

**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PERANCANGAN EVALUASI BERBASIS
ONLINE****Saringatun Mudrikah¹, Kusmuriyanto², Widodo³**^{1,2,3,4} Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang*saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id**ABSTRAK**

Musibah terjadi di awal tahun 2020, dimana seluruh dunia termasuk Indonesia terkena pandemi Covid-19 dan hal ini berdampak pada seluruh sektor termasuk pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilaksanakan secara tatap muka, secara cepat berubah menjadi pembelajaran jarak jauh atau dilakukan secara daring. Pembelajaran daring yang dilakukan secara cepat ini menjadi kendala bagi guru-guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi di Kabupaten Kebumen, terutama dalam merancang evaluasi pelaksanaan pembelajaran berbasis online. Pelatihan dan pendampingan yang akan diberikan kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Kebumen adalah dengan pemanfaatan *online assesment tools*, sehingga harapannya para guru tersebut dapat memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam merancang media evaluasi pembelajaran berbasis *online* yang mudah dan inovatif, yang pada akhirnya dapat berdampak dalam kelancaran proses pelaksanaan pembelajaran. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah: (1) melakukan koordinasi dengan Ketua MGMP Ekonomi, (2) melakukan koordinasi seluruh tim pengabdian kepada masyarakat, (3) melaksanakan kegiatan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi, (5) melakukan evaluasi kegiatan pengabdian.

Kata Kunci: Kompetensi Guru, Evaluasi berbasis Online, Pembelajaran Daring**ABSTRACT**

The disaster occurred in early 2020, where the whole world including Indonesia was hit by the Covid-19 pandemic and this had an impact on all sectors including education. Learning that is usually carried out face-to-face, quickly turns into distance learning or is done online. Online learning that is carried out quickly is an obstacle for teachers who are members of the Economics MGMP in Kebumen Regency, especially in designing evaluations of the implementation of online-based learning. The training and assistance that will be provided to teachers who are members of the Kebumen Regency High School Economics MGMP is the use of online assessment tools, so that it is hoped that these teachers can have the knowledge and ability to design easy and innovative online-based learning evaluation media, which in the end can have an impact on the smooth implementation of the learning process. The stages of this community service activity are: (1) coordinating with the Chair of the Economics MGMP, (2) coordinating the entire community service team, (3) carrying out training and mentoring activities for teachers who are members of the Economics MGMP, (5) conducting evaluation of service activities

Keywords: Teacher competencies, Online Evaluation, Online Learning**Articel Received:** 29/11/2021; **Accepted:** 21/06/2022**How to cite:** Mudrikah, S., Kusmuriyanto., & Widodo. (2022). Peningkatan kompetensi guru melalui perancangan evaluasi berbasis *online*. *Abdimas Siliwangi*, Vol 5 (2), 400-415. doi:<http://dx.doi.org/10.22460/as.v5i2.9708>

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak mendasar dalam kehidupan manusia. Pendidikan memiliki peran yang penting untuk menunjang kehidupan umat manusia karena manusia pada dasarnya melaksanakan kehidupan tidak terlepas dari pendidikan. Pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus mengalami perkembangan. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif.

Di dunia internasional, berdasarkan data Programme for International Student Assesment (PISA) pada Desember 2019 di Paris, Indonesia menempati peringkat ke-72 dari total 77 negara. PISA merupakan survei evaluasi sistem pendidikan di dunia yang mengukur kinerja siswa pada jenjang pendidikan menengah. Sedangkan berdasarkan Education Index yang dikeluarkan oleh Human Development Reports, pada 2017, Indonesia ada di posisi ketujuh di ASEAN dengan skor 0,622. Skor tertinggi diraih Singapura, yaitu sebesar 0,832. Peringkat kedua ditempati oleh Malaysia (0,719) dan disusul oleh Brunei Darussalam (0,704). Pada posisi keempat diduduki oleh Thailand dan Filipina, keduanya sama-sama memiliki skor 0,661.

Pendidikan menjadi tumpuan upaya pemerintah untuk mendorong pencapaian tujuan dan sasaran pembangunan berkelanjutan dalam era Sustainable Development Goals (SDGs). Program ini merupakan program yang disepakati bersama oleh forum PBB. Peningkatan pendidikan bagi masyarakat Indonesia akan memacu pencapaian terhadap tujuan dan sasaran lainnya dalam 17 poin SDGs terutama untuk meningkatkan indeks pembangunan manusia Indonesia. Sehingga, diharapkan peran pendidikan mampu meningkatkan daya saing Indonesia dalam mendukung SDGs 2030.

Namun di awal tahun 2020, seluruh dunia termasuk Indonesia terkena pandemi Covid-19 dan pandemi ini berdampak pada seluruh sektor termasuk pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Nadiem Makarim, mengeluarkan kebijakan agar pelaksanaan pembelajaran tetap dapat dilakukan, namun dilakukan di rumah masing-masing atau dilakukan secara daring.

Pembelajaran daring menuntut kesiapan berbagai pihak, baik dari pihak sekolah (guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan), pemangku jabatan maupun peserta didik itu sendiri. Di tengah pandemi ini, pembelajaran daring tentu memberikan dampak baik positif maupun negatif. Salah satu dampak positifnya adalah guru dan siswa menjadi

lebih mampu dalam menggunakan aplikasi pembelajaran berbasis komputer dan internet, pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih fleksibel sebab dapat dilaksanakan di rumah dan dapat dilaksanakan di mana saja. Sedangkan dampak negatif adalah dapat terjadi kesalahpahaman, karena komunikasi dilakukan tanpa tatap muka, jaringan internet sering tidak lancar terutama daerah pelosok yang susah jangkauan, dan memerlukan teknologi yang baik. Perubahan pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring yang terjadi secara cepat menjadi dilema tersendiri terutama bagi guru-guru di sekolah. Sekolah dengan fasilitas yang terbatas dan sumber daya pengajar yang memiliki kemampuan teknologi sederhana mengalami banyak kesulitan saat penerapan pembelajaran secara daring.

Selain itu, pembelajaran di masa pandemi covid-19 juga guru ditantang untuk mengupayakan pembelajaran tetap terlaksana dengan baik. Agar tercipta pembelajaran jarak jauh yang efektif, guru perlu melakukan persiapan secara menyeluruh dari berbagai pihak. Yang paling utama dilakukan adalah bagaimana mempersiapkan metode pembelajaran dan metode assesmen yang digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pagarra, Bundu, Irfan, & Raihan (2020) bahwa kemampuan guru sangat menunjang keberhasilan pembelajaran abad 21. Kemampuan guru yang dimaksud adalah mengajar, membimbing, menilai, menggunakan alat bantu pengajaran serta keterampilan lainnya yang berkaitan dengan empat kompetensi guru (kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, kompetensi profesional dan kompetensi pedagogik). Dengan kata lain, pelaksanaan pendidikan membutuhkan kualitas komponennya yang memadai salah satunya terkait penilaian (assesmen).

Penilaian (assesmen) adalah proses pengumpulan berbagai data yang dapat memberikan gambaran perkembangan belajar siswa (Ahmad 2020). Tindakan penilaian dilakukan untuk memproses hasil, menyimpulkan, dan menafsirkan fakta-fakta serta membuat pertimbangan dasar yang profesional untuk mengambil kebijakan berdasarkan sekumpulan informasi (Amri and Tharihk 2018). Penilaian berupa rangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar peserta didik yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan sehingga dapat menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan (Sudrajat 2019).

Adanya pandemi covid-19 memberikan dampak terjadinya disrupsi pendidikan dengan kenormalan baru. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dioptimalkan secara daring dengan pembelajaran synchronous (tatap maya) dan asynchronous (self directed learning dan collaborative learning). Namun, sejumlah guru mengalami kendala ketika melaksanakan pembelajaran terutama dalam hal penilaian/evaluasi. Kendala ini dialami oleh guru-guru ekonomi yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi SMA di Kabupaten Kebumen. Guru-guru ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA tersebut menceritakan bahwa mereka mengalami kesulitan mencari media penilaian/evaluasi yang tepat dan mudah untuk dirancang serta diaplikasikan pada peserta didik selama proses pembelajaran daring berlangsung. Selama ini sebagian besar guru-guru ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Kebumen menggunakan media sosial berupa WhatsApp untuk membagikan soal evaluasi. Bahkan terkadang beberapa guru hanya memfoto soal yang evaluasi dan dikirimkan pada peserta didik, sehingga seringkali menyebabkan pelaksanaan penilaian/evaluasi tidak efektif.

Ketua MGMP Ekonomi Kabupaten Kebumen, Drs. Karso Sukarso, mengharapkan agar setiap guru ekonomi di semua sekolah yang tersebar di Kabupaten Kebumen dapat mendesain media evaluasi berbasis teknologi secara mandiri untuk mendukung pelaksanaan penilaian pembelajaran daring. Selain itu, beliau juga menyampaikan bahwa selama wabah pandemi terjadi, kegiatan pelatihan pengembangan kompetensi guru yang biasa dilakukan terhenti total. Guru-guru Ekonomi juga tidak pernah mendapatkan pelatihan terkait pengembangan kompetensi untuk menunjang pembelajaran daring, terutama dalam mendesain kegiatan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan adanya pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kompetensi guru terutama dalam merancang evaluasi berbasis online. Pelatihan dan pendampingan yang akan diberikan kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Kebumen adalah dengan pemanfaatan online assesment tools. Tujuannya adalah agar para guru yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Kebumen memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam merancang media evaluasi pembelajaran berbasis online yang mudah dan inovatif, sehingga pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara daring dapat dilaksanakan dengan baik serta menyenangkan bagi peserta didik.

B. LANDASAN TEORI

Dalam menunjang pembelajaran daring, banyak aplikasi *online* yang yang tersedia berupa *Online assesment tools* yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang evaluasi pembelajaran. Beberapa *Online assesment tools* yang dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh guru antara lain Google form, Quiziz, Kahoot, dan Socrative.

Google Form adalah salah satu aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna (Mardiana and Purnanto 2017). Aplikasi ini bekerja di dalam penyimpanan awan Google Drive bersama aplikasi lainnya seperti Google Sheet, Google Docs, dan pengayaan lainnya. Template Google Form sangat mudah dipahami dan digunakan, serta tersedia dalam banyak pilihan bahasa (Wulandari, Maswani, and Husnul Khotimah 2019). Syarat untuk menggunakannya hanya memiliki akun Google saja bagi pengolah atau pembuat form (Hadiwiyati and Ayu Ithriah 2020).

Online assesment tools selanjutnya adalah Quizizz. Quiziz merupakan aplikasi permainan pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel, selain dapat dimanfaatkan sebagai sarana menyampaikan materi, Quizizz juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al. 2020). Quiziz merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan visual dalam membantu siswa untuk memahami materi pelajaran. Quizizz juga dapat dikatakan media evaluasi pembelajaran yang menyenangkan (Safitri and Putra 2019). Melalui Quizizz ini, peserta didik akan merasa ditantang, karena skor yang nantinya dikumpulkan, diperoleh dengan menjawab secara cepat dan tepat. Selain itu akan ada persaingan dalam kelas karena, Quizizz langsung membuat ranking yang bersifat *live* antar peserta dalam kelas. Dengan menggunakan Quizizz, peserta didik dapat melakukan latihan di dalam kelas maupun di mana saja pada perangkat elektronik mereka (Salsabila et al. 2020). Aplikasi Quizizz juga memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran (Rajagukguk 2020).

Selain Quizizz, *online assesment tools* lainnya adalah Kahoot. Kahoot merupakan sebuah website yang dapat menghadirkan suasana ujian yang interaktif di dalam prosesnya. Dengan menggunakan Kahoot ini, akan membuat para peserta didik tidak

merasa takut didalam mengerjakan ujian. Dalam penggunaannya, Kahoot harus terhubung dengan koneksi internet dan Kahoot ini sendiri dapat diakses menggunakan media komputer ataupun *smartphone* (Waruwu, Purba, and Utomo 2020). Kahoot merupakan *platform* hasil kolaborasi *joint project* antara Norwegian University of Technology and Science dengan Johan Brand dan Jamie Brooker sebagai inisiator. Kahoot memiliki dua alamat website <https://Kahoot.com/> untuk guru dan <https://Kahoot.it/> untuk peserta didik. *Platform* ini dapat diakses dan digunakan seluruh fitur di dalamnya secara gratis. Keistimewaan *platform* ini adalah mengutamakan proses evaluasi pembelajaran melalui permainan secara berkelompok walaupun dapat dimainkan secara individu dan harus terkoneksi melalui jaringan internet (Mada and Anharudin 2019). Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet. Melalui aplikasi Kahoot, guru dapat memberikan materi melalui soal-soal dalam sebuah kuis yang meminta respon siswa untuk menjawab dan diberikan skor (Sinta Elisa Jelita Kaunang 2020). Hasil skor/peringkat masing-masing soal akan ditampilkan di depan kelas.

Selain Kahoot, *online assesment tools* lainnya adalah Socrative. Socrative merupakan *Student Response System* yang memfasilitasi guru membuat kuis dan menjalankannya secara daring (Abdullah et al. 2021). Aplikasi ini dapat diakses dengan sangat mudah oleh guru (*Socrative Teacher*) dan peserta didik (*Socrative Student*) dengan mengunjungi www.socrative.com. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai menu diantaranya *Create Quiz* (membuat kuis dengan tiga alternatif bentuk yaitu pilihan ganda (*multiple choice*), benar-salah (*true-false*), dan isian pendek (*short answer*)); *Import Quiz* (mengimpor soal dari guru lain hanya dengan memasukkan kode SOC#); *My Quizzes* (melihat bank soal yang kita buat dan impor dari orang lain); dan *Reports* (melihat hasil penilaian yang pernah dilakukan). Selain itu terdapat beberapa menu untuk memfasilitasi guru-peserta didik berinteraksi yaitu *Quick Question*, *Space Race*, dan *Exit Ticket*. Kuis ini bersifat interaktif dan peserta didik dapat terlibat secara langsung atau *real time*.

Socrative sebagai aplikasi pembelajaran sangat *user-friendly*, mudah diakses, memiliki fitur dan tampilan yang sangat sederhana sehingga mudah dipelajari. Untuk keperluan penyelenggaraan kuis atau ulangan harian, *Socrative* dapat menjadi alternatif

karena dengan *Socrative* guru dapat menghemat beberapa hal (Suhara, Firmasyah, and Permana 2020). Sekolah dapat menghemat penggunaan kertas. Guru menghemat banyak waktu untuk mengoreksi dan mengelola nilai karena sistem akan mengoreksi dan memberikan umpan balik serta memberikan *report* hasil kuis secara otomatis. Keuntungan lain dari *Socrative* adalah sistem akan memberikan hasil analisis butir soal.

C. METODE PELAKSANAAN

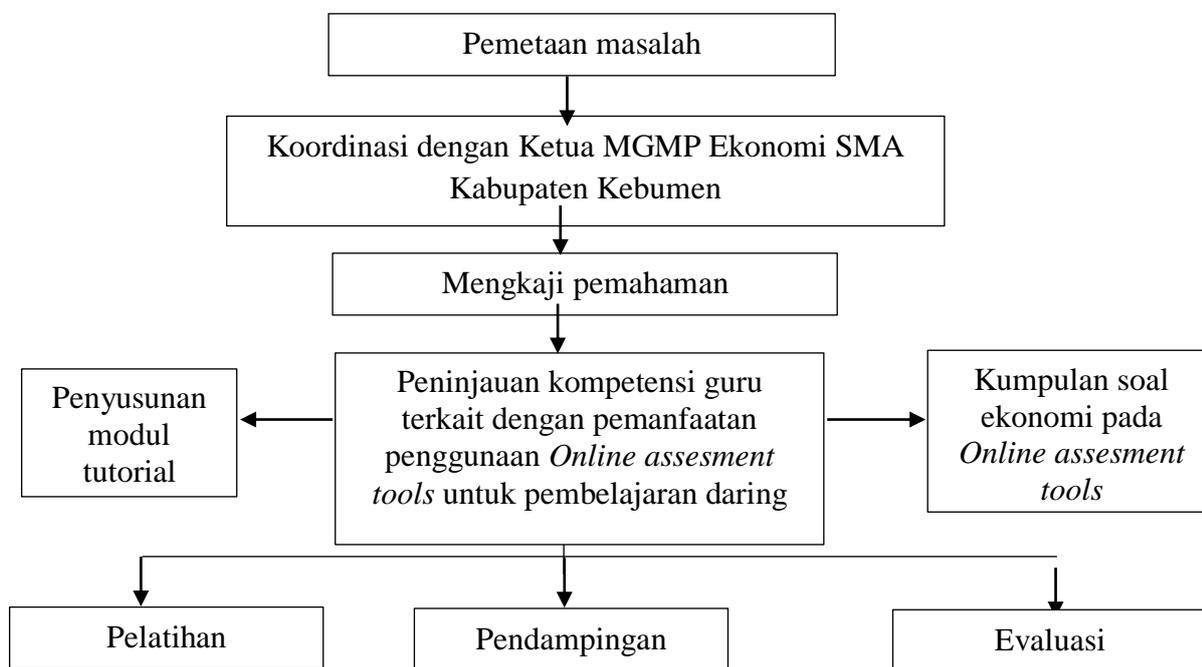
Metode yang diterapkan dalam pengabdian ini adalah dengan mengungkap permasalahan yang muncul di kalangan para guru yang tergabung pada MGMP Ekonomi SMA se Kabupaten Kebumen, kemudian diskusi tim pengusul bersama mitra untuk merumuskan akar masalah prioritas yang disepakati, serta menentukan solusi yang tepat atas permasalahan tersebut. Secara garis besar langkah-langkah pelaksanaan seperti dipaparkan pada tabel 1.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

No	Masalah	Metode	Sasaran	Target Luaran
1	kurangnya pengetahuan guru tentang variasi <i>Online assesment tools</i> untuk mendukung pembelajarang daring	Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk ceramah, diskusi, dan praktik. Pelatihan dilakukan selama 2 sesi dimana sesi pertama memfokuskan pada pemberian informasi mengenai pentingnya guru menguasai skill penggunaan <i>Online assesment tools</i> terutama untuk mendukung penilaian	Guru Ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi Kabupaten Kebumen	Evaluasi kegiatan ini dilakukan saat berlangsungnya kegiatan pelatihan dan melihat produk akhir kegiatan
2	kurangnya kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan <i>Online assesment tools</i> yang tersedia dalam pelaksanaan pembelajaran daring			1. Aspek yang dievaluasi. Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, aktivitas peserta, pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan.
3	guru kurang menguasai teknik dan langkah-langkah penyusunan evaluasi pembelajaran menggunakan <i>Online assesment tools</i>			2. Teknik Evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sesuai. Kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir peserta yang
4	kurangnya motivasi guru untuk melakukan inovasi pada pembelajaran daring			

No	Masalah	Metode	Sasaran	Target Luaran
		<p>pembelajaran daring. Pada sesi kedua adalah pelatihan tentang penggunaan <i>Online assesment tools</i> berupa Google form, Quiziz, Kahoot dan Socrative. Sesi ini akan didampingi oleh tim pengabdian. Modul pelatihan berupa tutorial akan diberikan kepada peserta sebagai alat bantu</p>		<p>diisi, aktivitas peserta berdasarkan instrumen observasi dan tingkat pemahaman berdasarkan jawaban dari latihan soal yangdiberikan.</p> <p>3. Indikator Pencapaian Program. Kriteria pencapaian program setiap aspek adalah kehadiran peserta, aktivitas berkategori baik, dan tingkat pemahaman materi berkategori baik, dan tingkat pemahaman materi berkategori baik.</p>

Prosedur kerja yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Kerja

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang disepakati oleh ketua MGMP Ekonomi SMA se Kabupaten Kebumen dengan tim pengabdian. Pengabdian dari Universitas Negeri Semarang adalah untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, dan motivasi guru dalam mendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran daring melalui pemanfaatan penggunaan *Online assesment tools*. Adapun kegiatan, tujuan dan hasil yang direncanakan adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Tujuan	Hasil
1	Koordinasi dengan Ketua MGMP Ekonomi SMA se Kabupaten Kebumen	Menyamakan persepsi tujuan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilakukan Tim Pengabdian	a. Pemetaan prioritas permasalahan yang dihadapi guru dalam menyusun evaluasi pembelajaran b. Menentukan alternatif pemecahan masalah
2	Koordinasi seluruh Tim Pengabdian kepada Masyarakat	a. Melakukan pemetaan prioritas permasalahan b. Memiliki alternatif permasalahan	a. Draf modul pelatihan perancangan penyusunan evaluasi berbasis <i>online</i> dengan memanfaatkan <i>Online assesment tools</i> b. Langkah-langkah pelatihan
3	Koordinasi dengan Ketua MGMP Ekonomi SMA se Kabupaten Kebumen	Menentukan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat	Penentuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat
4	Pelatihan dan pendampingan	a. Dapat meningkatkan pengetahuan guru tentang media evaluasi pembelajaran b. Meningkatkan kemampuan guru Ekonomi dalam merancang soal evaluasi berbasis High Order Thinking Skill (HOTS) c. Meningkatkan keterampilan guru	Modul Pembuatan soal evaluasi berbasis HOTS (High Order Thingking Skill), Modul tutorial penggunaan penggunaan <i>Online assesment tools</i> dengan google form, Quiziz, Kahoot, Socrates dan kumpulan soal ekonomi SMA sebagai media evaluasi pembelajaran yang dapat diimplementasikan oleh guru-guru ekonomi SMA di Kabupaten Kebumen untuk mendukung pembelajaran daring

No	Kegiatan	Tujuan	Hasil
		dalam menyusun soal evaluasi menggunakan <i>Online assesment tools</i>	
		d. Dapat meningkatkan motivasi guru dalam menyusun soal evaluasi pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, inovatif, dan variatif guna mendukung pembelajaran daring	
5	Evaluasi Kegiatan Pengabdian	a. Melakukan evaluasi kegiatan mulai dari awal sampai akhir b. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya	a. Penilaian kegiatan apakah telah sesuai dengan tujuan yang direncanakan atau belum b. Menentukan rekomendasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemberian pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada hari Jum’at hingga Sabtu tanggal 03-04 September 2021 kepada 43 orang guru di Ekonomi yang tergabung dalam MGMP Ekonomi SMA se Kabupaten Kebumen. Pelatihan dilakukan secara daring melalui platform Zoom Meeting. Materi pertama, Narasumber menyampaikan materi mengenai perancangan soal evaluasi berbasis High Order Thinking Skill (HOTS). Soal-soal yang HOTS merupakan instrumen pengukuran yang digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi, yaitu keterampilan berpikir yang tidak sekadar mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), atau menerapkan (*applying*). Soal-soal HOTS pada konteks asesmen mengukur kemampuan: 1) transfer satu konsep ke konsep lainnya, 2) memproses dan mengintegrasikan informasi, 3) mencari kaitan dari berbagai informasi yang berbeda-beda, 4) menggunakan informasi untuk menyelesaikan masalah (*problem solving*), dan 5) menelaah ide dan informasi secara

kritis. Dengan demikian soal-soal HOTS menguji kemampuan berpikir menganalisa, mengevaluasi, dan mencipta.

Materi selanjutnya yang disampaikan oleh narasumber adalah tentang pentingnya seorang guru untuk mampu merancang evaluasi pembelajaran berbasis *online*. Evaluasi merupakan tahap yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Tanpa evaluasi, capaian kemampuan peserta didik akan sulit diidentifikasi. Selain itu, dengan evaluasi pembelajaran, guru juga dapat melihat seberapa efektif proses pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didiknya. Evaluasi pembelajaran secara konvensional umumnya dilakukan dengan memberikan tes secara tertulis kepada peserta didik, dengan perangkat yang terdiri dari lembar soal dan lembar jawab. Selanjutnya guru harus memeriksa setiap lembar jawab untuk mengetahui hasil evaluasi tersebut. Hal ini tentu sangat menyita waktu dan tenaga. Di akhir masa evaluasi, biasanya terdapat lembar-lembar soal dan dan lembar jawab yang menumpuk tak terpakai. Hal ini tentu bertentangan dengan konsep *go green*. Meskipun kertas-kertas dapat didaur ulang, namun praktek tersebut masih jarang sekali dilakukan. Sehingga, dibutuhkan alternatif teknik evaluasi pembelajaran yang lebih ramah lingkungan, hemat waktu, dan praktis.

Terjadinya wabah Pandemi Covid-19 juga mempengaruhi berjalannya kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang pada mulanya dilakukan di dalam kelas, di suatu sekolah, maka secara cepat dianjurkan untuk dilaksanakan di rumah masing-masing (School from Home). Sehingga guru juga dituntut untuk mampu melaksanakan proses pembelajaran secara online atau daring, termasuk merancang kegiatan evaluasi. Para guru Ekonomi tersebut seanjutnya diberikan pelatihan dan pendampingan praktik merancang soal evaluasi dengan memanfaatkan *platform* yang tersedia gratis seperti google form, Quiziz, Kahoot, Socrates.

Berdasarkan pantauan dari tim pengabdian, para peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat menerima materi dengan baik. Hal ini didasarkan pada respon peserta pada saat evaluasi kegiatan dengan membuka kesempatan pertanyaan kepada peserta. Peserta pelatihan sangat antusias untuk menanyakan hal-hal yang masih belum diketahui kepada narasumber. Peserta pelatihan menyambut dengan hangat kegiatan pelatihan ini dan peserta mengharapkan pelatihan ini dapat ditindaklanjuti dengan pendampingan secara langsung, tidak dilaksanakan dalam jaringan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat dari Fakultas Ekonomi UNNES telah berhasil dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun soal evaluasi berbasis *online* untuk mendukung proses belajar mengajar dengan memanfaatkan *platform* yang tersedia secara gratis. Hal ini dapat dilihat dari frekuensi kehadiran peserta selama pelatihan yang mengikuti kegiatannya hingga akhir serta hasil isian angket form evaluasi yang diisioleh peserta yang memuat tentang peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring melalui pemanfaatan *online assessment tools*.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan perancangan penilaian berbasis *online* yang dilakukan secara daring melalui zoom meeting, dapat dilihat bahwa para peserta sangat terbantu dan sangat puas. Rinciannya, peserta memiliki komitmen yang tinggi dalam pelaksanaan, kompeten dan menguasai materi. Selain itu, pendamping memberikan penguatan dan mampu menumbuhkan motivasi merancang soal dengan memanfaatkan *onlines assessment tools*, serta peserta merasa perlu ada keberlanjutan kegiatan. Data tersebut menjelaskan bahwa pelaksanaan pendampingan kepada para guru SMA Ekonomi di Kabupaten Kebumen sangat membantu para guru dalam peningkatan kompetensi. Rincian tanggapan peserta atas pelaksanaan pendampingan guru melalui perancangan evaluasi berbasis *online* disajikan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Rincian tanggapan peserta atas pelaksanaan pendampingan guru melalui perancangan evaluasi berbasis *online*

Aspek	Persentase	Kriteria
Memiliki komitmen yang tinggi	81,10	Sangat Setuju
Terlatih dan kompeten	83,39	Sangat Setuju
Memberikan harapan dan optimisme	85,66	Sangat Setuju
Keberlanjutan kegiatan	94,26	Sangat Setuju
Rata-rata	86,10	Sangat Setuju

Sumber: Data primer, diolah tahun 2021

Pada pendampingan perancangan pembuatan evaluasi berbasis online, dilakukan *pre-test* dan *post-test*. Kegiatan *pre-test* dan *post-test* dilakukan sebelum kegiatan pelatihan dan sesudah kegiatan pelatihan. Kegiatan *pre-test* dan *post-test* ini dilakukan untuk melihat apakah pelatihan yang diberikan cukup efektif untuk meningkatkan pengetahuan peserta dalam pembuatan evaluasi berbasis online dengan pemanfaatan *online assessment tools*. *Pre-test* dan *post-test* dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan yang berisi mengenai pengetahuan dan informasi yang diberikan saat

pelatihan seperti konsep penyusunan soal HOTS, fitur-fitur beserta fungsi-fungsinya dari Google form, Quiziz, Kahoot, dan Socrative yang berjumlah 15 butir soal pilihan ganda dengan pilihan jawaban A, B, C, D dan E. Pertanyaan yang diberikan saat *pre-test* bentuknya sama dengan pertanyaan yang diberikan saat *post-test*. Seluruh pertanyaan harus dijawab oleh peserta pelatihan. Kegiatan *pre-test* dan *post-test* ini dilakukan untuk melihat seberapa efektif pemberian pengetahuan dan informasi yang telah dilaksanakan dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para guru peserta pelatihan. Hasil *pre-test* dan *post-test* ini kemudian dianalisis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat pengetahuan pada peserta setelah mengikuti pelatihan. Berikut ini merupakan hasil analisis *pre-test* dan *post-test* pelatihan peserta atas pelaksanaan pendampingan guru melalui perancangan evaluasi berbasis *online*

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* peserta pelatihan perancangan evaluasi berbasis *online*

	N	Min	Max	Rata-rata	Persentase kenaikan rata-rata
Pre-test	43	33,33	86,67	64,50	77,76%
Post-test	43	53,33	93,33	78,76	

Sumber: Data primer, diolah tahun 2021

Tabel 4. menunjukkan data *pre-test* dan *post-test* dari 43 peserta yang mengikuti pelatihan. Dari sebanyak 15 soal yang diberikan, hasil analisis menunjukkan bahwa nilai minimum *pre-test* adalah 33,33 dan nilai maksimum 86,67 dengan nilai rata-rata *pre-test* adalah 64,50. Setelah kegiatan penyuluhan dilakukan terdapat peningkatan nilai, yaitu nilai minimum 53,33 dan nilai maksimum 93,33. Nilai rata-rata *post-test* adalah 78,76 sehingga total persentase kenaikan rata-rata sebesar 77,76%.

Jika dilihat dari nilai rata-rata yang meningkat sebesar 77,76% dapat dikatakan bahwa kegiatan pelatihan yang telah diadakan mampu meningkatkan pengetahuan peserta mengenai perancangan evaluasi berbasis online dengan memanfaatkan online assessment tools seperti Google form, Quiziz, Kahoot dan Socrative. Hal ini senada dengan pendapat Pagarra et al. (2020) yang menyatakan bahwa guru perlu menguasai berbagai macam aplikasi berbasis tes dan penugasan *online* untuk dapat menyesuaikan penggunaan aplikasi dengan kebutuhan evaluasi

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini didukung oleh faktor-faktor sebagai berikut: 1) Adanya dukungan dari ketua MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Kebumen, 2) Adanya dukungan dari peserta pelatihan, khususnya para guru Ekonomi SMA yang tergabung

dalam MGMP, 3) Semua peserta menyadari sepenuhnya kepentingan dan manfaat pelatihan ini dalam rangka meningkatkan kemampuannya merancang evaluasi pembelajaran secara daring sesuai tuntutan kurikulum. Berikut merupakan beberapa hasil dokumentasi kegiatan pelatihan dan pendampingan perancangan soal evaluasi berbasis online dengan memanfaatkan platform yang tersedia:



Gambar 2. Sambutan Ketua MGMP Ekonomi SMA Kabupaten Kebumen



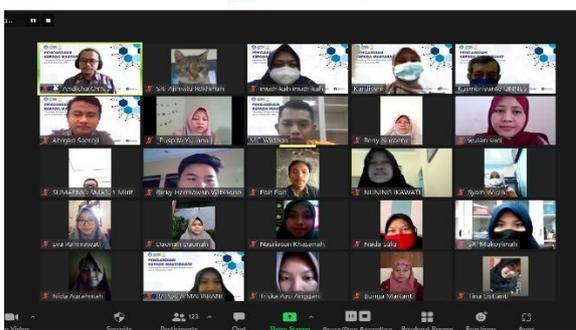
Gambar 3. Penyampaian dari Narasumber



Gambar 4. Penyampaian Materi dari Narasumber



Gambar 5. Penyampaian materi dari Narasumber



Gambar 6. Peserta mengikuti pelatihan melalui Zoom Meeting



Gambar 7. Materi dari Narasumber

E. KESIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat kepada mitra Guru Ekonomi SMA yang tergabung dalam MGMP Kabupaten Kebumen telah dapat dijalankan dengan baik dan tanpa

halangan yang berarti. Dengan kerjasama tim pengabdian yang baik dan peran serta aktif dari narasumber dan tim pengabdian dalam kegiatan ini maka semuanya telah berjalan sesuai yang diharapkan dan harapannya dapat memberikan manfaat bagi mitra pengabdian masyarakat dalam keberlanjutan penyelenggaraan pelaksanaan proses pembelajaran Ekonomi di masa Pandemi covid-19.

Kegiatan lanjutan perlu untuk dilakukan sebagai fasilitas kepada para peserta supaya para guru ekonomi SMA dapat meningkatkan kemampuan dalam pembuatan perangkat ajar yang lain untuk mendukung proses pembelajaran seperti video pembelajaran.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Negeri Semarang yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini melalui dana DIPA, serta LP2M Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan arahan sehingga program berjalan dengan lancar.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Jimmi Copriady, Betty Holiwarni, Herdini, and Ardiansyah. (2021). Pembuatan media pembelajaran berbasis socrative untuk meningkatkan literasi digital guru di kecamatan Pangkalan Kuras. *Jurnal Publikasi Pendidikan* 11(1):42-48.
- Ahmad, Iqbal Faza. (2020). Asesmen alternatif dalam pembelajaran jarak jauh pada masa darurat penyebaran coronavirus disease (Covid-19) di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan* 7(1):195-222. doi: 10.33650/pjp.v7i1.1136.
- Amri, Amri, and Andi Jusman Tharihk. (2018). Pengembangan perangkat asesmen pembelajaran proyek pada materi pencemaran dan kerusakan lingkungan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi* 2(2):103-12.
- Hadiwiyati, Rizka, and Syurfah Ayu Ithriah. (2020). Pelatihan pembuatan kuis online menggunakan google form untuk guru smk unitomo surabaya training with online quiz using google form for teachers of SMK. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 8(1):106-10.
- Mada, Ratu Dea, and Anharudin Anharudin. (2019). How online learning evaluation (kahoot) affecting students' achievement and motivation (case study on it students). *International Journal for Educational and Vocational Studies* 1(5):422-27. doi: 10.29103/ijevs.v1i5.1494.
- Mardiana, Tria, and Wiyat Arif Purnanto. (2017). Google form sebagai alternatif pembuatan latihan soal evaluasi. *University Research Ccolloquium* 01(01):183-

88.

- Pagarra, Hamzah, Patta Bundu, Muhammad Irfan, Hartoto, and Siti Raihan. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam mengevaluasi pembelajaran daring menggunakan aplikasi berbasis tes dan penugasan online. *Jurnal Publikasi Pendidikan* 10(3):260–65.
- Rajagukguk, Meilicien. 2020. Inovasi penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz pada era revolusi industri 4.0. Pp. 45–50 in *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III Tahun 2020*.
- Safitri, Desy, and Z. E. Ferdi Fauzan Putra. (2019). Pemberdayaan Kelompok Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Quizizz. *Prosiding Pengabdian* 1(1):1–6.
- Salsabila, Unik Hanifah, Iefone Shiflana Habiba, Isti Lailatul Amanah, Nur Asih Istiqomah, and Salsabila Difany. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ* 4(2):163–73. doi: 10.22437/jiituj.v4i2.11605.
- Sinta Elisa Jelita Kaunang. (2020). “Interesting Learning Model Using Kahoot Application As A Learning Evaluation Material for Students.” *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Ilmiah Pembelajaran* 2(2):42–49.
- Sudrajat, Didi. (2019). Assesmen Pembelajaran Bahasa Inggris: Model Dan Pengukurannya. *Jurnal Intelegnsia* 4(1):1–20.
- Suhara, Alfa Mitri, Dida Firmasyah, and Indra Permana. (2020). Pelatihan pembelajaran e-learning socrative pada guru bahasa indonesia kabupaten Subang. *Abdimas Siliwangi* 03(2):415–24.
- Waruwu, Fince Tinus, Bister Purba, and Dito Putro Utomo. (2020). “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Sarana Ujian Berbasis Online.” *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum* 1(2):40–43.
- Wulandari, Pitri, Maswani, and Husnul Khotimah. (2019). Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran Di Sman 2 Kota Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):421–25.