

**PELATIHAN KREASI MEMBUAT SOAL ONLINE
BERBASIS KAHOOT DAN QUIZIZZ BAGI GURU-GURU
SMP IT BAITUL QUR'AN**

¹Roni Priyanda

²Munawir

³Rizki Amalia

^{1,3}Pendidikan Matematika Universitas Samudra

²Teknik Informatika Universitas Samudra

Jalan Prof. Dr. Syarief Thayeb, langsa Lama, Kota Langsa, Aceh, Indonesia

roni@unsam.ac.id

Hal 28

ABSTRAK

Di era digital, penggunaan teknologi tidak hanya pada saat proses pembelajaran saja, tetapi juga pada proses evaluasi atau penilaian siswa. Contohnya adalah melalui penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz oleh guru dalam membuat kreasi soal *Online*. Soal interaktif yang dirancang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Adapun tujuan diselenggarakannya program pengabdian kepada masyarakat ini adalah (1) Memberikan *sharing* kepada guru-guru SMP IT Baitul Qur'an bagaimana membuat soal *online* yang baik dan benar; dan (2) Memberikan pelatihan bagaimana membuat kreasi soal *Online* berbasis Kahoot dan Quizizz. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini diawali dengan melaksanakan studi awal, mencari paham permasalahan mitra, menjustifikasi solusi, menentukan tujuan, output dan outcome yang akan dihasilkan nantinya. Khalayak sasaran adalah guru-guru SMP IT Baitul Qur'an. Selanjutnya juga dapat dikembangkan secara berkelanjutan sehingga meningkatkan pembelajaran yang optimal. Akhir pertemuan untuk melihat keberhasilan dalam pelaksanaan tim pengabdian memberikan latihan kepada guru-guru untuk mengembangkan pembuatan soal berbasis quizizz dan kahoot.

Kata Kunci : *Quizizz; Kahoot; Pengabdian Masyarakat*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman di era milenial bukanlah hambatan dalam mendidik generasi penerus bangsa. Kecanggihan teknologi justru menjadi media bagi praktisi dan lembaga pendidikan dalam menyiapkan generasi masa depan. Bagaimana pendidikan menjawab tantangan zaman sehingga bisa melahirkan anak-anak yang dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek), sekaligus tetap menjaga nilai-nilai moral yang luhur di masyarakat sesuai dengan Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.

Pemahaman yang dimiliki anak-anak tentu tidak muncul dengan sendirinya, melainkan dari proses yang ditanamkan secara berulang-ulang dan berkelanjutan sehingga muncul kesadaran seperti itu. Penilaian objektif merupakan sebuah keharusan dalam evaluasi pembelajaran. Baik dalam *e-learning* maupun dengan pembelajaran tatap muka langsung, penilaian siswa terhadap tingkat pemahaman materi dapat dilaksanakan melalui pemberian tes.

Tes yang diberikan guru perlu memperhatikan berbagai aspek, seperti level kognitif siswa, motivasi siswa dan penyajian soal yang kreatif, faktor-

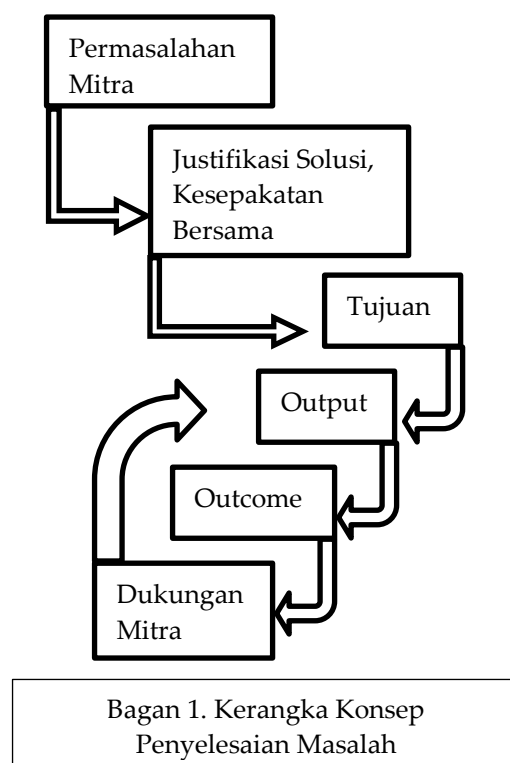
faktor luar seperti hal tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa (Fadilah et al., 2021b). Sehingga dibutuhkan berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam membantu peningkatan hasil belajar siswa khususnya dimasa pandemi Covid-19. (Priyanda et al., 2021) Perlu adanya usaha pendidik untuk dapat mengembangkan soal-soal, tidak hanya baik dan benar saja tetapi juga interaktif dan menyenangkan.

Kahoot dan Quiziz adalah contoh aplikasi yang dapat menjadi alternatif guru dalam membantu merancang soal-soal *online* yang interaktif. Fitur-fitur yang disajikan pada masing-masing aplikasi memungkinkan guru untuk meningkatkan motivasi siswa mengerjakan tes. Tambahan pula, hasil tes siswa akan langsung dapat ditampilkan sesuai dengan peringkat-peringkatnya, guru juga dengan mudah dapat meneruskan hasil belajar siswa kepada orangtua sehingga dapat terjalin sinergi yang baik antara guru dan orangtua dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat lainya yaitu memiliki hingga 4 - 5 pilihan jawaban, dapat memberikan data dan statistik tentang hasil kinerja siswa secara langsung, dapat dibuat soal untuk pekerjaan rumah (PR), dan dapat dimainkan

kapan saja dan dimana saja oleh siswa dengan tetap memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan. Hampir sama dengan quizizz, Kahoot juga merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan, dapat digunakan sebagai teknologi pendidikan di sekolah dan lembaga pendidikan lainnya secara jarak jauh

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP IT Baitul Qur'an. Pemilihan lokasi berdasarkan karakteristik dari sekolah tersebut yang masih baru beroperasi sehingga masih membutuhkan banyak pelatihan dalam peneingkatan sumber daya manusia. Adapun metode pelaksanaan pengabdian ini dimodifikasi dari (Fadilah et al., 2021a), diawali dengan melaksanakan studi awal, mencari paham permasalahan mitra, menjustifikasi solusi, menentukan tujuan, output dan outcome yang akan dihasilkan nantinya. Secara lebih rinci kerangka konsep penyelesaian masalah dapat dilihat pada bagan 1 berikut:



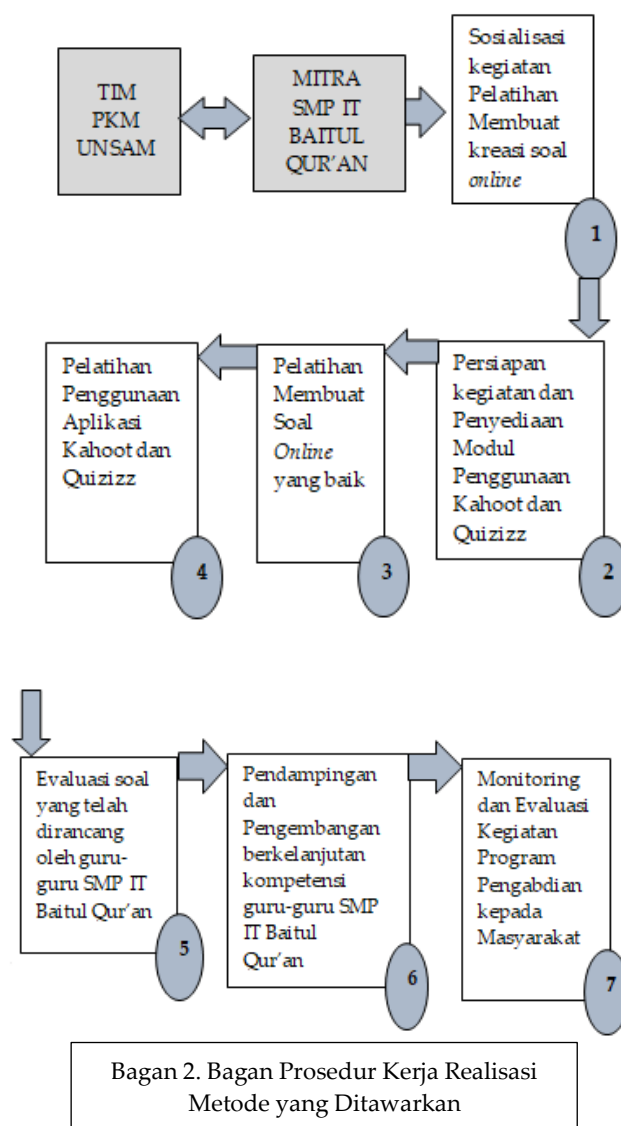
Berdasarkan hasil diskusi awal dengan mitra terkait permasalahan yang dihadapi sebagai sekolah yang juga baru berdiri yaitu Minimnya pengetahuan guru-guru disekolah dalam mmbuat kreasi soal *online* yang menarik dan kreatif dengan aplikasi Kahoot dan Quizizz, selanjutnya tim pengabdi menjustifikasi solusi yang disepakati bersama dengan mitra yaitu: memberikan pelatihan bagaimana membuat soal yang baik sesuai dengan standar dan tuntutan kurikulum, selanjutnya melatih guru-guru pada sekolah mitra tentang bagaimana cara penggunaan aplikasi quizizz dan aplikasi kahoot, selanjutnya mendampingi secara berkelanjutan

hingga guru-guru pada sekolah mitra mampu mengkreasikan soal dengan aplikasi quizizz dan aplikasi kahoot.

Adapun yang menjadi tujuan utama dalam pengabdian ini yaitu: pelatihan kreasi membuat soal online berbasis quizizz dan kahoot bagi guru-guru SMP IT Baitul Quran, dengan outpun yang diharapkan yaitu: terciptanya buku saku penggunaan quizizz dan kahoot, serta kreasi soal online menggunakan quizizz dan kahoot yang dibuat sendiri oleh guru-guru disekolah mitra. Selaith output yang diharapkan juga ada outcome yang tim pengabdi harapkan yaitu terjadinya peningkatan kemampuan guru-guru SMP IT Baitul Quran dalam mengkreasikan soal-soal online menggunakan quizizz dan kahoot. Harapan output dan outcome dari tim pengabdi akan tercapai dengan baik jika adanya dukungan penuh dari mitra yaitu yayasan SMP IT Baitul Quran, adapun dukungan yang dimaksud yaitu izin dan penyediaan tempat dalam kegiatan pengabdian masyarakat di sekolah mitra, persiapan bahan sumber utama seperti laptop, internet dan infocus, serta partisipasi dari seluruh guru-guru yang ada di SMP IT Baitul Quran Langsa.

Kemudian agar terealisasi pengabdian masyarakat ini, maka tim

pengabdi merancang kerja realisasi metode yang akan dilaksanakan. Secara lebih rinci prosedur kerja metode yang digunakan dapat dilihat pada bagan 2 berikut



PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Samudra di laksanakan di SMP IT Baitul Qur'an berlokasi di Gampong Meurandeh

Tengah, Langsa Lama. Sesuai dengan surat Tugas dari Universitas Samudra pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini di mulai tanggal 26 Juli-30 Agustus 2021. Awal pelaksanaan Tim Pengabdi melaksanakan observasi di SMP IT Baitul Qur'an sebagai tempat sasaran pelaksanaan kegiatan pengabdian, di lanjutkan diskusi terfokus terkait kendala apa saja yang di hadapi sekolah dimasa pandemi Covid-19

Pelaksanaan diawali dengan berkoordinasi dengan tim pengabdi dibantu dengan mahasiswa mengunjungi lokasi mitra, melakukan wawancara terfokus kepada mitra hingga merumuskan permasalahan-permasalahan yang dihadapi mitra, kemudian tim pengabdi menyusun berdasarkan skala prioritas permasalahan yang paling besar dihadapi mitra.

Beberapa masalah yang dihadapi pada saat pembelajaran adalah media pembelajaran yang cenderung monoton. Berdasarkan permasalahan tersebut tim pengabdi kemudian melaksanakan sosialisasi dan pelatihan kreasi pembuatan soal online berbasis kahoot dan quizizz bagi guru-guru SMP IT baitul Qur'an. Setelah berkoordinasi dengan tim pengabdi dan mahasiswa, langka selanjutnya tim pengabdi

melaksanakan solusi yang sudah disepakati bersama guna mencapai tujuan, output dan outcome yang diharapkan. Dari hasil koordinasi dengan tim pengabdi didapatkan suatu permasalahan yang urgrnt untuk segera dilaksanakan yaitu meningkatkan kemampuan ataupun softskill yang dimiliki sumber daya mitra, dengan melaksanakan pelatihan kreasi pembuatan soal quizizz dan kahoot guna mengantisipasi disaat pembelajaran kembali dilaksanakan secara jarak jauh. Sehingga pembelajaran tetap bisa dapat dilaksanakan walaupun dalam jaringan. Dalam pelaksanaan pelatihan quizizz dan kahoot, tim pengabdi menyampaikan materi terkait manfaat dan penggunaan media pembelajaran quizizz dan kahoot.

Hal 32



Gambar 1.

Guru-guru mendengarkan Pemaparan dari Tim Pengabdi

Tahapan dalam membuat akun quizizz : Download aplikasi Quizizz atau masuk ke website <http://quizizz.com/> lalu sign up. Untuk memudahkan, bisa menggunakan account google. Pilih peran yang diinginkan, apakah sebagai guru, siswa, orang tua atau lainnya. Pembuat akun telah berhasil, Kemudian untuk memasukan materi Quizizz yaitu: Pada tampilan dashboard, klik creat new quiz/ Buat yang terletak di sebelah kiri. Dan pilih option Lesson, Berikan nama kuis, dan pilih mata pelajaran yang relevan. Klik Next, Berikan judul pada kolom Title dan deskripsi materi pada kolom Text. Tambahkan gambar sesuai dengan yang di inginkan pada menu media. Klik pada +New Slide untuk menambahkan slide materi yang diinginkan seperti menambahkan gambar dsb. Tahapan yang dilakukan guru selanjutnya memasukan soal kedalam aplikasi Quizizz. Langkahnya: Memilih bentuk pertanyaan yang ingin di buat. Contohnya membuat soal pilihan ganda atau multiple choice. Tuliskan soal berikut jawabannya pada kolom yang sudah disediakan. Setelah menuliskan semua jawaban, selanjutnya tentukan jawaban benar terlebih dahulu dengan cara menghidup tanda centang hijau di depan jawaban yang paling benar.

Tampilkan kuis secara langsung atau Live. Setting kuis, seperti waktu siswa mengerjakan kuis dan sebagainya. Kuis siap dibagikan kepada siswa. Ajak siswa join quizizz.com dan bagikan kode 6 digit angka yang telah disediakan ke siswa. Selain itu, kuis ini juga dapat dibagikan melalui google classroom, maupun whatsapp Grup. Langkah terakhir yang perlu dilakukan guru yaitu menganalisis hasil yang didapatkan siswa. Pada tampilan dashboard, klik pada menu Reports maka akan muncul tampilan berikut ini lalu pilih kuis yang telah dilaksanakan.

Tahapan dalam membuat Kahoot Buka website resmi kahoot! : <https://kahoot.com/> Selanjutnya klik **Sign Up** di bagian pojok kanan atas layar, Lalu pilih peran pengguna sebagai **As a teacher (untuk guru)**, Jika anda menggunakan akun gmail anda bisa klik **sign up with google** atau disesuaikan, Langkah berikutnya klik **continue for free** di kotak Basic, Selanjutnya isi informasi profil akun, Maka anda akan masuk ke dasbor kahoot dan **berhasil terdaftar, Langkah selanjutnya membuat kuis di Kahoot.** Dalam dasbor klik Create di pojok kanan atas pilih quiz buat pertanyaan beserta jawaban pilihan dan durasi waktu, bisa juga menambahkan gambar atau video dalam soal, Untuk

jawaban benar silakan klik pada tanda ceklist disamping jawaban benar, Jika ingin melihat hasil tampilan maka klik preview. Dan jika telah selesai membuat soal kuis, bisa klik done Maka secara otomatis akan tersimpan dan terpublikasikan. Selanjutnya cara memainkan game dari soal kuis yang sudah di buat kepada audience atau murid dikelas. Untuk cara memainkannya seperti berikut : klik play pada file soal kuis yang telah di simpan, selanjutnya pilih mode permainan classic Maka akan muncul kode join, lalu sebarkan ke peserta atau murid untuk join. Untuk peserta atau murid bisa memulai join dengan mengakses <https://kahoot.it/>, Lalu memasukan kode join kuis, Jika semua peserta atau murid dirasa sudah masuk semua maka klik start untuk memulai, Setiap pertanyaan benar akan mendapatkan poin sesuai kecepatan menjawab, Jika sudah selesai maka akan muncul hasil dari kuis tersebut secara akumulatif dan akan muncul peringkat dari keseluruhan peserta.

Setelah selesai sosialisasi menyampaikan best practice kemudian guru diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengcreate pembuatan soal berbasis quizizz dan kahoot.



Gambar 2.

Guru-guru berdiskusi dalam mengkreasi quizizz dan kahoot.

Pembuatan soal berbasis quizizz dan kahoot yang dilaksanakan guru didampingi secara baik oleh tim pengabdian dibantu oleh beberapa mahasiswa agar pelaksanaan pembuatan soal berbasis quizizz dan kahoot berjalan dengan baik. Setelah guru sudah dapat membuat akun dan soal pada media quizizz dan kahoot, tim pengabdian mengecek kembali hasil yang dilakukan setiap guru, dan hasilnya guru sudah bisa melakukan pembelajaran dengan berbantuan quizizz dan kahoot.

Pada akhir pertemuan tim pengabdian menutup kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP IT Baitul Qur'an dengan harapan kedepannya sekolah mitra mendapatkan manfaat dalam kegiatan pengabdian ini sehingga nantinya siap melaksanakan pembelajaran dalam kondisi yang bagaimanapun, termasuk disaat

pembelajaran jarak jauh. Sebelum tim pengabdian beranjak sila untuk menjaga keakraban dan persaudaraan tim pengabdian melakukan foto bersama sebagai kenang-kenangan yang tak terlupakan.



Gambar 3.

Tim Pengabdian Foto bersama peserta pelatihan kreasi Quizizz dan Kahoot

SIMPULAN

Pelatihan kreasi pembuatan soal online menggunakan quizizz dan kahoot sangat membantu guru dalam memberikan soal atau tugas secara online atau daring, peserta yang hadir merasa terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan ini, dan peserta jadi lebih paham bagaimana cara mengkreasikan quizizz dan kahoot, mulai dari pembuatan akun, penginputan soal dengan berbagai tipe, hingga membagikan soal kepada siswa.

Hal 35

KEPUSTAKAAN

- Afif, Nur. 2019. Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 2 Nomor 1, 117-129.
- Fadilah, F., Priyanda, R., & Amalia, R. (2021a). Development of interactive media based on mathematics with HOMTS and learning by doing orientation. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012055>
- Fadilah, Priyanda, R., & Amalia, R. (2021b). Analysis of external factors affecting students' achievement student of mathematics education of samudra university. *Journal of Physics: Conference Series*, 1806(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012050>
- Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 tahun 2017 tentang Penguatan Pendidikan Karakter.
- Priyanda, R., Fadhelina, N., & Ihsan, I. R. (2021). *Google Forms as Worksheets to Foster Students' Learning Interest and Autonomy During Online Mathematics Learning*. 576(Icstms 2020), 73–77.
- Sopian, Ahmad. 2016. Tugas, Peran dan Fungsi Guru dalam Pendidikan.



Jurnal Batoboh, Vol 8 , No 1, Maret 2023
Roni Priyanda, Munawir, Rizki Amalia

*Roudhah: Jurnal Tarbiyah
Islamiyah, Volume 1 Nomor 1, 88-
97*

Hal 36