

Original Research Paper

Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi *Quizizz* dan *Google Form* Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa *New Normal*

Muliani^{1*}, Fajrul Wahdi Ginting², Halimatus Sakdiah³

¹²³ Program Studi Pendidikan Fisika Universitas Malikussaleh

<https://doi.org/10.29303/jpmi.v3i2.1165>

Sitasi: Muliani., 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).

Article history

Received: 02 Februari 2022

Revised: 27 Februari 2022

Accepted: 10 Maret 2022

*Corresponding Author:
Mulianai, Program Studi
Pendidikan Fiska, Universitas
Malikussaleh, Indonesia;
Email:
muliani91@unimal.ac.id

Abstract: Tujuan pelaksanaan kegiatan ini yaitu untuk memberikan pelatihan kepada guru terhadap asesmen hasil belajar digital terintegrasi *quizizz* dan *google form* sebagai solusi pembelajaran di masa *new normal*. Kegiatan ini dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama 2 kali pertemuan dengan materi yaitu pelatihan penggunaan *google form* dan aplikasi *quiziz* sebagai asesmen hasil belajar. Peserta kegiatan yaitu guru-guru di SMP N 2 Dewantara. Hasil kegiatan diperoleh bahwa peserta yang memahami asesmen digital sebesar 82%, peserta yang dapat mengenal aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 62%, peserta yang pernah menggunakan aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 29%, peserta yang memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 23%, peserta yang tertarik menggunakan media digital dalam menyusun instrumen asesmen sebesar 88%. Hasil tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah 91% berada pada tingkatan sangat puas terhadap keterlaksanaan kegiatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini bermanfaat bagi guru sebagai solusi pembelajaran di era *new normal*.

Keywords: *quizizz*; *google form*; asesmen digital

Pendahuluan

Perkembangan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pada era revolusi industry 5.0 mempengaruhi dunia pendidikan. Pendidikan pada era revolusi industry 5.0 lebih menekankan pada penerapan hard skill dan soft skill bagi peserta didik sedangkan ilmu yang dimiliki digantikan dengan teknologi. Peserta didik perlu dipersiapkan agar mampu menghadapi perubahan yang terjadi di era revolusi industry 5.0 melalui pendidikan berbasis kompetensi, pemahaman dan penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran. Untuk itu pendidikan mulai diarahkan dengan mengkolaborasikan pembelajaran berbasis digital.

Peran guru sebagai tenaga pendidikan sangat diperlukan untuk dapat memenuhi perubahan dalam dunia pendidikan. Guru diharuskan untuk dapat menguasai literasi digital, berpikir kreatif, memiliki kemampuan *leadership*, *communication*, *entrepreneurship*, dan *problem solving*. Guru berperan sebagai mitra dalam belajar harus memiliki kemampuan dalam mendesain kegiatan pembelajaran bagi siswa agar siswa dapat memperoleh informasi yang lebih luas dibanding waktu yang disediakan di kelas (Nur Afif, 2019).

Perubahan yang terjadi di dalam dunia pendidikan dipercepat karena adanya pandemic covid 19 yang mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring. Pendidikan di Indonesia saat ini telah memasuki pada Era *New Normal*. Era *New Normal* adalah tatanan tatanan baru atau

kondisi yang bersifat normal dengan sesuatu yang baru seperti biasanya dengan berbagai persyaratan yang ditentukan dengan protokoler kesehatan demi keselamatan semua orang setelah pandemic covid 19 (Usef, 2020). Pendidikan di Era *New Normal* pandemi covid 19 mengharuskan proses pembelajaran dapat berjalan melalui pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan media pembelajaran digital.

PJJ merupakan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh, serta tidak memerlukan interaksi langsung antara pengajar dan peserta didik (Novita dkk, 2021). Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dapat dilakukan oleh guru maupun peserta didik dengan menggunakan media digital. Pembelajaran media digital adalah kombinasi penggunaan teknologi dalam bentuk software guna menyalurkan informasi/pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan. Media pembelajaran digital merupakan salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa karena media pembelajaran digital ini tidak membuat siswa menjadi bosan, bahkan suasana kelas pun dapat menjadi menyenangkan (Garini, dkk, 2020).

Penggunaan media digital memiliki peran penting bagi guru untuk membantu peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu *google form* dan *quizizz*. Aplikasi *google form* merupakan salah satu layanan dari *google docs*. Aplikasi ini memiliki ruang untuk membuat kuis, survey online dan formulir yang didukung dengan banyaknya aksesibilitas yaitu hanya dapat dibaca saja (reading) dan juga untuk mengedit dokumen (Ngafifah, 2020).

Aplikasi *Quizizz* merupakan media pembelajaran online *E-learning* yang berbasis permainan tidak berbayar, digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam rangka meningkatkan semangat dan memberikan motivasi serta hasil dari proses belajar siswa, untuk merangsang minat siswa mengulang kembali materi pelajaran dan melakukan diskusi secara kelompok (Supriadi, dkk, 2021). Fitria (2021) menyatakan bahwa *quizizz* merupakan bahwa media online yang dinilai cukup efektif jika digunakan dalam pembelajaran. *Quizizz* ini bisa digunakan sebagai

alternatif evaluasi pembelajaran untuk peserta didik, dan dapat dipantau juga analisis perbutir soalnya serta dapat digunakan pada asesmen hasil belajar (Pusparani, 2020).

Permasalahan yang dapat timbul pada proses pembelajaran dikelas yaitu kurangnya kemampuan guru dalam memanfaatkan media online dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan perubahan yang cukup drastis dari pembelajaran konvensional tatap muka ke sistem digital. Kondisi ini mewajibkan guru untuk mampu menguasai media digital.

Berdasarkan hasil pengamatan pada salah satu sekolah di Aceh Utara yaitu SMPN 2 Dewantara. Sistem pembelajaran disekolah tersebut sudah menerapkan pembelajaran jarak jauh menggunakan media digital. Kendala yang dihadapi yaitu masih banyak guru disekolah tersebut yang belum mampu menggunakan dan menguasai media digital pada pembelajaran. Berdasarkan latar belakang kondisi tersebut, maka kegiatan pengabdian berjudul "Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi *Quizizz* Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa *New Normal*" perlu dan penting untuk dilakukan. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi *quizizz* dan *google form* sebagai solusi pembelajaran di Masa *New Normal*.

Metode

Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah SMP N 2 Dewantara Kabupaten Aceh Utara. Kegiatan ini dilaksanakan dua hari pada bulan November 2021. Kegiatan ini dilaksanakan dengan memberikan pelatihan kepada guru dalam menggunakan aplikasi *quizizz* dan *google form* sebagai solusi pembelajaran Di Masa *New Normal*. Adapun bentuk pelaksanaan kegiatan ini dijabarkan di bawah ini:

- 1) Tahapan Persiapan: pada tahap ini tim pelaksana melakukan identifikasi permasalahan di SMPN 2 Dewantara terkait dengan implementasi media pembelajaran digital. Langkah selanjutnya memetakan permasalahan sehingga pelaksanaan pelatihan dapat sesuai dengan yang diharapkan. Pada tahap ini tim pelaksana mengkoordinasikan dengan seluruh kepala sekolah tentang prosedur pelaksanaan pelatihan.

- 2) Tahap Pelaksanaan: peserta diberikan angket pemahaman guru terhadap media digital. Indikator angket pemahaman yang digunakan yaitu pemahaman asesmen berbasis digital, mengenal aplikasi asesmen berbasis digital, menggunakan aplikasi asesmen berbasis digital, memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen dan ketertarikan menggunakan media digital dalam menyusun instrumen asesmen. Peserta diberikan pelatihan penggunaan media digital yaitu penggunaan *google form* dan aplikasi *quizizz*. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru di SMP N 2 Dewantara. Materi pelatihan diantaranya yaitu tutorial penggunaan *google form* terhadap pembelajaran, tutorial penggunaan aplikasi *quizizz* terhadap pembelajaran dan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam melakukan asesmen hasil belajar. Peserta diberikan kesempatan tanya jawab seputar materi yang sudah dipaparkan dan berdiskusi untuk memperjelas hal-hal yang belum dipahami. Peserta berlatih mensimulasikan penggunaan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran berdasarkan bidang studi masing-masing. Peserta diberikan bimbingan dalam berlatih.
- 3) Tahap Evaluasi: evaluasi dilakukan secara langsung pada saat sesi akhir pertemuan. Pada tahap ini tim pelaksana pengabdian membagikan angket kepuasan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setelah selesai pelatihan tim pelaksana tetap menjalin komunikasi baik dengan peserta pelatihan maupun dengan kepala sekolah melalui media sosial seperti grup *whatsapp*.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi *quizizz* dan *google form* sebagai solusi pembelajaran di masa *new normal* dilaksanakan di SMPN 2 Dewantara pada tanggal 2-3 November 2021. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah guru-guru di SMPN 2 dewantara. Narasumber kegiatan ini terdiri dari 2 orang dosen yang bertugas membimbing dan melatih peserta selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini dibantu oleh dua orang mahasiswa

sebagai panitia. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan, setiap pertemuan dilakukan selama 3 jam. Pertemuan pertama kegiatan pengabdian ini diawali dengan pemberian angket pemahaman kepada peserta pelatihan mengenai asesmen hasil belajar digital. Kemudian kegiatan selanjutnya memberikan penjelasan terkait media *google form* yang dapat diaplikasikan dalam asesmen pembelajaran.

Langkah terakhir memberikan pelatihan kepada peserta penggunaan *google form* sebagai asesmen hasil belajar. Pertemuan kedua diawali dengan pemberian tutorial penggunaan aplikasi *quizizz*. Kemudian langkah selanjutnya memberikan pelatihan kepada peserta cara penggunaan aplikasi *quizizz* sebagai asesmen hasil belajar digital. Langkah terakhir tim pengabdian memberikan angket kepuasan kepada peserta terhadap keterlaksanaan kegiatan pelatihan asesmen hasil belajar digital digital terintegrasi *quizizz* dan *google form*. Berikut ini disajikan gambar kegiatan pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi *quizizz* dan *google form*.



Gambar 1. Kegiatan pembukaan oleh kepala sekolah SMP N 2 Dewantara



Gambar 2. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat



Gambar 3. Kegiatan pembimbingan dan pelat pengabdian kepada masyarakat

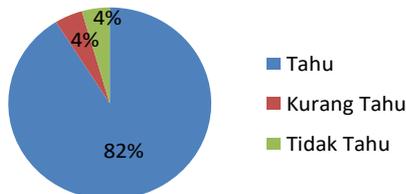
1. Pemahaman Asesmen Hasil Belajar]

Pemahaman peserta pengabdian asesmen hasil belajar digital diukur menggunakan angket. Angket pema disusun berdasarkan indikator yaitu pema asesmen berbasis digital, mengenal asesmen berbasis digital, menggunakan asesmen berbasis digital, memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen, ketertarikan menggunakan media digital dalam menyusun instrument.

Angket pemahaman peseerta dalam hal ini guru berdasarkan indikator dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pemahaman asesmen berbasis digital

Data analisis angket pemahaman guru mengenai asesmen digital dapat dilihat pada gambar berikut

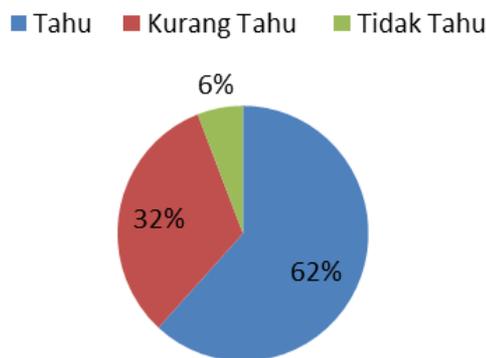


Gambar 4. Grafik persentase pemahaman peserta terhadap asesmen berbasis digital

Dari gambar 4 di atas dapat diketahui bahwa sebesar 82% peserta yang merupakan guru sudah paham mengenai apa itu asesmen digital sedangkan peserta yang kurang paham sebesar 4% dan peserta yang tidak paham sebesar 4%.

b. Mengenal aplikasi asesmen berbasis digital

Data analisis angket peserta dalam mengenal asesmen berbasis digita dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 5. Grafik persentase peserta mengenal aplikasi asesmen berbasis digital

Dari gambar 5 diatas diperoleh bahwa peserta yang mengenal atau mengetahui aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 62%, sedangkan sebesar 32% peserta pelatihan berada dalam kategori kurang tahu terhadap aplikasi asesmen berbasis digital dan sebesar 6% peserta berada pada kategori tidak tahu tentang aplikasi asesmen berbasis digital.

c. Menggunakan aplikasi asesmen berbasis digital

Data analisis angket peserta dalam menggunakan aplikasi asesmen berbasis digital dapat dilihat pada gambar berikut ini.

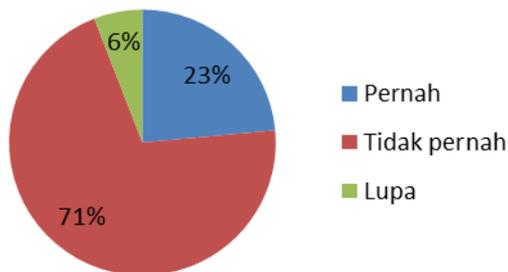


Gambar 6 Grafik persentase peserta dalam menggunakan asesmen digital

Berdasarkan gambar 6 diatas diperoleh bahwa peserta yang dapat menggunakan asesmen digital sebesar 29%, sedangkan peserta yang tidak pernah menggunakan asesmen digital sebesar 59% dan peserta yang lupa dalam menggunakan asesmen digital sebesar 12%.

d. Memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen

Data analisis angket peserta dalam memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen dapat dilihat pada gambar berikut ini.

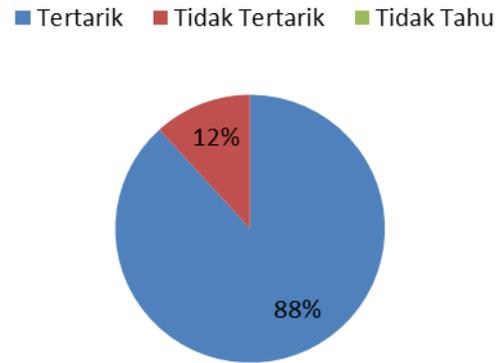


Gambar 7. Grafik persentase peserta yang memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen

Berdasarkan gambar 7 diatas diperoleh bahwa peserta yang pernah memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 23%, sedangkan peserta yang tidak pernah memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 71% dan peserta yang lupa bagaimana cara memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 6%.

e. Ketertarikan menggunakan media digital dalam menyusun instrumen asesmen

Data analisis angket ketertarikan peserta menggunakan media digital dalam menyusun instrumen asesmen dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 8. Grafik persentase ketertarikan peserta menggunakan media digital dalam menyusun asesmen

Berdasarkan gambar 8 diatas diperoleh bahwa peserta yang tertarik menggunakan media digital dalam menyusun asesmen sebesar 88%, sedangkan peserta yang tidak tertarik dalam menggunakan media digital dalam menyusun asesmen sebesar 12% dan sebesar 0% peserta yang memiliki jawaban tidak tahu.

Pemahaman guru terhadap asesmen hasil belajar digital yang tertinggi pada indikator ketertarikan menggunakan media digital dalam asesmen sebesar 88%, sedangkan yang terendah pada indicator memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 23%. Rendahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi digital disebabkan guru kurang mengenal aplikasi-aplikasi digital yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Yusrizal, Fatmawati (2021) bahwa pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis daring mampu meningkatkan pemahaman guru dalam mengaplikasikan dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis daring pada pembelajaran sehari-hari. Suhendro Busono, Moch Alfan Rosid, Yunianita Rahmawati (2021) menyatakan pembelajaran digital ini sangat diperlukan di era revolusi 4.0 mengingat perkembangan dunia

teknologi informasi dan komunikasi cukup signifikan.

2. Analisis kepuasan peserta terhadap keterlaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM)

Setelah pelaksanaan PKM pelatihan penerapan asesmen hasil belajar digital terintegrasi *quizizz* dan *google form* sebagai solusi pembelajaran di masa new normal, selanjutnya tim menyebarkan angket kepuasan peserta terhadap kegiatan ini. Hasil analisis angket tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil analisis angket kepuasan peserta

Indikator Kepuasan	Jumlah	Nilai Maksimum	Persentase
Manfaat	64	68	94%
Sesuai		68	
Kebutuhan	61		90%
Pelayanan		68	
Prima	59		87%
Respon	63	68	93%
Bersedia Ikut Kembali	62	68	91%

Berdasarkan tabel 1 diatas, dapat diketahui bahwa 94% peserta kegiatan PKM merasakan manfaat dalam kegiatan ini. Kebermanfaatan ini karena kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan guru dalam membuat asesmen hasil belajar berbasis digital. Mengingat aplikasi *quizizz* merupakan aplikasi yang menarik dan memiliki fitur seperti permainan yang sangat menyenangkan bagi siswa SMP. Materi yang disampaikan selama pelatihan sebanyak 90% peserta menilai materi tersebut sesuai kebutuhannya dalam menghadapi pembelajaran di masa new normal. Untuk pelayanan yang diberikan tim PKM, para peserta menilai 87% pelaksana PKM memberikan pelayanan prima dalam pelaksanaan kegiatan. Untuk respon tim PKM terhadap pertanyaan peserta, sebanyak peserta menilai 93% pelaksana PKM memberikan respon yang baik selama pelaksanaan kegiatan. Dan sebanyak 91% 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 91% 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 berbasis *quizizz* maupun *google form*.

Kesimpulan

Pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi *quizizz* dan *google form* sebagai solusi pembelajaran di masa new normal diikuti oleh guru-guru di SMPN 2 Dewantara. Kegiatan ini dilaksanakan diawali dengan memberikan angket pemahaman peserta terhadap asesmen digital kemudian selanjutnya dilakukan pelatihan dan pendampingan penggunaan *google form* dan aplikasi *quizizz* dalam asesmen hasil belajar. Berdasarkan kegiatan ini diperoleh bahwa peserta yang memahami asesmen digital sebesar 82%, peserta mengenal aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 62%, peserta yang pernah menggunakan aplikasi asesmen berbasis digital sebesar 29%, peserta yang memanfaatkan aplikasi digital sebagai asesmen sebesar 23%, peserta yang tertarik menggunakan media digital dalam menyusun instrumen asesmen sebesar 88%. Nilai tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah 91% atau berada pada tingkatan sangat puas terhadap keterlaksanaan kegiatan.

Saran

Penulis menyarankan untuk kegiatan selanjutnya menggunakan media digital lain yang efektif digunakan dalam asesmen pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Malikussaleh melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan Pengabdian ini.

Daftar Pustaka

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
- 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
- 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
- Nunung Supriadi, Destyanisa Tazkiyah, Zuyinatul Isro. 2021. Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*. 5(1), 42-51
- Nur Afif. 2019. Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 117-129,
<https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Siti Ngafifah. 2020. Penggunaan Google Form Dalam Meningkatkan Efektivitas Evaluasi Pembelajaran Daring Siswa Pada Masa Covid19 Di SD IT Baitul Muslim Way Jepara. *As-Salam I*, IX(2): 123-144
- Suhendro Busono, Moch Alfian Rosid, Yunianita Rahmawati. 2021. Pelatihan Media Pembelajaran Digital untuk Tenaga Pendidik Di Masa Pandemi Di SMP Muhammadiyah 4 Porong Sidoarjo. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5 (1), 81-87
- Usep Saepul Mustaqim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Di Era New Normal Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Matematika Diskrit. *Uniqbu Journal Of Exact Sciences (UJES)*. 1 (1), 41-45
- Weni Andiani Happy Fitria. 2021 Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Siswa Sd Negeri 103. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI*, Palembang: 15-16 Januari 2021, 172-181
- Yusrizal & Fatmawati. 2021. Pelatihan Penggunaan Media Daring sebagai Alternatif Pembelajaran Era Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia (JPMI)*. 1 (6), 297-301