

Pelatihan Pemanfaatan *Free Platform* untuk Mengembangkan Penilaian dalam Pembelajaran Daring

Suhartono^{1*}, Ngatman², Tri Saptuti Susiani³, Moh Salimi⁴, Ratna Hidayah⁵,

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia

Corresponding email: suhartono@fkip.uns.ac.id

ABSTRACT

The free platform is a free application that can be used to evaluate online learning. The problem is that teachers are hampered by using modern free platforms. Teachers still apply conventional assessments, such as printing paper, taking photos of student's work, and sending them via WhatsApp groups. This assistance is intended to describe the results of training on using free platforms to develop assessments in online learning for elementary schools in Kebumen Regency. Servants collaborated with several partners, namely Public Elementary School 4 Kedawung, Public Elementary School 2 Kewayuhan, Public Elementary School 1 Kewayuhan, and Public Elementary School 3 Kewayuhan. The first training was held on June 24, 2021. The service results showed that the preparation aspect had reached a sufficient percentage of 75.4%, while the implementation aspect had a percentage result of 80.1% in the high category. Moreover, the processing aspect reached a sufficient percentage of 75.4 %, and the utilization aspect reached 79% with a good category. From these results, it can be concluded that teachers can follow the procedures for using free platforms (Google Forms and Quizizz) to develop assessments quite well.

Keywords: training, free platform, elementary school teacher, assessment.

ABSTRAK

Platform gratis adalah aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran online. Masalahnya, guru terhambat dengan menggunakan platform gratis modern. Guru tetap menerapkan penilaian konvensional, seperti mencetak

kertas, mengambil foto hasil karya siswa, dan mengirimkannya melalui grup WhatsApp. Bantuan ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan hasil pelatihan penggunaan platform gratis untuk mengembangkan asesmen dalam pembelajaran daring bagi sekolah dasar di Kabupaten Kebumen. Pelayan berkolaborasi dengan beberapa mitra, yaitu SD Negeri 4 Kedawung, SD Negeri 2 Kewayuhan, SD Negeri 1 Kewayuhan, dan SD Negeri 3 Kewayuhan. Pelatihan pertama dilaksanakan pada tanggal 24 Juni 2021. Hasil pelayanan menunjukkan bahwa aspek persiapan telah mencapai persentase yang cukup sebesar 75,4%, sedangkan aspek implementasi memiliki persentase hasil sebesar 80,1% pada kategori tinggi. Apalagi aspek pengolahannya mencapai persentase yang cukup sebesar 75,4%, dan aspek pemanfaatannya mencapai 79% dengan kategori yang baik. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa guru dapat mengikuti prosedur penggunaan platform gratis (Google Forms dan Quizizz) untuk mengembangkan penilaian dengan cukup baik.

Kata kunci: *free platform*, guru sekolah dasar, pelatihan, penilaian.

PENDAHULUAN

Penilaian merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Dalam fungsinya, penilaian terdiri dari fungsi selektif, penempatan, diagnostic, dan pengukuran keberhasilan (Arikunto, 2003). Selektif dimaksudkan sebagai penilaian penerimaan peserta didik baru, kenaikan kelas, dan sebagainya. Diagnostic dimanfaatkan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan siswa agar guru dapat melakukan umpan balik. Penempatan dimaksudkan untuk menentukan tempat peserta didik sesuai dengan kemampuannya. Fungsi keberhasilan dilakukan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar peserta didik.

Penilaian menjadi tugas pendidik dan lembaga pendidikan (Batubara, 2017). Penilaian harus diorientasikan pada standard penilaian pendidikan. Standard tersebut antara lain ruang lingkup, tujuan, prinsip, prosedur, serta alat yang digunakan. Dasar pentingnya sebuah penilaian mengakibatkan guru terlalu lama untuk menghabiskan waktu dalam menilai pekerjaan peserta didik. Penilaian yang

berbasis paper based test juga cukup menghabiskan biasa untuk mencetak lembar soal dan jawaban soal.

Beriringan dengan majunya teknologi, maka semakin bertambah pula penggunaan internet dan perangkatnya sebagai moda teknologi. Survey APJII di tahun 2013 menampilkan informasi bahwa jumlah pemakai internet bertambah hingga dua kali lipat dari tahun ke tahun (APJII, 2017). Peningkatan jumlah pemakai internet diprediksi akan meningkat hingga tahun berikutnya. Berdasarkan survey oleh search engine (google) mendapati ranking ketiga dalam layanan pemakai internet, baik laptop ataupun smartphone. Hubungan antara internet dan smartphone dapat digunakan bagi para pendidik untuk melakukan penilaian.

Saat ini, banyak sekali *free platform* yang dapat diakses oleh semua kalangan, seperti *google classroom*, *google form*, *zoom*, dan sebagainya. *Free platform* dapat diartikan sebagai aplikasi gratis. Aplikasi gratis adalah aplikasi yang dapat diakses secara gratis atau tanpa biaya dan cukup sederhana dalam pengoperasiannya (Moore et al., 2011). Dari banyaknya jenis aplikasi gratis, guru dapat memanfaatkan salah satu atau lebih dari aplikasi gratis sebagai alat penilaian, seperti *Google Form* dan *quizizz*.

Menurut Batubara (2016), *Google Form* adalah aplikasi dari layanan google docs yang memuat fitur untuk menyusun kuis, *form*, ataupun survey online. *Google Form* dapat diakses oleh siapapun dengan syarat memiliki akun gmail. Aplikasi ini menghasilkan respon terhadap ujian atau kuis dengan cepat dan fleksibel. Oleh sebab itu, pelaksanaan kuis dengan aplikasi gratis (*Google Form* dan *quizizz*) memudahkan peserta didik untuk mengaksesnya. Selain itu, kuis dengan aplikasi gratis juga dapat menghemat waktu guru karena hasilnya dapat ditampilkan dan didownload secara langsung.

Selain *Google Form*, ada pula aplikasi gratis yang dapat digunakan sebagai alat penilaian peserta didik. *Quizizz* menjadi alternative pilihan lain untuk digunakan. Aplikasi ini belum diketahui banyak pendidik. *Quizizz* berisi materi pengajaran yang disajikan dalam bentuk pertanyaan dari berbagai muatan pelajaran (Sumiati & Asra, 2008; Aini, 2019). *Quizizz* dapat dimanfaatkan sebagai web tool

permainan dan penilaian formatif. Studi terdahulu menghasilkan data bahwa penggunaan quizizz sebagai penilaian pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Sugian Noor, 2020).

Dari berbagai system penilaian yang dilakukan guru saat ini, guru masih sering mengandalkan tes berbasis kertas. Kondisi pandemic seperti saat ini pun belum mampu membuat guru beralih haluan untuk menggunakan cara praktis dalam penilaian. Guru masih menggunakan cara lama, seperti mencetak pertanyaan-pertanyaan tes dalam lembar word. Kemudian, lembar tes tersebut didistribusikan kepada setiap peserta didik dengan mendatangi ke rumah peserta didik. Setelah peserta didik selesai menyelesaikan tesnya, orang tua peserta didik harus mengantarkan ke sekolah. Proses tersebut tentu sangat membahayakan. Mengingat virus corona masih menjadi penyakit yang ditakutkan oleh setiap orang. Proses yang dilakukan guru juga dapat menjadi titik penularan virus corona pada klaster sekolah. Guru juga masih sering memberikan perintah pengerjaan tes dengan cara jadul. Siswa hanya perlu memfoto hasil pekerjaan siswa dan mengirim jawabannya melalui aplikasi Whatsapp group. Cara demikian membuat guru sulit menerka apakah hasil jawaban yang diberikan peserta didik benar-benar hasil pekerjaannya sendiri atau malah dibantu oleh orang tuanya. Proses pengontrolan sangat sulit dilakukan selama kondisi pandemic Covid-19.

Kegiatan konvensional seperti ini harus segera diperbaiki dengan memanfaatkan aplikasi modern yang mudah diakses dan gratis. Aplikasi gratis ini harus dimanfaatkan dengan baik oleh guru sebagai tenaga pengajar. Guru harus melek terhadap perkembangan teknologi yang cepat silih berganti. Maka, perlulah dilakukan pelatihan dan pendampingan bagi para guru mengenai pemanfaatan aplikasi gratis untuk mengembangkan penilaian selama pembelajaran daring. Aplikasi gratis seperti *Google Form* dan *quizizz* menjadi dua alat yang diprediksi efektif untuk digunakan sebagai alat penilaian pembelajaran peserta didik. Aplikasi *quizizz* bersifat interaktif karena berisi permainan dan sarana penyampaian materi (Salsabila et al., 2020). *Quizizz* juga dapat dimanfaatkan untuk membuat evaluasi pembelajaran yang menarik. Penggunaan aplikasi berbasis permainan dapat

berpengaruh efektif karena membantu perangsangan komponen visual dan verbal peserta didik (Dewi, 2018).

Studi penelitian berkaitan dengan aplikasi gratis (*Google Form* dan *quizizz*) sebagai alat penilaian telah dilakukan oleh beberapa peneliti/pengabdian terdahulu. Sebagaimana Purba (2019) menjelaskan dalam penelitian bahwa hasil analisis data penggunaan *quizizz* dalam evaluasi pembelajaran terbukti efektif meningkatkan konsentrasi belajar mahasiswa. Purba menyarankan peneliti lain untuk menerapkan dengan subjek/jenjang pendidikan yang berbeda di mata pelajaran yang lain pula. Disisi lain, Marcica & Nurmatin (2020) menghasilkan temuan bahwa *Google Form* terbukti memaksimalkan pembelajaran jarak jauh. Guru merasa terbantu dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi *Google Form* dan guru juga sudah mampu membuat evaluasi penilaian dengan *Google Form* secara mandiri. Selain itu, Amalia (2019) mendeskripsikan hasil pengabdianannya bahwa penggunaan platform gratis seperti *Google Form* dan *quizizz* sangat membantu guru untuk menilai hasil belajar peserta didik. Aplikasi tersebut praktis dan memiliki fitur pemberian skor pada setiap jawaban peserta didik. Amalia menyarankan kepada peneliti lain untuk memanfaatkan platform gratis sebagai alat evaluasi pembelajaran di mata pelajaran lain.

Melalui pertimbangan saran dari beberapa pengabdian/peneliti terdahulu, maka tim pengabdian dari program studi PGSD Kebumen FKIP Universitas Sebelas Maret ingin turut serta mengikuti tren dan saran tersebut. Beserta beberapa sekolah mitra, tim pengabdian melakukan kerjasama pada kegiatan yang bertopik “Pelatihan Pemanfaatan Free Platform untuk Mengembangkan Penilaian dalam Pembelajaran Daring” pada jenjang sekolah dasar di Kabupaten Kebumen. Kegiatan pengabdian ini langsung membidik guru sekolah dasar dikarenakan guru sekolah dasar menjadi mitra yang mengalami hambatan dalam pengembangan diri, terutama pengembangan diri yang berhadapan langsung dengan pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, pengabdian ini bermaksud untuk mendeskripsikan hasil pelatihan pemanfaatan free platform untuk mengembangkan penilaian dalam pembelajaran daring pada tingkat sekolah dasar di Kabupaten Kebumen.

TINJAUAN PUSTAKA

Penilaian

Penilaian lazimnya dimulai dari pengukuran. Menurut Suastra dan Ristiati (2016), penilaian merupakan sebuah sikap dan persepsi positif terhadap pengetahuan, pemerolehan, dan pengintegrasian pengetahuan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, penggunaan pengetahuan, secara bermakna, dan kebiasaan berpikir produktif. Sementara itu, dalam PP. 19/2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Bab I pasal 1 ayat 17 menyatakan bahwa penilaian merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Siswa, 2007). Palomba dan Banta (1999) mendefinisikan bahwa penilaian merupakan pengumpulan, review, dan penggunaan informasi secara sistematis tentang program pendidikan dengan tujuan meningkatkan belajar dan perkembangan siswa. Menurut Gronlund dan Linn (1990), penilaian yang dilakukan oleh Saya atau penilaian kelas adalah proses sistematis dalam mengumpulkan, menganalisis dan menginterpretasi informasi untuk menentukan sejauhmana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Jadi, penilaian adalah proses sistematis yang dimulai dari persiapan, pengumpulan, pengolahan, analisis, dan interpretasi data untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa.

Berdasarkan Permendiknas No 16 Tahun 2007 tentang standar kompetensi penilaian yang harus dimiliki berdasarkan standar kualifikasi kompetensi pedagogik, antara lain: (1) menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses dan hasil belajar, (2) memanfaatkan hasil penilaian dan evaluasi untuk kepentingan pembelajaran, dan (3) melakukan tindakan reflektif untuk peningkatan kualitas pembelajaran (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Siswa, 2007).

Berpijak dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kompetensi penilaian adalah kemampuan Saya dalam melakukan penilaian yang dimulai dari persiapan, pengumpulan, pengolahan, analisis, dan interpretasi data untuk

mengukur pencapaian hasil belajar siswa melalui tahapan penyelenggaraan penilaian, penyelenggaraan evaluasi proses dan hasil, pemanfaatan hasil penilaian dan evaluasi, serta tindakan reflektif dalam rangka peningkatan kualitas pembelajaran.

Free Platform

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *platform* adalah sebuah program, rencana kerja, sebuah pernyataan dari kelompok partai tentang program kebijakan, sampai dengan mimbar, pentas, atau panggung. *Platform* merupakan suatu program yang dapat menunjang dalam keberhasilan pembelajaran daring. *Platform* adalah platform kelas online menawarkan berbagai fitur yang menarik serta mampu memudahkan pembelajaran online (Hidayat & Noeraida, 2020).

Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran daring diantaranya yaitu *Google Classroom*, *Edmodo*, Rumah Belajar, Ruang Saya, Sekolahmu, Kelas Pintar, *Zenius*, *Google Suite for Education*, *Microsoft Office 365 for Education*, *Whatsapp Group (WAG)*, *Google Classroom (GC)*, dan *Zoom* (Rachmawati et al., 2020).

Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa *Free Platform* adalah suatu program yang menawarkan berbagai *fitur online* (*google classroom*, *kahoot*, *quizizz*, *whatsapp group*, dan *zoom*) untuk menunjang keberhasilan pembelajaran daring dan dapat diakses secara gratis.

Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring menurut Mustofa (Suhartono & Indramawan, 2020) merupakan salah satu strategi pembelajaran online melalui jaringan internet. Moore et al. (2011) menyatakan bahwa pembelajaran daring merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang memanfaatkan internet (Isman, 2017). Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring adalah strategi pembelajaran online melalui jaringan internet.

METODOLOGI PENELITIAN

Pelatihan dilakukan di wilayah Kecamatan Pejagoan, Kabupaten Kebumen. Guru sekolah dasar di wilayah tersebut dijadikan sasaran dalam pelatihan ini. Sekolah dasar yang menjadi mitra penelitian antara lain SDN 4 Kedawung, SDN 2 Kewayuhan, SDN 1 Kewayuhan, dan SDN 3 Kewayuhan. Pelatihan dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 24 Juni 2021 dan diikuti oleh 23 guru. Setiap sekolah diwakili oleh 5 – 6 guru. Pelaksanaan pelatihan mengadopsi tahapan *lesson study*. Hendayana (2007) mengartikan *lesson study* sebagai model pelatihan dan pendampingan guru dengan melakukan pengkajian pembelajaran dan bimbingan berkelompok. Ada tiga tahapan yang dilakukan yakni *plan*, *do*, dan *see*. Kegiatan tersebut terlaksana secara berkelanjutan. Untuk memberikan pemahaman mengenai *lesson study*, tahapan *lesson study* tersaji pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Siklus Tahapan *Lesson Study* (Hendayana, 2007)

Dari Gambar 1, tampak bahwa setiap langkah *lesson study* berlangsung secara berkelanjutan. Plan atau perencanaan merupakan tahap awal dari pelatihan ini. Plan berisi kegiatan merencanakan aktivitas yang akan berlangsung selama pelatihan, menyusun instrument, menyusun materi, menghubungi mitra, melakukan MoU dengan mitra, dan mempersiapkan alat dokumentasi. Selanjutnya, do atau melakukan berisi aktivitas pelatihan. Aktivitas yang dilakukan antara lain melakukan workshop selama satu hari atau terhitung 8 jam pertemuan di SD Negeri 4 Kedawung. Berikutnya, tahap see dilakukan dengan mengevaluasi pelaksanaan

workshop tersebut dengan seluruh tim pengabdian melalui focus group discussion. Hasil dari pelatihan selanjutnya dikategorikan untuk melihat tingkat keberhasilannya. Adapun tabel kriteria tingkat keberhasilan disajikan pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Pendampingan

Kriteria	Tingkat Keberhasilan Pendampingan
≥ 90	Sangat tinggi
80-89	Tinggi
70-79	Cukup
60-69	Kurang
< 60	Sangat kurang

(Widoyoko, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sasaran program pengabdian ini adalah sejumlah sekolah dasar di wilayah Kecamatan Pejagoan, Kabupaten Kebumen, yang meliputi SDN 1 Kewayuhan, SDN 4 Kedawung, SDN 3 Kewayuhan, dan SDN 2 Kewayuhan. Banyaknya peserta terdiri dari 23 guru. Kegiatan dilaksanakan dengan *lesson study*, berikut jadwal dan realisasi kegiatan pengabdian dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Jadwal Kegiatan dan Realisasinya

Kegiatan	Metode	Mode
Penguatan Kemitraan Penilaian Pembelajaran <i>Free Platform</i> Tugas Mandiri	Workshop	Luring
Implementasi <i>Free Platform</i> pada Pembelajaran ke 1	Praktik	Daring Luring
Implementasi <i>Free Platform</i> pada Pembelajaran ke 2	Praktik	Daring Luring
Refleksi dan Evaluasi penguatan kemitraan Tugas Mandiri	Workshop	Luring

Sumber: Data Primer diolah (2021)

Kegiatan yang dilakukan adalah pendampingan kepada guru selama 32 Jam Pertemuan (JP) secara luring dan daring. Kegiatan penguatan kemitraan menggunakan metode *workshop* dan praktik. Kegiatan tersebut bertujuan

menguatkan pola dan fungsi kemitraan antara tim pengabdian dan SD. Pada kegiatan ini dibahas terkait peran tim pengabdian, SD, dan rencana pelaksanaan program kemitraan.

Kegiatan yang dilakukan adalah pendampingan kepada guru selama 32 Jam Pertemuan (JP) secara luring dan daring. Kegiatan penguatan kemitraan menggunakan metode *workshop* dan praktik. Kegiatan tersebut bertujuan menguatkan pola dan fungsi kemitraan antara tim pengabdian dan SD. Pada kegiatan ini dibahas terkait peran tim pengabdian, SD, dan rencana pelaksanaan program kemitraan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan penguatan kemitraan antara LPTK dan SD

Pelaksanaan kegiatan yang kedua pada pembelajaran ke 1 yaitu implementasi pengembangan penilaian menggunakan aplikasi *free platform*. Kegiatan ini menggunakan metode praktik dengan mode daring dan luring. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan penguatan kepada guru dalam mengembangkan penilaian menggunakan aplikasi *google form*. Pada kegiatan ini dibahas tentang konsep penilaian dalam kerangka kurikulum 2013 yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor serta pemanfaatan aplikasi *google form*.

Kegiatan pelatihan ini dimulai dari penyiapan bahasan kegiatan pelatihan yang dikembangkan oleh tim yang meliputi pengembangan penilaian *google form*. Selanjutnya, setiap narasumber menjelaskan materi melalui powerpoint dan mempraktikkan langkah/cara membuat kuis online dilengkapi dengan pemberian skor dan pemberian respon atas jawaban peserta didik, fasilitas acak urutan soal

(*shuffle question order*), acak pilihan jawaban (*shuffle option order*), *limit timer* dengan mengintegrasikan *Google Form* dan aplikasi dengan cara melakukan *add-on* dengan aplikasi *Extended Forms*, dan pembuatan *short link/short url*, misalnya menggunakan *gg.gg*. Sementara itu, para guru diminta mengikuti secara langsung setiap tahapan tutorial pembuatan soal pada *Google Form* di laptop masing-masing, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Pemaparan penyusunan penilaian pembelajaran (Data dokumentasi, 2021)

Pelaksanaan pelatihan yang ketiga pada pembelajaran ke 2 adalah pengembangan penilaian menggunakan aplikasi *quizizz* dalam pembelajaran daring. Tim pengabdian menjelaskan materi dan mempraktikkan langkah/cara membuat *quizizz* dilengkapi dengan membuat akun, membuat pertanyaan kuis, menyisipkan gambar dalam kuis, melakukan *setting* permainan, melihat hasil kuis dan mengunduh hasilnya. Guru-guru diharuskan membuat akun kemudian membuat kuis, memilih model soal yang dapat digunakan, seperti pilihan ganda, mencocokkan, dan lain-lain. Selain itu, disediakan juga fitur untuk menuliskan rumus dan menambahkan rumus jika membuat kuis matematika dan juga terdapat fitur untuk menambahkan gambar dan video.

Workshop ini dilaksanakan dengan metode *lesson study*. *Lesson study* merupakan suatu pendekatan yang mampu meningkatkan proses pembelajaran kolaboratif dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, hingga refleksi (Sukirman, 2010). Tujuan kegiatan ini adalah mengembangkan penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *free platform* dalam pembelajaran daring. Penerapan *lesson study* mendukung terciptanya kelompok belajar yang konsisten dan berurutan

dalam melaksanakan kegiatan pada tahapan individual maupun manajerial (Supranoto, 2015).

Pada pelaksanaan *workshop* dengan metode *lesson study*, secara umum para guru mengikuti setiap tahapan yang diberikan narasumber, akan tetapi terdapat beberapa guru yang masih terlihat bingung dan belum terbiasa menggunakan aplikasi *Google Form* dan *quizizz*. Solusi yang dilakukan oleh tim pengabdian yaitu dengan melakukan kegiatan pendampingan dalam mengembangkan penilaian menggunakan aplikasi *free platform*, seperti *Google Form* dan *quizizz*. Hal ini terlihat dari hasil kemampuan guru dalam mengembangkan penilaian menggunakan *free platform*, sebagaimana disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Hasil Persentase Angket Pemanfaatan *Free Platform* (*Google Form* dan *Quizizz*) untuk Mengembangkan Penilaian Pada Pembelajaran Daring

Aspek	Indikator	Hasil Persentase	Rata-rat (%)	Tingkat Keberhasilan
Persiapan	Mempersiapkan Alat Penilaian Pembelajaran	80,8%	5,4%	Cukup
	Mempersiapkan <i>Free Platform</i> (Aplikasi Gratis)	70%		
Pelaksanaan	Melaksanakan Penilaian Pembelajaran	83,5%	80,1%	Tinggi
	Menggunakan <i>Free Platform</i> (Aplikasi Gratis)	76,7%		
Pengolahan	Mengolah Hasil Penilaian Pembelajaran	77,8%	75,4%	Cukup
	Mengolah <i>Free Platform</i> (Aplikasi Gratis)	73%		
Pemanfaatan	Memanfaatkan Hasil Penelitian Pembelajaran	85,2%	79%	Cukup
	Memanfaatkan <i>Free Platform</i> (Aplikasi Gratis)	72,8%		

Berdasarkan Tabel di atas terlihat bahwa pada aspek persiapan telah mencapai persentase yang cukup yaitu 75,4%, aspek pelaksanaan dengan hasil persentase 80,1% dengan kategori tinggi, aspek pengolahan mencapai persentase yang cukup yaitu 75,4%, dan aspek pemanfaatan mencapai 79% dengan kategori cukup.

Pada aspek persiapan meliputi analisis kebutuhan *Google Form* dan *quizizz* sebagai penilaian kinerja siswa selama pembelajaran daring. Tahap persiapan

adalah kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru sebelum pelaksanaan penilaian menggunakan aplikasi *Google Form* dan *quizizz* dilakukan. Penilaian pada kurikulum 2013 relatif kompleks dan rumit sehingga tanpa persiapan yang baik, keterlaksanaan proses penilaian akan terganggu (Setiadi, 2016).

Tabel 3 menunjukkan bahwa pada tahap persiapan alat penilaian didapatkan persentase dengan kategori tinggi yaitu 80,8%, hal ini menunjukkan bahwa guru sudah terbiasa mempersiapkan alat penilaian pembelajaran. Persiapan penilaian yang dilakukan pada umumnya mencakup kegiatan-kegiatan sebagai berikut analisis kebutuhan penilaian yang melingkupi indikator seperti memahami prinsip-prinsip penilaian dan evaluasi, menentukan aspek-aspek proses dan hasil belajar, menyusun prosedur penilaian, dan menyusun pedoman penilaian. Menurut Ratnawulan & Rusdiana, (2014) analisis kebutuhan evaluasi pembelajaran dilakukan seseorang untuk mengidentifikasi kebutuhan dan menentukan skala prioritas pemecahannya.

Persiapan aplikasi *free platform* (*Google Form* dan *quizizz*) dengan persentase 70% kategori cukup. Berdasarkan hasil analisis tim pengabdian selama melakukan pendampingan, guru-guru terbiasa menggunakan *Whatsaap group*. Hal ini dikarenakan penggunaan *Whatsapp group* lebih sederhana dan mudah digunakan (Assidiqi & Sumarni, 2020). Persiapan pemanfaatan *free platform* mencakup kegiatan-kegiatan seperti menentukan aplikasi yang digunakan, mendownload dan mempelajari petunjuk penggunaannya, mempersiapkan rencana pembelajaran, dan menyediakan fasilitas internet. Fakta lapangan menunjukkan bahwa guru-guru sekolah dasar terlihat belum terbiasa menggunakan aplikaisi *Google Form* dan *quizizz*, sehingga perlu bimbingan dalam membuat akun pada tahap persiapan,

Tahap pelaksanaan merupakan tahap implementasi penilaian berdasarkan perencanaan yang telah disusun guru (Setiadi, 2016). Pada aspek pelaksanaan alat penilaian didapatkan persentase dengan kategori tinggi sebesar 83,5%. Pelaksanaan evaluasi berkaitan dengan cara melaksanakan suatu evaluasi sesuai dengan perencanaan evaluasi (Ratnawulan & Rusdiana, 2014). Pelaksanaan penilaian mencakup indikator-indikator seperti: melaksanakan proses penilaian,

mengumpulkan hasil, memantau kemajuan belajar, melakukan refleksi, dan mengadministrasikan penilaian.

Tabel 3 menunjukkan bahwa persentase guru dalam menggunakan *free platform* dengan kategori cukup yaitu 76,7%. Penggunaan *free platform* (Google Form dan quizizz). *Google Form* digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran. Keunggulan google formulir yaitu adanya template yang beragam guna pembelajaran *quiz*, dapat menggunakan berbagai macam jenis tes yang dibuat sesuai keinginan guru, bahkan menambahkan video dan juga gambar, serta hasil tanggapan peserta didi langsung tersimpan secara otomatis (Bulan & Zainiyati, 2020). Hasil pengamatan yang diperoleh guru masih perlu pendampingan dalam mengelola Google Form sampai dapat mahir mengaplikasin dalam pembelajaran. Disamping penggunaan *google form*, tim pengabdian juga memberikan pelatihan dalam mengembangkan alat penilaian melalui aplikasi *quizizz*. Berdasarkan analisis tim selama pendampingan guru-guru sekolah dasar merasa kesulitan dalam membuat dan mengatur soal dengan menggunakan aplikasi *quizizz*, karena lebih rumit dan asing dalam mengelola fitur-fiturnya. sebagaimana disajikan pada Gambar 4 berikut.



Gambar 4 Kegiatan penggunaan aplikasi quizizz (Data dokumentasi, 2021)

Tahap mengolah hasil penilaian pembelajaran berarti mengubah wujud data yang sudah dikumpulkan menjadi sebuah sajian data yang menarik dan bermakna. Pada aspek mengolah hasil penilaian didapatkan persentase 77,8% dengan kategori cukup. Pengolahan hasil penilaian mencakup indikator, seperti: mengolah hasil belajar, menafsirkan hasil belajar, memberikan grade, menggabungkan dan

meringkas aspek pencapaian hasil belajar, dan membuat rekapitulasi penilaian. Pada aspek mengolah *free platform* didapatkan persentase sebesar 73% dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa guru cukup paham mengembangkan penilaian melalui *Google Form* dan *quizizz*, walaupun harus dibimbing oleh tim pengabdian dalam mengolah hasil penilaian. Guru dapat membuat alat evaluasi *online* menggunakan aplikasi *Google Form* dan *quizizz* kapan saja melalui *handphone*, tablet maupun laptop/pc yang terkoneksi dengan internet. Penggunaan aplikasi kuis dapat menarik perhatian siswa untuk antusias belajar dan mengerjakan soal/kuis yang diberikan guru melalui pemanfaatan teknologi informasi. Hal ini sejalan dengan (Rahayu & Purnawarman, 2019) menyatakan bahwa penggunaan *quizizz* untuk penilaian mampu meningkatkan pemahaman tata bahasa peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Dewina et al., 2017) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Pada tahap memanfaatkan *free platform* untuk menunjang pelaksanaan evaluasi pembelajaran daring melalui aplikasi *Google Form* dan *quizizz*. Aspek pemanfaatan hasil penilaian pembelajaran termasuk kategori tinggi dengan persentase 85,2%. Hal ini menunjukkan bahwa guru terbiasa melaporkan penilaian proses dan hasil, memperbaiki proses pengajaran, meninjau kembali penggunaan metode, mendiagnosis kelemahan dan kekurangan peserta didik berdasarkan hasil evaluasi, dan merancang program remedial dan pengayaan. Hasil data dari *Google Form* dan *quizizz* ditampilkan dengan terperinci dan memudahkan guru dalam melakukan penilaian. Pada aspek memanfaatkan *free platform* didapatkan persentase 72,8% dengan kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa guru cukup paham dalam memanfaatkan *Google Form* dan *quizizz* untuk memperbaiki pembelajaran, membantu pelaksanaan penilaian tugas, *backup* data ke server, dan memanfaatkan aplikasi yang sesuai dengan kesanggupan sekolah dan orang serta mudah diakses dalam lingkungan belajar yang ada.

Kegiatan diakhiri dengan refleksi dan evaluasi. Diantara pertanyaan yang diajukan oleh peserta terkait pemberian skor pada soal kuis online. Pemberian skor

tiap soal pada kuis online dengan Google Form dilakukan manual per soal, sehingga guru bisa mengatur skor tiap-tiap soal jika akan dibedakan skornya, termasuk memberi skor nol pada identitas peserta didik. Setelah sesi tanya jawab, peserta diminta memberikan kesan-kesan mengikuti pelatihan. Kesan-kesan yang disampaikan oleh peserta adalah materi pelatihan menarik, menambah ilmu dan pengalaman baru dalam menyusun instrumen penilaian nantinya terutama bagi guru yang belum pernah menggunakan aplikasi berupa *Google Form* dan *quizizz*. Selain itu, aplikasi *quizizz* memiliki tampilan yang sangat menarik, terdapat latar musik yang dapat dinyalakan dan dimatikan. Sehingga cocok dengan siswa yang nyaman ketika belajar dengan mendengarkan musik ataupun siswa yang nyaman dengan suasana sunyi. Terdapat juga gambar-gambar menarik yang akan muncul ketika siswa menjawab benar atau salah. Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Purba, 2019) bahwa penggunaan media evaluasi pembelajaran *quizizz* dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Berdasarkan hasil dan penjelasan sebelumnya bahwa beragam kendala guru dalam pelatihan pemanfaatan *free platform* dalam mengembangkan penilaian pada pembelajaran daring, seperti kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi *free platform* (*Google Form* dan *quizizz*), beberapa guru senior belum sepenuhnya mampu menggunakan perangkat atau fasilitas untuk menunjang kegiatan pembelajaran online dan perlu pendampingan dan pelatihan terlebih dahulu. Aspek-aspek yang dievaluasi, meliputi aspek persiapan alat penilaian dan *free platform* telah mencapai persentase yang cukup yaitu 75,4%, aspek pelaksanaan penilaian pembelajaran dan penggunaan *free platform* dengan hasil persentase 80,1% kategori tinggi, aspek pengolahan *free platform* dan hasil penilaian pembelajaran mencapai persentase yang cukup yaitu 75,4%, dan aspek pemanfaatan *free platform* dan hasil penilaian pembelajaran mencapai 79% dengan kategori cukup. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru dapat mengikuti prosedur pemanfaatan *free platform* (*Google Form* dan *quizizz*) untuk mengembangkan penilaian dengan cukup baik.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan pemanfaatan *free platform* dalam mengembangkan penilaian disimpulkan bahwa guru dapat mengikuti prosedur pemanfaatan *free platform* (*Google Form* dan *quizizz*) untuk mengembangkan penilaian dengan cukup baik. Saran dan masukan kepada instansi terkait yaitu sebelum dilaksanakan pembelajaran seharusnya disiapkan terlebih dahulu laptop, *smartphone*, dan *wifi* yang dapat menunjang pelatihan agar tidak terkendala secara teknis. Adanya wabah Covid-19 memaksa para guru harus menggunakan teknologi, sehingga suka atau tidak suka dan mau atau tidak mau harus belajar dan siap mengajar dengan memanfaatkan *free platform*. Saran dan masukan kepada instansi terkait sebelum dilaksanakan pelatihan pembelajaran dengan memanfaatkan *free platform* perlu disiapkan fasilitas yang memadai seperti laptop, *wifi*, dan *smartphone*.

ACKNOWLEDGMENT

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPMP UNS yang telah memfasilitas pelaksanaan pengabdian dan secara khusus kepada para guru di SD Negeri 4 Kedawung, SD Negeri 1 Kuwayuhan, SD Negeri 2 Kuwayuhan, dan SD Negeri 3 Kuwayuhan yang telah bersedia menjadi mitra pengabdian dan telah membantu pelaksanaan pengabdian ini sehingga terpenuhinya data pengabdian .

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1-6.
- Amalia, T. (2019). Penggunaan Media Google Form Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Maharah Kitabah. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab V*, 5, 320.
- APJII. (2017). *Infografis Penetrasi & Perilaku Pengguna Internet Indonesia tahun 2017*.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan (Edisi Revisi)*. Bumi Aksara.

- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. Prosiding Seminar Nasional ..., 298-303. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519>
- Batubara, H. H. (2016). Penggunaan Google Form sebagai alat penilaian kinerja dosen di Prodi PGMI Uniska Muhammad Rasyad Al- Banjari. *Jurnal Al-Bidayah*, 8(1).
- Batubara, H. H. (2017). Studi implementasi ujian online menggunakan LMS moodle Mahasiswa PGMI UNISKA MAB Banjarmasin. *Jurnal Al-Ibtida*, 4(2), 201-216. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i2.1770>
- Bulan, S., & Zainiyati, H. S. (2020). Pembelajaran Online Berbasis Media Google Formulir dalam Tanggap Work From Home Masa Pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Paser. *SYAMIL: Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education)*, 8(1), 15-34. <https://doi.org/10.21093/sy.v8i1.2300>
- Dewi, C. K. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot pada Pembelajaran Matematika Kelas X. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Dewina, S., Suganda, O., & Widiantie, R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Menganalisis dan Keterampilan Berargumentasi Siswa Pada Konsep Pencemaran Lingkungan di Kelas X. *Quagga Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 9(2), 54-65. <https://doi.org/10.25134/quagga.v9i02.748>
- Gronlund, & Linn. (1990). *Measurement and Evaluation in Teaching*. Mac Millan Publishing.
- Hendayana, S. (2007). *Lesson Study, Suatu Strategi untuk Meningkatkan Keprofesionalan Pendidik (Pengalaman IMSTEP-JICA)*. UPI Press.
- Hidayat, D., & Noeraida. (2020). Pengalaman komunikasi siswa melakukan kelas online selama pandemi covid - 19. *JIKE Jurnal Ilmu Komunikasi Efek*, 3(1), 172-182. <https://doi.org/10.32534/jike.v3i2.101>

- Isman, M. (2017). Pembelajaran moda dalam jaringan (moda daring). The Progressive and Fun Education Seminar, 586-588.
- Marcica, E., & Nurmatin, S. (2020). Pemanfaatan Google Form Sebagai Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. AIL-ABHATS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 01(01), 1-5.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Siswa, (2007).
- Moore, J. L., Dickson-Deane, C., & Galyen, K. (2011). E-Learning, online learning, and distance learning environments: Are they the same? *Internet and Higher Education*, 14(2), 129-135.
<https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>
- Palomba, C. A., & Banta, T. W. (1999). *Assessment essentials: Planning, implementing, improving*. Jossey Bass.
- 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.
<https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028>
- Rachmawati, Y., Ma'arif, M., Fadhillah, N., Inayah, N., Ummah, K., Siregar, M. N. F., & Amalyaningsih, R. (2020). Studi eksplorasi pembelajaran pendidikan IPA saat masa pandemi covid-19 di UIN Sunan Ampel Surabaya. *Indonesian Journal of Science Learning*, 1(1), 32-36.
<https://doi.org/10.15642/ijsl.v1i1.633>
- Rahayu, I. S. D., & Purnawarman, P. (2019). *The Use of Quizizz in Improving Students' Grammar Understanding through Self-Assessment*. Atlantis Press, 254(Conaplin 2018), 102-106.
<https://doi.org/10.2991/conaplin-18.2019.235>
- 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.
<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>

- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166-178.
<https://doi.org/10.21831/pep.v20i2.7173>
- Suastra, I. W., & Ristiati, N. P. (2016). Permasalahan dalam merancang dan mengimplementasikan penilaian otentik dalam pembelajaran sains di SMP dan SMA. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 4.
- Sugian Noor. (2020). Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Hayati*, 6(1), 1-7.
- Suhartono, & Indramawan, A. (2020). Analisis pengaruh pembelajaran daring terhadap kemampuan literasi bahasa mahasiswa. *Jurnal Innovative*, 8(1), 137-180.
- Sukirman. (2010). Upaya Meningkatkan Mutu Perkuliahan Pada Perguruan Tinggi Melalui Lesson Study. *Seminar Nasional Aljabar, Pengajaran Dan Terapannya Dengan Tema Kontribusi Aljabar Dalam Upaya Meningkatkan Kualitas Penelitian Dan Pembelajaran Matematika Untuk Mencapai World Class University*, 6-36.
- Sumiati, & Asra. (2008). *Metode Belajar*. CV Wahana Prima.
- Supranoto, H. (2015). Penerapan Lesson Study Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru Sma Bina Mulya Gadingrejo Tahun Pelajaran 2015/2016. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2), 21-28.
<https://doi.org/10.24127/ja.v3i2.330>
- Widoyoko, E. P. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Pustaka Pelajar.