

Pelatihan Penggunaan Media Quizziz dan Socrative sebagai Alternatif Asesmen Daring

Phika Ainnadya Hasan^{1*}, Firman¹, Sari Rahayu Rahman¹, Gaby Maulida Nurdin¹, Ariandi¹, Arlinda Puspita Sari¹, Masyitha Wahid¹, Mufti Hatur Rahmah¹, Nur Amaliah¹, M. Irfan¹, Firdaus¹, Nurul Hidayah¹, Nurhidayah¹, Sainab¹, Syamsiara Nur¹, Nursyamsi SY¹

¹ Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Sulawesi Barat

e-mail : 1*phikahasan@unsulbar.ac.id, 1firman@unsulbar.ac.id, 1sarirahayu@unsulbar.ac.id,
1gabymaulidanurdin@unsulbar.ac.id, 1ariandi@unsulbar.ac.id, 1arlindapuspitasari@unsulbar.ac.id,
1masyithawahid@unsulbar.ac.id, 1muftihaturrahmah@unsulbar.ac.id, 1nuramaliah@unsulbar.ac.id,
1irfan.razak@unsulbar.ac.id, 1firdaus@unsulbar.ac.id, 1nurulhidayah@unsulbar.ac.id,
1yaya@unsulbar.ac.id, 1sainab@unsulbar.ac.id, 1syamsiara_nur@unsulbar.ac.id,
1nursyamsisy.08@gmail.com,

INFO ARTIKEL

Article history:

Available online

DOI:

— — —

How to cite (APA) :

Hasan. P. A., Firman, Rahman, S. R., Nurdin. G. M., Ariandi, Sari. A. P., Wahid. M., Rahman. M. H., Amalia. N., Irfan. M., Firdaus. Hidayah. N., Nurhidayah, Sainab, Nur. S., SY. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Media Quizziz dan Socrative sebagai Alternatif Asesmen Daring. *SIPAKARAYA Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1 (No. 2), Hal : 66 - 70

ISSN 2963-3885



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRAK

Abstrak

Pandemi *Corona virus (COVID-19)* menimbulkan perubahan dalam bidang pendidikan. Tidak hanya dalam proses pembelajaran, namun juga dalam proses penilaian. Semua hal yang tadinya dilakukan secara luring kini harus dilakukan secara daring. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan *quizziz dan socrative* sebagai media penilaian online. Peserta kegiatan PKM ini adalah guru SMAN 4 Polewali Mandar. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan yang berlangsung pada 3-6 Desember 2020 menggunakan aplikasi *zoom meeting*. Kegiatan PKM ini menghasilkan antusiasme yang tinggi dari guru SMAN 4 Polewali Mandar. Luaran dari kegiatan ini adalah guru mampu membuat soal ulangan harian melalui media *quizziz dan socrative*.

Kata kunci : *Covid-19, Quizziz, Socrative, Asesmen Daring*

Abstract

The Corona virus (COVID-19) pandemic has brought changes in education. Not only in the learning process, but also in the assessment process. Everything that used to be done offline now has to be done online. This community service program aims to introduce *quizziz and socrative* as online assessment media. The participants of this PKM activity are teachers of SMAN 4 Polewali Mandar. The method used is training and mentoring which takes place on 3-6 December 2020 using the Zoom Meeting application. This PKM activity succeeded in generating high enthusiasm from teachers of SMAN 4 Polewali Mandar. The output of this activity is that the teacher is able to make daily test questions through the *quizziz and socrative*.

Keywords : *Covid-19, Quizziz, Socrative, Online Assessment*

PENDAHULUAN

November 2019 dunia dikejutkan dengan berita munculnya penyakit yang disebabkan oleh corona virus jenis baru (SARS-CoV-2) atau lebih dikenal dengan *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Penyakit yang pertama kali muncul di Wuhan, China kini telah berkembang ke seluruh dunia, termasuk Indonesia. Menurut World Health Organization (WHO) per tanggal 2 Maret 2020, saat ini terdapat 65 negara yang kini tengah berjuang menghadapi COVID-19 dengan total jumlah penderita adalah 90.308 jiwa. Penyakit ini menyebar melalui kontak langsung atau *droplet* antara manusia (*zoonosis*). Oleh karena itu salah satu cara penanggulangan penyakit ini adalah tidak melakukan kontak langsung dengan penderita. Saat ini pemerintah Indonesia tengah menghimbau semua penduduk untuk tetap berada di rumah. Namun jika harus keluar dari rumah, maka diharapkan menggunakan alat pelindung diri seperti masker dan antiseptik.

Pendidikan merupakan salah satu bidang terdampak akibat pandemi COVID-19. Terhitung sejak April 2020, melalui surat edaran kementerian pendidikan dan kebudayaan No. 36962/MPK.A/HK/2020, seluruh sekolah di Indonesia menerapkan sistem belajar dari rumah. Hal ini juga terjadi di SMAN 4 Polewali Mandar. Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik dan pendidik mengalami *shock system* dalam proses pengalihan belajar tatap muka (*luring*) dan belajar tatap maya (*daring*). Berbagai media pembelajaran berbasis daring mulai digunakan. *Socratic* dan *quizziz* merupakan dua media pembelajaran yang ingin kami perkenalkan dalam kegiatan pengabdian ini. Kedua media pembelajaran ini dapat digunakan untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Guru dapat membuat soal dalam berbagai bentuk seperti pilihan ganda, jawaban singkat, jawaban benar salah, dan soal ompong. Hal ini bertujuan untuk menghilangkan rasa bosan peserta didik saat mengerjakan soal. Selain itu, kedua media pembelajaran ini dilengkapi dengan rangkuman nilai. Sehingga guru tidak perlu memeriksa hasil ujian satu per satu. Namun dapat diperoleh nilai akhir setiap peserta didik dalam bentuk file excel. Penggunaan *quizziz* sebagai media asesmen online telah dilaporkan oleh Ardiana et. al., (2021), Ginting et. al., (2021), Dibia et. al., (2021), Kristanti et. al., (2021), dan Iryanti & Muhammad, (2022), sedangkan penggunaan *socratic* telah dilaporkan oleh Wahyuni et. al., (2019), Suhara et. al., (2020), Abdullah et. al., (2021).

Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan (FKIP) merupakan salah satu fakultas di universitas sulawesi barat. FKIP Sebagai fakultas yang menyelenggarakan pembelajaran guna menghasilkan calon pendidik baru, FKIP memiliki kewajiban untuk menyebarluaskan informasi terkait bidang kependidikan. Salah satu cara menyebarkan informasi tersebut melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hal ini sesuai dengan Tridharma perguruan tinggi. Oleh karena itu, tujuan kegiatan PKM ini adalah melatih guru SMAN 4 Polewali Mandar dalam menggunakan *quizziz* dan *socratic* sebagai media penilaian online. Target yang diharapkan dari kegiatan ini adalah guru SMAN 4 Polewali Mandar dapat menggunakan *quizziz* dan *socratic* sebagai media asesmen daring. Luaran dari kegiatan ini adalah soal ulangan harian yang dibuat oleh guru SMAN 4 Polewali Mandar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan (Salmiati et al., 2018). Metode pelatihan dikemas dalam bentuk workshop secara daring menggunakan zoom meeting pada 3 Desember 2020, sedangkan metode pendampingan dilakukan menggunakan google classroom dan whatsapp group pada 4-6 Desember 2020. Sasaran peserta kegiatan PKM ini adalah guru SMAN 4 Polewali Mandar. Pemateri kegiatan PKM ini adalah dosen prodi pendidikan

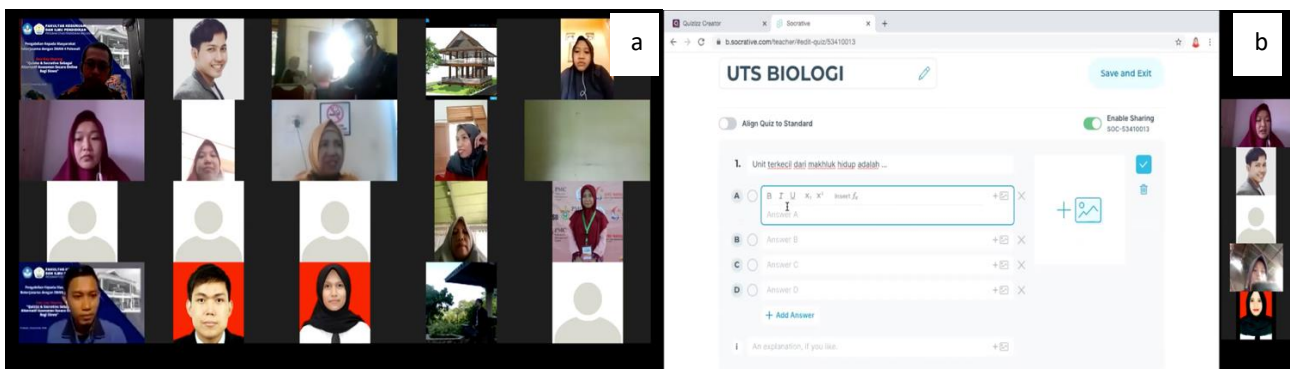
biologi universitas sulawesi barat. Kegiatan ini terdiri tiga tahapan, yaitu (1) tahap pemaparan aplikasi, (2) tahap diskusi, dan (3) tahap pendampingan.

- Tahap pemaparan penjelasan oleh pamateri tentang cara penggunaan aplikasi socrative dan quizziz. Tahap ini didahului dengan gambaran umum jenis-jenis aplikasi yang dapat digunakan sebagai media penilaian online. Dilanjutkan dengan pengenalan menu dan *tool bar* dalam aplikasi quizziz dan socrative.
- Tahap diskusi merupakan tahapan tanya jawab antara pamateri dan peserta. Tahap ini dilakukan setelah pemaparan penjelasan oleh pamateri.
- Tahap pendampingan merupakan tahapan peserta membuat satu soal yang proses pembuatannya dibantu/dipantau oleh dosen prodi pendidikan biologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

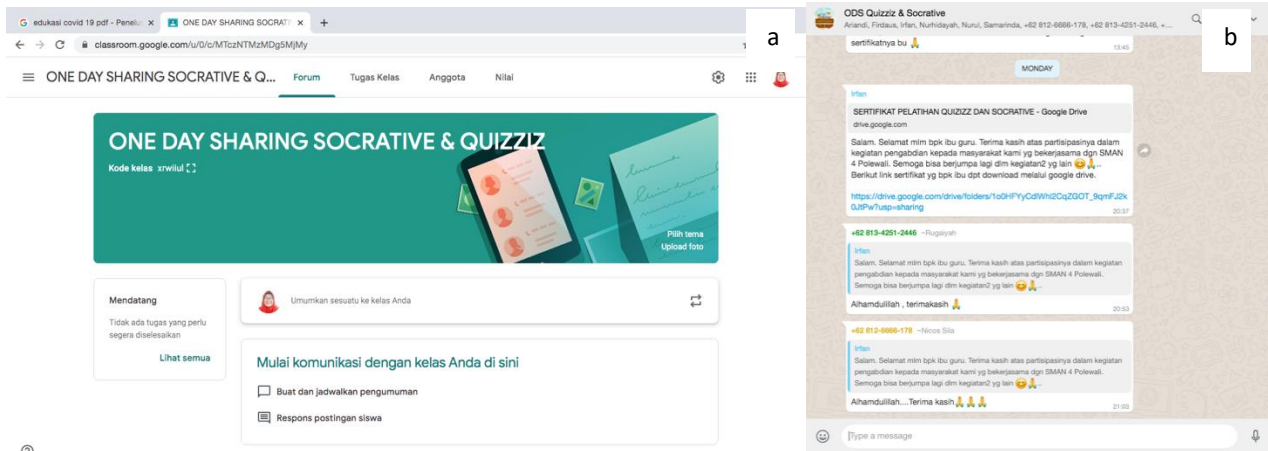
1. Hasil

Kegiatan PKM diikuti oleh 30 pendidik di SMAN 4 Polewali Mandar. Kegiatan PKM dimulai dengan pamateri memberikan gambaran umum mengenai jenis-jenis aplikasi online yang dapat digunakan sebagai media penilaian online. Beberapa aplikasi yang diperkenalkan adalah *mentimeter*, *jamboard*, *zoho*, *kahoot*, *padlet*, dan *live board*. Pengenalan aplikasi-aplikasi tersebut meliputi tujuan penggunaan dan kelebihan serta kekurangan masing-masing aplikasi. Dua aplikasi yang dikenalkan lebih lanjut adalah quizziz dan socrative. Pengenalan lebih lanjut tersebut berupa fungsi-fungsi dari *tool bar*. Pengenalan aplikasi dan *tool bar* quizziz dan socrative dilanjutkan pemaparan pamateri tentang cara membuat soal. Pamateri yang telah membuat soal sebelum pelatihan ini selanjutnya melakukan uji coba kepada peserta. Hal ini bertujuan agar peserta mengetahui cara menjawab soal dan memperlihatkan perolehan nilai/skor yang muncul (Gambar 1).



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan PKM (a) pemaparan pamateri dan (b) latihan membuat soal

Sesi diskusi yang dilakukan setelah pemaparan materi disambut dengan antusiasme dari peserta. Peserta mengajukan beberapa pertanyaan, diantaranya bagaimana cara mengubah bentuk soal, bagaimana cara memulai kuis/ujian, dan bagaimana cara melihat kembali skor evaluasi yang sudah dilakukan. Pamateri juga tidak kalah antusias dalam menjawab setiap pertanyaan peserta. Peserta PKM selanjutnya diberikan tugas untuk membuat soal ulangan harian. Pamateri mendampingi proses pembuatan tugas tersebut. Pendampingan dilakukan menggunakan whatsapp group. Pengumpulan tugas dilakukan menggunakan google classroom. Peserta yang telah mengumpulkan tugas selanjutnya diberikan sertifikat (Gambar 2).



Gambar 2. Pelaksanaan pendampingan via (a) google classroom dan (b) whatsapp gorup

2. Pembahasan

Asesmen merupakan bagian penting dalam pembelajaran yang dapat menjadi acuan dalam mengevaluasi proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan asesmen yang tepat untuk mendapatkan data yang dapat menggambarkan kondisi sebenarnya. Dikarenakan saat ini dunia sedang berada dalam masa pandemi COVID-19, maka hampir sebagian besar hal dilakukan dari rumah (daring). Termasuk dalam proses pembelajaran dan asesmen. Aplikasi quizziz, kahoot dan quizlet merupakan beberapa aplikasi yang telah disosialisasikan kepada guru-guru sebagai media asesmen online (Ardiana et. al., 2021; Ginting et. al., 2021; Dibia et. al., 2021; Kristanti et. al., 2021; Iryanti & Muhammad, 2022). Penggunaan aplikasi ini sesuai dengan kondisi siswa yang hampir seluruhnya memiliki smartphone. Sehingga penggunaan smartphone dapat mendatangkan dampak positif (Abdullah et. al., 2021).

Hasil kegiatan ini menunjukkan antusiasme yang tinggi dari guru-guru SMAN 4 Polewali Mandar. Guru menyatakan bahwa aplikasi quizziz dan socrative mudah digunakan dan penjelasan dari pemateri mudah dipahami. Guru juga mengungkapkan harapan lebih banyak lagi aplikasi yang dapat dikenalkan kepada mereka. Hasil ini juga dilaporkan oleh Iryanti & Muhammad, (2022) pada guru SDN Menteng Atas 14. Guru menyatakan bahwa aplikasi socrative bersifat *user friendly* (Wahyuni et. al., (2019). Penggunaan quizziz dan socrative juga dilaporkan penggunaannya kepada siswa (Ginting et. al., 2021). Hasilnya adalah siswa merasa media quizziz dan socrative menyenangkan dan tidak membosankan (Ginting et. al., 2021; Kristanti et. al., 2021). Namun seperti kebanyakan media online, kelemahan dalam penggunaan media quizziz dan socrative adalah ketergantungannya terhadap jaringan. Ketidakstabilan jaringan internet akan menghambat jalannya media tersebut (Iryanti & Muhammad, 2022). Penggunaan aplikasi quizziz dan socrative tidak hanya terbatas pada mata pelajaran biologi, namun juga telah dilaporkan penggunaannya pada mata pelajaran bahasa inggris (Bafadal et. al., 2021) dan bahasa indonesia (Suhara et. al., 2020). Socrative juga dilaporkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Suhara et. al., 2020).

KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah memberikan informasi baru dan meningkatkan antusiasme guru dalam melakukan asesmen online. Guru SMAN 4 Polewali Mandar mampu membuat soal dan mengoperasikan aplikasi quizziz dan socrative dengan baik.

Guru SMAN 4 Polewali Mandar mengungkapkan harapannya akan lebih banyak lagi aplikasi yang diperkenalkan kepada mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada SMAN 4 Polewali Mandar atas kesempatan, kerjasama dan kesediaannya dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan (FKIP) dan universitas sulawesi barat (Unsulbar) serta pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Jimmi, C., Betty, H., Herdini, Ardiansyah. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Socrative untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru di Kecamatan Pangkalan Kuras. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 11(1):42-48.
- Ardiana, Nurazmi, Ariana. (2021). Pelatihan Pengembangan Digital Assessment bagi Guru-Guru di MTS Muhammadiyah Mandalle Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*. 5(2):183-192.
- Bafadal, M.F., Rima, R., Ilham. (2021). Pelatihan Pengajaran menggunakan Quizziz pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Siswa SMP pada Guru-Guru SMPN 2 Kediri, Lombok Barat NTB.
- Dibia, I.K., Ndara, T.R., Kadek, Y., Luh, A., I Gede, A.W. (2021). Pelatihan Aplikasi Quizziz bagi Guru untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa secara Daring. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SEPAKAT)*. 2(1):1-7.
- Ginting, J.M., Rasyid, K.M., Vincent, Y., Muhammad, A., Rafa, O., Igusti, W.N.P. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizziz dan Kahoot serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*. 3(1):312-316. E-ISSN: 2714-8599.
- Iryanti, S.S., Muhammad, A.R. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Bandicam dan Quizziz dalam Pembelajaran bagi Guru-Guru SDN Menting Atas 14. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 12(1):16-21.
- Kristanti, E., Giri, I.K., Nila, P.S. (2021). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Mobile Learning sebagai Upaya Menghadapi Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Widya Laksana*. 10(1):59-65.
- Suhara, A.M., Dida, F., Indra, P. (2020). Pelatihan Pembelajaran E-Learning Socrative pada Guru Bahasa Indonesia Kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi*. 3(2): 415-424.
- Wahyuni, S., Jan, M., Dwi, R., Sri, W.F. (2019). Persepsi Guru terhadap Penggunaan Socrative sebagai Media Penilaian Interaktif. *Seminar Nasional Pascasarjana*.