

**MEMADUKAN *CLASSROOM* DENGAN *QUIZIZZ* SEBAGAI METODE UJIAN  
*ONLINE* YANG MENARIK BAGI SISWA SMP AL-ULUM TERPADU**

**Chairul Rizal**

Universitas Pembangunan Panca Budi  
Email: chairulrizal@dosen.pancabudi.ac.id

**ABSTRAK**

Modal dasar dalam proses pengembangan dan pembangunan adalah Sumber Daya Manusia (SDM). Atas dasar tersebut kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) harus selalu dikembangkan dan diarahkan agar mencapai tujuan yang diharapkan, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk melatih Sumber Daya Manusia (SDM) agar dapat berpartisipasi dalam Industri 4.0 yaitu dengan cara mengadakan pelatihan-pelatihan, kursus, ataupun *workshop* mengenai teknologi. Permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan tingkat sekolah adalah sulitnya mengembangkan suatu cara dalam pelaksanaan ujian online agar menarik bagi siswa. Dikarenakan hal tersebut maka solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi yaitu perlu dibuat metode baru untuk memadukan antara metode *classroom learning* dengan metode *quizizz*. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar proses kegiatan belajar mengajar tetap berjalan efektif, inovatif, efisien dan menyenangkan. Manfaat yang didapat bertambahnya ilmu pengetahuan dan kemampuan penerapan teknologi dalam pembelajaran daring dan ujian online. Dengan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan minat ketertarikan siswa akan ujian online serta pembelajaran dan juga minat guru dalam mengembangkan bahan ajar secara kreatif dan inovatif.

**Kata Kunci:** *Google Classroom, Quizizz, Ujian Online*

**ABSTRACT**

*The basic capital in the development and development process is Human Resources (HR). On this basis the quality of Human Resources (HR) must always be developed and directed to achieve the expected goals, one of the efforts that can be made to train Human Resources (HR) to participate in Industry 4.0 is by holding training, courses, or workshops on technology. The problem faced in the world of school-level education is the difficulty of developing a way of conducting online exams to make it attractive to students. Due to this, the solution to solving the problems that occur is that it is necessary to create a new method to combine the classroom learning method with the quizizz method. The purpose of this community service is so that the teaching and learning process continues to be effective, innovative, efficient and fun. The benefits gained are increased knowledge and the ability to apply technology in online learning and online exams. With this service activity, it is expected to increase student interest in online exams and learning as well as teacher interest in developing teaching materials creatively and innovatively.*

**Keywords:** *Google Classroom, Quizizz, Online Exam*

**PENDAHULUAN**

Sumber Daya Manusia di era teknologi sekarang, masih banyak yang mumpuni untuk ikut bersaing. Masih banyak masyarakat yang belum mampu mengoperasikan komputer, padahal komputer merupakan salah satu alat yang dapat mempermudah kegiatan umat manusia. Belum lagi di masa pandemi COVID-19, Pemerintah selalu menghimbau masyarakat untuk melakukan kegiatan secara daring. Mulai dari kegiatan pendidikan, perkantoran, tempat hiburan, dan lain sebagainya. Terkhusus kegiatan sekolah, hampir seluruh sekolah yang ada di Indonesia menerapkan kegiatan belajar mengajar secara daring, hal ini akan menyulitkan bagi masyarakat yang belum memahami pentingnya teknologi. Mereka akan kesulitan untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar karena kurang mumpuninya fasilitas yang dimiliki, maupun kurang pengetahuan untuk menggunakan fasilitas yang telah ada.

Hal ini akan berdampak pada kurang efektifnya kegiatan belajar mengajar. Bahkan tak bisa dimungkiri, banyak tenaga pengajar yang juga belum memahami tata cara penggunaan perangkat elektronik, terkhususnya laptop atau komputer untuk sekedar melakukan pertemuan daring dengan siswa/mahasiswanya. Alhasil banyak oknum-oknum tenaga pengajar yang tidak melakukan kegiatan belajar mengajar secara efektif, biasanya oknum tersebut hanya memberikan tugas-tugas yang berlebihan, yang akhirnya dapat membuat para siswa mengalami stress akibat terlalu banyak tugas yang diberikan.

Oleh karena itu, pentingnya menciptakan dan membangun Sumber Daya Manusia (SDM) yang mumpuni menjadi kunci suksesnya masyarakat di era teknologi seperti ini. Ketika Sumber Daya Manusia (SDM) telah mumpuni dan berkualitas, khususnya di bidang teknologi.

Maka dapat diperkirakan bahwa akan terciptanya daya saing masyarakat yang kuat, dan dapat mendukung pembangunan Nasional. Dampak lainnya dari terciptanya Sumber Daya Manusia yang mumpuni adalah, akan mengurangi tingkat pengangguran dikarenakan tingginya daya saing dalam masyarakat, dan akan banyak lapangan pekerjaan yang mengurangi tingkat pengangguran di Indonesia nantinya.

Awal sebelum dilaksanakannya pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, selama pandemi maka proses belajar mengajar wajib dilaksanakan secara Daring, sehingga ini menjadi masalah baru ketika pemerintah menerapkan model pembelajaran tersebut. Malalina, M., & Yenni, R. F. (2018), manfaat google classroom adalah membuat sederhana pengelolaan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan meningkatkan komunikasi yang lebih baik, sehingga dalam proses pembelajaran akan menjadi lebih bernilai dan bermanfaat, seorang tenaga pendidik dapat membuat suatu kelas dalam google classroom, membagikan tugas, mengirimkan saran, dan melihat kegiatan proses pembelajaran dengan cepat, mudah dan tanpa kertas. Quizizz adalah aplikasi pembelajaran GRATIS yang menyenangkan untuk memudahkan guru dalam memberikan kuis kepada para siswa.

Untuk membuatnya menjadi solusi atas masalah yang dihadapi, maka perlu dibuatnya pelatihan proses pembelajaran daring. Pembelajaran daring yang dibuat yaitu pembelajaran dengan menggunakan platform Google Classroom dipadukan dengan platform Quizizz. Langkah-langkah dalam menggunakan Google Classroom dapat diakses pada halaman web berikut: <https://support.google.com/edu/classroom/answer/6072460/bagaimana-cara-login-keclassroom-komputer?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=id> (akses: online Juni 2021).

Artikel-artikel yang dijadikan rujukan dalam pembuatan jurnal pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru, (Mayasari, dkk, 2019).
2. Pelatihan Google Classroom dan E-Learning Bagian Pembuatan Akun Dan Kelas Pada Google Classroom, (Akmal, 2019).
3. Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Mata pelajaran IPS, (Kurniawan, & Purnomo, 2020).
4. PKM Blended Learning dengan Google Classroom for Education bagi Guru SMA Sederajat di Kecamatan Tambusai Provinsi Riau, (Yanto, dkk, 2020).
5. Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom Untuk Media Pembelajaran Pada SMK Gajah Mada 3 Palembang, (Imam Solikin, dkk, 2020)

## **METODE**

### **Problem Solving Approach Method**

Dalam hal ini, metode yang dipandang sesuai untuk memecahkan masalah menjadi solusi yang terbaik dengan mendesain, merencanakan dan melakukan pelatihan serta pendampingan berupa pengenalan materi dan juga praktik. Adapun kegiatannya disajikan pada tabel 1 dibawah ini:

**Tabel 1.** Rencana Kegiatan

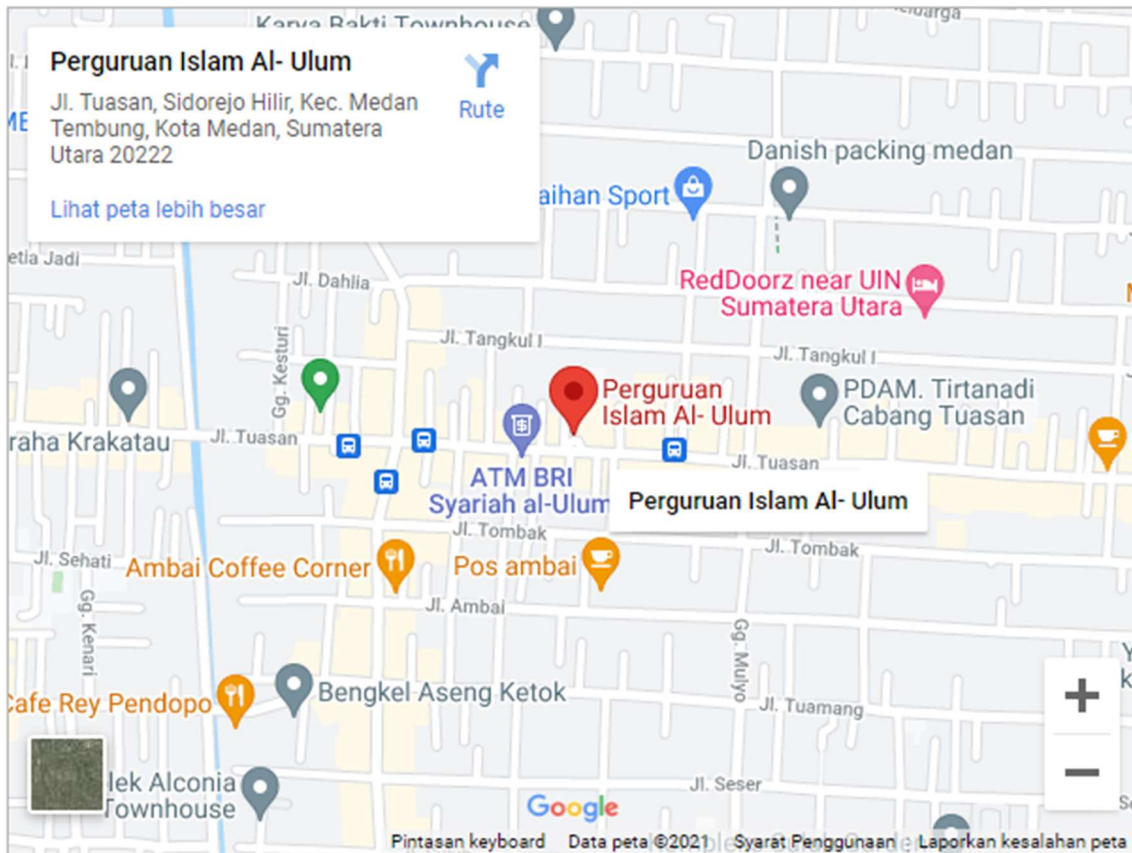
| No | Permasalahan   | Kegiatan PKM  | Tempat              | Waktu                     |
|----|--|---|---------------------|---------------------------|
| 1  | Media pembelajaran daring sudah ada namun belum maksimal | Workshop pemanfaatan platform <i>Google Classroom</i> | SMP AL-ULUM TERPADU | Selasa, 14 September 2021 |
| 2  | Membuat kuis dan ujian online yang menarik               | Workshop pemanfaatan platform <i>Quizizz</i>          | SMP AL-ULUM TERPADU | Rabu, 15 September        |

|   |  |  |                     |                           |
|---|--|--|---------------------|---------------------------|
|   |  |  |                     | 2021                      |
| 3 | Pendampingan pembuatan media pembelajaran beserta ujian online | Pelatihan dan praktik penggunaan <i>Google Classroom</i> dan penyertaan <i>Quizizz</i> | SMP AL-ULUM TERPADU | Kamis, 16 September 2021  |
| 4 | Monitoring dan Refleksi  | Evaluasi hasil pelatihan   | SMP AL-ULUM TERPADU | Jum'at, 17 September 2021 |

Pada tabel 1 diatas merupakan perencanaan langkah per langkah kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM), sehingga dengan dibuatnya perencanaan tersebut kegiatan bisa berjalan dengan baik dan efektif.

#### **Waktu dan Tempat Pelaksanaan PKM**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dalam 4 hari mulai dari tanggal 14 s.d 17 September 2021 bertempat di gedung SMP Al-Ulum Medan yang beralamatkan di Jalan Tuasan No. 35 Kelurahan Sidorejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Kota Medan Provinsi Sumatera Utara dan dapat dilihat pada tampilan gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Peta lokasi Pelaksanaan

## HASIL

Dari kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang telah dilakukan mendapatkan hasil sebagai berikut:

1. Meningkatkan dan bertambahnya ilmu pengetahuan dan kemampuan penerapan teknologi dalam pembelajaran daring dan ujian online.
2. Meningkatkan minat ketertarikan siswa akan ujian online serta pembelajaran
3. Meningkatnya minat guru dalam mengembangkan bahan ajar secara kreatif dan inovatif.
4. Para guru dan siswa dapat memanfaatkan *platform Google Classroom* dan *Quizizz* untuk media pembelajaran daring.

## PEMBAHASAN

Dampak perkembangan teknologi terhadap masyarakat Indonesia dapat dirasakan langsung baik ataupun buruknya. Ada sebagian masyarakat yang dapat menerima baik dengan perkembangan

teknologi yang ada, tipe masyarakat seperti ini yaitu masyarakat yang mampu dan cepat beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin pesat kemajuannya. Tipe masyarakat yang menerima dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, biasanya mampu menggunakan teknologi tersebut sesuai dengan fungsi dan tujuan teknologi tersebut. Intinya teknologi yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik untuk mempermudah kegiatan masyarakat tersebut. Lain halnya dengan tipe masyarakat yang menganggap teknologi sebagai hal yang kurang penting, tipe masyarakat seperti ini lambat laun akan mempersulit hidupnya sendiri, karena sudah jelas dengan menggunakan teknologi dapat mempermudah aktivitas manusia. Di lain sisi, masyarakat yang menganggap teknologi kurang penting juga tidak sepenuhnya salah, hanya saja mereka belum menyadari betapa pentingnya teknologi tersebut. Enggan mencari tahu lebih dalam mengenai teknologi yang ada, akibatnya tipe masyarakat seperti ini akan mengalami ketertinggalan terhadap teknologi yang ada.

Maka dari itu penting untuk lebih mengenal dan selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi, kegunaan teknologi juga dapat terlihat pada kondisi tertentu. Misalnya pada masa karantina yang diakibatkan wabah virus COVID-19, yang menyebabkan Pemerintah mengeluarkan peraturan untuk membatasi hampir seluruh kegiatan belajar mengajar, perkantoran, rumah makan atau cafe untuk menekan angka penyebaran virus COVID-19. Hal ini berdampak langsung terhadap dunia pendidikan, sebelum adanya pandemi wabah COVID-19, kegiatan belajar mengajar dilakukan secara tatap muka. Tidak ada yang aneh terhadap ini, karena kegiatan belajar masih dilakukan secara tatap muka. Namun setelah terjadi wabah COVID-19, kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun perkuliahan diubah menjadi seluruh kegiatan belajar mengajarnya dilakukan secara daring, bagi siswa/mahasiswa yang dengan baik dapat cepat beradaptasi dengan teknologi, hal ini tentunya tidak akan menjadi masalah. Masalah terjadi pada siswa/mahasiswa yang kurang memahami bahkan tidak mau tahu terhadap perkembangan teknologi. Dampaknya kegiatan belajar dari siswa/mahasiswa ini akan terganggu, kegiatan belajar menjadi tidak efektif, dan pada akhirnya menurunkan minat belajar dari siswa/mahasiswa itu sendiri. Lain halnya dengan siswa/mahasiswa yang kurang memahami atau tidak mau tahu terhadap perkembangan teknologi, ada juga tipe siswa/mahasiswa yang sebenarnya memiliki minat belajar yang tinggi meski dihadapkan dengan metode belajar secara daring, namun kendala terdapat pada fasilitas yang kurang memadai, salah satu contohnya siswa/mahasiswa tidak mampu membeli peralatan seperti handphone atau laptop untuk melengkapi kebutuhan kegiatan belajar di masa pandemi seperti ini. Belum lagi, tampaknya pihak Pemerintahan yang enggan untuk memfasilitasi siswa/mahasiswa yang terkendala masalah ini.

Adapun hasil yang dicapai pada kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan di SMP Al-Ulum Terpadu adalah dimana tim telah memberikan pelatihan ilmu pengetahuan di bidang Komputerisasi berupa memadukan Google Classroom dan Quizizz untuk media pembelajaran daring

dan ujian Online SMP AI-Ulum Terpadu. Dari kegiatan pengabdian ini tim berharap guru dapat memulai untuk menerapkan sistem pembelajaran yang berbeda dan ujian online yang menarik bagi siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran daring menggunakan *Google Classroom* dan *Quizizz*.

## **KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini memberikan kontribusi positif dalam pengetahuan sekaligus peningkatan kualitas mutu guru serta siswa akan penerapan media pembelajaran *online* salah satunya dengan memanfaatkan *platform Google Classroom*.
2. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini juga memberikan kontribusi positif dalam pengetahuan sekaligus peningkatan kualitas mutu guru akan penerapan media pembuatan soal ujian *online* dan menerapkannya dalam pembelajaran *online* salah satunya dengan memanfaatkan *platform Quizizz*.
3. Dengan kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan minat ketertarikan siswa akan ujian *online* serta pembelajaran dan juga minat guru dalam mengembangkan bahan ajar secara kreatif dan inovatif.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Sumarsono, Sonny. 2003. *Ekonomi Manajemen Sumber Daya Manusia dan Ketenagakerjaan*. Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Armstrong, Michael.1994. *Seri Pedoman Manajemen, Manajemen Sumber Daya Alam*. Jakarta:Gramedia
- Saifullah, S., & Akbar, B. M. (2020). *Pelatihan E-Learning Menggunakan Google Classroom Bagi Guru Ma Raden Fatah Prambanan*. GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 4(1), 93-103.
- Malalina, M., & Yenni, R. F. (2018). *Pelatihan Google Classroom Untuk Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Di Fkip Universitas Tamansiswa Palembang*. Jurnal Cemerlang: Pengabdian pada Masyarakat, 1(1), 58-70.

<https://support.google.com/edu/classroom/answer/6072460/bagaimana-cara-login-ke-classroomkomputer?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=id> akses: online Juni 2021

Mayasari, F., Dwita, D., Jupendri, J., Jayus, J., Nazhifah, N., Hanafi, K., & Putra, N. M. (2019). *Pelatihan Komunikasi Efektif Media Pembelajaran Google Classroom Bagi Guru Man 2 Model Pekanbaru*. *Jurnal Pengabdian Untukmu Negeri*, 3(1), 18-23.

Akmal, L. F. (2019). *Pelatihan Google Classroom Dan E-Learning Bagian Pembuatan Akun Dan Kelas Pada Google Classroom*.

Kurniawan, B., & Purnomo, A. (2020). *Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Mata Pelajaran IPS*. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1), 1-9.

Yanto, B., Setiawan, A., & Husni, R. (2020). *PKM Blended Learning dengan Google Classroom for Education bagi Guru SMA Sederajat di Kecamatan Tambusai Provinsi Riau*. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 12(1), 15-24.