

E-Evaluasi Berbasis Google Form dan Quizizz

Yunia Tiara Riski¹, Muhammad Nur Huda²

¹Sekolah Indonesia Davao, Filipina

²Graduate School, University of the Immaculate Conception, Filipina

¹yuniatiarariski@gmail.com

²mhuda_1800791@uic.edu.ph

Abstract: Nowadays, teaching and learning activities are not only limited to being carried out face to face or face to face, especially during a pandemic which requires physical action, but learning activities can also be carried out remotely either directly at the same time which is often referred to as virtual face to face. or through assignments by utilizing an internet and technology-based learning platform. Differences in location between teachers and students are no longer an obstacle because they can still connect with each other using an interactive communication system. Through information and communication technology developing as it is today, teachers and students have the choice to carry out learning activities in real time (one at a time) or within a certain period of time which can be done through learning platforms, two of which are Google Forms and quizzes. This research uses a literature study method which includes literature search, selection, evaluation, analysis, summary, as well as synthesis and retrieval of information from various relevant sources. The results show that e-Evaluation in learning is an alternative that can be used to measure student learning outcomes in the application of distance learning. This also allows teachers and students to adapt to developments in science and technology

Keywords: e-evaluation, google form, quizizz

Abstrak: Kegiatan belajar mengajar sekarang ini tidak sekedar terbatas dilaksanakan dengan cara *face-to-face* atau bertatap muka secara langsung, terlebih saat pandemi yang mengharuskan pembatasan fisik, namun pkegiatan pembelajaran juga dapat dilakukan secara jarak jauh baik itu secara langsung dalam waktu yang bersamaan yang sering disebut sebagai tatap maya maupun melalui penugasan dengan memanfaatkan sebuah platform belajar berbasis internet dan teknologi. Perbedaan lokasi antara guru dan peserta didik tidak lagi menjadi kendala karena keduanya masih dapat terhubung satu sama lain dengan menggunakan sistem komunikasi yang interaktif. Melalui teknologi informasi dan komunikasi berkembang seperti sekarang ini, guru dan peserta didik memiliki pilihan untuk melakukan kegiatan belajar secara *real time* (satu waktu bersamaan) atau dalam jangka waktu tertentu yang dapat dilakukan melalui platform belajar, dua di antaranya adalah google form dan quizizz. Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka melibatkan pencarian literatur, seleksi, evaluasi, analisis, ringkasan, serta sintesis dan pengembalian ulang informasi dari berbagai sumber yang relevan. Hasil menunjukkan bahwa e-Evaluasi dalam pembelajaran menjadi alternatif yang dapat digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dalam penerapan pembelajaran jarak jauh. Hal ini juga membuat guru dan peserta didik untuk beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Keywords: e-evaluation, google form, quizizz

PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini memberikan kontribusi signifikan terhadap dunia pendidikan serta kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar mengajar sekarang ini tidak hanya terbatas pada tatap muka secara langsung, namun dapat dilakukan secara jarak jauh (Bahrudin,

2019) yang dapat dilakukan dengan bentuk pertemuan langsung menggunakan bantuan komputer, *smartphone*, dan tablet dengan koneksi internet dan menggunakan platform pertemuan virtual yang sering disebut sebagai tatap maya maupun melalui penugasan dengan memanfaatkan sebuah platform belajar atau *learning management system* (LMS). Hal ini membuat guru dan peserta

didik berada di lokasi yang berbeda dapat terhubung satu sama lain dengan menggunakan teknologi komunikasi modern yang interaktif (Umaliyahati et al., 2023). Melalui perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi, konektivitas interaksi antara guru dan peserta didik dapat dilakukan baik secara *real time* atau dalam kurun waktu tertentu yang telah disepakati dengan menggunakan platform belajar. Eddy et al. (2021) menyatakan bahwa Pembelajaran jarak jauh tidak hanya mencakup interaksi antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar, tetapi juga mencakup aktivitas seperti memberikan dan mengumpulkan tugas, melakukan ujian, memberikan rapor atau evaluasi hasil belajar, dan kegiatan lainnya.

Pembelajaran yang dilakukan dengan jarak jauh didefinisikan sebagai pembelajaran yang tidak melibatkan pertemuan langsung di ruang kelas seperti halnya pembelajaran tradisional. Dalam pembelajaran ini, kegiatan dapat dilakukan di tempat dan waktu yang fleksibel tanpa terikat pada lokasi fisik tertentu (Eddy et al., 2021). Berkaitan dengan hal tersebut, di masa pandemi maupun dalam hal keterbatasan ruang dan waktu, kegiatan pembelajaran seperti ini sangat diperlukan. Oleh karena itu, kegiatan daring tatap maya serta penyediaan ruang-ruang belajar maya sangat dihimbau baik dalam suasana pandemi maupun sebagai adaptasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern (Chaeruman, 2020; Wahyuni & Kaddas, 2022). Selain penyelenggaraan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, seorang guru juga memiliki tugas untuk mengevaluasi sebagai bentuk mengukur ketercapaian hasil belajar. Dalam hal evaluasi pembelajaran jarak jauh guru dapat melakukan secara daring (dalam jaringan) yang juga dikenal dengan istilah e-Evaluasi. Terdapat beberapa

penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan e-Evaluasi dalam pembelajaran di antaranya dilakukan oleh Rahardja et al. (2019), Ngafifah (2020), Salsabila et al. (2020), dan Tarigan (2021).

Atas uraian tersebut di atas, perlu kiranya seorang guru memiliki kompetensi yang baik dalam menggunakan platform e-Evaluasi sehingga dapat mengukur hasil belajar peserta didik dalam pembatasan kegiatan tatap muka atau adaptasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan memberikan sebuah inovasi terhadap pembelajaran dengan cara yang modern. Artikel ini akan membahas dua bentuk e-Evaluasi yaitu dengan menggunakan platform digital berupa google form dan quizizz.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian studi pustaka, yaitu suatu pendekatan dalam penelitian yang menggunakan bahan-bahan pustaka atau literatur sebagai sumber utama data. Penelitian ini melibatkan proses mencari, memilih literatur, kemudian menganalisis berbagai referensi seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen lain yang relevan dengan topik atau permasalahan penelitian yang sedang diselidiki, kemudian melakukan sintesis dan penulisan kembali.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hakikat e-Evaluasi

Ada dua model pembelajaran jarak jauh sebagaimana dinyatakan oleh Eddy et al. (2021) yaitu pembelajaran dilakukan dalam jaringan (daring) dan pembelajaran yang dilakukan di luar jaringan (luring). Pembelajaran daring merupakan suatu model pembelajaran yang bersifat interaktif berbasis internet (*web-based learning*). Beberapa platform atau aplikasi yang dapat digunakan

antara lain: whatsApp, zoom meetings, google classroom, google meet, webex moodle, edmodo, schoology dan lain-lain. Adapun jenis evaluasi pada pembelajaran jarak jauh menurut Umaliyahati (2023) beberapa diantaranya adalah ujian daring, tugas individu dan kelompok, serta diskusi, dan forum online. Pembelajaran daring juga dapat dilakukan dengan memanfaatkan Learning Management System (LMS), seperti: Rumah Belajar (milik kemendikbud), Ruang Guru, Zenius, Quipper dan lain-lain. Adapun pembelajaran jarak jauh luar jaringan (luring) dilakukan dengan memanfaatkan media dan sumber belajar seperti modul belajar mandiri dan lembar kerja peserta didik, Televisi, dan Radio.

Setiap kegiatan pembelajaran memerlukan respons terhadap proses yang sedang berlangsung berupa evaluasi pembelajaran. Ketika guru mengajukan pertanyaan dengan tepat kepada siswa, ini dapat memicu minat mereka untuk lebih memahami topik yang sedang dibahas saat itu (Huda, 2022). Menurut Eddy et al. (2021), evaluasi bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mencapai pemahaman terhadap materi pembelajaran serta sebagai masukan bagi guru dalam persiapan, penyusunan, dan penyampaian materi pembelajaran yang lebih baik. Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut Imania dan Bariah (2019), evaluasi diartikan sebagai proses memberikan penilaian atau pertimbangan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, untuk mendapatkan informasi yang objektif dan akurat, baik berupa data kuantitatif maupun kualitatif

Selanjutnya, Tarigan (2021) menambahkan bahwa Evaluasi memainkan peran krusial dalam dunia pendidikan, dimulai dengan langkah-langkah pengukuran dan penilaian. Tujuannya adalah untuk

mendorong kemajuan baik individu maupun lembaga. Fleksibilitas dalam merancang sistem evaluasi sangatlah penting karena hal ini memungkinkan adaptasi terhadap perubahan dalam lingkungan belajar. Beberapa aplikasi yang berguna untuk membuat evaluasi termasuk Google Form, Quizizz, Kahoot, Quiz Creator, Easy Test Maker, dan ClassMaker.

2. E-Evaluasi

a. E-Evaluasi berbasis Google Form

Google Form adalah sebuah layanan dari Google yang memungkinkan pengguna untuk membuat kuis, survei daring, dan formulir dengan mudah. Aplikasi ini mendukung aksesibilitas dengan opsi hanya untuk membaca (*reading*) atau untuk mengedit dokumen (*editing*) (Bulan & Zainiyati, 2020). Misalnya, seorang guru yang ingin mengevaluasi proses pembelajaran dapat memanfaatkan Google Form. Syarat pertama untuk menggunakan Google Form adalah memiliki akun Google, yang dapat diperoleh dengan mendaftar menggunakan alamat email Gmail. Salah satu keunggulan utama dari Google Form adalah kemudahannya dalam diakses oleh siapa pun yang memiliki akun Gmail. Dengan fasilitas yang terdapat pada platform tersebut, guru dapat menaruh evaluasi dengan memberikan pertanyaan kepada peserta didik baik dalam bentuk pilihan gandom jawaban singkat, essay, maupun mengunggah gambar atau file.

Rahardja (2018) menyatakan bahwa Google Form memiliki berbagai kelebihan dalam konteks pendidikan. Menurutnya, guru dapat membuat soal latihan harian atau ulangan berdasarkan bab, mengumpulkan angket dengan menyebarkan tautan website, mengumpulkan data dengan cepat. Selain itu, menurut Ngafifah (2020), aplikasi Google Form juga mudah digunakan, gratis, ringan

dalam programnya, mudah dibagikan, dan dilengkapi dengan fitur *Spreadsheets* yang memungkinkan pengguna untuk melihat jawaban peserta didik secara langsung. Namun demikian, menurut Anugrahana dalam Ngafifah (2020), Google Form memiliki beberapa kekurangan seperti tidak mendukung ruang diskusi daring, sulit untuk menulis persamaan matematika atau simbol secara langsung, terbatas dalam desain dan pilihan ekspor, tidak memberikan notifikasi email saat ada respons yang masuk, serta tidak menyediakan riwayat perubahan atau pengeditan formulir.

b. E-Evaluasi berbasis Quizizz

Quizizz merupakan sebuah aplikasi pendidikan yang menawarkan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran daring. Aplikasi ini mudah digunakan dan dilengkapi dengan fitur-fitur seperti tema, musik, serta kemampuan untuk menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Peserta didik dapat mengikuti kuis yang disiapkan oleh guru dengan memasukkan kode unik 6-digit yang diberikan melalui aplikasi Quizizz. Kuis dapat diselesaikan secara bersamaan (*real-time*), dan peserta didik dapat melihat hasil jawaban serta peringkat mereka secara langsung setelah seluruh soal selesai dikerjakan (Eddy et al., 2021).

Menurut Salsabila (2020), salah satu kelebihan dari e-Evaluasi menggunakan Quizizz adalah bahwa guru bisa membuat soal dengan mudah. Apabila peserta didik dapat menjawab dengan benar, mereka bisa mendapatkan poin dan peringkat. Jika jawabannya salah, Quizizz memberikan jawaban yang benar sebagai bantuan untuk perbaikan. Setelah menyelesaikan kuis, peserta didik dapat melihat ulang jawaban mereka menggunakan fitur *review question*. Huda (2022) menekankan pentingnya guru untuk memiliki kemampuan bertanya dengan

tujuan agar guru tersebut dapat menyajikan pertanyaan yang sesuai dengan kemampuan dan harapan yang dimiliki oleh peserta didik. Selain itu, guru dapat mengatur setiap peserta didik untuk mendapat urutan soal yang berbeda karena Quizizz secara otomatis mengacak soal tersebut, yang membuatnya peserta didik cenderung sulit untuk melakukan kecurangan.

Ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dari aplikasi Quizizz. Salah satunya adalah masalah dengan jaringan atau koneksi internet yang bisa mengganggu saat peserta didik sedang mengerjakan soal, yang bisa mengganggu waktu yang sudah ditetapkan. Selain itu, ada kemungkinan bahwa peserta didik dapat membuka tab baru untuk mencari jawaban, yang bisa mempengaruhi kejujuran dalam mengerjakan kuis. Peserta yang awalnya mendapat peringkat tinggi juga bisa mengalami penurunan peringkat jika ada peserta didik lain yang lebih cepat dan akurat dalam menjawab soal. Terakhir, peserta didik yang terlambat untuk bergabung dalam kuis mungkin akan menghadapi kendala dan keterbatasan waktu dalam menyelesaikan soal-soalnya.

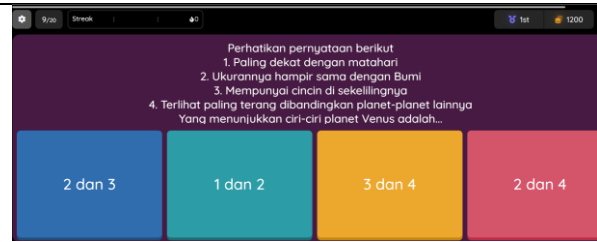
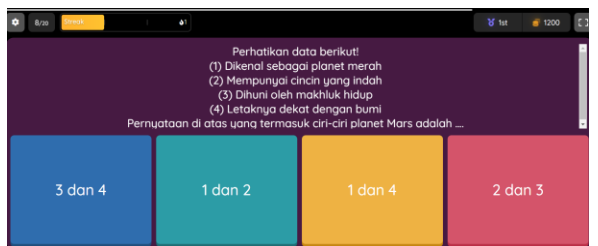
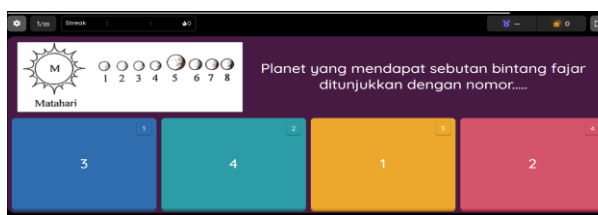
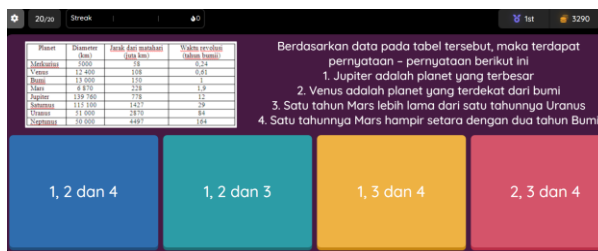
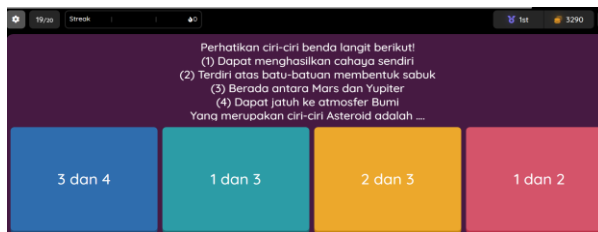
Kelemahan tersebut juga dinyatakan oleh Sattar et al. (2021) bahwa Quizizz sebagai media pembelajaran memiliki kelemahan yaitu masalah jaringan internet, peserta didik dimungkinkan melakukan kecurangan dengan membuka tab baru untuk mencari jawaban, manajemen waktu yang kurang tepat, dan potensi kendala jika peserta didik terlambat bergabung.

c. Penerapan E-Evaluasi dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar berbasis Google Form dan Quizizz

Tampilan penerapan E-Evaluasi dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar berbasis

Google Form dan Quizizz dapat dilihat pada gambar berikut:

1) Tampilan Penilaian Pengetahuan Berbasis Quizizz



2) Tampilan Penilaian Kecakapan Mengenal Diri (Self-Acknowledgement)

a) Pertanyaan 1 (Kecakapan mengenali kesehatan fisik)

Bagaimana Perasaanmu Hari Ini? 🤔

Yuk kita berbagai cerita tentang kondisi fisik dan mentalmu hari ini sebelum memulai pembelajaran!

Bagaimana kondisi fisikmu hari ini? 😊😓*

Sehat

Merasa sedikit lelah

Kurang sehat

b) Pertanyaan 2 (Kecakapan memotivasi diri)

Tuliskan kata-kata motivasimu hari ini! 🙌🌟*

Your answer

c) Pertanyaan 3 (Kecakapan mengenali kesehatan mental)

Bagaimana perasaanmu hari ini? 😊😓*

Sempurna! ★★★★★

Bahagia ★★★★★

Senang ★★★

Biasa saja ★★

Sedih ★

d) Pertanyaan 4 (Kecakapan menilai situasi eksternal universal)

Berapakah nilai yang kamu berikan untuk hari ini? 🤔*

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tidak Sempurna Sempurna!

➤ Rubrik Kecakapan Mengenal Diri (Self-Acknowledgement/SA)

Indikator	Skor
Peserta didik menjawab seluruh (empat) pertanyaan.	4
Peserta didik menjawab tiga pertanyaan.	3
Peserta didik menjawab dua atau satu pertanyaan.	2
Peserta didik tidak menjawab pertanyaan.	1

alternatif yang membantu melengkapi pembelajaran jarak jauh, sambil tetap mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Meskipun guru dan peserta didik tidak berada di tempat yang sama, mereka masih dapat melaksanakan evaluasi menggunakan berbagai platform berbasis website dan aplikasi. Situasi ini mendorong guru untuk terus belajar, terutama dalam hal e-Evaluasi, agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan evaluasi secara daring.

PENUTUP

Penggunaan evaluasi dalam pembelajaran daring merupakan solusi

DAFTAR PUSTAKA

- Bahrudin, M. (2019). Sistem informasi manajemen dan pengambilan keputusan. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan, Pendidikan dan Kemasyarakatan*, 10(2), 191-203
- Bulan, S. & Zainiyati, H. S. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work from Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8(1), 15–34. <https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.2300>.
- Chaeruman, U. A., (2020). Ruang belajar baru dan implikasi terhadap pembelajaran di era tatanan baru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 08/01, 142-153.
- Eddy, Usman, A., & Dafitri, H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 55–61. <http://dx.doi.org/10.30645/jtunas.v2i2.31>
- Huda, M. N. (2022). Questioning Skills For Teachers And Students: The Importance And Implementation. *PESHUM : Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(2), 143-150.
- Imania, K. A. & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.445>.
- Ngafifah. S. (2020). Penggunaan Google Form Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa pada Masa Covid19 di SD IT Baitul Muslim Way Jepara. *As-Salam I*, 9(2), 123-144. <https://doi.org/10.51226/assalam.v9i2.186>.
- Rahardja, U., Lutfiani, N. & Alpansuri, M. S. (2021). Pemanfaatan Google Formulir Sebagai Sistem Pendaftaran Anggota Pada Website Aptisi.or.id.” *SISFOTENIKA*, 8(2), 128. <https://doi.org/10.30700/jst.v8i2.401>.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA. *JITUIJ: Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.

<https://doi.org/https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>.

Tarigan, A. L. (2021). Evaluasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 di Kecamatan Minas. *Prosiding Seminar Nasional Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar*, 1(1).

Umaliyahati, Maylia, S. T., Mahfud, M., Habibie, A., Abdulghani, T., Anyan, Supriyadi, A., Geroda, G. B., Sappaile, B. I., & Mulyadi. (2023). *Teknologi Pendidikan*. Cendikia Mulia Mandiri: Batam

Wahyuni, R. S., & Kaddas, B. (2022). Pengaruh Strategi Komunikasi Guru Berbasis Media Gadget di Masa Covid-19 terhadap Motivasi Belajar Siswa. *ALGAZALI: International Journal of Educational Research*, 4(2), 123-138.