

Pendampingan Bagi Guru Madrasah Aliyah Dalam Proses Penyusunan Soal Berbasis Daring Dengan Aplikasi Quizziz

MOHAMMAD AGUS PRAYITNO¹, DIAN TAUHIDAH²

¹*Pendidikan Kimia Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang,*

²*Pendidikan Biologi Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*

Email: [1mohammadagus@walisongo.ac.id](mailto:mohammadagus@walisongo.ac.id), [2diantauhidah@walisongo.ac.id](mailto:diantauhidah@walisongo.ac.id)

Abstract

The era of the industrial revolution 4.0 is an era where human life is always associated with technology and information. One example of activities related to technology and information in madrasah is e-learning. E-learning can improve learning outcomes, critical thinking skills, and motivation. E-learning applications have been found on the internet, including Schoology, Edmodo, Google Classroom, Rumah Belajar, Phet Colorado, Quizziz, and others. Quizziz is an application that supports the organization of test online. The use of the application in daily tests can help teachers reduce errors in assessment. The Quizziz application is also effectively used in class because it is simpler in its application.

Era revolusi industri 4.0 merupakan era di mana kehidupan manusia selalu berkaitan dengan teknologi dan informasi. Salah satu contoh kegiatan yang berhubungan dengan teknologi dan informasi di madrasah adalah pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring dapat meningkatkan hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, dan motivasi belajar siswa. Aplikasi pembelajaran daring sudah banyak dijumpai di internet, antara lain Schoology, Edmodo, Google Classroom, Rumah Belajar, Phet Colorado, Quizziz, dan lain-lain. Quizziz merupakan aplikasi yang mendukung tentang penyelenggaraan UH, UTS, dan UAS secara online. Penggunaan aplikasi dalam ulangan harian dapat membantu guru mengurangi kesalahan dalam penilaian. Aplikasi Quizziz juga efektif digunakan dalam pelatihan pembuatan soal berbasis daring karena lebih sederhana dalam penerapannya.

Keywords: *quizziz, e-learning, teacher*

Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana kehidupan manusia selalu berkaitan dengan teknologi dan informasi. Secara

umum, definisi revolusi industri adalah ketika kemajuan teknologi yang besar disertai dengan perubahan sosial ekonomi dan budaya yang signifikan (Syamsuar & Reflianto, [2018](#)). Revolusi industri 4.0 akan memudahkan manusia dalam menjalani aktifitas nya karena setiap kegiatan yang dilakukan akan difasilitasi oleh mesin (Ghiffar, *et.al.*, [2018](#)). Salah satu contoh kegiatan tersebut adalah pembelajaran dalam jaringan (daring).

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran berbasis *Learning Management System (LMS)*. LMS merupakan administrasi perangkat lunak untuk administrasi dokumentasi, pelacakan, pelaporan, dan penyampaian kursus Pendidikan atau pelatihan (Ellis, [2009](#)). LMS dapat dikatakan sebagai salah satu manajemen pembelajaran yang disiapkan untuk guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran melalui perangkat lunak. Dengan kata lain pemanfaatan teknologi dapat dilakukan secara terintegrasi dengan pembelajaran konvensional (*blended learning*).

Blended learning menurut Thorne adalah kesempatan untuk mengintegrasikan inovasi dan teknologi yang ditawarkan oleh pembelajaran daring dengan interaksi dan partisipasi pembelajaran konvensional (Sjukur, [2012](#): 370). Istilah model pembelajaran daring atau Online Learning Models (OLM), pada awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (Kuntarto, [2017](#)). Beberapa kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan *blended learning* adalah pembelajaran Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS), serta Ulangan Akhir Semester (UAS).

Pembelajaran dengan model *blended* dapat dilakukan secara maksimal apabila seorang pendidik memiliki pengetahuan tentang teknologi informasi. Pemahaman tentang teknologi informasi dapat diperoleh melalui belajar mandiri dari youtube, membaca informasi pada surat kabar/jurnal, informasi dari sesama rekan kerja, maupun melalui pelatihan-pelatihan yang di adakan oleh sekolah/madrasah.

Aplikasi pembelajaran daring sudah banyak dijumpai di internet, seperti Schoology, Edmodo, Google Classroom, Rumah Belajar, Phet Colorado, Quizziz, dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi tersebut dapat kita

manfaatkan secara cuma-cuma. Aplikasi tersebut memiliki kegunaan yang berbeda-beda dalam kegiatan pembelajaran. Schoology, Edmodo, dan Google Classroom dapat digunakan sebagai kelas maya sekaligus sebagai aplikasi dalam pembuatan soal ulangan online. Rumah Belajar dan Phet Colorado dapat dimanfaatkan sebagai kelas maya sekaligus laboratorium virtual. Aplikasi ini sesuai bagi madrasah yang belum memiliki laboratorium lengkap.

Quizziz merupakan aplikasi yang mendukung tentang penyelenggaraan UH, UTS, dan UAS secara online. UH, UTS, dan UAS yang dilakukan secara online dengan menggunakan Quizziz ini sangat menarik perhatian siswa karena pada saat mengerjakan siswa dapat melihat skor dirinya sendiri dan skor teman-temannya sehingga mereka bersemangat dalam menjawab soal dengan benar.

Pendampingan pelatihan pembuatan soal dengan aplikasi Quizziz diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam membuat dan mengembangkan soal berbasis online, sehingga pembelajaran khususnya Ulangan Harian ke depannya sudah berbasis android. Ulangan berbasis android dengan aplikasi online Quizziz ini diharapkan dapat meningkatkan daya saing siswa, sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Potensi dan Permasalahan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan manusia harus beradaptasi dan menyesuakannya. Teknologi 4.0 menuntut manusia untuk “melek teknologi” sehingga dalam melaksanakan kegiatannya selalu *up to date*. Karakter siswa harus mulai dibangun untuk dapat menghadapi tantangan era industri 4.0. Membangun karakter siswa didukung oleh lingkungannya, baik keluarga, sekolah, maupun pemerintah (Anwar dkk., [2018](#)). Guru adalah salah satu faktor yang dapat mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah. Perkembangan aplikasi online gratis, HP android, dan jaringan internet yang semakin meluas menuntut guru untuk dapat mengembangkan kompetensi pedagogik, sosial, profesional, dan kepribadiannya.

Untuk mengembangkan kompetensi pedagogik, guru haruslah terbuka terhadap perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, sehingga dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa selalu mengalami perkembangan dan kemajuan. Salah satu sikap keterbukaan terhadap kemajuan teknologi adalah guru memanfaatkan aplikasi online gratis yang telah tersedia di internet. Terlebih-lebih saat ini pelaksanaan Ujian Nasional (UN), Ujian Akhir Madrasah Berstandar Nasional (UAMBN), dan Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) telah berbasis komputer. Berawal dari hal tersebut, maka Ulangan Harian (UH), Ulangan Tengah Semester (UTS), dan Ulangan Akhir Semester (UAS) hendaknya dipersiapkan berbasis komputer pula.

Berdasarkan observasi awal di Madrasah Aliyah Mu'allimin Mu'allimat Rembang, (MA M3R) penulis memperoleh informasi bahwasanya guru-guru belum mengetahui adanya aplikasi untuk UH, UTS, maupun UAS khususnya Quizziz. UH, UTS, dan UAS masih berbasis kertas, jaringan internet tersedia, potensi Sumber Daya Manusia (SDM) juga sangat baik. Hal tersebut ditunjukkan dengan komunikasi kepala madrasah agar diadakan pelatihan ulangan online dengan menggunakan aplikasi gratis.

Potensi awal beberapa guru MA M3R sudah mengenal aplikasi yang digunakan dalam pembuatan soal. Aplikasi tersebut adalah schoology. Beberapa guru telah mengikuti pelatihan pembuatan soal melalui aplikasi online tersebut. Tetapi mereka mengalami kesulitan dalam pembuatan soal pada aplikasi tersebut. Aplikasi Quizziz belum banyak dikenal dikalangan guru. Khususnya guru-guru MA M3R belum tahu tentang Quizziz. Apa itu Quizziz dan bagaimana cara memanfaatkan Quizziz.

Beberapa hambatan yang dialami guru dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis daring adalah mutu pendidikan yang masih rendah, krisis moral yang melanda generasi muda, sistem pendidikan yang belum memadai, dan daya kompetitif yang rendah (Djaja, [2016](#)). Sekolah berbasis islam (Madrasah Ibtidaiyah, Madrasah Tsanawiyah, dan Madrasah Aliyah) selama ini dianggap masih tertinggal dalam hal tata kelola, sumber daya manusia, sarana prasarana dan kurikulum,

sehingga diperlukan pembelajaran yang solutif untuk meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah berbasis islam terutama dalam menyongsong era industry 4.0 (Priatmoko, [2018](#)).

Kajian Teoritik

Pembelajaran daring sudah mulai banyak digunakan dalam pembelajaran di kelas dan diketahui memiliki banyak manfaat dalam meningkatkan kemampuan siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran daring dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca (Khusniyah & Hakim, [2019](#)) dan pemahaman materi (Kuntarto, [2017](#)). Sumber referensi yang digunakan dalam pembelajaran daring ada berbagai macam, sehingga siswa dilatih untuk dapat membaca referensi dengan baik. Membaca disini dapat diartikan sebagai proses memilah informasi yang tepat sehingga sesuai dengan topik pembelajaran yang sedang dibahas. Hal tersebut mengarahkan siswa untuk dapat belajar mandiri melalui pengalaman. Pengalaman yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran mampu membuat siswa lebih paham akan materi pembelajaran.

Pembelajaran daring juga diketahui dapat meningkatkan hasil belajar (Goksu, [2016](#); Fatahillah dkk., [2019](#)) dan motivasi belajar (Rimbarizki, [2017](#)). Pemahaman materi siswa yang meningkat melalui pengalaman belajar yang mereka miliki dapat berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa. Pembelajaran daring pelaksanaannya menggunakan gambar, video, maupun audio (Yuhdi & Amalia, [2018](#)) sehingga dapat membuat motivasi belajar siswa meningkat.

Berpikir kritis siswa juga ikut meningkat setelah diberikan pembelajaran daring (Ghiffar dkk., [2018](#)) karena pembelajaran berbasis daring dapat memberikan kebebasan siswa untuk mencari referensi dari berbagai sumber. Internet merupakan media penyaluran informasi yang sangat luas. Berbagai informasi dari berbagai belahan dunia dapat diperoleh melalui internet. Siswa dapat memanfaatkan beragam informasi yang diperoleh untuk mendukung kemampuan berpikir kritisnya.

Pembelajaran daring dapat diterapkan dalam proses pembelajaran maupun dalam kuis dan ulangan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan kuis atau ulangan berbasis online dapat meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas siswa (Kasim & Wahyuni, [2017](#)). Penggunaan kuis daring dapat digunakan pula sebagai evaluasi dalam pembelajaran konvensional. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran tutorial berbantuan kuis daring dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wafda dkk., [2016](#); Ningrum, [2018](#)). Penggunaan penilaian berbasis daring sebagai alat evaluasi pembelajaran juga dapat membantu guru terhindar dari kesalahan penilaian (Nardi dan Andre, [2019](#)).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Beragam aplikasi online banyak digunakan dalam pembuatan soal berbasis daring, misalnya Edmodo, Schoology, Quizziz, dan lain-lain. Beberapa guru Madrasah Aliyah di Rembang telah memperoleh pelatihan aplikasi Schoology yang dilakukan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Rembang. Guru diberikan pelatihan cara pembuatan kelas atau pembelajaran berbasis online serta pembuatan soal berbasis daring.

Beberapa guru mengalami kendala dalam mempelajari aplikasi saat pelaksanaan pelatihan pembelajaran berbasis daring. Menurut beberapa guru MA M3R pembuatan soal dengan menggunakan aplikasi schoology memerlukan pemahaman dan pembiasaan lebih lanjut, karena tahapan-tahapan yang dilakukan untuk membuat soal dalam aplikasi tersebut cukup banyak. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis memiliki gagasan untuk memberikan pendampingan penulisan soal dengan aplikasi Quizziz. Aplikasi Quizziz memiliki tahapan yang lebih sederhana, sehingga guru diharapkan dapat lebih mudah dalam menerapkan saat pengajaran.

Kepala madrasah juga memberikan masukan agar dapat memberikan pelatihan kepada guru-guru MA M3R tentang pembuatan soal berbasis aplikasi daring. Menurut kepala madrasah pembuatan soal

berbasis kertas saat ini sudah tidak efektif dan efisien, mengingat Ujian Madrasah maupun Ujian Nasional saat ini sudah berbasis komputer.

Berdasarkan hal tersebut, maka pembimbingan pembuatan soal berbasis aplikasi Quizziz dilakukan. Penulis memilih aplikasi tersebut karena aplikasi tersebut tidak berbayar, mudah digunakan, menarik bagi siswa, dan memudahkan guru karena tahapannya yang sederhana. Aplikasi Quizziz membuat guru tidak harus menyusun soal sendiri, tetapi guru dapat mengadaptasi soal-soal yang telah dibuat sebelumnya dan menyempurnakannya.

Pendampingan pembuatan soal Ulangan Harian dengan menggunakan Quizziz dilakukan pada hari Ahad pada tanggal 9 Februari 2020 bertempat di laboratorium komputer MA Mu'allimin Mu'allimat Rembang. Pelatihan ini dilakukan setelah rapat persiapan Ujian Madrasah. Kegiatan pendampingan pembuatan soal, tidak diikuti seluruh guru MA M3R karena ada beberapa guru yang berhalangan hadir.

Peserta sangat antusias dalam mengikuti pendampingan penulisan soal berbasis aplikasi Quizziz. Hal ini ditunjukkan dengan perhatian yang serius dan seringnya muncul pertanyaan terkait Quizziz. Pendampingan penulisan soal online berbasis Quizziz diawali dengan pembuatan akun Quizziz dengan email masing-masing, memahami *dashboard* pada aplikasi Quizziz kemudian pembuatan soal.

Pembuatan akun gmail. Pertama-tama guru diarahkan untuk membuka laman <http://quizziz.com> selanjutnya memilih daftar/*sign up*, kemudian memasukkan email yang digunakan untuk login pada Quizziz, selanjutnya memilih *as a teacher*. Setelah memilih *as a teacher*, peserta pendampingan diharuskan melengkapi identitas diri meliputi judul atau nama panggilan seperti Miss./Mr./Mrs., nama depan, nama keluarga, dan kata sandi.

Memahami dashboard. Sebelum membuat soal pada aplikasi Quizziz, peserta pendampingan terlebih dahulu mengenal dashboard pada Quizziz. Dari dashboard, peserta dapat memahami masing-masing menu yang terdapat pada Quizziz. Dari menu inilah peserta dapat membuat, mengedit, atau mengembangkan soal yang mereka

buat. Menu-menu yang terdapat pada dashboard adalah temukan, kuis, kuisku, hasil, kelas, koleksi, profil, pengaturan, dan keluar.

Untuk membuat kuis baru, peserta pendampingan diarahkan untuk memilih kuisku kemudian pilih buat kuis baru. Selanjutnya peserta pendampingan dapat mengetik soal sendiri atau mengambil soal yang pernah dibuat oleh pengguna Quizziz yang lain. Pengaturan waktu tiap-tiap soal dapat dirubah sesuai keperluan. Begitupun acakan soal, dapat dirubah sesuai dengan keinginan peserta atau pembuat soal. Soal/pertanyaan yang telah dibuat selanjutnya disimpan, kemudian klik kuis selesai. Kuis yang telah selesai dibuat, dapat di-*share* agar dikerjakan oleh siswa. Pekerjaan dapat dilakukan secara langsung (*on class*) atau dijadikan Pekerjaan Rumah (PR) dengan membagikan code yang berupa enam angka kepada siswa.

Tindak lanjut dari pendampingan ini adalah peserta mempraktikkan soal yang dibuatnya kepada siswa. Dari beberapa guru yang telah mempraktikkan, berpendapat bahwa ulangan harian dengan menggunakan Quizziz sangat menarik dan memberikan tantangan bagi siswa. Siswa sangat bersemangat dalam menjawab soal, sangat ingin menjawab soal secara benar. Hal ini dapat dilihat pada kekecewaan siswa saat menjawab salah. Dengan menggunakan Quizziz peserta dapat belajar sambil bermain, dapat melihat peringkat secara online. Peringkat siswa yang dapat dilihat oleh siswa malu apabila mendapatkan nilai rendah, sehingga mereka termotivasi belajar apabila ulangan dilakukan berdasarkan Quizziz.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan mengenai pendampingan pembuatan soal ulangan berbasis daring dapat disimpulkan bahwa pendampingan tersebut sangat bermanfaat bagi guru madrasah dalam mengembangkan soal berbasis online. Aplikasi Quizziz juga efektif digunakan dalam pelatihan pembuatan soal berbasis daring karena lebih sederhana dalam penerapannya. Kendala yang dihadapi saat penerapan soal berbasis daring kepada siswa adalah terbatasnya sarana daring (*handphone*) yang dimiliki oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C., Saregar, A., Hasanah, U., & Widayanti. 2018. The Effectiveness of Islamic Religious Education in the Universities: The Effects on the Students' Characters in the Era of Industry 4.0. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 3 (1): 77-87.
- Djaja, S. 2016. Harapan dan Tantangan Guru Pembelajar Moda Daring. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10 (2): 1-12.
- Ellis & Ryann K. 2009. Field Guide to Learning Management System. American Society for Training & Development (ASTD).
- Fatahillah, Zainuddin, M., Kasau, R., & Samad, M. R. 2019. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Dalam Jaringan (Daring) di SMK. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Teknik UNM*.
- Ghiffar, M.A.N., Nurisma, E., Kurniasih, C., & Bhakti, C.P. 2018. Model Pembelajaran berbasis Blended Learning dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 85 – 94.
- Goksu, I. 2016. The Evaluation of the Cognitive Learning Process of the Renewed Bloom Taxonomy Using a Web Based Expert System. *TOJET: The Turkish Online Journal of Education Technology*, 15 (4): 135-151.
- Kasim, A. & Wahyuni, S. 2017. Effect of Learning Media Based on Combination of Mind-Manager and Wonder Share Quiz Creator towards Students' Learning Outcomes and Creative Thinking Skills. *Proceedings of the First Indonesian Communication Forum of Teacher Training and Education Faculty Leaders International Conference on Education*, 486-490.
- Khusniyah, N. & Hakim, L. 2019. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Daring: Sebuah Bukti pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Tatsqif*, 17 (1): 19-33.
- Kuntarto, E. 2017. Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. *Journal Indonesian Language Education and Literature*. 3 (1): 99 – 110.

- Nardi, J. & Andre. 2019. Aplikasi Kuis Dharma Online pada Yayasan Cakrawala Dharma Indonesia Menggunakan Linear Congruent Method (LCM) berbasis Android. *ALGOR*, 1 (1) : 49-55.
- Ningrum, G. D. K. 2018. Studi Penerapan Media Kuis Interaktif berbasis Game Edukasi Kahoot! Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 9 (1): 22-28.
- Priatmoko, S. 2018. Memperkuat Eksistensi Pendidikan Islam di Era 4.0. *Jurnal*, 1 (2).
- Rimbarizki, R. 2017. Penerapan Pembelajaran Daring Kombinasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Paket C Vokasi di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) PIONEER Karanganyar. *J+Plus UNESA*, 6 (2): 1-12.
- Sjukur, S.B. 2012. Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa Tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3 (2), 368-378.
- Syamsuar & Reflianto. 2018. Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*. 6 (2) : 1 -13.
- Wafda, Z., Utami, N. R., & Pribadi, T. A. 2016. Efektivitas Model Pembelajaran Tutorial Berbantuan Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal of Biology Education*, 5 (1): 8-15.
- Yuhdi, A. & Amalia, N. 2018. Desain Media Pembelajaran berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Basastra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7 (1): 14-22.