

PELATIHAN DIGITAL ASSESSMENT BERBASIS ANDROID

DI SMA NEGERI 1 PANGKEP

Sri Maya¹, Hikmah Rusdi², Warda Murti³, Nurhidayah⁴, Muliana Mada Ali⁵

maya@umma.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muslim Maros

ABSTRAK

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk berbagi informasi kepada pendidik mengenai pembelajaran Digital Assesment yang bisa diakses melalui Android. Sasaran dari kegiatan ini adalah Guru SMAN 1 PANGKEP. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini berupa: 1) observasi wilayah untuk mengamati situasi dan keadaan sekolah 2) koordinasi yang dilaksanakan bersama wakasek kesiswaan 3) sosialisasi kegiatan untuk memberikan informasi terkait rencana program rencana kepada masyarakat sekolah khususnya para Guru SMAN 1 PANGKEP 4) pelaksanaan kegiatan berupa seminar pelatihan Digital assesment berbasis Android. Kegiatan ini diikuti oleh 29 orang peserta yang terdiri dari Dosen, Guru, dan mahasiswa. Kegiatan berlangsung dengan antusiasme para peserta dalam menerima materi yang ditunjukkan dengan aktifnya peserta dalam kegiatan tersebut.

Abstract

This PKM activity aims to share information with educators regarding Digital Assessment learning which can be accessed via Android. The target of this activity is SMAN 1 PANGKEP Teachers. The method used in this PKM activity is in the form of: 1) area observation to observe the situation and condition of the school 2) coordination carried out with the vice principal of student affairs 3) socialization of activities to provide information related to program plans to the school community, especially the teachers of SMAN 1 PANGKEP 4) implementation activities in the form of Android-based Digital assessment training seminars. This activity was attended by 29 participants consisting of lecturers, teachers and students. The activity took place with the enthusiasm of the participants in receiving the material which was shown by the active participation of the participants in the activity.

Kata Kunci : Assesment, Pembelajaran Digital, Android

PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Dengan pendidikan, manusia bisa memperoleh ilmu untuk membangun teknologi. Sebaliknya, teknologi membantu kemajuan sistem pendidikan. Seiring berkembangnya zaman, penggunaan teknologi tidak lepas dari segala aktifitas. Termasuk dalam proses pembelajaran. Utamanya teknologi digital.

Dalam dunia pendidikan, teknologi digital merupakan sebuah proses revolusi yang harus dijalani. Penggunaan teknologi digital dalam bentuk online misalnya sudah merambah ke dalam kegiatan sosial, ekonomi, politik, budaya dan termasuk dunia pendidikan. Toffler, A (1980) misalnya membagi masyarakat ke

dalam masyarakat agraris (agricultural society), masyarakat industri (industrial society) dan masyarakat informasi (informatical society).

Masyarakat agraris ditandai oleh pola hidup yang berorientasi pada masa lalu, kurang menghargai waktu, bekerja tanpa perencanaan, komunikasi secara face to face, ukuran kekayaan pada tanah dan hewan ternak, dan menggunakan teknologi sederhana yang bisa didaur ulang (recycle) dengan alam secara cepat. Sedangkan masyarakat industri, ditandai oleh pola hidup yang berorientasi pada masa depan, sangat menghargai waktu, bekerja dengan perencanaan, komunikasi jarak jauh, ukuran kekayaan pada penguasaan mesin industri, dan menggunakan teknologi canggih yang sulit didaur ulang.

Sementara itu, masyarakat informasi, selain ditandai oleh ciri-ciri masyarakat industri juga ditandai oleh penggunaan teknologi penerima, penyimpan, pengolah.

Perkembangan teknologi digital yang dimulai pada era 90an telah mempengaruhi proses produksi dan konsumsi media secara signifikan. Sebagian orang melihat perkembangan ini secara positif karena berpotensi untuk membuka pintu-pintu baru bagi demokrasi dan kreatifitas masyarakat. Hal ini didukung oleh fitur khusus media digital yang memungkinkan fleksibilitas konvergen media, distribusi muatan, partisipasi pengguna dan kendali pengguna atas muatan media tersebut. Digitalisasi dapat didefinisikan secara sederhana sebagai penyederhanaan materi informasi dalam bentuk kode biner (Marshall, 2004) atau penyatuan teknologi komunikasi dengan logika komputer (Schiller, 2002). Sampai pada hari ini, teknologi semakin berkembang, terutama pada penggunaannya sebagai media pembelajaran.

Sejak pandemi covid-19, teknologi digital banyak berkembang dan digunakan sebagai alternatif pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keadaan yang mengharuskan manusia menjaga jarak. Teknologi daring menjadi media utama dalam pelaksanaan proses ajar-mengajar. Termasuk di dalamnya pemberian tugas dan asesmen. Ketersediaan fitur-fitur pembelajaran memudahkan tenaga pendidik dan peserta didik dalam penerapannya. Banyak aplikasi berbasis website maupun android yang dapat diakses dengan mudah sehingga hal ini meminimalisir terhambatnya proses pembelajaran selama pandemi hingga saat ini.

Perkembangan pendidikan era digital memungkinkan pembelajar

mampu mendapatkan pengetahuan berlimpah ruah serta cepat dan mudah. Perubahan pendidikan di era digital mengharuskan pengajar memiliki kemampuan mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam proses pembelajaran. Menilik perkembangan zaman yang serba digital, maka tenaga pendidik perlu dalam mengikut zaman yang semakin canggih akan teknologi. Bagi seorang guru di sekolah penguasaan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai guna mendukung peningkatan proses pembelajaran serta penyampaian materi ke siswa. (Centauri, B, 2019). Kegiatan PKM ini bertujuan untuk berbagi informasi kepada pendidik mengenai pembelajaran Digital Assesment yang bisa diakses melalui Android. Sasaran dari kegiatan ini adalah Guru SMAN 1 PANGKEP. Langkah-langkah pengabdian masyarakat ini adalah: 1) observasi wilayah untuk mengamati situasi dan keadaan sekolah 2) koordinasi yang dilaksanakan bersama wakasek kesiswaan 3) sosialisasi kegiatan untuk memberikan informasi terkait rencana program rencana kepada masyarakat sekolah khususnya para Guru SMAN 1 PANGKEP 4) pelaksanaan kegiatan berupa seminar pelatihan Digital assesment berbasis Android. Kegiatan ini diikuti oleh 29 orang peserta yang terdiri dari Dosen, Guru, dan mahasiswa. Kegiatan berlangsung dengan antusiasme para peserta dalam menerima materi yang ditunjukkan dengan aktifnya peserta dalam kegiatan tersebut.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini yaitu berupa pelatihan dan pendampingan yang terdiri dari sosialisasi, pelatihan dan pendampingan yang termasuk

didalamnya tanya jawab, diskusi, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan observasi awal mitra yang dilakukan untuk mengetahui kondisi dan kebutuhan para guru yang ada di SMA Negeri 1 Pangkep, sebelum melaksanakan lebih lanjut tentang kegiatan fisik lapangan, maka dilakukan pengenalan sebagai ajang saling mengenal antara tim PKM Universitas Muslim Maros dengan mitra sekaligus menganalisa kebutuhan sebelum melaksanakan kegiatan PKM. Adapun berdasarkan hasil dari observasi maka diidentifikasi beberapa masalah yang erat kaitannya dengan pelaksanaan kegiatan PKM yang akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Pangkep. Selanjutnya disusun perencanaan pelaksanaan pelatihan sesuai dengan kebutuhan mitra.



Gambar 1 : Tahap Persiapan

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan seminar PKM ini dilaksanakan di salah satu ruangan SMAN 1 Pangkep (ruangan sanggar) dan dihadiri oleh 29 orang, 6 orang mahasiswa KEMAL, DPL dan dosen universitas muslim maros sekaligus pembicara dalam kegiatan seminar PKM dan kepala sekolah yang kemudian sekaligus membuka kegiatan seminar PKM secara resmi.

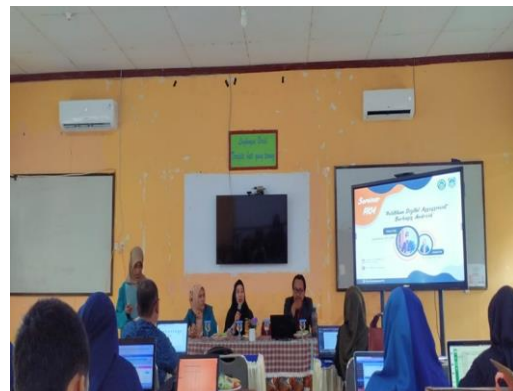
Adapun tahapan pelaksanaan seminar PKM ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pembukaan

Tahap pembukaan kegiatan dilaksanakan sebelum masuk kepada kegiatan inti yang kemudian berlangsung kurang lebih 45 menit, dimulai dengan pembacaan ayat suci Al-Quran, sambutan-sambutan (diawali dengan sambutan DPL KEMAL kemudian dilanjutkan dengan sambutan Bapak kepala sekolah (diwakili oleh Wakasek SMAN 1 Pangkep) sekaligus membuka kegiatan secara resmi, dan dilanjutkan dengan pembacaan doa di akhir tahap pembukaan kegiatan.



Gambar 2 : Sambutan DPL KEMAL



Gambar 3: Sambutan Oleh Wakasek SMA Negeri 1 Pangkep

b. Tahap Kegiatan Inti

Seminar PKM dilakukan pada hari Jumat, 16 Desember pukul 08:00 WITA, berlokasi di SMA Negeri 1 Pangkep. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari yang meliputi kegiatan Seminar bertema “Pelatihan Digital Assessment Berbasis Android” oleh Dosen Pendidikan BIOLOGI FKIP UMMA melalui presentasi oral dengan disertai kondisi faktual dari lapangan dan disertai lembar power point sehingga mudah dipahami dan menarik

bagi peserta. kegiatan ini diikuti oleh 29 orang peserta yaitu Guru MIPA.

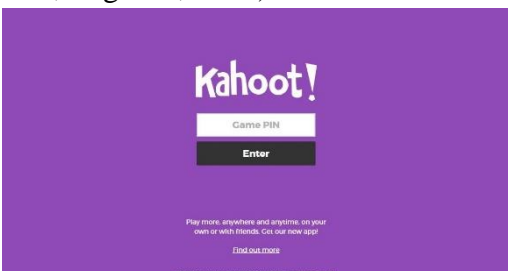


Gambar 4: Pelatihan Digital Assessment Berbasis Android

Seminar PKM ini dimulai dengan pengenalan aplikasi assessment dan tata cara penggunaannya. Sebelum masuk ke tema utama, Pemateri memberikan penjelasan mengenai pentingnya menggunakan teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Selanjutnya, peserta seminar diberi penjelasan mengenai aplikasi assessment.

Peserta seminar disajikan 4 jenis aplikasi yaitu Kahoot, Quizizz, Plickers, dan ZipGrade. Peserta diberikan penjelasan mengenai cara kerja masing-masing aplikasi tersebut.

Kahoot adalah salah satu aplikasi pembelajaran yang bersifat interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Kahoot merupakan aplikasi pembelajaran bentuk game online berupa kuis. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, aplikasi ini bisa digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran yaitu untuk pelaksanaan kuis atau test, penguatan materi, tugas dan juga ulangan harian. Dalam menggunakan Kahoot, harus login dahulu dengan menggunakan email. (Puspaningrum, Y.E, Sugiarto, 2021).



Gambar 5 : Tampilan Bermain Quis Interaktif Kahoot

Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz, adalah salah satu upaya mengakomodir permasalahan media pembelajaran di Indonesia yang tidak bisa diterapkan secara konvensional dengan pembelajaran lain yang berbasis Teknologi Informatika dan Komputer. (Salsabila, H. U. dkk, 2020). Seminar pelatihan digital berbasis android ini bertujuan untuk menambah wawasan peserta mengenai cara menggunakan aplikasi penilaian berbasis android yang mudah dan menyenangkan karena terdapat sebuah permainan berbentuk kuis di dalamnya. Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi ini diharapkan peserta lebih kreatif dalam memanfaatkan sebuah teknologi. Sehingga pembelajaran lebih berfariatif dan siswa juga lebih semangat dan aktif di dalam kelas.

c. Sesi Tanya Jawab/Diskusi

Setelah kegiatan inti berlangsung, selanjutnya dilanjutkan untuk memberikan kepada guru-guru kesempatan untuk memberikan pertanyaan seputar apa yang telah disampaikan oleh pembicara. Dari kegiatan ini setidaknya ada pertanyaan yang masuk dan dijawab dengan maksimal oleh pembicara yang kemudian dari jawaban tersebut dapat membantu guru-guru dalam hal baru yang telah diterima oleh pemateri agar kiranya bagaimana untuk bisa menjadi seorang guru yang kreatif dan berkualitas.



Gambar 6 : Sesi tanya jawab/ Diskusi

Setelah semua kuis dijawab maka nanti ada perangkingan hasil dari jawaban yang telah di lakukan.



Gambar 7 : Foto Bersama Setelah Pelatihan

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan dan teknologi merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan. Dengan pendidikan, manusia bisa memperoleh ilmu untuk membangun teknologi. Pada proses revolusi yang harus dijalani penggunaan teknologi digital dalam bentuk online misalnya sudah merambah ke dalam kegiatan sosial, ekonomi, politik, budaya dan termasuk dunia pendidikan. Pada kegiatan PKM ini berbagi informasi kepada pendidik mengenai pembelajaran Digital Assesment yang bisa diakses melalui Android yang dapat menambah wawasan peserta mengenai cara menggunakan aplikasi penilaian berbasis android yang mudah dan menyenangkan karena terdapat sebuah permainan berbentuk kuis di dalamnya. Setelah mengikuti kegiatan sosialisasi ini diharapkan peserta lebih kreatif dalam memanfaatkan sebuah teknologi. Sehingga pembelajaran lebih berfariatif dan siswa juga lebih semangat dan aktif di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin Toffler, 1980. Gelombang ketiga The third wave. Jakarta : Pantja Simpati.
- Marshall, P. D. (2004) 'Forms of Interactivity; the Disappearance of the Audience' h. 13-28

dalam P. D. Marshall (Ed.) New Media Cultures, London: Hodder Headline.

Schiller, D (2002) Digital Capitalism: Networking the Global Market System.

Beta Centauri. (2019). "Efektivitas Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Kuis Interaktif Di Sdn-7 Bukit Tunggul", Seminar Nasional Pendidikan MIPA dan Teknologi (SNPMT II) 2019. Pontianak, 9 September 2019.

Puspaningrum, Y. E. ,Sugiarto (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Game. Prosiding SNP2M UMAHA 2021. Vol 1 No. 1 Desember 2021 Hal (102-105).

Salsabila, H.U., Habiba, S. I., Amanah, L. I., Istiqomah, A. N., Difani, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi* 4(2). Hal 163-172.

<https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>