

Pembelajaran Interaktif melalui Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh untuk Guru SMA di Sidoarjo

Martinus Sony Erstiawan¹, Ayuningtyas², Sri Suhandiah³, Tutut Wurijanto⁴

^{1,2,3,4} Universitas Dinamika

e-mail: ¹martinus@dinamika.ac.id, ²tyas@dinamika.ac.id, ³diah@dinamika.ac.id, ⁴tutut@dinamika.ac.id

Abstrak

Pendidikan salah satu bidang yang terdampak secara langsung dengan adanya pandemi, sehingga interaksi proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik tidak dapat dilakukan didalam kelas dan bertemu tatap muka, namun beralih ke pembelajaran jarak jauh (PJJ). Guru dituntut memiliki kreatifitas dan inovasi menggunakan media belajar yang mendukung pembelajaran jarak jauh. Dukungan perangkat lunak sebagai media belajar dan sebagai media evaluasi yang dapat dikemas secara interaktif kedalam mata pelajaran. Permasalahan yang dihadapi guru tidak maksimal menggunakan media belajar berbasis teknologi akrena dengan kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi. Tujuan dilakukan pengabdian kepada masyarakat yaitu pertama, dengan memberikan wawasan dalam penggunaan media interaktif berbasis teknologi, Kedua, guru merancang sendiri kedalam media belajar. Ketiga, pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan media belajar interaktif yang didukung teknologi. Metode pelaksanaan dan penerapan selama dilakukannya pelatihan yaitu dengan melakukan pendampingan secara intensif selama pelatihan berlangsung sebagai upaya peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri guru dalam melakukan evaluasi menggunakan teknologi informasi. Kesimpulan yang dihasilkan dimana pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan guru dengan menggunakan media evaluasi belajar Kahoot dan Quizizz serta dapat menambah keterampilan baru yang digunakan sebagai media interaktif dalam belajar mengajar.

Kata Kunci: evaluasi, interaktif, pembelajaran jarak jauh, perangkat lunak

Abstract

Since education is one of the areas directly affected by pandemics, the interaction of the teaching and learning process between teachers and learners cannot be done in the classroom or met in person, but remotely. You can switch to education (PJJ). Teachers need creativity and innovation when using learning media that support distance learning. Software support as a learning medium and as an evaluation medium that can be packed interactively into subjects. Due to lack of knowledge and skills in dealing with technology, the problems faced by teachers are not optimal for using technology-based learning media. The purpose of non-profit services is first to provide insights into the use of technology-based interactive media. The teacher then designs their own learning media technology. Third, the training conducted can improve teachers' skills in using technology-supported interactive learning media. The method of implementation and application during training is to provide intensive support during



training to improve teacher skills and self-confidence in conducting assessments using information technology. The conclusion of the training results is that Kahoot and Quizizz's learning evaluation media can be used to improve teachers' insights and knowledge and add new skills to be used as an interactive media of education and learning.

Keywords: *evaluation, interactive, distance learning, software*

Pendahuluan

Aktivitas pembelajaran pada saat wabah (Covid-19) merajalela ditengah masyarakat, menjadi perhatian penting untuk menjaga keberlangsungan hidup pada bidang pendidikan. Ditengah pandemi berlangsung tentunya proses belajar mengajar tidak berhenti begitu saja, upaya pemanfaatan teknologi sangat diperlukan oleh guru, sehingga proses belajar mengajar tetap berlangsung dengan baik (Irinna Aulia Nafrin, 2021). Dengan adanya wabah ini, interaksi antara guru dan peserta didik tidak dapat dilaksanakan, karena pembatasan pertemuan fisik secara langsung, serta mengurangi penyebaran virus diarea sekolah. Dengan kondisi ini, system pembelajaran jarak jauh pun tidak terelakkan dan wajib dijalankan, sehingga tidak memutus mata rantai interaksi antara guru maupun peserta didik (Shadiqien, 2020). Walaupun sebenarnya memiliki kekurangan dalam persiapan bila menggunakan kelas jarak jauh, Dimana guru belum siap dalam pemanfaatan teknologi menggunakan media pembelajaran jarak jauh, sehingga dapat mempengaruhi aktivitas belajar selama pandemic berlangsung (Salma Rahma Chrisya Adriani, 2021).

Kolaborasi teknologi dan mutu pendidikan menuntut guru dan peserta didik di sekolah menengah kejuruan yang secara mental, lebih dapat meningkatkan dan mengasah psikomotori peserta didik (Soebijono Tony, 2020). Dengan pandemic ini, secara tidak langsung pada bidang pendidikan, dituntut untuk mengikuti revolusi industri 4.0 dimana terdapat perubahan peran antara teknologi yang secara fisik digunakan maupun teknologi berbasis digital melalui kecerdasan buatan, dan Internet of Things (IoT) (Sudika, 2020). Tentunya kurikulum yang dimiliki tetap terus digunakan dalam aktivitas pembelajaran, sehingga mutu dalam aktivitas pembelajaran jarak jauh dapat terus dipertahankan (Permatasari Anita, 2013), (Erstiawan, 2021).

Siklus aktivitas proses belajar dapat terus berkembang dan tidak berhenti begitu saja. Tentunya dengan hadirnya teknologi yang semakin berkembang, dapat memperlancar aktivitas belajar mengajar jarak jauh antara siswa maupun guru, seperti yang termuat dalam (Indonesia, 2003) menyatakan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi dan media lain (Ahmad Rofi'i, 2020). Pemanfaatan teknologi tepat guna bagi peserta didik dapat dipergunakan dalam mendukung aktivitas belajar dari rumah. Dan saat ini terdapat perubahan yang cukup drastis dibidang teknologi, khususnya munculnya berbagai platform digital yang mendukung segala aktivitas dimasyarakat (Erstiawan & Alifianto, 2021). Khususnya pada bidang pendidikan yang memanfaatkan teknologi tepat guna (platform) dalam mengaplikasikannya kepada

peserta didik agar memudahkan tenaga pendidik untuk menyampaikan hal yang penting bagi siswa, sambil belajar, sambil bermain-main (Sri, Suhandiah, Pantjawati Sudarmaningtyas, 2020), Platform yang nantinya digunakan menggunakan media internet yang dilakukan secara jarak jauh (online) oleh peserta didik dan dikendalikan oleh guru. Kehadiran teknologi sangat menarik untuk meningkatkan kreatifitas dalam proses pembelajaran secara efektif, efisien dan menyenangkan (IGNAW Putra, MS Erstiawan, 2019).

Untuk memenuhi standar proses pembelajaran melalui perencanaan dalam pembelajaran, saat pelaksanaan pembelajaran dan penilaian proses belajar mengajar membutuhkan guru yang jeli, kritis, kreatif, dan memiliki inovasi tiada henti yang dapat mengkreasikan metode pembelajaran yang menyenangkan yang dipadukan dengan teknologi informasi. Pastinya memiliki tantangan tersendiri bagi peserta didik maupun para guru, serta dapat memberikan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa dikelas melalui media jarak jauh (online), dengan menggunakan media yang interaktif berbasis teknologi (Soebijono Tony, Candraningrat, 2019)ar. Tentunya fasilitas yang diberikan dapat menggugah peserta didik untuk berkembang dengan sendirinya dari proses belajar mengajar berdasarkan materi yang disampaikan dan dapat berinteraksi langsung antar peserta sehingga hasil yang dicapai tiap individu siswa dapat dengan mudah menilai kemampuan yang dimiliki.

Aktivitas guru dalam menilai kemampuan peserta didik dari hasil belajar masih dirasa kurang dalam memanfaatkan teknologi sebagai media yang dapat digunakan untuk mempermudah penilaian setiap siswa. Dan tidak dapat dipungkiri bahwa guru masih belum secara konsisten menggunakan tools pembelajaran, evaluasi berbasis teknologi sebagai salah satu kegiatan dalam meningkatkan potensi, mutu dan kemampuan peserta didik dengan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Sarana pembelajaran berbasis teknologi selain laptop, perangkat computer (*Central Processing Unit/CPU*), *whatsapp* (WA), aplikasi pembelajaran jarak jauh seperti ruang guru, rumah belajar, kelas pintar, Zenius, Quizizz, Kahoot, dan sebagainya, merupakan *support system* proses pembelajaran yang menggunakan teknologi (Hananto, VR, I.G.N Alit Widana Putra, Erstiawan, 2020).

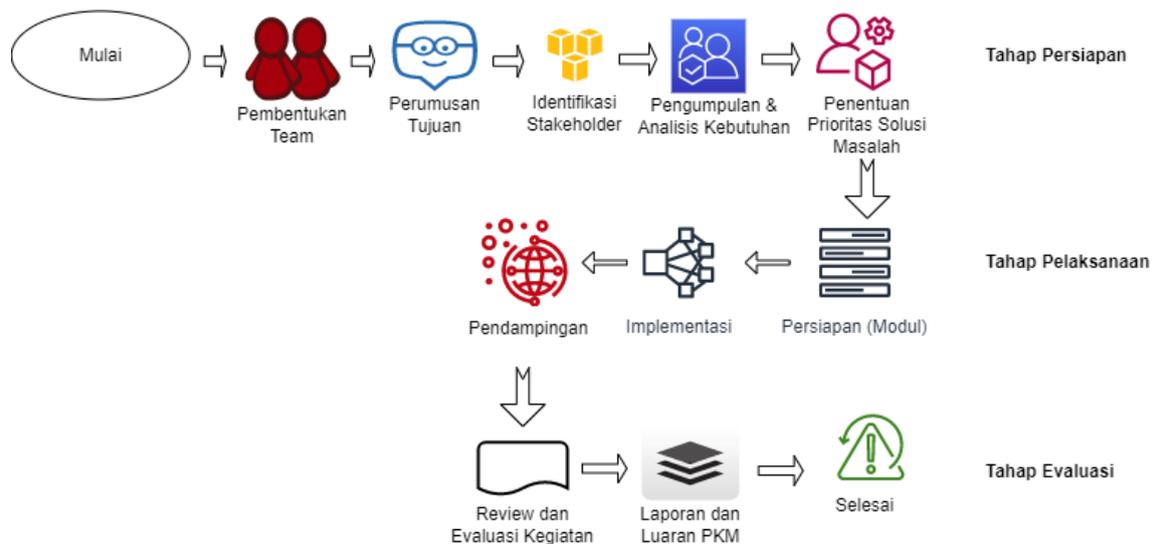
Tentunya dengan kecanggihan teknologi yang berkembang, terdapat tuntutan kepada guru guna terbiasa dalam mengoperasionalkan teknologi informasi agar dapat meningkatkan kemampuan literasi teknologi dan dapat mengikuti perkembangan jaman dan agar tidak tertinggal dengan kemampuan peserta didik. Dari kondisi tersebut dampaknya adalah terganggunya aktivitas belajar mengajar didunia pendidikan saat pandemi berlangsung, capaian belajar tidak seimbang dikarenakan terdapat jurang pemisah (kesenjangan) antara siswa yang memiliki kemampuan secara ekonomi. Dampak lainnya bila guru tidak dapat memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi informasi dan gagap teknologi.

Tujuan pengabdian masyarakat yang dilakukan kepada guru yaitu pelatihan menggunakan Kahoot dan Quizizz dalam mengevaluasi dan mendorong serta

memotivasi guru untuk terlibat dan melakukan eksplorasi secara langsung dengan meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi. Tentunya dengan pelatihan ini dapat menambah keterampilan guru dalam melakukan evaluasi peserta didik dengan memanfaatkan aplikasi teknologi secara efektif. Kegiatan yang dilakukan dapat menambah ilmu dan pengetahuan dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran jarak jauh yang kreatif, interaktif dan inovatif. Urgensi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini yaitu dengan menyampaikan informasi kepada guru, agar dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki berkaitan dengan aplikasi dalam mengevaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz dan Kahoot sebagai aplikasi yang memudahkan untuk melakukan evaluasi pemahaman peserta didik atas penguasaan materi yang telah disampaikan.

Metode

Pelaksanaan dilakukan dilokasi SMK Negeri 2 Buduran Sidoarjo dengan mengurai kebutuhan pengguna dalam masalah yang sedang dihadapi oleh mitra, termuat dalam metode dan tahapan yang dilakukan yaitu



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

1. Tahap Persiapan

- Pembentukan tim, pada kegiatan ini tim dibentuk berdasarkan tingkat kompetensi dan pengalaman belajar mengajar menggunakan Kahoot dan Quizizz. Tim dibentuk dengan ritme kerja yang selaras dan solid serta profesional dalam penugasan yang dipercayakan kepada tiap anggota.
- Perumusan tujuan dan identifikasi stakeholder dilakukan yaitu memberikan informasi dan pelatihan kepada guru tentang aplikasi evaluasi pembelajaran jarak jauh, dengan perangkat lunak yang telah disediakan oleh pengembang aplikasi. Dan aplikasi Kahoot dan Quizizz yang dapat dimanfaatkan dalam melakukan evaluasi pembelajaran atas pemahaman dari materi yang diberikan oleh guru.

- c. Pengumpulan dan analisis kebutuhan serta prioritas solusi, pada aktivitas pengabdian masyarakat untuk memenuhi kebutuhan dilapangan menunjukkan masalah yang terjadi dan solusi serta target yang dicapai pada pelaksanaan kegiatan. Kebutuhan adanya pelatihan menjawab permasalahan yang dihadapi oleh guru, permasalahan tersebut diantaranya:
- 1) Adanya kebutuhan untuk menggunakan teknologi informasi untuk membantu pembelajaran
 - 2) Adanya kebutuhan untuk memberikan model evaluasi pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.
 - 3) Kurangnya pengetahuan tentang adanya aplikasi evaluasi pembelajaran tatap maya yang sudah tersedia di internet.
 - 4) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan penggunaan aplikasi evaluasi pembelajaran tatap maya untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Dari analisis kebutuhan tersebut tentunya terdapat prioritas yang segera ditangani bersama mitra kepada guru, untuk mendalami aplikasi evaluasi. Prioritas tersebut dapat memberikan informasi kepada guru-guru mengenai aplikasi evaluasi pembelajaran jarak jauh yang telah disediakan oleh pengembang perangkat lunak. Dan perlunya memberikan pelatihan pada guru-guru untuk menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran jarak jauh (Kahoot dan Quizizz) yang dapat dimanfaatkan di dalam mengevaluasi pemahaman seluruh peserta didik.

Dari uraian analisis kebutuhan, yang pertama-tama dilakukan untuk prioritas solusi adalah

- 1) Melakukan wawancara mendalam mengenai kebutuhan dalam memanfaatkan teknologi iformasi dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Proses ini dilakukan dalam tahap persiapan dengan menggali informasi sebanyak mungkin untuk mengetahui kebutuhan para guru.
 - 2) Melakukan studi literature guna menggali informasi, menambah pemahaman dan menegaskan kegiatan yang dilakukan menggunakan evaluasi pembelajaran jarak jauh
 - 3) Pengembangan diri mengoperasionalkan aplikasi Kahoot dan Quizizz.dengan panduan modul sebagai sumber belajar peserta pelatihan dalam pemanfaatan aplikasi evaluasi.
- d. Model atau pendekatan yang digunakan dalam menjalankan program,
- 1) Melakukan studi literature dengan menyesuaikan kebutuhan dalam melakukan evaluasi pembelajaran jarak jauh.
 - 2) Melakukan pelatihan kepada guru dengan perangkat computer yang telah disediakan sekolah dana tau yang disediakan secara pribadi (laptop),

- 3) Pendampingan oleh tim kepada guru selama proses kegiatan berlangsung dengan menggunakan aplikasi Aplikasi Quizizz dan Kahoot sebagai media evaluasi yang dilakukan dalam pembelajaran jarak jauh.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Persiapan (modul), Persiapan kegiatan dilakukan dengan mengkondisikan modul pelatihan secara efektif dan pengguna dapat lebih paham mengoperasikan aplikasi Kahoot dan Quizizz jika tanpa pendampingan.
 - b. Implementasi dan pendampingan, pelatihan dan pendampingan dilakukan kepada seluruh guru selama pelatihan berlangsung
 3. Tahap Evaluasi
 - a. *Review* dan Evaluasi. Hasil yang dicapai berdasarkan kegiatan dengan membagi quisioner kepada para peserta dan para peserta menjawab berdasarkan pertanyaan yang telah terurai dalam google form. Hasil dari quisioner nantinya diolah sehingga dapat dievaluasi terkait dengan kegiatan yang telah berlangsung serta memperbaiki kegiatan yang telah dilakukan, serta sebagai pengalaman untuk memperoleh hasil yang baik dikegiatan selanjutnya.
 - b. Laporan dan Luaran PKM. Laporan kegiatan dilakukan atas dasar kegiatan yang telah terselenggara dan sebagai dasar pertanggungjawaban kegiatan yang telah dilakukan oleh tim pelaksana. Luaran PKM yang ditargetkan adalah berupa artikel ilmiah yang dipublish oleh jurnal pengabdian masyarakat.

Hasil dan Pembahasan

Dasar kegiatan proses pembelajaran berupa evaluasi yang dilakukan oleh guru, dalam hal ini evaluasi dilakukan berdasarkan keterlibatan siswa, pengajar itu sendiri, bahan/materi yang diberikan serta fasilitas yang dapat mendukung dalam aktivitas pembelajaran. Aplikasi Kahoot dan Quizizz menjadi salah satu pilihan utama sebagai dasar aplikasi berbasis evaluasi. Aplikasi yang digunakan sebagai pendukung pembelajaran jarak jauh oleh siswa maupun oleh guru itu sendiri.

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran disaat kondisi saat ini (Pandemi) membutuhkan teknologi yang dapat membantu berselancar didunia internet yang dikontrol dari jarak jauh oleh guru. Kelebihan dari aplikasi ini dapat digunakan setelah pelajaran secara keseluruhan selesai ataupun dapat dijadikan sebagai penugasan secara pribadi siswa berupa pekerjaan rumah.

1. Tahap Persiapan
 - a. Melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum terkait dengan permasalahan yang dihadapi oleh guru di dalam melakukan pembelajaran jarak jauh. Dalam wawancara ini, masalah yang dihadapi oleh guru adalah masalah evaluasi hasil pembelajaran yang interaktif, terutama untuk evaluasi harian. Hal ini sangat perlu dilakukan

mengingat kondisi pembelajaran tatap maya atau jarak jauh ini membuat guru tidak dapat mengetahui bagaimana pemahaman siswa secara langsung.

- b. Melakukan studi literatur mengenai pembelajaran jarak jauh dan juga evaluasi pembelajaran interaktif, baik melalui jurnal maupun dari modul-modul aplikasi yang tersedia di website. Hasil dari studi literatur ini diketahui bahwa terdapat beberapa macam aplikasi evaluasi pembelajaran jarak jauh yang berbasis permainan seperti Kahoot, Quizizz, Wordwall, Educandy, dan MakeIt. Dari beberapa aplikasi evaluasi pembelajaran jarak jauh ini diketahui bahwa aplikasi Kahoot dan Quizizz adalah aplikasi yang terbaik, mudah, dan tidak berbayar, yang dapat dipergunakan oleh guru.

Tabel 1. Perbandingan Aplikasi Pembelajaran Jarak Jauh

Keterangan	Kahoot	Quizizz	Wonderwall	Educandy	Makeit
Web	X	X	X	X	X
Aplikasi	X	X	X	X	X
Buat Pertanyaan Sendiri	X	X	X	X	X
Import Pertanyaan	X	X	-	-	-
Perhitungan Score	X	X	X	X	X
Spesialisasi	Pertanyaan Pilihan Ganda	Pilihan Jenis pertanyaan 5	Pilihan jenis game banyak, namun dibatasi 5 akun gratis	Digunakan untuk siswa TK- SD	Bisa digunakan untuk siswa berkebutuhan khusus
Alamat Web	Welcome back to Kahoot! for schools	Quizizz – The world’s most engaging learning platform	Wordwall Create better lessons quicker	Educandy - Making Learning Sweeter! Create and share your own games!	Make It - Create learning games and quizzes!

Keputusan memilih Kahoot dan Quizizz memiliki nilai lebih karena terdapat kemudahan untuk guru ketika membuat pertanyaan quis. Kelebihan lain dari aplikasi ini dapat diakses melalui platform *Windows, Android, iPhone/iPad, mac, Web-based* dan melalui berbagai alat mulai komputer desktop, laptop sampai dengan telepon genggam. Hal ini tentunya mempermudah guru dalam membuat evaluasi dan memudahkan siswa di dalam mengerjakan tugasnya.

SMKN 2 Buduran Sidoarjo merupakan sekolah menengah kejuruan yang berada di Sidoarjo. Kepala Sekolah SMKN 2 Buduran Sidoarjo sangat terbuka pada penggunaan teknologi dalam meningkatkan pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh guru selalu didorong untuk untuk mempelajari dan mengikuti perkembangan teknologi, khususnya yang dapat digunakan secara langsung di dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi perbedaan usia, dan kemampuan untuk mengeksplorasi aplikasi pembelajaran jarak jauh dan mandiri menyebabkan perbedaan kemampuan dan keterampilan guru di dalam penggunaan teknologi informasi. Dengan adanya permasalahan tersebut, diperlukan adanya pengembangan wawasan dan keterampilan guru melalui kegiatan pelatihan teknologi informasi, khususnya mengenai aplikasi evaluasi pembelajaran online yang sudah tersedia.

2. Tahap Pelaksanaan

Terdapat dua kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan ini, yaitu:

a. Membuat Modul Pelatihan dan Materi Presentasi

Untuk membuat modul dan materi presentasi pelatihan pembelajaran interaktif melalui aplikasi evaluasi online secara total dibutuhkan waktu selama dua minggu. Materi modul pelatihan dibagi dalam empat bab yaitu: bab 1, Pembelajaran interaktif; bab 2, Aplikasi pembelajaran jarak jauh; bab 3, Quizizz; dan bab 4, Kahoot. Modul dibuat langkah-demi langkah agar dapat dipahami oleh seluruh peserta dengan mudah.

b. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan 23 – 24 November 2021 di SMKN 2 Sidoarjo dengan jumlah peserta 75 guru. Kegiatan dilakukan dalam waktu 2 (dua) hari dengan menyesuaikan ketersediaan jumlah komputer di Laboratorium Akuntansi dan mengikuti aturan protokol kesehatan untuk membatasi kerumunan. Di bawah ini merupakan durasi waktu yang dilakukan pada saat pelatihan berlangsung:

Tabel 2. Durasi Waktu Pelaksanaan

No	Materi Kegiatan	Durasi Waktu (Menit)
1	Pengenalan pembelajaran interaktif melalui aplikasi evaluasi online	40
2	Workshop pembelajaran interaktif melalui aplikasi evaluasi online	
3	Quizizz	
	a. Daftar Akun sebagai pengajar	40
	b. Pembuatan modal-model quis	75
	c. Manajeme Quiz	30
	d. Melakukan quiz online kepada siswa	30
	e. Evaluasi hasil Quiz online siswa	45
4	Kahoot	
	a. Daftar Akun sebagai pengajar	40
	b. Pembuatan model-model Quiz	75
	c. Manajemen Quiz	30
	d. Melakukan Quiz online kepada siswa	30
	f. Evaluasi hasil quiz online siswa	45
	Total waktu pelatihan	480

Pembagian peserta saat pelaksanaan dilakukan oleh sekolah. Guru sebagai peserta pelatihan ini memiliki pengetahuan dan keterampilan yang beragam, baik terkait penggunaan gadget maupun mengenai pemanfaatan aplikasi pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, agar materi pelatihan dapat diserap dengan baik maka pelatihan dilakukan tahap demi tahap dengan memperhatikan kecepatan guru-guru di dalam mengikuti pelatihan dengan didampingi oleh tim pelaksana guna memperlancar aktivitas pelatihan dan memberi kemudahan bagi peserta kegiatan dalam mengoperasikan aplikasi.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

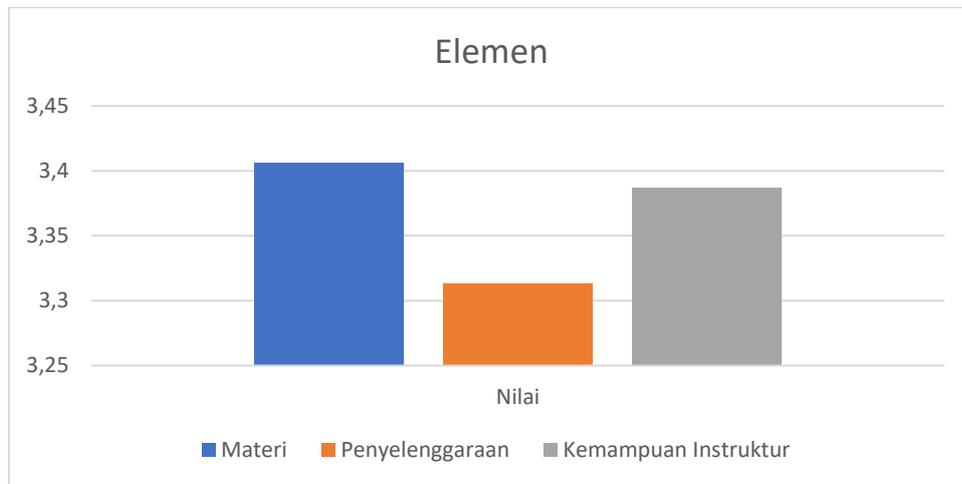
Adapun tahapan setiap materi aplikasi meliputi membuat akun, mengenali jenis kuis, menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sudah dipersiapkan oleh peserta didik yang berasal dari setiap mata pelajaran, dan membagi atau menayangkan link kuis. Selain itu, agar dapat memahami bagaimana siswa nanti mengikuti atau menjawab evaluasi melalui kuis, para guru juga diajarkan berperan sebagai siswa. Dengan demikian para guru akan dapat membantu para siswa jika mengalami permasalahan dalam menggunakan aplikasi evaluasi tersebut. Aktivitas pelaksanaan kegiatan dilakukan oleh tim berjumlah 4 (empat) dosen dengan pembagian tugas sebagai pembicara dan membantu peserta bila terdapat pertanyaan dan kendala saat mengoperasikan aplikasi kahhot dan Quizizz.

3. Tahap Evaluasi

Aktivitas pelaksanaan telah dilakukan dengan berjalan lancar selama pelaksanaan pelatihan. Pada tahap ini (evaluasi) terdapat 4 (empat) elemen yang perlu dievaluasi 3 (tiga) diantaranya adalah

- a. Mengukur pelaksanaan kegiatan dan menilai sejauh mana kegiatan tersebut berlangsung, mulai dari perencanaan hingga pada tahap mengukur sejauh mana materi yang disampaikan mudah dipahami, dapat meningkatkan pengetahuan dan memperoleh manfaat serta meningkatkan keterampilan. Pada pelaksanaan dan penyelenggaraan kegiatan, dimana yang dievaluasi adalah terkait dengan penjadwalan dan ketepatan waktu selama kegiatan serta kesigapan dan kesiediaan pemateri dalam membantu para peserta. Tentunya dalam mengukur kegiatan ini terdapat form evaluasi yang wajib diisi oleh peserta setelah kegiatan berlangsung dengan mengisi link <https://bit.ly/AngketSMKN2BDR>.

Hasil quisioner yang sudah diolah, memperoleh hasil bahwa pelaksanaan kegiatan yang dilakukan ditemukan perbedaan antar masing-masing peserta.



Gambar 3. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil dari olah data quisioner peserta, pada elemen materi terdiri dari sistematika penyajian materi dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 3.23, kejelasan/kemudahan untuk dipahami 3.30, kontribusi dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan perolehan nilai 3.53, sedangkan manfaat aplikasi dalam kegiatan mengajar 3.57. Dari hasil tersebut peserta yang menerima penjelasan dari pemateri, mudah dipahami berdasarkan konsep dasar dari aplikasi Kahoot dan Quizizz tidak hanya itu saja namun dengan adanya kegiatan ini dapat menambah wawasan dan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar yang diaplikasi ke peserta didik.

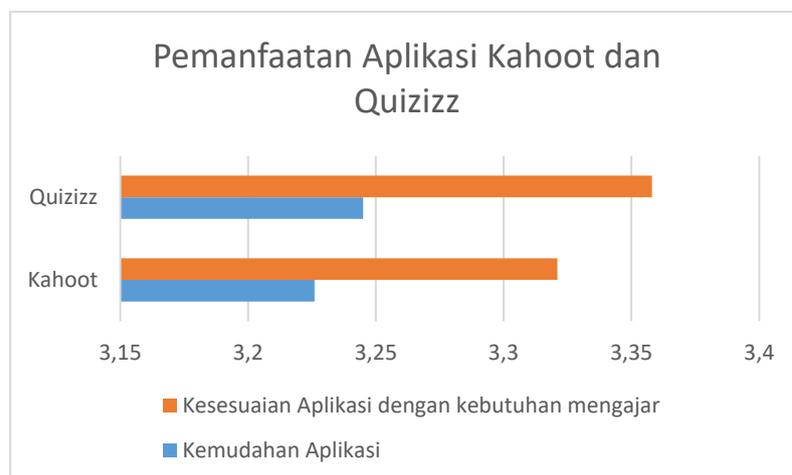
Pada elemen penyelenggaraan kegiatan dalam memberikan materi, tingkat penguasaan materi dan cara penyampaian materi yang disampaikan memperoleh hasil sama yaitu rata-rata 3.358, dari hasil kedua hal tersebut, penyampaian materi kepada peserta kegiatan dapat diterima dengan mudah. Sedangkan pertanyaan menjawab berbagai pertanyaan memperoleh nilai 3.321 sedangkan bahasa yang digunakan mencapai 3,283 dan kejelasan dalam intonasi dan kecepatan bicara sebesar 3.245. Dari hasil tersebut penjelasan pemaparan materi dan mempraktikan ke aplikasi Quizizz dan Kahoot masih dapat dicerna, diterima dan mengikuti dengan mudah arahan dari pemateri dalam melatih penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz.

Aktivitas penyelenggaraan berdasarkan kesesuaian pemberian materi dengan jadwal yang ditetapkan memperoleh hasil 3.208, ketepatan waktu dalam pelaksanaan saat pelatihan 2.113, kesediaan pemateri dan tim membantu peserta bila terdapat kendala di dalam mengoperasikan aplikasi 3.604, sedangkan kesigapan pemateri dan tim membantu pelaksanaan memperoleh hasil rata-rata 3.623. dari hasil tersebut yang perlu menjadi perhatian adalah

kepatan waktu pelaksanaan mengingat pelaksanaan kegiatan bertepatan dengan kegiatan belajar mengajar baik yang dilakukan di sekolah (kelas) ataupun dengan menggunakan media pembelajaran jarak jauh. Dari kondisi tersebut salah satu kendala untuk mengumpulkan tenaga pengajar untuk mengikuti pelatihan.

Dari serangkaian pelaksanaan kegiatan di SMK Negeri 2 Sidoarjo nilai yang diperoleh dari ketiga elemen memiliki nilai baik. Karena materi yang disampaikan secara konseptual dan praktik langsung menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz dapat dengan mudah dilakukan dan dengan adanya modul yang diberikan kepada peserta, lebih memudahkan untuk yang belum terbiasa dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

- b. Evaluasi pemanfaatan aplikasi Kahoot dan Quizizz
Hasil setelah pemanfaatan aplikasi Kahoot dan Quizizz terdapat indikator yang dituangkan dalam pertanyaan diantaranya adalah



Gambar 4. Pemanfaatan Kahoot dan Quizizz

- 1) Kesuaian aplikasi dengan kebutuhan mengajar, dimana Quizizz dipilih oleh peserta untuk dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Terbukti dari nilai rata-rata yang dihasilkan mencapai 3.358, sedangkan rata-rata aplikasi Kahoot memperoleh rata-rata 3,321.
- 2) Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi Kahoot dan Quizizz. Dari hasil yang dicapai setelah peserta secara individu terlibat langsung dalam pembuatan dan pengisian atau membuat soal-soal pada aplikasi, Quizizz mencapai nilai 3.245 sedangkan Kahoot 3.226.

Dari data tersebut, pelatihan dalam meningkatkan keterampilan guru dengan menggunakan perangkat lunak Kahoot dan Quizizz sebagai aplikasi evaluasi untuk kebutuhan belajar mengajar sangat diperlukan sebagai media interaktif belajar. Dan berkaitan dengan kemudahan

pemanfaatan aplikasi, peserta lebih merasa mudah menggunakan Quizizz dari pada Kahoot. Oleh karena itu pilihan media interaktif dalam pembelajaran dapat dipilih dan digunakan sebagai mana mestinya.

Adapun permintaan pelatihan lanjutan disekolah berdasarkan isian *google form* yaitu pelatihan pemanfaatan *google apps* sebagai pendukung aktivitas kegiatan guru-guru secara administratif ataupun dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Pemanfaatan aplikasi Kahoot dan Quizizz sebagai dasar penilaian evaluasi proses belajar mengajar melalui kegiatan pelatihan dapat memotivasi dan mendorong guru untuk eksplorasi secara langsung pada aplikasi yang tersedia dan dapat meningkatkan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi Kahoot dan Quizizz tentunya dapat digunakan sebagai aktivitas belajar yang dilakukan secara interaktif melalui kegiatan belajar jarak jauh. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Kahoot dan Quizizz tentunya dimulai dari perencanaan, persiapan, pelaksanaan dan tahap terakhir adalah dengan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung baik dari tim itu sendiri maupun dari peserta didik melalui elemen/indikator yang meliputi materi secara keseluruhan, penguasaan materi termasuk teknik penyampaian, cara menjawab pertanyaan, jadwal pelaksanaan, ketepatan waktu selama pelaksanaan kegiatan dan kemampuan instruktur dalam membantu para peserta yang mengalami kesulitan dan kendala saat berselancar di aplikasi.

Daftar Pustaka

- Ahmad Rofi'i, D. (2020). Pemanfaatan Ethnoscience Berorientasi Pembelajaran Teknologi Tepat Guna pada Kelompok Guru Gugus Karangrejo Guna Menyiapkan Siswa Kompeten di Era Revolusi Industri 4.0. *J-Dinamika*, 5(2), 5-10.
- Erstiawan, M. (2021). Good Corporate Governance Penyelenggara Pendidikan dalam Perspektif Agency Teory. *Majalah Ekonomi*, 26(1), 40-51.
- Erstiawan, M., & Alifianto, A. Y. (2021). Pemanfaatan Google Spreadsheet penjualan pada Warung Majapahit di Mojokerto. *Majalah Ekonomi*, 2(2), 50-57.
- Hananto, VR, I.G.N Alit Widana Putra, Erstiawan, M. (2020). Implementasi Web Portal Komunitas Gereja Menggunakan Metode Crowdsourcing Pada Gereja Santo Paulus Juanda. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 70-77. <https://doi.org/https://doi.org/10.37802/society.v1i1.98>
- IGNAW Putra, MS Erstiawan, A. A. (2019). PKM Pada TK Wijaya Dan TK Kartika Dalam Menciptakan TK Ramah Anak Berbasis Teknologi Informasi. *SNHRP*, 61-72.
- Indonesia, U.-U. R. no 20. (2003). *Standar Pendidikan Nasional*. Sekretaris Negara Republik Indonesia.

- Irinna Aulia Nafrin, H. H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 456–462.
- Permatasari Anita, M. S. E. (2013). Keberlanjutan Kurikulum Berbasis Kompetensi Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Akuntansi Pada 5 (lima) Perguruan Tinggi Swasta di Surabaya. *Bisnis Perspektif*, 5(2), 123–156.
- Salma Rahma Chrisya Adriani, D. (2021). Dampak Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Covid-19 di SMK Muhammadiyah 1 Sukoharjo. *Jurnal Pendidikan*, 30(1), 53–58.
- Shadiqien, S. (2020). Efektivitas komunikasi Virtual Pembelajaran Daring dalam masa PSBB (Studi Kasus Pembelajaran Jarak Jauh Produktif Siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 11–21.
- Soebijono Tony, Candraningrat, M. S. E. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Laporan Keuangan dengan Pemanfaatan Smartphone pada UMKM yang di Bina oleh Kecamatan Gunung Anyar, Surabaya. In *Laporan Pengabdian Masyarakat*.
- Soebijono Tony, E. M. S. (2020). Peranan Revolusi Industri 4.0 terhadap Mutu Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Jurusan Akuntansi. *Jurnal Bisnis Perspektif*, 12(2), 115–122.
- Sri, Suhandiah, Pantjawati Sudarmaningtyas, A. (2020). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. *Pengabdian Dan Pengabdian Masyarakat Aksilogia*, 4(1), 108–117.
- Sudika, I. W. (2020). Kepemimpinan Kepala Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0 dan Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 113–124.