

Workshop Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru


¹⁾Muhammad Rizal Usman, ²⁾Ilhamsyah, ³⁾Sri Satriani*, ⁴⁾Fatrul Arriah, ⁵⁾Ilhamuddin, ⁶⁾Marup, ⁷⁾Khaerunnisa

^{1,2,3,4,5,6,7)}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email: srisatriani@unismuh.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pengembangan Evaluasi Berbasis Digital Quizizz Kahoot! Kompetensi	Menghadapi era revolusi industri 4.0 menjadikan perubahan cara hidup dan proses kerja manusia secara fundamental, dimana dengan kemajuan teknologi informasi dapat mengintegrasikan dalam dunia kehidupan dengan digital yang dapat memberikan dampak di berbagai bidang kehidupan salah satunya dalam bidang Pendidikan. Menghadapi perubahan era industri tersebut, dunia pendidikan juga mendapatkan dampaknya. Tuntutan dalam dunia pendidikan berarti bagaimana strategi guru dan sekolah dalam pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah, baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran sampai kepada bentuk evaluasi dan penilaian siswa. Terkhusus pada kegiatan penilaian, melihat kondisi di lapangan yakni di Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar, belum ada guru yang memanfaatkan assesmen digital untuk melakukan penilaian pembelajaran. Hal ini disebabkan karena belum adanya pelatihan ataupun workshop yang dilaksanakan dan diikuti oleh guru terkait hal tersebut. Padahal telah banyak aplikasi evaluasi digital yang dapat dimanfaatkan diantaranya adalah quizizz dan kahoot!. Olehnya itu tim PKM dari Universitas Muhammadiyah Makassar akan melakukan workshop pengembangan digital-based learning evaluation dengan tujuan agar dapat memberikan keterampilan bagi guru-guru di YKAKI Makassar untuk melakukan penilaian berbasis digital. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 minggu yang diawali dengan workshop dan selanjutnya tim melakukan follow up dalam bentuk praktek mengembangkan evaluasi pembelajaran pada masing-masing mata pelajaran oleh guru-guru yang telah terlibat dalam kegiatan workshop sebelumnya menggunakan aplikasi quizizz dan kahoot!.
Keywords: Development Digital-based evaluation Quizizz Kahoot! Competence	ABSTRACT Facing the era of the industrial revolution 4.0, there are fundamental changes in the way of life and human work processes, where advances in information technology can integrate the digital world of life which can have an impact in various areas of life, one of which is in the field of education. Facing the changes in the industrial era, the world of education is also getting its impact. Demands in the world of education mean how the strategies of teachers and schools in the use of digital technology in the learning process in schools, both in the implementation of the learning process to the form of student evaluation and assessment. Especially in assessment activities, looking at the conditions in the field, namely at Yayasan Kasih Anak Kanker Indonesia (YKAKI) Makassar, there are no teachers who use digital assessments to conduct learning checks. This is due to the absence of training or workshops that have been carried out and attended by teachers in this regard. There are many digital evaluation applications that can be used, including quizizz and kahoot!. Therefore, the PKM team from the University of Muhammadiyah Makassar will conduct a workshop on the development of digital-based learning evaluation with the aim of providing skills for teachers at YKAKI Makassar to conduct digital-based assessments. This activity was carried out for 3 weeks starting with a workshop and then the team followed up in the form of practice developing learning evaluations for each subject by teachers who had been involved in previous workshop activities using the quizizz and kahoot! applications.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



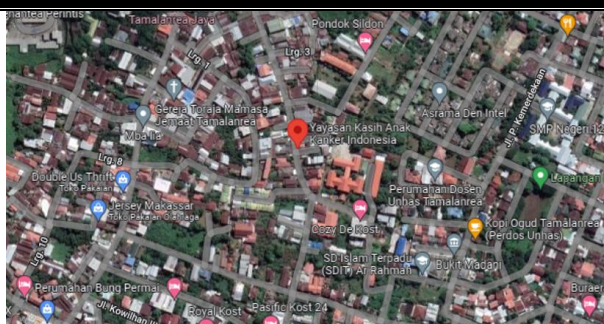
I. PENDAHULUAN

Sejalan dengan perkembangan yang dikenal dengan Revolusi Industri 4.0., merupakan era inovasi disruptif, di mana berbagai bentuk inovasi berkembang secara signifikan. Revolusi industri merupakan perubahan cara hidup dan proses kerja manusia secara fundamental, dimana dengan kemajuan teknologi informasi dapat mengintegrasikan dalam dunia kehidupan dengan digital yang dapat memberikan dampak diberbagai bidang kehidupan salah satunya dalam bidang Pendidikan (Fonna, 2019). Menghadapi perubahan era industri tersebut, dunia pendidikan juga mendapatkan dampaknya. Tuntutan dalam dunia pendidikan berarti bagaimana strategi guru dan sekolah dalam pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah, baik dalam pelaksanaan proses pembelajaran sampai kepada bentuk evaluasi dan penilaian siswa. Saat ini telah banyak aplikasi pembelajaran yang berbasis digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru. Khusus untuk aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran.

Quizizz merupakan aplikasi pendidikan yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran (Citra and Rosy, 2020). kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa. Selain itu menggunakan media evaluasi pembelajaran *Quizizz* mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa (Purba, 2019). Pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Quizizz* juga mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis (Aswir et al, 2020) dan meningkatkan kemampuan berpikir (Wihartanti et al, 2019). Selain itu platform asesmen digital lain yang menarik yang dapat digunakan adalah *kahoot!*, Saat ini *kahoot!* menjadi webquiz favorit dibanding webquiz lainnya. Aplikasi *kahoot!* mempermudah guru dalam mengevaluasi (Dewi and Kurnia, 2018) dan menjadi media pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun pengajar karena aplikasi ini menekankan gaya belajar yang melibatkan hubungan peran aktif partisipasi peserta didik dengan teman sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang atau telah dipelajarinya (Harlina et al, 2017). Soft platform *kahoot!* yang terus banyak digunakan di sarana pendidikan, pelatihan maupun lembaga formal dan informal lainnya telah berubah menjadi satu perangkat pembelajaran berbasis *game* nirbayar untuk guru, mentor, coach, ataupun siswa sendiri untuk penggunaan pembelajaran interaktif di dalam maupun di luar kelas (Pahlevi, 2021). Penilaian atau *assessment* melalui basis teknologi pada masyarakat saat ini bukan tanpa masalah. Banyaknya sarana dan prasarana pendukung *digital based assessment* yang masih kurang serta kualitas jaringan dan perangkat keras menjadi faktor utama dalam menentukan penggunaan teknologi penilaian (*digital assessment*) sebagai alat ukur keberhasilan dalam pembelajaran di kelas (Azmy et al, 2022), (Damayanti and Dewi, 2021). Masalah sumber daya manusia masih menjadi hal yang krusial dalam penilaian pembelajaran berbasis teknologi. Minimnya pelatihan dan keinginan melatih diri sendiri dalam memaksimalkan aplikasi digital *assessment* masih dirasakan di beberapa satuan pendidikan. Penerapan tipe penilaian klasik berupa, tugas siswa, portofolio, proyek, dan lain lain, akan menjadi lebih baik jika kreatifitas *test maker* dan memberikan nilai tambah bagi siswa.

II. MASALAH

Masalah tersebut di atas ditemukan oleh tim pengabdian di YKAKI Makassar. Berdasarkan informasi yang didapatkan oleh tim pengabdian dengan guru-guru di YKAKI ini belum pernah mendapatkan pelatihan yang dapat meningkatkan kompetensi digital dalam hal *assessment*. Guru-guru membutuhkan pelatihan untuk terus meningkatkan kapasitas dan kapabilitas yang tercermin dalam tugas profesional guru dan performa pembelajaran di dalam kelas. Dan seyogyanya pelatihan menjadi benar-benar dibutuhkan secara kontekstual dengan permasalahan yang dihadapi sekolah, terutama guru. Praktikalitas dari mentoring ini sangat dibutuhkan sehingga *problem solver* terhadap situasi yang dihadapi sebaiknya memiliki porsi yang besar. Olehnya itu untuk mengatasi masalah di atas maka tim pengabdian akan melaksanakan kegiatan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform yang tersedia untuk memudahkan mereka dalam menyusun evaluasi dan penilaian. Tim pengabdian juga akan melibatkan mahasiswa dalam kegiatan ini yang bertujuan untuk memberikan pengalaman berkegiatan diluar kampus yang diharapkan dapat meningkatkan skill mereka dalam menghadapi era merdeka belajar.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian

III. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat akan dilaksanakan dengan 3 tahap yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan. Berikut disajikan bagan tentang metode pelaksanaan pengabdian masyarakat:



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Tahap Persiapan. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan survey dan diskusi untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan pada saat pelatihan, serta menetapkan sasaran dalam pelatihan. Pada tahap ini juga tim akan melakukan koordinasi dengan mitra untuk persiapan pelaksanaan workshop. Mitra juga akan membantu menyediakan sarana yang tersedia di sekolah untuk mendukung kelancaran kegiatan tersebut. Selain itu tim pengabdian akan mempersiapkan materi workshop dan narasumber yang dibutuhkan dalam kegiatan tersebut. Mahasiswa yang dilibatkan juga akan diberikan pembekalan terkait tugas yang harus dilakukan selama kegiatan berjalan.
2. Tahap Pelaksanaan. Pada tahap ini tim pengabdian beserta mitra akan bekerjasama dalam menyukseskan kegiatan workshop. Adapun kegiatan workshop rencana akan dilaksanakan selama 2 hari yang dibagi menjadi 2 sesi. Sesi pertama yakni berupa teori dan pengenalan platform *digital evaluation* diantaranya kahoot! dan quizizz. Sesi kedua akan dilaksanakan di hari berikutnya berupa kegiatan praktek mengembangkan evaluasi dan penilaian berbasis digital menggunakan kahoot! dan quizizz sebagai bentuk dari follow up tim pengembang terkait keberhasilan kegiatan. Target prototype evaluasi pembelajaran yang akan dihasilkan minimal 10 buah yang selanjutnya akan dipresentasikan secara daring lewat zoom. Hasilnya akan dimanfaatkan oleh sekolah dalam melakukan evaluasi dan penilaian berbasis digital.
3. Tahap Akhir. Pada tahap ini adalah merupakan kegiatan evaluasi dan pelaporan. Setelah kegiatan selesai maka tim akan melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi terkait kegiatan workshop yang telah dilakukan. Pada tahap ini tim pengabdian akan membuat laporan kegiatan, melakukan publikasi baik pada jurnal, media massa maupun melalui media elektronik berupa video kegiatan yang diunggah ke youtube.

Mitra dalam hal ini juga yang merupakan ketua YKAKI Makassar berperan aktif dan berpartisipasi dalam membantu mengawasi dan menjadi perantara tim pengabdian dengan pihak sekolah agar kegiatan workshop

tersebut dapat berjalan dengan lancar. Adapun kegiatan evaluasi dan monitoring terkait pelaksanaan program dilakukan oleh LP3M sebagai lembaga yang menaungi seluruh kegiatan penelitian dan pengabdian dosen. Sedangkan untuk rencana keberlanjutan program akan dilanjutkan oleh ketua YKAKI dengan tetap mengembangkan prototype evaluasi dan asesment berbasis digital yang lebih inovatif untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah ini.

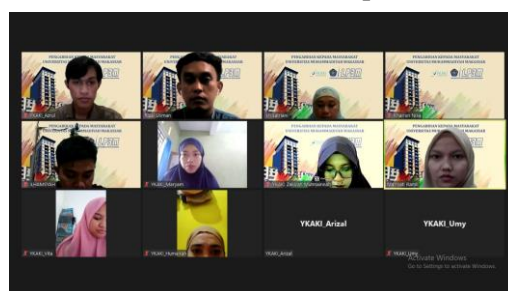
Kegiatan ini merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang melibatkan 4 orang dosen Universitas Muhammadiyah Makassar, 1 orang mitra, dan 2 orang mahasiswa. Adapun tugas ketua dalam PKM ini yaitu mengorganisir seluruh kegiatan pelaksanaan pengabdian mulai dari perencanaan, penyusunan draf proposal, pelaksanaan kegiatan, penyusunan laporan, serta publikasi. Sedangkan anggota pengusul bertugas membantu ketua dalam melaksanakan kegiatan workshop, membuat laporan dan mempublikasikan kegiatan diberbagai media baik ke jurnal nasional terakreditasi, media massa maupun lewat channel youtube. Adapun tugas mahasiswa yang terlibat adalah membantu tim selama pelaksanaan kegiatan, baik urusan administrasi, perlengkapan maupun dokumentasi. Kegiatan pengabdian ini dapat direkognisi oleh mahasiswa sebanyak 2 sks setara dengan mata kuliah PLP dasar atau magang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital pada guru-guru yayasan YKAKI dilaksanakan pada tanggal 27 dan 28 September 2022 secara luring dan daring. Pertimbangan pengabdian menggunakan dua bentuk workshop karena banyak guru-guru yang tidak dapat menghadiri secara luring kegiatan tersebut karena masih dalam kondisi menjaga jarak, sehingga tim pengabdian berinisiatif melaksanakan kegiatan ini secara luring dan daring agar guru-guru yang tidak sempat ikut dapat tetap menerima ilmu meskipun lewat virtual. Walau dengan kondisi tersebut, tidak menyurutkan antusiasme guru-guru dalam mengikuti kegiatan tersebut. Ada 10 orang guru yang mengikuti kegiatan secara luring dan ada 7 orang guru yang mengikuti secara daring kegiatan ini. Berikut disajikan gambar pelaksanaan kegiatan workshop di rumah kita YKAKI Makassar.

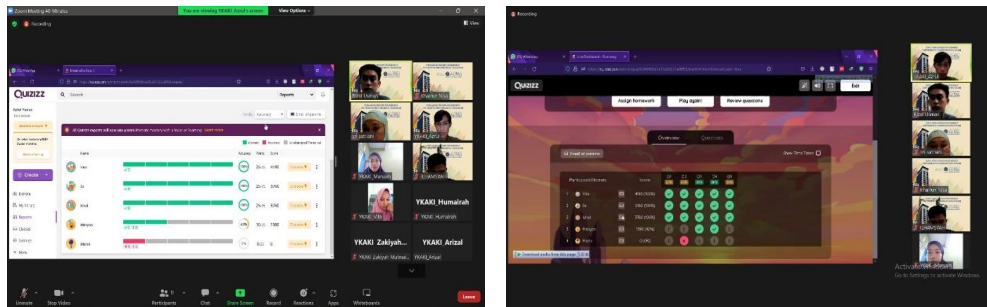


Gambar 3. Pelaksanaan Workshop Secara Luring

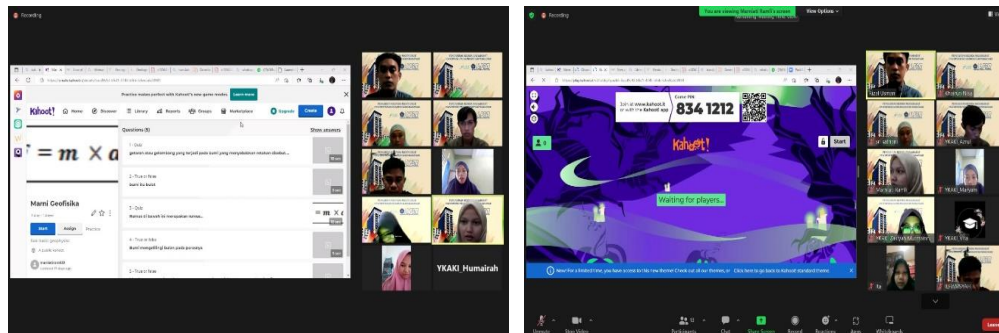


Gambar 4. Pelaksanaan workshop secara Daring

Setelah melaksanakan workshop maka dilanjutkan dengan pengembangan aplikasi *quizizz* dan *kahoot!* yang dilakukan oleh peserta pengabdian yang selanjutnya dipersentasikan melalui virtual zoom. Berikut disajikan pelaksanaan presentasi hasil praktek pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *quizizz* dan *kahoot!* oleh guru-guru.



Gambar 5. Presentasi hasil pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan *Quizizz*



Gambar 6. Presentasi hasil pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan *kahoot!*

Ketua YKAKI Cabang Makassar dalam sambutan beliau pada kegiatan workshop ini sangat mengapresiasi kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian karena telah membantu pengelola dalam menyelesaikan solusi yang dihadapi guru-guru dalam membuat evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan fun, karena siswa-siswa mereka tidak seperti siswa kebanyakan yang dapat diberikan evaluasi dalam bentuk paper. Mereka butuh suasana belajar yang mendukung mereka mengembangkan kemampuan mereka. Maka dengan adanya workshop pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital maka guru-guru dapat memiliki pengetahuan untuk mengembangkan sebuah model evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi digital yang telah tersedia seperti *quizizz* dan *kahoot!*.



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan di Rumah Kita YKAKI Makassar

V. KESIMPULAN

Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian Universitas Muhammadiyah Makassar berupa workshop pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital menjadi kegiatan pengabdian yang dapat memberikan angin segar kepada guru-guru YKAKI Cabang Makassar dalam mengembangkan sebuah model penilaian pembelajaran berbasis digital yang menyenangkan untuk melihat sejauh mana kemampuan peserta didik mereka dalam memahami pembelajaran. Tentunya bentuk evaluasi yang diberikan adalah evaluasi yang dapat dibuat sedemikian rupa sehingga menjadi menyenangkan dan fun agar peserta didik mereka tertarik untuk mengerjakannya. Selain itu dengan workshop ini guru-guru di YKAKI dapat meningkatkan skill mereka mengembangkan model assesment pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan sekolah dan peserta didik dengan memanfaatkan berbagai aplikasi penilaian yang tersedia secara digital seperti *quizizz* dan *kahoot!*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian Pengembangan dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M Unismuh Makassar) yang telah memberikan kepercayaan kepada tim pengabdian sebagai salah satu pemenang hibah internal untuk skim pengabdian masyarakat sehingga tim pengabdian dapat melaksanakan kegiatan ini dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aswir, A., Gunadi, R. A. A., Wathoni, M., Zaitun, Z., Mujtaba, I., & Mulyadi, M. (2020). Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1-9.
- Azmy, B., Juniarso, T., & Setiawan, B. (2022). Pengembangan Kuis Interaktif Berbasis IT: PPM Bagi Guru SDN Sumur Welut III/440 Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kanigara*, 2(1), 8-15.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647-1659.

-
- Dewi, Kurnia, C. (2018). *Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Diunduh dari <http://repository.radenintan.ac.id/4286/1/SKRIPSI%20CAHYA%20KURNIA.pdf>, Tanggal 29 Agustus 2022.
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Guepedia.
- Harlina, Nor, Z. M., & Ahmad, A. (2017). Pembelajaran Interaktif Berasaskan Aplikasi Kahoot dalam Pengajaran Abad Ke-21. *Seminar Serantau*, 627–635. Retrieved from <https://seminarserantau2017.files.wordpress.com/2017/09/74-harlina-binti-ishak.pdf>
- Pahlevi, T. (2021). Pengembangan Instrument Penilaian HOTS Berbantuan Quizizz pada Mata Pelajaran Kearsipan SMK. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2146-2159.
- 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.
- Wihartanti, L. V., Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Penggunaan aplikasi quizizz berbasis smartphone dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran 2019* (pp. 362-368).