

## **Pelatihan *Assesment* untuk Pembelajaran *Blended Learning* Memanfaatkan *Socrative* di MTS Laboratorium Kota Jambi**

**Sri Winarni<sup>1</sup>, Ade Kumalasari<sup>2\*</sup>, Marlina<sup>3</sup>, Ranisa Junita<sup>4</sup>, Rohati<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program studi Pendidikan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Jambi

\*Corresponding Author: [ade.kumalasari@unja.ac.id](mailto:ade.kumalasari@unja.ac.id)

Artikel masuk: 18 Agustus 2023; Artikel diterima: 13 Desember 2023; Artikel terbit: 25 Desember 2023

### *Abstract*

*Online computer-based assessments will make it easier for teachers to conduct evaluations quickly and correctly. The time and costs required to prepare for exam activities can be reduced as effectively and minimally as possible. Online assessment applications that teachers can use include Socrative. Socrative software allows teachers to get immediate feedback from all students by downloading a free app to their phones. After the teacher formulates the question, the system will capture the student's answer and immediately produce graphs and statistics, which makes it easier for the teacher to evaluate the level of understanding of the concept being explained. This service aims to train teachers to use the Socrative application to make assessments in blended learning. The service activity is assessment training using Socrative for teachers in blended learning. The results of this service in the form of training show that teachers at MTs Laboratory have gained new insights regarding making assessments in blended learning and are very interested in implementing them in learning.*

**Keywords:** *assesment, blended learning, socrative*

### *Abstrak*

*Penilaian secara online dengan berbasis komputer diharapkan dapat memudahkan guru melakukan evaluasi dengan cepat dan benar. Waktu dan biaya yang diperlukan untuk mempersiapkan kegiatan ujian bisa ditekan seefektif dan seminimal mungkin. Aplikasi penilaian online yang dapat digunakan oleh guru antara lain Socrative. Socrative adalah software yang memungkinkan guru mendapatkan tanggapan langsung dari semua siswa dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasi gratis ke ponsel mereka. Setelah pertanyaan dirumuskan oleh guru, sistem akan menangkap jawaban siswa dan langsung menghasilkan grafik dan statistik, yang memudahkan guru untuk mengevaluasi tingkat pemahaman konsep yang dijelaskan. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk melatih guru menggunakan aplikasi Socrative untuk membuat assesment dalam pembelajaran blended learning. Bentuk kegiatan pengabdian berupa pelatihan assesment dengan memanfaatkan Socrative pada guru dalam blended learning. Hasil pengabdian berupa pelatihan ini menunjukkan bahwa guru-guru di MTs Laboratorium memperoleh wawasan baru terkait pembuatan assesment dalam*

*pembelajaran blended learning dan sangat tertarik untuk mengimplementasikan dalam pembelajaran.*

**Kata Kunci:** *assesment, blended learning, socrative*

## A. PENDAHULUAN

Kondisi pandemik Covid-19 yang terjadi dari awal Maret 2020 sampai awal tahun 2021 memaksa semua orang untuk berusaha beradaptasi dengan situasi *new normal* di semua aspek kehidupan. Dalam bidang pendidikan, semua sumber daya manusia yang berada dalam lingkungan dunia pendidikan terus melakukan perubahan-perubahan untuk bisa menyesuaikan dengan sistem yang terbentuk akibat pandemik Covid-19 (Bryson & Andres, 2020; Davidson-Shivers et al., 2018; Howard et al., 2020; Jain, 2020; Lockee, 2021; Zhu et al., 2020). Salah satunya adalah dalam sistem belajar yang dibuat dengan skenario akomodatif yaitu secara daring atau *online*, atau dengan *blended learning*.

*Blended learning* merupakan metode alternatif yang sangat relevan dengan era digital saat ini, karena mengintegrasikan metode konvensional dengan teknologi berbasis multimedia. *Blended learning* menjadi salah satu alternatif yang penting untuk mengatasi keterbatasan metode tatap muka dan pembelajaran *online*. *Blended learning* juga tidak mengabaikan pembelajaran tatap muka karena interaksi tatap muka di dalam kelas dan *online* di luar kelas keduanya tetap terlaksana (Halili et al., 2015). *Blended*

*learning* merupakan salah satu metode pembelajaran dimana guru berperan sebagai fasilitator, motivator, mentor, dan konsultan. Guru juga berperan sebagai 'teman sekelas' di mana mereka dapat berbagi ide dan berbagi pengetahuan dengan siswa, selain itu guru juga berperan sebagai fasilitator kelas dalam membantu siswa memecahkan masalah (Zainuddin & Keumala, 2018). Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dalam pembelajaran merupakan salah satu komponen penilaian hasil belajar siswa.

Dalam hal penilaian hasil belajar baik sumatif atau formatif, para guru mulai bergeser dari pola penilaian secara tradisional atau manual ke pola penilaian hasil belajar secara *online*. Penilaian siswa memengaruhi pembelajaran pengalaman siswa secara individu dan mempertimbangkan kedua penilaian sumatif (penilaian pembelajaran) dan penilaian formatif (penilaian untuk pembelajaran) siswa (OECD, 2013). Penilaian adalah proses yang membantu memusatkan perhatian pada hal yang paling penting pendidikan, lebih dari sekadar akses dan partisipasi yaitu berupa hasil pembelajaran aktual masing-masing siswa. Mengumpulkan informasi tentang posisi siswa dalam pembelajaran dan kemajuan yang siswa dalam

proses pembelajaran adalah kunci untuk merancang strategi untuk peningkatan aktivitas dan pengajaran lebih lanjut (Mohd Hashim & Tasir, 2020; Vesin et al., 2018).

Berbagi informasi tentang penilaian siswa dengan pemangku kepentingan di seluruh sistem pendidikan penting untuk memenuhi kebutuhan informasi dan mendukung pengambilan keputusan di kelas, sekolah dan tingkat sistem pendidikan. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan ini menyajikan pendekatan analitis, diikuti dengan analisis dampak, pendorong dan perkembangan kontekstual pada guru yang melakukan penilaian terhadap siswanya.

Proses evaluasi terhadap hasil belajar siswa adalah penilaian tentang apa yang sudah diperoleh siswa akibat dari proses belajar yang sudah mereka lakukan dengan beberapa standar tertentu yang menjadi ukuran pencapaian. Hal ini menunjukkan bahwa objek yang dinilai adalah hasil belajar siswa. Hal yang menjadi tujuan terakhir dari kegiatan belajar siswa adalah adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik. Perilaku yang dimaksud termaktub dalam tiga aspek utama, yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik. Berkaitan dengan capaian pembelajaran, kompetensi yang harus dicapai siswa dan tujuan pembelajaran harus mengandung rumusan keterampilan dan target tingkah laku yang diharapkan di miliki siswa sebagai elemen penting dan menjadi rujukan dalam

melakukan penilaian. Konsep menilai hasil belajar menunjukkan betapa pentingnya proses pembelajaran tersebut di kelas akan berdampak pada hasil yang diperoleh melalui formulir evaluasi yang digunakan guru.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang menghasilkan internet bisa mengajarkan orang dengan berbagai aplikasi situs web. Sedangkan secara umum kegunaan pembelajaran *online* mampu mengatasi berbagai permasalahan, seperti jarak, waktu, biaya, dan sumber pengajaran yang terbatas. Penilaian secara *online* dengan *computer based*, diharapkan dapat memudahkan guru melakukan evaluasi dengan cepat dan benar. Waktu dan biaya yang diperlukan untuk mempersiapkan kegiatan ujian bisa ditekan seefektif dan seminimal mungkin. Memproses semua jawaban siswa yang masuk ke sistem, dapat dilakukan secara praktis dan efektif, yang berakibat cepatnya bisa diumumkan hasil belajar yang diperoleh siswa dan lebih akurat. Selain masalah efisiensi, umpan balik yang diberikan oleh guru juga bisa jauh lebih efektif dan efisien. Diharapkan dengan penilaian secara *online* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran menjadi bermakna dan berkualitas. Peningkatan kualitas pembelajaran pada guru yang mengarah pada evaluasi pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di internet berupa aplikasi *Socrative*.

*Socrative* adalah *Software* yang dirancang pada tahun 2010 oleh seorang profesor MIT yang memungkinkan guru mendapatkan tanggapan langsung dari semua siswa dengan terlebih dahulu mengunduh aplikasi gratis ke ponsel mereka. Setelah pertanyaan dirumuskan oleh guru, sistem akan menangkap jawaban siswa dan langsung menghasilkan grafik dan statistik, yang memudahkan guru untuk mengevaluasi tingkat pemahaman konsep yang dijelaskan. Keuntungan utama dari *software* ini terletak pada jenis pertanyaan yang dapat dibangun dan dirancang secara serba guna. Penggunaan aplikasi *Socrative* memiliki tujuan untuk menilai capaian pembelajaran yang diperoleh siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran meningkat dibandingkan ketika siswa mengikuti aktivitas penilaian secara konvensional atau *paper test* (Cerqueiro & Harrison, 2019; Clout & Humphery-Jenner, 2020; Pryke, 2020; Suprida, 2020). Penggunaan *Socrative* dapat meningkat secara signifikan pada saat persiapan untuk sesi pembelajaran, karena diisi dengan berbagai jenis pertanyaan yang berupa *multiple choice*, pertanyaan benar atau salah dan pertanyaan isian singkat. (M Dakka, 2015).

Aplikasi penilaian *online* yang banyak sekali muncul sekarang ini merupakan terobosan baru menyikapi adanya pandemik Covid-19 yang masih belum berakhir (Sataloff

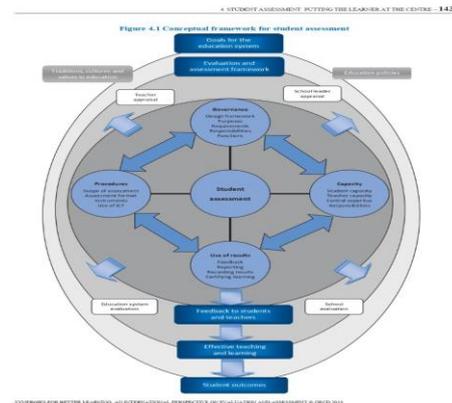
et al., 2020; Teräs et al., 2020). Inisiasi ini dilakukan agar proses evaluasi belajar terhadap siswa tetap bisa dilakukan oleh guru secara *online*. Penilaian *online* ini akan memudahkan siswa melakukan pemantauan proses dan hasil belajar siswa secara terus menerus. Secara khusus penilaian *online* bermanfaat bagi siswa dan guru.

Siswa merasakan manfaat yang besar dengan adanya penilaian *online* ini karena mereka dapat memiliki lebih banyak fitur yang mudah digunakan untuk simulasi yang menyerupai lingkungan belajar dan sekaligus mudah dan cepat untuk digunakan. *online assessment* memberikan umpan balik langsung dibandingkan melalui *paper test*, yang membantu meningkatkan tingkat pembelajaran (Alruwais et al., 2018). Siswa bertambah motivasi dengan penilaian *online* untuk meningkatkan kinerja mereka. Selain itu, penilaian secara *online* membantu siswa di daerah terpencil untuk belajar mengikuti penilaian di daerah mereka tanpa harus bertatap muka langsung dengan guru dan bisa dilakukan kapanpun (Lim et al., 2020; MacDonald & Hill, 2021; Raes et al., 2020; Raish et al., 2018). Hal ini memberikan keleluasaan bagi siswa untuk mengikuti ujian yang dilakukan oleh guru.

Kenyataan di lapangan tidak semua guru memahami cara melakukan penilaian *online*. Hal ini terlihat dari hasil studi

pendahuluan yang dilakukan oleh tim pengabdian kepada guru di MTs Laboratorium Kota Jambi serta wawancara kepada beberapa orang guru. Penilaian secara *online* yang dilakukan guru selama masa pandemik Covid-19 kebanyakan dilakukan melalui *WhatsApp*. Hasil wawancara dengan beberapa guru matematika di MTS Laboratorium menyatakan bahwa mereka masih kesulitan memanfaatkan aplikasi penilaian *online* yang banyak digunakan saat ini. Kesulitan itu muncul karena beberapa guru masih belum terbiasa dan familiar menggunakan aplikasi penilaian *online* tersebut. Kesulitan dalam menggunakan aplikasi penilaian *online* ini banyak dirasakan oleh banyak guru (Gillett-Swan, 2017; Kearns, 2012; Lestyanawati & Widyantoro, 2020; Yilmaz, 2017).

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran matematika termasuk dalam mengembangkan penilaian secara *online* terutama selama masa Covid-19 ini sangat penting untuk dilakukan. Secara umum kerangka konseptual yang merangkum aspek-aspek yang terkait dalam penilaian *online* merujuk kepada pendapat (OECD, 2013) dan akan dilaksanakan dalam pengabdian kepada masyarakat seperti terlihat pada Gambar 1. Tujuan kebijakan yang menyeluruh adalah untuk memastikan bahwa penilaian siswa berkontribusi pada peningkatan hasil siswa melalui peningkatan pengajaran dan pembelajaran (McCloughlin & Luca, 2006).



Gambar 1 Kerangka Konseptual untuk Penilaian Siswa

Berdasarkan Gambar 1, kerangka konseptual memiliki empat hal utama yang saling terkait antar tema yaitu sebagai berikut: (1) tata kelola yang membahas tata kelola penilaian siswa; (2) prosedur yang menjelaskan prosedur dan metodologi digunakan untuk penilaian siswa; (3) kapasitas yang membahas tentang kompetensi dan dukungan sehingga perlu menilai siswa, mendapatkan manfaat dari penilaian, dan menggunakan hasil penilaian siswa, dan (4) penggunaan hasil yang membahas bagaimana hasil penilaian dilaporkan dan digunakan untuk tujuan sumatif dan formatif.

Adapun manfaat yang bisa diperoleh jika guru melaksanakan penilaian secara *online* adalah: (1) Siswa terbiasa ujian secara digital. (2) Pengurangan beban administrasi. (3) Lebih mengoreksi jawaban dan mengeluarkan hasil. (4) Penulisan pertanyaan kolaboratif. (5) Alat

perakitan uji otomatis. (6) Alat penandaan pada layar. (7) Lebih ramah lingkungan. (8) Skalabel dengan jangkauan seluruh dunia. (9) Peningkatan keamanan. (10) Fleksibilitas mengikuti ujian di mana saja. (11) Pelaporan penilaian. (12) Efektivitas biaya, dan (13) Penilaian yang dapat diakses semua orang.

Berdasarkan hasil observasi di MTs Laboratorium Jambi diperoleh gambaran bahwa guru-guru di sekolah tersebut masih kesulitan dalam melakukan penilaian secara online terutama dalam memanfaatkan Socrative. Oleh karena itu, sangat diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan *assessment* online dalam *blended learning* dengan menggunakan aplikasi Socrative. Setelah mengikuti kegiatan ini diharapkan guru mampu dan terampil dalam menggunakan aplikasi penilaian *online* untuk memudahkan mereka melakukan evaluasi proses dan hasil belajar siswa terutama di masa pandemik Covid-19 ini.

## **B. PELAKSANAAN DAN METODE**

Sasaran dari pelatihan *assesment* untuk Pembelajaran *blended learning* Memanfaatkan Socrative ini adalah guru-guru MTs Laboratorium Kota Jambi yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim No.111 Telanaipura Jambi. Ketika survey awal Jumlah guru ada 33 orang dan 630 siswa Tetapi ketika pelaksanaan guru yang hadir hanya 24 orang.

Langkah-langkah kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

### **Survey dan Observasi**

Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian untuk mengetahui berapa jumlah guru dan jumlah siswa serta aplikasi apa saja yang telah digunakan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dijadikan dasar tim pengabdian untuk persiapan, pelaksanaan dan evaluasi pengabdian

### **Persiapan**

Berdasarkan hasil survey jumlah guru ada 33 orang, maka tim pengabdian membuat PPT petunjuk penggunaan Socrative, karena siswa masih belajar di rumah. Selanjutnya berkoordinasi dengan pihak sekolah kapan waktu pelaksanaan pelatihan?

### **Pelaksanaan Pelatihan**

Pelaksanaan *Assesment* untuk Pembelajaran *Blended Learning* Memanfaatkan Socrative bagi seluruh guru MTs Laboratorium Kota Jambi. Selama pelaksanaan pengabdian, tim pengabdian mendokumentasikan dan observasi. Observasi dilakukan terhadap aktivitas Guru dalam menggunakan aplikasi Socrative dalam membuat *assesment* untuk Pembelajaran *blended learning*. Instrumen observasi yang digunakan berupa catatan lapangan.

## Evaluasi

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan dokumentasi. Evaluasi dilakukan setelah selesai kegiatan pelatihan *assessment*.

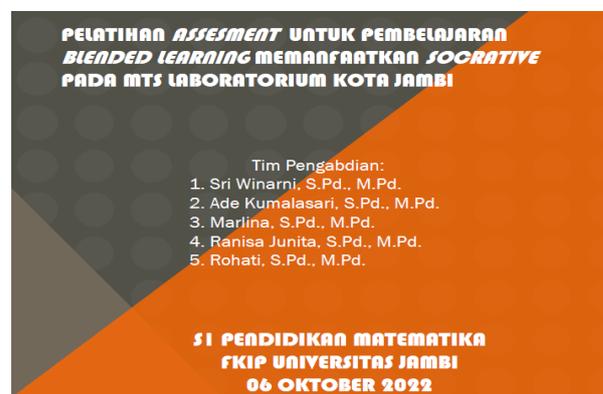
## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan pada tanggal 6 Oktober 2022. Kegiatan ini berjudul Pelatihan Assesment untuk Pembelajaran Blended Learning Memanfaatkan Socrative Pada MTs Laboratorium Kota Jambi. Peserta di hadiri lebih kurang 24 guru terdiri dari guru matematika, guru IPA, guru bahasa arab, guru bahasa indonesia, dan guru bahasa inggris.

Kegiatan pelatihan dimulai dengan memberikan materi Assesment, jenis-jenis Assesment, dan mengkonstruksi Assesment di kelas untuk mata pelajaran. Selain itu, secara singkat mengenalkan pembelajaran blended learning. Pembelajaran blended learning merupakan pembelajaran yang menggabungkan dan memanfaatkan beberapa multimedia. Guru-guru tampak serius memperhatikan penjelasan. Pemateri mencontohkan pembelajaran pada masa pandemi yang lampau dengan pemanfaatan beberapa multimedia. Biasanya multimedia digunakan adalah video pembelajaran pemberian materi ajar, melakukan penilaian kognitif siswa melalui google form, Quizzes,

dan mengumpulkan lembar ujian melalui grup WA. Tetapi terdapat beberapa kelemahan yang dalam pelaksanaannya. Sehingga guru- guru telah mempunyai pengalaman dalam menggunakan berbagai multimedia. Gambar 2 menunjukkan tampilan presentasi PPT yang disampaikan tim PPM.

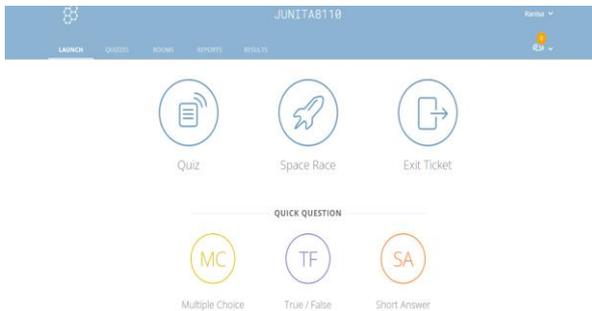
Pada pelatihan ini tim PPM memfokuskan untuk melakukan proses Assesment menggunakan aplikasi *Socrative*. Tim PPM mendemonstrasikan penggunaan *socrative*. Para peserta diminta langsung praktek untuk menyiapkan perangkat berupa laptop atau *handphone*. Para peserta dapat langsung mengakses *socrative.com* melalui laptop. Sedangkan guru-guru yang menggunakan *handphone* dapat terhubung langsung pada website *Socrative* atau mengunduh melalui *Play Store* yaitu *Socrative Teacher* dan *Socrative Students*.



Gambar 2. Tampilan Presentasi *Powerpoint* Tim PPM FKIP UNJA

Selanjutnya Para peserta dibimbing membuat akun *Socrative* sebagai *Teacher*. Pada proses pembuatan akun beberapa terjadi

kendala dikarena sinyal *wifi* yang tidak stabil sehingga membutuhkan waktu lebih lama dari yang direncanakan. Setelah berhasil akun dibuat dan peserta dapat *log in* maka tampilan socrative setelah *log in* sebagai teacher ditunjukkan oleh Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Socrative Log in sebagai Teacher

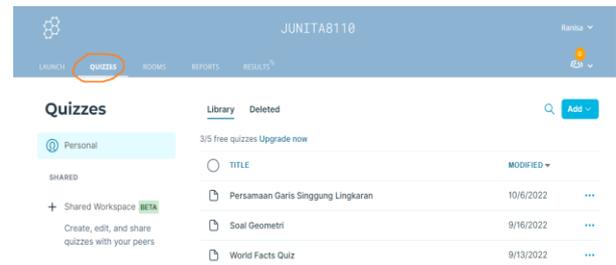
Instruktur dan Tim PPM memandu dan membimbing dengan pola memusat dan menyebar. Sehingga tim berperan sebagai fasilitator bagi para peserta pelatihan.



Gambar 3. Tampilan Socrative pada kegiatan Pelatihan

Kegiatan pertama mendemonstrasikan pembuatan soal pada *tools Quizzes*. Beberapa guru tampak antusias menuliskan soal sesuai dengan bidang mata pelajaran masing-masing. Beberapa pilihan dapat dilakukan seperti menuliskan secara langsung, mengupload file soal yang telah ada, dan memfoto soal dan mengupload menjadi gambar. Soal yang dapat

dibuat terdapat tiga pilihan yaitu *multiple choice*, *soal true/false*, dan *short answer*.



Gambar 4. Tampilan Pembuatan Soal

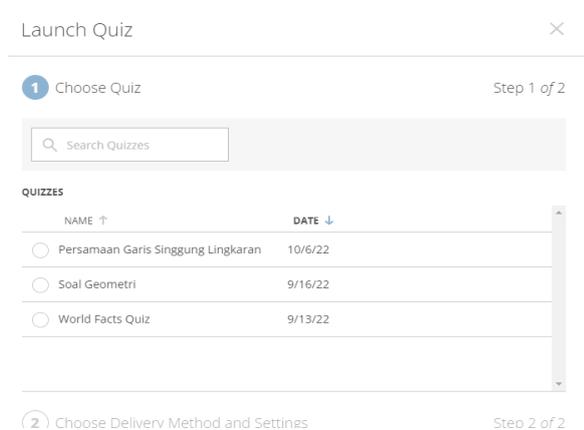
Respon peserta beberapa terlihat bisa mengerjakan dengan bimbingan tim PPM, dan sebagian lain kebingungan karena tidak dapat mengetik secara langsung. Hal ini disebabkan format tulisan tidak terdapat pada *font*, misalkan tulisan berbahasa arab. Sehingga dimuat pilihan untuk memfoto gambar soal yang menggunakan tulisan arab dan diupload. Namun hal ini tidak berjalan lancar dikarenakan sinyal tidak mendukung saat itu. Perbaikan untuk kedepannya untuk menyelesaikan pembuatan soal secara mandiri.



Gambar 5. Seorang Peserta sedang dibimbing Tim PPM dalam pembuatan soal

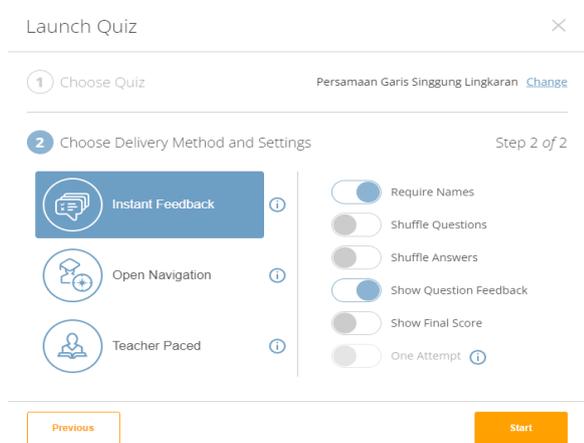
Setelah bentuk-bentuk kuis disampaikan dan diperagakan, selanjutnya guru-guru diminta berpasangan atau berkelompok untuk mencobakan soal yang sudah dibuat sebagai

siswa. Sebelum dipraktekkan Tim PPM menginstruksikan menampilkan soal dengan cara mengklik *launch*. Tampilan *Launch* ditunjukkan oleh Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan *Launch* untuk mengatur tampilan kuis

Pada pengiriman kuis ke siswa melalui *socrates*, guru dapat memilih siswa secara bebas untuk navigasi, atau kuis di atur secara ketat oleh guru. Selain itu beberapa pilihan lain seperti nomor soal diacak dalam tampilannya, jawaban (khusus *multiple choice*) juga dapat diacak pilihannya, dan tampilan skor akhir untuk siswa.

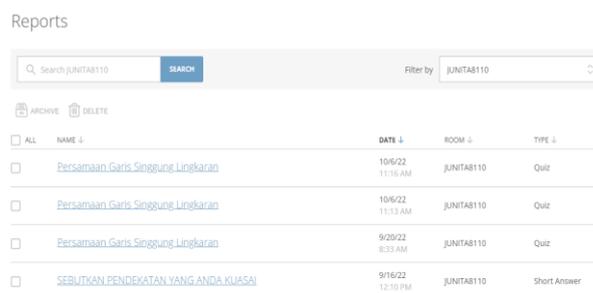


Gambar 7. Pilihan dalam Tampilan Kuis ke Siswa

Setelah peserta dapat melihat beberapa pilihan tampilan kuis ini. Selanjutnya mereka

berkelompok atau berpasang untuk mencoba sebagai *students* dan *teacher*. Secara bergantian para peserta mencoba sebagai siswa untuk mencoba kuis. Setelah *log in* sebagai *students*. Peserta diminta mengisi kode Room dan nama *students*. Siswa akan melihat tampilan kuis sesuai dengan yang diatur guru. Setelah kuis diselesaikan, student dapat langsung meninggalkan dengan cara *log out*.

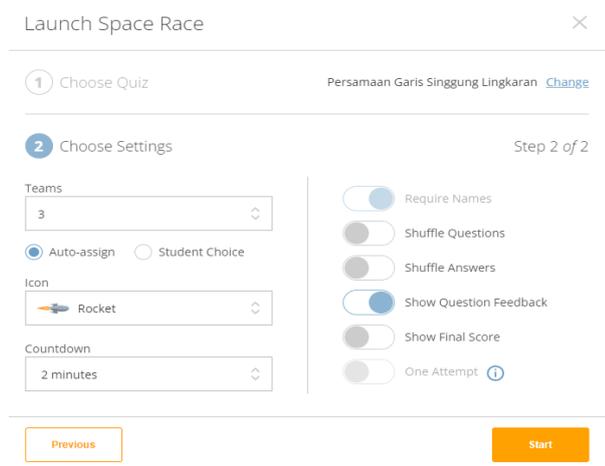
Sebagai *teacher* dapat mengetahui *result* yang dikerjakan siswa secara langsung ketika kuis berlangsung dan melihat report hasil pengerjaan kuis oleh siswa.



Gambar 8. Tampilan report dari beberapa kuis

Hasil kuis siswa juga dapat dikirim ke email teacher atau diunduh dalam format pdf atau *xlsx*. Sebagai *students*, peserta mencoba dua kegiatan lain yaitu *space race* dan *exit ticket*. Sebelum peserta mencoba, peserta sebagai *teacher* mengatur *delivery* soal kepada *student* dalam bentuk *space race*. Sebagai *teacher* menentukan jumlah kelompok dalam satu kelas. Tampilan kuis yang dilakukan siswa serta instruksi dasar lain. Kegiatan ini dapat dilakukan untuk assessment

selama kegiatan pembelajaran dalam bentuk berkelompok seperti pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan Delivery Soal ke *Students*

Kegiatan terakhir adalah *exit ticket* hal ini dilakukan diakhir pembelajaran. Pertanyaan telah diatur oleh *Socrative*. Tampilan *exit ticket* sebagai *students* ditunjukkan oleh Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Exit Ticket oleh *Students*

Instruktur memandu di depan sedangkan tim lain sebagai pendamping para peserta. Kegiatan berjalan lancar dan dapat diikuti oleh para peserta. Pada akhir kegiatan peserta diminta membuat perangkat *assessment* antara lain 1) Tes Hasil Belajar 2) kuis yang dapat diikuti oleh 3 kelompok dan 3) melakukan *assessment* akhir dikelas.

Kelemahan yang diperoleh selama kegiatan ini berlangsung adalah 1) peserta dapat menyamarkan nama peserta kuis dikarenakan tidak ada kontrol sebagai *students*. Sehingga siswa dapat masuk berkali-kali selama kuis diatur untuk ditampilkan ke *students*. 2) peserta harus siap untuk mempunyai sinyal internet yang stabil. Aktivitas ini dilakukan secara online. 3) Peserta yang telah menyelesaikan kuis lebih sering kebingungan apakah kuis sudah berakhir atau terdapat kegiatan baru. Hal ini disebabkan Teacher tidak dapat memberikan petunjuk penyelesaian kuis telah berakhir pada sistem *socrates*. Kontrol ini hanya dapat dilakukan ketika kegiatan pembelajaran secara *synchronous*. Teacher dapat memberitahukan secara langsung. Tampilan akhir kuis pada *students* ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Tampilan akhir kuis oleh *Students*

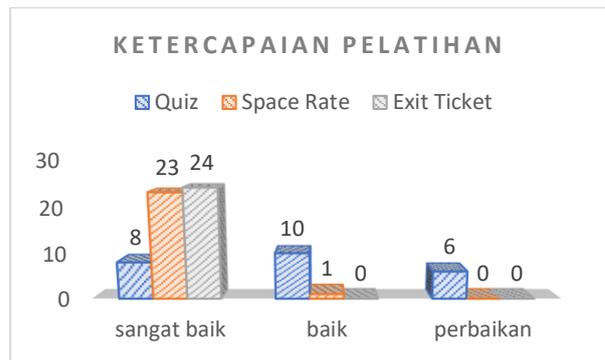
Setelah demonstrasi berakhir dan peserta telah mempraktekkan kuis. Selanjutnya peserta dibuka sesi Tanya jawab, walaupun selama kegiatan praktek terdapat banyak pertanyaan yang dilontarkan ke tim PPM. Antara lain, 1) bagaimana jika siswa keluar

dari kegiatan kuis dan *log in* kembali kepada siswa apakah data sebelumnya terekam, 2) apakah *room* kuis dapat dirubah dalam penamaannya bidang studi mata pelajaran, kelas, dan identitas lainnya, dan 3) Bagaimana melakukan kegiatan atau mengontrol aktivitas siswa melalui Socrates jika semua peserta tidak berada di kelas nyata. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat diatasi oleh tim PPM. Jawaban yang diberikan antara lain 1) data siswa yang sudah *log in* terekam oleh Teachers. Walaupun masuk beberapa kali teacher dapat mengidentifikasi nilai yang akan diambil sebagai nilai akhir. 2) bisa dirubah nama Room Kuis sesuai identitas Kuis yang diinginkan tetapi hal ini dilakukan sebelum kuis di *Launch*. 3) kegiatan ini dapat dilakukan dari jarak jauh dengan memberikan instruksi melalui aplikasi lain seperti WAG.

Setelah kegiatan berakhir para peserta melengkapi kuis yang dikerjakan selama kegiatan berlangsung dan didokumentasikan untuk melihat ketercapaian atau keberhasilan pelatihan ini. Adapun hasil produk yang dapat dicapai oleh para peserta ditunjukkan pada Gambar 13 berdasarkan hasil pengamatan.

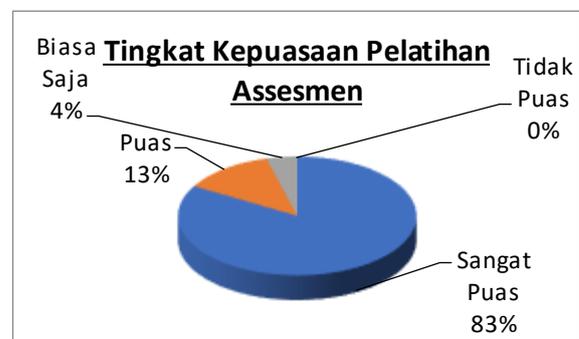
Berdasarkan gambar 13 dapat dilihat bahwa permasing-masing jenis pembuatan asesmen di *Quiz*, *Space Rate*, dan *Exit Ticket*. Peserta mendapat penilaian sangat baik yaitu dapat membuat asesmen dengan lancar dan mandiri, penilaian baik yaitu dapat membuat asesmen dengan baik tapi melalui tuntunan,

dan penialain perbaikan yaitu perlu dilakukan perbaikan untuk asesmen yang sudah di buat.



Gambar 13. Ketercapaian/ keberhasilan Pelatihan

Selain berupa perangkat tes, hasil yang dicapai berupa tingkat kepuasan peserta yang dapat dilihat melalui pengisian angket dan pengamatan para tim PPM.



Gambar 14. Pie Chart tingkat kepuasan pelatihan *assessment*

Berdasarkan Gambar 14, diperoleh gambaran bahwa tingkat kepuasan pada pelatihan *assessment* ini sebesar 83 % peserta sangat puas dan berharap kegiatan ini dilanjutkan untuk pelaksanaan berikutnya.

#### D. PENUTUP

##### Kesimpulan

Guru-guru di MTs Laboratorium memperoleh wawasan baru terkait baru terkait

pembuat *assesment* dalam pembelajaran *blended learning* dan mereka tertarik sekali untuk mengimplementasikan dalam pembelajaran.

### Saran

Pada kegiatan pengabdian perlu dilakukan peninjauan secara berkala/berkelanjutan agar apa yang telah dilatih dalam kegiatan pengabdian dapat bermanfaat dan diimplementasikan dalam pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.

### Ucapan Terima Kasih

Terima Kasih kepada Dekan dan tim Unit Penelitian dan Pengabdian FKIP Universitas Jambi yang telah memberikan dana PNBP Fakultas untuk kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat yang kami laksanakan.

### E.DAFTAR PUSTAKA

Alruwais, N., Wills, G., & Wald, M. (2018). Advantages and Challenges of Using e-Assessment. *International Journal of Information and Education Technology*, 8(1), 34–37. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.1.1008>

Bryson, J. R., & Andres, L. (2020). Covid-19 and rapid adoption and improvisation of online teaching: curating resources for extensive versus intensive online learning experiences. *Journal of Geography in Higher Education*, 44(4), 608–623. <https://doi.org/10.1080/03098265.2020.1807478>

Cerqueiro, F. F., & Harrison, A. M. M. (2019). Socrative in higher education: Game vs. other uses. *Multimodal Technologies and Interaction*, 3(3). <https://doi.org/10.3390/mti3030049>

Clout, V., & Humphery-Jenner, M. (2020). Promoting Active Learning and Student Engagement Using the Socrative Teaching App: Case Study and Analysis. *SSRN Electronic Journal*, 1–9. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3641990>

Davidson-Shivers, G. V., Rasmussen, K. L., Lowenthal, P. R., Davidson-Shivers, G. V., Rasmussen, K. L., & Lowenthal, P. R. (2018). Overview of Online Instruction and Learning Environments and Communities. In *Web-Based Learning*. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-67840-5\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-67840-5_1)

Gillett-Swan, J. (2017). The Challenges of Online Learning: Supporting and Engaging the Isolated Learner. *Journal of Learning Design*, 10(1), 20. <https://doi.org/10.5204/jld.v9i3.293>

Halili, S. H., Razak, R. A., & Zainuddin, Z. (2015). Exploring the use of ‘Wiggio’ to support online collaborative learning for adult learners. *Economics, Social Sciences and Information Management: Proceedings of the 2015 International Congress on Economics, Social Sciences and Information Management (ICCESSIM 2015)*, 28–29.

Howard, S. K., Tondeur, J., Siddiq, F., & Scherer, R. (2020). Ready, set, go! Profiling teachers’ readiness for online teaching in secondary education. *Technology, Pedagogy and Education*, 00(00), 1–18. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1839543>

Jain, G. (2020). Emerging Trends of Education During & Post COVID. *Solid State Technology*, 63(1s), 796–806.

Kearns, L. (2012). Student Assessment in Online Learning: Challenges and Effective Practices. *Jolt.Merlot.Org*, 8(3), 198–208.

- Lestiyanawati, R., & Widyantoro, A. (2020). Strategies and Problems Faced by Indonesian Teachers in Conducting E-Learning System During COVID-19 Outbreak. *Journal of Culture, Literature, Linguistic and English Teaching*, 2(1), 71–82.
- Lim, C. P., Juliana, & Liang, M. (2020). An activity theory approach toward teacher professional development at scale (TPD@Scale): A case study of a teacher learning center in Indonesia. *Asia Pacific Education Review*, 21(4), 525–538. <https://doi.org/10.1007/s12564-020-09654-w>
- Lockee, B. B. (2021). Shifting Digital, Shifting Context: (re)considering Teacher Professional Development for Online and Blended Learning in the COVID-19 Era. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 17–20. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09836-8>
- M Dakka, S. (2015). Using Socratic to Enhance In-Class Student Engagement and Collaboration. *International Journal on Integrating Technology in Education*, 4(3), 13–19. <https://doi.org/10.5121/ijite.2015.4302>
- MacDonald, M., & Hill, C. (2021). The educational impact of the Covid-19 rapid response on teachers, students, and families: Insights from British Columbia, Canada. *Prospects*, 0123456789. <https://doi.org/10.1007/s11125-020-09527-5>
- McLoughlin, C. E., & Luca, J. (2006). Best Practice in Online Assessment: Principles, Processes and Outcomes. *ECU Publications Pre. 2011 2006, 2006(2006)*, 2375–2382.
- Mohd Hashim, M. H., & Tasir, Z. (2020). An e-learning environment embedded with sign language videos: research into its usability and the academic performance and learning patterns of deaf students. In *Educational Technology Research and Development (Vol. 68, Issue 6)*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09802-4>
- OECD. (2013). Student assessment: Putting the learner at the centre. In *Synergies for better learning: an international Perspective on Evaluation and Assessment* (pp. 139–269). <https://doi.org/10.1787/9789264190658-7-en>
- Pryke, S. (2020). The use of Socratic in university social science teaching. *Learning and Teaching*, 13(1), 67–86. <https://doi.org/10.3167/latiss.2020.130105>
- Raes, A., Detienne, L., Windey, I., & Depaeppe, F. (2020). A systematic literature review on synchronous hybrid learning: gaps identified. *Learning Environments Research*, 23(3), 269–290. <https://doi.org/10.1007/s10984-019-09303-z>
- Raish, V., Schroth, S., & Carr-Chellman, A. (2018). Leading e-Learning Schools from a Systemic Perspective: A Guide for K-12 Leaders. *Leading and Managing E-Learning*, 369–388. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-61780-0\\_25](https://doi.org/10.1007/978-3-319-61780-0_25)
- Sataloff, R. T., Johns, M. M., & Kost, K. M. (2020). Online learning: A panacea in the time of Covid-19 Crisis. *Journal of Education Technology*, 49(1), 5–22.
- Suprida, A. P. (2020). The use of posse (predict, organize, search, summarize and evaluate) strategy through socratic application to improve english Reading achievement of the eleventh grade students of sma negeri 11 palembang. In *Malaysian Palm Oil Council (MPOC) (Vol. 21, Issue 1)*.
- Teräs, M., Suoranta, J., Teräs, H., & Curcher, M. (2020). Post-Covid-19 Education and Education Technology ‘Solutionism’: a Seller’s Market. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 863–878. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00164-x>
- Vesin, B., Mangaroska, K., & Giannakos, M. (2018). Learning in smart environments:

user-centered design and analytics of an adaptive learning system. *Smart Learning Environments*, 5(1).  
<https://doi.org/10.1186/s40561-018-0071-0>

Westhuizen, D. vd. (2014). Guidelines for Online Assessment (Issue 1). Commonwealth of Learning.  
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31196.39040>

Yilmaz, R. (2017). Problems experienced in evaluating success and performance in distance education: A case study. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 18(1), 39–51.  
<https://doi.org/10.17718/tojde.285713>

Zainuddin, Z., & Keumala, C. M. (2018). Blended Learning Method Within Indonesian Higher Education Institutions. *Jurnal Pendidikan Humaniora*.

Zhu, Y., Zhang, J. H., Au, W., & Yates, G. (2020). University students' online learning attitudes and continuous intention to undertake online courses: a self-regulated learning perspective. In *Educational Technology Research and Development* (Vol. 68, Issue 3). Springer US. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09753-w>