

## PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ DENGAN SINKRONISASI GOOGLE CLASSROOM SEBAGAI MEDIA EVALUASI PEMBELAJARAN PADA GURU PENJAS DI KOTA JAYAPURA

**Marsuki<sup>1</sup>, Siane M. Tampi<sup>2</sup>, Hidayah<sup>3</sup>, Ince Abdul Muhaemin<sup>4</sup>, Andi Syaiful<sup>5</sup>, Ilham<sup>6</sup>**  
<sup>1,2,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih  
<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih  
<sup>6</sup>Program Studi Ilmu Administrasi Publik, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Cenderawasih  
*e-mail: marsukidkd@gmail.com*

### Abstrak

Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Sinkronisasi *Google Classroom* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran dilakukan mengingat pelatihan yang didapatkan selama ini termasuk minim. Sementara di tengah kemajuan teknologi digital menuntut guru agar lebih inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Adapun pelaksanaan kegiatan ini menerapkan metode *Participatory Rural Appraisal* (PRA). Dimana metode ini terbagi dalam 3 (tiga) tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa : 1) Kegiatan pelatihan tersebut sangat dibutuhkan bagi seorang guru dan mahasiswa, karena kedepannya sistem pembelajaran sebagian besar menggunakan teknologi. 2) Para guru dapat mendapat ilmu baru cara mengevaluasi peserta didik dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* yang menarik. 3) Para Guru dapat memberikan tugas kepada siswa melalui kelas online yaitu dalam bentuk *google Classroom*. 4) Dengan adanya Aplikasi *Quizizz* Guru dapat melihat berapa persen soal dapat dikerjakan setiap peserta didik. Sebagai rekomendasi, pelatihan selanjutnya diharapkan menggunakan aplikasi offline, serta pelatihan selanjutnya diharapkan tidak menggunakan Handphone, karena belum semua siswa menggunakan HP di sekolah.

**Kata kunci:** *Quizizz*, *Google Classroom*, Teknologi, Evaluasi Pembelajaran

### Abstract

Training on the use of the *Quizizz* application with *Google Classroom* synchronization as a learning evaluation medium was carried out remembering The training received so far has been minimal. Meanwhile, advances in digital technology require teachers to be more innovative in carrying out learning activities. The implementation of this activity applies *Participatory Rural Appraisal* (PRA) method. Where this method is divided into 3 (three) stages, namely preparation, implementation and reflection. The results of this activity show that: 1) This training activity is really needed for teachers and students, because in the future most learning systems will use technology. 2) Teachers can gain new knowledge on how to evaluate students by using the interesting *Quizizz* application. 3) Teachers can give assignments to students through online classes, namely in the form of *Google Classroom*. 4) With the *Quizizz* Application, teachers can see what percentage of questions each student can answer. As a recommendation, the next training is expected to use offline applications, and the next training is expected not to use cell phones, because not all students use cellphones at school.

**Keywords:** *Quizizz*, *Google Classroom*, Technology, Learning Evaluation

### PENDAHULUAN

Era teknologi terus berlangsung dan mengalami perkembangan demikian pesatnya, diikuti dengan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi yang turut pula mengalami perkembangan (Ilham, 2021:1). Hampir seluruh sektor pada era saat ini sudah melakukan digitalisasi. Yakni dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Menurut Ilham et al., (2022) bahwa perkembangan teknologi telah banyak memainkan peran yang begitu penting di dunia sejak era digitalisasi saat ini. Hal ini tentunya memberikan dampak sangat besar dalam berbagai lini kehidupan manusia. Sejatinya kemajuan ini telah menunjukkan telah terjadi proses perkembangan dan perubahan dalam inovasi teknologi media digital 9 (Renyaa & Ilham, 2022). Hal ini juga terjadi pada sektor pendidikan dengan mengadaptasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Menurut Dra. Sri Wahyuningsih,

M.Pd., Direktur Sekolah Dasar, Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi (Kemdikbud Ristek) mengatakan terdapat 2 (dua) alasan yang mendasar dari kebijakan pembangunan pendidikan di Indonesia saat ini. Pertama, dari segi visi pendidikan Indonesia “mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri dan berkepribadian melalui terciptanya pelajar Pancasila”. Kedua adalah “tantangan kemajuan teknologi informasi dan era globalisasi” (Hendriyanto, 2022).

Pada dunia pendidikan, dengan perkembangan teknologi informasi yang demikian pesatnya seiring dengan itupula maka kebutuhan akan konsep dan mekanisme dalam proses belajar mengajar diharapkan akan semakin baik (Suprianto, dalam Marsuki et al., 2022). Teknologi sangat penting, sebab akan memberikan kemudahan dalam segala kebutuhan kaitannya dengan kelangsungan proses belajar mengajar (Alldila, dalam Marsuki et al., 2021). Penerapan sistem pembelajaran berbasis teknologi tentunya masih menemui hambatan-hambatan seperti terjadinya kesenjangan digital mulai dari segi akses internet hingga pada penguasaan terhadap penguasaan teknologi itu sendiri (Yunita, 2022). Merujuk Latif (Marsuki et al, 2021) diungkapkan bahwa dalam dunia pendidikan kemajuan saman tidaklah kemudian berbanding lurus dengan kemajuan yang dimiliki guru, alhasil masih ditemui realitas yang sangat kontras antara murid dan guru dalam kaitannya dengan penguasaan terhadap teknologi, pada konteks ini guru masih berkuat pada tradisi tekstual sementara murid telah sedemikian maju dalam penguasaan terhadap teknologi digital.

Berbicara mengenai kemajuan teknologi dan informasi telah mampu berperan dalam peningkatan layanan pendidikan dan pembelajaran (Azis et al., 2021). Salah satu platform atau aplikasi pembelajaran yang selaras dengan kondisi pembelajaran peserta didik dalam rangka memberikan kemudahan kepada guru mengetahui hasil belajar siswa adalah menggunakan aplikasi Quizizz dan dapat disinkronkan dengan Google Classroom. Dengan adanya Paperless Classroom ini, maka siswa demikian juga guru tidak perlu lagi menggunakan banyak kertas sehingga dapat lebih efektif.

#### **Aplikasi Quizizz**

Quizizz adalah merupakan Web Tool untuk membuat kuis interaktif yang sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran Jarak Jauh/PJJ (Bertham, 2020). Penggunaan media pembelajaran Quizizz merupakan salah satu upaya dalam rangka mengakomodir problem kaitannya dengan pembelajaran yang tidak dapat dilakukan secara konvensional, tetapi perlu mengintegrasikan dengan kemajuan teknologi informatika dan komputer (Rajab, 2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz juga terbukti telah mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini didukung dengan hasil kajian Nabila (2022) yang menyebutkan bahwa adanya Aplikasi Quizizz melalui penerapan belajar daring (dalam jaringan) sambil bermain menjadi daya tarik siswa.

#### **Google Classroom**

Google Classroom dapat dikatakan merupakan aplikasi yang baru bagi sebagian guru, kendati selama ini telah lama digunakan dalam dunia pendidikan, karena pelatihan yang didapatkan termasuk minim (Mursidin et al., 2023). Meminjam pendapat Google Classroom adalah platform yang dapat digunakan untuk proses belajar dan mengajar dalam rangka memfasilitasi guru dan siswa dalam memberikan dan menerima materi, tugas serta dapat memberikan penilaian secara langsung melalui aplikasi tersebut (Nirfayanti et al., dalam Putri et al., 2021).

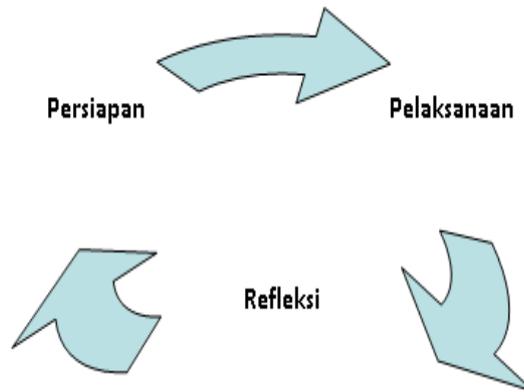
Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah agar seorang guru Penjas selain mampu dalam Praktek dilapangan, mereka (guru) juga mampu memahami penggunaan Aplikasi Quizizz dan Google Classroom dalam evaluasi Pembelajaran, dan mampu menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Classroom dalam evaluasi Pembelajaran. Mengingat penerapan e-learning sangat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran di era kemajuan digital saat ini. Sebagaimana Ilham & Dian Indri Yunita, dalam Marsuki et al., (2022) menegaskan bahwa e-learning merupakan suatu cara atau proses pembelajaran yang dapat terlaksana atau dilangsungkan dimanapun dan kapanpun melalui pemanfaatan kemajuan teknologi digital.

Adapun manfaat dari kegiatan yang diadakan untuk memberikan solusi pelaksanaan Evaluasi pembelajaran, meningkatkan pemahaman Guru tentang cara evaluasi Pembelajaran menggunakan aplikasi Quizizz dengan sinkronisasi Google Classroom, dan meningkatkan kecakapan dan kompetensi media digital kalangan dan Guru dalam melakukan Evaluasi Pembelajaran.

#### **METODE**

Dalam melaksanakan suatu kegiatan, termasuk dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), maka dirasa penting adanya metode yang dimanfaatkan sebagai suatu alat dalam rangka mencapai tujuan yang telah direncanakan (Ilham et al., 2020). Adapun metode pelaksanaan

kegiatan ini dengan menerapkan metode Participatory Rural Appraisal (PRA). Dimana metode ini terbagi dalam 3 (tiga) tahapan, yakni persiapan, pelaksanaan, dan refleksi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar. 1 Implementasi Model RRA

Pertama, tahapan persiapan dilakukan kegiatan koordinasi internal, dilakukan oleh tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description ketua dan anggota, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan. Kedua, pada tahapan pelaksanaan dimulai dengan penyajian materi, penugasan praktik, evaluasi dan penyempurnaan karya media pembelajaran oleh tim, dan ketiga, refleksi dan diskusi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, Jumat dan Sabtu tanggal 27 s.d 29 Juli 2023 bertempat di ruang kelas II Penjaskesrek dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih (FKIP UNCEN). Sarana yang digunakan dalam pelaksanaan ini berupa, Laptop, LCD, Kabel colokan, Meja dan Kursi, sedangkan Prasarana yang digunakan adalah Ruang Kelas Prodi Penjas yang merupakan Gedung FKIP UNCEN.

Tahapan kegiatan diawali dengan melaksanakan beberapa kegiatan: Persiapan, meliputi kegiatan koordinasi internal, dilakukan oleh tim untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description Ketua dan anggota, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan. Pelaksanaan. Dimulai dengan penyajian materi, penugasan praktik, evaluasi dan penyempurnaan karya media pembelajaran oleh tim; dan terakhir adalah Refleksi dan Diskusi. Program yang akan digunakan untuk pelatihan tersebut yaitu dengan menggunakan Aplikasi Quizizz dan Google Classroom.



Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Sinkronisasi *Google Classroom* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Guru Penjas Se-Kota Jayapura

Adapun langkah yang telah ditempuh dalam kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa tahap berikut ini :

### 1. Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahap awal sebelum pelaksanaan Pelatihan. Dalam tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan, yakni koordinasi internal, dilakukan oleh Tim untuk merencanakan

pelaksanaan secara konseptual, operasional, serta job description Ketua dan Anggota, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan. Dalam perekrutan peserta dipersyaratkan yang telah memiliki kemampuan yang memadai di bidang komputer, telah menyiapkan soal -soal atau materi yang akan dibuatkan slide.

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan Pelatihan Tahap ini merupakan tahap pelatihan yang diberikan kepada para guru Penjas, Pelaksanaan pelatihan ini mencakup beberapa hal berikut.

### a). Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan dan penggunaan program ke Aplikasi *Quizizz* dan *Google Classroom* Penyajian ini diploting dalam 3 hari Secara Muka. Penyaji materi adalah tim pengabdian sendiri disesuaikan dengan bidang keahlian masing-masing. Materi yang disajikan sebanyak 3 (Tiga) bahasan yang masing-masing disajikan oleh Ketua/anggota Tim Pengabdian. Berikut tabel daftar materi dan materinya yang dilaksanakan dalam program Pelatihan

Tabel 1. Materi

No.	Materi	Uraian Materi	Pemateri
1	<i>Quizizz</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pembuatan Akun</li> <li>2. Pembuatan Soal</li> <li>3. Membagikan Soal</li> <li>4. Membuatkan Tugas/PR</li> <li>5. Mengevaluasi Setiap Capaian Setiap Soal.</li> <li>6. Mendownload Hasil Tes/Evaluasi Pembelajaran</li> </ol>	Marsuki,S.Pd,M.Pd
2	<i>Google Classroom</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat akun</li> <li>2. Membuat Kelas</li> <li>3. Memasukkan Siswa dalam Kelas</li> <li>4. Cara memberi Tugas</li> <li>5. Cara Menilai Tugas</li> </ol>	Dra. Siane M. Tampi, M.Kes
3	<i>Sinkronisasi</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sinkronisasi Aplikasi Quiz dengan Google Classroom</li> <li>2. Cara memberi tugas.</li> <li>3. Cara membuat jadwal pengerjaan soal.</li> </ol>	Marsuki, S.Pd.,M.Pd

### b). Penugasan Praktik

Guru Penjas mempraktekkan secara langsung cara Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dengan mensinkronkan dengan *Google Classroom*.

## 3. Refleksi dan Diskusi

Di akhir kegiatan peserta dan tim melakukan refleksi hasil pelatihan dan para peserta juga memberikan evaluasi akan pelatihan ini.

Kondisi Peserta, Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Sinkronisasi *Google Classroom* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Guru Penjas Se Kota Jayapura sangat antusias mengikuti pelatihan karena merupakan pelatihan baru yang mereka dapatkan. Faktor Pendukung terlaksananya kegiatan adalah adanya peserta yang antusias dan dukungan dari pihak kampus, baik dari Prodi, Jurusan maupun Fakultas. Faktor penghambat kegiatan adalah jaringan yang kurang bersahabat dan kondisi Laptop yang terkadang lambat memproses.

## SIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* Dengan Sinkronisasi *Google Classroom* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Guru Penjas Se Kota Jayapura adalah : 1) Kegiatan pelatihan tersebut sangat dibutuhkan bagi seorang guru dan mahasiswa, karena kedepannya sistem pembelajaran sebagian besar menggunakan teknologi. 2) Para guru dapat mendapat ilmu baru

cara mengevaluasi peserta didik dengan menggunakan aplikasi Quizizz yang menarik. 3) Para Guru dapat memberikan tugas kepada siswa melalui kelas online yaitu dalam bentuk google Classroom. 4) Dengan adanya Aplikasi Quizizz Guru dapat melihat berapa persen soal dapat dikerjakan setiap peserta didik.

## SARAN

Saran dari Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dengan Sinkronisasi Google Classroom Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Guru Penjas Se Kota Jayapura adalah : 1) Pelatihan selanjutnya diharapkan menggunakan aplikasi offline. 2) Pelatihan selanjutnya diharapkan tidak menggunakan Handphone (HP), karena belum semua siswa menggunakan HP di sekolah.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih (Uncen) yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azis, A. A., Arifin, A. N., & Daud, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Digital Ispring Bagi Guru Sekolah Menengah Kabupaten Gowa. *Smart: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1-8.
- Hendriyanto. (2022). Digitalisasi Pendidikan Era Merdeka Belajar Melalui Pemanfaatan Tik Di Sekolah. Diunduh Dari <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/artikel/detail/digitalisasi-pendidikan-era-merdeka-belajar-melalui-pemanfaatan-tik-di-sekolah#> (Diakses, 25 September 2023).
- Bertham, Y. H. (2020). Membuat Kuis Menggunakan Quizizz Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh. Diunduh Dari <https://shorturl.at/Nzgj3> (Diakses, 25 September 2023).
- Ilham, M., & Mz, I. U., & Renyaan, D. (2022). Era Digital: Influencer Dalam Sistem Politik Indonesia. *Jurnal Ekologi Birokrasi*, 10(1), 69-80.
- Ilham, I., Muttaqin, U. I., & Idris, U. (2020). Pengembangan Bumkam Berbasis Potensi Lokal Di Kawasan Perbatasan Indonesia-Papua New Guinea. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 104-109.
- Ilham, S. S. M. S. (2021). *E-Governance*. Deepublish.
- Marsuki, M., Hidayah, H., Syaiful, A., Muhaemin, I. A., & Ilham, I. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Microsoft Office 365 Dalam Proses Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1526-1533.
- Marsuki, M., Saiful, A., Muhaemin, I. A., & Ilham, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Fitur Google (Drive, Contact, Meet, Classroom, Dan Youtube) Bagi Guru Penjas Di Kota Jayapura. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(3), 130-138.
- Mursidin, M., Imran, M. C., Jusmaniar, N., Sulviana, S., Indahyanti, R., Nurjannah, S., ... & Renita, R. (2023). Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3165-3170.
- Nabilah, D. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Rajab, A. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Smp Negeri 1 Takalar. Diunduh Dari
- Renyaan, D. (2022). Digitalisasi Kios Sembako Masa Pandemi Covid-19 Di Pasar Kaget Koya Barat-Kota Jayapura, Papua. *Jurnal Pengabdian Ahmad Yani*, 2(2), 1-9.
- Putri, M. P., Susanti, D., & Hartati, E. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Guna Efektivitas Pembelajaran Daring. *Comvice: Journal Of Community Service*, 5(2), 53-58.
- Yunita, D. I. (2022). Efektivitas Kebijakan “Belajar Daring” Masa Pandemi Covid-19 Di Papua. *Wawasan Ilmu*.