



Pemanfaatan *Artificial Intelligence* sebagai *Automatic Assessment* untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar

Aldina Eka Andriani^{1*}, Sri Sulistyorini¹, Arini Estiastuti¹, Siti Maryatul Kiptiyah¹, Andarini Permata Chayaningtyas¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
Jl. Raya Beringin No.15, Wonosari, Kota Semarang Indonesia, 50244

*Email koresponden: aldinaekaandriani@mail.uunes.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 30 Okt 2023
Accepted: 02 Des 2023
Published: 31 Des 2023

Kata kunci:

Asesmen Otomatis;
Kecerdasan Artifisial;
Literasi Digital;
Quizizz Paper Mode

Keyword:

Artificial Intelligence;
Automatic Assessment;
Digital Literacy;
Quizizz Paper Mode

ABSTRAK

Background: Pemanfaatan *Artificial Intelligence* telah menghasilkan inovasi di bidang pendidikan, termasuk transformasi cara evaluasi pembelajaran yang awalnya dilakukan secara manual menjadi bersifat *automatic assessment*. Pelatihan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan peningkatan literasi digital, melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan *Artificial Intelligence* berbantuan *Quizizz paper mode* sebagai *automatic assessment*. **Metode:** Kegiatan pengabdian ini melibatkan guru-guru sekolah dasar yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus Wijaya Kusuma di Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang dengan partisipasi sebanyak 70 orang. Pendekatan yang diadopsi mencakup penyampaian materi melalui ceramah dan sesi diskusi aktif. **Hasil:** Hasil pengabdian yang telah dilakukan yaitu pertama, tercapainya tujuan pelatihan berupa pemberian pemahaman dan peningkatan literasi digital. Kedua, ketercapaian target materi yang direncanakan secara umum sudah baik. Ketiga, adanya peningkatan pengetahuan yang mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata pretest dan posttest dari 50,85% menjadi 83,42%. **Kesimpulan:** Dengan dilaksanakannya pelatihan ini guru memiliki pemahaman yang baik mengenai penggunaan *quizizz paper mode* sebagai *automatic assessment* untuk dapat dimanfaatkan menjadi salah satu media dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

ABSTRACT

Background: The utilization of *Artificial Intelligence* has led to innovations in education, including the transformation of the way learning is evaluated from manual to automatic assessment. This community service training aims to provide understanding and improve digital literacy for teachers through training and assistance in using *Artificial Intelligence* assisted by *Quizizz paper mode* as an automatic assessment. **Methods:** This service activity involved elementary school teachers who are members of the Teacher Working Group (KKG) of Gugus Wijaya Kusuma in Ngaliyan District, Semarang City with a participation of 70 people. The approach adopted included material delivery through lectures and active discussion sessions. **Results:** The results of the service that has been carried out are first, the achievement of training objectives in the form of providing understanding and increasing digital literacy. Second, the achievement of the planned material targets is generally good. Third, there is an increase in knowledge that has increased with the average pretest and posttest scores from 50.85% to 83.42%. **Conclusion:** With this training, teachers have a good understanding of the use of *Quizizz paper mode* as an automatic assessment to be utilized as one of the media in the implementation of learning evaluation.



PENDAHULUAN

Pendidikan telah memasuki era Society 5.0, dimana perkembangan teknologi telah banyak dimanfaatkan untuk memberikan kemudahan dalam tugas dan tanggungjawab seorang guru, salah satunya melalui *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Pemanfaatan AI telah menghasilkan inovasi di bidang pendidikan, termasuk transformasi cara evaluasi pembelajaran dilakukan dari yang dulunya manual menjadi otomatis dengan sistem penilaian secara langsung. Penerapan AI untuk pembelajaran dalam literasi teknologi pendidikan dikenal dengan *intelligence tutoring system* (ITS) (Amalia, 2017).

Menurut Supriadi et al., (2022) pemanfaatan AI dalam pembelajaran dapat menciptakan generasi yang handal dan berdaya saing global berdasarkan pada profil pelajar Pancasila, serta dapat merangsang pikiran, emosi, minat dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Adanya teknologi AI dapat mengatasi keterbatasan manusia sebagai pengajar atau tutor dalam proses pembelajaran (Putri & Hasan, 2023). Penggunaan AI dalam asesmen memberikan keuntungan seperti objektivitas, efisiensi, konsistensi, kemampuan analisis, pengembangan program asesmen, personalisasi, fleksibilitas, dan mengurangi kecurangan dalam asesmen (Supianto, 2023).

Teknik penilaian merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran (Nursamsu & Kusnafizal, 2017; Pane & Dasopang, 2017), dan salah satu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas lembaga pendidikan (Mispa et al., 2022; Tanjung et al., 2021). Yang dimaksud dengan evaluasi pembelajaran adalah evaluasi kegiatan guru dan siswa, terutama evaluasi hasil belajar jangka pendek dan jangka panjang (Dafitri, 2017).

Evaluasi penilaian merupakan langkah untuk menghimpun dan memproses data guna menilai pencapaian akademis siswa. Hal tersebut diharapkan dapat membantu dan menjadi acuan bagi guru untuk mengevaluasi hasil pencapaian peserta didik, baik secara *online* maupun *offline*. Penggunaan *automatic assesment* dimaksudkan untuk melakukan penilaian dan koreksi soal secara otomatis dalam format online. Fitur-fitur tersebut memudahkan guru mempersiapkan dan melaksanakan kuis dan tes dengan cara yang sederhana dan praktis. Guru tidak perlu membuat soal dan mengoreksinya secara manual. Guru hanya perlu memilih jenis topik, level, jumlah soal, tingkat kesulitan, dan beberapa pilihan lainnya (Adnan & Anwar, 2020). Selanjutnya, guru cukup membagikan link kuis tersebut kepada para siswa untuk langsung dikerjakan secara daring (dalam jaringan), *blended learning* (kombinasi daring dan luring), maupun luring (secara tatap muka).

Profesionalisme seorang guru tidak hanya tercermin dari kemampuannya mengembangkan ilmu pengetahuan, namun juga kemampuannya dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna kepada peserta didiknya. Para guru membutuhkan motivasi serta pelatihan yang memadai untuk meningkatkan keterampilan dan semangat dalam menciptakan dengan menggunakan alat penilaian otomatis yang dapat diakses secara daring. Apabila guru dapat memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) secara baik tepat, maka guru dapat menyajikan penilaian pembelajaran secara efektif dan efisien (Maulida et al., 2019). Salah satunya menggunakan *automatic assesment* berbantuan *Quizizz Paper Mode* sebagai evaluasi pembelajaran bagi peserta didik. Selain itu, penggunaan *Quizizz paper mode* dapat menghemat waktu dan biaya (Hernawati, 2009).

Awalnya aplikasi *Quizizz* merupakan sebuah permainan *online* berbasis kuis interaktif. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat komputer dan ponsel pintar menggunakan web atau aplikasi dengan koneksi internet yang memadai. *Quizizz* adalah aplikasi kuis pembelajaran berbasis permainan yang menghadirkan aktivitas multipemain ke dalam kelas dan membuat kelas

menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Purba, 2019). Salah satu fitur menarik dari Quizizz adalah *Quizizz paper mode* yang memungkinkan kegiatan pembelajaran secara *offline* tanpa kebutuhan perangkat telepon pintar atau computer siswa. Fitur ini dirancang agar lebih praktis dan mudah dilakukan cocok diterapkan di jenjang pendidikan yang lebih rendah (Rini & Zuhdi, 2023).

Quizizz paper mode adalah suatu kuis interaktif yang dapat dijalankan secara *offline* dengan menggunakan lembar kertas yang bergambar QR Code (Q-Cards) sebagai elemen utamanya. QR Code sendiri adalah representasi dari kode batang atau matriks dua dimensi yang dapat mudah dibaca oleh pemindai, memungkinkan transfer informasi dengan cepat (Widayanti et al., 2018). Keunggulan utama *Quizizz paper mode* meliputi tidak membutuhkan gadget dan tidak membutuhkan jaringan internet bagi siswa. Guru dapat melakukan pemindaian barcode untuk melihat jawaban siswa secara langsung, memungkinkan evaluasi instan terhadap jawaban yang benar atau salah. Selain itu, lembar jawaban siswa berbasis barcode dapat digunakan kembali sebagai materi kuis yang berbeda, sementara setiap siswa memiliki satu lembar QR Code, menghindari kemungkinan mencontek jawaban dari teman (Purba, 2019).

Pelatihan penggunaan *Quizizz paper mode* sebagai alat penilaian otomatis untuk para guru-guru sekolah dasar di Gugus Wijaya Kusuma diterapkan dengan pendekatan *metode learning community*. *Learning community* merupakan sebuah proses reformasi dalam penguatan pengetahuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan para peserta didik, serta membangun untuk saling memberikan masukan guna meningkatkan kualitas pengajaran yang diberikan (Azmi et al., 2023).

MASALAH

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa sebagian besar guru menghadapi kendala dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang menggunakan TIK. Faktor utama yang menyebabkan kesulitan tersebut adalah kekurangan pemahaman terhadap konsep evaluasi pembelajaran di era pasca pandemi berdimensi Profil Pelajar Pancasila dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna. Hasil pengamatan, ternyata sebanyak 73% dari guru menghadapi kesulitan saat melakukan evaluasi pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Kondisi tersebut terjadi karena beberapa faktor, seperti kurangnya pemahaman tenaga pendidik mengenai konsep evaluasi pembelajaran dalam konteks pembelajaran pasca pandemi. Selain itu, guru juga belum memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran online yang mencakup Profil Pelajar Pancasila. Selanjutnya, mereka juga belum mampu merancang evaluasi pembelajaran yang optimal dengan penerapan *automatic assessment* dalam pembelajaran.

Atas dasar uraian masalah yang ditemukan dan diungkap oleh mitra, para guru merasa perlu dilakukan pelatihan dalam bentuk workshop untuk meningkatkan literasi teknologi pendidikan melalui pemanfaatan *automatic assessment* agar terwujud peserta didik berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Oleh karena itu, tim Pengabdian Masyarakat siap memfasilitasi para guru sekolah dasar melalui pelatihan dan pendampingan dengan tema "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Berbantuan *Quizizz Paper Mode* Sebagai *Automatic Assessment* Berbasis Profil Pelajar Pancasila Melalui *Learning Community* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar".

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi metode yang terstruktur melalui penyelenggaraan workshop serta pendampingan aktif. Kegiatan ini diselenggarakan secara tatap muka atau *offline* di SDN Wates 01 pada hari Selasa, 25 Juli 2023. Adapun kegiatan yang

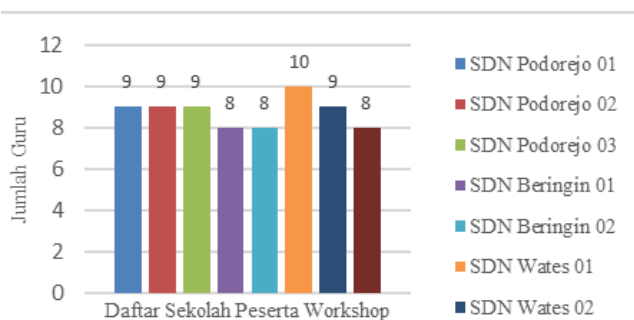
dilakukan secara daring dilaksanakan dalam kurung waktu 2 pekan dengan memanfaatkan *Whatsapp Group (WAG)* dan *google drive* sebagai platform penggumpulan tugas.

Kegiatan ini melibatkan beberapa langka penting. Pertama, terdapat pretest sebelum dimulainya pelatihan dan pendampingan untuk mengevaluasi pemamahan awal peserta. Kedua, metode ceramah digunakan digunakan untuk menjelaskan materi tentang pemanfaatan AI yang didukung oleh *Quizizz paper mode* sebagai *automatic assessment* berbasis Pprofil pelajar Pancasila. Ketiga, ada sesi diskusi yang memungkinkan peserta untuk bertanya dan berbagi pengalaman terkait materi secara optimal. Keempat, demonstrasi dilakukan untuk mengilustrasikan teknik penerapan AI berbantuan *Quizizz paper mode*. Kelima, ada post-test setelah kegiatan berlangsung guna menilai pemahaman pasca pelatihan. Dan terakhir, penugasan diberikan sebagai tindak lanjut dari pendampingan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk menyediakan solusi konkret terhadap tantangan dan kendala yang dihadapi oleh para guru sekolah dasar yang menjadi mitra dalam program pengabdian ini. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, mitra yang terlibat merupakan guru-guru seolah dasar yang bergabung dalam Kelompok Kerja Guru Gugus Wijaya Kusuma yang berada di wilayah Kecamatan Ngaliyan, Kota Semarang Jawa Tengah, mencakup 8 sekolah antara lain SDN Wates 01 sebanyak 10 guru, SDN Wates 02 sebanyak 9 guru, SDN Bringin 01 sebanyak 8 guru, SDN Bringin 02 sebanyak 8 guru, SDN Gondoriyo sebanyak 8 guru, SDN Podorejo 01 sebanyak 9 guru, SDN Podorejo 02 sebanyak 9 guru, dan SDN Podorejo 03 sebanyak 9 guru dengan total peserta sebanyak 70 guru.

Pelaksanaa pengabdian kepada masyarakat ini mengadopsi metode yang terstruktur melalui penyelenggaraan secara tatap muka atau *offline* bertempat di SDN Wates 01 dan dilanjutkan kegiatan pendampingan serta penugasan secara daring melalui WAG sebagai bentuk tindak lanjut kegiatan workshop pengabdian. Sebaran mitra pengabdi sebagai peserta ditunjukkan melalui [Gambar 1](#) dibawah ini.



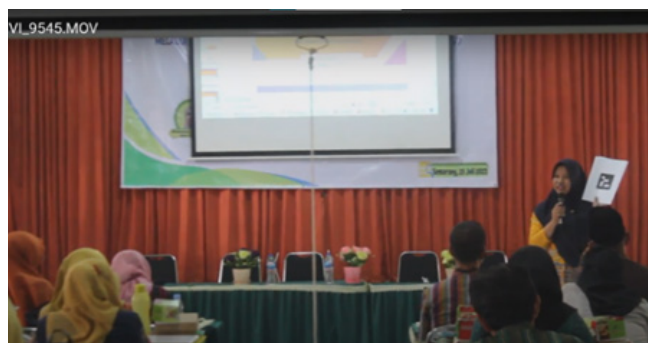
Gambar 1. Sebaran Peserta Workshop di KKG Gugus Wijaya Kusuma

Pada tahap pertama, workshop kegiatan pengabdian dilaksanakan secara tatap muka. Para peserta workshop menghadiri kegiatan pelatihan dan pendampingan pada hari Selasa, 25 Juli 2023, dimulai dari pukul 12.30 WIB hingga selesai. Lokasi kegiatan berlangsung di SDN Wates 01, Ngaliyan, Kota Semarang. Setelah itu, selama 2 minggu berikutnya, pendampingan dilakukan secara daring dengan menggunakan platform *WhatsApp Group (WAG)* dan *Google Drive* sebagai sarana untuk mengumpulkan tugas serta berinteraksi secara *online*.

Kegiatan workshop dimulai dengan pendaftaran peserta, dilanjutkan dengan pembukaan acara yang menampilkan sambutan dari beberapa tokoh penting. Pertama, sambutan dari KORSATPEN Kecamatan Ngaliyan sekaligus Pengawas KKG Wijaya Kusuma, Wardoyo, S.Pd., M.Pd. Kemudian, sambutan disampaikan oleh Ketua Gugus Wijaya Kusuma, Anik Koestiyati, M.Pd., dan terakhir sambutan dari Ketua Pengabdi, Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd. Acara ini ditutup

dengan doa. Sebelum memulai pelatihan dan pendampingan, dilakukan pre-test kepada peserta workshop pada jam 13.50 hingga 14.00 WIB untuk mengukur pemahaman awal mereka terkait literasi digital. Pelatihan ini mencakup materi tentang implementasi profil pelajar Pancasila dalam kurikulum merdeka serta pemanfaatan *artificial intelligence* dengan menggunakan *Quizizz Paper Mode* sebagai alat penilaian otomatis.

Penyampaian materi pertama dimulai pukul 14.00 hingga 15.00 WIB, dengan topik "Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka" yang disampaikan oleh Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd. sebagai narasumber utama. Materi ini bertujuan untuk membekali peserta workshop agar mampu menggabungkan dimensi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka ke dalam proses pembelajaran. Tujuannya agar peserta didik dapat mengembangkan karakter sesuai dengan prinsip Profil Pelajar Pancasila, yang meliputi Beriman dan Bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Berkebhinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Kreatif, dan Bernalar Kritis. Narasumber kedua, Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd., menyampaikan materi kedua tentang "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Berbantuan *Quizizz Paper Mode* Sebagai *Automatic Assessment*". Materi ini fokus pada pemanfaatan kecerdasan buatan dengan menggunakan *quizizz paper mode* sebagai alat penilaian otomatis. Kegiatan paparan materi ditunjukkan pada [Gambar 2](#) dibawah ini.



Gambar 2. Pemaparan Materi Quizizz Paper Mode

Pada tahap kedua workshop, yang dilaksanakan pada hari Selasa, 1 Agustus 2023, berlangsung secara daring dengan menggunakan platform *WhatsApp Group* (WAG). Dalam tahap ini, peserta melakukan penyelesaian tugas yang diberikan melalui link *Google Drive* yang sudah dibagikan di dalam grup *WhatsApp*. Selanjutnya, tugas-tugas yang telah dikumpulkan oleh peserta akan dicek dan diberikan koreksi oleh narasumber pertama dan narasumber kedua. Hal ini merupakan bagian dari proses pendampingan untuk memastikan pemahaman dan kemajuan peserta dalam mengimplementasikan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Penugasan yang telah dikirimkan oleh peserta ditunjukkan pada [Gambar 3](#) dibawah ini.



Gambar 3. Hasil karya Guru dalam Pembuatan Evaluasi pembelajaran Berbasis Automatic Assessment

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, baik yang dilakukan secara tatap muka maupun daring, melibatkan beberapa komponen keberhasilan yang terukur. Berikut adalah beberapa diantaranya:

1. Ketercapaian Tujuan Kegiatan Workshop Pengabdian

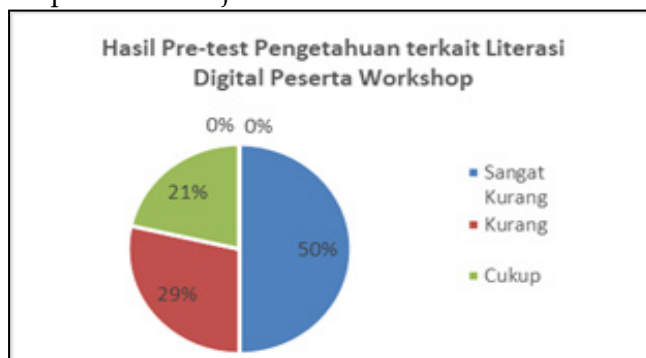
Pencapaian tujuan workshop dalam memberikan wawasan pengetahuan dan peningkatan literasi digital dengan menggunakan AI untuk evaluasi pembelajaran sudah cukup baik. Hal ini diperkuat, pemberian buku panduan penggunaan AI dan penggunaan *Quizizz Paper Mode* kepada para peserta untuk memperdalam. Menurut [Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Buku](#), (2008), buku panduan pendidikan adalah buku yang menulis prinsip, prosedur, deskripsi, materi pokok, dan model pembelajaran untuk digunakan oleh peserta didik. Lebih lanjut, [Pratiwi & Maulidiah](#), (2022) menjelaskan bahwa terdapat pengaruh penggunaan buku panduan. Kemudian melihat kualitas tugas para peserta menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode*.

2. Ketercapaian Target Materi Yang Telah Direncanakan

Secara umum, pencapaian target materi yang telah direncanakan dalam workshop, khususnya dalam pendampingan dan bimbingan penggunaan AI untuk penilaian otomatis terbilang berhasil. Seluruh materi pendampingan telah disampaikan baik pada tahap pertama yang dilakukan secara tatap muka maupun melalui sumber buku panduan kepada peserta. Pemanfaatan buku panduan tersebut membantu peserta dalam mencapai tujuan pembelajarannya. Materi dalam buku panduan berupa, 1) Pendahuluan mengenai Pemanfaatan *Artificial Intellingence* (AI) gerbantuan *Quizizz Paper Mode* sebagai *automatic assessment*, 2) Panduan penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode*, dan 3) Evaluasi untuk memperdalam pemahaman dan peningkatan literasi digital bagi peserta.

3. Adanya Peningkatan Pengetahuan terkait Literasi Digital Peserta Workshop

Peningkatan pengetahuan terkait literasi digital peserta berdasarkan pada pengerjaan pre-test dan post-test. Hasil pre-test pengetahuan terkait literasi digital peserta menunjukkan pengetahuan awal peserta workshop berada pada nilai rata-ran 52,85 dengan kategori sangat kurang. Hal ini diuraikan dengan jumlah persentase 50% atau sebanyak 35 peserta dengan kategori sangat kurang, kemudian 29% atau sebanyak 20 peserta dengan kategori kurang, dan 21% atau sebanyak 15 peserta dengan kategori cukup dalam pemahaman *automatic assessment* melalui *Quizizz Paper Mode* berdimensi Profil Pelajar Pancasila. Berikut ini hasil analisis dari pengerjaan pretest yang dikerjakan oleh peserta ditunjukkan [Gambar 4](#) dibawah ini.



Gambar 4. Hasil Pretest Pengetahuan terkait Literasi Digital Peserta Workshop

Saat pelatihan berlangsung, mahasiswa yang terlibat mengobservasi peserta dalam aspek sikap kreatif, kerjasama, dan kemandirian. Partisipan menunjukkan kreativitas dengan tingkat rasa ingin tahu yang besar, terlihat dari antusiasme mereka dalam mengikuti workshop/pelatihan secara aktif. Mereka sangat bersemangat dalam menangkap materi mengenai Implementasi Profil Pelajar Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, yang sangat bermanfaat dalam menerapkan proyek

penguatan profil pelajar Pancasila di lingkungan sekolah. Pelatihan tentang pemanfaatan AI berbasis *automatic assessment* menggunakan aplikasi *Quizizz Paper Mode* juga memberikan dukungan besar bagi peserta untuk menyajikan evaluasi pembelajaran dalam bentuk edugame yang interaktif.

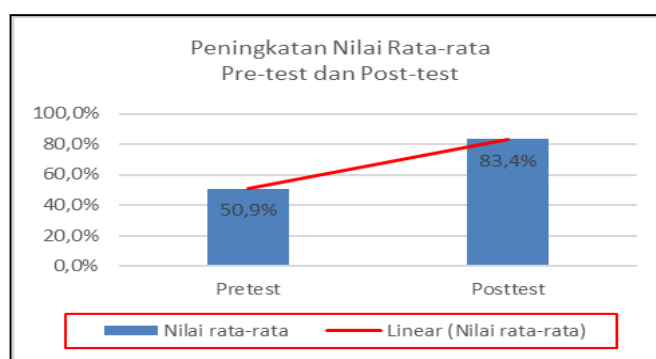
Selama proses diskusi, peserta secara aktif mengungkapkan pertanyaan dan inisiatif dalam menyuarakan gagasan atau pendapat mereka. Mereka menunjukkan sikap kerjasama dengan maksimal, memanfaatkan setiap kesempatan untuk meningkatkan kemampuan individu, serta menghormati sumbangan dan pendapat dari satu sama lain. Selain itu, para peserta juga menampilkan sikap kemandirian dengan menyelesaikan tugas-tugas secara mandiri dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas-tugas dengan tepat waktu. Setelah melakukan pemberian materi dan pelatihan, dilanjutkan posttest untuk mengukur sejauh mana peningkatan pengetahuan terkait literasi digital yang telah diberikan kepada peserta workshop.



Gambar 5. Hasil Posttest Pengetahuan terkait Literasi Digital Peserta Workshop

Berdasarkan **Gambar 5** hasil analisis post-test peserta workshop menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan terkait literasi digital peserta pada nilai rata-rata 83,42 dengan kategori sangat baik dalam memahami pemanfaatan AI berbasis *automatic assessment* melalui *Quizizz Paper Mode*. Hal ini diuraikan dengan jumlah persentase 43% atau sebanyak 30 peserta dengan kategori sangat baik, kemudian 33% atau sebanyak 23 peserta dengan kategori baik, selanjutnya 14% atau sebanyak 10 peserta dengan kategori cukup, dan 7% atau sebanyak 5 peserta dengan kategori kurang, serta 3% atau sebanyak 2 peserta dengan kategori sangat kurang.

Temuan ini sejalan dengan riset sebelumnya yang telah menyoroiti efektivitas serta manfaat *Quizizz Paper Mode* dalam konteks pembelajaran yang interaktif. Penelitian [Azizah et al., \(2023\)](#) disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz Paper Mode* mendorong semangat dan motivasi siswa dalam kontinuitas proses belajar-mengajar. [Hasibuan, \(2023\)](#) juga menyatakan hal serupa bahwa penggunaan *Quizizz Paper Mode* meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan *Quizizz Paper Mode* juga terbukti efektif dalam meningkatkan pencapaian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran ([Fauziah & Hadi, 2023](#)).



Gambar 6. Peningkatan Pengetahuan Peserta Workshop

Berdasarkan Gambar 6, menunjukkan peningkatan pengetahuan dan literasi digital peserta workshop dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata pretest dan posttest dari 50,85 menjadi 83,42 sebesar 32,5. Hal ini diperkuat dengan menurunnya persentase kategori sangat kurang dari 50% menjadi 2,85%. Hal yang sama dikemukakan Musdar, (2023) bahwa terjadi peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pembuatan media pembelajaran Quizizz.

Ketiga komponen keberhasilan ini menunjukkan bahwa workshop tersebut berhasil dalam mencapai tujuan, mengkomunikasikan materi yang direncanakan, dan meningkatkan pengetahuan peserta terkait literasi digital. Dengan pelaksanaan workshop pengabdian ini, harapannya adalah dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan rasa percaya diri para guru sekolah dasar dalam menerapkan evaluasi pembelajaran dengan basis *automatic assessment* menggunakan AI. Hal ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan berkualitas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, maka simpulan pelaksanaan workshop dengan pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) berbantuan *Quizizz Paper Mode* sebagai *automatic assessment* berbasis profil pelajar Pancasila untuk meningkatkan literasi digital. Pertama, tujuan utama workshop dalam pemberian wawasan pengetahuan dan peningkatan literasi digital tercapai. Kedua, pencapaian terhadap materi yang telah direncanakan secara keseluruhan terbilang positif. Ketiga, terjadi peningkatan pengetahuan dan literasi digital terkait penggunaan AI berbasis *automatic assessment* sebagai evaluasi pembelajaran pada guru sekolah dasar yang menjadi bagian dari KKG Gugus Wijaya Kusuma.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang melalui Program DIPA PNPB UNNES 2023 atas pendanaan yang telah memungkinkan kelancaran pelaksanaan kegiatan ini. Juga, terima kasih kepada KKG Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang atas izin yang diberikan untuk menjalankan kegiatan pengabdian ini. Kami mengucapkan rasa terima kasih kepada seluruh tim pengabdian yang telah memberikan bantuan dari awal hingga akhir kegiatan. Tidak kalah penting, kami juga ingin berterima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan fasilitas dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, M., & Anwar, K. (2020). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Students perspectives. *Journal of Pedagogical Sociology and Psychology*, 2(1), 45–51.
- Amalia, A. F. (2017). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis TIK Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Matakuliah Listrik Magnet II. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 43–46.
- Azizah, B. Y., Hermawan, I., & Farida, N. A. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Paper Mode dalam Peningkatan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VII SMP Islam Tarbiyyatul Falah Karawang. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 6(2), 281–300.
- Azmi, S. R. M., Dewi, M., & Dailami. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Pembelajaran Learning Community. *Journal of Science and Social Research*, VI(2), 404–407.
- Dafitri, H. (2017). Pemanfaatan Wondershare Quiz Creator dalam Tes Berbasis Komputer. *QUERY: Jurnal Sistem Informasi*, 01(01), 8–18.
- Fauziah, R., & Hadi, M. S. (2023). Analisis Efektivitas Dan Manfaat Quizizz Paper Mode Dalam Pembelajaran Interaktif Di Kelas III SDN Singabraja 02. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*

Sejarah, 8(3), 2721–2730.

- Hasibuan, M. P. (2023). Quizizz Paper Mode Increases Student Learning Motivation in Mathematics Lessons at SD Plus Darul Ilmi Murni. *Mahir : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 109–116.
- Hernawati, K. (2009). Membuat Quiz/Evaluasi Dengan WonderShare Quiz Creator. In *PPM Jurdik Matematika FMIPA UNY* (Vol. 1, Issue November).
- Maulida, M., Gimin, G., & Kartikowati, S. (2019). Powerpoint and Wondershare Quiz Creator Interactive Multimedia Development to Improve Student Learning Motivation. *Journal of Educational Sciences*, 3(3), 390–400.
- Mispa, R., Putra, A. P., & Zaini, M. (2022). Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Live Worksheet pada Konsep Protista terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, 3(1), 2134–2145.
- Musdar, M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Quizizz dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika Kelas X IPA. *Journal on Education*, 6(1), 490–502.
- Nursamsu, & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran ICT Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di SMP Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA (JIPI)*, 1(2), 165–170.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH : Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 2 Tahun 2008 Tentang Buku, 1 (2008).
- Pratiwi, M. P., & Maulidiah, E. C. (2022). Pengembangan Buku Panduan Permainan Bola Basket Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Islamic Education*, 4(2), 1–17.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29–39.
- Putri, A. N., & Hasan, M. A. K. (2023). Penerapan Kecerdasan Buatan sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab di Era Society 5.0. *Tarling : Journal of Language Education*, 7(1), 69–80.
- Rini, & Zuhdi, U. (2023). Pengaruh Media Quizizz Paper Mode Terhadap Hasil Belajar Materi Penerapan Sikap Pancasila Kelas IV UPT SD Negeri 220 Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 65–74.
- Supianto. (2023). OPPORTUNITIES AND CHALLENGES OF USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN ASSESSMENT. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 10(2), 113–124.
- Supriadi, S. R. R. P., Sulistiyani, & Chusni, M. M. (2022). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi Artificial Intelligence dalam Pendidikan di era industry 4.0 dan society 5.0. *JPSP: Jurnal Penelitian Sains Dan Pendidikan*, 2(2), 192–198.
- Tanjung, R., Hanafiah, Arifudin, O., & Mulyadi, D. (2021). Kompetensi Manajerial Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Kinerja Guru Sekolah Dasar. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(4), 291–296.
- Widayanti, W., Yuberti, Y., Irwandani, I., & Hamid, A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Praktikum Percobaan Melde Berbasis Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 6(1), 24–31.