

Workshop Penyusunan Penilaian Pembelajaran Berbasis Online bagi Guru SD di Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang

*Yeni Widiyawati¹⁾, Indri Nurwahidah²⁾, Akhmad Nayazik³⁾, Malikhatun Khasanah⁴⁾,
Vimala Tantri⁵⁾

^{1,2,3,4,5} Universitas Ivet

[*veni.widiyawati26@gmail.com](mailto:veni.widiyawati26@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v1i2.1747>

Info Articles

Sejarah Artikel:

Disubmit : Mei 2021

Direvisi : Juni 2021

Disetujui : Juli 2021

Keywords:

Quizizz; Kahoot online software

Abstrak

Perkembangan IPTEK dan mewabahnya Covid-19 membuat dunia pendidikan melakukan penyesuaian yaitu melalui pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dengan berbasis online. Guru yang berkualitas dan melek TIK menjadi salah satu faktor penunjang keberhasilan PJJ, khususnya dalam pelaksanaan evaluasi online. Oleh karena itu, tujuan dari program pengabdian ini yaitu untuk mengetahui (1) Bentuk sistem penilaian yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran online; (2) Cara menyusun penilaian pembelajaran berbasis online menggunakan software Quizizz dan Kahoot. Metode kegiatan yang digunakan yaitu workshop yang terdiri dari tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan workshop guru-guru SD dapat lebih memahami bentuk sistem penilaian yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran online terutama pada masa pandemi covid-19. Selain itu, guru-guru dapat memahami dengan baik cara menyusun penilaian pembelajaran berbasis online menggunakan software Quizizz dan Kahoot sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran.

Abstract

Rapidly change of science and technology and covid-19 pandemic bring the educational sector to make adaptation through distance learning via online based. The competency and digital literacy of teacher is one of the key factor to gain the successfull of distance learning, especially in online evaluation. Thus, the aim of this program is to reveal: 1) the suitable measurement techniques in online learning; and 2) the way to create online measurement techniques by Quizizz and Kahoot. Workshop is the method was used in this program, which include: preparation, process and evaluation. Based on the results obtained, it can be concluded that through workshop activities, elementary school teachers can understand the form of a system that is suitable to be applied in online learning, especially during the covid-19 pandemic. In addition, teachers can understand well how to structure learning based on Quizizz and Kahoot online software so that it can be applied in learning.

PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma dalam dunia pendidikan dipengaruhi oleh banyak aspek, khususnya perkembangan IPTEK. Kemajuan pesat di bidang TIK memaksa guru sebagai tenaga pendidik untuk melakukan penyesuaian dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran yang dilakukan (Pagarra et al., 2020). Guru yang berkualitas akan menjamin terciptanya sistem pengajaran yang baik dan berorientasi ke masa depan.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran yaitu penilaian dan evaluasi sebagai salah satu kegiatan untuk mengukur ketercapaian pembelajaran dalam hal ini yaitu berbasis online. Penyusunan instrumen otentik sebagai amanat dari Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk memperbaiki bentuk evaluasi (Dewi et al., 2019). Penggunaan penilaian otentik saat ini merupakan keharusan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak hanya untuk mengetahui (*learning to know*) melainkan juga untuk terampil menggunakan apa yang dipelajari (*learning to do*); serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (*learning to be*) (Marhaeni & Artini, 2017).

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan nasional, pemerintah telah melakukan berbagai upaya seperti halnya pengembangan dan penyempurnaan kurikulum, pengembangan materi pembelajaran, perbaikan sistem penilaian, pengadaan buku dan alat-alat pelajaran, perbaikan sarana prasarana pendidikan, peningkatan kompetensi guru, serta peningkatan mutu pimpinan sekolah (Depdiknas, 2001). Namun demikian, upaya tersebut sampai sekarang belum menunjukkan hasil sebagaimana yang diharapkan.

Hal serupa juga disampaikan oleh Mardapi, (2012) bahwa usaha peningkatan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaian. Meningkatnya kualitas pembelajaran yang dilaksanakan di berbagai jenjang pendidikan akan mampu meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha peningkatan kualitas pendidikan akan berlangsung dengan baik manakala didukung oleh kompetensi dan kemauan para pengelola pendidikan untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus menuju kearah yang lebih baik. Dengan demikian, inovasi pendidikan secara berkesinambungan dalam program pendidikan termasuk program pembelajaran merupakan tuntutan yang harus segera dilaksanakan.

Ditinjau dari sasaran yang ingin dicapai, evaluasi bidang pendidikan dapat dibagi menjadi dua, yakni evaluasi yang bersifat makro dan mikro. Evaluasi makro sarannya

adalah program pendidikan yang direncanakan dan tujuannya adalah untuk memperbaiki bidang pendidikan. Sedangkan evaluasi mikro sering digunakan di level kelas. Di sini, sasaran evaluasi mikro adalah program pembelajaran di kelas dan yang menjadi penanggungjawabnya adalah guru untuk sekolah atau dosen untuk perguruan tinggi (Mardapi, 2012). Guru memiliki tanggung jawab untuk menyusun dan melaksanakan program pembelajaran, sedangkan sekolah memiliki tanggung jawab untuk mengevaluasi program pembelajaran yang dilaksanakan guru.

Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, pelaksanaan penilaian harus menjadi bagian penting dan dilaksanakan secara berkesinambungan. Di samping penilaian berguna bagi pimpinan sekolah sebagai upaya untuk memotret sistem pendidikan yang menjadi tanggungjawabnya, penilaian juga dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi, dan juga untuk mendorong guru agar lebih meningkatkan kinerja dalam berkarya sebagai pendidik profesional. Dengan demikian, penilaian tidak hanya terfokus pada penilaian hasil belajar semata, melainkan juga didasarkan pada penilaian terhadap input maupun proses pembelajaran itu sendiri. Dalam konsepsi ini, optimalisasi sistem evaluasi mempunyai dua makna, yakni sistem evaluasi yang memberikan informasi yang optimal, dan manfaat yang dicapai dari evaluasi tersebut Djemari (Mardapi, 2012).

Untuk membangun program pembelajaran yang *future oriented*, maka diperlukan perangkat-perangkat yang mendukung baik *hardware* maupun *software*. Untuk mendukung hal tersebut, perlu dievaluasi perangkat-perangkat pendukung pembelajaran tersebut, seperti halnya yang menyangkut kompetensi pedagogik dan akademik guru, sarana pendukung, motivasi siswa, budaya akademik sekolah, materi pelajaran, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan keberhasilan program pembelajaran. Untuk mengetahui keberhasilan program pembelajaran di sekolah, maka diperlukan sistem atau model penilaian yang cocok sehingga dapat memberikan informasi yang akurat bagi pihak-pihak yang berkepentingan terutama pimpinan sekolah serta bermanfaat secara optimal untuk meningkatkan program pembelajaran.

Bagaimanapun juga, kondisi pandemi Covid-19 saat ini juga turut memberikan andil dalam penyesuaian kebijakan pelaksanaan pembelajaran yaitu berbasis daring atau online yang kemudian disebut dengan Pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sarana dan prasarana serta profesionalisme guru mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif

dalam pelaksanaan PJJ tersebut (Yusron et al., 2020). Pelaksanaan evaluasi juga diberlakukan bentuk online dengan menggunakan software yang sedianya mudah diperasikan dan diakses baik oleh guru maupun siswa. Namun demikian, berdasarkan hasil wawancara dengan ketua gugus Drupadi sebagai perkumpulan Guru SD di Kecamatan Gunung Pati, Semarang, diketahui bahwa selama ini pemanfaatan media online sebagai alat evaluasi masih sangat terbatas. Oleh karena itu, kualitas guru dalam mengembangkan evaluasi berbasis TIK perlu menjadi perhatian. Berdasarkan hal tersebut tim pengabdian Universitas Ivet mengadakan pengabdian pada masyarakat kepada guru-guru SD di gugus Drupadi dan tujuan dari program ini yaitu untuk mengetahui (1) Bentuk sistem penilaian yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran online; (2) Cara menyusun evaluasi berbasis online menggunakan software Quizizz dan Kahoot.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di Gugus Drupadi Kecamatan Gunung Pati, Kota Semarang. Kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode berbentuk pelatihan keterampilan melalui ceramah, diskusi/tanya jawab, dan demonstrasi/ praktek. Waktu pelaksanaan pengabdian mulai dari bulan Maret 2021 sampai bulan Agustus 2021.

Model kegiatan dari pengabdian adalah memberikan workshop penyusunan evaluasi berbasis online bagi guru SD. Kegiatan ini dilakukan melalui tiga proses kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan pengabdian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Persiapan

Tahapan ini meliputi analisis masalah dengan metode wawancara dengan ketua gugus drupadi mengenai kebutuhan terkait evaluasi pembelajaran bagi guru SD. Hasil pembicaraan diperoleh bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyusun evaluasi yang tepat untuk siswa-siswanya. Evaluasi yang dimaksud terutama yang berbasis online menyesuaikan dengan pembelajaran berbasis online pada era pandemic covid-19 ini. Langkah selanjutnya adalah membuat proposal pengabdian dan instrumen workshop yang berupa soft dan hard copy. Instrumen ini kemudian diperbanyak untuk dibagikan kepada peserta.

Pelaksanaan

Pada tahapan ini guru diberikan pengenalan mengenai gambaran umum evaluasi pembelajaran, pentingnya evaluasi pembelajaran, serta manfaat penyusunan evaluasi berbasis online. Selain itu guru juga dipersilahkan untuk diskusi dan mendapatkan bimbingan langsung dari para instruktur. Evaluasi berbasis online yang dikenalkan pada workshop adalah kahoot dan quizizz Hasil akhir yang diharapkan adalah guru yang telah mengikuti pelatihan dapat menerapkan penyusunan evaluasi berbasis online dalam pembelajaran.

Evaluasi

Untuk melihat keberhasilan pelaksanaan kegiatan perlu diadakan evaluasi. Evaluasi yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Evaluasi program, dilakukan sebelum dan setelah kegiatan dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah program kegiatan sudah sesuai dengan tujuan yang akan dilaksanakan.
- b. Evaluasi proses, dilakukan pada saat kegiatan dilaksanakan. Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran dan aktivitas guru dalam mengikuti workshop. Keberhasilan dapat dilihat dari kehadiran guru yang mencapai lebih dari 75% dan aktivitasnya selama kegiatan tinggi.
- c. Evaluasi hasil, dilaksanakan pada akhir kegiatan. Aspek yang dievaluasi adalah pengetahuan dan kemampuan guru memahami evaluasi pembelajaran dan menyusun evaluasi berbasis online.

Kegiatan workshop ini diselenggarakan dengan melibatkan berbagai pihak. Pihak-pihak yang terlibat, yaitu (1) Pengawas Sekolah Gugus Drupadi Korsatpen Kec. Gunungpati; Ketua Gugus Drupadi; Ketua KKKS; yang berperan dalam pemberian izin, sosialisasi kegiatan kepada sasaran, dan pendaftaran anggota pelatihan; (2) Dosen Universitas Ivet sebanyak 3 orang yang berperan sebagai narasumber (tutor) dalam pelatihan; (3) Guru-guru SD sebagai peserta workshop penyusunan evaluasi berbasis online.

Model kegiatan dari pengabdian adalah memberikan workshop dengan bentuk pemberian materi, praktik, dan evaluasi hasil selama workshop. Untuk memantau

keberhasilan program yang diberikan, maka dilakukan evaluasi kepada para peserta workshop dalam bentuk pretest dan posttest.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Seluruh rangkaian tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan pada bulan Maret 2021 sampai bulan Agustus 2021 berjalan dengan lancar. Meskipun di tengah pandemi covid-19 dengan segala keterbatasannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tetap dilaksanakan dengan menggunakan media online zoom. Kegiatan workshop penyusunan evaluasi berbasis online dilakukan dengan metode pelatihan langsung kepada perwakilan guru dari seluruh SD yang tergabung dalam KKG Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang.

Narasumber berasal dari tim dosen Universitas Ivvet dari program studi Pendidikan IPA serta dari program studi Pendidikan Matematika. Tahapan kegiatan pengabdian diawali dengan penyusunan proposal, observasi, pelaksanaan kegiatan workshop melalui zoom pada tanggal 14 April 2021 dan tanggal 28 April 2021, dilanjutkan dengan kegiatan pendampingan hingga bulan Juni 2021 melalui daring, evaluasi, serta penyusunan laporan hingga bulan Agustus 2021.

Pelaksanaan workshop dibagi menjadi beberapa kegiatan, yaitu: (1) Pemaparan materi mengenai dasar-dasar evaluasi pembelajaran; (2) Pemampan materi mengenai penyusunan evaluasi berbasis online menggunakan qizizz; (3) Pemampan materi mengenai penyusunan evaluasi berbasis online menggunakan kahoot; (4) Tutorial penyusunan evaluasi berbasis online menggunakan quiziz; (5) Tutorial penyusunan evaluasi berbasis online menggunakan kahoot; (6) Diskusi tentang berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang disampaikan; (4) Peserta melakukan praktek langsung menyusun evaluasi berbasis online; (5) Pendampingan dan evaluasi bai oleh tim pengabdian. Quizizz dan kahoot merupakan evaluasi yang dapat diakses secara online melalui browser. Tersedia juga aplikasi yang dapat diunduh dan diinstal pada android. Untuk quizizz padat diakses melalui link <https://quizizz.com/> sedangkan Kahoot dapat diakses pada link <https://kahoot.com/>. Kedua media online ini dapat diakses secara gratis sehingga sangat menguntungkan bagu guru-guru SD. Banyak keuntungan yang lain pada quizizz dan kahoot ini, karena berbagai pilihan jenis soal yang dapat diberikan serta dapat

menuliskan rumus maupun symbol-simbol yang tidak dapat dituliskan jika menggunakan google form.

Meskipun kegiatan diselenggarakan di tengah pandemic covid-19 sehingga tidak memungkinkan dilakukan secara langsung atau tatap muka, namun hal ini tidak mengurangi semangat tim pengabdian maupun guru-guru SD sebagai peserta workshop.

PEMBAHASAN

Guru-guru SD terlihat antusias dalam kegiatan workshop penyusunan evaluasi berbasis online ini. Beberapa diantara peserta workshop mengajukan pertanyaan pada saat kegiatan berlangsung. Hal ini menunjukkan antusiasme para peserta workshop. Guru-guru SD merasa terbantu karena selama ini mengalami kendala dalam menentukan dan menyusun evaluasi yang mudah pada pembelajaran online. Melalui kegiatan workshop ini guru-guru SD dapat lebih memahami bentuk sistem penilaian yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran online terutama pada masa pandemi covid-19 ini. Selain itu juga guru-guru dapat memahami dengan baik cara menyusun penilaian pembelajaran berbasis online menggunakan software Quizizz dan Kahoot sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Evaluasi dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta pengabdian. *Pretest* diberikan sebelum kegiatan dilaksanakan melalui google formulir. *Pretest* diisi oleh 26 peserta. Pada Tabel 1. merupakan komponen yang ditanyakan pada *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Komponen yang ditanyakan pada *pretest* dan *posttest*

No.	Komponen
1.	Hubungan evaluasi dengan kebutuhan pembelajaran
2.	Kegiatan evaluasi pembelajaran (<i>pretest</i>)
3.	Komponen pembelajaran
4.	Fungsi evaluasi pembelajaran
5.	Hubungan evaluasi pembelajaran dengan kecerdasan merupakan variabel latent
6.	Kesalahan yang sering terjadi dalam penilaian pembelajaran
7.	Fungsi tes diagnostik
8.	Contoh aplikasi penilaian yang dapat dilakukan secara online dan interaktif
9.	Penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif selain google form
10.	Ketertarikan menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran interaktif

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* rata-rata guru SD sudah memahami dasar-dasar mengenai evaluasi pembelajaran. Evaluasi pembelajaran berbasis online yang paling sering mereka gunakan adalah google form, dan rata-rata sudah pernah mencoba menggunakan evaluasi berbasis online lain tetapi belum digunakan secara maksimal pada proses pembelajaran. Untuk quizizz dan kahoot sebagian dari guru-guru SD belum familiar sehingga mereka merasa sangat terbantu dan antusias dengan kegiatan workshop.

Guru-guru SD juga cukup senang karena quizizz dan kahoot dapat diakses menggunakan aplikasi pada android sehingga bagi mereka yang tidak mempunyai laptop atau memiliki kendala dengan waktu dapat memaksimalkannya dengan menggunakan android. Karena dengan menggunakan android lebih fleksibel dapat melakukan kegiatan evaluasi berbasis online kapanpun dan dimanapun. Hal ini juga sangat memudahkan bagi siswa untuk mengerjakan soal evaluasi tersebut.

Penggunaan quizizz dan kahoot ini sangat cocok untuk siswa SD yang masih tergolong anak-anak dan menyukai hal-hal yang berwarna warni dan tidak monoton. Bila soal evaluasi hanya disajikan dalam bentuk tulisan saja maka siswa akan merasa jenuh dan tidak bersemangat dalam mengerjakan soal evaluasi. Selain itu, pada software quizizz dan kahoot bisa ditambahkan gambar maupun video sehingga soal menjadi lebih jelas dan menarik. Diharapkan dengan begitu siswa akan semakin bersemangat dan rajin dalam mengerjakan soal evaluasi sehingga hasil belajar siswa pun dapat lebih maksimal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan workshop penyusunan penilaian pembelajaran berbasis online bagi guru SD di kecamatan Gunungpari, Semarang dapat lebih memahami bentuk sistem penilaian yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran online terutama pada masa pandemi covid-19 ini. Selain itu juga guru-guru dapat memahami dengan baik cara menyusun penilaian pembelajaran berbasis online menggunakan software Quizizz dan Kahoot sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari. Saran yang dapat disampaikan berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan yaitu agar dapat melakukan kegiatan serupa agar guru-guru dapat lebih memahami dan memberikan lebih banyak referensi kepada guru agar dapat menyusun evaluasi berbasis online dengan lebih menarik dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. (2001). *Manajemen mutu berbasis sekolah*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, R. M., Studi, P., Ekonomi, P., Ekonomi, F., Abdul, M., Program, G., & Ekonomi, S. P. (2019). Pelatihan Game Edukasi Android Berbasis HOTS Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *ABIMANYU: Journal of Community Engagement*, 1(1), 59–67.
- Mardapi, D. (2012). *Pengukuran penilaian dan evaluasi pendidikan*. Nuha Medika.
- Marhaeni, A. A. I. ., & Artini, L. P. (2017). Asesmen autentik dan pendidikan bermakna: implementasi kurikulum 2013. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 4(1), 499–511. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v4i1.4889>
- Pagarra, H., Bundu, P., Irfan, M., Hartoto, H., & Raihan, S. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 260–265. <http://103.76.50.195/pubpend/article/view/16069>
- Yusron, R. M., Wijayanti, R., & Novitasari, A. T. (2020). Pelatihan pembuatan google form bagi guru SD sebagai media evaluasi pembelajaran jarak jauh (PJJ) masa pandemi. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 182–188. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15055>