

PELATIHAN *ONLINE ASSESSMENT* MENGGUNAKAN APLIKASI *QUIZIZZ* BAGI GURU SD

Arfilia Wijayanti¹, Ervina Eka Subekti², Ferina Agustini³, Fajar Cahyadi⁴

¹Universitas PGRI Semarang. Email: arfilia.upgris@gmail.com

² Universitas PGRI Semarang. Email: yina140310@gmail.com

³ Universitas PGRI Semarang. Email: ferinaagustini@gmail.com

⁴ Universitas PGRI Semarang. Email: fajarcahyadi.cahyadi@gmail.com

ABSTRACT

Adaptation to New Habits (ANH) due to the Pandemic Covid-19, especially in the city of Semarang in the field of Elementary School Education (SD), requires teachers to be innovative and creative in applying ICT in the teaching and learning process that carried out online. Based on the interviews results with the principal of SD Negeri Karanganyar Gunung 02 in Semarang City, it was indicated that the school had used and registered to the internet network in supporting teachers to prepare online learning starting from delivering material and implementing evaluation. However they are had never received training related to online assessment. The partner's problems are the lack of understanding regarding online assessment using online assessment tools one of them Quizizz application. The method applied to this community service program is training and mentoring for teacher partners at SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Semarang City. The training and mentoring activities are carried out covering three stages, which are: preparation, implementation and evaluation. Activities are carried out with the participation of partners, and are carried out in a participatory collaboration between the implementing team and partners, both in the preparation, implementation and evaluation stages. This Community Partnership Program was carried out very well and reach the planned targets, that are attending by 19 participants are had the ability to applying online assessments using Quizizz application with excellent criteria of 76%, 3 participants with good criteria of 12%, and 3 participants with sufficient criteria of 12 %.

Keywords: *online assessment, quizizz, elementary school teachers*

ABSTRAK

Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) akibat pandemi Covid 19 khususnya di Kota Semarang pada bidang Pendidikan Sekolah Dasar (SD) mengharuskan guru untuk inovatif dan kreatif memanfaatkan TIK karena proses KBM dilaksanakan secara daring (online). Dari hasil wawancara dengan kepala SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang diketahui bahwa sekolah sudah memanfaatkan dan berlangganan jaringan internet dalam mendukung guru untuk menyiapkan pembelajaran secara daring mulai dari penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi, namun belum pernah mendapatkan pelatihan terkait online assesment. Permasalahan mitra adalah kurang dikuasainya pemahaman terkait online assessment menggunakan aplikasi quizizz. Metode yang diterapkan pada program PKM ini adalah pelatihan dan pendampingan pada mitra guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ditempuh meliputi tiga tahapan yaitu; persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dengan partisipasi dari mitra, serta dilakukan secara kolaborasi partisipatif tim pelaksana dan mitra, baik dalam tahapan persiapan, pelaksanaan, maupun tahap evaluasi. Program Kemitraan Masyarakat ini terlaksana dengan baik dan lancar memenuhi target yang telah direncanakan yakni 19 peserta memiliki kemampuan membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz dengan kriteria sangat baik sebesar 76%, 3 peserta dengan kriteria baik sebesar 12%, dan 3 peserta dengan kriteria cukup sebesar 12%.

Kata Kunci: *online asesment, quizizz, guru SD*

PENDAHULUAN

Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) akibat pandemi Covid 19 khususnya di Kota Semarang pada bidang Pendidikan Sekolah Dasar (SD) yaitu dilaksanakannya Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) secara daring (online). Pada masa AKB ini tentunya guru juga dituntut mampu membuat konten bahan ajar yang menarik dan edukatif serta alat evaluasi (asesmen) interaktif berbasis online. Assessment menurut Widoyoko (2012) adalah kegiatan menafsirkan data hasil pengukuran berdasarkan kriteria maupun aturan-aturan tertentu. Arends (2008) menyatakan bahwa assessment adalah proses pengumpulan informasi tentang siswa dan kelas untuk maksud-maksud pengambilan keputusan instruksional. Dengan demikian online assessment dapat diartikan sebagai pengukuran atau proses pengumpulan informasi untuk pengambilan keputusan yang dilakukan secara online.

Ermawati (2019) menyatakan bahwa kelebihan pengembangan assessment pembelajaran berbasis online adalah penilaian bisa dilakukan di manapun, kapanpun, dan praktis. Sayangnya tidak semua guru memiliki kompetensi yang diharapkan tersebut. Kondisi yang sama juga dialami mitra para guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang. Pelaksanaan pembelajaran online masih menemui kendala meliputi kesiapan guru, sarana prasarana, materi dan aplikasi, serta kesiapan siswa dalam proses pelaksanaan KBM online.

Kepala SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang menyatakan bahwa sekolah sudah memanfaatkan dan berlangganan jaringan internet dalam mendukung para guru untuk dapat menyiapkan pembelajaran secara daring mulai dari penyampaian materi dan pelaksanaan evaluasi, namun belum pernah mendapatkan pelatihan terkait *online assesment*. Data hasil survey awal menunjukkan bahwa dari 25 guru baru 25% yang mengetahui aplikasi quizizz.

Suvriadi (2020) menyatakan bahwa media kuis dengan quizizz sangat berkontribusi terhadap hasil belajar siswa. Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan

kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas, misalnya saja untuk penilaian formatif. Quizizz juga dapat digunakan untuk menyusun lembar kegiatan siswa. Penggunaannya sangat mudah, kuis interaktif yang dibuat dapat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. Kita dapat menambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan dan menyesuaikan pengaturan pertanyaan sesuai keinginan. Bila kuis sudah jadi, guru dapat membagikannya kepada siswa anda dengan menggunakan kode lima digit yang dihasilkan.

Permasalahan prioritas pada program kemitraan masyarakat ini yaitu para guru di sekolah mitra masih memiliki keterbatasan akses aplikasi pendukung pelaksanaan KBM online khususnya penggunaan model assesmen online yang interaktif. Oleh karena itu, tim pengabdian Program Studi PGSD FIP UPGRIS memberikan solusi melalui pelatihan *online assessment* menggunakan aplikasi quizizz pada kelompok Guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang.

PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ditempuh meliputi tiga tahapan yaitu; persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Kegiatan dilaksanakan dengan partisipasi dari mitra, serta dilakukan secara kolaborasi partisipatif tim pelaksana dan mitra, baik dalam tahapan persiapan, pelaksanaan, maupun tahap evaluasi.

1. Tahapan persiapan

Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Koordinasi tim dosen pengabdian masyarakat dengan kepala SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang.
- b. Pengiriman surat undangan kepada guru mitra oleh kepala SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang sekaligus sebagai anggota mitra.
- c. Penyusunan jadwal pelaksanaan pembimbingan, dilakukan bersama dengan mitra

- d. Menyusun materi Pelatihan asesmen interaktif online menggunakan Aplikasi Quizizz pada Kelompok Guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang bagi 25 guru mitra kegiatan oleh Tim pelaksana.
- e. Menentukan topik materi pembelajaran sebagai bahan penyusunan asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz untuk ditawarkan kepada guru mitra.
- f. Menyiapkan materi, alat dan bahan untuk kegiatan pelatihan dan pendampingan bersama mitra

2. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi materi pendukung terkait landasan kebijakan pembelajaran daring, pembelajaran abad 21, strategi peningkatan profesionalisme berkelanjutan, dan evaluasi pembelajaran daring
- b. Pelatihan asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz. Kegiatan dilaksanakan dengan partisipasi aktif peserta (mitra) dalam bentuk tanya jawab dan diskusi
- c. Pendampingan pengelolaan asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz oleh tim pengabdian kepada mitra.
- d. Guru sasaran (mitra) didampingi tim dosen mempraktekkan asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz pada kelompok guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang
- e. Mendokumentasikan kegiatan.
- f. Pelatihan juga dilakukan dengan komunikasi antar anggota mitra dalam membuat online assessment menggunakan aplikasi Quizizz, sehingga permasalahan yang dihadapi dalam penerapan asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz saling dapat diselesaikan.

3. Evaluasi kegiatan

Evaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, secara rinci mekanisme evaluasi sebagai berikut:

- a. Hasil pendampingan, guru mampu mengaplikasikan asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz pada Kelompok Guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang dengan posttest minimal 75% di atas skor yang telah disepakati bersama bersama mitra.
- b. Guru mampu mengaplikasikan online asesmen interaktif online menggunakan aplikasi Quizizz.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM Kelompok Guru SD Kota Semarang (Pelatihan *online assessment* menggunakan aplikasi quizizz) bertujuan agar mitra pada kelompok guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang memiliki wawasan terkait pembelajaran abad 21, landasan kebijakan pembelajaran daring, strategi peningkatan profesionalisme berkelanjutan, evaluasi pembelajaran serta berkompeten dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi asesmen interaktif online menggunakan aplikasi quizizz.

Peserta PKM Kelompok Guru SD Kota Semarang (Pelatihan *online assessment* menggunakan aplikasi quizizz) mengikuti kegiatan dengan antusias. Pada hari pertama, peserta mendapatkan informasi mengenai pembelajaran abad 21, landasan kebijakan pembelajaran daring, strategi peningkatan profesionalisme berkelanjutan, serta evaluasi pembelajaran.

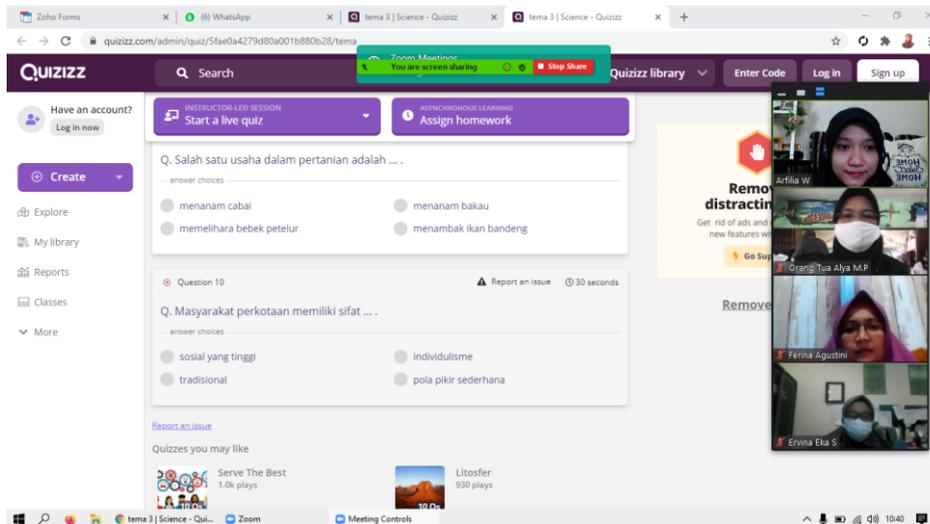


Gambar 1. Penyampaian Materi dari Narasumber

Tahap berikutnya adalah pelatihan online assesment menggunakan aplikasi quizizz. Tim PKM melakukan demonstrasi pembuatan online assesment yang diikuti praktik langsung oleh peserta PKM. Kegiatan dilaksanakan dengan partisipasi aktif peserta (mitra) dalam bentuk tanya jawab dan diskusi. Tim PKM melakukan pendampingan mitra dalam merencanakan, membuat, serta reviu online assesment menggunakan aplikasi quizizz secara luring maupun daring.



Gambar 2. Pendampingan pembuatan online assesment secara luring

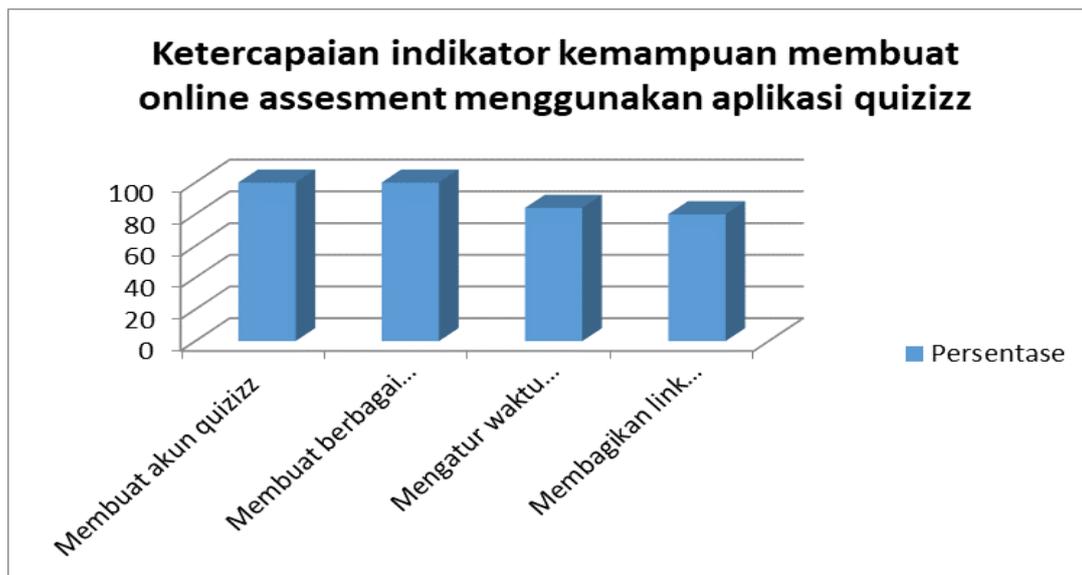


Gambar 3. Pendampingan pembuatan online assessment secara daring

Untuk memperoleh data kemampuan guru dalam membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz diberikan form online berbasis quizizz, dengan empat indikator, yaitu mampu membuat akun quizizz, mampu membuat berbagai bentuk soal pada aplikasi quizizz, mampu mengatur waktu pengerjaan soal pada aplikasi quizizz, serta mampu membagikan link soal quizizz. Hasil evaluasi PKM Kelompok Guru SD Kota Semarang (Pelatihan *online assesment* menggunakan aplikasi quizizz) dapat dilihat melalui ketercapaian indikator kemampuan membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz pada Tabel 1

Tabel 1 Ketercapaian Indikator Kemampuan Membuat Online Assesment Menggunakan Aplikasi Quizizz

No	Indikator	Jumlah	Persentase
1	Membuat akun quizizz	25	100
2	Membuat berbagai bentuk soal pada aplikasi quizizz	25	100
3	Mengatur waktu pengerjaan soal pada aplikasi quizizz	21	84
4	Membagikan link soal quizizz	20	80

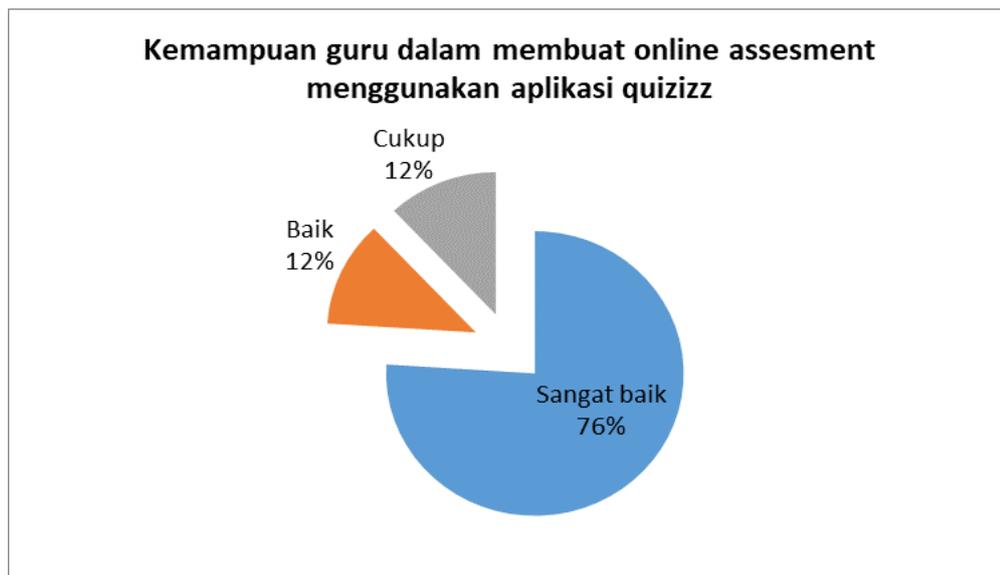


Gambar 4 Diagram Ketercapaian Indikator Kemampuan Membuat Online Assesment Menggunakan Aplikasi Quizizz

Berdasarkan tabel 1 dan gambar 4 diketahui sebanyak 25 peserta pelatihan mampu membuat akun quizizz dan membuat berbagai bentuk soal pada aplikasi quizizz. Berikutnya, sebanyak 21 peserta mampu memenuhi indikator mengatur waktu pengerjaan soal pada aplikasi quizizz, dan 20 peserta mampu membagikan link soal quizizz. Persentase ketercapaian indikator kemampuan membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz paling tinggi ke rendah yaitu 100% pada indikator membuat akun quizizz dan membuat berbagai bentuk soal pada aplikasi quizizz, 84% pada indikator mengatur waktu pengerjaan soal pada aplikasi quizizz, dan 80% pada indikator membagikan link soal quizizz.

Tabel 2 Kemampuan Guru Dalam Membuat Online Assesment Menggunakan Aplikasi Quizizz

Kriteria aspek kemampuan membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz	Jumlah	Persentase
Sangat baik	19	76
Baik	3	12
Cukup	3	12



Gambar 5 Diagram Kemampuan Guru Dalam Membuat Online Assesment Menggunakan Aplikasi Quizizz

Tabel 2 dan gambar 5 menunjukkan bahwa 19 peserta memiliki kemampuan membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz dengan kriteria sangat baik sebesar 76%, 3 peserta dengan kriteria baik sebesar 12%, dan 3 peserta dengan kriteria cukup sebesar 12%.

Peserta masih perlu pendampingan dalam mengatur waktu dan membagikan link soal quizizz sehingga siswa cukup waktu dalam mengerjakan dan dapat mengakses soal dengan mudah. Hasil dari pelatihan dan pendampingan dapat digunakan oleh peserta pelatihan dalam membuat online assessment pada evaluasi pembelajaran berikutnya sesuai kelas masing-masing.

PENUTUP

Simpulan

PKM (Program Kemitraan Masyarakat) ini terlaksana dengan baik dan lancar sesuai dengan target yang telah direncanakan ditunjukkan dengan 19 peserta memiliki kemampuan membuat online assesment menggunakan aplikasi quizizz dengan kriteria sangat baik sebesar 76%, 3 peserta dengan kriteria baik sebesar 12%, dan 3 peserta dengan kriteria cukup sebesar 12%.

PKM menjadi sarana bagi dosen (selaku tim pengabdian), mahasiswa, guru-guru SD Negeri Karanganyar Gunung 02 Kota Semarang untuk mengaplikasikan dan mempraktikkan pelaksanaan

online assessment dalam pembelajaran daring ataupun *blended learning*. Di samping itu program kemitraan masyarakat ini juga mampu memberikan wawasan terkait pembelajaran abad 21, landasan kebijakan pembelajaran daring, strategi peningkatan profesionalisme berkelanjutan, evaluasi pembelajaran serta berkompeten dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi asesmen interaktif online menggunakan aplikasi quizizz.

Saran

Dalam pelatihan berikutnya, peserta dapat mempersiapkan bahan kegiatan atau soal evaluasi yang akan digunakan dalam aplikasi quizizz sehingga waktu yang digunakan saat praktik membuat quizizz lebih efektif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- Arends, L. Richard. 2008. *Learning to Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2002). *Petunjuk Pelaksanaan Penilaian Kelas di SD*. Ditjet Dikdasmen.
- Deti Hendarni dan Harry Asrianto. (2006). *Penilaian Autentik Pada Pembelajaran Tematik*. Bahan Ajar Diktat Pembelajaran. Depdiknas.
- Ermawati. (2019). Pengembangan Assesment Pembelajaran Berbasis Online Teks Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia SMP. *CARAKA*, Volume 6 Nomor 1 Hal 1-16.
- Haris, Abdul. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Jogjakarta: Multi Pressindo.
- Hart, Diane. 1994. *Authentic Assessment: A Handbook For Educators*. USA: Addison-Wesley.
- Jared A. Carman, 2005, *Blended Learning Design: Five Key Ingredients*, diakses pada http://www.agilantlearning.com/pdf/Blended_Learning_Design.pdf
- Kemdikbud. (2013). *Pedoman Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suvriadi (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, Vol. 6 No. 1 Hal 78-83.
- Widoyoko, Eko Putro. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.