

Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin

Andi Ichsan Mahardika^{1*}, Novan Alkaf Bahraini Saputra¹,
Amirul Azis Ansari Muda², Ahmad Riduan¹,
Nana Sophia Luzuardi², Nurmalinda¹

¹Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat

²Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat

*ichsan_pfis@ulm.ac.id

Abstrak

Pendidikan saat ini tidak terlepas dari penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Sistem evaluasi pembelajaran juga perlu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dalam pelaksanaannya agar menjadi lebih praktis dan menarik bagi peserta didik. Hasil observasi pada sejumlah guru menunjukkan bahwa guru belum mampu membuat evaluasi pembelajaran sistem digital untuk mereka gunakan dalam pembelajaran. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran secara digital. Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Islam Madani Banjarmasin. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital menggunakan quizizz bagi guru di kota Banjarmasin telah memberikan dampak positif untuk peserta berupa peningkatan kemampuan dalam mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran secara digital serta respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan sistem evaluasi digital bermanfaat untuk digunakan pada proses pembelajaran di era digital saat ini.

Kata kunci: aplikasi quizizz, evaluasi pembelajaran, evaluasi sistem digital.

Dikirim: 8 September 2022

Direvisi: 13 Oktober 2022

Diterima: 18 Oktober 2022

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menembus semua bidang kehidupan kontemporer termasuk bidang pendidikan. Guna memenuhi tantangan teknologi, berbagai negara mengadopsi teknologi baru untuk menggapai peluang pendidikan yang berkualitas. Pendidikan dewasa ini didominasi oleh generasi yang memiliki kesadaran teknologi. *E-learning* telah menjadi tulang punggung bagi pendidikan jarak jauh di dunia khususnya di masa pandemi COVID-19 dan masa *New Normal*. Hampir seluruh dunia pendidikan saat ini telah menerapkan *e-learning* atau *hybrid learning* dalam kegiatan pembelajaran, tanpa memiliki keterampilan dasar dan pengetahuan tentang literasi digital seperti digitalisasi bahan ajar dan evaluasi pembelajaran sistem digital maka proses pembelajaran akan menjadi tertinggal. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) saat ini telah menjadi kompetensi yang harus dimiliki oleh guru di era globalisasi (Hidayati, Setyosari, & Soepriyanto, 2018; Zubaidah, 2016).

Merujuk pada Pasal 10 (1) Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, seorang guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi



kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Namun nilai-nilai kompetensi tersebut sulit untuk diwujudkan, dengan banyaknya temuan kurangnya mutu penyelenggaraan pembelajaran. Tenaga pendidik tidak boleh hanya menguasai konten materi tetapi juga harus melek digital (literasi digital), menguasai metodologi pengajaran dengan sistem digital, penggunaan media pembelajaran digital, dan mereka dipersiapkan untuk menghadapi arus era masyarakat pendidikan 5.0, arus revolusi yang menggabungkan teknologi fisik, digital dan biologis yang berdampak pada semua disiplin ilmu, teknologi yang merevolusi proses pendidikan.

Hasil survei tentang kondisi pembelajaran menggunakan *platform* berbasis teknologi yang telah dilakukan oleh tim pengusul selama proses pembelajaran di masa pandemi COVID-19 dan masa new normal terhadap 89 responden guru melalui google form menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa 0% sangat tinggi; 15,9% tinggi; 54,9 % sedang/ cukup; 20,7% rendah/ kurang; dan 8,5% sangat rendah. Demikian juga dengan ketercapaian tujuan pembelajaran selama proses pembelajaran daring 0% sangat tinggi; 14,6% tinggi; 62,2 % sedang/ cukup; 15,9% rendah/ kurang; dan 7,3% sangat rendah. Persentase yang rendah pada kategori tinggi, bahkan 0% untuk kategori sangat tinggi baik pada motivasi belajar siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran selama masa masa pandemi, hal terindikasi dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru yakni 61% menggunakan WA group; 31,7% menggunakan Google Classroom, sedangkan sisanya menggunakan media seperti facebook, schoology, telegram dan lainnya (Mahardika et al., 2022).

Pada proses pembelajaran, evaluasi merupakan salah komponen yang sangat penting untuk dilakukan dan dapat membantu peningkatan kualitas pembelajaran. Pembelajaran yang mengarah pada pelaksanaan berbasis digital juga perlu untuk didukung dengan pelaksanaan evaluasi pembelajaran sistem digital. Evaluasi pembelajaran sistem digital memberikan beberapa kemudahan dalam penerapannya diantaranya dapat memberikan respon/ koreksi hasil jawaban siswa secara objek dan instan, pengaturan waktu otomatisasi, menyediakan bank soal evaluasi secara digital dan berbagai kelebihan lainnya.

Hasil diskusi dengan rekan-rekan guru tingkat SMA di sekolah mitra menunjukkan bahwa guru belum mampu membuat evaluasi pembelajaran sistem digital untuk mereka gunakan dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja masih perlu untuk mengembangkan keterampilan guru dalam mendesain evaluasi pembelajaran sistem digital. Sangat besar peluang guru-guru untuk dapat membuat sistem evaluasi sebagai bahan ajar digital dengan berbekal *smartphone* atau laptop, akan tetapi kurangnya pelatihan dan pendampingan terhadap kegiatan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital dan tidak merata menyebabkan hal ini menjadi sulit dilakukan oleh guru-guru.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu guru mengatasi kendala dalam membuat evaluasi pembelajaran sistem digital adalah dengan mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Dosen-dosen FKIP secara bersama-sama berkolaborasi dengan guru-guru di sekolah terutama guru-guru mitra PKM di mulai dari pemberian materi pelatihan diantaranya adalah pengantar quizizz sebagai media evaluasi, pembuatan akun quizizz, pembuatan kuis pada quizizz, pelaksanaan kuis secara langsung, pelaksanaan kuis sebagai pekerjaan rumah.

Program kemitraan masyarakat ini dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas metode dan instrumen evaluasi pembelajaran, sehingga dapat menunjang

pengembangan profesionalisme, pedagogik dan literasi digital guru dalam pembelajaran. Pentingnya inovasi dan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong Tim Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM) untuk melaksanakan Program Dosen Wajib Mengabdikan (PDWA) Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Sistem Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan pendampingan pengembangan sistem evaluasi pembelajaran digital dengan menggunakan quizizz. Secara umum pengabdian ini terbagi menjadi tiga tahapan yaitu: tahap persiapan berupa penyusunan bahan program kemitraan masyarakat dan rincian program, serta melakukan komunikasi dan koordinasi dengan kepala sekolah mitra tentang pelaksanaan pelatihan; tahap implementasi program dilakukan di sekolah mitra yakni SMA Islam Insan Madani Banjarmasin. Dalam pelaksanaan pelatihan dilakukan pemberian materi dan tanya jawab tentang pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital yang meliputi pengantar quizizz sebagai media evaluasi, pembuatan akun quizizz, pembuatan kuis pada quizizz, pelaksanaan kuis secara langsung, pelaksanaan kuis sebagai pekerjaan rumah; sedangkan untuk kegiatan pendampingan guru mengembangkan dan mengimplementasikan instrumen evaluasi digital yang terintegrasi dengan materi ajar digital yang dilaksanakan selama dua pekan di sekolah dengan tetap berkoordinasi dengan Tim PKM, serta guru mengumpulkan produk hasil karya berupa instrumen evaluasi digital yang telah mereka kembangkan dan implementasikan. Tahap evaluasi program yakni pada akhir program dilaksanakan evaluasi terhadap respon peserta selama pelatihan dan evaluasi karya instrumen digital yang telah dihasilkan oleh peserta.

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara langsung di SMA Islam Insan Madani Banjarmasin pada tanggal 6 Agustus 2022, dan melaksanakan kegiatan penugasan proyek dari tanggal 7 Agustus 2022 hingga 20 Agustus 2022. Dalam pelaksanaan kegiatan baik narasumber dari Tim PKM dan seluruh peserta menggunakan laptop dan jaringan internet untuk pengembangan instrumen evaluasi pembelajaran secara digital serta LCD proyektor untuk kegiatan demonstrasi/ simulasi pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara digital. Adapun peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 19 orang peserta yang berasal dari Guru SMA dan SMP dari berbagai rumpun ilmu/ mata pelajaran. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan dilihat dari respon positif para peserta terkait dengan kemudahan membuat instrumen evaluasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital menggunakan quizizz bagi guru di kota Banjarmasin dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2022. Tim Pelaksana berjumlah 6 orang yang terdiri dari 2 orang dosen dari FKIP ULM dan 4 orang mahasiswa. Kegiatan dimulai dengan penyampaian materi pengantar quizizz sebagai media evaluasi, seperti pada Gambar 1. Pada materi tersebut

narasumber menjelaskan peran dan fungsi aplikasi quizizz untuk pengembangan media evaluasi secara online.



Gambar 1. Penyampaian Materi Quizizz oleh Tim PKM

Materi berikutnya adalah pembuatan akun quizizz, pada materi ini seluruh peserta pelatihan didampingi untuk membuat akun quizizz yang akan digunakan untuk pengembangan sistem evaluasi digital. Materi selanjutnya adalah pembuatan kuis pada quizizz baik dengan pelaksanaan secara langsung maupun pelaksanaan kuis secara tidak langsung (pekerjaan rumah), pada kegiatan ini peserta dibimbing dan dilakukan pendampingan untuk membuat sistem evaluasi pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara langsung bersamaan antara guru dan siswa pada waktu yang bersamaan (*synchronous*) dan juga membuat sistem evaluasi pembelajaran yang dapat dilaksanakan pada waktu yang berbeda (*asynchronous*) seperti pekerjaan rumah.

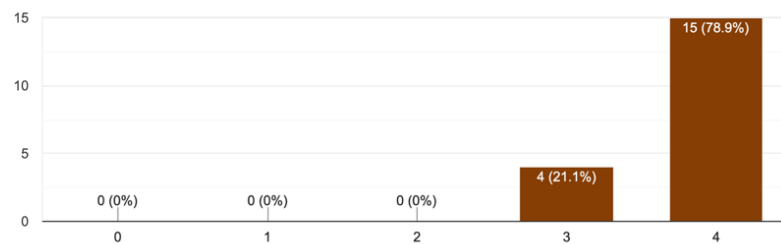


Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Sistem Evaluasi pada Aplikasi Quizizz

Setelah pemberian materi dan pendampingan guru dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran sistem digital. Tahap berikutnya dilakukan evaluasi terhadap respon peserta terhadap pelatihan.

Pada tahap evaluasi proses pelaksanaan pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital menggunakan quizizz bagi guru di kota Banjarmasin, tim pelaksana mengukur respon peserta untuk memperoleh gambaran umum pelaksanaan kegiatan. Adapun respon peserta dapat dilihat pada beberapa diagram rekap evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan.

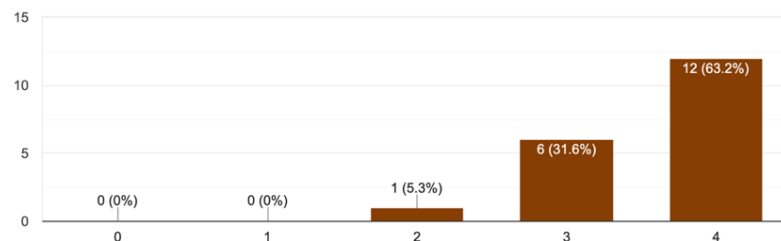
Melalui aplikasi quizizz, evaluasi proses pembelajaran secara digital mudah dilakukan
19 responses



Gambar 3. Respon terhadap Kemudahan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Gambar 3 memperlihatkan respon peserta terhadap kemudahan penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran secara digital. Respon peserta menunjukkan bahwa 78,9% sangat setuju dan 21,1% setuju bahwa aplikasi quizizz mudah digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran secara digital.

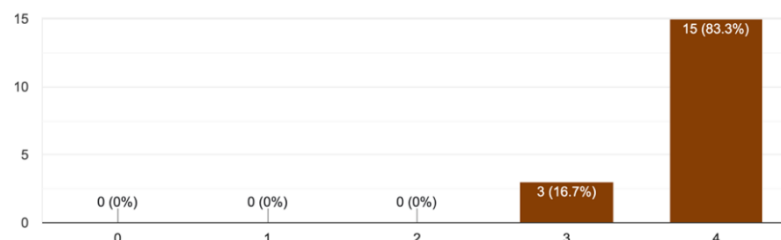
Secara umum, Instrumen evaluasi pembelajaran dapat dengan mudah dibuat pada aplikasi quizizz
19 responses



Gambar 4. Respon terhadap Kemudahan Membuat Instrumen Evaluasi

Gambar 4 memperlihatkan respon peserta terhadap kemudahan membuat instrumen evaluasi pembelajaran secara digital pada aplikasi quizizz. Respon peserta menunjukkan bahwa 63,2% sangat setuju, 31,6% setuju, dan 5,3% cukup setuju bahwa aplikasi quizizz mudah digunakan untuk membuat instrumen evaluasi pembelajaran secara digital.

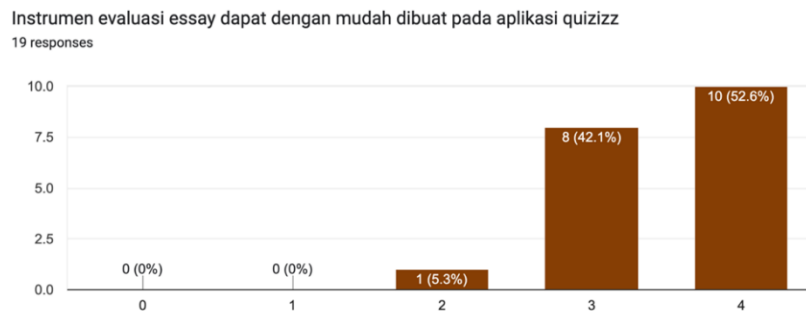
Instrumen evaluasi pilihan ganda dapat dengan mudah dibuat pada aplikasi quizizz
18 responses



Gambar 5. Respon terhadap Kemudahan Membuat Instrumen Pilihan Ganda

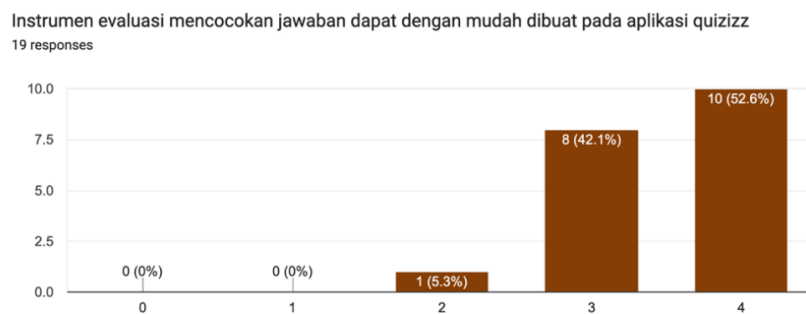
Pada Gambar 5 diketahui bahwa respon peserta terhadap penggunaan aplikasi quizizz untuk membuat instrumen evaluasi pilihan ganda secara digital. Respon

peserta menunjukkan bahwa 83,3% sangat setuju dan 16,7% setuju bahwa aplikasi quizizz memudahkan pembuatan instrumen evaluasi pilihan ganda.



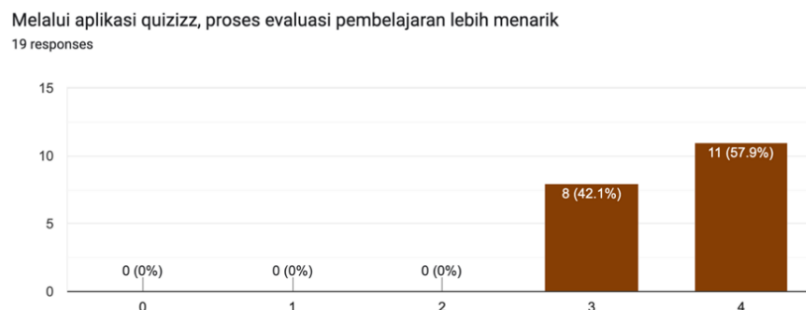
Gambar 6. Respon terhadap Kemudahan Membuat Instrumen Essay

Gambar 6 menunjukkan bahwa respon peserta terhadap penggunaan aplikasi quizizz untuk membuat instrumen evaluasi essay secara digital. Respon peserta menunjukkan bahwa 52,6% sangat setuju, 42,1% setuju, cukup setuju 5,3% setuju bahwa aplikasi quizizz mudah untuk membuat instrumen evaluasi bentuk essay.



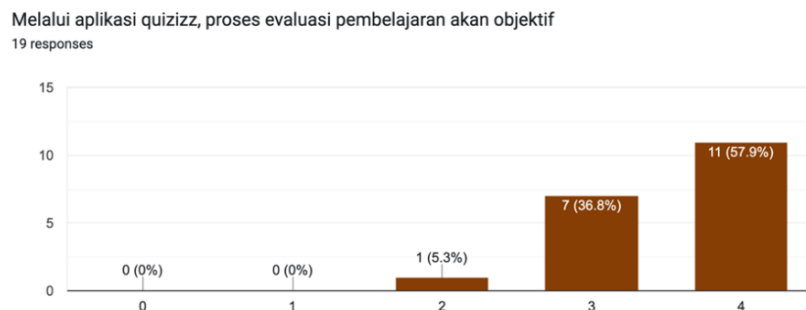
Gambar 7. Respon terhadap Kemudahan Membuat Instrumen Mencocokkan

Pada Gambar 7 diketahui bahwa respon peserta terhadap kemudahan penggunaan aplikasi quizizz untuk membuat instrumen evaluasi mencocokkan jawaban secara digital. Respon peserta menunjukkan bahwa 52,2% sangat setuju, 42,1% setuju, dan 5,3% cukup setuju bahwa aplikasi quizizz mudah untuk membuat instrumen evaluasi mencocokkan jawaban.



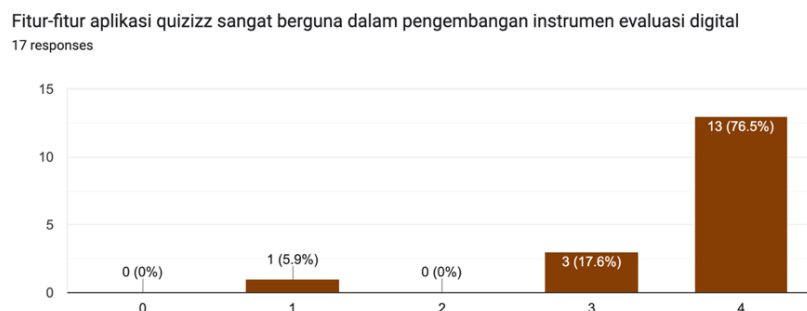
Gambar 8. Respon terhadap Proses Evaluasi Pembelajaran akan Menarik menggunakan Aplikasi Quizizz

Pada Gambar 8 diketahui bahwa respon peserta terhadap proses evaluasi pembelajaran akan menarik menggunakan aplikasi quizizz. Respon peserta menunjukkan bahwa 57,9% sangat setuju, dan 42,1% setuju bahwa proses evaluasi pembelajaran akan menarik menggunakan aplikasi quizizz.



Gambar 9. Respon terhadap Proses Evaluasi Pembelajaran akan Objektif menggunakan Aplikasi Quizizz

Gambar 9 menunjukkan respon peserta terhadap proses evaluasi pembelajaran akan objektif menggunakan aplikasi quizizz. Respon peserta menunjukkan bahwa 57,9% sangat setuju, 36,8% setuju, dan 5,3% cukup setuju bahwa proses evaluasi pembelajaran akan objek jika menggunakan aplikasi quizizz.



Gambar 10. Respon terhadap Fitur-fitur Aplikasi Quizizz

Pada Gambar 10 diketahui bahwa respon peserta terhadap kegunaan fitur-fitur aplikasi quizizz. Respon peserta menunjukkan bahwa 76,6% sangat setuju, 17,6% setuju, dan 5,9% tidak setuju bahwa fitur-fitur aplikasi quizizz sangat berguna dalam pengembangan instrumen evaluasi digital.

Pada pelaksanaan pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital menggunakan quizizz bagi guru di kota Banjarmasin, para peserta mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dengan aktif dan antusias. Peserta pelatihan terlibat aktif dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran digital terutama pada pembuatan kuis pada quizizz, pelaksanaan kuis secara langsung, pelaksanaan kuis sebagai pekerjaan rumah. Para peserta membuat sistem evaluasi digital sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan di sekolah. Hal ini mengindikasikan bahwa sistem evaluasi pembelajaran digital dibutuhkan dalam pembelajaran di era digital saat ini. Nugraha dan Nashruddin (2020) sependapat bahwa pada pembelajaran di era digital saat ini, perlu dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran yang didukung oleh *platform* digital.

Demikian halnya dari hasil evaluasi respon peserta pelatihan terhadap penggunaan aplikasi quizizz untuk mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran secara digital. Terlihat dari hasil respon peserta menunjukkan bahwa proses evaluasi pembelajaran akan lebih mudah dilaksanakan jika menggunakan sistem digital, hal ini sesuai dengan salah satu prinsip pelaksanaan evaluasi pembelajaran yaitu praktis untuk dilakukan (Latip, 2020; Mardiana & Purnanto, 2017; Purwati & Nugroho, 2018). Respon peserta juga menunjukkan bahwa dengan penggunaan sistem evaluasi digital dapat dilaksanakan evaluasi pembelajaran yang objektif dan menarik, hal ini juga sesuai dengan prinsip pelaksanaan evaluasi pembelajaran yaitu dilaksanakan secara objek (Febriana, 2021; Haryanto, 2020)

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran sistem digital menggunakan quizizz bagi guru di kota Banjarmasin telah memberikan dampak positif untuk peserta berupa peningkatan kemampuan dalam mengembangkan sistem evaluasi pembelajaran secara digital. Respon positif terhadap pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan sistem evaluasi digital bermanfaat untuk dapat digunakan pada proses pembelajaran di era digital saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis/ PKM mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberi dukungan moril dan finansial terhadap pengabdian ini, dan juga kepada SMA Islam Insan Madani Banjarmasin selaku mitra pelaksanaan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi Pembelajaran (Konsep Dan Manajemen)*. UNY Press.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Guru SOSHUM Setingkat SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291–298.
- Latip, A. (2020). Peran Literasi Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi COVID-19. *EduTeach : Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 108–116. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1956>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., Arifuddin, M., Kamal, M., Erlina, M., & Yani, P. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Camtasia dan Olive dalam Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 151-156. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i2.3465>
- Mardiana, T., & Purnanto, A. W. (2017). Google Form Sebagai Alternatif Pembuatan Latihan Soal Evaluasi. *Proceeding 6th University Research Colloquium 2017: Seri Pengabdian kepada Masyarakat*, 183–188.
- Purwati, D., & Nugroho, A. N. P. (2018). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMA Negeri 1 Prambanan.

ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah, 14(1), 1-10.
<https://doi.org/10.21831/istoria.v14i1.19398>

Nugraha, D. S., & Nashruddin, W. (2020). Google Quiz sebagai Alternatif Perangkat Digital dalam Evaluasi Pembelajaran. *Langit Biru: Jurnal Ilmiah Aviasi*, 13(3), 22-33. <https://doi.org/10.54147/langitbiru.v13i3.355>

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1-17.