

PENDAMPINGAN PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI SECARA DARING BAGI GURU-GURU SEKOLAH DASAR KELAPA NUNGGAL DI DESA SUKA MAKMUR KABUPATEN BOGOR JAWA BARAT

Dudung Amir Soleh
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
dudung@unj.ac.id

Abstract

The global pandemic that occurred in Indonesia made many parties take part in overcoming it. The pandemic caused by the Coronavirus caused many impacts in Indonesia. One of the impacts of the Coronavirus 2019 (COVID-19) pandemic is on education around the world. The government is trying to overcome the impacts that arise from this pandemic by implementing a distance learning system. Evaluation of online IT-based learning is a form of remote system evaluation. In order to help distance learning and improve the quality of student learning outcomes online, the author will conduct community service on teacher assistance in designing, developing and processing evaluations of online IT-based learning. This community service will be held at Kelapa Nunggal Elementary School, Kelapa Nunggal District, Bogor Regency. This activity aims to provide solutions to partner schools in the learning evaluation process. With this service activity, it is hoped that teachers can design, implement and process in the evaluation process of online IT-based learning, so that evaluations are more effective, interesting and fun. The steps for this service activity are 1. Initial evaluation to see the analysis of the needs of conditions in the field regarding the implementation of learning evaluations carried out by teachers. 2) Conduct training and assistance in developing IT-based learning evaluation, namely the Kahoot, Quiziz and Mentimeter applications. 3) The final evaluation stage is carried out by distributing questionnaires about satisfaction and understanding of the training materials. The results of the evaluation showed very high enthusiasm and understanding from all participants, elementary school teachers in Kelapa Nunggal District. 3) The final evaluation stage is carried out by distributing questionnaires about satisfaction and understanding of the training materials. The results of the evaluation showed very high enthusiasm and understanding from all participants, elementary school teachers in Kelapa Nunggal District. 3) The final evaluation stage is carried out by distributing questionnaires about satisfaction and understanding of the training materials. The results of the evaluation showed very high enthusiasm and understanding from all participants, elementary school teachers in Kelapa Nunggal District.

Keywords: Evaluation, Information Technology

Abstrak

Pandemi global yang terjadi di Indonesia membuat banyak pihak ikut berperan dalam mengatasinya. Pandemi yang disebabkan oleh Coronavirus menyebabkan banyak dampak di Indonesia. Salah satu dampak pandemi Coronavirus 2019 (COVID-19) ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia. Pemerintah berupaya untuk menanggulangi dampak yang muncul dari pandemi ini dengan cara menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Evaluasi Pembelajaran berbasis IT secara daring salah satu bentuk evaluasi system jarak jauh. Dalam rangka membantu pembelajaran jarak jauh dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran siswa secara daring, penulis akan mengadakan pengabdian masyarakat tentang pendampingan guru dalam merancang, mengembakan serta mengolah evaluasi pembelajaran berbasis IT secara daring. Pengabdian masyarakat ini akan diadakan SD Kelapa Nunggal Kecamatan Kelapa Nunggal Kabupaten Bogor. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi kepada sekolah mitra dalam proses evaluasi pembelajaran. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan guru dapat merancang, melaksanakan dan mengolah dalam proses evaluasi pembelajaran berbasis IT secara daring, agar evaluasi lebih efektif, menarik dan menyenangkan. Langkah kegiatan pengabdian ini adalah 1. Evaluasi awal untuk melihat analisis kebutuhan konsdidi dilapangan tentang pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. 2) Melakukan pelatihan dan pendampingan dalam mengembangkan evalasi pembelajaran berbasis IT yaitu aplikasi Kahoot, Quiziz dan mentimeter. 3) Tahap evaluasi akhir dilakukan dengan menyebarkan angket tentang kepuasan dan keterpahaman terhadap materi pelatihan. Hasil evaluasi menunjukan antusime dan keterpahaman yang sangat tinggi dari seluruh peserta guru-guru Sekolah Dasar Kecamatan Kelapa Nunggal

Kata Kunci: Evaluasi, Teknologi Informasi.

1. PENDAHULUAN (*Introduction*)

Pandemi global yang terjadi di Indonesia membuat banyak pihak ikut berperan dalam mengatasinya. Pandemi yang disebabkan oleh Coronavirus menyebabkan banyak dampak di Indonesia. Salah satu dampak pandemi Coronavirus 2019 (COVID-19) ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia. COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernafasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARS-Co V-2). Pemerintah berupaya untuk menanggulangi dampak yang muncul dari pandemi ini dengan cara menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Disamping itu memasuki abad 21 ini dunia mengalami perubahan yang sangat cepat terutama dibidang teknologi informasi. Guru sebagai garda terdepan dalam mengalami perubahan ini harus mampu beradaptasi dengan situasi ini. Siswa pada abad ke-21 dalam kegiatan pembelajaran harus mampu mengikuti perkembangan teknologi. Guru dalam abad ke-21 bukan hanya sekedar mengajar melainkan harus menjadi manager belajar. Setiap guru diharapkan mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kegiatan pembelajaran, menciptakan kondisi belajar yang menantang aktivitas dan kreativitas siswa, memotivasi siswa agar mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pemerintah dalam merancang pembelajaran abad ke-21 melalui kurikulum 2013 yang pada dasarnya berbasis pada siswa dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang dapat kita manfaatkan dalam bidang pendidikan. Menurut Syaifuddin pendidikan Abad ke-21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi. Salah satu tugas utama guru dalam sebuah system pembelajaran adalah merencanakan, melaksanakan pembelajaran dan melakukan evaluasi.

Memasuki abad 21 dan masa COVID 19 ini, semua proses pembelajaran harus dilakukan secara blended dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah proses pembelajaran yang memerlukan kompetensi khusus di bidang teknologi informasi bagi guru adalah melakukan evaluasi secara daring. Evaluasi merupakan proses yang sulit dilakukan secara luring pada kondisi covid ini. Teknologi informasi yang sangat membantu pada proses evaluasi diantaranya adalah diantaranya yang paling populer dikalangan masyarakat Pendidikan adalah program aplikasi Kahoot, Quizizz dan Menti meter. Namun banyak guru-guru terutama di sekolah Dasar belum mempunyai kemampuan untuk menguasai program tersebut. Sekolah Dasar Kelapa Nunggal merupakan sekolah tingkat dasar yang berada di Desa Suka Makmur Kabupaten Bogor. Desa Sukamakmur ini merupakan salah satu daerah binaan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta sesuai MoU antara Dinas Pendidikan Kabupaten Bogor dan Universitas Negeri Jakarta. Berdasarkan hasil survei bahwa guru-guru di daerah binaan ini masih rendah penguasaan teknologi informasi terutama dibidang evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi. Maka dari itu perlu mengadakan pendampingan dan pelatihan dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran berbasis Teknologi Informasi secara Daring bagi guru-guru Sekolah Dasar Kelapa Nunggal Desa Sukamakmur Kabupaten Bogor Jawa Barat.

2. TINJAUAN LITERATUR (*Literature Review*)

Evaluasi dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan suatu tolak

ukur untuk memperoleh suatu kesimpulan. Fungsi utama evaluasi adalah menelaah suatu objek atau keadaan untuk mendapatkan informasi yang tepat sebagai dasar untuk pengambilan keputusan Sesuai pendapat Grondlund dan Linn (1990) bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi secara sistematis untuk menetapkan sejauh mana ketercapaian tujuan pembelajaran. Untuk memperoleh informasi yang tepat dalam kegiatan evaluasi dilakukan melalui kegiatan pengukuran. Pengukuran merupakan suatu proses pemberian skor atau angka-angka terhadap suatu keadaan atau gejala berdasarkan atura-aturan tertentu.

Dengan demikian terdapat kaitan yang erat antara pengukuran (*measurment*) dan evaluasi (*evaluation*) kegiatan pengukuran merupakan dasar dalam kegiatan evaluasi. Hasil evaluasi memerlukan ketepatan alat ukur supaya hasil pengukuran lebih valid. Perkembangan teknologi informasi membantu dalam mendapatkan data yang akurat dan valid dalam sebuah penilaian. Berbagai macam platform aplikasi penilaian berbasis teknologi informasi yang bisa dilakukan untuk mendapatkan penilaian yang valid. Diantara platform yang sering digunakan diantara adalah quizizz, kahoot, mentimeter dan sebagainya. Kahoot merupakan salah satu aplikasi berbasis online yang laris pada masa pandemic. Sebelum pandemic aplikasi ini sudah cukup sering digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam tatap muka. Berbasis kuis dan permainan merupakan ciri dari aplikasi kahoot. Pemanfaatan Kahoot dalam pembelajaran dapat digunakan dalam tes awal (*pre-test*), tes akhir (*post-test*), memberikan latihan soal, penguatan materi dengan memberikan soal, soal remedial, soal pengayaan dan sebagainya. Aplikasi Quizizz adalah aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Quizizz dapat digunakan membuat pertanyaan pilihan ganda dengan 4 (empat) pilihan jawaban dengan salah satu pilihan adalah jawaban dari pertanyaan tersebut, pertanyaan terbuka, atau lainnya. Aplikasi ini akan menginformasikan analisis soal; mengetahui pertanyaan yang dijawab benar oleh siswa dan pertanyaan yang dijawab salah oleh siswa. Informasi lain adalah guru akan mendapatkan informasi siswa dengan skor tertinggi.

3. METODE PELAKSANAAN (*Materials and Method*)

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan ini ialah *brainstorming*, *case identification*, Simulasi, *workshop* dan *problem solving*. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat (LPM) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dilaksanakan dengan melibatkan 2 orang Dosen serta 3 mahasiswa Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Jakarta sebagai Tim Pengabdian. Kegiatan ini akan dilaksanakan di SDN Kelapa Nunggal Desa Sukamakmur Kabupaten Bogor Jawa Barat dengan tahapan pelaksanaan sebagai berikut:

- 1) *Brainstorming*, tentang konsep pentingnya melakukan evaluasi secara daring pada masa Covid 19.
- 2) *Case identification*, permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran pada masa Covid 19.
- 3) Simulasi tentang penggunaan Program Evulasi Pembelajaran secara daring dengan program Kahoot, Quizizz dan Mentimeter.

- 4) *Workshop*, penguasaan konsep dan merancang evaluasi secara daring dengan menggunakan Kahoot, Quizizz dan mentimeter.
- 5) *Problem solving*; terhadap permasalahan-permasalahan dalam pelaksanaan program evaluasi pembelajaran secara daring dengan menggunakan program Kahoot, Quizizz, dan Mentimeter. Kegiatan tersebut dilakukan secara *team teaching* dengan menerapkan pendekatan andragogi. Hal ini dilaksanakan sebagai upaya agar semua peserta mampu mengikuti kegiatan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki yang pada akhirnya diharapkan mampu menghasilkan guru yang terampil dalam pemanfaatan program Kahoot, Quizizz dan mentimeter dalam proses pembelajaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN (*Results and Discussion*)

Kegiatan pengabdian masyarakat adalah merupakan salah satu tridharma perguruan tinggi yang harus dilakukan oleh seluruh dosen baik negeri maupun swasta. Kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh peneliti adalah pelatihan dan pendampingan para guru yang ada di lingkungan kecamatan Kelapa Nunggal Kabupaten Bogor Jawa Barat. Sebelum dilakukan pelatihan para guru pada masa covid ini melakukan penilaian secara pasif bahkan manual, sehingga proses penilaian sangat membosankan bagi siswa. Penilaian kepada siswa seperti ini menimbulkan kecenderungan reliabilitasnya sangat rendah karena kemungkinan dibantu oleh orang lain atau walinya orang tuanya. Dengan demikian guru sangat membutuhkan alternatif dalam melakukan penilaian berbasis IT supaya proses penilaian berjalan lebih efektif. Selama proses pelatihan dan pendampingan para guru sangat antusias dalam mengikutinya. Keantusiasan guru-guru ini terlihat dengan tingkat kehadiran dari awal sampai akhir kegiatan tetap 100%. Para guru sangat termotivasi dengan pelatihan ini karena sangat memerlukan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran terutama proses penilaian. Penilaian atau evaluasi berbasis IT dengan menggunakan salah satu aplikasi yaitu Kahoot, Quizizz atau mentimeter dapat membantu para guru dalam pelaksanaan penilaian karena disamping efektif dan reliabilitasnya tinggi juga lebih meningkatkan motivasi bagi siswa dalam mengikutinya. Dengan penilaian berbasis IT ini hasil evaluasi bisa terlihat langsung dan ada tantangan bagi siswa dalam mengikutinya. Sehingga siswa sangat termotivasi dan senang system penilaian dengan menggunakan aplikasi berbasis IT ini.

Keantusiasan guru-guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini menjadi bahan kajian menarik untuk dibahas. Kegiatan pelatihan ini memberikan kontribusi besar bagi guru-guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan siswa tidak bosan terutama dalam proses penilaian. Hasil kegiatan dalam pengabdian masyarakat ini menunjukkan pemahaman guru dikategorikan sangat baik, hal ini terlihat dari tingkat pemahaman yang mencapai 95%. Guru-guru sangat memahami pentingnya penggunaan IT dalam proses penilaian sehingga mendukung terhadap ketercapaian pembelajaran secara umum. Penggunaan Teknologi Informasi sangat berpengaruh terhadap pola kebiasaan belajar baik bagi siswa maupun guru itu sendiri. (Bower 2019).

5. KESIMPULAN (*Conclusions*)

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di kecamatan Kelapa Nunggal Kabupaten Bogor Provinsi Jawa Barat. Pengabdian masyarakat diikuti oleh guru-guru Sekolah Dasar yang ada di Kecamatan Kelapa Nunggal. Tujuan dari pengabdian ini adalah memecahkan permasalahan pembelajaran di sekolah terutama proses penilaian. Pengabdian ini berbentuk pelatihan dan pendampingan bagi guru-guru Sekolah Dasar dalam mengemabngkan penilaian berbasis IT. Penilaian berbasis IT ini menggunakan salah satu aplikasi yaitu Kahoot, Quizziz dan Mentimeter. Karena keterbatasan waktu dan sarana prasarana karena pada masa covid, pelatiahn hanya bisa dilakukandengan satu aplikasi yaitu Kahoot. Evasaluaasi awal dilakukan dengan cara analisis kebutuhan yaitu dengan menyebar angket dan wawancara kepada Sebagian guru yang ada di kecamatan kelapa nunggal. Penilaian yang dilakukan oleh guru-guru Sekolah Dasar masih secara manual dan pasif baik secara luring atau kondisi normal maupun daring pada masa covid. Sehingga proses penilaian tidak menarik serta membosankan bagi siswa. Penialain manual dan pasif ini kecenderunganreliabilitas pelaksanaanya rendah karena ada efek campur tangan orang lain.Evaluasi proses dilakukan selama pelaksanaan kegiatan berjalan.

Pelaksanaan kegitan dilakukan secara daring bagi guru-guru Sekolah Dasar di kecamatan Kelapa Nunggal berjalan lancar dan kondusif. Semua guru hadir dari awal kegiatan sampai akhir 100%. Guru mengikuti kegiatan ini sangat antusias . Dari angket diakhir kegiatan menunjukutan tingkat kepuasan 95 % dan keterpahaman 90% terhadap materi yang diberikan. Sekalipun masih ada beberapa guru yang kurang menguasai Teknlogi Informasi tetap tetap semangat mengikutinya.. mereka mengmabkan dan mempraktekan penilaian berbasis IT yaitu aplikasi Kahoot. Pada evaluasi akhir yang dilakukan saat pendampingan keterpahaman guru-guru terhadap system penilaian berbasis IT sangat tinggi. Indikasi ini terlihat dari hasil angket yang disebar menunjukkan angka 98%. Hasil ini menunjukkan bahwa guru-guru paham bagaimana mengemngkan dan melakukan prakgek dalam penilaian dengan menggunakan aplikasi berbass IT aitu Kahoot.

6. DAFTAR PUSTAKA

Adib Rifqi Setiawan, '*Lembar Kegiatan Literasi Sainifik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)*', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020).

Bayram Gokbulut*, Eregli Education Faculty, Department of Education, Zonguldak Bulent Ecevit University, 67300 Eregli, Zonguldak, Turkey <https://orcid.org/0000-0002-7218-5900>, 2020.

L S L Purba,6th International Conference on Mathematics, Science, and Education (ICMSE 2019), 2020.

<https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/view/28388>

<https://pedagogia.umsida.ac.id/index.php/pedagogia/article/view/1432>

https://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Aprilia_Riyana.pdf

Siti Musliha and Pupung Purnawarm, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 508 , 1st International Conference On Information Technology And Education (ICITE 2020)

Syarifuddin K., *Inovasi Baru Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 201