

Kemampuan guru bahasa dalam merancang media evaluasi pembelajaran online

Nova Yulia¹, Ulfia Rahmi² & Meira Anggia Putri³

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang

*Email: nova_nihongo@yahoo.co.id

Submitted: 2022-08-01

Accepted: 2022-10-09

DOI: 10.24036/abdi-humaniora.v4i1.118374

Revised: 2022-10-09

Published: 2022-10-09

Abstract

Online learning has been implemented widely at school, including in language learning. But, there are still many language teachers who encounter difficulties in doing online learning evaluations. To improve the language teachers' ability to do the learning evaluation with online media, we conducted training for the teachers about online learning evaluation media. Training participants were a group of Senior High School and Vocational high school teachers in Padang. The training was carried out with the stages of introducing the types of online learning evaluation media, tutorials on how to use some applications for online learning evaluation, and teachers simulating the online learning evaluation they had designed. The training result showed the improvement in teachers' ability to do learning evaluations with online media. The post-test results were two times higher than the pre-test results. Both tests' results showed a significant difference between before and after training.

Keywords: *learning media, learning evaluation, online learning, language teacher*

Pendahuluan

Guru-guru bahasa di kota Padang mengalami tantangan multisektoral, salah satunya masih kurangnya sarana pembelajaran, berupa bahan bacaan dan ruang baca serta masih rendahnya keahlian guru bahasa dalam mengaplikasikan media pendidikan yang inovatif serta kreatif guna mendukung proses belajar mengajar yang menarik sehingga bisa menghasilkan atmosfer belajar yang kondusif. Siswa mengandalkan guru dalam membimbing serta menuntunnya dalam proses pendidikan. Guru sebagai pendidik harus mahir dalam menggunakan media pendidikan yang mutakhir supaya siswa sanggup mengkonstruksi pengetahuan serta pengalaman belajar. Tetapi realitasnya guru belum mempunyai pengetahuan serta keahlian yang mencukupi dalam membuat media pendidikan yang inovatif untuk siswa, padahal dengan media pendidikan yang inovatif akan membuat guru lebih banyak pilihan dalam merancang pembelajaran yang membuat siswa lebih antusias dalam belajar.

Pada suasana yang terus menjadi kurang baik diakibatkan oleh meluasnya penyebaran virus Covid 19 menuntut para pendidik agar bisa menyesuaikan diri dengan tatanan kehidupan baru. Tantangan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran semakin tinggi (Rahmi & Azrul, n.d.). Oleh karena itu

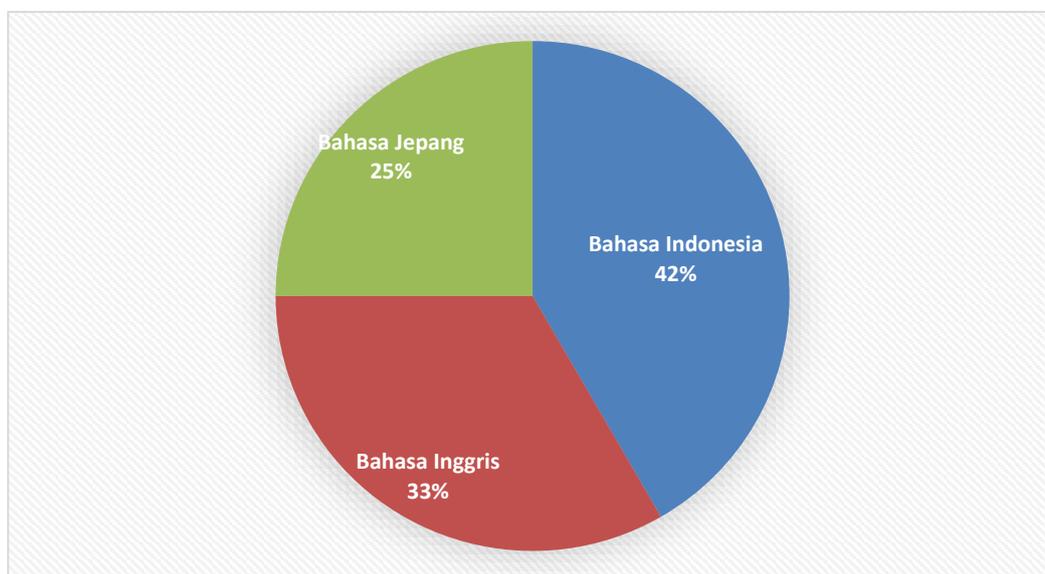
keadaan mengharuskan para guru wajib bisa bertransformasi dengan segera menyesuaikan dengan kondisi serta keadaan yang terjadi agar melaksanakan pendidikan dari rumah lewat media daring (online). Pastinya ini tidaklah perihal yang gampang, sebab guru belum seluruhnya siap dengan pergantian sistem pembelajaran online maupun Belajar Dari Rumah (BDR) yang diresmikan oleh pemerintah sepanjang masa pandemi ini. Guru dituntut sanggup memahami teknologi serta wajib kreatif dalam menghasilkan bermacam media pendidikan yang cocok dengan capaian pendidikan yang diidamkan. Bersumber pada diskusi yang sudah dilaksanakan, guru-guru bahasa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pertanian Pembangunan Negara Padang serta SMA Negara 13 Padang masih merasa berat buat menyesuaikan diri dengan keadaan ini, mereka dituntut kreatif dalam penyampaian pembelajaran lewat media pendidikan daring.

Kendala yang sering dikeluhkan oleh guru adalah bagaimana melakukan penilaian pembelajaran daring. Penilaian yang tidak membebankan siswa dan membuat kesan menarik bagi siswa. Pemecahan masalah yang diberikan terkait mengenai keahlian serta kemampuan guru bahasa dalam mempersiapkan serta pemakaian media pendidikan yang berbasis IT, ialah lewat pelatihan serta pendampingan pembuatan media pendidikan yakni Aplikasi Kahoot serta Nearpod. Aplikasi ini dapat diotimalkan untuk membuat pembelajaran lebih menarik termasuk untuk aktivitas evaluasi kemampuan belajar siswa. Selain tidak sulit, platform ini juga menawarkan animasi unik yang tidak dipunyai platform lain. Membuat video bukan hal yang sulit sejak kehadiran beragam software dan aplikasi, salah satunya adalah Kahoot. Dirilis tahun 2013 Kahoot, sekarang pengguna Kahoot dapat menggunakan berbagai jenis pertanyaan, seperti *multiple choice*, benar salah, *open-ended*, *matching*, melengkapi kata, *slider*, puzzle, kuis dengan audio, *poll*, *drop pin*, *word cloud*, *brainstorm*. Platform ini dapat diakses melalui situs Kahoot.com. Pengenalan aplikasi ini untuk mendukung evaluasi pembelajaran online. Kahoot merupakan laman web yang bersifat edukatif yang mulanya diinisiasi oleh Johan Brand, Jamie Brooker dan Morten Versvik disebut joint project dengan Norwegian University of Technology and Science. Penggunaan dan akses masuk ke Kahoot secara gratis, termasuk fitur-fitur yang ada didalamnya. Kahoot ini bisa dimanfaatkan sebagai *ice breaking* dan evaluasi pembelajaran. Sehingga tujuan yang diharapkan dari pelatihan serta pendampingan yakni guru mempunyai keahlian dalam membuat media pendidikan yang berbasis teknologi.

Metode Kegiatan

Meningkatnya keahlian guru dalam mendesain evaluasi pendidikan diukur secara kuantitatif dari hasil *pre-test* serta *post test* saat sebelum serta setelah aktivitas evaluasi diselenggarakan. Pelatihan dilakukan dengan tahapan mengenalkan jenis media evaluasi untuk pembelajaran online, tutorial penggunaan aplikasi yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran online, dan guru menstimulasikan bagaimana menggunakan evaluasi yang telah dirancang. Peserta pelatihan adalah kelompok guru bahasa dari SMK dan SMA kota Padang, yaitu SMK Pertanian Pembangunan Negeri Padang dan SMA Negeri 13 Padang. Wawancara juga dilakukan pada guru bahasa Jepang SMK Pertanian Pembangunan

Negeri Padang dan SMA Negeri 13 Padang. Guru dari kedua sekolah ini diminta menyelesaikan *pre-test* sebelum mengikuti pelatihan.



Guru-guru diberikan pengetahuan tentang pembelajaran online dan penilaian dalam pembelajaran online. Berikut materi dan metode yang diselenggarakan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan guru Bahasa melakukan penilaian pembelajaran daring.

No	Materi	Metode	Media
Pre-test			
1	Pembelajaran Online dan Evaluasi	Ceramah, tanya jawab	Ppt, video
2	Tutorial Aplikasi	Tutorial, dan tanya jawab	Aplikasi
3	Kegiatan Mandiri Terbimbing	Penugasan	Aplikasi
4	Evaluasi	Peragaan	Ppt, aplikasi
Post-test			

Berdasarkan tabel di atas, peserta pelatihan dikenalkan dan dibimbing untuk dapat menggunakan aplikasi Kahoot. Selanjutnya guru diberikan waktu untuk bekerja secara mandiri mengoptimalkan fitur-fitur pada aplikasi Kahoot dengan memperhatikan prinsip-prinsip penilaian pembelajaran online (Azrul & Rahmi, 2021; Palloff & Pratt, 2009). Untuk membuat evaluasi pembelajaran online pada mata pelajaran yang diajar, guru masuk ke halaman website <https://kahoot.com> kemudian guru memasukan soal serta jawabannya, dan menyesuaikan waktunya. Sesudah soal dirancang, guru membagikan akses berbentuk pin kepada para siswa. Diakhir pengerjaan soal, guru bisa menaruh hasil jawaban dari tiap-tiap siswa di

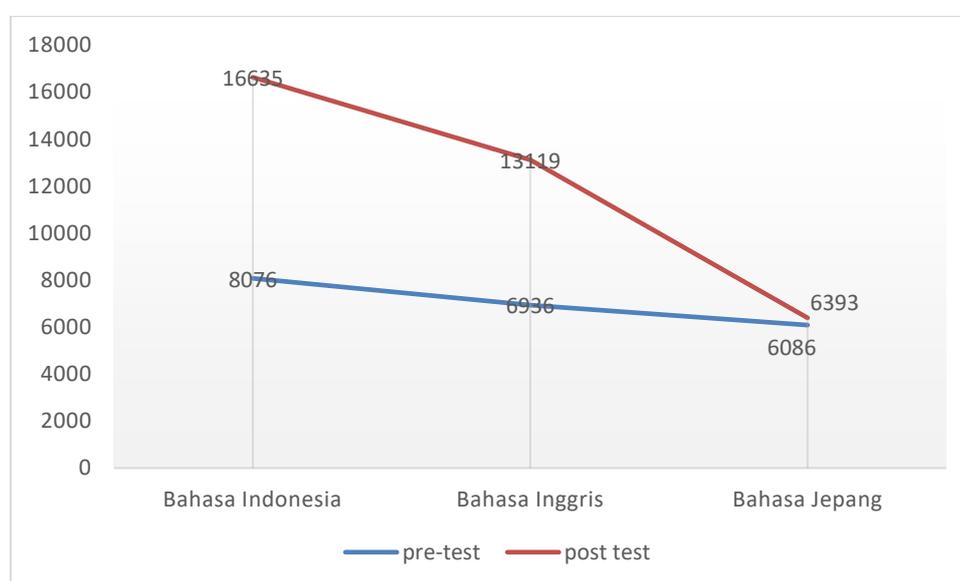
google drive ataupun langsung diunduh pada komputernya dalam wujud *spreadsheet*, selaku penilaian evaluasi.

Tahap akhir pelatihan adalah evaluasi, guru-guru kembali diminta menyelesaikan instrument *post-test*. Kegiatan ini ditujukan sebagai indikator keberhasilan pelatihan. Data tersebut diolah secara deskriptif untuk mengukur peningkatan kemampuan guru-guru sebelum dengan setelah mengikuti pelatihan media evaluasi pembelajaran online.

Hasil Kegiatan dan Pembahasan

Hasil

Berdasarkan instrument *pre-test* dan *post-test* tentang kemampuan guru dalam merancang media evaluasi pembelajaran daring diperoleh data sebagai berikut:



Hasilnya menunjukkan terjadi kenaikan keahlian guru dalam merancang media penilaian pembelajaran online. Hasil rata-rata *pre-test* serta hasil *post test* dari 3 kelompok guru mata pelajaran menampilkan kenaikan yang tajam. Nilai rata-rata guru Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris meningkat dua kali lipat, namun rata-rata nilai guru Bahasa Jepang hanya meningkat 307. Perbandingan kedua test ini menunjukkan perbedaan yang signifikan sebelum dan setelah pelatihan diselenggarakan. Guru Bahasa Indonesia mengalami peningkatan paling tinggi.

Pembahasan

Bersumber pada hasil riset menunjukkan telah terjalin kenaikan keahlian guru dalam mendesain evaluasi pendidikan online dan menggunakan aplikasi Kahoot untuk membuat evaluasi menarik dan menantang bagi siswa (Zhang & Yu, 2021). Pelatihan memang efektif dilakukan untuk meningkatkan kemampuan profesional guru (Philipsen, Tondeur, Pareja Roblin, Vanslambrouck, & Zhu,

2019). Pelatihan yang dilaksanakan kepada guru atau peserta dengan kelompok usia dewasa akan semakin maksimal ketika diberikan dengan pendekatan yang tepat (Putra et al., 2020) yaitu dengan pendekatan andragogy-heutagogy. Guru-guru selama mengikuti pelatihan tidak mengalami beban belajar dan mengikuti pelatihan karena kesadaran kebutuhan terhadap pengetahuan dan keterampilan tentang penilaian online learning. Seperti pelatihan penggunaan TIK untuk guru-guru di SMA 4 yang diselenggarakan dengan pendekatan andragogi dapat meningkatkan kepercayaan diri guru untuk dapat menggunakan TIK dalam pembelajaran (Rahmi, Hidayati, & Azrul, 2020).

Peningkatan yang terjadi cukup signifikan pada kemampuan guru Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris, tetapi tidak pada kemampuan guru Bahasa Jepang. Berbagai faktor dapat mempengaruhi hasil capaian pelatihan, diantaranya motivasi belajar, gaya belajar, pengetahuan awal tentang materi pelatihan, kondisi tubuh, suasana belajar, waktu, dan fasilitas pendukung. Faktor ini dapat dibedakan menjadi faktor dari dalam dan dari luar, seperti karakteristik pribadi peserta menjadi faktor penentu dalam keberhasilan pelatihan. Hasil penelitian terhadap eksplorasi faktor kesuksesan pelatihan menemukan bahwa isi, lingkungan pelatihan, fasilitas dan materi, jadwal pelatihan, gaya presentasi dari satu sisi dengan efektivitas pelatihan dari sisi lain mempengaruhi hasil pelatihan (EL Hajjar & Alkhanaizi, 2018). Bahkan faktor-faktor tersebut memiliki korelasi positif untuk mencapai tujuan pelatihan tertentu.

Kesimpulan

Setelah kegiatan pelatihan ini dilaksanakan, dapat ditarik kesimpulan kalau sasaran serta tujuan aktivitas yang sudah dilaksanakan bisa tercapai dengan baik. Hal ini bisa dilihat dari partisipasi serta keaktifan partisipan sepanjang aktivitas berlangsung. Hal ini juga bisa dilihat dari intensitas partisipan dalam membuat tugas-tugas yang diberikan.

Setelah kegiatan ini dilaksanakan, bisa disarankan hal-hal sebagai berikut ini.

1. Aktivitas bisa dilanjutkan dengan aplikasi-aplikasi yang lain buat pembelajaran
2. Aktivitas ini bisa dilanjutkan dengan mengaplikasikannya tidak cuma ke guru bahasa saja serta buat seluruh mata pelajaran
3. Para partisipan diharapkan memperkaya diri dengan pengetahuan serta pengetahuan pendidikan online.

Rujukan

- Azrul, A., & Rahmi, U. (2021). Pengembangan Konten E-Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bermakna di Sekolah Sekolah Menengah. *Jurnal Bahana Manajemen Pendidikan*, 10(2), 154–161.
- EL Hajjar, S. T., & Alkhanaizi, M. S. (2018). Exploring the factors that affect employee training effectiveness: A case study in Bahrain. *Sage Open*, 8(2), 2158244018783033.
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2009). *Assessing the online learner: Resources and strategies for faculty* (Vol. 7). John Wiley & Sons.

- Philipsen, B., Tondeur, J., Pareja Roblin, N., Vanslambrouck, S., & Zhu, C. (2019). Improving teacher professional development for online and blended learning: A systematic meta-aggregative review. *Educational Technology Research and Development*, 67(5), 1145–1174.
- Putra, A., Syafrudie, H. A., Nidhom, A. M., Smaragdina, A. A., Yunos, J. B. M., & Sembiring, A. I. (2020). The innovation of module training based heutagogy as an acceleration for increasing pedagogical supremacy of vocational education lecturers in the industrial revolution 4.0. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1456, p. 12043). IOP Publishing.
- Rahmi, U., & Azrul, A. (n.d.). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN PENGALAMAN PENGGUNAAN TIK MELALUI BLENDED LEARNING. *EDUTECH*, 18(2), 247–263.
- Rahmi, U., Hidayati, A., & Azrul, A. (2020). Pelatihan E-Learning Untuk Mengintegrasikan Tik Dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA. *Panrita Abdi-Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 34–41.
- Zhang, Q., & Yu, Z. (2021). A literature review on the influence of Kahoot! On learning outcomes, interaction, and collaboration. *Education and Information Technologies*, 26(4), 4507–4535.