

## EVALUASI PEMANFAATAN E-ASSESSMENT DALAM PEMBELAJARAN OLEH GURU TK DAN SD DESA CISAAT SUBANG JAWA BARAT

Mulyadi<sup>\*</sup>, Khaerudin<sup>1</sup>, Daffasyah<sup>1</sup>, Fairuz<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

\*E-mail: mulyadiunj@gmail.com

### ABSTRAK

Menyelenggarakan pembelajaran daring di era pandemi Covid-19 bagi para guru TK dan SD di Desa Cisaat Kecamatan Ciater merupakan tantangan yang tidak mudah, karena untuk melaksanakannya mereka belum pernah mengalami dan melakukan sebelumnya. Akibatnya, setelah mereka melaksanakan pembelajaran daring selama lebih satu setengah tahun, dan kembali ke luring, muncul sejumlah keluhan dan kejenuhan dalam mengikutinya. Dari hasil pemantauan terhadap sejumlah guru TK dan SD di Desa Cisaat Kecamatan Ciater Subang Jawa Barat diperoleh informasi bahwa kendala yang mereka hadapi diantaranya yaitu mereka tidak memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang menyenangkan. Untuk itu, diperlukan pelatihan dan pendampingan bagi para guru tersebut untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi-aplikasi pendukung pembelajaran, diantaranya aplikasi e-asesmen. Pendampingan terhadap guru TK dan SD di Desa Cisaat Kecamatan Ciater dilakukan melalui 4 sesi, yaitu (1) sesi pendampingan langsung secara synchronous dalam bentuk tatap muka, (2) sesi pendalaman materi yang dilakukan secara asynchronous dengan menggunakan Google Classroom, (3) sesi pengerjaan proyek dengan pendampingan secara asynchronous melalui WhatsApp Group, dan (4) sesi laporan hasil pengerjaan proyek secara synchronous. Luaran yang paling nyata dirasakan oleh para guru yaitu setelah mengikuti pendampingan ini adalah diperolehnya pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi e-asesmen

**Kata kunci:** pembelajaran; e-asesmen; evaluasi;

### ABSTRACT

*Organizing online learning in the era of the Covid-19 pandemic for elementary school teachers in Cisaat Village, Ciater District is a challenge that is not easy, because to implement it they have never experienced and done it before. As a result, after they carried out online learning for more than a year and a half, there were a number of complaints and boredom in following it. From the results of monitoring a number of elementary school teachers in Cisaat Village, Ciater Subang District, West Java, information was obtained that the obstacles they faced were that they did not have the ability to carry out learning that allowed fun learning to occur. For this reason, training and assistance are needed for these teachers to be able to carry out learning by utilizing learning support applications, including e-assessment applications. Assistance for elementary school teachers in Cisaat Village, Ciater District was carried out through 4 sessions, namely (1) material deepening sessions which were carried out asynchronously using Google Classroom, (2) synchronous direct mentoring sessions in the form of face-to-face, (3) project work sessions with asynchronous assistance through WhatsApp Group, and (4) synchronous project work report sessions. The most obvious outcome felt by elementary school teachers in Cisaat Village, Ciater District after participating in this mentoring was the acquisition of knowledge and skills in carrying out learning by utilizing the e-assessment application.*

**Keywords:** learning; e-assessment; evaluation

### PENDAHULUAN

Aplikasi asesmen sendiri banyak ragam dan jenisnya, dan masing-masing memiliki karakteristiknya sendiri. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dan membuat siswa terlibat secara aktif adalah aplikasi Quizizz. Quizizz adalah aplikasi yang menyenangkan, karena berbasis game atau

kuis trivia dalam hitungan menit. Quizizz merupakan sebuah aplikasi game edukasi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Anggia & Musfiroh, 2014). Kondisi ini memotivasi (Andarusni Alfansyur, 2019, pp. 208-216) dan memacu semangat siswa untuk menjadi juara. Penggunaan Quizizz juga cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Dimas Amrullah, 2020; Irwan Irwan, 2019). Hal ini karena Quizizz juga dipersepsikan secara positif oleh para siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Indra Perdana, dkk. 2020, 290-306). Sedangkan penelitian yang dilakukan M. Japar, dkk menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Muhammad).

Di masa pandemi Covid-19 penggunaan media pembelajaran online meningkat pesat. Banyak bermunculan platform pembelajaran yang sebelumnya tidak familiar digunakan. Salah satu platform pembelajaran tersebut adalah quizizz. Sesungguhnya quizizz bukanlah aplikasi baru, aplikasi ini sudah ada sejak tahun 2015 dan pertama kali diluncurkan di India. Quizizz diciptakan untuk membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan metode pengajaran dan pembelajaran gaya kuis, dimana pengguna menjawab serangkaian pertanyaan secara mandiri dan bersaing dengan pengguna lainnya pada kuis yang sama. Bagi guru aplikasi ini mempermudah pekerjaan guru karena tidak perlu mengoreksi tugas atau ujian siswa, nilai siswa secara otomatis akan muncul ketika siswa selesai mengerjakan kuis dan hasilnya dapat diunduh oleh guru. Aplikasi ini memiliki pengaturan waktu untuk masing-masing soal, sehingga dengan pengaturan waktu ini dapat meminimalisir kecurangan yang mungkin saja bisa dilakukan oleh siswa. Selain itu adanya audio visual yang ditampilkan membantu siswa untuk fokus dan tenang dalam menjawab kuis.

Kelebihan dari aplikasi Quizizz adalah proses dan hasilnya fair dan transparan, sehingga menjadi sangat bermakna bagi siswa. Dalam proses penilaian, siswa harus bersaing dengan teman-temannya dengan kesempatan dan peluang yang sama untuk menjadi juara. Di samping itu siswa juga dapat memantau capaian skor yang diperolehnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Krathwohl dan Anderson (2003) tentang syarat penilaian pembelajaran, yaitu bermakna, transparan, dan adil, maka penggunaan aplikasi Quizizz menjadi sangat relevan. Kondisi ini memicu motivasi dan semangat siswa untuk belajar lebih giat.

## **METODE**

Proses pendampingan berlangsung selama 3 minggu, mulai pada tanggal 28 Juli sampai dengan 16 Agustus 2022. Pembukaan kegiatan pendampingan dilakukan pada hari Sabtu, 24 Juli 2022 secara luring oleh Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Retno Widyaningrum, S.Kom. M.M

Adapun rincian tahapan pendampingan dilakukan sebagai berikut: (1) sesi pendampingan langsung oleh narasumber dengan mode synchronous, (2) sesi pendalaman dan penguasaan materi dengan pendampingan secara asynchronous, (3) sesi pengerjaan proyek dengan pendampingan secara asynchronous, dan (4) sesi laporan dan refleksi hasil proyek dengan mode synchronous.



**Gambar 1 Sesi Penyampaian Materi**

Berdasarkan gambar 1, telah dilakukannya sesi pertama yaitu pendampingan langsung yang dilaksanakan secara luring. Proses pendampingan dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi dan pemaparan materi. Pada Sesi ini peserta mendapatkan penjelasan tentang apa, mengapa, dan bagaimana cara memanfaatkan aplikasi Quizizz untuk digunakan dalam pembelajaran. Narasumber mendemonstrasikan cara memanfaatkan aplikasi Quizizz langkah demi langkah, dan diikuti oleh peserta, mulai dari sign up dan login, membuat kuis, melaksanakan kuis, dan menganalisis hasil asesmen. Peserta langsung mencoba dan mempraktikkannya yang didampingi para fasilitator.

Sesi kedua, (pendalaman dan penguasaan materi) berlangsung selama 14 hari, mulai hari Senin tanggal 2 Agustus sampai dengan tanggal 15 Agustus 2022. Sesi pendalaman dan penguasaan materi dilakukan secara mandiri dan pendampingan dilakukan dengan menggunakan mode asynchronous. Aktivitas yang dilakukan peserta yaitu diawali dengan mendaftar sebagai peserta pendampingan di Google Classroom, dan kemudian mereka mengakses materi yang disajikan oleh fasilitator dalam Google Classroom. Materi yang disajikan bervariasi yaitu dalam bentuk PowerPoint dan Video Pembelajaran.

Sesi ketiga adalah peserta diminta untuk membuat proyek asesmen dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Pengerjaan tugas proyek diberi waktu selama 2 minggu. Waktu yang dinilai lumayan cukup untuk mengembangkan e-asesmen dengan menggunakan Quizizz dan mencobanya kepada para

siswanya masing-masing. Selama mengerjakan proyek, para peserta dapat mengajukan masalah berupa pertanyaan jika mengalami kesulitan atau minta petunjuk kepada para fasilitator yang waktunya telah ditetapkan yaitu setiap hari mulai pukul 08.00 s.d. 16.00 WIB. Proses komunikasi selama sesi pengerjaan proyek dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi WhatsApp Group.

Sesi keempat adalah sesi laporan hasil pengerjaan proyek dan dan refleksi. Sesi ini dilaksanakan pada hari Selasa, 16 Agustus 2022. Pada sesi ini para peserta diminta untuk mempresentasikan hasil proyeknya, yaitu menunjukkan aplikasi Quizizz yang telah dikembangkannya dan telah diujicobakan di kelasnya masing-masing. Di akhir laporannya, para peserta sekaligus diminta untuk melakukan refleksi atas proses pendampingan yang selama 2 minggu mereka ikuti. Sesi ini diakhiri dengan kegiatan penutupan, yang dilakukan oleh Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta. Kemudian, para dosen dan mahasiswa segera menyusun laporan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

## **HASIL**

Proses pendampingan secara keseluruhan dinilai berhasil. Hal ini ditunjukkan oleh proses pendampingan dan hasil yang diperoleh peserta setelah mengikuti pendampingan. Proses pendampingan berjalan dengan baik yang ditunjukkan oleh antusiasme dan aktivitas peserta, baik selama proses belajar asynchronous maupun synchronous. Dalam proses belajar asynchronous para peserta aktif berkomunikasi melalui WhatsApp group untuk berkonsultasi terkait dengan kendala yang dihadapi dalam mempelajari materi atau mengerjakan proyeknya.

Pada proses pengadlan ini juga terjadi melalui beberapa tahapan, seperti tahapan persiapan, tahap pengkajian, tahap perencanaan alternatif program atau kegiatan, tahap pemformulasian rencana aksi, tahap pelaksanaan (*Implementation*) program atau kegiatan, tahap evaluasi, serta tahap terminasi.

Data hasil evaluasi akan dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata dan diinterpretasikan sebagai berikut:

**Tabel 1. Pengukuran Hasil**

|        |             |
|--------|-------------|
| 0-25   | Tidak Baik  |
| 25-50  | Cukup       |
| 50-75  | Baik        |
| 75-100 | Sangat Baik |

Hasil dari penilaian pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat guru TK & SD Desa Cisaat, Subang, Jawa Barat menunjukkan:

1. Ibu Dede Sukarsih, S.Pdi mendapatkan skor 93,33% dalam memanfaatkan *e-assessment* dalam pembelajaran di TK RJ Cisaat
2. Ibu Nonih, S.Pd mendapatkan skor 98% dalam memanfaatkan *e-assessment* dalam pembelajaran di kelas tiga SD Pasir Indah
3. Ibu Fina Lapiyah mendapatkan skor 100% dalam memanfaatkan *e-assessment* dalam pembelajaran di kelas empat SD Pasir Indah

Dari beberapa penjelasan diatas, diketahui bahwa para guru mendapatkan nilai dalam range 75-100 yang artinya sangat baik. Jadi, diharapkan pengabdian kepada masyarakat ini membawa dampak yang baik bagi para guru-guru di Desa Cisaat, Subang, Jawa Barat.

Mereka juga begitu terkesan dengan proses pendampingan, karena mereka dapat melaksanakan pembelajaran lebih menyenangkan bagi para siswanya. Berikut beberapa testimoni peserta di akhir kegiatan yang disampaikan melalui WhatsApp Group:

1. “*Walaikumsalam. Terimakasih kakak-kakak semua atas ilmunya. Alhamdulillah bermanfaat sekali, sukses selalu buat kakak-kakak semua*” (Nonih S.Pd., Guru SD Pasir Indah)
2. “*Walaikumsalam wrwb, sama-sama Pak makasih juga ilmunya sangat bermanfaat. Mudah-mudahan dilain waktu kita bisa bertemu lagi.*” (Enung Sukaesih, S.Pd., Guru SD Pasir Indah)
3. “*Walaikumsalam wr wb, terimakasih juga bapak dan kakak-kakak mahasiswa atas ilmunya sangat bermanfaat*” (Fina Lapiyah, Guru SD Pasir Indah)
4. “*Walaikumsalam terimakasih atas ilmu nya semoga bermanfaat*” (Dede Sukarsih, S.Pdi.TKI., Guru TK RJ Cisaat).

Jadi, secara garis besar peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merasakan manfaat dari pendampingan yang diberikan oleh para dosen program studi Teknologi Pendidikan UNJ dalam proses pembelajaran. Beberapa manfaat yang dirasakan di antaranya adalah dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan bagi para peserta, menambah kreatifitas, memotivasi dan menginspirasi para peserta serta meningkatkan Kompetensi Guru TK & SD dalam pembuatan, penggunaan, dan pengembangan media pembelajaran. *E-Assessment* yang sajikan cukup menarik serta mudah dimengerti dan dipahami. Peserta kegiatan juga berpesan agar kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, agar program pengabdian ini bisa dilaksanakan kembali dan berkelanjutan upaya memotivasi, dan menginspirasi serta memberikan contoh dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai.

## **PEMBAHASAN**

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh prodi Teknologi Pendidikan bertujuan untuk memberikan ilmu untuk meningkatkan kemampuan dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan para guru di Desa Cisaat, Subang, Jawa Barat dan pada jurnal ini dikhususkan pada merancang, mengembangkan, memanfaatkan, dan melaksanakan *e-assessment* dalam pembelajaran.

Dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dikatakan berhasil mulai dari tahap persiapan sampai dengan tahap evaluasi. Tetapi, pada proses pengabdian juga terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya akses internet, tidak semua guru mempunyai laptop, serta tidak adanya pengetahuan sebelumnya yang cukup terkait *e-assessment* ini. Hal tersebut justru menjadi tantangan tersendiri untuk tim *e-assessment* ini untuk membuat pengabdian kepada masyarakat ini dapat berjalan sebagaimana mestinya dan mencapai tujuannya.

Pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pengabdian ini berhasil dilaksanakan tetapi melewati berbagai macam hambatan. Setelah melakukan pendampingan pertama dan kedua, para guru diberikan kuesioner tentang seluruh kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Hal ini menunjukkan bahwa pengabdian ini sangat bermanfaat dan menambah wawasan baru untuk para guru dan sekolahnya. Guru di TK RJ Cisaat dan SD Pasir Indah berhasil untuk membuat *e-assessment* dengan menggunakan aplikasi quizizz dan dipraktikkan kepada siswa-siswi. Dan hasilnya adalah meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan soal-soal yang diberikan.

## **SIMPULAN**

Salah satu media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan tapi tidak menghilangkan atau menurunkan pemahaman peserta didik mengenai materi serta memanfaatkan perkembangan teknologi, adalah dengan aplikasi game atau permainan. Permainan atau game online yang bisa dijadikan alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap siswa SD dan TK, yakni aplikasi Quizizz. Permainan edukatif satu ini, memberikan begitu banyak manfaat yang tentu dapat dirasakan dalam media pembelajaran, karena media ini menarik dan dapat memotivasi secara kerja otak dan olah manajemen waktu.

Pendampingan untuk menjadi guru yang melek digital dengan memanfaatkan aplikasi e-asesmen telah membawa perubahan pada guru SD di Desa Cisaat Kecamatan Ciater. Motivasi dan persepsi mereka tentang pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi e-asesmen (Quizizz) dalam pembelajaran meningkat dan positif. Berdasarkan pengakuan mereka, saat ini pembelajaran yang mereka lakukan semakin hidup dan menyenangkan, karena para siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sekalipun dilakukan secara daring. Akan tetapi, terlepas dari itu semua, pemanfaatan

aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran yang efektif, bisa tercapai bilamana, guru memperhatikan akan kebutuhan, kekurangan dan perbedaan siswa atau peserta didik.

### **UCAPAN TERIMAKASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah membantu jalannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan lancar. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebajikannya dengan sebaik-baik balasan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anderson, Orin W., David R. Krathwohl. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing*. New York: Longman
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2008). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumer and Designer of Multimedia Learning*. John Wiley & S
- Destri Sambara Sitorus, T. N. 2022. *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game Pada Masa Pandemi Covid-19*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 81-88.
- Unik Hanifah Salsabila, I. S. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 163-172.
- Perdana, Indra, dkk. (2020). *K-JTP: Vol. 08, No. 02/Desember 2020/Hal 290 – 306*  
<https://quizizz.com/>