

Training on Quizizz as Interactive Learning Media and Assessment for Primary Teacher

Pelatihan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif dan Asemen Bagi Pendidik Sekolah Dasar

Refiona Andika*¹, Yeni Erita², Yarisda Ningsih³

^{1,2,3} Universitas Negeri Padang

*E-mail: refionaandika@fip.unp.ac.id¹, yenierita@fip.unp.ac.id², varisdaningsih@fip.unp.ac.id³

Abstract

The use of technology in assessment offers a range of benefits that are aligned with the goals of education in the digital era. Digitalization of assessment can increase the efficiency and effectiveness of teachers' tasks in interpreting assessment results. In addition, providing feedback becomes faster and more accurate, so that transparency of assessment to students can increase motivation in the learning process. The purpose of this activity is to provide training to elementary school teachers to design differentiated learning. In addition, it also equips teachers to be proficient in using the Quizizz application as an interactive assessment media. The stage of service activities is carried out in three stages, namely: 1) Pre-activity, 2) Implementation, and 3) Activity evaluation. This activity was carried out in six sessions which were divided into seminars and training. The results of the activity showed an increase in the knowledge of the teachers about differentiated learning from 60% to 88%. In addition, the increase was also seen in the skills of elementary school teachers in using the Quizizz application as an interactive assessment media from 40% to 84%. Increased knowledge of teachers on differentiated learning has an impact on the diversity of students' abilities in understanding learning can be well covered. The proficiency of teachers using the Quizizz application can facilitate easier and more systematic collection and analysis of assessment data.

Keywords: Quizizz, Assessment. Differentiated Learning

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam penilaian memberikan tawaran berbagai manfaat yang selaras dengan tujuan Pendidikan di era digital. Digitalisasi penilaian dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas tugas-tugas guru dalam interpretasi hasil penilaian. Disamping itu, pemberian umpan balik menjadi lebih cepat dan akurat, sehingga transparansi penilaian kepada siswa dapat meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada bapak/ibu guru sekolah dasar untuk merancang pembelajaran berdiferensiasi. Disamping itu, juga membekali bapak/ibu guru mahir menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen interaktif. Tahap kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu: 1) Pra-kegiatan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Evaluasi kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan dalam enam sesi yang terbagi menjadi seminar dan pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan bapak/ibu guru tentang pembelajaran berdiferensiasi dari 60% ke 88%. Disamping itu, peningkatan juga terlihat pada keterampilan Bapak/ibu guru sekolah dasar dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen interaktif dari 40% ke 84%. Peningkatan pengetahuan bapak/ibu guru pada pembelajaran berdiferensiasi berdampak pada keberagaman kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dapat tercover dengan baik. Kemahiran bapak/ibu guru menggunakan aplikasi Quizizz dapat memfasilitasi pengumpulan dan analisis data penilaian yang lebih mudah dan sistematis.

Kata kunci: Quizizz, Asesmen, Pembelajaran Berdiferensiasi

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat dewasa ini. Internet menyebar luas keseluruh pelosok negeri. Sehingga informasi mengalir dengan deras kepada para pengguna jaringan internet. Hal ini juga berpengaruh kepada kepekaan peserta didik terhadap situasi dan informasi yang terjadi di luar lingkungannya. Karena tidak bisa dipungkiri, peserta didik sekolah dasar sudah mahir menggunakan perangkat pintar, meskipun tidak semua mereka memilikinya secara pribadi.

Kemahiran mereka menggunakan perangkat pintar, menimbulkan rasa candu dan menyenangkan (Day & Qodariah, 2018). Peserta didik bisa berselancar dalam satu perangkat dengan banyak aktivitas. Mereka bisa belajar, berkomunikasi, memutar hiburan, bahkan berkreatifitas dengan perangkat tersebut. Keadaan ini, menjadi catatan penting bagi pendidik, bahwa pembelajaran bukan lagi sekedar menghafal yang ada di buku. Karena peserta didik akan menganggap kegiatan tersebut cukup membosankan, dan tidak menarik untuk dilakukan (Wahyuni et al., 2019). Perlu kreativitas dan pembaharuan kompetensi pendidik untuk memanfaatkan perangkat pintar dalam kegiatan belajar mengajar, sebagai stimulus bagi siswa untuk belajar dengan menyenangkan, sesuai dengan perkembangan teknologi pada zamannya generasi millennial (Fazriyah et al., 2020).

Penguasaan teknologi informasi pembelajaran oleh peserta didik mampu merangsang munculnya generasi melek teknologi. Hal ini esensial bagi suatu negara menurut Ngafifi (Kadi & Awwaliyah, 2017) negara yang maju jika menguasai teknologi informasi. Maka penguasaan teknologi informasi sehingga peserta didik dapat memfilter informasi yang diperolehnya (National Education Association, 2014). Selain itu, proses pembelajaran yang ada di kelas dapat menjadi lebih baik dan lebih efektif bagi pendidik (Wati & Seta, 2018).

Fenomena ini, juga dirasakan oleh pendidik Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam. Sekolah-sekolah ini berada lebih kurang 76 KM dari Universitas Negeri Padang, yang berada di Kota Padang Sumatera Barat. Disamping itu, sekolah ini juga berjarak 10 KM dari pusat Kota Bukittinggi. Keberadaan sekolah ini sudah dilengkapi dengan fasilitas wifi, dan masing-masing guru juga memiliki smartphone maupun laptop untuk menunjang kinerja mereka.

Keberadaan fasilitas wifi di masing-masing sekolah seharusnya dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan keberagaman media pembelajaran dan asesmen di kelas. Namun berdasarkan hasil observasi, Kegiatan belajar mengajar masih didominasi oleh buku teks. Namun, proses pembelajaran yang dilakukan cukup bervariasi, dengan menggunakan PPT dan laptop dalam proses pembelajaran. Artinya, kegiatan penggunaan laptop ataupun smartphone bukan lagi menjadi hal yang baru di Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua ini.

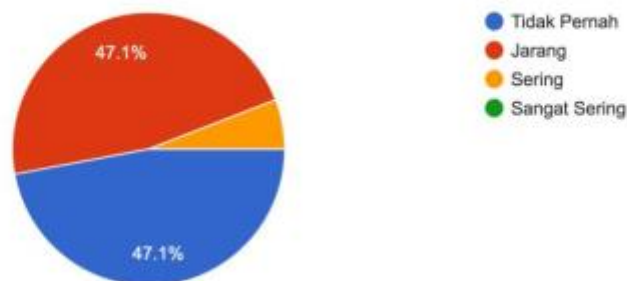
Penggunaan perangkat pintar dapat dimanfaatkan di dalam proses pembelajaran, termasuk juga penilaian di sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dan penilaian menghadirkan berbagai manfaat yang sejalan dengan tujuan pendidikan saat ini (Andika et al., 2019; Black et al., 2011; Martone et al., 2018; Wiliam, 2017). Berikut adalah urgensi penerapan teknologi dalam penilaian pembelajaran di sekolah dasar: 1) Peningkatan efisiensi dan efektivitas: teknologi memberikan penawaran tentang penilaian yang objektif dan mengotomatisasi penilaian yang repetitif; 2) Penyampaian umpan balik yang lebih cepat dan akurat: kolaborasi guru dan teknologi memungkinkan penyampaian umpan balik secara instan dan tepat kepada siswa. Hal ini membantu siswa mengenal kekurangan dan potensi mereka dalam proses pembelajaran; 3) Dukungan pembelajaran yang dipersonalisasi: teknologi memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar masing-masing siswa; 4) Mendukung pengambilan keputusan berbasis data: teknologi memiliki kemampuan mengumpulkan dan menganalisis data penilaian secara lebih mudah dan sistematis. Data ini bermanfaat bagi guru sekolah dasar dan pemangku kepentingan lainnya dalam membuat keputusan yang tepat terkait pembelajaran siswa.

Urgensi fundamental penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan penilaian di sekolah dasar tersebut menjadi salah satu alasan perlu diadakan pelatihan kepada bapak/ibu guru sekolah dasar. Sehingga tujuan pengabdian ini adalah menambah dan meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi bapak/ibu guru sekolah dasar sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung pencapaian tujuan belajar siswa di era digital.

Aplikasi pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi guru salah satunya yaitu Quizizz. Aplikasi Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang sangat digemari saat ini, karena sangat mudah dalam pembuatan konten, dapat membuat soal, pekerjaan rumah, tes dan kuis dengan

tampilan yang menarik bagi siswa sekolah dasar (Dibia et al., 2021; Fazriyah et al., 2020; Rosalina et al., 2022; Sitorus & Santoso, 2022; Utari et al., 2021).

Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan Aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar?
17 responses



Gambar 1. Kuantitas pendidik yang menggunakan Aplikasi Quizizz di SD Gugus I Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam/

Berdasarkan hasil wawancara dengan 17 orang guru di SD Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua, terkait dengan Aplikasi Quizizz, mereka menyampaikan bahwa mengenal aplikasi tersebut, namun 16 dari 17 orang tidak pernah atau jarang mengaplikasikannya di dalam proses pembelajaran. Alasan belum diaplikasikannya dalam proses pembelajaran adalah kemahiran dalam penggunaan aplikasi tersebut yang masih rendah. Sehingga pendampingan dalam meningkatkan kompetensi penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen perlu dilakukan.

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan di Sekolah Dasar Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua terdapat 2 permasalahan yang dihadapi, diuraikan sebagai berikut:

- 1). Guru-guru masih menemukan kendala dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Bagaimana akan memulainya, bagaimana pelaksanaannya, sampai kepada evaluasinya.
- 2). Kompetensi pendidik yang perlu dikembangkan dalam penggunaan aplikasi dalam proses mengajar mengajar dan juga asesmen.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka solusi permasalahan yang ditawarkan dirincikan sebagai berikut:

Solusi yang ditawarkan untuk masalah 1 dimana kurangnya pemanfaatan fasilitas internet dalam meningkatkan keberagaman media pembelajaran yang interaktif dan menarik adalah mengadakan lokakarya kepada pendidik di Sekolah Dasar Gugus I Kecamatan Sungai Pua Kabupaten Agam. Lokakarya dimaksudkan untuk mewadahi guru-guru berdiskusi bersama dengan pakar terkait dengan kendala dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi yang diusung pada Kurikulum Merdeka. Luaran dari solusi ini adalah, guru-guru dapat mengenal dan mengaplikasikan pembelajaran berdiferensiasi di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat menjangkau kepada seluruh siswa dengan tingkat kognitif yang berbeda. Sehingga tidak ada lagi ada siswa yang merasa ketinggalan pembelajaran, atau merasa pembelajaran yang terlalu mudah. Dengan adanya pembelajaran berdiferensiasi, keberagaman kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dapat tercover dengan baik.

Solusi untuk masalah kedua mengembangkan kompetensi pendidik dalam penggunaan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran dan asesmen adalah dilaksanakannya pengenalan secara spesifik aplikasi quizizz dan aplikasi penggunaannya dalam pembelajaran dan asesmen. Pelatihan aplikasi Quizizz ini dipilih karena mudah digunakan. Selain itu, aplikasi Quizizz yang menarik karena guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari empat pilihan jawaban, dapat menambahkan media gambar serta suara ke latar belakang pertanyaan, dan memiliki fitur yang memungkinkan guru melihat data statistic tentang kinerja siswa maupun melacak berapa banyak

siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat turut menjadi pertimbangan dipilihnya aplikasi ini. Melalui pelatihan tersebut, diharapkan kompetensi guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Luaran dari kegiatan ini adalah, guru dapat memanfaatkan dan mengintegrasikan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran, sehingga media pembelajaran menjadi lebih beragam dan menyenangkan.

Riset asesmen dalam proses belajar mengajar dilakukan pada tahun 2019. Dalam riset tersebut ditemukan bahwa, asesmen formatif dimana kegiatan penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan membantu siswa menganalisis secara mandiri sejauh mana perolehan materi dapat diserap. Disamping itu oleh pendidik sendiri, asesmen formatif dapat digunakan sebagai bahan informasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Penilaian yang dilakukan dapat membantu guru untuk melihat kelemahan susunan materi ajar, kesesuaian penyampaian materi dengan tingkat kognitif siswa, kesesuaian media, dan tingkat daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan (Andika et al., 2019; Andika & Hendri, 2021). Aplikasi Quizizz ini dapat membantu guru merancang asesmen formatif. Asesmen yang dihasilkan melalui aplikasi ini dapat dilihat secara langsung, baik oleh guru maupun siswa, sehingga mengurangi pengerjaan dalam memeriksa hasil kerja peserta didik. Disamping itu, penggunaan aplikasi ini, juga dapat diatur sedemikian rupa agar bisa menjadi lebih interaktif dan menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar (Erta & Zuryanti, 2023; Marlina & Erita, 2022).

Kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan secara praktis berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik. Tidak hanya itu, peran pendidik di dalam kegiatan belajar mengajar berubah dari menyampaikan ilmu pengetahuan ke seorang fasilitator. Peserta didik berperan aktif dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan aplikasi quizizz tersebut. Dengan perencanaan dan implementasi yang matang, integrasi teknologi dapat mengantarkan transformasi positif dalam proses penilaian dan mendukung kemajuan belajar seluruh siswa.

2. METODE

Pelatihan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran interaktif dan asesmen bagi pendidik sekolah dasar dilaksanakan di SDN 02 Sariak Sungai Pua, Kabupaten Agam. Kegiatan pengabdian ini dirancang dalam enam sesi dalam waktu empat hari yang dijabarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Inti Pengabdian.

Sesi	Kegiatan	Pemateri
1	Pengenalan Pembelajaran berdiferensiasi	Riri Zulvira, M.Pd
2	Perancangan Modul Ajar Berbasis Diferensiasi	Riri Zulvira, M.Pd.
3	Lokakarya Perencanaan Pembelajaran Berdiferensiasi	Riri Zulvira, M.Pd
4	Asesmen Pembelajaran di Kurikulum Merdeka	Bima Prakarsa Arzfi, M.Pd
5	Aplikasi Quizizz sebagai Media Asesmen Interaktif	Bima Prakarsa Arzfi, M.Pd
6	Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz	Bima Prakarsa Arzfi, M.Pd

Khalayak Sasaran

Pengabdian ini ditujukan kepada bapak/Ibu Guru Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua. Pembelajaran berdiferensiasi dan asesmen merupakan salah satu kesatuan pembaharuan pembelajaran di Kurikulum Merdeka yang harus dikuasai oleh guru-guru sekolah dasar, baik di kelas rendah maupun kelas tinggi. Peserta pada kegiatan ini dihadiri oleh perwakilan kelas rendah dan kelas tinggi dari 15 sekolah dasar yang ada di Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua. Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan ini adalah tim pengabdian, narasumber-narasumber yang merupakan seorang praktisi yang memahami dan telah mempraktekkan secara

langsung pembelajaran berdiferensiasi dan penggunaan aplikasi Quizizz untuk siswa-siswa sekolah dasar, serta pihak mitra yang telah menyediakan tempat dan memfasilitasi pelatihan.

Metode Pengabdian

Tahap kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahapan, yaitu: 1) Pra-kegiatan, 2) Pelaksanaan, dan 3) Evaluasi kegiatan. Metode pengabdian yang dilakukan adalah seminar dan pelatihan. Metode seminar bertujuan untuk memfasilitasi guru-guru untuk bertukar informasi dengan pakar terkait dengan pembelajaran berdiferensiasi dan asesmen. Metode yang kedua pada pengabdian ini adalah pelatihan. Pelatihan bertujuan untuk memfasilitasi bapak/ibu guru mempraktekkan secara langsung ilmu tentang pembelajaran berdiferensiasi dan juga penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dan pembelajaran interaktif. Dengan adanya praktek langsung yang dapat diaplikasikan di dalam kelas akan dapat meningkatkan keterampilan bapak/ibu guru dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi dan juga pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen tersebut.

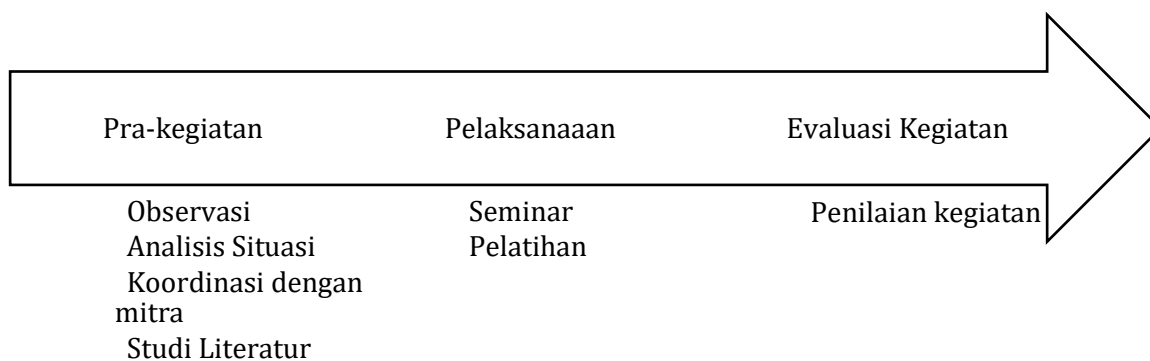
Pada tahap awal, tim peneliti melakukan observasi ke sekolah mitra dengan melakukan serangkaian wawancara terkait dengan permasalahan yang sedang dihadapi oleh guru-guru saat ini. Setelah menemukan permasalahan utama, tim peneliti dan mitra berkoordinasi menentukan waktu dan lokasi kegiatan beserta rangkaian kegiatan yang dapat menjawab persoalan yang saat ini dihadapi oleh guru-guru sekolah dasar Gugus 1 Kecamatan Sungai Pua, Kabupaten Agam. Kajian literatur dan pemilihan narasumber-narasumber menjadi salah satu tahap penting di pengabdian ini. Hal ini agar pelatihan yang dilakukan tepat sasaran dan menemukan solusi yang tepat terhadap permasalahan yang dihadapi.



Gambar 2. Praktek Penggunaan Paper Mode melalui Aplikasi Quizizz Bersama Bapak/Ibu Guru.

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan sebanyak 6 sesi (lihat tabel 1) dalam waktu 4 hari. Kegiatan ini perpaduan antara seminar dan juga pelatihan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan bapak/ibu guru dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi, serta pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media asesmen dan pembelajaran interaktif.

Pada tahap evaluasi, bapak/ibu guru diberikan pre-test dan post-test terkait dengan topik yang dibahas pada kegiatan pengabdian ini. Hal ini bertujuan untuk melihat progress bapak/ibu guru selama mengikuti kegiatan selama beberapa hari. Hasil penilaian juga langsung disampaikan kepada bapak/ibu guru. Hal ini bertujuan sebagai umpan balik yang tim peneliti berikan terhadap hasil kerja bapak/ibu guru.

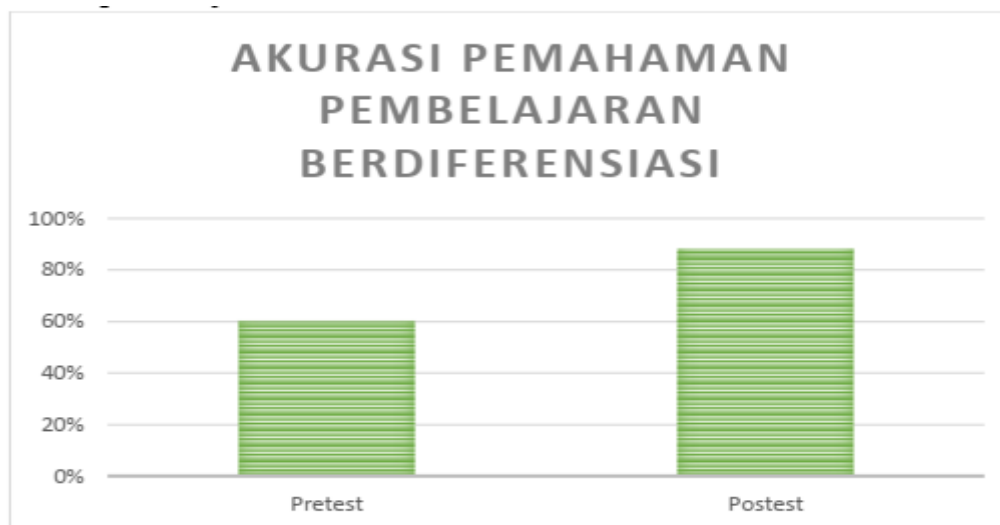


Gambar 3. Alur Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini difokuskan kepada 2 permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Permasalahan pertama terkait dengan kendala guru-guru menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Untuk solusi dari permasalahan ini, dilakukan lokakarya.

Lokakarya yang telah dilakukan memberikan dampak positif kepada bapak/ibu guru dalam mengembangkan pembelajaran berdiferensiasi. Hal ini juga terlihat dari peningkatan pengetahuan bapak/ibu guru tentang pembelajaran berdiferensiasi tersebut. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 2. Kenaikan persentase pemahaman pembelajaran berdiferensiasi adalah sebesar 28 %.



Gambar 4. Diagram Peningkatan Pemahaman Pembelajaran Berdiferensiasi.

Dengan meningkatnya pemahaman yang bapak/ibu guru tentang pembelajaran berdiferensiasi ini, diharapkan mereka tidak lagi menemukan kendala dalam merancang, menerapkan dan mengevaluasi pembelajaran berdiferensiasi tersebut. Dengan dilaksanakan pembelajaran berdiferensiasi di kelas, maka kesenjangan siswa pandai dan siswa lambat tidak lagi muncul. Melainkan adanya kegiatan saling belajar secara bersama-sama sesuai dengan tingkat kognitif masing-masing siswa.

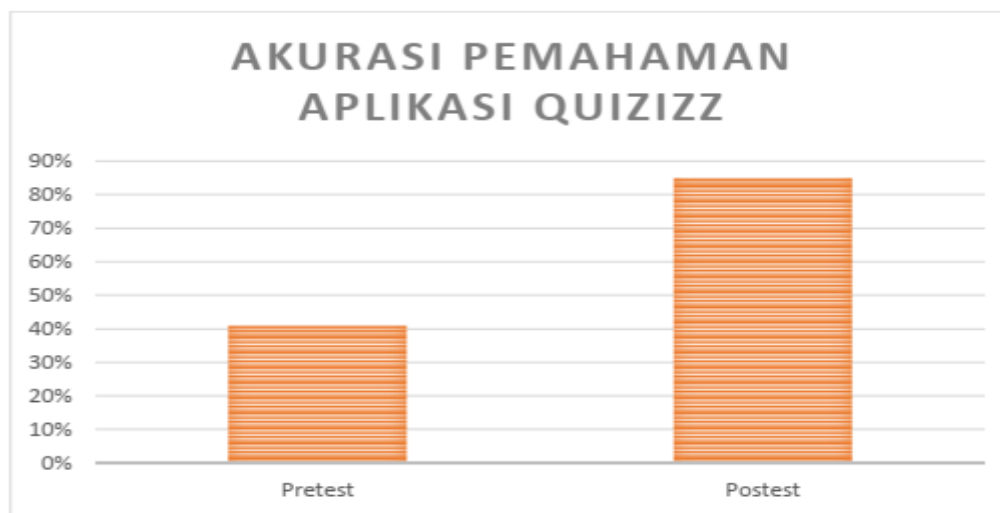
Implikasi pembelajaran berdiferensiasi akan membuat suatu proses siklus belajar peserta didik dan menyikapi pembelajarannya berdasarkan perbedaan yang ada (Marlina, 2019). Dengan menerapkan pembelajaran yang berbeda, pendidik dapat meningkatkan keragaman dan keunikan peserta didik, sekaligus memberikan mereka kesempatan untuk belajar secara alami

dan efektif. Aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran menunjukkan kesediaannya bertanya, menyampaikan pendapat, menyelesaikan pekerjaan rumah, dan menjawab pertanyaan guru. Aktivitas peserta didik yang aktif dan belajar secara alami akan meningkatkan motivasi belajar dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Andika & Hendri, 2021).

Pembelajaran berdiferensiasi memiliki implikasi yang luas dan positif bagi guru. Hal pertama adalah guru berperan besar sebagai fasilitator dan perancang pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Guru perlu memahami kebutuhan belajar siswa yang beragam dan menyesuaikan dengan kebutuhan tersebut (Marlina, 2019) Selain perubahan peran guru yang signifikan, implikasinya juga berakibat kepada siswa. Siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran ketika mereka merasa dihargai dan diakomodasi kebutuhan belajarnya. PdB membantu siswa untuk merasa sukses dan percaya diri dalam belajar (Desiana et al., 2023; Marlina, 2019).

Solusi permasalahan selanjutnya adalah dengan dilakukan pelatihan terhadap penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran dan asesmen dalam pembelajaran di sekolah dasar. Bapak/ibu guru sebagian besar belum pernah menggunakan aplikasi dalam melakukan penilaian. Pada umumnya kegiatan penilaian dilakukan secara tertulis, sehingga membutuhkan waktu yang Panjang dalam menyiapkan, dan memeriksa serta menganalisis penilaian tersebut. Dengan dilaksanakan pelatihan ini, guru diberi keterampilan tambahan menggunakan Quizizz untuk melakukan asesmen. Aplikasi Quizizz bisa membantu guru melakukan asesmen formatif dan juga asesmen sumatif. Menggunakan aplikasi ini juga dapat membantu bapak/ibu guru mempersingkat waktu dalam membuat, merancang, dan menganalisis asesmen, sehingga bisa menjadikan sebagai bahan perbaikan pembelajaran.

Pelatihan aplikasi Quizizz yang telah dilakukan juga meningkatkan pengetahuan dan menambah keterampilan baru bapak/ibu guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz yang bisa dimanfaatkan sebagai asesmen pembelajaran. Hal ini juga terlihat dari meningkatnya nilai pretest dan posttest yang dilakukan pada saat pelatihan. Peningkatan pengetahuan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3. Kenaikan persentase pemahaman aplikasi Quizizz adalah sebesar 44 %



Gambar 5. Diagram Peningkatan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Dengan pengenalan dan keterampilan penggunaan aplikasi quizizz ini diharapkan bapak/ibu guru dapat melakukan pembelajaran yang transparan dalam hal penilaian pembelajaran yang telah berlangsung. Hasil analisis juga bisa digunakan sebagai pegangan dan pedoman dalam memperbaiki pembelajaran yang akan datang. Waktu untuk membuat asesmen juga lebih efisien dan efektif.

Asesmen yang tepat akan membantu guru mengevaluasi kegiatan belajar mengajar yang telah berlangsung. Hal ini akan berdampak kepada aktivitas guru dalam menyikapi tujuan pembelajaran yang belum tercapai. Tidak hanya itu, namun dengan dilaksanakannya asesmen secara berkala, baik pada sebelum, saat, dan setelah pembelajaran akan membantu guru menghadapi hambatan-hambatan yang dihadapi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, asesmen yang dilakukan dapat membantu peserta didik memperbaiki proses pembelajaran dan juga menentukan sikap yang lebih baik dalam menghadapi hambatan-hambatan pembelajaran (Andika et al., 2019; Andika & Hendri, 2021).

Penilaian dan teknologi memiliki peran yang penting pada pendidikan sekolah dasar, karena keduanya berkontribusi terhadap perkembangan dan kemajuan anak-anak secara keseluruhan (Allal, 2020; Hew et al., 2020; Wiliam, 2017). Menggunakan teknologi di ruang kelas memungkinkan siswa untuk mengambil peran aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab atas hasil belajar mereka sendiri (Andika et al., 2023; Martone et al., 2018). Selain itu, teknologi memberikan peluang untuk keterlibatan aktif, partisipasi dalam kelompok, interaksi dan umpan balik yang sering, serta hubungan dengan para ahli di dunia nyata. Integrasi teknologi ini membantu mengubah peran tradisional siswa dan guru, dengan siswa menjadi pembelajar yang lebih mandiri dan guru berperan sebagai pemandu dan fasilitator (Allal, 2020; Berry, 2008; Turner, 2014). Selain itu, teknologi dapat menyediakan alat penilaian yang berharga yang membantu dalam mengukur pencapaian siswa dan kinerja akademik. Dengan memasukkan penilaian ke dalam proses pembelajaran, guru dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, penilaian memungkinkan guru untuk mengumpulkan bukti tentang pencapaian siswa dalam kaitannya dengan hasil silabus dan memungkinkan siswa untuk menunjukkan apa yang mereka ketahui dan dapat lakukan (Andika et al., 2019; Andika & Hendri, 2021).

4. KESIMPULAN

Lokakarya yang telah dilakukan berhasil mewadahi guru-guru berdiskusi bersama dengan pakar terkait dengan kendala dalam merancang pembelajaran berdiferensiasi yang diusung pada Kurikulum Merdeka. Guru-guru dapat mengenal dan mengaplikasikan pembelajaran berdiferensiasi di kelas, sehingga proses pembelajaran dapat menjangkau kepada seluruh siswa dengan tingkat kognitif yang berbeda. Sehingga tidak ada lagi ada siswa yang merasa ketinggalan pembelajaran, atau merasa pembelajaran yang terlalu mudah. Dengan adanya pembelajaran berdiferensiasi, keberagaman kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran dapat tercover dengan baik.

Pelatihan aplikasi Quizizz yang telah dilakukan menarik minat guru, karena guru dapat membuat kuis interaktif lebih dari empat pilihan jawaban, dapat menambahkan media gambar serta suara ke latar belakang pertanyaan, dan memiliki fitur yang memungkinkan guru melihat data statistik tentang kinerja siswa maupun melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang dibuat turut menjadi pertimbangan dipilihnya aplikasi ini. Melalui pelatihan tersebut, diharapkan kompetensi guru dalam mengevaluasi hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada lembaga penelitian dan pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Padang yang telah mendanai pengabdian ini dengan nomor kontrak penelitian: 1173/UN35.15/LT/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Allal, L. (2020). Assessment and the co-regulation of learning in the classroom. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 27(4), 332–349. <https://doi.org/10.1080/0969594x.2019.1609411>
- Andika, R., & Hendri, S. (2021). Evaluasi Pembelajaran Daring Mahasiswa pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika di SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 458. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.39828>
- Andika, R., Hendri, S., Masniladevi, M., & Zuryanti, Z. (2023). *Evaluation Of Mathematics Learning In Elementary School Grade IV: The Importance Of Numeracy*. 5(1), 786–792. <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/3181/2872>
- Andika, R., Sari, I. K., Ningsih, Y., Masniladevi, & Helsa, Y. (2019). Assessment for learning of mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 8–12. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022127>
- Berry, R. (2008). Basic Concepts of Assessment. In *Assessment for Learning*. Hongkong University Press.
- Black, P., Harrison, C., Hodgen, J., Marshall, B., & Serret, N. (2011). Can teachers' summative assessments produce dependable results and also enhance classroom learning? *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*, 18(4), 451–469. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2011.557020>
- Day, V. M., & Qodariah, S. (2018). Menumbuhkan Literasi Digital Pada Anak Usia Sekolah 6-12 Tahun. *Prosiding Nasional Psikologi 2*, 1–9.
- Desiana, C., Rahmatika, R., Sari Dewi, R., Sultan Ageng Tirtayasa, U., Raya Jkt Km, J., Pakupatan, J., Cipocok Jaya, K., Serang, K., & Banten, P. (2023). Analisis Kajian Diferensiasi dan Diversifikasi Kurikulum di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 10090–10096. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4655/3724>
- Dibia, I. K., Renda, N. T., Yudiana, K., Artaningsih, L., & Wiradnyana, I. G. A. (2021). Pelatihan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Untuk Mengevaluasi Hasil Belajar Siswa Secara Daring. *SEPAKAT: Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–7. <https://journal.itk.ac.id/index.php/sepakat/article/view/504>
- Erta, M., & Zuryanti, Z. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Terpadu Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 607–618. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5336>
- Fazriyah, N., Carton, C., & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz di Sekolah Dasar Kota Bandung. *ETHOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 199–204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Hew, K. F., Jia, C., Gonda, D. E., & Bai, S. (2020). Transitioning to the “new normal” of learning in unpredictable times: pedagogical practices and learning performance in fully online flipped classrooms. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00234-x>
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- Marlina. (2019). *Panduan Pelaksanaan Model Pembelajaran Berdiferensiasi di Sekolah Inklusif*. <http://repository.unp.ac.id/23547/1/2019%20Buku%20Panduan%20Model%20Pembelajaran%20Berdiferensiasi%20di%20sekolah%20inklusif.pdf>
- Marlina, Ri., & Erita, Y. (2022). Analysis Of The Application Of Powerpoint Based Video To Improve Teacher Ability. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 3024–3031. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.621>
- Martone, A. D., Reagan, D., & Reed, G. (2018). Understanding the use of mathematics interim assessments: A case study. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 10(5), 515–523. <https://doi.org/10.26822/iejee.2018541301>

- National Education Association. (2014). *Preparing 21st Century Students for a Global Society: An Educator's Guide to the "Four Cs."* National Education Association.
- Rosalina, U., Maulana, I., & Suryadi, G. A. (2022). PKM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Wordwall sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh Bagi MGMP Guru BRosalina, U., Maulana, I., & Suryadi, G. A. (2022). PKM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Wordwall Sebagai Alternatif Media Ev. *Jurnal Pengabdian Bidang Sosial Dan Humaniora (ABSAH)*, 1(1), 6–12. <https://ojs.unikom.ac.id/index.php/absah/article/view/6496>
- Sitorus, D. S., & Santoso, T. N. B. (2022). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 81–88. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p81-88>
- Turner, S. L. (2014). Creating an assessment-centered classroom: Five essential assessment strategies to support middle grades student learning and achievement. *Middle School Journal*, 45(5), 3–16.
- Utari, W., Tambunan, E. R., Arrasyid, I. C., Fauziyah, M., Nisrina, R. H., Damanik, Y., Mulyana, A., Putri, H. E., & Sari, N. T. A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Bagi Guru SDN 9 Nagrikaler Purwakarta untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Matematis Siswa. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE)*, 1(2), 142–152. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJCSEE/article/view/34194>
- Wahyuni, S. E., Widiyatun, F., Widyasari, H., & Suharmanto, P. (2019). Peningkatan Semangat Belajar dengan Peta Konsep dan Media Pembelajaran menggunakan Program Mindmapple. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 7(2), 178–181. <https://doi.org/10.29313/ethos.v7i2.4415>
- Wati, thesasia, & Seta, henki bayu. (2018). Pendahuluan Salah satu kewajiban guru adalah meningkatkan kompetensi dibidang teknologi informasi dan. *(Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat): 226-232 PELATIHAN*, 2, 226–232.
- Wiliam, D. (2017). Assessment and learning: some reflections. *Assessment in Education: Principles, Policy and Practice*, 24(3), 394–403. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2017.1318108>