

PELATIHAN MENGEMBANGKAN EVALUASI PEMBELAJARAN INOVATIF MENGGUNAKAN *GOOGLE FORM*, *KAHOOT* DAN *QUIZZIZ* DI SEKOLAH DASAR

Awiria^{1*}, Asrori Yudha Prawira², Dariyanto³, Intan Sari Pujayanah⁴
Universitas Bhayangkra Jakarta Raya, Jl. Perjuangan no 81 Kota Bekasi, Jawa Barat
*awiria@dsn.ubharajaya.ac.id

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 10 November 2021

Disetujui : 19 Januari 2022

Kata Kunci :

google form, *quiziz*, *kahoot*, PGSD
Untirta alumni

ABSTRAK

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan bertujuan untuk meningkatkan ke-mampuan dalam menggunakan media atau aplikasi evaluasi pembelajaran sebagai upaya pen-ingkatan digitalisasi evaluasi pembelajaran untuk mahasiswa dalam masa kenormalan baru. Upaya yang dilakukan berupa edukasi yang menggunakan metode tidak kaji partisipatif yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap kegiatan analisis situasi, persiapan aspek kebutuhan dan pelaksanaana, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan secara dalam jaringan pada alumni PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Mengingat alumni PGSD Universitas Sul-tan Ageng Tirtayasa memiliki hambatan dalam memanfaatkan dan menggunakan atau men-goptimalkan media ataupun aplikasi evaluai pembelajaran secara daring. Adapun aplikasi evaluasi pembelajaran yang akan di latihkan yaitu instrumen pembelajaran online dengan menggunakan google form, quiziz dan kahoot. Kegiatan ini dapat memberikan wawasan baru pembuatan alat evaluasi dalam jaringan yang inovatif yang terintergrasi kedalam pembelaja-ran dalam jaringan jarak jauh saat ini

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 10 Novembe 2021

Accepted : 19 January 2022

Keywords:

google form, *quiziz*, *kahoot*,

ABSTRACT

The community service carried out aims to improve the ability to use media or learning evaluation applications as an effort to increase the digitization of learning evaluation for stu-dents in the new normal. Efforts are made in the form of education using a participatory non-assessment method which consists of three stages, namely the stage of situation analysis activi-ties, preparation of needs and implementation aspects, and activity evaluation. This activity is carried out online with alumni of the PGSD University of Sultan Ageng Tirtayasa. Considering that the alumni of PGSD University of Sul-tan Ageng Tirtayasa have obstacles in utilizing and using or optimizing media or online learning evaluation applications. The learning evaluation applications that will be trained are online learning instruments using google form, quiziz and kahoot. This activity can provide new insights into the creation of innovative online evaluation tools that are integrated into today's remote network learning

1. PENDAHULUAN

Budaya pembelajaran jarak jauh yang belum terbiasa dilakukan oleh siswa sehingga butuh waktu bagi siswa untuk beradaptasi (Purwanto, dkk, 2020). Keutamaannya mahasiswa dapat mengikuti pembelajaran dari tempat tinggal masing-masing. Hal tersebut lebih efisien dan mereka dapat *multitasking*. Adapun mahasiswa yang mengikuti pembelajaran harus menggunakan *gadget* maupun laptop secara mandiri dan terhubung dengan internet. Selain itu mahasiswa juga dituntut untuk mampu mengakses dan menggunakan berbagai macam platform untuk pembelajaran secara daring.

Adapun pembelajaran secara daring tidak hanya meliputi pemberian materi, bahan ajar dan praktik saja, melainkan terdapat evaluasi dalam pembelajaran yang dilakukan baik sumatif maupun formatif. Keberhasilan dan ketercapaian tujuan pembelajaran daring perlu dievaluasi secara berkala. Hal ini dikarenakan setiap orang tua menyediakan fasilitas yang berbeda untuk siap anaknya, ini yang menyebabkan bahwa guru harus peka dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (Herliandry, dkk, 2020).

Mahasiswa satu dengan yang lain, ini bisa terjadi karena banyak faktor diantaranya mayoritas perguruan tinggi di Indonesia bukanlah universitas pendidikan jarak jauh, yang setiap kesempatannya memberikan pelajaran dan pengajaran terhadap mahasiswanya dalam menghadapi pembelajaran jarak jauh (Argaheni, 2020)

Arikunto (2018) evaluasi digunakan untuk mengukur sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah tercapai atau belum. Evaluasi bisa dijadikan cerminan untuk perbaikan proses pembelajaran berikutnya sehingga kesalahan-kesalahan pembelajaran sebelumnya dapat teratasi dan tidak muncul kembali pada pembelajaran berikutnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Yusuf (2015) bahwa evaluasi dapat digunakan untuk melihat ketercapaian dari standar yang digunakan sebelum pelaksanaan pembelajaran. Ketercapaian disini maksudnya adalah sejauh mana kompetensi yang di rencanakan dapat tercapai oleh siswa

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut bahwa dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah suatu proses yang sistematis yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengukur ketercapaian rencana yang sudah ditetapkan. Melalui evaluasi guru dapat memberikan umpan balik sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Arifin (2016) mengekstraksi prinsip-prinsip evaluasi menjadi lima poin penting yakni, Kontinuitas, Komprehensif, Kooperatif, adil dan Objektif serta Praktis. Prinsip Kontinuitas artinya bahwa evaluasi yang dilakukan oleh guru tidak boleh secara spontanitas tetapi merupakan proses yang berkesinambungan dari perencanaan yang sudah dibuat oleh guru. Disisi lain evaluasi juga harus dilakukan guru secara menyeluruh atau komprehensif. Terpenting evaluasi harus dilakukan secara Adil dan Objektif. Dalam prinsip adil dan objektif dalam proses evaluasi tidak boleh mencederai rasa keadilan bagi siswa tidak boleh ada unsur subjektivitas dari evaluasi yang dilakukan oleh guru. Evaluasi juga dilakukan melibatkan semua pihak atau Kooperatif. Terakhir, evaluasi harus praktis agar mudah digunakan oleh guru itu sendiri maupun orang lain. Pada era disruptif ini, kehidupan dipermudah dengan berbagai macam produk digital yang terus berkembang untuk dimanfaatkan dalam semua sektor kehidupan termasuk dalam pembelajaran.

Produk digital yang berbasis web dan terkoneksi dengan internet merupakan sebuah keniscayaan pada era kenormalan baru saat ini. Tidak sedikit aplikasi yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk melaksanakan evaluasi yang berkelanjutan dan sistematis dan memudahkan berbagai pihak seperti guru itu sendiri, peserta didik, orang tua. Dari beberapa penelitian diperoleh hasil bahwa instrumen penilaian dengan menggunakan aplikasi online maupun offline seperti *Quizstar*, *Googole form*, *Kahoot*, *Edmodo*, *Dokeos*, *Schoology*, *Adobe Flash CS6* layak diterapkan untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik, layak digunakan sebagai komponen yang tidak terlepas dari proses pembelajaran serta hasilnya lebih efektif dan efisien (Oktavianta dan Istiono, 2016., Wulandari dan Joko, 2017.,

Masruro dan Sumbawati, 2018., Lestari, 2016., Suyoso et al., 2017., dan Admaja et al., 2019)

Berbagai jenis alat evaluasi yang tersedia di mesin jelajah tersebut dapat digunakan untuk menyukseskan penilaian dalam pembelajaran daring. Mondry (2008) menyatakan bahwa alat evaluasi yang dilaksanakan secara online bertujuan agar mampu mengukur kemampuan peserta didik melalui media yang dapat diakses dimana saja tanpa mengenal batas waktu dan tempat.

. Menurut Arsyad (2011) kuis interaktif *online* tergolong sebagai perangkat pembelajaran berbasis komputer. Hal ini didasarkan bahwa kuis interaktif secara online adalah aplikasi yang didesain khusus oleh guru agar mampu membantu siswa dalam hal mengukur kemampuannya dengan adanya interaktif kuis ini didesain lebih menarik sehingga terjadinya proses komunikasi antara client dengan perangkat yang digunakan. Berdasarkan kepartisan dan pemenuhan prinsip evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa PGSD, ditetapkan tiga alat evaluasi yang akan dibahas secara mendalam. Alat evaluasi yang dipilih yakni Aplikasi *Google Form, Kahoot dan Quizizz*.

Google form atau google formulir adalah aplikasi yang digunakan untuk merancang survei, namun demikian dapat juga digunakan dalam hal pembelajaran agar data yang tersimpan dapat tersimpan dengan aman tanpa khawatir terkena virus (Rahmayanti, 2019).

Alat evaluasi dalam jaringan lainnya yang tidak kalah menarik adalah *Kahoot*.

Kahoot adalah media yang dapat dilakukan oleh guru dalam melakukan tes berbasis online. Aplikasi ini harus menggunakan internet untuk dapat mengakses soal yang diberikan, kelebihanannya adalah aplikasi ini dapat dibuat seperti game di dalam pertandingan pada umumnya, ini bertujuan agar siswa termotivasi untuk menjadi yang terbaik dalam setiap pertemuannya (Rahmawati, dkk). Penelitian Leung E dkk tahun 2018 mengenai game dalam pembelajaran. Hasil penelitian memberikan simpulan bahwa melalui *kahoot* di ruang kelas yang sudah didesain mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian Irwan et al. (2019) menyimpulkan bahwa *kahoot* dapat meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu melalui media yang digunakan *kahoot* mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar karena adanya ketertarikan siswa dalam belajar setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan *kahoot*. Kemudian hasil penelitian lain bahwa *kahoot* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Amrullah, 2020). Selain itu *Kahoot* dalam pembelajaran di kelas berdampak positif dan siswa termotivasi untuk memfokuskan perhatian seiring dengan penggunaan media yang menarik perhatian siswa (Licoris, 2018:21).

Terakhir *Quizizz*, yakni aplikasi yang dapat digunakan oleh siswa secara gratis baik melalui komputer ataupun melalui *smartphone*, fitur yang menarik yang ada pada media tersebut memungkinkan siswa untuk dapat meningkatkan motivasinya (Amornchewin, 2018)

Kelebihan *qizizz* diantaranya adalah adanya pengacakan soal yang bisa dilakukan oleh guru kepada siswa sebagai subjek yang akan mengerjakannya (Setiawan et al., 2020). Pengacakan soal tersebut untuk mengurangi kecurangan siswa dalam hal mengerjakan secara bersama pada saat tes. Penelitian Zhao (2019) membandingkan dua kelas dengan frekuensi penggunaan *Quizizz* yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa yang menggunakan *quizizz* yang lebih sering lebih baik dibandingkan dengan kelompok yang lainnya.

2. METODE

Metode pelatihan ini menggunakan metode sugestopedia melalui kaji tindak partisipatif. Metode ini merupakan metode yang mengarahkan dan pemberian sugesti yang diberikan oleh pelatih dalam hal ini guru. Beberapa hal bisa dilakukan diantaranya dengan menggunakan musik sebagai pengantar dalam pelaksanaannya (Fachrurrozi dan Mahuddin, 2017).

Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan teknik *superlening music*, yang dapat memungkinkan untuk meningkatkan perhatian siswa dalam belajar (Fakhrianty, 2013).

Kegiatan ini dilaksanakan kolaborasi antara S1 PGSD Ubharajaya dengan S1 PGSD Untirta. Pelaksanaan dilaksanakan secara daring dan diikuti oleh seluruh mahasiswa pada program studi tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) pada Selasa, 23 Maret 2021 yang dipandu oleh seorang moderator Intan Sari Pujayana melalui Platform zoom. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh keluarga alumni PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa yang tergabung ke dalam IKA PGSD Untirta. Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk tri dharma perguruan tinggi yang dilaksanakan secara kolaboratif dengan universitas yang bermitra dengan PGSD Ubharajaya. Adapun tema kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu Pelatihan Menggunakan Aplikasi Inovatif Berbasis Web Dalam Evaluasi Pembelajaran Secara Daring. Animo Keluarga Alumni Universitas Sultan Ageng Tirtayasa cukup tinggi untuk berpartisipasi dalam kegiatan ini, sebanyak 75 orang antusias mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan. Kegiatan terdokumentasikan sebagai berikut:



Gambar 1. Dokumentasi kegiatan pelatihan

Secara khusus kegiatan pelatihan ini memiliki tujuan agar alumni PGSD Untirta

mampu menjadi guru memiliki pengetahuan dan wawasan jenis-jenis alat evaluasi dalam jaringan yang dapat di akses. Mahasiswa juga mengetahui link untuk mengakses alat evaluasi tersebut. Selain itu juga diharapkan mampu menggunakan dan menyusun instrumen penilaian pembelajaran dalam jaringan dengan menggunakan *google form*, *kahoot* dan *quizizz*. Tujuan umum dari kegiatan ini agar alumni PGSD Untirta dapat mengembangkan dan menyusun instrumen penilaian pembelajaran dalam jaringan yang praktis dan menarik menggunakan tiga alat evaluasi yang dipilih sebagai langkah awal untuk mengembangkan alat evaluasi lainnya.

Metode yang digunakan secara khusus selama proses pelaksanaan pengabdian ini adalah metode melalui kaji tindak partisipatif dengan harapan dapat mengetahui dan menggunakan alat evaluasi pembelajaran dalam jaringan. Berdasarkan kepartisan dan pemenuhan prinsip evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan saat ini maka ditetapkan tiga alat evaluasi yang akan dibahas secara mendalam. Alat evaluasi yang dipilih yakni Aplikasi Google Form, Kahoot dan Quizizz.

Materi pertama mengenai “Penyusunan soal evaluasi inovatif menggunakan *Google Form*” yang disampaikan oleh Dr. Awiria, M.Pd. Sesi pertama diawali dengan menyampaikan materi tentang *Google Form* atau *Google Formulir* secara umum. Sebuah aplikasi alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk merencanakan acara, mengirim survei, yang dapat dibuat dengan cepat dan efisien karena mudah digunakan. Termasuk dalam kegiatan pembelajaran, *Google Form* dapat digunakan untuk kegiatan-kegiatan yang menunjang pembelajaran seperti pengumpulan survey dan kegiatan evaluasi. Kemudahan penggunaan *Google Form* juga dapat dikolaborasikan dengan situs atau media lain contohnya dengan *google docs*, *google drive*, dan *youtube*. Materi ini merupakan materi dasar dalam membekali para calon guru agar membuka wawasan bawa banyak cara untuk membuat alat evaluasi yang menarik dalam pembelajaran secara daring. Setelah mahasiswa memahami, mereka akan memaknai dan mengimplementasikannya dalam kegiatan

pembelajaran. Maka dari itu materi dilengkapi pada sesi kedua yakni simulasi menyusun soal menggunakan *google form*. Langkah awa simulasi dengan melakukan persiapan formulir dengan menggunakan email berbasis google. Setelah itu menyiapkan lembar soal dengan menyesuaikan tema yang diinginkan, dari mulai *background*, jenis dan ukuran huruf. Pada tahap ini juga disimulasikan cara mengganti bagian heading dengan KOP lembaga yang memberi kesan resmi pada lembar soal. Setelah semua soal diinput selanjutnya mengubah setelan, menyimpan kunci jawaban dan skor pada setiap butir soal. Setelah soal dijawab maka dilakukan mengelola hasil jawaban, melihat tampilan skor dan mengekstrak kedalam bentuk excel. Hal penting yang disimulasikan yaitu mengatur batas awal batas akhir pengerjaan soal, pemberian token/ password dan publikasi soal.

Peserta antusias dalam mengikuti setiap sesi pada materi ke 1. Peserta dibekali berbagai informasi mengenai fitur penunjang pada *google form*. Banyak manfaat yang akan memudahkan dalam melakukan evaluasi yang dilakukan secara daring. yakni memberikan tugas latihan atau ulangan, Penilaian Harian (PH), Penilaian Tengah Semester (PTS), juga Penilaian Akhir Semester (PAS). Selain *google form* juga ada aplikasi berbasis web lainnya diantaranya *quizizz* dan *kahoot*.

Materi yang kedua, yakni “Pembuatan soal Menggunakan Aplikasi *Quizizz*” disampaikan oleh Asrori Yudha Prawira, M.Pd. Pada langkah pertama dipaparkan materi mengenai *Quizizz* secara umum yang merupakan aplikasi permainan pendidikan yang sifatnya naratif dan fleksibel, selain dapat digunakan dalam proses pembelajaran *quizizz* dapat digunakan sebagai sarana dalam melaksanakan ujian secara online.

Penggunaan *quizizz* memungkinkan siswa untuk tertantang di dalam kelas karena skor yang didapatkan siswa akan terpampang setelah tes diakhir dengan posisi urutan siswa ke berapa. Selain itu adanya gambar atau karikatur jika sudah beres mengerjakan tes menjadi hal yang menarik karena siswa menjadi antusias untuk melaksanakan tes kembali dan mendapatkan nilai tertinggi.

Pada langkah selanjutnya dilakukan tutorial bagaimana membuat kuis interaktif

menggunakan *Quizizz* dengan cara masuk ke www.quizizz.com lalu *Sign up*. Aplikasi ini menggunakan email berbasis google, dan dapat memilih peran sebagai guru, siswa atau orang tua. Peserta diminta untuk melengkapi data dan memulai membuat kuis. Kuis dapat langsung diimport dari *excel* dan dapat dibuat semenarik mungkin dengan menyisipkan gambar. Setelah soal selesai di input maka tahap akhir membuat settingan sesuai dengan yang diinginkan. Hal yang perlu dipersiapkan sebelum melakukan *quizizz* adalah guru harus melakukan persiapan yang matang pilih komposisi warna yang baik sehingga kontras dengan warna yang lainnya dengan itu siswa akan menjadi lebih tertarik.

Seperangkat kuis yang didesain interaktif tentu harus mempertimbangkan unsur kreatif sehingga mampu memotivasi siswa dalam belajar. Sebagai contoh dalam pembuatan soal di perlukan alternatif jawaban jika soal tersebut merupakan soal pilihan ganda, Pilihan ini harus kreatif mungkin agar siswa mampu memberikan jawaban terbaik.

Salah satu hal yang menarik agar siswa yang tidak menjadi peserta tidak mengikuti tes adalah dengan membuat token yang harus diisikan sebelum mengerjakan tes. Token dapat diubah oleh guru agar tidak ada kecurangan *Quizizz* dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung. Upaya tersebut berupa kegiatan praktis sederhana yang bisa dilakukan dengan mengedukasi peserta agar dapat membuat alternatif evaluasi pembelajaran yang menarik.

Kegiatan pengabdian ditutup dengan materi ketiga tentang “*Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran” oleh Dariyanto, S.Th.I., S.Pd., M.Pd. Materi ini memuat hal-hal mendasar mengenai Aplikasi *Kahoot* dan simulasi membuat soal menggunakan *Kahoot*. Aplikasi ini didesain secara gratis sehingga pengguna tinggal menggunakan aplikasi ini secara gratis.

Aplikasi ini hanya dapat diakses jika pengguna memiliki jaringan internet yang memadai, sehingga guru harus menginformasikan kepada siswa agar dapat menggunakan jaringan internet yang baik ketika pembelajaran terutama pada saat tes sedang dilaksanakan, bila terjadi gangguan internet

maka dengan sendirinya akan keluar secara otomatis dari aplikasi *kahoot*.

Selanjutnya pemateri membimbing peserta untuk membuat soal dengan mengakses ke alamat <https://getkahoot.com/>. Kemudian registrasi terlebih dulu, dengan klik “*sign up for free*”. . Pilih opsi yang tersedia “anda sebagai apa? Gurukah? atau yang lain, kemudian lengkapi form yang tersedia di bawahnya. Lalu klik “*create account*”. Kemudian klik “*quiz*”. Ketikkan judul kuisnya, deskripsinya, dst. Lalu klik “*ok go*”. Langkah selanjutnya adalah membuat pertanyaan-pertanyaan. Pertanyaan di sini bisa berupa teks, gambar, maupun video, caranya dengan klik “*add question*” lalu mengisikan pertanyaannya.

Pengembangan teknologi *software* dan aplikasi *mobile di smartphone* telah menghadirkan berbagai layanan untuk memudahkan dalam mengorganisasi proses pembelajaran di kelas termasuk melakukan evaluasi. Penilaian dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan kehadiran teknologi komunikasi di era revolusi industri 4.0 saat ini. Oleh karena itu, bersikap terbuka dan tekad untuk terus belajar adaptif terhadap perkembangan zaman menjadi sebuah keniscayaan bagi pendidik. Besar harapannya setelah kegiatan ini dilakukan dapat menambah wawasan dan inspirasi bagi calon pendidik untuk membuat penilaian yang inovatif sesuai kondisi saat ini.

Adapun tahapan yang dilakukan pertama adalah melakukan mini survey tentang Aplikasi Inovatif dalam Evaluasi Pembelajaran Secara Daring sebagai tinjauan awal untuk mengetahui pemahaman peserta tentang tema yang diangkat melalui *gform*.

Berdasarkan hasil mini survey pada awal kegiatan didapat data mahasiswa meyakini terdapat berbagai fasilitas evaluasi dalam jaringan yang tersedia belum dapat dioptimalkan dalam pembelajaran jika tidak dibekali pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakannya. Maka penting bagi peserta untuk mengetahui cara membuat alat evaluasi berbasis *web* yang memenuhi kriteria kepartisan dan pemenuhan prinsip evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, diantaranya Aplikasi *Google Form*, *Kahoot* dan *Quizizz*.

Berdasarkan hasil mini survey pada akhir kegiatan terdapat peningkatan jawaban pengetahuan elatihan Menggunakan Aplikasi Inovatif dalam Evaluasi Pembelajaran Secara Daring terhadap alumni PGSD Untirta meliputi alat evaluasi dalam jaringan yang tersedia dan kemampuan menggunakan alat evaluasi inovatif untuk pembelajaran dalam jaringan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPMP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah mendanai kegiatan ini

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertema Pelatihan Menggunakan Aplikasi Inovatif Berbasis WEB dalam Evaluasi Pembelajaran Secara Daring untuk Ikatan Alumni PGSD Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. Kegiatan dilakukan secara daring melalui *platform zoom* dengan metode tindak kaji partisipatif. Sesi pertama penyampaian materi “Penyusunan soal evaluasi inovatif menggunakan *Google Form*” dan simulasi menyusun soal menggunakan *gform*. Setelah itu peserta diberikan materi tentang “Pembuatan soal Menggunakan Aplikasi *Quizizz*” . Hal ini ditujukan agar peserta mengetahui beragam aplikasi dalam membuat evaluasi pembelajaran serta cara membuatnya. Kegiatan ditutup dengan penyampaian materi “*Kahoot* Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran” yakni aplikasi berbasis web lainnya yang dapat digunakan oleh peserta. Serangkaian kegiatan pengabdian pada masyarakat terlaksana tanpa kendala yang berarti. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan wawasan baru pembuatan alat evaluasi dalam jaringan yang inovatif yang terintergrasi kedalam pembelajaran dalam jaringan jarak jauh saat ini.

4.2. Saran

Saran dari kegiatan pelatihan ini adalah adanya pelatihan berkelanjutan untuk memudahkan guru khususnya alumni PGSD Universitas Sultan Agung Tirtayasa dalam memahami penggunaan aplikasi yang telah dijelaskan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, A. M. et al. (2019). Pengembangan Multimedia Tutorial untuk guru dalam mengembangkan software tes berbasis computer. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran, Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* Vol. 5, No. 2, April 2019, Hal. 63-68.
- Amornchewin, R. 2018. The Development of SQL Language Skills in Data Definition and Data Manipulation Languages Using Exercises with Quizizz for Students' Learning Engagement. *Indonesian Journal of Informatics Education*, (2):85-90.
- Amrullah, D. 2020. Keefektifan Aplikasi Kahoot Berbasis Web Sebagai Alat Evaluasi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 1 Wiradesa Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah. Semarang: Unes
- Arifin, Z. (2016). Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur). Jakarta: Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2018). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Herliandry, L, D, dkk. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Volume 22 Nomor 1
- Irwan, I., Z.F. Luthfi, & A. Walidi. (2019.) Efektifitas Penggunaan Kahoot untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 8(1): 95-104. Jakarta: Rosdakarya.
- Lestari, W. W. (2016). Pengembangan e-learning dengan Schoology sebagai suplemen pembelajaran Fisika pada Materi Hukum Gravitasi Newton. Fakultas Ilmu Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Bandar Lampung 2016.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B. & George, J. L. (2018). Students perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.* 13(1): 1-23.
- Masruro, H. B. dan Sumbawati, M. S. (2018). Penerapan e-learning berbasis Dokeos pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital di SMK Negeri 1 Pungging. *Jurnal IT-EDU*, Volume 03 Nomor 01 Tahun 2018, [236-245].
- Mondry. (2008). Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Oktavianta, H. dan Istiyono, E. (2016). Pengembangan instrument penilaian berbasis Quizstar untuk mengukur kemampuan kognitif peserta didik SMA pada materi pokok Teori Kinetik Gas. *Jurnal Pendidikan Fisika* Volume 5, Nomor 7, Tahun 2016; 437-445.
- Purwanto, A, dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Edupsycouns Journal*, Volume 2 Nomor 2.
- Rahmawati, dkk. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Instrumen Tes Pembelajaran Fisika di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan (SENDIKA):*Volume 3, 2019, pp. 23-34
- Rahmayanti, S. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi Pendidikan Pengawas Madrasah. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Volume 4 (2)
- Setiawan, A., S. Wigati, & D. Sulistyaningsih. (2020). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi 79 Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X IPA 7 SMA Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019*. ISBN 2685-5852 2020: 167–173
- Suyoso et al. (2017). Pengembangan instrument asesmen pengetahuan Fisika berbasis komputer untuk meningkatkan kesiapan peserta diklat dalam menghadapi ujian nasional berbasis komputer. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, V (1), 2017, 89-97.
- Wulandari, G. S. dan Joko (2017). Penyiapan pembelajaran Learning Management System (LMS) menggunakan Edmodo Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di SMKN 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. Volume 06 Nomer 03 Tahun 2017, 267-271

- Yusuf, M. (2015). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Prenamedia Group
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to Integrate Fun Multiplayer Activity in the Accounting Classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1): 37-43.