



Pendampingan Peningkatan Kompetensi Menggunakan Quizizz Sebagai Asesmen Digital Bagi Guru SMA N 2 Bayang

Lisa Candra Sari

lisacandra05@gmail.com

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Martin Kustanti

martinkustati@uinib.ac.id

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Rezki Amelia

rezkiamelia1987@gmail.com

Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang

Novrianti

novrianti@fip.unp.ac.id

Universitas Negeri Padang

Alamat: Kampus II di Jl. Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Anduring, Kec. Kuranji,
Kota Padang, Sumatera Barat 25153

Korespondensi penulis: *lisacandra05@gmail.com*

Abstract. *This assistance aims to increase competence in using Quizizz as a digital assessment for teachers. The method used in this mentoring is the service learning method which follows three stages, namely "preparation stage, serving stage, and reflection stage." The activity took place over 1 meeting with the material being assistance in using the Quizizz application as a digital assessment. The object of this research is the teacher at SMA N 2 Bayang. The results of this assistance show that (1) quizizz is very easy for teachers to use in class and outside of class, (2) quizizz helps teachers prepare questions or assignments to evaluate students' understanding of the material that has been taught, (3) students cannot copy each other, because the questions displayed on Quizizz are randomized, (4) helps teachers analyze student learning outcomes, because Quizizz provides data and statistics about students' work results directly, and (5) makes it easier for teachers to provide homework. So it can be concluded that this mentoring activity is useful for increasing competence in using Quizizz as a digital assessment for teachers.*

Keywords: *Quizizz, Assessment, Teacher*

Abstrak. Pendampingan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kompetensi menggunakan quizizz sebagai asesmen digital bagi guru. Metode yang digunakan dalam pendampingan ini adalah metode service learning dengan mengikuti tiga tahapan yaitu tahap persiapan, tahap melayani, dan tahap refleksi. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 1 kali pertemuan dengan materi yaitu pendampingan penggunaan aplikasi quizizz sebagai asesmen digital. Objek dari penelitian ini adalah guru SMA N 2 Bayang. Hasil dari pendampingan ini menunjukkan bahwa (1) quizizz sangat mudah digunakan oleh guru di kelas maupun di luar kelas, (2) quizizz membantu guru menyusun soal atau tugas untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan, (3) siswa tidak dapat saling menyontek, karena soal yang ditampilkan pada quizizz diacak, (4) membantu guru dalam menganalisis hasil belajar siswa, karena quizizz memberikan data dan statistik tentang hasil pekerjaan siswa secara langsung, dan (5) memudahkan guru dalam memberikan PR. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi menggunakan quizizz sebagai asesmen digital bagi guru.

Kata Kunci: Quizizz, Assessment, Guru

PENDAHULUAN

Kegiatan penilaian dalam pembelajaran memiliki urgensi yang sangat besar. Penilaian bukan hanya tentang memberi nilai atau mengukur sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai alat penting dalam meningkatkan dan mengoptimalkan

Received Mei 30, 2024; Revised Juni 24 2024; Juli 01, 2024

* Lisa Candra Sari, *lisacandra05@gmail.com*

proses pembelajaran (Isnani et al., 2021). Penilaian dalam proses pembelajaran merujuk pada proses pengumpulan, evaluasi, dan interpretasi informasi untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajara (Binkley et al., 2012).

Pendidik sering menghadapi berbagai kendala saat melaksanakan kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran. Salah satu kendala guru waktu yang tersedia untuk menyelesaikan kegiatan penialian tidak mencukupi, sebab guru juga harus mengejar kurikulum atau memiliki banyak materi yang harus diajarkan. Mengelola dan menilai sejumlah besar siswa dalam satu kelas dapat menjadi tugas yang sangat menantang sehingga proses penilaian menjadi sulit dan memakan waktu (Adedokun-Shittu & Shittu, 2013). Selain itu siswa memiliki tingkat pemahaman yang beragam terhadap materi pelajaran. Mungkin ada siswa yang memahami materi dengan sangat baik sementara yang lain masih kesulitan. Guru perlu menyesuaikan metode penilaian agar dapat mengukur pemahaman siswa, subjektivitas juga dapat terjadi dalam menilai siswa (Setiadi, 2016).

Asesmen digital dalam kegiatan pemebelajaran merujuk pada penggunaan teknologi digital dan alat-alat terkait untuk mengumpulkan, mengelola, dan mengevaluasi data tentang pencapaian siswa dalam prose belajar-mengajar (Handyani & Wulandari, 2021). Asesmen digital mencakup berbagai metode dan alat digital yang digunakan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan pencapaian siswa dalam lingkungan pendidikan. Asesmen digital tersedia dalam berbagai format diantaranya ujian online, tugas daring, kuis berbasis web, portofolio digital, dan lainnya (Ross et al, 2018) . Tujuan utama asesmen digital adalah mengukur dan mengevaluasi kemajuan, kinerja, dan pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran atau tujuan pembelajaran (Hasanah et al., 2020). Dalam asesmen digital, jawaban siswa dikumpulkan dalam format elektronik, rekam aktivitas online, atau portofolio digital. Salah satu keuntungan utama asesmen digital adalah kemampuan untuk menganalisis data dengan cepat dan otomatis baik perhitungan nilai, perbandingan dengan kriteria penilaian, dan penyediaan umpan balik segera (Nasution et al, 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala SMA N 2 Bayang menjelaskan bahwa SMA N 2 Bayang masih menerapkan sistem konvensional dalam *assessment* pembelajaran yaitu menggunakan *paper and pencil* dalam melakukan penilaian hasil belajar, kurangnya pengetahuan guru terkait media aplikasi *assessment* pembelajaran, dan belum pernah menggunakan media aplikasi dalam *assessment* pembelajaran. Padahal dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, telah tersedia aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Quizizz salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media *assessment* pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi yang telah dikemukakan sebelumnya, maka solusi yang ditawarkan adalah memberi pelatihan dan pendampingan Guru SMA N 2 Bayang. aplikasi quizizz sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. (Amornchewin, 2018) menyatakan bahwa quizizz merupakan media *assessment* pembelajaran yang memberi motivasi siswa dalam pembelajaran karena dilengkapi fitur menarik. Berdasarkan fitur yang dimiliki oleh Quizizz, maka Quiziz dapat disimpulkan sebagai aplikasi dalam pembuatan soal dan sekaligus sebagai aplikasi untuk siswa mengerjakan soal. Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi ini yaitu siswa dapat menggunakan *smartphone* dalam menyelesaikan soal. Selain membantu guru dalam membuat soal, aplikasi ini juga dilengkapi bank soal serta dapat mengacak soal yang muncul pada layar siswa. Hasil pekerjaan siswa dapat *didownload* dalam bentuk *Spreadsheet Excel*. Hal ini membantu guru dalam menganalisis hasil belajar siswa (Chaiyo dan Nokham, 2017).

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah SMA N 2 Bayang Kabupaten Pesisir Selatan, Sumatera Barat. Kegiatan ini dilaksanakan satu hari pada bulan Mei 2023. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pendampingan kepada guru dalam menggunakan aplikasi quizizz sebagai solusi asesmen digital. Adapun bentuk pelaksanaan kegiatan ini dijabarkan di bawah ini:

1. Tahap persiapan: pada tahap ini tim pelaksana melakukan identifikasi permasalahan di SMAN 2 Bayang terkait dengan implementasi asesmen digital. Langkah selanjutnya memetakan permasalahan sehingga pelaksanaan pendampingan dapat sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini tim pelaksana mengkoordinasikan dengan kepala sekolah tentang prosedur pelaksanaan pendampingan
2. Tahap melayani : peserta diberikan angket pemahaman guru terhadap asesmen digital. Indikator angket pemahaman yang digunakan yaitu pemahaman asesmen digital, mengenal aplikasi asesmen digital, menggunakan aplikasi asesmen digital, memanfaatkan aplikasi asesmen digital, dan ketertarikan menggunakan asesmen digital dalam meningkatkan kompetensi guru. Peserta diberikan pendampingan penggunaan aplikasi quizizz. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru di SMA N 2 Bayang. Materi diantaranya tutorial penggunaan aplikasi quizizz dalam melakukan asesmen digital. Peserta diberikan kesempatan tanya jawab seputar materi yang sudah dipaparkan dan praktekkan untuk memperjelas hal-hal yang belum dipahami. Peserta berlatih mensimulasikan penggunaan aplikasi quizizz dalam praktek berdasarkan bidang studi masing-masing. Peserta diberikan bimbingan dalam berlatih.
3. Tahap Refleksi: pada tahap ini tim pelaksana membagikan angket kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ke pada masyarakat. Setelah selesai pelatihan tim pelaksana tetap menjalin komunikasi baik dengan peserta pelatihan maupun dengan pihak sekolah melalui media sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan peningkatan kompetensi menggunakan quizizz sebagai asesmen digital bagi guru dilaksanakan di SMAN 2 Bayang pada tanggal 30 Mei 2023. Peserta kegiatan pengabdian masyarakat adalah guru-guru di SMAN 2 Bayang. Narasumber kegiatan ini terdiri dari 2 orang dosen yang bertugas membimbing dan melatih peserta selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini dibantu oleh 7 orang mahasiswa sebagai panitia. pelaksana pendampingan ini dilakukan dengan 1 kali pertemuan dengan durasi waktu dari pukul 08.00-12.00.

Kegiatan yang dilakukan yaitu diawali dengan pemberian angket pemahaman kepada peserta pelatihan mengenai asesmen digital. Kemudian kegiatan selanjutnya memberikan penjelasan terkait aplikasi quizizz. Langkah terakhir memberikan pendampingan kepada peserta pelatihan sekaligus memberikan tutorial penggunaan aplikasi quizizz serta langkah terakhir tim pelaksana memberikan angket kepuasan kepada peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pendampingan kompetensi menggunakan quizizz sebagai asesmen digital.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Oleh dosen



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Dosen

Berikut gambar kegiatan pendampingan kompetensi menggunakan quizizz sebagai asesmen digital bagi guru di SMA N 2 Bayang. Pemahaman peserta pengabdian tentang asesmen digital diukur menggunakan angket.

Tabel 1. Angket pemahaman disusun berdasarkan indikator.

Indikator	Tahu	Kurang Tahu	Tidak Tahu
Pemahaman asesmen digital	85%	10%	5%
Mengenal aplikasi asesmen digital	50%	20%	30%

Indikator	Pernah	Tidak Pernah	lupa
Menggunakan aplikasi asesmen digital	15%	50%	35%
Manfaat aplikasi asesmen digital	30%	60%	10%

indikator	tertarik	Tidak tertarik	Tidak tahu
Ketertarikan menggunakan quizizz sebagai asesmen digital untuk mening kompetensi guru	90%	10%	0

Pemahaman guru terhadap asesmen digital yang tertinggi 90%, sedangkan yang terendah pada indikator menggunakan aplikasi quizizz sebagai asesmen digital 15%. Rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi digital yang bisa diintegrasikan dalam

pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan yusrizal, fatmawati (2021) bahwa pendampingan penggunaan quizizz sebagai asesmen digital untuk meningkatkan kompetensi

Setelah pelaksanaan pendampingan penggunaan quizizz sebagai asesmen digital untuk meningkatkan kompetensi guru, selanjutnya tim menyebarkan angket kepuasan peserta terhadap kegiatan ini. Hasil analisis angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil analisis angket kepuasan peserta Indikator

Indikator	jumlah	Nilai maksimum	persentase
Manfaat	84	90	98%
Sesuai kebutuhan	81	90	95%
Pelayanan prima	79	90	89%
Respon	83	90	94%
Bersedia ikut kembali	82	90	90%

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui manfaat dalam kegiatan ini. Kebermanfaatan ini karena kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan guru dalam membuat asesmen digital. Mengingat aplikasi quizizz merupakan aplikasi yang menarik dan memiliki fitur seperti permainan yang sangat menyenangkan bagi siswa SMA. Materi yang disampaikan selama pelatihan sebanyak 95% peserta menilai materi tersebut sesuai kebutuhan. Untuk pelayanan yang diberikan, para peserta menilai 89% pelaksana memberikan pelayanan prima dalam pelaksanaan kegiatan. Untuk respon tim terhadap pertanyaan peserta, sebanyak peserta menilai 94% pelaksana pengabdian memberikan respon yang baik selama pelaksanaan kegiatan. Dan sebanyak 90% peserta kegiatan juga bersedia berpartisipasi dan mengikuti kegiatan seperti ini jika dilaksanakan kembali. Jika dirata – ratakan nilai kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah 90% atau berada pada tingkatan sangat puas. Kepuasan peserta terhadap kegiatan ini juga terlihat dalam proses pelaksanaan kegiatan, para peserta terlihat antusias dan menikmati ketika diarahkan untuk membuat aplikasi asesmen digital menggunakan quizizz.

KESIMPULAN

Pendampingan penggunaan quizizz sebagai asesmen digital untuk meningkatkan kompetensi guru diikuti oleh guru-guru di SMAN 2 Bayang. Kegiatan ini dilaksanakan diawali dengan memberikan angket pemahaman peserta terhadap asesmen digital kemudian selajutnya dilakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi quizizz dalam asesmen digital. Berdasarkan kegiatan ini diperoleh bahwa peserta yang memahami asesmen digital sebesar 90%, peserta mengenal aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 50%, peserta yang pernah menggunakan aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 15%, peserta yang memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 30%, peserta yang tertarik menggunakan media digital dalam menyusun instrumen asesmen sebesar 90%. Nilai tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah 90% atau berada pada tingkatan sangat puas terhadap keterlaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07

- Pagi. Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ, 2–10.
<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Annisa Widya Garini, Resa Respati, Ahmad Mulyadiprana. 2020. Penggunaan Media Berupa Digital Pada Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 186-191
- Ardiana, Nurazmi, & Ariana. (2021). Pelatihan Pengembangan Digital Assesment bagi Guru - guru di MTs Muhammadiyah Manddale Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(2), 183–192. Aplikasi Web, digital Assessment, literasi digital, tes online
- Arjaya, I. B. A. (2019). Penerapan Authentic Assessment Berbasis E-Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)* 8(2), 156–166.
<https://doi.org/10.36733/jsp.v8i2.174>
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). Defining twenty-first century skills. In P. Griffin, B. McGaw, E. Care (Eds.) *Assessment and teaching of 21st century skills*. Springer.
- Donal, D., & Arlizon, R. (2022). Pelatihan Melakukan Need Asesment Siswa Secara Online Pada Masa New Normal Covid-19. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 28–34. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/4222>
- Dwi, M. A., Afandi, & Astuti, I. (2023). Kompetensi Digital Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Akademika; Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1–11. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/2459>.
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern Assessment dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 dan Hambatan di Negara Berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>
- Hasanah, U., Edwita, & Januar, A. (2020). Pelatihan Pengembangan Digital Assesment Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kepulauan Seribu. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 338–346. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.448>
- Hentasmaka, D., & Sa'adah, L. (2022). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN ASESMEN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT). *GERVASI; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 372–386.
- Herlambang, A. E., & Yulia, H. (2022). Pelaksanaan Penilaian Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 109–117. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p109-117>
- Herlina Pusparani. 2020. Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2 (2), 269-279
- Kristiani, K., Sumiati, C., & Lanet, A. (2022). Implementasi Learning Management System sebagai Media Digital Assesment Anak Usia Dini. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1721–1725. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.632>
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura ; Jurnal Pendidikan*, 1(2), 1182–1192.
- Muliani, M., Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2022). Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi Quizizz Dan Google Form Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa New

- Normal. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 5(1), 316–322.
<https://doi.org/10.29303/jpmi.v5i1.1165>
- Nanda Novita, Marhami, Halimatus Sakdiah, Muliani. 2021. Pengembangan Kompetensi Literasi Digital Pada Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 51-58
- Nasution, D. K., Manurung, Y. H., Arda, M., & ... (2022). Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Untuk Guru SMP Muhammadiyah 61 Medan. Ihsan: Jurnal ..., 4(2).
<https://doi.org/10.30596/ihsan.v4i2.10486>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. MES: Journal of Mathematics Education and Science, 6(1), 78–83.
- Yusrizal & Fatmawati. 2021. Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI). 1 (6), 297-301