

WORKSHOP PENYUSUNAN MEDIA DAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS ICT BAGI GURU BAHASA INDONESIA DI PURWAKARTA

Sary Sukawati^{1*}, R. Ika Mustika², Dida Firmansyah³

^{1,2,3}IKIP Siliwangi, Cimahi

*e-mail korespondensi: sarysukawati@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This dedication is motivated by facts in the field which show the low use of ICT in media and learning evaluation among junior high school Indonesian teachers, especially in Purwakarta Regency. The purpose of this service is to increase teachers' understanding in compiling media and evaluation of ICT-based learning in Indonesian lessons. The service implementation method consists of three stages: 1. Planning, 2. Implementation, and 3. Evaluation. Location of service at SMPN 1 Purwakarta. The target of the service was 47 teachers of SMP Indonesian MGMP members. Data collection techniques were carried out through observation, questionnaires, and interviews. The results of the ICT-based learning media preparation and evaluation workshop activities that focused on the use of quizizz applications in learning generally went well. Although there are still some problems such as network signals and devices that lack support. The results of the questionnaire before the workshop showed that 31% of teachers had never used ICT in learning, and only 43% had used the quizizz application. The results of interviews conducted after the workshop showed a positive response. Almost all participants claimed to have gained additional knowledge and understanding regarding the quizizz application as a medium and evaluation tool in learning. The advice given by the participants generally hoped that there would be follow-up or similar activities with different applications to be carried out again in Purwakarta.

Keywords: Workshop; Instructional Media; Learning evaluation; ICT

Abstrak

Pengabdian ini dilatarbelakangi oleh fakta di lapangan yang menunjukkan masih rendahnya pemanfaatan ICT pada media dan evaluasi pembelajaran di kalangan guru Bahasa Indonesia SMP, khususnya di Kabupaten Purwakarta. Tujuan pengabdian ini untuk meningkatkan pemahaman guru dalam menyusun media dan evaluasi pembelajaran berbasis ICT pada pelajaran Bahasa Indonesia. Metode pelaksanaan pengabdian terdiri dari tiga tahapan: 1. Perencanaan, 2. Pelaksanaan, dan 3. Evaluasi. Lokasi pengabdian di SMPN 1 Purwakarta. Sasaran pengabdian adalah guru-guru anggota MGMP Bahasa Indonesia SMP yang berjumlah 47 orang. Teknik Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Hasil kegiatan workshop penyusunan media dan evaluasi pembelajaran berbasis ICT yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran pada umumnya berjalan dengan lancar. Meskipun masih terdapat beberapa kendala seperti sinyal jaringan, dan perangkat yang kurang support. Hasil angket sebelum workshop menunjukkan bahwa 31% guru tidak pernah menggunakan ICT dalam pembelajaran, dan hanya 43% yang pernah menggunakan aplikasi quizizz. Hasil wawancara yang dilaksanakan setelah workshop menunjukkan respons yang positif. Hampir semua peserta mengaku mendapatkan tambahan pengetahuan dan pemahaman terkait aplikasi quizizz sebagai media dan alat evaluasi dalam pembelajaran. Saran yang diberikan peserta umumnya mengharapkan ada kegiatan lanjutan atau serupa dengan aplikasi berbeda untuk kembali dilaksanakan di Purwakarta.

Kata Kunci: Workshop; Media pembelajaran; Evaluasi pembelajaran; ICT

Accepted: 2023-06-17

Published: 2023-07-14

PENDAHULUAN

Tantangan menjadi seorang guru semakin hari semakin sulit. Guru dihadapkan pada berbagai persoalan yang harus diselesaikan sebelum mengajar, saat mengajar, dan setelah mengajar. Semua guru harus sudah siap dengan perencanaan pembelajaran yang matang, pelaksanaan proses pembelajaran yang menarik dan hasil pembelajaran yang dapat memenuhi indikator. Salah satu persoalan yang sering dirasakan guru, yaitu terkait dengan penggunaan media pembelajaran dan instrumen penilaian (evaluasi pembelajaran). Guru dituntut untuk menggunakan media

pembelajaran yang menarik, kreatif, serta dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Begitu pula dengan instrumen penilaian yang tentunya harus mengukur ketercapaian kompetensi yang diharapkan. Belum lagi tuntutan untuk pemanfaatan ICT dalam penyusunan keduanya.

Hal tersebut bukan hal yang mudah terutama bagi guru-guru yang kurang melek dengan teknologi atau komputer. Padahal dikemukakan oleh Rusman (2018:3) bahwa "memasuki abad ke-21 teknologi komputer sangat dirasakan kebutuhan dan kepentingannya untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran". Lebih lanjut dikemukakan bahwa guru sebagai pengajar merupakan pencipta kondisi belajar yang kondusif bagi siswa. Oleh karena itu, pembelajaran harus dirancang secara sistematis dan berkesinambungan.

Persoalan di atas sudah seharusnya menjadi motivasi bagi guru untuk mengikuti berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Ada beberapa fasilitas yang dapat dimanfaatkan oleh guru, salah satunya keikutsertaan dalam MGMP. Seperti yang dikemukakan oleh Sutaryo, dkk. (2023) bahwa peran utama dari MGMP adalah memfasilitasi guru dalam bidang studi yang sama dalam bertukar pendapat dan pengalaman. Sebelumnya disampaikan bahwa MGMP (Musyawarah Guru Mata pelajaran) merupakan himpunan guru yang memegang peranan strategis untuk meningkatkan dan memperkuat kompetensi guru melalui berbagai kegiatan seperti diskusi dan pelatihan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu guru mengatasi persoalan yang selama ini dirasakan. Pemanfaatan berbagai teknologi dapat memudahkan guru untuk saling berbagi informasi dan pengalaman. Misalnya pemanfaatan aplikasi untuk memudahkan pembuatan media dan LKPD sebagai salah satu alat evaluasi di kelas. Dibutuhkan aplikasi yang bisa memfasilitasi kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai. Berbagai aplikasi bisa digunakan, sebut saja kahoot, quizziz, powtoon, canva, dll. Dalam hal ini aplikasi yang digunakan harus tetap memfasilitasi siswa dan guru untuk berinteraksi seperti yang dikemukakan oleh Argaheni (2020) dalam Zenab dan Sukawati (2022) bahwa pembelajaran yang di dalamnya terdapat interaksi secara langsung dapat memberikan sentuhan bermakna bagi peserta didik. Mengingat karakteristik peserta didik saat ini menurut Sukawati dan Lestari (2021) adalah generasi Z yang sangat melek dengan keberadaan teknologi, bahkan sebelum duduk di bangku sekolah sudah fasih dalam menggunakan teknologi.

Oleh karena itu, pada kegiatan pengabdian ini aplikasi quizziz dirasa cocok untuk dijadikan platform pembuatan media dan LKPD pembelajaran. Fitur aplikasi quizziz sangat menarik, sehingga akan merangsang peserta didik untuk mengikuti kegiatan secara interaktif. Menurut Noor (2020) aplikasi quizziz ini bisa digunakan oleh guru sebagai salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar pada kegiatan yang sedang berlangsung. Senada dengan pernyataan di atas, Aini (2019) menyebut belajar dengan pemanfaatan teknologi aplikasi quizziz disamping menyenangkan, menantang, dan interaktif, juga akan berkontribusi pada peningkatan kompetensi peserta didik dan kreatifitas pendidik.

Kelebihan quizziz lainnya yaitu memiliki dua mode penyajian, secara synchronous dan asynchronous. Jika guru akan menjadikan quizziz sebagai media ketika pembelajaran berlangsung sebaiknya guru memilih mode synchronous atau instructor led-lesson (start a live lesson). Dengan demikian guru dan siswa dapat mengikuti tampilan materi, latihan soal, serta bisa langsung mengulasnya secara bersamaan. Namun, jika guru akan menggunakan quizziz sebagai alat evaluasi

maka guru bisa memilih mode asynchronous (assign homework) agar peserta didik dapat mengerjakan soal sesuai kecepatan dan kemampuan masing-masing.

Selain cocok sebagai media pembelajaran, quizzizz justru sudah banyak digunakan para guru untuk mengukur keberhasilan sebuah tes atau menjadi sarana evaluasi pembelajaran. Purba (2020) mengemukakan media evaluasi pembelajaran quizzizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja mahasiswa, bahkan bisa mengunduh statistik ini dalam bentuk spreadsheet excel. Guru dapat melacak jumlah jawaban siswa. Pemanfaatan quizzizz membantu pendidik saat melakukan evaluasi, dengan tampilan yang menarik, dilakukan di mana saja dan dengan pengaturan waktu yang diatur. Hal ini sejalan dengan tema kegiatan pengabdian yang akan memberikan workshop pemanfaatan quizzizz sebagai media dan evaluasi dalam pembelajaran.

Penelitian terkait pemanfaatan aplikasi quizzizz sebagai media pembelajaran pernah dilakukan oleh Salsabila, dkk (2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi quizzizz sebagai media pembelajaran telah menunjukkan hasil yang positif dalam beberapa hal seperti: fokus perhatian siswa selama pembelajaran, pemahaman, dalam memahami soal, keaktifan siswa dalam bertanya, ketelitian siswa terhadap soal, dan ketenangan siswa dalam mengerjakan soal. Selain itu, pelatihan aplikasi quizzizz sebagai media evaluasi pembelajaran daring juga pernah dilakukan oleh Nizaruddin, dkk. Kegiatan berbentuk workshop. Selama kegiatan guru membuat kuis, membagikan dan mengatur koleksi kuis serta mengatur kuis dalam mode langsung secara individu. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa guru telah memahami dan mampu membuat akun dan menggunakan quizzizz sebagai sarana evaluasi secara daring.

Diharapkan hasil kegiatan workshop ini juga dapat bermanfaat dan memberikan warna baru bagi para guru yang selama ini masih mengajar secara konvensional. Sukawati (2020) menyebut bahwa kebaruan dalam pembelajaran dapat menjadi sebuah inovasi yang penting untuk dilaksanakan. Dengan demikian semoga tujuan dari kegiatan pengabdian ini dapat tercapai yaitu untuk meningkatkan pemahaman guru dalam menyusun media dan evaluasi pembelajaran berbasis ICT pada pelajaran Bahasa Indonesia melalui aplikasi quizzizz.

METODE

Metode pelaksanaan penelitian dilaksanakan secara langsung ke lapangan. Pengambilan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Kegiatan pengabdian meliputi tiga tahapan, yaitu awal, inti, dan akhir.

1. Tahap perencanaan:
 - a. Penentuan lokasi dan waktu pengabdian
 - b. Perumusan masalah
 - c. Penyusunan materi
2. Tahap pelaksanaan:
 - a. Penyampaian materi
 - b. Tanya jawab interaktif
 - c. Workshop praktik penyusunan media dan evaluasi berbasis ICT dengan menggunakan aplikasi quizzizz
3. Tahap evaluasi
 - a. Refleksi dan evaluasi
 - b. Simpulan

Hasil perolehan data dianalisis dan diuraikan secara deskriptif kualitatif di bagian pembahasan.

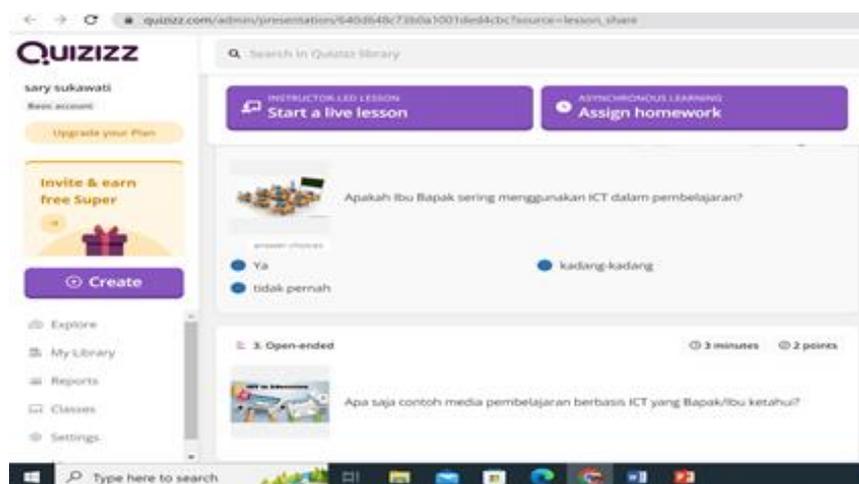
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan pada tanggal 13-14 Maret 2023. Lokasi pengabdian dilaksanakan di SMAN 1 Purwakarta diikuti oleh peserta dari MGMP Bahasa Indonesia berjumlah 47 orang. Berdasarkan hasil observasi kegiatan yang dilakukan sudah berjalan dengan lancar. Kegiatan pengabdian dilaksanakan mulai pukul 08.00 WIB. Sebelum dimulai sesi penyampaian materi, ada sambutan-sambutan yang disampaikan oleh perwakilan dari pihak MGMP, Dinas Pendidikan Kab. Purwakarta, dan IKIP Siliwangi.



Gambar 1. Penyampaian Sambutan

Selanjutnya setelah penyampaian sambutan dari berbagai pihak, pemateri melakukan tanya jawab interaktif terlebih dahulu menggunakan angket berbasis quizizz seperti tampilan berikut ini:



Gambar 2. Tampilan soal angket pada quizizz

Angket berisi 3 pertanyaan yang dijawab oleh seluruh peserta melalui aplikasi quizizz. Meski harus diakui ada beberapa peserta yang tidak mengikuti kuis karena kesulitan bergabung, tapi mereka menjawab secara langsung. Berikut hasil angket yang didapatkan:

Tabel 1. Hasil Angket

No	Soal angket	Jawaban responden		
		1	2	3
1	Apakah Ibu Bapak sering menggunakan ICT dalam pembelajaran?	17%	51%	32%
2	Apakah Bapak Ibu mengetahui aplikasi quizizz	79%	15%	6%
3	Apakah Bapak Ibu pernah menggunakan quizizz dalam pembelajaran?	43%	0%	57%

Keterangan:

1= ya

2= kadang-kadang/ragu-ragu

3= tidak pernah/tidak tahu

Hasil angket awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta jarang menggunakan ICT dalam pembelajaran. Meskipun pada umumnya sudah mengetahui tentang aplikasi quizizz tapi hanya 43% yang pernah menggunakan quizizz dalam pembelajaran di kelas. Beberapa mengaku hanya menggunakan soal yang sudah ada. Hal ini menjadi tambahan informasi yang berarti bagi pemateri.

Selanjutnya pemateri memaparkan materi workshop yang berjudul media pembelajaran berbasis ICT. Adapun teknologi yang dikenalkan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu pemanfaatan aplikasi quizizz dalam pembelajaran.

Pemateri menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan alasan penting bahwa media dan LKPD harus berbasis TIK. Selanjutnya menjelaskan hal-hal lain seperti: karakteristik pembelajaran abad 21, pemanfaatan ICT dalam pembelajaran, unsur-unsur pembelajaran inovatif abad 21, dan cara mengaplikasikan quizizz dalam pembelajaran. Berikut gambar PPT yang disampaikan saat sesi pemaparan materi.



Gambar 3. Tampilan PPT materi

Setelah sesi pemaparan materi selesai, dibuka sesi tanya jawab. Pada sesi tanya jawab peserta bertanya terkait fitur apa saja yang bisa dimanfaatkan dalam quizizz, cara membuat akun, cara memilih jenis soal secara tepat, cara menyajikan kepada siswa, jumlah kuota data yang harus dimiliki, dll. Sebetulnya beberapa pertanyaan yang diajukan sudah dijelaskan pada pemaparan materi tetapi mungkin ada peserta yang masih belum memahami secara jelas sehingga diperlukan adanya praktik secara langsung.



Gambar 4. Para Pemateri Workshop



Gambar 5. Peserta Workshop

Sesi selanjutnya adalah workshop pembuatan media dan evaluasi berbasis ICT melalui aplikasi quizizz. Ada lima tahapan yang dilaksanakan dalam kegiatan praktik dalam pengabdian ini. Tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar 8 di bawah ini:



Gambar 6. Tahapan praktik

Workshop dimulai dengan praktik penginstalan aplikasi quizizz ke perangkat masing-masing. Hasil observasi ada beberapa peserta yang sudah memiliki akun quizizz sehingga tidak perlu melakukan install ulang. Kendala yang dialami selama proses ini adalah jaringan yang tidak lancar, perangkat seluler dan laptop yang tidak memadai, email yang tidak terdaftar, lupa password email, kebingungan peserta saat menginstall, dll.

Selama proses penginstalan, para pemateri dan tim bergerak maju menghampiri peserta yang kesulitan. Setelah semua peserta dipastikan memiliki akun quizizz di perangkat masing-masing, langkah selanjutnya adalah mencoba membuat materi yang bisa dibuat secara langsung atau dari PPT yang sudah dimiliki. Pemateri juga menjelaskan bahwa PPT harus dikonversi dulu mejadi PDF sehingga bisa dengan mudah diakses ke dalam quizizz sebagai materi yang akan disajikan.

Tahap berikutnya adalah membuat soal. Ada beberapa pilihan yang bisa digunakan, yaitu multiple choice (pilihan ganda), check box (memilih jawaban lebih dari 1), Fill-in-the-blank (mengisi bagian kosong/isian singkat), poll (poling), dan open-ended (soal terbuka). Ada dua cara yang bisa dilakukan oleh guru saat membuat soal, 1. Menggunakan soal yang sudah ada dan memodifikasinya, 2 membuat soal baru. Saat proses ini, rata-rata guru menggunakan soal yang sudah ada di bank soal kemudian memodifikasinya sesuai dengan kebutuhan. Hal ini diperbolehkan, agar praktik bisa berjalan lebih efektif.

Langkah selanjutnya praktik menyajikan quizizz. Ada dua pilihan, 1. Synchronous, 2. Asynchronous. Peserta dapat memilih cara ke-1 yaitu menggunakan pilihan instructor-led-lesson dengan mengklik *start a live lesson*. Hal ini berarti kendali layar ada di guru. Soal akan dibuka oleh guru dan bisa diisi oleh peserta didik secara bersamaan sesuai dengan tenggat waktu yang ditentukan. Sementara itu, jika peserta/guru memilih cara ke-2 maka pilihannya mengklik assign homework. Dengan demikian para peserta didik akan mengerjakan soal sesuai dalam waktu yang berbeda sesuai dengan kecakapan masing-masing.



Gambar 7. tampilan menyajikan kuis

Pada proses ini, semua peserta menggunakan sesi asynchronous (assign homework) saling bertukar dan mengerjakan link dalam kelompok terbatas. Hasil dari pengerjaan kuis ini, dapat dilihat langsung di bagian report. Hal inilah yang dijelaskan oleh pemateri dalam tahapan melihat hasil.

Pada sesi akhir dilakukan refleksi dan evaluasi. Perwakilan peserta ke depan untuk menyampaikan hasil penyusunan media dan evaluasi berbasis quizizz yang telah dibuatnya. Perwakilan peserta lainnya turut mengomentari hasil kerja yang telah dibuat. Pada kegiatan akhir ini juga peserta menyampaikan beberapa kendala yang dialami dan mengemukakan saran serta harapan untuk kegiatan selanjutnya. Sesi akhir ditutup dengan foto Bersama.



Gambar 8. Sesi foto Bersama

Dapat disimpulkan meskipun masih ada beberapa kendala, tetapi kegiatan workshop dinilai bermanfaat dan memberikan hasil yang memuaskan bagi para peserta kegiatan pengabdian. Hal ini dibuktikan pula dari hasil wawancara yang telah disampaikan secara langsung oleh peserta. Pada umumnya peserta merasa antusias baik sebelum maupun saat mengikuti kegiatan pengabdian ini. Banyak hal positif yang disampaikan oleh peserta di antaranya: 1. Sangat terbantu dengan kegiatan pengabdian ini. 2. Baru sekarang memiliki akun quizizz sebagai pembuat soal 3. Merasa senang karena bisa membuat sendiri soal tes, 4. Akan mencoba memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai media dan evaluasi dalam pembelajaran di kelas. 5. Baru mengetahui adanya penyajian materi dalam quizizz, 6. Berharap ada kegiatan pengabdian berikutnya dengan aplikasi lain, 7 berterima kasih atas semua arahan dan bantuan yang diberikan oleh pemateri dan penyelenggara kegiatan. Berdasarkan hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil wawancara terkait kegiatan pengabdian yang sudah dilaksanakan cenderung bernada positif.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian telah dilaksanakan melalui tiga tahapan, tahap persencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan data yang diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian dengan tema workshop penyusunan media dan evaluasi berbasis ICT di kabupaten Purwakarta telah berjalan dengan lancar meskipun ada beberapa hambatan yang dialami seperti sinyal, jaringan, kuota, dan perangkat yang tidak support. Hasil angket awal menunjukkan 57% peserta pengabdian belum pernah menggunakan quizizz selama pembelajaran. Namun hasil wawancara di akhir kegiatan menunjukkan adanya respons positif dari peserta terhadap materi, pemateri, dan penyelenggara. Pada umumnya peserta juga menyatakan siap memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai media dan alat evaluasi dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Kependidikan*, 2(25) (online), (<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/kependidikan/article/view/567> diakses 12 April 2023)
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2),

291-296.(online) ((<https://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/6417> diakses 12 April 2023)

- Noor, S. (2020). Penggunaan quizizz dalam penilaian pembelajaran pada materi ruang lingkup biologi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X. 6 SMAN 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7
- 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.
- Rusman. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- 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 (online) (<https://online-journal.unja.ac.id/JIITUJ/article/view/11605>, diakses 3 Mei 2023)
- Sutaryo, S., Latif, S., Hasan, N., & Maricar, F. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah bagi Guru Bahasa Inggris di Kota Ternate. *Beru'-beru': Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 169-178.
- Sukawati, S. (2021). Pemanfaatan zoom meeting dan google classroom dalam mata kuliah inovasi pembelajaran berbasis lesson study. *Semantik*, 10(1), 45-54.
- Sukawati, S., & Lestari, R. D. (2021). Optimalisasi Tpack Melalui Aplikasi Discord dalam Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Prosiding: Transformasi Literasi Digital di Era 5.0*, 89.
- Zenab, A. S., & Sukawati, S. (2022). Studi Komparasi Hasil Belajar Mahasiswa Melalui Metode Daring Dan Luring Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia. *Semantik*, 11(2), 245-256.