

Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital

Ervianti ^{1*}, Berthin Simega ², Hasni ³

¹ Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja

² Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja

³ Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia Toraja

*Correspondent Email: ervianti@ukitoraja.ac.id

Article History:

Received: 05-12-2024; Received in Revised: 24-12-2024; Accepted: 16-01-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.v8i1.3010>

Abstrak

Pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan kompetensi guru merupakan topik dalam kegiatan PKM ini. permasalahan yang paling diutamakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran khususnya evaluasi pembelajaran yang cenderung monoton tanpa inovasi yang diintegrasikan dalam digital. Permasalahan penggunaan teknologi dalam pembelajaran karena kurang referensi pengenalan aplikasi yang dapat digunakan. Pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi wordwall. Peserta dalam hal ini guru akan diberikan pelatihan tentang penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi wordwall. Dengan tujuan ini dapat mengatasi permasalahan yang terdapat di lingkup Pendidikan sub urban kabupaten Toraja Utara dimana masih kurangnya implementasi teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan ini menggunakan metode pelatihan secara langsung dengan 3 tahapan yaitu tahap persiapan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Dengan kegiatan pelatihan ini para guru dapat meningkatkan kompetensi serta kemampuan dalam Menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital. Pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital berhasil karena para guru telah menyelesaikan evaluasi pembelajarannya menggunakan aplikasi wordwall.

Kata Kunci: Guru, Evaluasi Pembelajaran, Digital.

Abstract

Training in compiling digital-based learning evaluations in improving teacher competence is a topic in this PKM activity. The most important problem is the use of technology in learning, especially learning evaluations that tend to be monotonous without innovation integrated into digital. The problem of using technology in learning is due to a lack of references for introducing applications that can be used. Training in compiling digital-based learning evaluations aims to improve teacher competence and skills in compiling digital-based learning evaluations using wordwall applications. Participants in this case teachers will be given training on compiling digital-based learning evaluations using wordwall applications. With this aim, it can overcome the problems that exist in the scope of suburban education in North Toraja Regency where there is still a lack of implementation of technology in learning. This activity uses a direct training

method with 3 stages, namely the preparation stage, the implementation stage and the evaluation stage. With this training activity, teachers can improve their competence and abilities in compiling digital-based learning evaluations. The training in compiling digital-based learning evaluations was successful because the teachers had completed their learning evaluations using the wordwall application.

Key Word: Teacher, Learning Evaluation, Digital.

1. Pendahuluan

Revolusi digital yang telah berlangsung dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini tidak hanya digunakan sebagai sarana pendukung, tetapi juga telah menjadi bagian yang integral dalam proses belajar mengajar. Salah satu aspek penting dari integrasi TIK dalam pendidikan adalah evaluasi pembelajaran berbasis digital, yang berperan dalam meningkatkan efektivitas pengukuran hasil belajar siswa serta memperkaya metode evaluasi guru (Arismunandar, 2023). Evaluasi pembelajaran merupakan proses penting dalam mengukur pencapaian tujuan pendidikan, mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, dan memberikan umpan balik bagi perbaikan proses belajar (Hasni, 2023). Dalam konteks pembelajaran konvensional, evaluasi sering kali dilakukan dengan cara-cara tradisional, seperti ujian tulis, penugasan, dan tes lisan (Pratama, 2023). Namun, kemajuan teknologi telah menawarkan solusi baru yang lebih efektif dan efisien dalam penyusunan dan pelaksanaan evaluasi pembelajaran, terutama melalui pemanfaatan platform dan alat digital.

Toraja Utara melalui Dinas Pendidikan telah menjalankan program percepatan dan perluasan digitalisasi daerah. Digitalisasi dalam pendidikan memiliki peran penting berbagai aspek, termasuk pengajaran, pembelajaran, dan administrasi (Febriati, 2021). Digitalisasi dalam pembelajaran, khususnya dalam evaluasi pembelajaran memberikan banyak manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi, akurasi, dan efektivitas proses penilaian. Proses belajar yang baik dapat dilihat dari hasil evaluasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Situasi ini harus sejalan dengan kesiapan dan kompetensi guru. Kompetensi guru adalah kemampuan, keahlian dan keterampilan yang harus dimiliki oleh guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang meliputi perencanaan pembelajaran hingga evaluasi (Kandari, 2024). Dalam hal evaluasi, seorang guru dikatakan kompeten apabila memahami teknik dan prosedur evaluasi, serta mampu melaksanakan evaluasi untuk mendapatkan hasilnya.

Evaluasi digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Evaluasi dimulai dari perencanaan evaluasi, penyusunan butir soal, mengolah dan menganalisis hasil tes hingga menafsirkan dan menindaklanjuti hasil evaluasi (Vaiopoulou, 2023). Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa baik pertumbuhan siswa selama proses pembelajaran dan untuk mengetahui seberapa efektif kegiatan belajar yang dilakukan siswa (Ervianti, 2018). Evaluasi pembelajaran adalah kegiatan pengumpulan data dan informasi tentang kemampuan belajar siswa, untuk menilai sejauh mana program

pembelajaran telah berjalan, dan juga sebagai alat untuk mengetahui apakah tujuan pendidikan dan proses pembelajaran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan telah berlangsung sebagaimana mestinya (Langi', 2023).

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya evaluasi berbasis digital, cara menggunakannya secara efektif, serta dampaknya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Dengan adanya evaluasi berbasis digital, guru dapat mengakses dan menganalisis hasil pembelajaran siswa secara real-time, sehingga memudahkan dalam mengambil keputusan yang tepat terkait perbaikan metode mengajar dan peningkatan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penyusunan evaluasi berbasis digital juga diharapkan dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, sehingga mereka mampu menghadapi tantangan di era digital dengan lebih baik.

Beberapa tahun terakhir, telah ada peningkatan yang signifikan dalam penciptaan alat penilaian digital, termasuk *Wordwall*, *Quizizz*, *Google Forms*, *Quizstar*, *Testmoz*, dan *Kahoot*. Aplikasi-aplikasi ini merupakan aplikasi yang tidak berbayar atau gratis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam memfasilitasi pelaksanaan pembelajaran, khususnya proses evaluasi pembelajaran (Sampelolo, 2023). Kelebihan lain dari *wordwall* yaitu dimana guru tidak hanya dapat memilih beberapa template yang tersedia tapi juga dapat mengatur waktu permainan, berapa kesempatan (nyawa) yang dapat dipakai, mengatur level permainan, serta mengatur konten atau materi *game* yang akan digunakan (Suprayitno, 2018). *Wordwall* juga menyediakan fitur lain yakni tidak kalah menarik yakni menyediakan analisis hasil dari pengetahuan siswa yang telah diberikan dalam bentuk *game* (Ramadhan, 2023). Analisis itu dapat ditampilkan dalam bentuk benar atau salah siswa menjawab soal dalam, waktu yang dibutuhkan tiap siswa dalam mengerjakan soal *game*, dan hasil pekerjaan setiap siswa dalam bentuk diagram. Berdasarkan beberapa hasil penelitian menyimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dapat menciptakan situasi belajar yang lebih menyenangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Kondisi ini tentunya menjadi pemicu untuk memanfaatkan peluang dalam konteks peningkatan kompetensi guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital di Toraja Utara.

Transformasi digital menuntut perubahan signifikan dalam cara pengajaran dan penilaian dilakukan. Guru diharapkan tidak (hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Ambarwati, 2022). Selain itu, permasalahan yang dihadapi oleh para guru dalam mengimplementasikan teknologi digital dalam pembelajaran juga perlu diidentifikasi. Dengan memahami situasi dan permasalahan mitra secara mendalam, diharapkan program ini dapat memberikan rekomendasi yang relevan dan bermanfaat bagi peningkatan kompetensi guru di Toraja Utara. Beberapa faktor lain yang perlu diperhatikan dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital di Toraja Utara

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

adalah ketersediaan infrastruktur teknologi, tingkat keterampilan teknologi guru, serta dukungan dari pihak sekolah dan pemerintah daerah. Selain itu, penting juga untuk mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa di daerah tersebut agar evaluasi pembelajaran dapat sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan memperhatikan semua faktor tersebut, diharapkan guru-guru di Toraja Utara dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran secara efektif. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Evaluasi yang komprehensif juga dapat memberikan informasi yang berharga bagi pengambil kebijakan untuk terus meningkatkan pendidikan di Toraja Utara (Ristiyani, 2023).

2. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini berbentuk Pelatihan bagi guru SMP di kecamatan Nanggala kabupaten Toraja Utara. Pelaksanaan kegiatan di SMP Negeri 1 Nanggala yang berlokasi di Rante Kecamatan Nanggala Kabupaten Toraja Utara, Sulawesi Selatan 91855 dengan peserta sebanyak 25 Guru dari berbagai sekolah. Pelatihan ini dilakukan dalam tiga tahapan yaitu tahap persiapan program, tahap pelaksanaan dan tahap pasca pelaksanaan program. Pelatihan guru dalam penyusunan evaluasi pembelajaran merupakan upaya dalam mengimplementasikan literasi digital dalam pembelajaran dan peningkatan kompetensi guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas masing-masing.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital bagi guru di sekolah merupakan hasil diskusi oleh tim dan mitra dalam peningkatan kompetensi guru dalam mengimplentasikan teknologi dalam pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan dilakukan di SMP Negeri 1 Nanggala dengan jumlah peserta 25 guru. Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan dengan tiga tahapan yaitu:

1) Tahap persiapan program

Pada tahap persiapan program dimulai dari mempersiapkan semua kebutuhan dalam pelaksanaan. Tahap ini mencakup beberapa hal yaitu analisis kebutuhan, koordinasi dengan mitra, penyusunan proposal, permohonan izin untuk melaksanakan kegiatan, Menyusun persiapan acara, koordinasi dengan tim untuk materi yang akan disampaikan, membuat administrasi kelengkapan daftar hadir kegiatan dan menyiapkan lisensi aplikasi.



Gambar 1. Koordinasi dengan Kepala Sekolah untuk persiapan kegiatan

2) Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dipersiapkan di tahap persiapan, pada pelaksanaan kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan oleh ketua tim dan kepala bidang Pendidikan SMP yang mewakili Dinas Pendidikan Kabupaten Toraja Utara. Pemaparan materi dilakukan 3 tahap yaitu materi pertama tentang konsep evaluasi pembelajaran berbasis digital selanjutnya disampaikan materi cara penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis *High Order Thinking Skill* (HOTS) dan materi terakhir terkait cara penggunaan aplikasi wordwall sebagai alat atau media evaluasi berbasis digital. Masing-masing peserta menggunakan perangkat komputer atau laptop selama kegiatan berlangsung dan mendapatkan aplikasi yang berlisensi pro. Pelatihan kegiatan PKM ini dilakukan oleh tim pelaksana secara intens agar penyampaian materi dapat diaplikasikan langsung dalam pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Narasumber dalam kegiatan PKM



Gambar 3. Foto Bersama tim pelaksana dengan peserta kegiatan PKM



Gambar 4. Foto Bersama narasumber, Kepala Sekolah dan Kepala Bidang SMP Dinas Pendidikan Kabupaten Toraja Utara

3) Tahap pasca pelaksanaan Program

Pada tahap pasca pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selanjutnya dilakukan evaluasi serta monitoring sebagai langkah untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan peserta dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital guna meningkatkan kompetensi guru yang berada di wilayah sub urban. Evaluasi keberhasilan dilakukan setelah masing-masing tahap telah dilaksanakan. Tahap akhir dari kegiatan pelatihan ini dilakukan evaluasi materi secara keseluruhan. Luaran yang dihasilkan adalah perubahan perilaku peserta yaitu menghasilkan evaluasi pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi wordwall yang siap digunakan dalam kelas masing-masing.

Hasil kegiatan ini memperoleh data dengan jumlah peserta 25 guru dengan mengikuti pelatihan dapat meningkatkan kemampuan Menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi *Wordwall Pro* sesuai dengan mata pelajarannya. Berdasarkan hasil penyusunan yang dilihat dalam aplikasi *Wordwall Pro*.

b. Pembahasan

Pelatihan penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital bagi guru menggunakan aplikasi *wordwall* merupakan salah satu solusi dalam permasalahan yang dihadapi guru-guru khususnya di daerah kecamatan nanggala kabupaten Toraja Utara dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan evaluasi sering menjadi monoton karena kurang bervariasi yang dilakukan selama ini. Pelatihan ini dapat meningkatkan kompetensi guru karena telah mendapat pendampingan serta panduan cara menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

Guru diharapkan dapat memberikan inovasi-inovasi dalam pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa yang dihadapi (Handy, 2022). Dengan adanya pelatihan ini guru dapat mengintegrasikan salah satu aplikasi media/alat evaluasi dalam pembelajaran dikelas. Aplikasi *wordwall* merupakan platform digital yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis aktivitas interaktif berbasis permainan untuk pembelajaran. Wordwall menyediakan berbagai jenis template permainan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran secara kreatif dan menarik (Sampelolo, 2024). Aplikasi *wordwall* dapat dijadikan alat evaluasi baik evaluasi secara diagnostic, formatif serta sumatif sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan. Aplikasi *wordwall* mempunyai banyak fitur-fitur serta template yang beragam dan menarik sehingga dapat disesuaikan dengan karakteristik mata kuliah serta menjadikan pembelajaran lebih kreatif sehingga peserta didik dapat lebih termotivasi dalam pembelajaran di kelas (Papadakis, 2022). Dalam pelatihan ini guru telah diajarkan untuk Menyusun evaluasi pembelajaran berbasis digital dalam peningkatan capaian pembelajaran siswa.

Tahap terakhir dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah dilakukannya monitoring serta evaluasi dalam penggunaan aplikasi guna dapat mengukur pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai alat evaluasi dalam pembelajaran. Respon dari peserta dalam hal ini guru-guru digunakan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pelatihan selanjutnya sehingga dapat terus mendukung pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital dapat menjadi Langkah yang penting dalam memperkuat kualitas guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif serta interaktif bagi siswa.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul peningkatan kompetensi guru dalam penyusunan evaluasi pembelajaran berbasis digital menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran memberikan peluang besar dalam peningkatan kualitas Pendidikan. Dengan peningkatan pemahaman yang lebih baik serta dapat membuat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* yang akan diterapkan dalam pembelajaran di kelas dapat menjadikan suasana pembelajaran lebih menarik, interaktif dan inovatif dan mudah diterima oleh siswa.

5. Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kemendikbudristek melalui DRPTM Tahun 2024 karena pelaksanaan kegiatan ini merupakan hasil Hibah kompetitif nasional yang seluruh pembiayaannya diperoleh dari DRPTM. Dan tak lupa pula kami ucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Kristen Indonesia Toraja sehingga pelaksanaan ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga kegiatan-kegiatan pengabdian ini dapat terus terlaksanan guna meningkatkan kompetensi serta keterampilan masyarakat khususnya dalam dunia Pendidikan.

6. Daftar Pustaka

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Arismunandar, A., Wahed, A., Ervianti, E., & H, N. (2023). A Transformational Leadership Of Private High School Principals In Makassar City. *International Journal of Education*, 16(2), 123–134.
- Ervianti. (2018). Pengaruh Metode Scaffolding Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Negeri Tidung Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*.
- H., N., Febriati, F., & Ervianti, E. . (2021). The Impact of Computer-based Test and Students' Ability in Computer Self - Efficacy on Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Education Technology*, 5(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.34942>
- Handy, Z. N., Usman, F., Hasni, M., & Pertiwi, A. (2022). *Monograf Konsep Pengembangan Multimedia Pembelajaran Komputer Grafis*. 9–25.
- Hasni, S. (2023). Analysis Performance System Learning Based On Games For Students Of Educational. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching And Science*, 5(3), 639–644.
- Kandari, H. (n. d.). (2024). Pelatihan Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Smp Di Tana Toraja. *Resona (Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 164–171.

- Langi', E. L., Juniati, D., & A. (2023). Students as Prospective Teachers' Understanding of Integral Based on the APOS Theory in Terms of Gender Difference. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 23(4). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v23i4.5897>
- Papadakis, S., Kalogiannakis, M., & Gözü, A. İ. C. (2022). Editorial: STEM, STEAM, computational thinking, and coding: Evidence-based research and practice in children's development. *In Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.1110476>
- Pratama, P. M. (2023). Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12, (77).
- Ramadhan, D. N., Hermawan, H. D., & Septiyanti, N. D. (2023). Implementasi dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Calistung untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SD N 04 Kemuning. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar.*, 1(81). <https://doi.org/10.56972/jikm.v3i1.81>
- Ristiyani, D., & Mulyono, R. (2023). Improving Expressive Language Skills Using Characterized Hand Puppets. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.425>
- Sampelolo, R., & Putra Pratama, M. (2023). The Influence Of Digital Literacy On Student Learning. *Klasikal: Journal of Education, Language Teaching and Science*, 5.
- Sampelolo, H. (2024). Effectiveness Of Using Information Technology In Learning Case Study Of Interactive Learning System In Class A. *Klasikal: Journal of Education, Lauguage Teaching and Science*, 6(2).
- Suprayitno, S. (2022). Pengembangan Game Edukasi Wordwall Dalam Pembelajaran IPS Materi Peninggalan Sejarah Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6), 1355-1364.
- Vaiopoulou, J., Papadakis, S., Sifaki, E., Kalogiannakis, M., & Stamovlasis, D. (2023). Correction to: Classification and evaluation of educational apps for early childhood: Security matters. *Education and Information Technologies*, 28(3), 2547–2578. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11758-w>