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia pada awal tahun 2020 memberikan tantangan sekaligus peluang bagi seorang pendidik, terutama dalam melakukan penilaian pembelajaran. selama pandemi, pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan penilaian pembelajaran seperti biasa. untuk itu guru perlu beradaptasi dan mencari metode penilaian yang sesuai. beberapa aplikasi penilaian yang dapat digunakan adalah socrative dan quizizz. pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk memberikan pelatihan bagi guru-guru SMAN 4 Polewali mengenai metode penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi penilaian online, yakni socrative dan quizizz. pelatihan ini dilaksanakan secara daring dan dihadiri oleh 28 guru SMAN 4 Polewali. angket yang disebar setelah pelatihan menunjukkan bahwa 82% guru menganggap Socrative dan Quizizz layak digunakan dalam penilaian pembelajaran, 85% guru telah memahami cara menggunakan aplikasi Socrative dan Quizizz, serta 75% guru akan mencoba untuk menerapkannya dalam pembelajaran.

Kata kunci : *pelatihan, socrative, quizizz, penilaian*

ABSTRACT

In early 2020, the Covid-19 pandemic hit the world, posing challenges as well as opportunities for educators. during the pandemic, learning was carried out online so it was not possible to carry out learning assessments as usual. For this reason, teachers need to adapt and find appropriate assessment methods. Some assessment applications that can be used are Socrative and Quizizz. This Community service is carried out to provide training for SMAN 4 Polewali teachers regarding learning assessment methods using online assessment applications, namely Socrative and Quizizz. This training was carried out online and was attended by 28 SMAN 4 Polewali teachers. The questionnaire distributed after the training showed that 82% of teachers considered Socrative and Quizizz appropriate for use in learning assessments, 85% of teachers understood how to use the Socrative and Quizizz applications, and 75% of teachers would try to apply them in learning.

Keyword : *training, socrative, quizizz, assessment*

1. PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran jarak jauh atau belajar dari rumah, proses penilaian terhadap peserta didik tetap perlu dilakukan. Pembelajaran daring membuat guru akan kesulitan melihat secara langsung serta menilai kemampuan peserta didik. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk menilai kemampuan peserta didik

adalah dengan menggunakan aplikasi penilaian berbasis *online*. Di Sekolah SMA 4 Polewali Mandar, Sebagian guru belum memanfaatkan aplikasi penilaian secara daring dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Aplikasi penilaian secara daring yang kami akan kenalkan ke guru-guru adalah Socrative dan Quizizz. Kedua aplikasi ini dapat digunakan untuk mengevaluasi proses

pembelajaran (menilai kemampuan/pemahaman peserta didik). Guru dapat membuat berbagai tipe soal sehingga membuat siswa tidak bosan mengerjakan soal. Selain itu, aplikasi ini juga dapat menampilkan hasil penilaian atau jawaban dari peserta didik sehingga guru tidak perlu lagi melakukan pengolahan nilai secara manual.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemampuan atau keterampilan peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Saat ini, ada banyak media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif guru dalam melakukan proses pembelajaran, diantaranya yaitu socrative dan quizizz.

Menurut Sari (2020), Socrative merupakan *Student Response System* yang memfasilitasi guru membuat kuis dan menjalankannya secara daring. Aplikasi ini dapat diakses dengan sangat mudah oleh guru (*Socrative Teacher*) dan siswa (*Socrative Student*) dengan mengunjungi www.socrative.com. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai menu diantaranya Create Quiz (membuat kuis dengan tiga alternatif bentuk yaitu pilihan ganda (multiple choice), benar - salah (true – false), dan isian pendek (short answer); Import Quiz (mengimpor soal dari guru lain hanya dengan memasukkan kode SOC); My Quizzes (melihat bank soal yang kita buat dan impor dari orang lain); dan Reports (melihat hasil penilaian yang pernah kita lakukan). Selain itu terdapat beberapa menu untuk memfasilitasi guru – siswa berinteraksi yaitu Quick Question, Space Race, dan Exit Ticket. Kuis ini bersifat interaktif dan siswa dapat terlibat secara langsung atau *real time*.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran dikelas. Menurut Purba (2019:5) “Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan”. Sejalan dengan itu menurut Amornchewin (2018:87) memaparkan bahwa “Quizizz adalah alat atau media pembelajaran yang dipercaya dapat memberikan motivasi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur menarik”. Quizizz merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif multiplayer dengan yang dapat diakses melalui perangkat apapun seperti komputer, smartphone, atau tablet untuk menyelesaikan kuis tersebut.

2. PERMASALAHAN

Penerapan terhadap kebijakan pembelajaran secara daring tentunya menghadapi banyak permasalahan, diantaranya yaitu kesiapan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dalam proses pembelajaran maupun kurangnya kesiapan dari tenaga pengajar dalam melakukan pembelajaran secara online terkhusus dalam melakukan proses evaluasi secara daring. Sebelum diberlakukannya pembelajaran *learning from home*, biasanya guru melakukan penilaian secara langsung di kelas dengan cara konvensional, olehnya setelah *learning from home* diterapkan guru merasa kesulitan melakukan penilaian terhadap peserta didiknya secara *online*. Berdasarkan hasil observasi sebelumnya di sekolah mitra, para guru membutuhkan adanya pelatihan terkait aplikasi yang dapat digunakan sebagai instrumen penilaian secara *online*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan mampu memberikan solusi terkait permasalahan guru dengan cara:

- a. Menambah wawasan guru dalam mengenal instrumen evaluasi secara online.
- b. Memberikan alternatif kepada guru dalam memberikan evaluasi hasil belajar kepada peserta didik.

3. METODOLOGI

Target dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengenalan aplikasi quizizz dan socrative sebagai alternatif asesmen secara *online*. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan wawasan pengetahuan tentang media evaluasi secara *online* yang dapat diterapkan dalam pembelajaran *learning from home* bagi guru. Peserta kegiatan yaitu para guru SMA Negeri 4 Polewali Mandar.

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan yang diselenggarakan secara daring menggunakan virtual meet Zoom. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan oleh tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa yang menangani pekerjaan administratif. Pada kegiatan pelatihan ini terdiri atas tiga tahapan kegiatan, yaitu:

- a. Persiapan Kegiatan
Pada tahapan ini tim dosen melakukan observasi dan koordinasi terhadap pihak sekolah SMA Negeri 4 Polewali. Dari hasil tersebut kemudian tim dosen merancang kegiatan pelatihan terhadap guru-guru.
- b. Pelaksanaan Kegiatan
Kegiatan yang dilaksanakan meliputi; pelatihan atau workshop penggunaan aplikasi Socrative dan Quizizz, penyampaian materi berupa ceramah, tanya jawab; serta praktik dan pendampingan dalam menggunakan aplikasi.

c. Evaluasi Kegiatan

Pelaksanaan evaluasi kegiatan ini ditujukan untuk mengukur indikator keberhasilan dan kelemahan yang mungkin ada dengan mencari faktor-faktor penyebabnya dan juga sebagai bahan penyusunan laporan dan rekomendasi kegiatan.

Teknik evaluasi yang digunakan dalam mengevaluasi kegiatan ini dilakukan secara bertahap untuk mengukur ketercapaian tujuan kegiatan. Indikator dalam evaluasi ini terdiri dari persepsi guru terhadap aplikasi yang dilatihkan, pemahaman guru terhadap aplikasi penilaian yang dilatihkan, dan keinginan guru untuk menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pengenalan aplikasi socrative dan aplikasi quizizz ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh program studi pendidikan biologi fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Kegiatan ini dilakukan secara daring menggunakan virtual meet Zoom. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengenalan kepada guru terkait instrumen asesmen yang dapat dijadikan sebagai asesmen alternatif dalam melakukan penilaian hasil belajar peserta didik. Sebelum melakukan kegiatan ini terlebih dahulu dilakukan observasi terkait sekolah yang akan dijadikan sebagai mitra kegiatan dan SMA Negeri 4 Polewali Mandar bersedia untuk menjalin kerjasama dalam kegiatan pengabdian ini. Peserta yang ikut dalam kegiatan ini adalah guru-guru yang berada di SMA Negeri 4 Polewali Mandar. Dokumentasi peserta dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Peserta kegiatan

Pada tahap awal kegiatan sosialisasi dan pelatihan pengenalan aplikasi asesmen online ini dilakukan melalui aplikasi zoom meeting dengan terlebih dahulu para peserta melakukan registrasi melalui presensi yang disediakan oleh panitia. Kegiatan diawali dengan sambutan yang dibawakan oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Polewali, Bapak Dr. Mustapa T, MM., selaku sekolah mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya adalah sambutan dari Ketua Prodi Pendidikan Biologi, Bapak Firman, S.Pd., M.Pd., sekaligus membuka kegiatan. Acara kemudian dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber ibu Nurul

Hidayah, S.Si., M.Si.. Materi yang diberikan berupa pengenalan dan penjelasan mengenai aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam proses asesmen online, khususnya Quizziz dan Socrative. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2. Para guru juga diberikan penjelasan mengenai cara menggunakan dan menerapkan aplikasi tersebut. Kegiatan berlangsung lancar dan peserta antusias dengan materi-materi yang diberikan. Peserta diberi kesempatan bertanya, baik secara langsung maupun melalui fitur chat. Hal ini dilakukan untuk melakukan pendalaman materi dan kendala yang dialami guru dalam proses pembelajarannya selama ini.

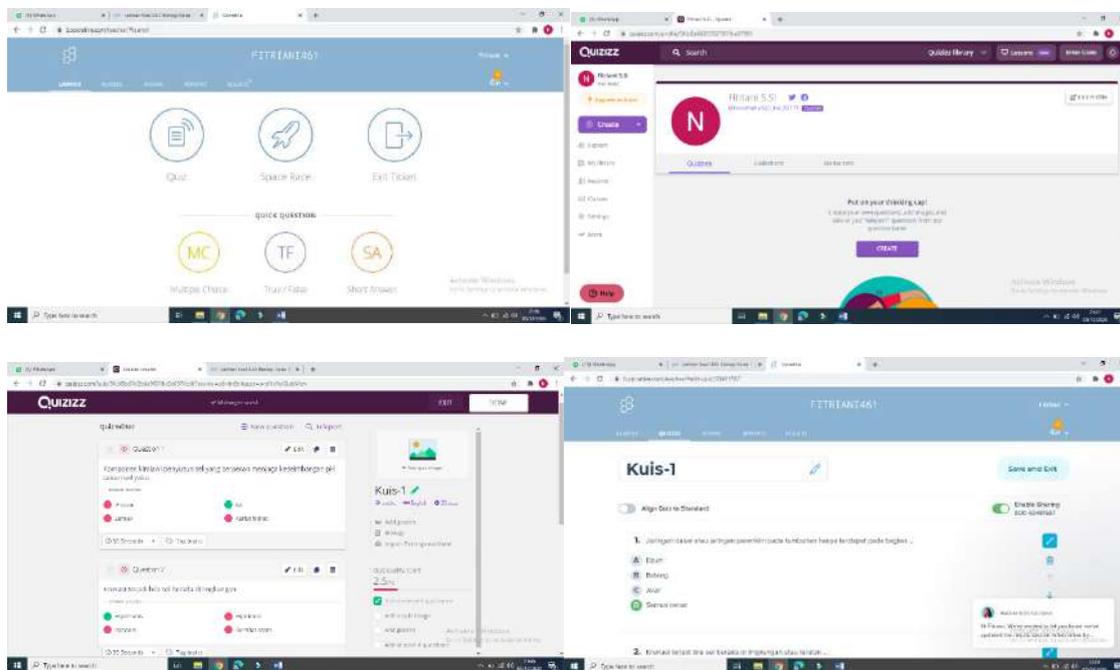


Gambar 2. Pemaparan materi pelatihan

Tahap selanjutnya yaitu peserta diberikan tugas terkait pembuatan soal menggunakan aplikasi socrative dan quizizz. Hal ini bertujuan untuk memperdalam kembali pemahaman peserta terkait ilmu yang telah didapatkan pada hari pertama. Adapun proses pengerjaan tugas tersebut diikuti dengan adanya proses pembimbingan melalui grup whatsapp yang telah disediakan

oleh panitia. Peserta yang belum memahami materi dan pengerjaan tugas dapat bertanya secara langsung melalui WAG yang ada dan akan dijawab langsung oleh pemateri. Kegiatan pembimbingan dan pengerjaan tugas dilakukan selama 2 hari. Tugas yang telah dikerjakan oleh peserta kemudian dikumpulkan melalui google classroom.

Contoh hasil pengerjaan peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3. Hasil latihan peserta

Kegiatan evaluasi dilakukan setelah peserta mengumpulkan tugas/tagihan yang diberikan sebelumnya. Angket diberikan melalui google form dan diperoleh data sebanyak 28 guru mengisi angket yang

diberikan. Hasil pengisian angket kemudian dianalisis dengan menggunakan persentase pengisian. Adapun hasil pengisian angket dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil pengisian angket

Pertanyaan/Pernyataan	Nilai (%)
Aplikasi Socrative dan Quizizz layak digunakan dalam penilaian pembelajaran	82
Setelah mengikuti pelatihan, apakah Bapak/Ibu telah memahami materi pelatihan dengan baik?	85
Apakah Bapak/Ibu akan menggunakan aplikasi Socrative dan Quizizz sebagai alternatif penilaian dalam pembelajaran?	75

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Salah satu media evaluasi yang tepat untuk diterapkan di sekolah yaitu aplikasi socrative dan aplikasi quizizz yang berbasis e-learning dan sangat cocok dipakai untuk mengevaluasi dengan cepat dan langsung memberi hasil kepada guru untuk

mengambil tindakan kepada siswa. Aplikasi Socrative dan Quizizz layak digunakan sebagai aplikasi penilaian hasil belajar secara daring dan dapat menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam melakukan penilaian hasil belajar. Melalui kegiatan ini pula, para guru telah memahami terkait dengan penggunaan aplikasi Socrative dan Quizizz dalam penilaian hasil belajar siswa.

Pelatihan semacam ini perlu dilakukan lagi terhadap guru agar dapat menambah wawasan terkait aplikasi pembelajaran yang berbasis IT. Kedepannya sasaran pelatihan ini tidak hanya terbatas kepada guru saja, tetapi kepada peserta didik selaku pengguna aplikasi mendapatkan pemahaman terkait aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amornchewin, Ratchadaporn. (2018). *The Development of SQL Language Skil in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement*. Indonesian Journal Of Informatics Education. Vol.2, issue 2, pp 85-90.
- Purba, L. S. L. (2019). *Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I*. JDP. Vol. 12 No. 1: Hal. 29-39.
- Sari, F.K. (2020). *Analisis Media Pembelajaran berbasis Internet (Quizizz) dalam Pembelajaran Akuntansi*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.