WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10

Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

WORKSHOP EVALUASI PEMBELAJARAN DARING BAGI GURU SEKOLAH DASAR MITRA PGSD UNM KAMPUS VI BONE

WORKSHOP OF ONLINE LEARNING EVALUATION FOR ELEMENTARY SCHOOL TEACHERS: PARTNERS OF PGSD UNM CAMPUS VI BONE

Asriadi
Universitas Negeri Makassar
Email: asriadi@unm.ac.id

Achmad Shabir
Universitas Negeri Makassar
Email: achmadshabir@unm.ac.id

Muhammad Farid
Universitas Negeri Makassar
Email: muhammadfarid@unm.ac.id

Keywords :
evaluation, online learning, google form.

ABSTRACT

Online learning during Covid-19 pandemic allows teaching and learning activities to occur without having to meet physically and at a distance by utilizing a computer or smartphone. However, the digital skills of Indonesian teachers are still low. So that the evaluation of online learning outcomes is less effective and does not characterize evaluations that measure cognitive, affective and psychomotor abilities. Evaluation is mostly done by giving assignments via Whatsapp, not measurements or tests. While there are many applications that can be used to measure student learning progress, such as Google Forms, Kahoot, Quizizz, and Wordwall. Therefore, community service was carried out in the form of a Workshop of online learning evaluation for elementary school teachers: partners of PGSD UNM Campus VI Bone. This community service is carried out by means of lectures, demonstrations or practices, and evaluation of the results of the training. The result shows that teachers master the use of Google Forms as an effective evaluation platform. Partner teachers are expected to be able to train colleagues both through workshops at the school level and at the Teacher Working Group to improve the digital skills of Indonesian teachers.

Kata kunci :
evaluasi, pembelajaran daring, *Google Form.*

ABSTRAK

Pembelajaran daring selama pandemi Covid-19 memungkinkan aktivitas belajar mengajar terjadi tanpa harus bertemu fisik dan berjarak dengan memanfaatkan komputer atau ponsel pintar. Namun, keterampilan digital guru-guru Indonesia masih rendah. Sehingga pelaksanaan evaluasi hasil pembelajaran daring berjalan kurang efektif serta tidak mencirikan evaluasi yang mengukur kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Evaluasi lebih banyak dilakukan dengan pemberian tugas via *Whatsapp*, bukan pengukuran atau tes. Sementara tersedia banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur kemajuan belajar siswa seperti *Google Form, Kahoot,*

WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10

Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

Quizizz, dan *Wordwall*. Oleh karena itu, dilakukan pengabdian kepada masyarakat berupa *workshop* evaluasi pembelajaran daring bagi guru SD mitra PGSD UNM Kampus VI Bone. Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi atau praktik, dan evaluasi terhadap hasil pelatihan. Hasilnya menunjukkan guru-guru menguasai penggunaan *Google Form* sebagai salah satu platform evaluasi yang efektif. Guru mitra diharapkan dapat melatih teman sejawat baik melalui *workshop* di tingkat sekolah maupun pada Kelompok Kerja Guru demi meningkatkan keterampilan digital guru-guru Indonesia.

Diterima: 30 November 2021; **Direvisi**: 20 Mei 2022; **Disetujui**: 31 Mei 2022; **Tersedia online**: 17 Juni 2022

***How to cite*:** Asriadi, Achmad Shabir, Muhammad Farid, "*Workshop* Evaluasi Pembelajaran Daring bagi Guru Sekolah Dasar Mitra PGSD UNM Kampus VI Bone", *WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat* Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10. doi: 10.36701/wahatul.v3i1.451.

PENDAHULUAN

Bermula dari Kota Wuhan di Tiongkok pada akhir Desember 2019, virus jenis baru yang menyerang sistem pernafasan menyebar ke seluruh belahan dunia. Virus ini diberi nama *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19) dan oleh World Health Organization (WHO), penyebarannya ditetapkan sebagai pandemi sejak 11 Maret 2020. Demi memutus mata rantai penyebaran COVID-19, isolasi kota skala besar terjadi di semua negara, termasuk Indonesia. Anjuran bekerja dari rumah dan belajar dari rumah pun ditekankan. Indonesia melalui surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 mulai memberlakukan kebijakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau yang lebih akrab dengan sebutan pembelajaran dalam jaringan (daring). Pembelajaran daring memungkinkan aktivitas belajar mengajar terjadi tanpa harus bertemu fisik dan berjarak[1] dengan memanfaatkan komputer atau ponsel pintar[2].

Sudah setahun para pelajar Indonesia belajar daring, riset mengenai dampak dan efektifitas pembelajaran daring pun banyak dilakukan. Pembelajaran daring rupanya menghadirkan banyak masalah utamanya pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Motivasi belajar siswa SD dalam pembelajaran daring tergolong rendah[3], bahkan terjadi penurunan minat belajar[4] sehingga penguasaan materi pembelajaran

[1] Henderson, *The E-Learning Question and Answer Book: A Survival Guide for Trainers and Business Managers*.

[2] Clark and Mayer, *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*.

[3] Rika Yuni Ambarsari, "Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 Di Kecamatan Ulukerto Wonogiri," *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* 8, no. 1 (2021): 28–35.

[4] Jumardi Budiman, "Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring Di Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19," *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 12, no. 1 (April 29, 2021): 104–13, doi:10.31932/ve.v12i1.1074.

JURNAL WAHATUL MUJTAMA' JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10
Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

juga rendah[5]. Selain disebabkan oleh sarana penunjang yang kurang memadai seperti sinyal internet, digital *skill* guru dan siswa SD juga masih rendah[6].

Rendahnya *skill* teknologi para guru terlihat pada dominasi penggunaan aplikasi yang kurang sesuai untuk pembelajaran daring seperti layanan perpesanan *Whatsapp*[7]. Sementara di kota-kota besar di mana guru terpapar sarana teknologi yang memadai, penggunaan aplikasi *Google Classroom* lebih mendominasi sebagaimana ditunjukkan dalam riset[8] di DKI Jakarta. Aplikasi lain yang juga marak dimanfaatkan adalah *Zoom Meeting* dan *Google Meet*.

Pelaksanaan evaluasi hasil pembelajaran daring juga berjalan kurang efektif dan tidak mencirikan evaluasi yang mengukur kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Guru hanya menggunakan aplikasi *Whatsapp* sebagai sarana utama proses evaluasi dan bahkan ada pula yang menggunakan *Zoom Meeting*[9] sehingga tidak maksimal dalam merekam kemajuan belajar siswa. Evaluasi lebih banyak dilakukan dengan pemberian tugas, bukan pengukuran/tes. Belum lagi maraknya kecurangan yang dilakukan siswa mengakibatkan hasil evaluasi menjadi tidak akurat lagi[10]. Sementara tersedia banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mengukur kemajuan belajar siswa. Aplikasi-aplikasi ini tersedia secara gratis dan mudah dioperasikan. Aplikasi seperti *Google Form*, *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Wordwall*. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut sebenarnya mudah untuk diterapkan, asalkan guru mau belajar[11]. Aplikasi-aplikasi ini tidak hanya memudahkan proses asesmen namun juga meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan *Kahoot* misalnya membuat siswa semakin tertarik untuk belajar matematika dan dapat terbawa dalam suasana menyenangkan serta tidak kesulitan mempelajari materi yang diberikan [12]. Serupa, penggunaan *Wordwall* juga meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran daring. Siswa mengumpulkan

---

[5] Marinus Waruwu, "Studi Evaluatif Implementasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," *Jurnal Administrasi Pendidikan* 27, no. 2 (2020): 288–95, doi:10.17509/jap.v27i2.27081.

[6] Fitrah and Ruslan, "Eksplorasi Sistem Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Bima."

[7] Andi Lely Nurmaya G et al., "Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring (Online) Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19," *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): 80–85, doi:10.26618/jkpd.v6i1.4745.

[8] Nurliana Apriyanti and Feli Cianda Adrin Burhendi, "Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring Berorientasi Pada Karakter Siswa," in *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 48–54, http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17760.

[9] Fitrah and Ruslan, "Eksplorasi Sistem Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Bima."

[10] Nadhira Aisyah Damayanti and Retno Mustika Dewi, "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (June 14, 2021): 1647–59, doi:10.31004/edukatif.v3i4.656.

[11] Siti Lathifatus Su'niyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi," *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 1 (2020): 1–18, http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024.

[12] Rizky Nurul Setiani and Dani Firmansyah, "Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19," *Pythagoras* 10, no. 1 (2021): 13–28.

JURNAL WAHATUL MUJTAMA' JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10
Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

tugas tepat waktu dan rajin menanyakan materi yang belum dipahami[13]. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran daring juga meningkatkan keaktifan siswa hingga 17,65%[14]. Disamping itu, pengunaan aplikasi *online* ini memudahkan guru dalam melakukan penilaian pembelajaran yang efektif[15].

Sejalan dengan hasil beberapa riset yang telah dilakukan di berbagai lokasi di Indonesia, guru-guru di sekolah mitra PGSD UNM Kampus VI Bone juga menemui masalah dalam mengevaluasi kemajuan belajar siswa. Evaluasi yang sebelumnya dapat dilaksanakan dengan mudah secara luring, kini harus beralih memanfaatkan teknologi internet sementara literasi digital guru-guru di daerah masih rendah. Mitra belum mengetahui cara mengoperasikan aplikasi-aplikasi *online* seperti *Google Form, Kahoot, Quizizz*, dan *Wordwall*. Bahkan banyak guru mitra yang baru pertama kali mendengar nama aplikasi-aplikasi tersebut.

Oleh karenanya, peneliti berinisiatif untuk melakukan pelatihan intensif penggunaan sejumlah aplikasi *online* itu demi memaksimalkan proses evaluasi pembelajaran selama pandemi Covid-19. Aplikasi-aplikasi ini akan dilatihkan kepada guru mitra melalui kegiatan "*Workshop* Evaluasi Pembelajaran Daring bagi Guru Sekolah Dasar Mitra PGSD UNM Kampus VI Bone". Sasaran dalam pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru SDN 67/5 Ta' Kabupaten Bone yang merupakan salah satu sekolah dasar mitra PGSD UNM Kampus VI Bone. Guru yang menjadi peserta dalam kegiatan ini berjumlah 10 orang yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran.

Workshop evaluasi pembelajaran daring dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Secara rinci pelaksanaan program *workshop* evaluasi pembelajaran daring ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni:

Tahap awal (perencanaan), bertujuan mengidentifikasi masalah yang dihadapi mitra, khususnya pada evaluasi pembelajaran daring. Pelaksanaan tahapan awal ini meliputi 1) kunjungan sekolah, 2) analisis kebutuhan dengan guru dan kepala sekolah, 3) perumusan rencana program prioritas, dan 4) kerjasama pelaksanaan *workshop* evaluasi pembelajaran daring di masa pandemi.

Tahap pelaksanaan, dilakukan dalam empat bagian yakni pengenalan platform evaluasi daring, edukasi, *workshop*, dan uji coba. Langkah-langkah pelaksanaan adalah: 1) mengenalkan teknik dan langkah stategis yang dibutuhkan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran daring serta mengenalkan aplikasi/platform apa saja yang dapat digunakan; 2) mengedukasi guru mitra tentang tata cara menentukan aplikasi/platform yang tepat sesuai dengan tingkatan pemahaman dan tahap belajar peserta didik; 3) *workshop* pembelajaran daring

[13] Siti Faizatun Nissa and Novida Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (July 21, 2021): 2854–60, doi:10.31004/edukatif.v3i5.880.

[14] Erlis Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19," *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (July 6, 2020): 145, doi:10.33394/jp.v7i3.2645.

[15] Wahyudi Wahyudi, Intan Sari Rufiana, and Dwi Avita Nurhidayah, "Quizizz: Alternatif Penilaian Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (November 16, 2020): 95–108, doi:10.25139/smj.v8i2.3062.

WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10

Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

dilakukan melalui *video conference* dan pendampingan melalui grup *Whatsapp*; 4) uji coba dan diskusi dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan; 5) target yang ditetapkan pada kegiatan ini, yaitu 80% peserta guru dari sekolah mitra cakap dan berkompetensi melaksanakan evaluasi pembelajaran daring dengan memanfaatkan aplikasi yang tepat.

Tahap akhir (evaluasi), berupa evaluasi ketepatan pemanfaatan aplikasi evaluasi pembelajaran daring di masa pandemi sesuai dengan tingkatan pengetahuan dan kebutuhan peserta didik. Evaluasi kecakapan mengembangkan instrumen evaluasi secara daring dilakukan terhadap guru yang menjadi peserta pada program ini. Diharapkan sebanyak 80% guru mitra memiliki kompetensi/kecakapan melatih guru sejawat.

PEMBAHASAN

Permasalahan yang dialami mitra adalah kurangnya kompetensi tentang penggunaan aplikasi/platform evaluasi pembelajaran daring yang efektif. Berdasarkan hal tersebut, disepakati dengan mitra untuk menyelenggarakan *workshop* evaluasi pembelajaran daring bagi guru SD. *Workshop* dilakukan secara daring mengacu pada himbauan untuk tidak melakukan kegiatan secara langsung/tatap muka.

Media yang digunakan dalam pelatihan adalah *Google Meet, Google Form, Google Classroom*, dan *Whatsapp Group* dengan jumlah penyajian 38 jam. Materi yang diberikan adalah penggunaan aplikasi/platform pembelajaran daring sebagai sarana belajar mengajar, yakni (a) pengenalan berbagai aplikasi/platform pembelajaran daring seperti *Google Classroom* dan *Google Meet*; (b) pengenalan beberapa aplikasi/platform evaluasi pembelajaran daring seperti *Quizizz, Kahoot, Wordwall*, dan *Google Form*; (c) penggunaan *Google Form* untuk evaluasi pembelajaran; (d) mengintegrasikan materi dalam aplikasi/platform pembelajaran daring.

Google Form dipilih sebagai materi pelatihan evaluasi pembelajaran daring karena sifatnya yang *open source*, mudah dioperasikan, dan dapat diintegrasikan dengan layanan *Google* lainnya, seperti *Google Classroom* dan *Google Meet*.

Pada pelatihan evaluasi menggunakan *Google Form*, guru dilatih bagaimana mengatur *Google Form* sebagai kuis, menyisipkan soal gambar atau persamaan, menyisipkan soal dari *Google Docs*, menyisipkan dan mengatur soal uraian, mengatur soal *fill the blank*, mengatur bobot nilai, membagikan tautan *form* yang telah dibuat, serta melihat hasil tes dan mengimpor dalam bentuk *spreadsheet* Excel. Selanjutnya, guru melakukan demonstrasi penggunaan aplikasi tersebut. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru memperoleh penambahan pengetahuan dalam mengoperasikan *Google Form*, dan layanan *Google* lain yang terkait.

Dalam *workshop* ini, pertanyaan penting yang diajukan guru selama sesi diskusi adalah perbedaan dan kelebihan *Google Form* dibandingkan dengan platform evaluasi lainnya seperti *Quizizz*, *Kahoot* dan *Wordwall*.

Meskipun sama-sama dapat digunakan untuk keperluan evaluasi pembelajaran daring dan dapat diakses secara gratis, *Quizizz*, *Kahoot* dan *Wordwall*

JURNAL WAHATUL MUJTAMA' JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10
Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

memiliki perbedaan yang signifikan dengan *Google Form*. Setiap aplikasi, tentu memiliki kekurangan dan kelebihan. Begitupun dengan aplikasi *Quizizz*, *Kahoot* dan *Wordwall*.

Quizizz

Quizizz adalah platform untuk menyelenggaran kuis interaktif dengan cara yang menyenangkan. Peserta mengerjakan kuis sembari terlibat dalam permainan[16]. Pemenang permainan kuis ditentukan berdasarkan jumlah poin yang diperoleh. Poin yang diperoleh dapat bertambah dan juga dapat berkurang.

Ada beberapa fitur permainan yang disediakan *Quizizz* mulai dari *point boost*, yakni mendapat poin dua kali lebih banyak jika menjawab benar sebuah pertanyaan, hingga fitur *immune* yang membuat peserta tidak mengalami pengurangan poin meskipun menjawab salah sebuah pertanyaan. Adapula fitur untuk menghilangkan pilihan jawaban salah sehingga hanya tersedia 2 pilihan jawaban, dan fitur untuk mengurangi perolehan poin seluruh peserta kuis.

Keberadaan fitur-fitur inilah yang membuat *Quizizz* kurang cocok digunakan untuk kepentingan evaluasi. Karena poin yang diperoleh peserta tes tidaklah serta merta menunjukkan hasil pengukuran terhadap penguasaan materi[17]. Namun lebih pada keterampilan memanfaatkan fitur *game* yang tersedia.

Meskipun begitu, *Quizizz* sangat cocok digunakan untuk kepentingan pembelajaran, utamanya untuk soal-soal latihan. Keaktifan peserta akan meningkat sebab mengerjakan soal latihan sembari bermain[18].

Kahoot

Sama seperti *Quizizz*, *Kahoot* juga merupakan platform kuis yang interaktif dan menyenangkan. Poin peserta kuis dihitung berdasarkan kecepatan menjawab dengan benar. Meskipun menjawab benar, namun bila kurang cepat dalam menjawab, poin yang diperoleh bisa berkurang. Karenanya, kecepatan menjawab dengan benar adalah bagian yang terpenting dari kuis *Kahoot*. Platform ini juga dilengkapi dengan *reward* poin bagi peserta kuis yang memperoleh nilai tertinggi. Karena itu sifatnya itu, *Kahoot* tidak menggambarkan pencapaian pembelajaran yang sebenarnya. Namun efektif digunakan sebagai media pembelajaran, utamanya untuk latihan. Sebab meningkatkan minat dan motivasi peserta didik[19], namun bukan untuk keperluan evaluasi.

Selain itu, meskipun langganan *basic tier Kahoot* bersifat gratis, pun terbatas hanya mampu mengikutkan 10 peserta kuis. Untuk jumlah peserta yang lebih besar dari 10 orang, guru harus melakukan *upgrade* ke langganan yang

[16] Unik Hanifah Salsabila et al., "Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Di Tengah Pandemi Pada Siswa SMA," *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)* 4, no. 2 (December 31, 2020): 163–73, doi:10.22437/jiituj.v4i2.11605.

[17] Su'niyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi."

[18] Nurhayati, "Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19."

[19] Damayanti and Dewi, "Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa"; Setiani and Firmansyah, "Kahoot! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan Dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19."

JURNAL WAHATUL MUJTAMA' JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT
WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10
Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

berbayar. Soal dan lembar jawaban, juga tidak ditampilkan dalam satu layar. Peserta hanya dapat melihat lembar jawaban, sementara soal hanya bisa ditampilkan melalui perangkat guru.

Wordwall

Wordwall juga merupakan gamifikasi kuis yang interaktif dan menarik. Tema kuis dapat disesuaikan dengan gaya belajar siswa[20]. 18 fitur game yang cukup beragam dalam pun gratis digunakan[21]. Tidak ada batasan jumlah peserta kuis meskipun kita hanya berlangganan *basic tier* yang sifatnya gratis. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan *basic* dengan pilihan 5 buah template[22]. Namun, sama dengan *Quizizz* dan *Kahoot*, *Wordwall* tidak menunjukkan pencapaian sebenarnya. Sebab poin yang lebih besar diperoleh bila menjawab soal dengan benar dalam waktu yang lebih singkat. Adapula fitur serupa *Quizizz* seperti menghapus 50% pilihan jawaban salah, dan melipat gandakan perolehan poin. Fitur bonus *reward* poin serupa *Kahoot* juga tersedia. Bagusnya, tidak ada pengurangan poin jika menjawab salah.

Meskipun demikian, tidak berarti *Wordwall* ini tidak cocok digunakan sebagai media pembelajaran[23], utamanya untuk keperluan latihan. Karena meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik[24].

Google Form

Berbeda dengan dengan ketiga platform yang dibahas sebelumnya, poin yang diperoleh peserta didik melalui kuis *Google Form*, adalah ukuran pencapaian belajar yang sebenarnya. Tidak ada pilihan menambah atau mengurangi perolehan poin. Hasil kuis dari *Google Form* juga dapat dilihat secara langung oleh guru dan dianalisa menggunakan layanan *Google Classroom*.

Meskipun *Google Form* bertujuan untuk mengumpulkan pendapat melalui survei (kuesioner/angket), namun layanan ini juga men-*support* kebutuhan tes. Selain itu ia menjadi alternatif bagi orang-orang yang tidak memiliki dana untuk membeli aplikasi berbayar untuk menggunakan program gratisan dibandingkan membajak program berbayar seperti *Microsoft Office*[25].

---

[20] Su'niyah, "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi."

[21] Yuyun Khairunisa, "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase - Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas," *Mediasi* 2, no. 1 (June 15, 2021): 41–47, doi:10.46961/mediasi.v2i1.254.

[22] Prima Mutia Sari and Husnin Nahry Yarza, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi," *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. April (2021): 195–99, http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112.

[23] Zulkifli, Enung Mariah, and Fatkhul Ulum, "Efektivitas Penggunaan Media Wordwall (Jidaru Al-Kalmah) Dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangkep" 2019, http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/17944.

[24] Nissa and Renoningtyas, "Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar."

[25] Hamdan Husein Batubara, "Penggunaan Google Form Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen Di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari," *Al-Bidayah* 8, no. 1 (2016), doi:10.14421/al-bidayah.v8i1.91.

WAHATUL MUJTAMA': Jurnal Pengabdian Masyarakat
Vol. 3, No. 1 (2022): 1-10

Website: https://journal.stiba.ac.id
ISSN: 2723-6013 (Online)

Selain itu, *Google Form* mudah digunakan serta terhubung dengan layanan Google lainnya. Integrasi ini akan lebih memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran daring.

Faktor Pendukung dan Penghambat

Pandemi Covid-19 secara bersamaan menjadi faktor penghambat dan pendukung, artinya sebagai faktor penghambat karena program yang seharusnya dilakukan secara tatap muka harus menyesuaikan dengan *protocol* Covid-19 sehingga membutuhkan waktu cukup lama. Di sisi lain peniadaan pembelajaran tatap muka dan diganti dengan daring secara tidak langsung memaksa guru mitra untuk meng-*upgrade* ilmu tentang penggunaan aplikasi/platfrom pembelajaran daring yang relevan digunakan di masa pandemi, termasuk platform evaluasi.

Antusiasme guru mitra membawa dampak positif terhadap penyelenggaraan kegiatan dan dukungan serta tuntutan dari kepala UPT di sekolah masing-masing. Situasi pembelajaran yang berubah dari luring menjadi daring secara perlahan mulai membiasakan guru mitra sehingga penyelenggaraan program dapat berjalan dengan baik.

Sejak dikeluarkan Surat Edaran (SE) tentang Covid-19 baik oleh Menteri Pendidikan Nasional maupun Rektor Universitas Negeri Makassar untuk meniadakan pertemuan tatap muka, tim pengabdi harus kembali melakukan koordinasi dengan pihak pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM), Fakultas Ilmu Pendidikan, dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) untuk membahas teknis pelaksanaan sesuai dengan protokol Covid-19.

Selanjutnya tim pengabdi berkoordinasi dengan guru mitra secara daring membahas beberapa perubahan teknis kegiatan sesuai dengan protokol Covid-19. Pada proses ini tim pengabdi kembali megalami kendala karena terdapat guru mitra yang belum terbiasa melakukan pembelajaran/pelatihan secara daring. Berdasarkan kendala tersebut, sehingga tim pengabdi membutuhkan waktu cukup lama untuk melakukan persiapan.

KESIMPULAN

Luaran *workshop* evaluasi pembelajaran daring menunjukkan relevansi penggunaan media ajar digital pada proses pembelajaran daring saat ini sehingga guru mitra dapat menggunakan berbagai jenis aplikasi/platform pembelajaran daring sebagai sarana mengajar dan melakukan evaluasi secara efektif.

Workshop evaluasi pembelajaran daring diharapkan dapat dilakukan terhadap guru secara lebih luas. Oleh sebab itu, guru mitra yang telah memperoleh pelatihan pada kegiatan ini diharapkan melakukan pelatihan kembali kepada teman sejawat baik melalui *workshop* di tingkat sekolah maupun pada Kelompok Kerja Guru (KKG).

DAFTAR PUSTAKA

Ambarsari, Rika Yuni. "Evaluasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19 di Kecamatan Ulukerto Wonogiri." *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha* 8, no.

1 (2021): 28–35.

Apriyanti, Nurliana, and Feli Cianda Adrin Burhendi. "Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring Berorientasi pada Karakter Siswa." In *Jurnal Pendidikan Dasar*, 48–54, 2020. http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpd/article/view/17760.

Batubara, Hamdan Husein. "Penggunaan *Google Form* Sebagai Alat Penilaian Kinerja Dosen di Prodi PGMI UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari." *Al-Bidayah* 8, no. 1 (2016). doi:10.14421/al-bidayah.v8i1.91.

Budiman, Jumardi. "Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Daring di Indonesia Selama Masa Pandemi Covid-19." *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 12, no. 1 (April 29, 2021): 104–13. doi:10.31932/ve.v12i1.1074.

Clark, Ruth Colvin, and Richard E. Mayer. *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. 3rd ed. San Francisco: Pfeiffer, 2011. https://a11-389793.cluster11.canvas-user-content.com/courses/942/files/389793/course files/Content_Files/e-learning.pdf?

Damayanti, Nadhira Aisyah, and Retno Mustika Dewi. "Pengembangan Aplikasi *Kahoot* Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 4 (June 14, 2021): 1647–59. doi:10.31004/edukatif.v3i4.656.

Fitrah, Muh., and Ruslan Ruslan. "Eksplorasi Sistem Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran di Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19 di Bima." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (November 24, 2020): 178–87. doi:10.31004/basicedu.v5i1.639.

Henderson, Allan J. *The E-Learning Question and Answer Book: A Survival Guide for Trainers and Business Managers*. New York: American Management Association (AMACOM), 2003. http://www.books24x7.com/marc.asp?isbn=0814471692.

Khairunisa, Yuyun. "Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase - *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika dan Probabilitas." *Mediasi* 2, no. 1 (June 15, 2021): 41–47. doi:10.46961/mediasi.v2i1.254.

Lely Nurmaya G, Andi, Irsan Irsan, Amelia Ayu Lestari, and Firman Melani. "Analisis Evaluasi Pembelajaran Daring (*Online*) Sekolah Dasar Selama Pandemi Covid-19." *JKPD) Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 6, no. 1 (2021): 80–85. doi:10.26618/jkpd.v6i1.4745.

Nissa, Siti Faizatun, and Novida Renoningtyas. "Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (July 21, 2021): 2854–60. doi:10.31004/edukatif.v3i5.880.

Nurhayati, Erlis. "Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi *Quizizz* pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19." *Jurnal Paedagogy* 7, no. 3 (July 6, 2020): 145. doi:10.33394/jp.v7i3.2645.

Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. "Pemanfaatan Aplikasi *Quizizz* Sebagai

Media Pembelajaran si Tengah Pandemi pada Siswa SMA." *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi (JIITUJ)* 4, no. 2 (December 31, 2020): 163–73. doi:10.22437/jiituj.v4i2.11605.

Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Quizizz* dan *Wordwall* pada Pembelajaran IPA bagi Guru-Guru SDIT Al-Kahfi." *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4, no. April (2021): 195–99. http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112.

Setiani, Rizky Nurul, and Dani Firmansyah. "*Kahoot*! Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math: Aritgeo Saat Pandemi Covid-19." *Pythagoras* 10, no. 1 (2021): 13–28.

Su'niyah, Siti Lathifatus. "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi." *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7, no. 1 (2020): 1–18. http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024.

Wahyudi, Wahyudi, Intan Sari Rufiana, and Dwi Avita Nurhidayah. "*Quizizz*: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (November 16, 2020): 95–108. doi:10.25139/smj.v8i2.3062.

Waruwu, Marinus. "Studi Evaluatif Implementasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19." *Jurnal Administrasi Pendidikan* 27, no. 2 (2020): 288–95. doi:10.17509/jap.v27i2.27081.

Zulkifli, Enung Mariah, and Fatkhul Ulum. "Efektivitas Penggunaan Media *Wordwall* (Jidaru Al-Kalmah) dalam Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pangkep," 2019. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/17944.