



Peningkatan Literasi Digital Penilaian melalui Pemanfaatan Aplikasi *Online Assessment*

Candra Abdillah¹, Dameis Surya Anggara², M. Hilman Zainuri³

^{1,2,3} Universitas Pamulang

dosen02229@unpam.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this community service is to describe the form of planning, the implementation process, and the impact obtained after community service activities in the form of workshops on the use of online assessment applications to increase digital literacy assessment for teachers at SMP IT Bina Adzkie, Depok City. The method of this activity goes through 4 stages, namely planning, implementation, monitoring and evaluation, as well as reflection and follow-up activities. The results of this activity include: (1) activity planning including coordination with the PkM team, preparing activity scenarios and workshop materials, making pretest and posttest questions. (2) The implementation of the activity lasts 3 days with details, namely the first day in the form of opening, pretest, delivery of socialization materials for the use of online assessment applications, the second day in the form of training in preparing learning assessment tools and the use of online assessment applications, and the third day in the form of reflection and follow-up activities, posttest, and closing. (3) The impact obtained by the teacher is that there is an increase in the average digital literacy assessment from 60 to 80 and there is a change in skills for the better in preparing HOTS-based learning assessment tools.

Keywords: *online assessment, digital literacy assessment, item questions, HOTS*

ABTRAK

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan, proses pelaksanaan, dan dampak yang diperoleh setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk workshop pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SMP IT Bina Adzkie, Kota Depok. Metode kegiatan ini melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, monitoring dan evaluasi, serta refleksi dan tindak lanjut kegiatan. Hasil dari kegiatan ini antara lain: (1) perencanaan kegiatan meliputi koordinasi dengan tim PkM, menyusun skenario kegiatan dan materi workshop, pembuatan soal pretest dan posttest (2) Pelaksanaan kegiatan berlangsung 3 hari (3) Dampak yang diperoleh guru adalah adanya peningkatan rata-rata literasi digital penilaian dari nilai 60 menjadi 80 dan adanya perubahan keterampilan yang lebih baik dalam penyusunan perangkat penilaian pembelajaran berbasis HOTS

Kata kunci: *online assessment, literasi digital penilaian, butir soal, HOTS*

PENDAHULUAN

Kemampuan literasi sangat dibutuhkan dalam era digital 4.0. Seseorang yang memiliki tingkat literasi yang tinggi akan mampu meningkatkan kualitas hidupnya menjadi lebih baik sehingga dapat mengikuti perkembangan era digital ini. Hal ini diperkuat oleh Irianto dan Febrianti (2017) yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan kualitas diri maka harus menjadi seseorang yang literat. Jika sebelumnya literasi hanya berkaitan dengan hal membaca dan menulis saja, tetapi saat ini literasi lebih dari hal tersebut.

Salah satu jenis literasi adalah literasi penilaian. Kebutuhan untuk mengembangkan potensi manusia di berbagai bidang menuntut pendidik untuk menguasai literasi penilaian. Literasi penilaian merupakan salah satu syarat bagi pendidik profesional untuk akuntabilitas sistem pendidikan sekarang ini. Menurut Deluca et al (2016), literasi penilaian adalah kemampuan untuk membangun penilaian yang andal untuk mengelola dan menilai dalam pengambilan keputusan instruksional yang valid. Tujuan dari literasi penilaian menurut Zolfaghari dan Ahmadi (2016) adalah (1) mengembangkan keprofesionalan pendidik, (2) menjamin keberhasilan prestasi belajar siswa, (3) untuk memilih metode penilaian sesuai karakter siswa, dan (4) membantu kemajuan akademik siswa terkait kemampuan actual dan potensi siswa.

Berdasarkan dengan kondisi realita yang ditemukan di SMP IT Bina Adzkia bahwa kemampuan literasi penilaian guru-guru dijumpai beberapa masalah yang urgen untuk segera diselesaikan. Berdasarkan wawancara dan observasi terhadap proses pembelajaran guru di SMP IT Bina Adzkia dapat diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru yang belum bisa menentukan metode yang tepat dalam melakukan penilaian pembelajaran. Sebagian besar guru belum bisa menyusun soal tes berbasis HOTS. Selain itu mayoritas guru belum memahami langkah dalam memberikan penilaian pembelajaran secara daring, pemberian penilaian pembelajaran hanya dilakukan secara tatap muka sehingga motivasi siswa dalam mengerjakan penilaian rendah.

Setelah berdiskusi dengan kepala sekolah dan para guru, maka ditentukan solusi berupa pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SMP IT Bina Adzkia. Salah satu aplikasi *online assessment* yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi digital penilaian guru adalah game quizizz. Game Quizizz menurut Salsabila, dkk (2020) adalah aplikasi pendidikan berbasis game,

yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan.

Solusi berupa penyusunan asesmen pembelajaran di atas juga pernah dikaji melalui penelitian yang dilakukan oleh Woit & Mason (2003); Wijayanti, dkk (2021); serta Aziz, dkk (2022); dengan penelitian yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi untuk *online assessment* untuk pembelajaran di sekolah, seperti aplikasi quizizz, kahoot, google classroom, dan sebagainya.

Berdasarkan analisis situasi permasalahan di atas, maka tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan bentuk perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok.
2. Untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok.

Untuk mengetahui dampak yang diperoleh guru setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbentuk pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok dengan waktu pelaksanaan pada hari Kamis - Sabtu, tanggal 2 – 4 Maret 2023. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah 13 guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok.

Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop peningkatan literasi digital penilaian guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok melalui pemanfaatan aplikasi *online assessment* dengan langkah-langkah kegiatan sebagai berikut: 1) Perencanaan Kegiatan terdiri dari melakukan koordinasi dengan tim PKM untuk pembagian tugas, melakukan koordinasi dengan pihak SMP IT Bina Adzkia, membuat proposal kegiatan, membuat materi kegiatan, membuat instrument monitoring

seperti soal pretes-posttest, dan instrumen keterlaksanaan program mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, monev, dan tindak lanjut. 2) Pelaksanaan Kegiatan terdiri dari pemberian pretest melalui aplikasi quizizz, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi dan workshop pemanfaatan aplikasi *online assessment*, dan diakhiri dengan pemberian *posttest* melalui aplikasi quizizz; 3) evaluasi kegiatan berupa penilaian terhadap hasil kinerja guru dalam membuat soal dengan memanfaatkan aplikasi *online assessment*; 4) refleksi dan tindak lanjut berupa pemberian saran kepada guru untuk memberikan soal *high order thinking* melalui aplikasi *online assessment*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan awal yang harus dilakukan sebelum melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah membuat perencanaan. Pembuatan perencanaan ini diharapkan mampu memperlancar pelaksanaan PKM. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan kegiatan antara lain: 1) koordinasi tim PkM, 2) pembuatan skenario PkM, 3) pembuatan materi, 4) pembuatan instrumen *pretest* dan *posttest*.

Selanjutnya adalah pembuatan skenario. Rencana dari PkM ini terbagi menjadi 3 kegiatan, dengan perencanaan tersaji pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Skenario dari Pengabdian kepada Masyarakat

Kegiatan Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembukaan dan sambutan Kepala SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok 2. Sambutan Ketua Pelaksana PKM 3. Pengabdi memberikan <i>pretest</i> pemahaman guru tentang literasi digital penilaian
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Narasumber menyampaikan materi pemanfaatan <i>online assessment</i> untuk meningkatkan literasi digital penilaian guru 2. Pengabdi bersama guru praktik pemanfaatan <i>online assessment</i> melalui aplikasi Quizizz
Kegiatan Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengabdi mengevaluasi hasil kerja guru 2. Pengabdi memberikan <i>posttest</i> pemahaman literasi digital penilaian 3. Pengabdi melakukan refleksi dan tindak lanjut

Adapun pembuatan materi disajikan dalam bentuk power point yang berisi materi pengertian, tujuan, manfaat, jenis aplikasi *online assessment*, dan langkah-langkah pemanfaatan *online assessment* melalui aplikasi Quizizz. Setelah materi terselesaikan, rencana selanjutnya adalah pembuatan soal *pretest* dan *posttest* berjumlah 10 soal dengan

waktu pengerjaan selama 30 menit. Soal tersebut terkonstruksi dari materi yang akan disampaikan. Soal disampaikan menggunakan aplikasi Quizizz secara online.

Perencanaan di atas disusun dengan cermat agar pelaksanaan PkM dapat berjalan dengan lancar. Menurut Abdillah, dkk (2019) menyatakan bahwa perencanaan perlu dirancang dengan tujuan agar proses pembelajaran terlaksana secara efektif dan efisien. Adapun Brookhart (2010) menyatakan bahwa perencanaan berfungsi untuk meminimalisir kesalahan dalam pembelajaran.

Kegiatan PkM ini dilaksanakan di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok. Agenda pertama adalah pembukaan yang dibuka oleh bantuan dari mahasiswa yang tergabung dalam tim PKM ini. Selanjutnya adalah sambutan dari Kepala Sekolah SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok, Bapak H. Mutaqin, S.Pd., I., M.M. Kemudian setelahnya, dilanjutkan dengan sambutan dari ketua PKM yaitu Candra Abdillah, S.Pd., M.Pd.

Sebelum materi mulai diterangkan, terlebih dahulu diadakan pembacaan doa agar proses pelaksanaan PKM ini berjalan dengan lancar. Acara selanjutnya yaitu pemberian soal pretest terkait literasi penilaian. Soal pretest terdiri dari 10 soal yang diberikan menggunakan aplikasi quizizz. Soal terdiri dari pemahaman guru terkait penilaian pembelajaran dengan indikator tujuan penilaian, proses penilaian, keadilan penilaian, dan teknik pengukuran penilaian. Berdasarkan hasil jawaban dari soal pretest literasi penilaian didapatkan rata-rata pemahaman guru di SMP IT BINA ADZKIA mendapatkan skor 60.

Setelah pemberian soal *pretest*, acara selanjutnya adalah penyampaian materi oleh Dr. Dameis Surya Anggara yang dimoderatori oleh Candra Abdillah, S.Pd., M.Pd. dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok.

Kegiatan penyampaian materi pengabdian kepada masyarakat ini mendapatkan antusias dari guru di SMP IT Bina Adzkia karena merupakan hal baru untuk dapat meningkatkan pemahaman terkait proses penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *online assessment*. Pemateri juga menjelaskan cara membuat soal yang baik dengan memperhatikan tingkatan kognitif HOTS (*higher order thinking skill*). Beberapa guru juga memberikan beberapa pertanyaan terkait teknik penilaian pembelajaran siswa.

Setelah kegiatan penyampaian materi dan tanya jawab, kegiatan selanjutnya adalah pemberian soal *posttest* dengan soal literasi penilaian sebelumnya. Setelah dianalisis, ternyata hasil jawaban *posttest* guru di SMP IT Bina Adzkie mendapatkan nilai menjadi 80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi digital penilaian sebesar 20% dari nilai *pretest* sebelumnya. Berikut beberapa dokumentasi terkait pelaksanaan PKM.



Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, guru di SMP IT Bina Adzkie, Kota Depok dapat memahami pentingnya literasi penilaian dengan baik. Tujuan dari literasi penilaian adalah (1) mengembangkan keprofesionalan pendidik, (2) menjamin keberhasilan prestasi belajar siswa, (3) untuk memilih metode penilaian sesuai karakter siswa, dan (4) membantu kemajuan akademik siswa terkait kemampuan actual dan potensi siswa (Zolfaghari dan Ahmadi, 2016)

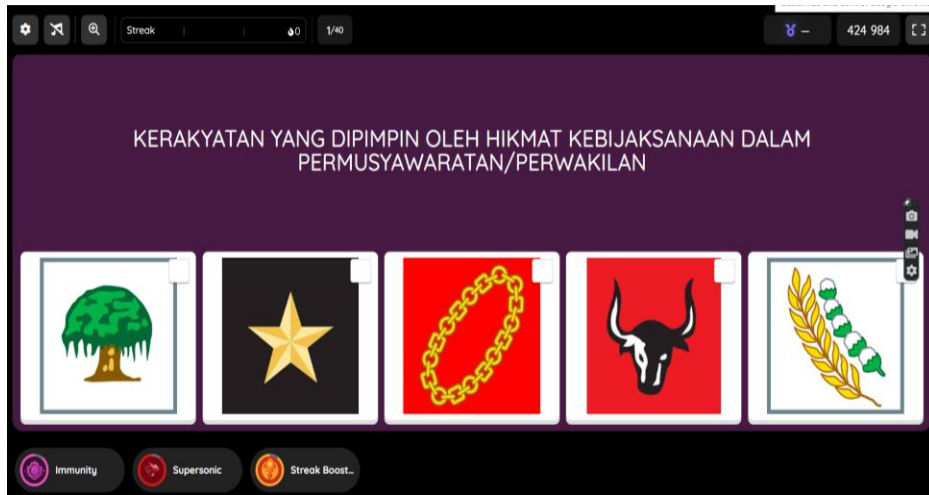
Adapun indikator literasi penilaian yang telah dipahami oleh guru di SMP IT Bina Adzkie, Kota Depok meliputi : (1) tujuan penilaian merupakan kegiatan memilih bentuk penilaian yang tepat berdasarkan tujuan instruksional berupa bentuk penilaian: tes diagnostic, formatif, summative. Penilaian untuk pembelajaran menggunakan penilaian formatif selama instruksi untuk memandu langkah selanjutnya dalam pengajaran dan pembelajaran; (2) Teori Pengukuran merupakan pemahaman sifat psikometrik penilaian (misalnya, reliabilitas dan validitas); (3) Proses Penilaian adalah kegiatan membangun, mengelola, dan menilai penilaian. Menafsirkan hasil penilaian untuk memfasilitasi pengambilan keputusan instruksional. Selain itu, juga terdapat komunikasi hasil penilaian yaitu mengkomunikasikan tujuan, proses, dan hasil penilaian kepada siswa, orang tua/wali, dan pemangku kepentingan lainnya; (4) Keadilan Penilaian merupakan kegiatan

menumbuhkan kondisi penilaian yang adil untuk semua peserta didik, dengan memperhatikan keragaman peserta didik dan peserta didik yang luar biasa. Selain itu keadilan penilaian juga memuat etika penilaian yaitu mengungkapkan informasi yang akurat tentang penilaian serta melindungi hak dan privasi siswa yang dinilai.

Selain literasi penilaian meningkat, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga meningkatkan keterampilan guru di SMP IT Bina Adzkia dalam memanfaatkan aplikasi *online assessment* seperti Quizizz untuk mengetahui pemahaman siswa ketika di rumah maupun di sekolah. Hal ini sejalan dengan Salsabila, dkk (2020) yang menyatakan bahwa aplikasi Quizizz efektif digunakan sebagai media penilaian selama pandemic covid-19. Aini (2019), Ju & Adam (2018) juga menyebutkan bahwa Quizizz merupakan aplikasi penilaian yang menyenangkan, menantang, dan interaktif dalam berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik. Hal ini sejalan dengan Abdillah & Soffiatun (2021:108) menyebutkan bahwa manfaat dari media pembelajaran pembelajaran dalam proses belajar adalah pembelajaran akan terasa lebih menarik perhatian peserta didik sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar.

Dampak yang diperoleh guru setelah adanya kegiatan PkM ini adalah adanya peningkatan literasi digital penilaian guru di SMP IT Bina Adzkia, Kota Depok. Sebelum adanya pelatihan, rata-rata pemahaman guru tentang literasi digital penilaian pembelajaran memperoleh nilai 60, sedangkan setelah sosialisasi menjadi 80. Kemudian dilihat dari keterampilan menyusun perangkat penilaian pembelajaran, sebelum pelatihan guru tidak dapat membuat dengan tepat perangkat penilaian pembelajaran berbasis HOTS, tetapi setelah diberikan workshop guru dapat menyusun perangkat penilaian pembelajaran berbasis HOTS dengan tepat.

Berikut Gambar 3 terkait contoh pembuatan soal mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan oleh salah satu guru di SMP IT Bina Adzkia dengan memanfaatkan aplikasi *online assessment* Quizizz.



Gambar 3. Contoh pemanfaatan aplikasi Quizizz oleh guru pada mata pelajaran PKN

Dampak yang terjadi setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sesuai dengan manfaat literasi penilaian bagi pendidik menurut Shams & Iqbal (2019) yaitu meliputi : (1) meningkatkan kompetensi professional guru, (2) meningkatkan kesejahteraan guru, siswa, dan instansi kerjanya, (3) membantu guru dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas, dan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) didapatkan hasil sebagai berikut:

- a) Perencanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan tahapan: 1) koordinasi tim PkM, 2) pembuatan skenario PkM, 3) pembuatan materi, 4) pembuatan instrumen *pretes* dan *posttest*, dan 5) koordinasi dengan pihak SMP IT Bina Adzkie, Kota Depok.
- b) Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung 3 hari dengan rincian yaitu: 1) hari pertama berupa pembukaan, pretest, penyampaian materi workshop pemanfaatan *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian, 2) hari kedua berupa pelatihan pemanfaatan menggunakan aplikasi *online assessment*, dan 3) hari ketiga berupa refleksi dan tindak lanjut kegiatan, *posttest*, dan penutupan.

Dampak yang diperoleh guru setelah adanya kegiatan PkM ini adalah adanya peningkatan rata-rata literasi digital penilaian dari nilai 60 menjadi 80 dan adanya perubahan ketrampilan yang lebih baik dalam pemanfaatan aplikasi *online assessment* dalam penilaian pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, C., & Soffiatun, S. (2021). BELAJAR PEMBELAJARAN.
- Abdillah, C., Anggara, D. S., & Permana, P. S. (2019). Perencanaan Pengajaran. Tangerang Selatan: Unpam Press
- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25).
- Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 3(1), 60-76.
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Ascd.
- Deluca, C., Lapointe-Mcewan, D., & Luhanga, U. (2016). Teacher assessment literacy: A review of international standards and measures. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 28(3), 251-272.
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017, June). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).
- Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as game based learning in the Arabic classroom. *European Journal of Social Science Education and Research*, 5(1), 194-198.
- Permendikbud No.23 Tahun 2020 tentang standar penilaian pendidikan.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai media pembelajaran ditengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/ JIITUJ*, 4(2), 163-173.

- Shams, J. A., & Iqbal, M. Z. (2019). Development of Classroom Assessment Literacy Training Program for University Teachers in Punjab. *Bulletin of Education and Research*, 41(2), 41-52.
- Wijayanti, A., Subekti, E. E., Agustini, F., & Cahyadi, F. (2021). PELATIHAN ONLINE ASSESSMENT MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SD. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, No. 2, pp. 24-33).
- Woit, D., & Mason, D. (2003, January). Effectiveness of online assessment. In *Proceedings of the 34th SIGCSE technical symposium on Computer science education* (pp. 137-141).
- Zolfaghari, F., & Ahmadi, A. (2016). Assessment literacy components across subject matters. *Cogent Education*, 3(1), 1252561.