

WORKSHOP EVALUASI PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS GAME

Rani Kurnia Putri

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
rani@unipasby.ac.id

Silviana Maya Purwasih

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
smaya@unipasby.ac.id

Restu Ria Wantika

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
restu@unipasby.ac.id

Prayogo

Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya,
prayogounipa@gmail.com

Abstrak

Sekolah yang melaksanakan pembelajaran secara online, atau biasa disebut sebagai pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan) seharusnya mampu dan terbiasa mengikuti perkembangan teknologi Multimedia. Namun pada kenyataannya hal tersebut tidak berlaku di seluruh sekolah yang melaksanakan pembelajarannya melalui media *daring*. Dari hasil wawancara langsung dengan guru dan wakil kepala sekolah di SMKN 1 Jetis Mojokerto, diperoleh bahwa guru-guru masih mengalami kesulitan dalam penggunaan multimedia untuk proses pembelajaran, dan siswa juga merasa tidak tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring, sehingga tugas-tugas yang diberikan oleh guru juga banyak yang diabaikan oleh siswa. Hal ini sangat meresahkan mengingat pembelajaran via *daring* adalah suatu keharusan di era pandemic seperti sekarang ini. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tim PPM Dosen Program Studi Pendidikan Matematika dirasa perlu melaksanakan kegiatan PPM dengan tema “Workshop Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Multimedia Bagi Guru SMKN 1 Jetis Mojokerto” hal ini bertujuan untuk memberikan pendampingan untuk menyelesaikan permasalahan guru SMKN 1 Jetis Mojokerto terkait evaluasi pembelajaran jarak jauh berbasis game yaitu menggunakan aplikasi Kahoot dan Quizizz

Kata Kunci: *Daring, Evaluasi Pembelajaran, Game.*

Abstract

Schools that carry out distance learning, or better known as online, should be more able and accustomed to following the development of Multimedia technology. However, it turns out that this does not necessarily apply to all schools that carry out learning through online media. From the results of direct interviews with teachers and headmaster at SMKN 1 Jetis Mojokerto, it was found that teachers still had difficulties in using multimedia for the learning process, and students also felt uninterested in participating in online learning activities, so that the tasks given by teachers are also ignored by students. This is very troubling considering that online learning is a must in this pandemic era. Based on these problems, PPM Lecturers of the Mathematics Education Study Program need to carry out PPM activities with the theme is "Multimedia-Based Distance Learning Management Workshop for Teachers of SMKN 1 Jetis Mojokerto" this aims to provide assistance to solve problems for teachers of SMKN 1 Jetis Mojokerto related to evaluation of distance learning game-based using the Kahoot and Quizizz applications.

Keywords: Online, Learning Evaluation, Game

PENDAHULUAN

Tahun 2021 menjadi tahun penyesuaian untuk dunia pendidikan di Indonesia. Hal ini disebabkan karena Indonesia terdampak Pandemi Covid 19 yang terjadi pada akhir tahun 2019, akibat pandemic tersebut, pembelajaran dilakukan secara Daring (Dalam jaringan) untuk memutus rantai penyebaran virus Corona.

Matematika yang selalu diidentikkan dengan materi yang susah dan membosankan, sudah membuat guru harus terus berinovasi dengan pembelajaran yang akan diberikan, ditambah dengan pembelajaran melalui daring, maka semakin berat tugas guru dalam membuat siswa memahami materi matematika dengan lebih baik lagi. Anggapan-anggapan tentang matematika yang susah dan membosankan tersebut harus segera diubah. Oleh sebab itu, guru Sekolah menengah kejuruan harus selalu berusaha melakukan inovasi dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Menurut Suryadi (2010:63), peran penting guru dalam konteks segitiga didaktis merupakan penciptaan suatu kondisi didaktis (*didactical situation*) sehingga terjadi suatu proses belajar pada diri siswa (*learning situation*). Hal ini menunjukkan bahwa seorang guru, selain perlu memiliki penguasaan materi, juga perlu memiliki penguasaan pengetahuan tambahan yang terkait dengan kemampuan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mendorong proses belajar mengajar menjadi lebih optimal.

Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) berada pada fase operasional formal berdasarkan teori perkembangan kognitif piaget, dimana pada fase ini siswa memiliki kemampuan dalam proses berpikir abstrak, meskipun masih terikat objek yang konkret (Matt Jarvis, 2011:111). Dengan perkembangan kognitif yang berada pada level operasional formal, maka penggunaan media teknologi informasi menjadi salah satu jalan untuk mengubah cara siswa untuk belajar matematika, memperoleh informasi serta menyesuaikan informasi yang diperoleh. Teknologi informasi menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajarannya, khususnya masalah matematika, sehingga siswa tidak jenuh dan memiliki rasa ingin tahu yang besar dalam penyelesaian soal yang diberikan.

Penggunaan multimedia dengan sajian audio visual menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan bagi siswa, karena multimedia mampu mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio sekaligus video. Dengan bantuan multimedia, proses pengajaran dan pembelajaran dapat dilakukan melalui Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK). Saat ini materi-materi belajar dan mengajar telah banyak ditemukan di pasaran, yang disediakan dalam bentuk VCD atau DVD, contohnya adalah ensiklopedia, kamus elektronik, buku cerita elektronik, dan masih banyak lagi. Konsep yang digunakan untuk menarik minat belajar siswa menggunakan multimedia adalah konsep permainan yang digabungkan dengan pembelajaran, sehingga menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan. Pada masa pandemi ini, guru perlu memiliki kemampuan dan kemahiran dalam menggunakan teknologi multimedia dengan baik. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu cara menarik minat siswa untuk belajar matematika.

Sekolah yang melaksanakan pembelajaran secara online, atau biasa disebut sebagai pembelajaran secara *daring* (dalam jaringan) seharusnya mampu dan terbiasa mengikuti perkembangan teknologi Multimedia. Namun pada kenyataannya hal tersebut tidak berlaku di seluruh sekolah yang melaksanakan pembelajarannya melalui media *daring*. Dari hasil wawancara langsung dengan guru dan wakil kepala sekolah di SMKN 1 Jatis Mojokerto, diperoleh bahwa guru-guru masih mengalami kesulitan dalam penggunaan multimedia untuk proses pembelajaran, dan siswa juga merasa tidak tertarik mengikuti kegiatan pembelajaran secara daring, sehingga tugas-tugas yang diberikan oleh guru juga banyak yang diabaikan oleh siswa. Hal ini sangat meresahkan mengingat pembelajaran via *daring* adalah suatu keharusan di era pandemic seperti sekarang ini.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan, maka tim PPM Dosen Program Studi Pendidikan Matematika dirasa perlu melaksanakan kegiatan PPM dengan tema “Workshop Pengelolaan Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Multimedia Bagi Guru SMKN 1 Jatis Mojokerto” hal ini bertujuan untuk memberikan pendampingan untuk menyelesaikan permasalahan guru SMKN 1 Jatis Mojokerto terkait evaluasi pembelajaran jarak jauh berbasis game

METODE

Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) oleh tim Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi ini dilaksanakan pada tanggal 5 April - 5 Mei 2021 secara *daring* (dalam jaringan) melalui aplikasi *zoom meeting*, dengan sasaran kegiatan adalah 35 guru Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Jatis Mojokerto. Metode yang digunakan dalam Pengabdian Pada Masyarakat (PPM) oleh tim Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Sains dan Teknologi ini adalah menggunakan metode ceramah, diskusi dan praktik sesuai dengan jadwal

yang sudah ditetapkan. Tahapan-tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi dalam tiga tahap, yaitu: 1. **Tahap Persiapan** dilaksanakan dengan meminta perizinan ke sekolah mitra yang dituju, 2. **Tahap Perencanaan** dilaksanakan dengan merumuskan tujuan dan tema kegiatan, menganalisis kondisi lingkungan dan kebutuhan guru SMKN 1 Jetis Mojokerto, kemudian merancang materi pelatihan. 3. **Tahap Pelaksanaan**, dilaksanakan dengan rincian kegiatan pada tabel 1. sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Kegiatan

No.	Kegiatan	Sub Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Sosialisasi Materi Pembelajaran berbasis Game	Penyampaian Materi Evaluasi Pembelajaran berbasis Game	5 April 2021 Pukul 09.00-12.00	Telah selesai
2	Workshop Materi Pembelajaran berbasis Game	Praktik Evaluasi Pembelajaran berbasis Game menggunakan kahoot	17 April 2021 Pukul 09.00-12.00	Telah selesai
3	Workshop Materi Pembelajaran berbasis Game	Praktik Evaluasi Pembelajaran berbasis Game menggunakan quiziz	5 Mei 2021 Pukul 08.00-14.00	Telah selesai

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian Pada Masyarakat oleh tim Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya berjalan dengan lancar. Dilaksanakan sesuai jadwal yang telah disusun yaitu di rentang waktu tanggal 5 April - 5 Mei 2021 secara *daring* (dalam jaringan) melalui aplikasi *zoom meeting*, dengan peserta kegiatan adalah 35 guru Sekolah Menengah Kejuruan di SMKN 1 Jetis Mojokerto. Para peserta sangat antusias mengikuti setiap kegiatan yang sudah terjadwal. Kedatangan peserta tepat waktu, yaitu sepuluh menit sebelum kegiatan dimulai, peserta sudah *log in* di akun zoom yang sudah di share sebelumnya. Kegiatan ini diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah SMKN 1 Jetis, Bapak Drs Ladi. Dalam sambutannya beliau merasa senang sekali dengan diadakannya workshop kegiatan ini, karena menurut survey yang dilakukan tentang pelaksanaan pembelajaran secara daring, sebanyak 76,6% siswa tidak senang mengikuti pembelajaran secara daring. Hal ini tentu saja meresahkan dan sekaligus menjadi motivasi besar untuk guru berbenah dalam proses belajar mengajarnya menjadi proses yang menyenangkan dan tidak membosankan. Oleh sebab itu, kegiatan PPM ini menjadi jawaban atas keresahan yang dialami oleh guru di SMKN 1 Jetis yaitu dengan mengelola proses pembelajaran menjadi menyenangkan melalui evaluasi pembelajaran berbasis game. Materi yang diberikan dalam Workshop Evaluasi Pembelajaran berbasis Game yaitu (1) Penyampaian Materi Evaluasi Pembelajaran berbasis Game (2) Praktik Evaluasi Pembelajaran berbasis Game menggunakan kahoot (3) Praktik Evaluasi Pembelajaran berbasis Game menggunakan quiziz



Gambar 1. Foto Sambutan Kepala SMKN 1 Jetis Mojokerto

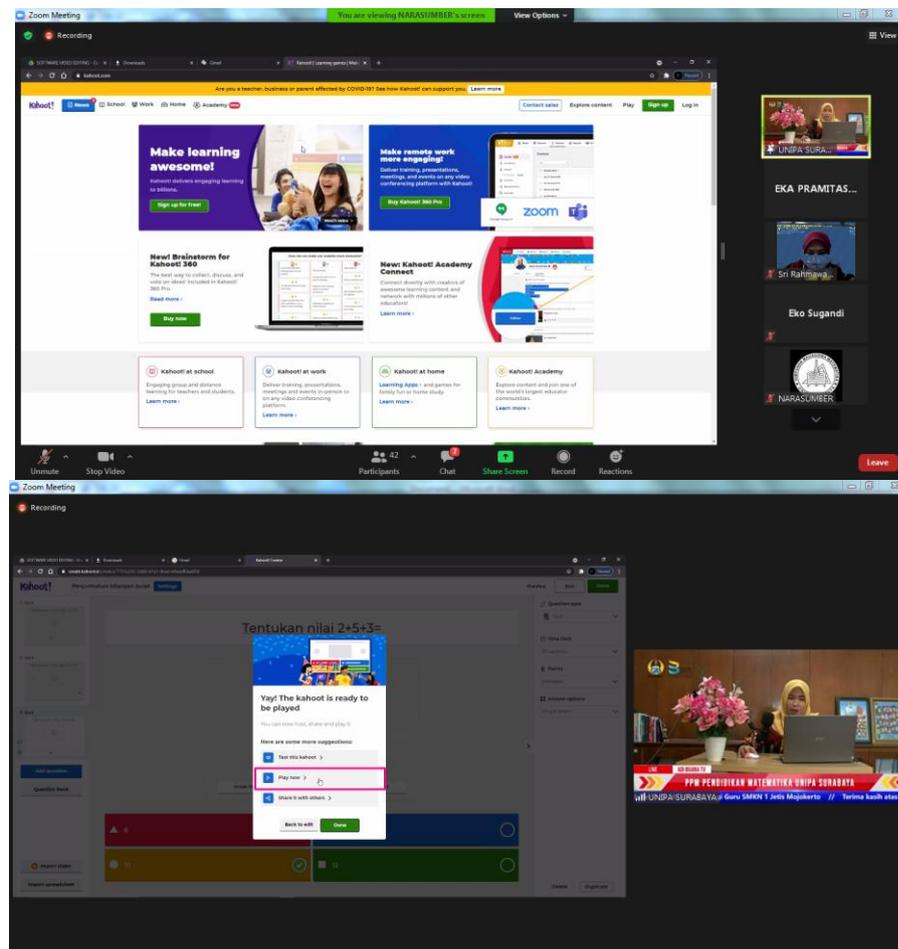
Pelaksanaan kegiatan Workshop ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

- Tahap pertama pemaparan materi tentang evaluasi pembelajaran berbasis game. Pemberian materi tersebut bertujuan agar guru mengetahui beberapa teori tentang evaluasi pembelajaran berbasis game. Metode yang digunakan adalah ceramah melalui presentasi.

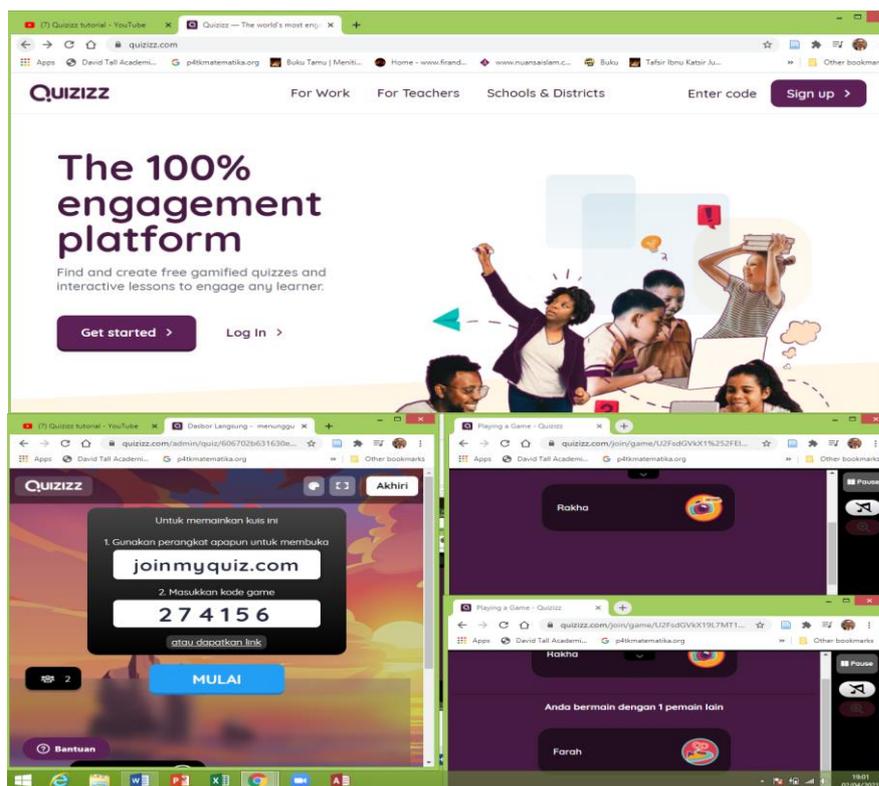


Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Dosen Prodi Pendidikan Matematika

- Tahap kedua adalah Praktik Evaluasi Pembelajaran berbasis Game menggunakan kahoot dan quizizz bersama sama dengan peserta workshop, yaitu guru SMKN 1 Jetis Mojokerto. Pada tahap ini, guru-guru mulai sering banyak yang bertanya dan berdiskusi ditengah proses praktik membuat materi evaluasi berbasis game menggunakan kahoot. Setelah selesai membuat materi evaluasi, guru juga diharuskan memainkan game tersebut. Pada saat itu, kegiatan workshop berjalan sangat seru, karena proses evaluasi pembelajaran dikemas seperti sedang melakukan suatu permainan.



Gambar 3. Praktik menggunakan aplikasi Kahoot



Gambar 4. Praktik menggunakan aplikasi Quizizz

Kendala yang dihadapi saat pelaksanaan Program pengabdian kepada Masyarakat oleh Tim Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya adalah jaringan internet peserta yang kurang mendukung, sehingga beberapa kali pemateri mengulang proses pemaparan untuk memahami peserta, dan praktik bersama secara perlahan-lahan. Namun hal tersebut dapat diantisipasi dengan pemateri meng-share materi workshop. Sehingga kegiatan PPM dapat tetap berjalan dengan lancar.

PENUTUP

Pelaksanaan kegiatan PPM Prodi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas PGRI Adi Buana Surabaya berjalan lancar. Para guru peserta PPM berjumlah 35 orang, dan mengikuti kegiatan yang sudah terjadwal secara antusias. Kendala yang dihadapi oleh tim dosen PPM Prodi Pendidikan Matematika adalah koneksi internet peserta yang kurang mendukung. Karena kegiatan ini dilaksanakan secara Full daring, maka ketika koneksi internet mulai tidak stabil, kegiatan praktik dihentikan, dan menunggu koneksi tersambung kembali. Namun hal ini tidak mengurangi antusiasme guru dan tim Prodi Pendidikan Matematika melaksanakan kegiatan PPM ini hingga selesai.

Ucapan Terima Kasih

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh guru dan staff SMKN 1 Jetis Mojokerto, pihak LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, serta dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

DAFTAR PUSTAKA

- Lyczak, Andrew, et. Al. (2012). *Thatquiz for Teachers Editor James Shimada*, www. Thatquiz.org dan Gimp-Savvy.com. WZ-Jsgraphics Library.
- Deliyannis, Loannis. (2012). *Interactive Multimedia*, Croatia. ISBN 978-989-8425-19-5.
- Krawczyk. H. & Proficz. J. (2010). *KASKADA- Multimedia Processing platform at chitecture proceeding of signal. Processing and Multimedia Applications*. Greece Athens. ISBN 978-989-8425-19-5.
- Samudra, I Ketut. (2014). *Kenapa tes online?*. Jakarta.
- Putri, Aprilia R. & Muzakki, M. Alie. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional*

“Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial”.
Kudus, 20 Maret 2019.