



PELATIHAN ASESMEN DIGITAL MELALUI QUIZIZ DAN AI (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) UNTUK Mendukung Keterampilan Abad 21 Bagi Guru di SMA N 10 Yogyakarta

Brigida Intan Printina¹, Dini Maharini², Fitri Astuti³, Puji Muktianingsih⁴, Silvi Dwi Mirandani⁵,
Siti Nur Annisa⁶, Yayan Bagus Prabowo⁷, Yusuf Adil Syuhada⁸

1,2,3,4,5,6,7,8 Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata
Dharma, Indonesia

*Email: bprintina@gmail.com

Corresponding author:

Brigida Intan Printina
Universitas Sanata Dharma
bprintina@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan asesmen digital melalui platform Quizizz dan teknologi Artificial Intelligence (AI) dirancang untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 bagi para guru. Keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan literasi teknologi menjadi semakin penting. Peserta didik di SMA N 10 Yogyakarta sudah memanfaatkan teknologi digital seperti Artificial Intelligence (AI) untuk pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti perkembangan dan menyesuaikan dengan kondisi peserta didik, namun belum memiliki pemahaman dan kemampuan yang memadai dalam pemanfaatan Artificial Intelligence dan Quizizz untuk pengembangan asesmen digital. Program pelatihan ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan asesmen digital. Kegiatan pelatihan dilakukan secara tatap muka (luring) dengan metode yang komunikatif, interaktif dan partisipatif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta dapat membuat dan mengembangkan asesmen digital dengan memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) dan Quizizz dalam pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan teknis dalam menggunakan alat digital tetapi juga mendukung peningkatan kualitas keterampilan guru-guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta khususnya *innovative thinking skill* yang selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Kata Kunci: Asesmen digital; Keterampilan Abad 21; Guru

ABSTRACT

Digital assessment training through the Quizizz platform and artificial intelligence (AI) technology is designed to support the development of 21st-century skills for teachers. Critical thinking, collaboration, creativity, and technological literacy skills are becoming increasingly important. Students at SMA N 10 Yogyakarta have utilized digital technology, such as artificial intelligence (AI), for learning. Teachers are required to follow developments and adapt to students' conditions. Still, they need to have an adequate understanding and ability to use artificial intelligence and Quizizz to develop digital assessments. This training program aims to develop skills for utilizing digital assessments. Training activities are carried out face-to-face (offline) using communicative, interactive, and participatory methods. The results of the training show that teachers at SMA Negeri 10 Yogyakarta can create and develop digital assessments by utilizing artificial intelligence (AI) and Quizizz for learning. This training not only equips teachers with technical skills in using digital tools but also supports improving the quality of teachers' skills at SMA Negeri 10 Yogyakarta, especially *innovative thinking skills* that are in line with the demands of 21st-century education.

Keywords: Digital assessment; 21st Century Skills; Teacher

PENDAHULUAN

Pendidikan abad 21 sangat erat dengan pembelajaran berbasis teknologi. Perkembangan teknologi mendorong adanya berbagai pengembangan termasuk juga dalam bidang penilaian atau *assessment* (Roesnaini, 2021: 4331). Jika penilaian sebelumnya masih

menggunakan kertas, pada masa kini asesmen dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital. Keterampilan yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran abad 21 adalah keterampilan 4C yang meliputi :1) *critical thinking skill* (keterampilan berpikir kritis), 2) *creative and innovative thinking skill* (keterampilan berpikir kreatif dan inovatif) 3) *communication skill* (keterampilan berkomunikasi), 4) *collaboration skill* (keterampilan berkolaborasi) (Andromeda, 2023: 2). Oleh sebab itu, guru dituntut untuk mengembangkan desain pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan juga mengembangkan asesmen digital untuk mendukung pembelajaran abad 21.

Penyajian Asesmen dalam bentuk digital mempunyai banyak kelebihan. Melalui asesmen digital, guru dengan cepat mampu menerima umpan balik atau *feedback* peserta didik sehingga dapat menghemat waktu dalam melakukan tugas koreksi (Ardina dkk, 2021:185). Selain itu peserta didik juga dapat mengetahui skor yang didapatkan setelah mengerjakan tugas maupun tes. Asesmen digital dapat menjadi inovasi pembelajaran karena bentuk-bentuk asesmen dapat beragam tidak hanya berupa Tes Online tetapi dalam model *Game*. Asesmen digital juga mampu menyimpan dengan baik nilai-nilai peserta didik dan statistiknya sehingga guru dapat mempunyai arsip serta tidak perlu khawatir data nilai peserta didik akan hilang. Beberapa contoh aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk pembuatan asesmen antara lain adalah *Kahoot*, *Wordwall*, *Artificial Intellegince* (AI) dan *Quiziz*.

Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sudah dilakukan oleh sekolah mitra yaitu SMA N 10 Yogyakarta. Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas, Peserta didik SMAN 10 Yogyakarta sudah cukup optimal dalam memanfaatkan teknologi saat pembelajaran. Merembaknya berbagai fitur ataupun platform merupakan peluang besar bagi peserta didik seperti *Artificial Intellegince* (AI) yang dapat dengan mudah dimanfaatkan untuk membantu proses belajar. Berbanding terbalik dengan kondisi bapak ibu guru di SMA N 10 Yogyakarta yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital. Hal tersebut salah satunya dipengaruhi oleh faktor usia guru yang mayoritas generasi *old* kurang menguasai penggunaan teknologi digital. Berdasarkan telaah wawancara pada tanggal 18 Oktober 2023 dengan Kepala SMA N 10 Yogyakarta Ibu Sri Moerni, M.Pd., bahwa guru-guru di SMA N 10 Yogyakarta masih minim pemahaman mengenai penggunaan Asesmen Digital. Maka dari itu Guru-guru perlu melakukan pengembangan keterampilan dalam memanfaatkan asesmen digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran abad 21.

Inovasi yang ditawarkan dalam menjawab kondisi permasalahan guru yaitu dengan memberikan pelatihan pengembangan Asesmen Digital untuk mendukung keterampilan guru abad 21. Asesmen digital yang dikembangkan yaitu dengan memanfaatkan *Quiziz* dan *Artificial Intellegince* (AI). Aplikasi *Quiziz* menawarkan kemudahan secara fleksibel yang terkoneksi dengan jaringan internet, memiliki fitur pembuatan soal yang beragam serta terdapat fitur *Artificial Intellegince* (AI) yang dapat dengan mudah mengimpor soal dalam bentuk dokumen. Melalui pelatihan dan pendampingan secara intensif dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan guru dalam penggunaan asesmen digital.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan dilakukan di Laboratorium Komputer SMA N 10 Yogyakarta secara tatap muka (*luring*) dengan metode yang komunikatif, interaktif dan partisipatif. Waktu

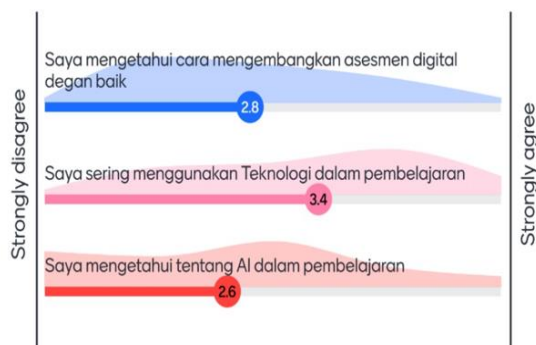
pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi 2 sesi yang melibatkan 2 dosen pengabdian dan 7 mahasiswa PPG Pra Jabatan sebagai asisten. Adapun luaran atau *output* dari kegiatan ini, guru-guru dapat membuat asesmen digital di akhir pertemuan.

Sasaran pengabdian kepada masyarakat adalah seluruh guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta. Tahapan-tahapan dalam kegiatan meliputi, analisis kebutuhan melalui diskusi dengan beberapa guru SMA Negeri 10 Yogyakarta untuk mengidentifikasi kebutuhan agar pelaksanaan kegiatan sesuai dan tepat sasaran dan pelatihan asesmen digital melalui *quizizz* dan *AI (Artificial Intelligence)* untuk mendukung keterampilan abad 21 bagi guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan melakukan penggalian informasi untuk menganalisis kebutuhan guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta. Penggalian informasi dilakukan menggunakan survey digital dan wawancara secara berkelanjutan antara tim pengabdian dengan Kepala Sekolah serta beberapa guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta. Kegiatan ini bertujuan untuk menggali informasi terkait kebutuhan guru secara lebih mendalam agar tim pengusul pengabdian dapat mengidentifikasi permasalahan untuk menentukan topik pelatihan yang tepat sesuai kebutuhan guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta.

Tahap selanjutnya yaitu mengidentifikasi permasalahan dan menganalisis kebutuhan guru, tim pengabdian menemukan permasalahan pada guru yaitu belum optimalnya guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Berikut hasil penggalian informasi kebutuhan guru di SMA N 10 Yogyakarta dapat dicermati melalui Gambar 1. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan asesmen dan Gambar 2. Kebutuhan Guru untuk pengembangan keterampilan



Gambar 1. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan asesmen



Gambar 2. Kebutuhan Guru untuk pengembangan keterampilan

Berdasarkan data yang telah disajikan pada Gambar 1. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan asesmen bahwa Guru di SMA N 10 Yogyakarta sering menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan mengetahui cara mengembangkan asesmen digital dengan baik, namun belum memiliki pemahaman tentang pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembelajaran. Data pada Gambar 2. Kebutuhan Guru untuk pengembangan keterampilan menunjukkan bahwa guru-guru di SMA N 10 Yogyakarta perlu mengembangkan asesmen digital menggunakan *Artificial Intelligence (AI)* dalam pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan diikuti oleh 37 peserta yang merupakan guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi 2 sesi dengan 2 narasumber. Sesi pertama berfokus pada Asesmen dalam Kurikulum Merdeka yang disampaikan oleh Narasumber 1 Ibu Brigida Intan Printina, M.Pd. Sedangkan pada sesi kedua berfokus pada Praktik Pengembangan Asesmen Digital yang dipandu oleh Narasumber 2 Ibu Mega Wulandari, M.Hum. Praktik pengembangan Asesmen digital menggunakan Quiziz dan *Artificial Intelligence* (AI). Pada sesi kegiatan Praktik, Bapak Ibu Guru juga didampingi oleh mahasiswa untuk membantu mengatasi kesulitan saat kegiatan praktik mandiri.

Pada sesi pertama pemaparan materi dilakukan oleh ibu Brigida Intan Printina, M.Pd., yang berfokus pada asesmen dalam Kurikulum Merdeka meliputi konsep, prinsip, pelaksanaan asesmen, jenis asesmen, dan langkah-langkah asesmen dalam kurikulum merdeka. Asesmen tidak hanya sekedar penilaian atau pelaporan nilai melainkan sebagai alat memonitor kemajuan belajar peserta didik. Jenis Asesmen meliputi Asesmen Awal (diagnostik), *Asesmen for learning*, *Asesmen as Learning* dan *Asesmen of Learning*. Asesmen awal (diagnostik) bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan mengidentifikasi kompetensi, kekuatan, serta kelemahan peserta didik. *Asesmen for learning* dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran. *Asesmen as Learning* dilaksanakan pada saat proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam penilaian tersebut melalui penilaian diri dan penilaian oleh teman sejawat. Sedangkan *Asesmen of Learning* dilaksanakan pada akhir proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran. (Heni dan Tutus, 2023: 6-7).

Langkah-langkah Asesmen dalam Kurikulum Merdeka meliputi; 1) Pendidik menyediakan waktu dan durasi yang cukup agar asesmen menjadi sebuah proses pembelajaran dan bukan hanya untuk kepentingan menguji; 2) Pendidik menentukan kriteria sukses dan menyampaikannya pada peserta didik sehingga mereka memahami ekspektasi yang perlu dicapai; 3) Pendidik berkolaborasi dalam merancang asesmen sehingga dapat menggunakan kriteria serupa dan sesuai dengan tujuan asesmen. Pada tahapan pelaksanaan asesmen, pendidik perlu memperhatikan kesiapan, kebutuhan peserta didik dengan menggunakan metode asesmen formatif yang berbeda-beda. Tantangan yang muncul dalam pelaksanaan asesmen karena keterbatasan waktu untuk merancang pembelajaran yang berdiferensiasi berdasarkan kebutuhan individu peserta didik. Maka guru juga perlu memperhatikan penerapan asesmen yang efektif dan efisien.

Pada paruh kedua, kegiatan dilanjutkan dengan kegiatan praktik pengembangan asesmen digital menggunakan aplikasi *Quiziz* dan *Artificial Intelligence* (AI) yang dipandu oleh Ibu Mega Wulandari, M.Hum. Tahap Pertama Bapak Ibu Guru melakukan pengenalan teknologi digital *Artificial Intelligence* (AI). *Artificial Intelligence* (AI), dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai kecerdasan buatan bertujuan untuk pengembangan sistem yang mampu melakukan tugas secara otomatis (Emi Sita Eriana & Afrizal Zein, 2023: 1). Teknologi AI dapat diintegrasikan melalui media pembelajaran seperti ChatGPT, Mentimeter, Gemini, dan lainnya. Pada sesi pelatihan praktik di SMA Negeri 10 Yogyakarta, Guru diberikan pelatihan mengenai cara penggunaan ChatGPT dan Gemini untuk mempercepat proses pencarian ide (merancang modul Ajar/RPP, pembuatan soal, dan rubrik penilaian) dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Selain itu, Guru diberikan pelatihan *Prompting* dalam membuat perintah

yang ditujukan kepada *AI*. Pembuatan *Pormpt* yang semakin detail maka hasil data yang didapat akan semakin baik.

Tahap Kedua, melakukan pengenalan terhadap fitur-fitur Quiziz. Aplikasi *Quiz* secara interaktif yang dapat diakses secara online melalui perangkat *mobile Smartphone* maupun perangkat laptop, sehingga *platfrom* ini dapat diaplikasikan dalam berbagai mata pelajaran termasuk pembelajaran Sejarah yang disesuaikan dengan tingkatan kelas dan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Unik Hanifah Salsabila, dkk. 2020: 165). Pada saat praktik pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz*, Guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta sangat mudah memahami dengan tampilan *User Interface* (fitur penggunaan) aplikasi *Quizizz* mudah dioperasikan sehingga Guru dengan jenjang usia berbeda dapat dengan mudah mengaplikasikan.

Cara mengembangkan asesmen digital berbasis *Quiziz* dan *AI* diantaranya 1) gunakan ChatGPT atau Gemini dalam mempercepat proses mencari ide, seperti membuat Modul Ajar/RPP, membuat soal, dan rubrik penilaian, kemudian memodifikasi sesuai kebutuhan; 2) latihan Prompting yaitu membuat perintah yang kita berikan kepada *AI*. Semakin detail prompt yang kita tulis, maka hasil yang diberikan juga semakin baik; 3) menyiapkan pertanyaan atau soal yang harus dijawab oleh peserta didik melalui *Quizizz AI*; 4) mengubah link *Quizizz* menjadi QR code, lalu print atau tampilkan melalui layar LCD; 5) *Quizizz* siap dijawab oleh peserta didik.

Berikut dokumentasi kegiatan pengembangan Asesmen digital dapat dicermati melalui Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5.



Gambar 3. Pengenalan Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran



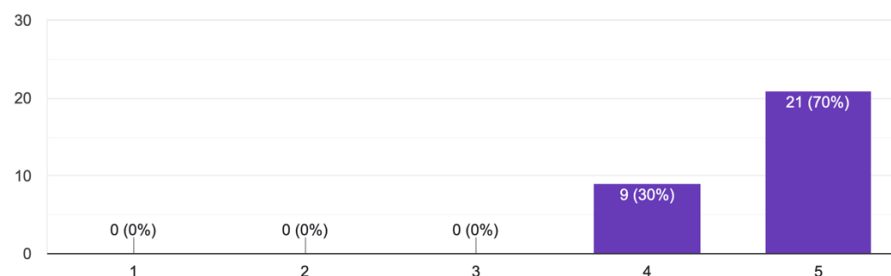
Gambar 4. Pengenalan fitur-fitur aplikasi Quiziz



Gambar 5. Praktik Pembuatan Asesmen Digital melalui Quiziz dan AI

Melalui pemahaman dan kegiatan praktik yang telah dilakukan, Bapak Ibu Guru di SMA N 10 Yogyakarta mampu memanfaatkan *Quiziz* dan AI secara mandiri dan menghasilkan luaran produk asesmen digital yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Bapak Ibu guru memberikan respon yang positif terhadap kegiatan pelatihan ini. Diperkuat dengan data pengisian angket evaluasi tingkat kepuasan bahwa guru merasa sangat puas dalam kegiatan pelatihan ini. Data mengenai hasil evaluasi tingkat kepuasan guru-guru di SMA N 10 Yogyakarta dapat dicermati melalui Gambar 6. Grafik Tingkat Kepuasan *Workshop*.

Tingkat kepuasan Workshop hari pertama (Selasa, 16 April 2024)
30 jawaban



Gambar 6. Grafik Tingkat Kepuasan Workshop

Berdasarkan Gambar 6. Grafik Tingkat Kepuasan *Workshop* diperoleh hasil persentase 70% guru menjawab sangat puas dan 30% guru menjawab puas. Pelatihan ini tidak hanya membekali guru dengan keterampilan teknis dalam menggunakan alat digital tetapi juga membekali dengan kemampuan analitis pembuatan soal, rubrik penilaian berbantuan AI secara cepat untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Pelatihan ini bermanfaat dalam mendukung peningkatan kualitas keterampilan guru-guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta khususnya *innovative thinking skill* yang selaras dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

KESIMPULAN

Pelatihan asesmen digital melalui *Quiziz* dan *AI (Artificial Intelligence)* untuk mendukung keterampilan abad 21 bagi guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta ini bermanfaat untuk guru. Hal ini dapat diketahui melalui hasil pengisian angket evaluasi tingkat kepuasan guru dengan persentase 70% guru menjawab sangat puas dan 30% guru menjawab puas. Selain itu para guru juga memberikan kritik dan saran yaitu pelatihan asesmen digital ini sudah sesuai dengan kebutuhan guru di era sekarang dengan penyampaian materi serta penggunaan media yang telah disesuaikan dengan karakteristik guru dari berbagai tingkatan usia. Namun durasi pelatihan yang tersedia dirasa masih terbatas, terutama dalam kegiatan praktik. Guru juga memberikan masukan bahwa kedepannya dapat dilakukan pelatihan sejenis dengan aplikasi digital yang lebih beragam selain *Quiziz*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pelatihan asesmen digital melalui *Quiziz* dan *AI (Artificial Intelligence)* untuk mendukung keterampilan abad 21 bagi guru di SMA Negeri 10 Yogyakarta ini dapat terlaksana atas hibah dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

DAFTAR RUJUKAN (12pt, Cambria)

- Afrianto Daud, Ando Fahda, & Nita Ramayanti., .(2019). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN: UPAYA UNTUK BERADAPTASI DENGAN TANTANGAN ERA DIGITAL DAN REVOLUSI INDUSTRI 4.0. *Unri Conference Series: Community Engagement*. Volume 1. <https://doi.org/10.31258/unricsce.1.449-455>
- Andromeda Valentino. (2023). PERANAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER DAN SKILL PESERTA DIDIK ABAD 21. *Journal on Education*, Volume 06, Nomor 0. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Ansori, dkk., (2024). WORKSHOP PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI KECAMATAN CIDAUN KABUPATEN CIANJUR. *Jurnal Pendidikan Maskarayat dan Pengabdian (DIKMAS)*, Vol. 4, No. 1. <http://dx.doi.org/10.37905/dikmas.4.1.57-66.2024>
- Aswir, dkk., .(2020). WORKSHOP LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ABAD 21 UNTUK GURU-GURU SEKOLAH SMP DAN SMA SE-SUKABUMI. *Jurnal Pelayanan dan Pengabdian Masyarakat (PAMAS)*, Vol. 4, No. 2. <https://doi.org/10.52643/pamas.v4i2.1036>
- Emi Sita Eriana, Afrial Zein., (2023). ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI). Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA.
- Heni Lestari, Tutus Kuryani., (2023). BUKU AJAR MATA KULIAH INTI PRINSIP PENGAJARAN DAN ASESMEN I. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Heni Sulistiani, dkk., .(2023). WORKSHOP TEKNOLOGI METAVERSE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, Vol. 4, No. 1. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i1.2642>
- Muhammad Rizal Usman, dkk., .(2022). WORKSHOP PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, Vol. 3, No. 2. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.414>



- Nurul Fazriyah, Cartono, Rolly Maulana, A. .(2020). PELATIHAN APLIKASI PEMBELAJARAN QUIZIZZ DI SEKOLAH DASAR KOTA BANDUNG. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, Vol. 8, No. 2. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- Roy Ardiansyah, Idam Ragil, WA. ., & Dwi Yuniasih, S. (2020). PENINGKATAN KOMPETENSI PROFESIONAL GURU DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI WORKSHOP TERINTEGRASI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 8, No. 2. <https://doi.org/10.20961/jpd.v8i2.44346>
- Suprih Widodo, dkk., .(2023). WORKSHOP PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL ANIMASI 3 DIMENSI UNTUK PEMBELAJARAN NUMERASI LINTAS MATA PELAJARAN. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, Vol. 2, No. 1. <https://doi.org/10.32938/jpsh.2.1.2023.13-23>
- Unik Hanifah Salsabila, dkk., (2020). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITENGAH PANDEMI PADA SISWA SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, Vol. 4, No. 2. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>