

Received: 9 Oktober 2021

Accepted: 22 Oktober 2021

Published: 4 November 2021

Article DOI:

WORKSHOP DAN PENDAMPINGAN EVALUASI BELAJAR BERBASIS DIGITAL KAHOOT BAGI GURU SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN DI KABUPATEN KARAWANG

Resty Gustiawati¹

FKIP - Universitas Singaperbangsa Karawang

resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id

Agung Susilo Yuda Irawan²

FASILKOM – Universitas Singaperbangsa Karawang

agung@unsika.ac.id

Fahrudin³

FKIP - Universitas Singaperbangsa Karawang

fahrudin@fkip.unsika.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang terjadi, guru mengalami kesulitan dalam proses penilaian dan evaluasi khususnya dalam penilaian keaktifan dan kreatifitas dalam permainan olahraga. Kemudian guru PJOK menyatakan merasakan kekurangan waktu dalam proses penyelenggaraan penilaian dan evaluasi pembelajaran. Tujuan kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan judul Sosialisasi Pendekatan Evaluasi Partisipatif Berbasis Digital Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani ini untuk membekali para guru dalam menyelenggarakan evaluasi pembelajaran berbasis digital, agar siswa merasa tertantang dan pembelajaran tidak membosankan. Pelaksanaan PkM ini menggunakan metode Workshop dan Pendampingan kepada para guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kabupaten Karawang dengan secara Daring dan Tatap muka. Dengan terlebih dahulu menghubungi komunitasnya yaitu MGMP PJOK SMK Kabupaten Karawang sebagai Mitra pengabdian. Luaran kegiatan PkM ini adalah sertifikat dari kegiatan webinar Sosialisasi Pendekatan Evaluasi Partisipatif Berbasis Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran Penjas dan Sertifikat Bimtek Penggunaan Evaluasi Partisipatif Berbasis Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran pada Guru PJOK SMK Kabupaten Karawang. Dalam hal pengetahuan dan pengalaman mitra akan konsep dan penggunaan media platform Kahoot dari seluruh peserta yang mengikuti Workshop dan Pendampingan 100% belum mengetahui dan memahami aplikasi belajar ini. Hasil yang diperoleh oleh guru PJOK SMK dari 2 kegiatan yang dilaksanakan Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) secara virtual (online) dalam Sosialisasi dan Tatap muka (offline) dalam Workshop atau Bimtek yaitu guru menjadi mengenal aplikasi platform kahoot sebagai media quiz atau game yang dapat di manfaatkan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran kepada siswa dengan basis digital yang memiliki penampilan yang menarik sehingga 85% guru PJOK telah mengetahui proses dalam

membuat soal/ game dalam penyelenggaraan evaluasi pembelajaran penjas. Kemudian guru yang diketahui telah menggunakan platform kahoot untuk diimplementasikan kepada siswa dalam pemberian tugas atau pun penilaian dalam evaluasi belajar penjas ada 40%.

Kata Kunci: Workshop dan Pendampingan, Evaluasi Partisipatif, Platform Kahoot, Pembelajaran, Pendidikan Jasmani.

Pendahuluan

Pengabdian kepada Masyarakat ini berdasarkan permasalahan yang dialami oleh guru penjasorkes, Guru mengalami kesulitan dalam proses penilaian dan evaluasi khususnya dalam penilaian keaktifan dan kreatifitas dalam permainan olahraga. Kemudian guru PJOK menyatakan merasakan kekurangan waktu dalam proses penyelenggaraan penilaian dan evaluasi pembelajaran. Dengan mengembangkan evaluasi dengan pendekatan evaluasi partisipatif berbasis platform Kahoot peserta didik dapat menciptakan evaluasi tentang materi yang telah disampaikan guru untuk temannya, melalui sebuah aplikasi game yang dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi hasil belajar serta media dalam belajar. Kemudian dalam hal keterbatasan waktu, guru dalam melaksanakan program evaluasi pembelajaran dengan keaktifan peserta didik memberikan evaluasi kepada temannya, yang telah di tentukan jawabannya. Sehingga peserta didik yang menerima soal atau game, langsung mengetahui hasil dari jawaban yang di tuliskan yang dapat di kerjakan/ dilakukan dari rumah. Oleh sebab itu judul pengabdian ini di pilih oleh 10 mahasiswa untuk di laksanakan sebagai program KKN Tematik Integratif pada guru SMK Lentera Bangsa Rengasdengklok.

Evaluasi pembelajaran merupakan proses pemberian pertimbangan mengenai kualitas seseorang dari hasil belajar, yang memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di capai oleh peserta didik, Gustiawati (2015). Salah satu kompetensi yang harus di kuasai oleh guru adalah evaluasi pembelajaran. Kompetensi ini sejalan dengan tugas dan tanggung jawab guru dalam pembelajaran, yaitu mengevaluasi pembelajaran termasuk di dalamnya melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik.

Dalam proses pembelajaran prinsip utamanya adalah adanya proses keterlibatan seluruh potensi siswa. Proses ini menuntut sikap kritis dari si pengajar dan pembelajar (Rohman, 2007) dalam (Saputra, Abdullah, & Hakim, 2013). Dengan demikian, pengertian evaluasi pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis, berkelanjutan, dan menyeluruh dalam rangka pengendalian, penjaminan, dan penetapan kualitas (nilai dan arti) pembelajaran terhadap berbagai komponen pembelajaran, berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu.

Revolusi industri 4.0 membawa pengaruh besar terhadap perubahan disemua sektor kehidupan. Revolusi industri ini pun terjadi dalam dunia pendidikan khususnya di Indonesia yang membawa perubahan dalam proses interaksi antara guru, siswa dan media pembelajaran. Pembelajaran banyak yang menggunakan kolaborasi dengan memanfaatkan jaringan internet

(*Online Learning*), begitupun dengan aktifitas dalam evaluasi pembelajaran, administrasi guru serta sistem informasi sekolah. Kompetensi guru dalam menyelenggarakan penilaian dan evaluasi proses pembelajaran Pendidikan Jasmani pada guru SMK di Kabupaten Karawang masih kurang baik (Gustiawati & Julianti, 2017), menjadi dasar penelitian pengembangan ini. Sehingga permasalahan yang ditemui yaitu guru mengalami kesulitan dalam proses penilaian dan evaluasi khususnya dalam penilaian keaktifan dan kreatifitas dalam permainan olahraga. Kemudian guru PJOK menyatakan merasakan kekurangan waktu dalam proses penyelenggaraan penilaian dan evaluasi pembelajaran.

Metode

Erickson (1974) memberikan pemahaman partisipasi dari dua sisi yaitu sisi internal dan sisi eksternal. Partisipasi secara internal berarti adanya rasa memiliki terhadap komunitas. Sedangkan partisipasi dalam arti eksternal terkait dengan bagaimana individu melibatkan diri dengan komunitas luar. Selain itu, satu hal yang juga penting dalam konsep partisipasi menurut Suparjan (2003) adalah bahwa partisipasi tidak hanya sekedar dipandang dari sisi fisik semata. Selama ini menurutnya ada kesan bahwa seseorang dikatakan sudah berpartisipasi apabila dia sudah terlibat secara fisik. Pada hal esensi yang terkandung dalam partisipasi sebenarnya tidak sesempit itu. Pemikiran atau sumbang saran dari peserta didik sebenarnya dapat dikatakan sebagai wujud dari partisipasi. Partisipasi adalah suatu proses keterlibatan secara aktif dalam pengambilan keputusan bersama. Pemaknaan, ini memberikan keterlibatan yang luas dalam tiap proses pembelajaran yaitu mulai dari: Keterlibatan pada identifikasi masalah dalam pembelajaran atau di lingkungan sekolah, Proses perencanaan, dimana peserta didik dilibatkan secara aktif dalam penyusunan rencana dan strategi pembelajaran berdasar pada hasil identifikasi sebelumnya, Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah maupun penugasan di rumah.

Evaluasi, yaitu peserta didik dilibatkan dalam menilai hasil pembelajaran yang telah dilakukan, baik menilai diri sendiri maupun menilai teman sejawatnya. Monitoring, dalam pelaksanaan monitoring guru dapat melibatkan siswa dalam proses berjalanya pembelajaran Mitigasi, yaitu peserta didik dapat terlibat dalam mengukur dan mengurangi dampak negatif/bahaya yang diakibatkan dari penggunaan atau metode belajar yang dilaksanakan, Mikkelsen (2003) dalam (Muslim, 2007).

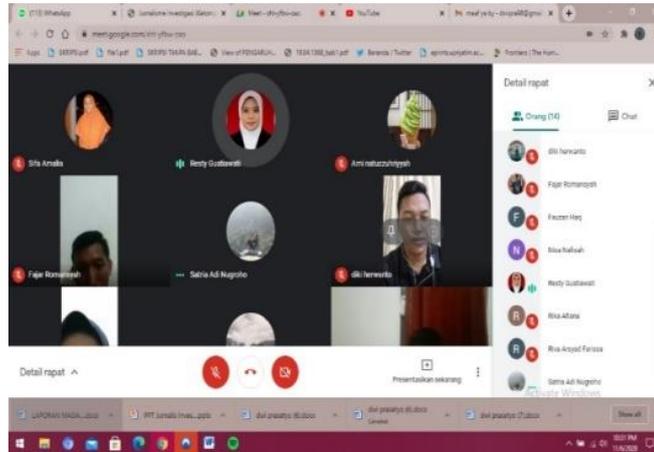
Menurut Abady (2013) Esensi pendekatan partisipatif adalah pendekatan yang dilaksanakan dengan mengoptimalkan pelaksanaan fungsi-fungsi manajemen pembelajaran; konsistensi pembelajaran yang sesuai dengan kontrak pembelajaran; pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan kemandirian peserta didik, kredibilitas, kemitraan dan keunggulan. Sehingga Pendekatan Evaluasi Partisipatif merupakan penggunaan sistem dalam penentuan kualitas dari peserta didik secara sistematis, berkelanjutan dan menyeluruh dengan melibatkan peserta didik secara aktif dalam mendesain pembelajaran guna mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran.

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 didalamnya 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. Proses evaluasi pembelajaran dapat dikolaborasikan dengan sumber belajar yang sudah tersedia banyak di internet. Beberapa peralatan harus dipersiapkan sebelum proses evaluasi pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Kahoot agar memperoleh interaksi evaluasi optimal yaitu: (a) *Overhead Projector* dan Layar. (b) Smartphone, tablet atau Laptop. (c) Koneksi internet yang kuat dan reliabel. Melalui prasyarat perlengkapan diatas telah terpenuhi, maka dapat dilakukan proses berikutnya merupakan tahapan pembuatan quiz pada kahoot. Pada tahapan ini ada dua metode untuk membuat kegiatan evaluasi yaitu menggunakan komputer dan smartphone.

Pelaksanaan PkM ini menggunakan metode Workshop dan Pendampingan dan Workshop kepada para guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di Kabupaten Karawang dengan secara Daring dan Tatap muka. Dengan terlebih dahulu menghubungi komunitasnya yaitu MGMP PJOK SMK Kabupaten Karawang sebagai Mitra pengabdian.

Hasil dan Pembahasan

Dalam hal pengetahuan dan pengalaman mitra akan konsep dan penggunaan media platform Kahoot dari seluruh peserta yang mengikuti *Workshop* dan Pendampingan 100% belum mengetahui dan memahami aplikasi belajar ini. Hasil yang diperoleh oleh guru PJOK SMK dari 2 kegiatan yang dilaksanakan Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) secara virtual (*online*) dalam Sosialisasi dan Tatap muka (*offline*) dalam Workshop atau Bimtek yaitu guru menjadi mengenal aplikasi platform kahoot sebagai media quiz atau game yang dapat di manfaatkan dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran kepada siswa dengan basis digital yang memiliki penampilan yang menarik sehingga 85% guru PJOK telah mengetahui proses dalam membuat soal/ *game* dalam penyelenggaraan evaluasi pembelajaran penjas. Kemudian guru yang diketahui telah menggunakan platform kahoot untuk diimplementasikan kepada siswa dalam pemberian tugas atau pun penilaian dalam evaluasi belajar penjas ada 40%. Sebab pelaksanaan implementasi penyelenggaraan evaluasi berbasis *Kahoot* perlu pemahaman dan fasilitas dari siswa yang dapat mendukung. Secara global guru menyatakan evaluasi belajar berbasis Kahoot menyenangkan dan dapat memberikan peningkatan motivasi belajar bagi siswa.



Gambar 1. Dokumentasi Webinar Workshop dan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan evaluasi pembelajaran dengan basis digital platform kahoot pastinya banyak menemukan kendala, salah satunya jaringan dengan kuota perlu dimiliki guru khususnya jika mereka berada di rumah masing-masing. Masih banyak guru yang enggan menerima ilmu baru guna meningkatkan kualitas profesi. Kemudian masih ada juga guru SMK yang masih gaptek akan teknologi, sehingga perlakuan dalam bimtek pun harus berbeda. Pada dasarnya jika guru dibudayakan memanfaatkan teknologi akan lebih mahir dan berdampak pada peningkatan pengetahuan dan pengalaman belajar bagi siswa di kehidupannya, bukan hanya basis teoritis..



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Workshop

Tim PkM akan tetap memfasilitasi guru PJOK SMK Kabupaten Karawang yang telah mendapatkan pembekalan pengetahuan dan keterampilan menggunakan Platform Kahoot untuk terus di dampingi secara daring guna membantu guru jika ada permasalahan atau kendala yang belum dipahami untuk mempermudah para guru dalam mengimplementasikan penyelenggaraan evaluasi pembelajaran penjas dengan platform Kahoot.



Gambar 3. Dokumentasi Penutupan Workshop

Luaran kegiatan PkM ini adalah sertifikat dari kegiatan webinar Sosialisasi Pendekatan Evaluasi Partisipatif Berbasis Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran Penjas dan Sertifikat Bimtek Penggunaan Evaluasi Partisipatif Berbasis Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran pada Guru PJOK SMK Kabupaten Karawang. Kemudian luaran dari laporan kegiatan ini pun akan disubmit dalam jurnal pengabdian dan akan terbitkan dalam media online.

Simpulan dan Rekomendasi

Pelaksanaan Sosialisasi Pendekatan Evaluasi Partisipatif Berbasis Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran Penjas dalam bentuk 2 kegiatan yaitu webinar Workshop dan Pendampingan Bimtek Penggunaan Evaluasi Partisipatif Berbasis Platform Kahoot dalam Penyelenggaraan Evaluasi Pembelajaran pada Guru PJOK SMK Kabupaten Karawang memberikan pengalaman baru bagi guru dalam pelaksanaan evaluasi, ditambah dengan konsep evaluasi partisipatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dari perencanaan pembuatan soal, pengerjaan soal, sampai kepada penilaiannya. Sehingga kegiatan ini sangat memberikan warna yang berbeda dalam melaksanakan evaluasi pada pembelajaran penjas.

Saran terhadap gagasan selanjutnya dalam pengabdian ini adalah agar dapat memberikan sosialisasi platform evaluasi pembelajaran khususnya penjas berbasis jurnal pembelajaran digital untuk memperoleh hasil belajar dan refleksi diri yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik.

Daftar Pustaka

- Abady, A. P. (2013). *Perencanaan Partisipatif dalam Pembangunan Daerah*. Otoritas: Jurnal Ilmu Pemerintahan, 3(1).
- Gall, M. D., Borg, W. R., & Gall, J. (2003). P.(1996). *Educational Research*. An Introduction.
- Gustiawati, R., Fahrudin, F., Kurniawan, F., & Indah, E. P. (2019). *Pengembangan Pendekatan Evaluasi the Most Significant Change Technique dalam Pembelajaran Pendidikan*

Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 18(2),125–129. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v18i2.7624>

- Gustiawati, R., & Julianti, R. R. (2017). *Teachers Competence In Organizing Learning Assessment And Evaluation Of Physical Education Vocational High School Teachers In Kabupaten Karawang*. The 4th International Conference On Physical Education, Sport And Health (Ismina) And Workshop: Enhancing Sport, Physical Activity, And Health Promotion For A Better Quality Of Life, 908.
- Muslim, A. (2007). *Pendekatan Partisipatif dalam Pemberdayaan Masyarakat*. Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama, 8(2), 89–103.
- Nasional, D. P. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. Depdiknas.
- Putri, A. R., & Muzakki, M. A. (2019). *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional Universitas Muria Kudus, 1–7. Retrieved from <https://docplayer.info/147482653>
- Saputra, D. I., Abdullah, A. G., & Hakim, D. L. (2013). *Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Logika Fuzzy*. Innovation of Vocational Technology Education, 9(1), 13–34. <https://doi.org/10.17509/invotec.v9i1.5089>
- Undang-Undang, R. I. (2011). *Nomor 14 Tahun 2005 & Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 11 Tahun 2011 “Tentang Guru dan Dosen.”* Bandung: Citra Umbara.