

ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA EVALUASI DARING DALAM PEMBELAJARAN DI INDONESIA

***ANALYSIS OF THE USE ONLINE EVALUATION MEDIA
LEARNING IN INDONESIA***

Utari Akhir Gusti

Universitas Pendidikan Indonesia

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Isola Kec. Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat

Pos-el: utariakhir@upi.edu

INFORMASI ARTIKEL

Keywords:

Evaluasi Daring,
Analisis, Media

Kata kunci:

Analysis, Media, Online
Evalution

ABSTRACT:

The Covid-19 pandemic has had a huge impact on the world of education. One of them is the shift in evaluation media. This study aims to investigate online evaluation media that teachers use in learning. The research method is qualitative with an exploratory approach. Data collection techniques consist of interviews, observation, and literature study. The results of the study revealed that the media that teachers generally use in carrying out online evaluations is the Google form. Other tools used by teachers such as kahoot, quizizz, survey monkey, meter, LMS (Learning Management System). The use of this media is very helpful for teachers and students in improving their ability to use technological devices.

ABSTRAK:

Pandemi Covid-19 memberikan pengaruh yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Salah satu diantaranya yaitu pergeseran media evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki media evaluasi daring yang digunakan guru dalam pembelajaran. Metode penelitian yaitu kualitatif dengan pendekatan eksploratif. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, dan studi pustaka. Hasil penelitian terungkap bahwa media yang umumnya digunakan guru dalam pelaksanaan evaluasi daring yaitu google form. Perangkat lain yang digunakan guru seperti kahoot, quizizz, survey monkey, mentimeter, LMS (Learning Management System). Penggunaan media ini sangat membantu guru dan peserta didik dalam meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan perangkat teknologi.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memberi pengaruh besar dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran dan media evaluasi. Sebelum pandemi sekolah menggunakan paper test dalam mengakses kemampuan peserta didik. Hal tersebut terjadi pergeseran semenjak pandemi yang berganti menjadi daring menggunakan perangkat atau alat yang mendukung terlaksananya pembelajaran dan evaluasi pembelajaran.

Evaluasi pembelajaran adalah penilaian pembelajaran yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran (Febriana, 2021). Evaluasi Daring berarti penilaian komprehensif pada proses dan hasil melalui jarak jauh dengan pemanfaatan TIK untuk mengukur ketercapaian kompetensi yang telah ditetapkan (BSNP, 2020). Penggunaan media pembelajaran daring sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran dalam jarak jauh.

Terdapat 4 lingkup evaluasi daring diantaranya persiapan infrastruktur yang mendukung, fasilitas, pengguna, dan kebijakan (ditetapkan (BSNP, 2020). Fasilitas yang mendukung maksudnya peralatan atau media yang dapat membantu pelaksanaan penilaian terhadap hasil belajar.

Media daring dalam pelaksanaan evaluasi daring sangat membawa manfaat bagi guru karena dapat

meningkatkan kemampuan dalam bidang digital. Meskipun masih banyak ditemukan berbagai keluhan guru dalam menggunakan media penunjang penilaian di sekolah. Penelitian yang telah dilakukan mengungkapkan bahwa media daring kurang efektif digunakan (Mustakim, 2020). Hal ini disebabkan karena membutuhkan waktu bagi guru dan peserta didik untuk belajar mengenai media tersebut terlebih dahulu. Akibatnya, membutuhkan waktu yang lebih lama dalam menyelesaikan pembelajaran. Hal tersebut selaras dengan penelitian yang menjelaskan bahwa salah satu bukti tidak kesiapan sekolah dalam menggunakan media evaluasi daring adalah fasilitas yang kurang memadai serta pengetahuan (Warman & Utari, 2021; Gusti dkk, 2022).

Banyaknya media dan alat yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran. Namun, tidak semua efektif digunakan. Sehingga guru harus dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing alat tersebut sehingga dapat memilih serta memvariasikan evaluasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Penelitian ini sangat penting dilakukan untuk menyelidiki media evaluasi daring yang dapat digunakan guru dan berpotensi dalam memudahkan guru dalam memberikan penilaian kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu penelitian kualitatif dengan

pendekatan eksploratif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran dan penjelasan terhadap yang diteliti (Bachri, 2010). Teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, dan studi pustakan. Waktu penelitian September 2020 – November 2022.

Analisis data menggunakan triangulasi yang terdiri dari tahapan pengumpulan dan penyederhanaan, penyajian, validasi dan kesimpulan (Sugiono, 2013). Teknik triangulasi digunakan untuk mematiskan keabsahan data yang digunakan dari berbagai sumber yang diperoleh oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan dengan berbagai sumber yang digunakan diperoleh data bahwa masing-masing guru menggunakan media yang bervariasi dalam pelaksanaan evaluasi daring. Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru mengungkapkan bahwa salah satu kesulitan guru dalam menggunakan media yang bervariasi adalah kebijakan dari sekolah. Beberapa sekolah telah menetapkan media tertentu yang digunakan dalam pelaksanaan penilaian pembelajaran. Sehingga, guru tidak dapat menggunakan yang lain. Masalah lain yang dihadapi guru dalam menggunakan media daring yaitu belum mampu menggunakan termasuk peserta didik. Sehingga membutuhkan waktu dalam menjelaskan kepada guru dan peserta

didik sebelum digunakan. Oleh karena itu, butuh waktu tambahan. Hal tersebut diperkuat dalam penelitian yang menjelaskan bahwa guru-guru sangat membutuhkan sosialisasi penggunaan media sebelum digunakan dalam pembelajaran (Ayu, 2021; Pubian & Herpratiwi, 2022; Rahim dkk, 2019).

Kelemahan yang dimiliki oleh beberapa media seperti terbukanya akses mencontek, dapat diisi dua kali, dan masih banyak lagi. Hal tersebut menjadi kendala bagi guru dalam penggunaannya karena beberapa media tidak dapat dikontrol seratus persen oleh guru. Salah satu contohnya google form yang banyak digunakan oleh guru memiliki kelemahan tidak dapat diekspor dalam berbagai bentuk. Hal ini ternyata menyulitkan guru dalam mengolah hasil dari penilaian. Masalah lain yang dikemukakan guru adalah pada beberapa media harus berbayar. Sehingga hal tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam penggunaan.

Dibalik kekurangan serta tantangan yang dihadapi guru ternyata pergeseran penggunaan media daring menjadi daring memberikan manfaat yang luas bagi guru dan peserta didik. Salah satu manfaat umum yang dirasakan adalah meningkatkan kemampuan penggunaan media teknologi (Ekayani, 2017).

Adapun alat atau media yang pada umumnya digunakan guru dalam pelaksanaan evaluasi daring sebagai berikut.

1. Google form

Google form adalah google formulir yang disediakan oleh google dalam melakukan survey dan gratis diakses oleh siapapun. Hal inilah yang menjadi salah satu alasan banyak guru yang menggunakan sebagai salah media evaluasi daring. Tampilan yang sederhana memudahkan guru dalam penggunaannya (Mulatsih, 2020).

Perangkat ini memberi manfaat yang sangat banyak bagi guru dalam pelaksanaan evaluasi daring. Namun, terdapat beberapa kelemahan diantaranya yaitu pilihan ekspor yang terbatas. Hal tersebut juga yang menyulitkan guru dalam mengolah hasil pembelajaran yang diperoleh (Utami, 2021).

2. Quizizz

Quizizz adalah alat kuis yang mirip dengan *game*. Kelebihan yang dimiliki yaitu dilengkapi dengan musik dan animasi menarik. Sehingga peserta didik lebih tenang dan senang dalam melaksanakan ujian. Kemudahan yang diperoleh oleh guru adalah perankingan dan hasil langsung dapat dilihat setelah ujian selesai (Purba, 2019). Namun, kelemahannya yaitu penilaian dipengaruhi oleh kecepatan serta berbayar pada fitur tertentu.

Hasil wawancara kepada guru mengungkapkan bahwa pada beberapa sekolah juga menggunakan ini sebagai media evaluasi daring. Hal ini dikarenakan media yang menarik dan disukai oleh peserta didik. Hasil penelitian juga mengungkapkan bahwa

peserta didik lebih cenderung lebih menyukai pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan (Sitompul, 2020).

3. Kahoot

Aplikasi ini hamper mirip dengan quizizz. Namun, yang membedakan terletak pada animasi. Kahoot jauh lebih simple digunakan dalam evaluasi daring. Kahoot memiliki dua alamat website yang berbeda yaitu <https://kahoot.com/> untuk pengajar dan <https://kahoot.it/> untuk pembelajar.

Kahoot juga menyediakan fitur berbayar yang lebih lengkap dibandingkan yang gratis. Salah satu kelemahan aplikasi ini yang diungkapkan oleh guru adalah aplikasi ini sangat bergantung dengan jaringan internet. Sehingga untuk sekolah-sekolah yang kesulitan dengan jaringan internet tidak efektif menggunakan aplikasi ini.

4. Mentimeter

Mentimeter adalah aplikasi kuisioner yang secara online dan cepat untuk mengenali karakter peserta didik secara cepat. Kelebihan aplikasi ini dibandingkan yang lain yaitu pengguna dapat melakukan presentasi dan evaluasi menggunakan aplikasi yang sama. Perangkat ini juga memberikan hasil secara langsung setelah penggeraan selesai. Sehingga memudahkan guru dalam penggunaan dan pengolahan nilai (Vallely, & Gibson, 2018). Kelemahan dari aplikasi ini yaitu sangat tergantung pada jaringan

internet dan berbayar pada fitur tertentu.

5. Survey Monkey

Survey Monkey adalah platform yang fungsi utamanya untuk memfasilitasi survei secara online bagi perusahaan atau personal. Platform ini menjawab kekurangan pada google form yaitu eksport. Survey Monkey dapat diekspor dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi sangat banyak digunakan dalam penelitian dunia. Namun, aplikasi ini berbayar untuk fitur lengkapnya.

Hasil wawancara yang dilakukan secara acak, belum ditemukan sekolah yang menggunakan ini sebagai media evaluasi daring. Hal ini disebabkan karena berbayar, sulit digunakan, dan tidak ada kebijakan penggunaan perangkat ini (Qomariyah, 2022). Hal tersebut menjadi peluang untuk dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai platform ini.

6. Learning Management System (LMS)

Salah satu perangkat yang sangat membantu guru dalam pelaksanaan evaluasi daring yaitu LMS. Hal ini sangat membantu guru baik dalam pembelajaran, pengambilan absen, serta pelaksanaan ujian. LMS ini biasanya sangat sering digunakan oleh sekolah. Diantara LMS yang digunakan guru yaitu rumah belajar, geschool, google classroom, Edmodo, schooogy, dan moodle. Kehadiran LMS ini sangat

mempermudah guru dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (Alfina, 2020). Pada umumnya guru menggunakan salah satu saja dari LMS untuk digunakan secara menyeluruh oleh sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk penyeragaman perangkat yang digunakan guru.

SIMPULAN

Pandemi Covid-19 memberikan dampak positif dan negatif dalam pembelajaran. Salah satu diantaranya pergeseran perangkat evaluasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa alat evaluasi daring yang pada umumnya digunakan di sekolah yaitu google form. Aplikasi atau platform lain yang digunakan diantaranya kahoot, quizizz, survey monkey, dan mentimeter. LMS juga menjadi salah satu yang digunakan guru dalam pelaksanaan evaluasi daring. LMS yang digunakan guru yaitu rumah belajar, geschool, google classroom, Edmodo, schooogy, dan moodle.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfina, O. (2020). Penerapan lms-google classroom dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19. *Majalah Ilmiah Methoda*, 10(1), 38-46.
- Ayu, M., Sari, F. M., & Muhaqiqin, M. (2021). Pelatihan guru dalam penggunaan website grammar sebagai media pembelajaran selama pandemi. *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 49-55.

- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal teknologi pendidikan*, 10(1), 46-62.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gusti, U. A., Rahmat, R. E., & Syafmaini, I. E. (2022). Tinjauan Hasil Belajar Biologi SMA Adabiah 2 Padang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dompet Dhuafa*, 12(02), 9-13.
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan aplikasi Google Classroom, Google Form, dan Quizizz dalam pembelajaran kimia di masa pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 16-26.
- Mustakim, M. 2020. 'Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika', *Aiasma : Journal of Islamic Education*, 2(1), p. 1.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 163-172.
- Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan konsentrasi belajar mahasiswa melalui pemanfaatan evaluasi pembelajaran quizizz pada mata kuliah kimia fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 12(1), 29-39.
- Qomariyah, D. L. (2022). Implementasi Penilaian Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Media Daring. *Tarbawi Ngabar: Jurnal of Education*, 3(1), 46-57.
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
- Sitompul, D. N., & Hayati, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games Terhadap Minatbelajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi Fkip Umsu Ta 2017/2018. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(3), 243-253.
- Utami, L. W. S. (2021). Penggunaan Google form dalam evaluasi hasil belajar peserta didik Di masa pandemi covid-19. *TEACHING: Jurnal Inovasi Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 1(3), 150-156.
- Vallely, K., & Gibson, P. (2018). Engaging students on their devices with Mentimeter. *Compass: Journal of Learning and Teaching*, 11(2), 1-6.
- Warman, Jaka Satria & Gusti, Utari Akhir, 2021. 'Offline versus Online Learning : Biology Department Students ' Perceptions during', *Bioeducational Journal*, 10(2), pp. 129–136.