

PELATIHAN PENYUSUNAN SOAL BERBASIS *MOBILE LEARNING* SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI ERA PENDIDIKAN 4.0

Elsa Kristanti¹, Giri Indra Kharisma², Nila Puspita Sari³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Timor

e-mail: elsakristanti@gmail.com, indrakharisma@unimor.ac.id, nilapuspita@unimor.ac.id

Abstrak

Di era pendidikan 4.0, perlu adanya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran, salah satunya dalam aktivitas evaluasi pembelajaran. Namun, muncul tantangan dari sumber daya manusia, yakni guru dan siswa, yang belum menggunakan atau bahkan mengenal aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis TIK. Oleh sebab itu, tujuan dari pengabdian ini yakni memberikan pelatihan penyusunan soal berbasis *mobile learning* menggunakan aplikasi quizizz. Pengabdian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kefamenanu dan dihadiri oleh 20 guru sebagai peserta pelatihan. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini ialah pelatihan terbimbing. Peserta dibimbing hingga mampu membuat soal menggunakan quizizz dan menerapkannya ke dalam pembelajaran di kelas. Selama kegiatan pelatihan ini, peserta terlihat antusias ketika mencoba mengerjakan soal dan paham ketika menyusun soal menggunakan quizizz. Tim pengabdian juga melakukan pendampingan kepada peserta untuk dapat mengimplementasikan quizizz di kelas. Setelah uji coba kepada siswa, seluruh siswa merasa senang karena tampilannya yang menarik dan hasilnya dapat langsung diketahui.

Kata kunci: penyusunan soal, *mobile learning*, quizizz

Abstract

In the era of education 4.0, it is necessary to use ICT in learning, one of which is in learning evaluation activities. However, challenges arise from human resources, namely teachers and students, who have not used or are even familiar with ICT-based learning evaluation applications. Therefore, the aim of this service is to provide training in preparing mobile learning-based questions using the quizizz application. This service was carried out at SMPN 1 Kefamenanu and was attended by 20 teachers as training participants. The method used in this service activity is guided training. Participants are guided so that they are able to make questions using quizzes and apply them to classroom learning. During this training activity, the participants looked enthusiastic when trying to work on the questions and understood when arranging questions using quizzes. The service team also provides assistance to participants to be able to implement quizzes in class. After testing the students, all students felt happy because it looked attractive and the results could be immediately known.

Keywords: learning evaluation, mobile learning, quizizz

PENDAHULUAN

Di tengah gencarnya revolusi 4.0 yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, konsep pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern. Tuntutan masyarakat yang semakin besar terhadap pembelajaran serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pembelajaran tidak mungkin lagi dikelola secara tradisional. Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan lain sebagainya menuntut adanya kebijaksanaan untuk memanfaatkan media teknologi dan pendekatan teknologi dalam pembelajaran. Menurut Kharisma & Arvianto (2019), teknologi informasi dan komunikasi dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, terbuka, dan fleksibel karena tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.

Teknologi pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu yang sangat relevan bagi kepentingan pembelajaran. Teknologi pembelajaran memungkinkan adanya: (1) informasi yang tersampaikan secara luas, cepat, merata, terintegrasi, dan sesuai dengan isi yang dimaksud, (2) teknologi pembelajaran dapat menyajikan materi secara ilmiah, logis, dan sistematis serta mampu menjadi penunjang dan pelengkap materi pelajaran, (3) teknologi pembelajaran dapat menjadi *partner* guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif, efisien, dan produktif berdasarkan kebutuhan dan tuntutan siswa, (4) teknologi pembelajaran dapat digunakan sebagai sumber belajar yang menyajikan materi secara lebih menarik (Danim, 2008:3-4).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran juga dapat digunakan sebagai aktivitas evaluasi pembelajaran, baik yang sifatnya sebagai latihan soal hingga yang bersifat ujian resmi. Standar penilaian berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga telah diberlakukan sebagai bagian dari pengembangan delapan Standar Penilaian Pendidikan (SNP). Pemberlakuan standar baru tersebut bertujuan untuk

meningkatkan mutu layanan pendidikan khususnya yang berkaitan dengan pencapaian hasil belajar siswa. Melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, laporan penilaian yang dihasilkan pun akan lebih mudah diolah dan dianalisis sehingga mampu melahirkan *output* secara objektif dan dapat dipertanggungjawabkan.

Evaluasi pembelajaran berbasis TIK telah menjadi primadona dalam dunia pendidikan karena efektif dan efisien. Hal tersebut disebabkan guru akan lebih mudah dalam mengukur kemampuan peserta didiknya tanpa harus direpotkan dengan aktivitas memeriksa hasil pekerjaan mereka. Di samping itu, soal-soal yang diujikan pun dapat ditampilkan dalam bentuk yang menarik sehingga ketegangan yang biasanya mewarnai pelaksanaan ujian dapat dikurangi. Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) dan Ujian Tulis Berbasis Komputer (UTBK) merupakan contoh evaluasi pembelajaran yang telah memanfaatkan teknologi informasi.

Dibalik keunggulan evaluasi pembelajaran berbasis TIK, muncul tantangan dari sumber daya manusia, yakni guru dan siswa, yang belum menggunakan atau bahkan mengenal aplikasi evaluasi pembelajaran berbasis IT. Hal tersebut yang terjadi pada SMPN 1 Kefamenanu. Di sekolah tersebut, kegiatan evaluasi pembelajaran masih berjalan secara konvensional. Pemberian soal latihan atau ujian masih berbentuk lembaran yang dikerjakan oleh siswa dalam waktu yang ditentukan. Suasana yang tegang, siswa saling mencontek, dan guru yang terus mengawasi menjadi pemandangan rutin setiap kali kegiatan evaluasi pembelajaran berlangsung. Belum lagi ketika kegiatan evaluasi pembelajaran berakhir, guru-guru masih disibukkan dengan mengoreksi hasil pekerjaan siswa sehingga hasilnya baru dapat diketahui beberapa minggu kemudian. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru yang ada di sekolah tersebut, mereka menyatakan bahwa sebenarnya mereka ingin membuat alat evaluasi pembelajaran berbasis IT, khususnya *mobile learning*. Para guru menganggap bahwa membuat alat evaluasi pembelajaran berbasis IT perlu menguasai

bahasa pemrograman yang tentu tidak mereka pahami.

Berdasarkan uraian di atas, tim pengabdian memberikan solusi berupa pelatihan "Penyusunan Soal Berbasis *Mobile Learning* sebagai Upaya Menghadapi Pendidikan 4.0". Pelatihan ini menjadi solusi bagi guru dalam mengembangkan kemampuan mereka menghadapi era pendidikan 4.0. Guru akan mendapatkan pelatihan membuat alat evaluasi pembelajaran berbasis IT yang mudah, menyenangkan, transparan, efektif, dan efisien. Guru akan diajarkan membuat soal atau latihan menggunakan aplikasi quizizz.

Aplikasi quizizz merupakan sebuah *web tool* untuk membuat permainan interaktif berbasis pendidikan yang di dalamnya terdapat beberapa ikon untuk dikembangkan, salah satunya ikon kuis (Setiawan, Wigati, & Sulistyaningsih, 2019). Pengguna dapat membuat kuis menggunakan quizizz untuk suatu pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan. Quizizz dapat diakses dan digunakan secara gratis di *smartphone* ataupun laptop, termasuk semua fitur yang ada di dalamnya. Quizizz dapat digunakan untuk beberapa bentuk asesmen, seperti kuis online, survei, dan diskusi. Quizizz dapat dimainkan secara individu maupun kelompok. Quizizz juga dapat langsung menampilkan hasil pekerjaan siswa begitu siswa selesai mengerjakan soal.

Kegiatan pelatihan membuat soal berbasis IT juga pernah dilakukan oleh Nasrum (2020) menggunakan aplikasi Wondershare Quiz Creator (WQC). Hasilnya, 16,7% peserta masuk kategori sangat paham dan 83,3% paham dalam menggunakan WQC. Selain itu, Listartha, dkk (2020) juga pernah memberikan pelatihan penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi bagi guru-guru SMK Se-Kecamatan Gerokgak, Bali. Hasilnya, 100% guru mampu menggunakan Kahoot, 96.9% yakin bahwa kahoot dapat membantu kegiatan pembelajaran mereka, dan 93.8% peserta akan menggunakan kahoot sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Dari

kedua kegiatan PKM tersebut, dapat diketahui bahwa penyusunan soal latihan maupun ujian berbasis IT sangat mudah dipelajari dan digunakan oleh para guru.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian "Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis *Mobile learning* Sebagai Upaya Menghadapi Pendidikan 4.0" ialah pelatihan terbimbing. Lebih lanjut, skenario kegiatan pengabdian ini akan dijabarkan sebagai berikut.

1. Narasumber menyampaikan beberapa materi yang terdiri atas:
 - a. tuntutan pendidikan di era 4.0;
 - b. konsep *mobile learning*;
 - c. aplikasi quizizz.
2. Kegiatan dikusi atau tanya jawab antara peserta pelatihan dengan narasumber berkaitan dengan materi yang telah disampaikan.
3. Peserta mencoba quizizz untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan quizizz.
4. Setiap peserta berlatih membuat soal atau kuis berbasis *mobile learning* menggunakan aplikasi quizizz. Dalam kegiatan ini peserta didampingi oleh pembimbing.
5. Soal atau kuis yang telah selesai dibuat kemudian diujicobakan oleh peserta.
6. Kegiatan pendampingan terhadap peserta yang akan mencoba mengimplementasikan quizizz ke dalam pembelajaran di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kefamenanu selama 3 hari yakni pada 12, 14, dan 15 september 2020. Peserta pelatihan merupakan guru-guru dari berbagai bidang studi yang berjumlah 20 orang. Sebelum pelatihan dimulai, para peserta sudah diberi pengarahan agar mempersiapkan *smartphone* atau laptop dan kuota internet yang cukup agar kegiatan pelatihan bisa berjalan lancar. Pada kegiatan PKM yang diselenggarakan 12 September 2020, kegiatan diawali dengan mengisi angket oleh para peserta

untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman peserta tentang pembuatan soal berbasis *e-learning* atau *mobile learning*. Dari hasil angket tersebut, diketahui bahwa 94% peserta telah mengetahui tentang *e-learning*, tetapi hanya 41% yang pernah menggunakannya. Rata-rata mereka menggunakan *google classroom* dan *WhatsApp* sebagai media dalam pembelajaran berbasis elektronik. Dari hasil angket juga diketahui bahwa seluruh peserta masih menggunakan cara konvensional dalam memberikan soal atau kuis. Mereka belum pernah membuat soal berbasis *mobile learning* sehingga mereka belum mengetahui tentang *quizizz*.



Gambar 1. Peserta mengisi angket di awal kegiatan

Setelah mengisi angket, tim pengabdian memberikan materi tentang pembelajaran berbasis *mobile learning*. Pemberian materi ini bertujuan agar para peserta dapat mengetahui pengertian, manfaat, dan macam-macam aplikasi pembuat soal berbasis *mobile learning*. Setelah mengisi angket, tim pengabdian memberikan materi tentang pembelajaran berbasis *mobile learning*. Pemberian materi ini bertujuan agar peserta dapat mengetahui pengertian, manfaat, dan macam-macam aplikasi pembuat soal berbasis *mobile learning*.

Pemberian materi dilakukan selama 45 menit. Setelah penyampaian materi selesai, peserta pelatihan diberi

kesempatan untuk mencoba mengerjakan soal melalui aplikasi *quizizz*. Soal yang diberikan berjumlah 20 berisi pengetahuan umum. Kegiatan ini bertujuan agar peserta mengetahui kelebihan dari aplikasi *quizizz* sehingga nantinya mereka tertarik untuk menerapkannya di pembelajaran. Selama proses uji coba, peserta begitu antusias untuk menjawab soal yang terdapat pada aplikasi *quizizz*. Mereka merasa terpacu dan tertantang mengerjakan soal karena pada aplikasi *quizizz* terdapat pemeringkatan sesuai dengan kecepatan dan ketepatan dalam menjawab soal.



Gambar 2. Peserta pelatihan mencoba *quizizz*.

Setelah mencoba dan mengetahui serunya mengerjakan soal menggunakan *quizizz*, para peserta mulai diajarkan cara membuat soal menggunakan *quizizz*. Awalnya, para peserta diminta untuk membuka *quizizz* melalui peramban internet yang ada di gawai mereka. Setelah itu, mereka diminta untuk membuat akun *quizizz* agar nantinya soal yang telah mereka buat bisa disimpan dan dapat digunakan pada saat dibutuhkan. Selanjutnya, peserta mulai berlatih membuat soal melalui aplikasi *quizizz*.

Terdapat empat jenis soal yang dapat dibuat oleh peserta yang terbagi ke dalam empat menu. Pertama, menu pilihan ganda berisi pembuatan soal pilihan ganda yang menuntut siswa untuk memilih satu

jawaban benar dari beberapa jawaban yang disediakan. Kedua, menu kotak centang berisi pembuatan soal pilihan ganda yang jawabannya lebih dari satu. Ketiga, menu isi bagian yang kosong berisi pembuatan soal dengan jawaban berisi uraian atau jawaban singkat. Pada soal ini, siswa diminta untuk mengetik sendiri jawaban yang benar. Keempat, menu pemilihan berupa soal pilihan ganda yang semua jawabannya benar. Dalam membuat soal ini, guru tidak diminta untuk membuat kunci jawabannya sehingga apapun jawaban pilihan siswa semuanya dianggap benar. Soal ini cocok untuk mengetahui pendapat siswa dari sebuah kasus atau permasalahan, misalnya memilih kriteria guru yang menarik bagi mereka. Keempat, menu terbuka-berakhir berupa soal yang jawabannya diisi atau diketik sendiri oleh siswa. Sama dengan soal pada menu pilihan, dalam membuat soal ini guru tidak diminta untuk membuat kunci jawabannya sehingga apapun jawaban yang diisi oleh siswa semuanya dianggap benar. Oleh sebab itu, jenis soal ini sangat cocok untuk mengetahui pendapat siswa dari sebuah kasus atau permasalahan, misalnya menjelaskan cita-cita mereka. Setiap peserta pelatihan diminta untuk mencoba membuat semua jenis soal yang ada.

Dalam kegiatan membuat soal, tim pengabdian dibagi menjadi dua tim. Tim pertama bertugas untuk menyampaikan materi kepada seluruh peserta tentang langkah-langkah membuat soal menggunakan quizizz. Adapun tim kedua bertugas untuk mengawasi dan membimbing secara personal jika ada peserta yang mengalami kendala. Selama proses pembuatan soal, terdapat beberapa kendala yang ditemukan yakni, 1) terdapat peserta yang tidak memiliki email sehingga kesulitan untuk membuat akun quizizz, 2) terdapat peserta yang ketinggalan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian sehingga dibimbing secara personal, dan 3) bagi guru bidang studi matematika, mereka kesulitan memasukkan rumus karena fitur tersebut hanya dapat digunakan jika peserta menggunakan laptop. Namun, dibalik kendala tersebut, secara keseluruhan seluruh peserta mampu

membuat soal melalui quizizz dengan baik. Setelah membuat soal, salah satu peserta diminta untuk memainkan soal yang telah dia buat dan peserta lain menjawab soal tersebut.



Gambar 3. Tim pengabdian menyampaikan materi dan membimbing peserta dalam membuat soal

Kegiatan ditutup dengan mengisi angket oleh peserta. Angket tersebut bertujuan untuk mengetahui respon peserta setelah mengikuti pelatihan. Berdasarkan hasil angket tersebut, diketahui bahwa 94% peserta merasa tertarik menggunakan quizizz karena menyenangkan dalam memainkannya dan mudah dalam membuat soal. Mereka juga akan mencoba mempraktikkannya ke dalam pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, tim pengabdian memilih dua peserta pelatihan untuk dilakukan pendampingan dalam mempraktekkan quizizz di kelas.

Pada hari kedua dan ketiga kegiatan, yang diselenggarakan pada 14-15 September 2020, tim pengabdian melakukan pendampingan terhadap salah satu guru yang menjadi peserta pelatihan untuk dapat mengimplementasikan quizizz di kelas. Kegiatan diawali dengan menjelaskan kepada siswa cara mengerjakan soal menggunakan quizizz. Siswa juga diberi kesempatan untuk mencobanya terlebih dahulu. Setelah itu, siswa mulai mengerjakan soal. Tidak ada kendala yang

ditemukan selama mengerjakan soal. seluruh siswa mampu mengerjakannya dengan baik hingga akhir. Siswa juga tidak dapat saling mencontek karena soal dan jawaban yang disajikan telah diacak. Pada akhir kegiatan, siswa dimintai tanggapan tentang pengalaman mereka mengerjakan soal melalui quizizz. Seluruh siswa sepakat bahwa mengerjakan soal menggunakan quizizz sungguh menyenangkan karena hasilnya dapat langsung diketahui dan dapat dikerjakan melalui *smartphone* mereka. Selain itu, tampilannya yang menarik juga mengurangi ketegangan dan menambah antusias mereka dalam mengerjakan soal.

Pada kesempatan lain, guru juga mencoba fitur PR yang terdapat pada quizizz. Fitur tersebut memungkinkan guru untuk memberikan tugas yang dapat dikerjakan oleh siswa di rumah dengan batas waktu yang telah ditentukan oleh guru melalui aplikasi quizizz. Nantinya siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan tugas tersebut hingga batas waktu yang telah ditentukan. Awalnya, guru membagikan tautan kepada siswa melalui grup *Whatsapp*. Tautan tersebut nantinya dapat langsung diakses oleh siswa jika siswa ingin mengerjakan tugas tersebut. Guru hanya tinggal menunggu lalu mengunduh hasil pekerjaan siswa jika batas waktu yang telah ditentukan telah selesai. Fitur ini begitu efektif melatih siswa untuk tepat waktu dalam mengerjakan tugas karena jika lebih dari batas waktu yang telah ditentukan, tautan tersebut tidak lagi dapat diakses.



Gambar 4. Siswa mencoba mengerjakan soal menggunakan quizizz

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penyusunan soal berbasis *mobile learning* menggunakan aplikasi quizizz telah menjadi angin segar bagi guru SMPN 1 Kefamenanu dalam menghadapi pendidikan era 4.0. 94% peserta telah merasakan begitu mudah dan menyenangkan membuat dan mengerjakan soal menggunakan quizizz. Setelah mengikuti pelatihan, para guru telah memiliki pilihan untuk membuat soal yang menarik, efektif, dan efisien atau tetap menggunakan cara yang konvensional yang cukup menguras waktu dan tenaga. Terdapat beberapa guru yang telah mencoba menerapkan quizizz kepada siswa dan hasil siswa juga merasa senang dan antusias dalam menggunakan quizizz karena berbagai kelebihan yang terdapat di dalamnya.

Kegiatan pelatihan seperti ini juga perlu dilakukan ke sekolah-sekolah lain agar kegiatan evaluasi pembelajaran secara konvensional sudah mulai ditinggalkan. Apalagi saat ini perkembangan teknologi dan informasi sudah mendukung terciptanya pembelajaran berbasis *mobile learning*. Ditambah lagi, kurikulum 2013 juga menuntut guru dan siswa menguasai dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran (Priyatni, 2014:29).

DAFTAR PUSTAKA

- Danim, Sudarwan. 2008. Media Komunikasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kharisma, G. I., & Arvianto, F. (2019). Pengembangan aplikasi android berbentuk education games berbasis budaya lokal untuk keterampilan membaca permulaan bagi siswa kelas 1 SD/MI. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i2.5234>
- Listartha, I. M. E., Darmawiguna, I. G. M., Pradnyana, I. M. A., Pradnyana, G. A., Maysanjaya, I. M. D., Driya, P. D., ... Putra, I. G. W. D. (2020). Pelatihan Penggunaan Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

- Bagi Guru-Guru SMK Se-Kecamatan Gerokgak. *Jurnal Widya Laksana*. <https://doi.org/10.23887/jwl.v9i1.22369>
- Nasrum, A. (2020). Pelatihan Penyusunan Soal Berbasis Komputer Menggunakan WQC. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Membangun Negeri*. <https://doi.org/10.35326/pkm.v4i1.587>
- Priyatni, Endah Tri. 2014. Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013. Jakarta: Bumi Aksara.
- Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019/2020. Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN.