



PKM Workshop Pelatihan Pembuatan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis *Game*

Andika Wahyudi Gani¹, Muhammad Asriadi², Tri Angriawan³

¹Jurusan Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Hukum, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Pendidikan Teknologi dan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

³Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP YPUP Makassar

Abstrak. Mitra dalam program adalah Guru Sekolah Dasar Negeri 51 Lebang di Dusun Garege, Desa Lebang, Kecamatan Cendana, Kabupaten Enrekang. Masalah yang dialami adalah 1). guru kurang mengetahui informasi terkait media evaluasi pembelajaran berbasis game beserta ruang lingkungannya 2). media evaluasi dalam pembelajaran masih menggunakan media konvensional sehingga kurang menarik bagi peserta didik, 3). Guru kurang mampu menggunakan media evaluasi berbasis online sistem, 4). model media evaluasi masih membutuhkan bahan pendukung seperti kertas sehingga kurang ramah lingkungan, 5). proses analisis hasil evaluasi cenderung rumit dan memakan waktu lebih banyak, 6). keterbatasan sumber informasi secara komprehensif terkait cara pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis *game*. Metode yang digunakan dalam program kemitraan masyarakat ini adalah ceramah, demonstrasi, tanya jawab, diskusi dan pendampingan. Hasil yang diharapkan dapat dicapai adalah (1) mitra memiliki pengetahuan dalam membuat media evaluasi berbasis *game* (2) mitra memahami secara komprehensif ruanglingkup dari penyusunan media evaluasi berbasis *game*, (3) mitra mampu mengaplikasikan media evaluasi berbasis *game* dalam proses pembelajaran, (4) mitra mampu melakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh dalam evaluasi pembelajaran berbasis *game*.

Kata kunci: Pembelajaran, Evaluasi, Media, *Game*

Abstract. Partners in the program are teachers of the 51 Lebang State Elementary School in Garege Hamlet, Lebang Village, Cendana District, Enrekang Regency. The problems experienced are 1). teachers do not know information related to game-based learning evaluation media and their scope 2). evaluation media in learning still use conventional media so that it is less attractive to students, 3). Teachers are less able to use evaluation media based on online systems, 4). the evaluation media model still requires supporting materials such as paper so it is less environmentally friendly, 5). the process of analyzing the results of the evaluation tends to be complicated and takes more time, 6). the limitations of comprehensive information sources related to how to make game-based learning evaluation media. The methods used in this community partnership program are lectures, demonstrations, questions and answers, discussions and mentoring. The results that are expected to be achieved are (1) partners have knowledge in making game-based evaluation media (2) partners comprehensively understand the scope of the preparation of game-based evaluation media, (3) partners are able to apply game-based evaluation media in the learning process, (4) partners are able to analyze the results obtained in the evaluation of game-based learning.

Keywords: Learning, Evaluation, Media, Game.

I. PENDAHULUAN

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan bermitra dengan SDN 51 Lebang, yang beralamat di Desa Lebang, Kabupaten Enrekang.



Gambar. 1 Kegiatan PKM

Kondisi mitra sebagai berikut:

- Mitra kurang memiliki pengetahuan dalam membuat media evaluasi berbasis *game*.
- Mitra kurang memahami secara komprehensif ruang lingkup dari penyusunan media evaluasi berbasis *game*.
- Mitra belum mampu mengaplikasikan media evaluasi berbasis *game* dalam proses pembelajaran.
- Mitra kurang mampu melakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh dalam evaluasi pembelajaran berbasis *game*.

Evaluasi pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran dalam dunia pendidikan. Menurut Maharuddin bahwa tes adalah alat ukur berupa suatu pertanyaan untuk mengukur sampel tingkah laku dan jawaban yang diberikan dapat dikategorikan menjadi benar dan salah dan umumnya berupa data kuantitatif. Dari aspek tujuan, evaluasi menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 Ayat 1 bahwa evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu

pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggara pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Lebih lanjut pada pasal 58 ayat 1 diterangkan bahwa evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan oleh pendidik untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Menurut Sukardi kegiatan evaluasi dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa karakteristik penting, diantaranya:

- Memiliki implikasi tidak langsung terhadap siswa yang dievaluasi.
- Lebih bersifat tidak lengkap.
- Mempunyai sikap kebermaknaan relative.

Mengingat pentingnya evaluasi dalam menentukan kualitas mutu pendidikan, maka dalam merencanakan dan melaksanakan evaluasi hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Menurut Slameto evaluasi harus mempunyai minimal tujuh prinsip berikut.

- Terpadu.
- Menganut cara belajar siswa aktif.
- Kontinuitas
- Koherensi dengan tujuan
- Menyeluruh
- Membedakan (diskriminasi), dan
- Pedagogis

Penerapan pembelajaran jarak jauh atau daring bagi guru dan peserta didik merupakan hal baru, dari kondisi real saat ini, terlihat bahwa belum siapnya seluruh aspek pendukung dalam proses pembelajaran abad 21. Terbukti banyaknya aduan dan keluhan yang tertera diberbagai media massa cetak maupun elektronik.



(a)

(b)

Gambar 2. Pemberitaan Media di masa pandemi

Solusi yang ditawarkan oleh pengusul terdiri dari empat kegiatan yakni memberikan materi edukasi tentang berbagai media evaluasi berbasis *game*, memaparkan ruang lingkup alat evaluasi pembelajaran berbasis *game*, mengaplikasikan alat evaluasi pembelajaran serta menganalisis hasil yang diperoleh dalam evaluasi pembelajaran berbasis *game*. Kegiatan workshop ini ditujukan kepada guru di Sekolah Dasar Negeri 51 Lebang, di Desa Lebang Kecamatan Cendana Kabupaten Enrekang. Dalam kegiatan menyajikan materi media evaluasi pembelajaran dilaksanakan guna memberikan pemahaman tentang berbagai jenis media evaluasi pembelajaran yang dapat digunakan terkhusus yang berbasis *game*. Diharapkan guru mampu memiliki pengetahuan serta pemahaman terkait media evaluasi berbasis *game*, ruang lingkup dari media evaluasi berbasis *game*, mengaplikasikan metode pembuatan dan penggunaannya dalam proses pembelajaran serta analisis terhadap hasil yang diperoleh dalam evaluasi pembelajaran berbasis *game*.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Akan disajikan materi pelatihan dalam bentuk ceramah, tanya jawab, diskusi, demonstrasi dan pendampingan. Kegiatan awal pada program kemitraan masyarakat ini adalah dengan melakukan survei terhadap guru terkait penguasaan berbagai media evaluasi pembelajaran berbasis *game*. Pemberian angket berisi kuisisioner dilakukan untuk mengukur seberapa besar tingkat pemahaman awal guru terhadap evaluasi pembelajaran jarak jauh. Setelah melalui tahap analisis kemudian melangkah pada kegiatan-kegiatan yang disusun sebagai langkah solusi permasalahan evaluasi pembelajaran berbasis *game*.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Edukasi media evaluasi berbasis *game*.

Pada kegiatan ini akan dilakukan langkah yang dapat memberikan pemahaman terkait media evaluasi berbasis *game*. Dalam tahapan kegiatan, akan dilakukan pengumpulan materi-materi terkait evaluasi pembelajaran berbasis *game*. kegiatan

selanjutnya adalah penyusunan materi dengan pertimbangan media penyajian yang inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi guru dalam mengikuti program pelatihan ini. Materi yang telah dikumpulkan kemudian disusun dan dikemas secara konkrit agar mudah dipahami oleh guru pada saat penyajiannya. selanjutnya adalah penyajian materi terkait evaluasi pembelajaran berbasis *game*. Pada tahapan ini disajikan materi dari bahan yang telah dikumpulkan dan disusun serta dikemas secara menarik kepada guru di SDN 51 Lebang. Tahapan akhir dalam kegiatan ini adalah melakukan evaluasi diri terkait kegiatan edukasi media evaluasi pembelajaran dengan survei menggunakan instrument angket. Output yang dihasilkan dari tahapan-tahapan pada kegiatan ini adalah, bahan-bahan materi evaluasi pembelajaran berbasis *game*, draf materi evaluasi pembelajaran berbasis *game*, dokumentasi pelaksanaan penyajian materi evaluasi pembelajaran berbasis *game*, serta hasil survei terkait edukasi materi media evaluasi pembelajaran berbasis *game*.



Gambar 3. Memperkenalkan media evaluasi

B. Ruang lingkup media evaluasi berbasis *game*.

Demonstrasi langsung terkait dengan ruang lingkup media evaluasi pembelajaran berbasis *game*. akan dilakukan penyajian demonstrasi terkait alat evaluasi pembelajaran yang telah dipilih dan dipersiapkan untuk workshop pelatihan ini. Dalam pelaksanaannya akan diperkenalkan mengenai komponen-komponen dalam alat evaluasi pembelajaran berikut dengan penjelasan fungsi dari komponen-komponen tersebut.



Gambar 4. Pengenalan media evaluasi berbasis *game*

C. Aplikasi media evaluasi pembelajaran berbasis *game*

Pada kegiatan ini akan dilaksanakan praktek penyusunan dan pembuatan media evaluasi pembelajaran berbasis *game*. persiapan terkait materi yang akan dievaluasi. guru mempersiapkan materi terkait kompetensi yang akan di uji menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game*. melakukan penginputan materi kompetensi yang akan di uji dengan media evaluasi pembelajaran berbasis *game*. pelaksanaannya dilakukan penginputan kedalam sistem bank soal terkait materi kompetensi yang akan diukur. menjalankan kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis *game*. guru mengoperasikan langsung sistem evaluasi yang dibuat ke dalam pembelajaran. evaluasi diri terkait pengaplikasian sistem evaluasi dalam proses pembelajaran dengan survei menggunakan instrument angket. yang dihasilkan dari tahapan-tahapan pada kegiatan ini adalah, dokumentasi materi kompetensi yang akan di input kedalam sistem evaluasi pembelajaran berbasis *game*, penginputan soal kompetensi kedalam sistem evaluasi pembelajaran berbasis *game*.



Gambar 5. Aplikasi Media Evaluasi

D. Analisis data hasil evaluasi pembelajaran berbasis *game*.

Dalam tahapan kegiatan, dilakukan pengumpulan hasil dari kegiatan evaluasi menggunakan alat evaluasi pembelajaran berbasis *game*. Dalam pelaksanaannya seluruh hasil yang didapatkan dalam proses kegiatan evaluasi yang dilakukan dikumpulkan sebagai bahan yang akan dianalisis tingkat ketercapaian kompetensi pada indicator soal tersebut. melakukan analisis terhadap data yang telah dikumpulkan. pelaksanaannya dilakukan analisis pemetaan terhadap frekuensi jawaban yang diperoleh dari hasil evaluasi sehingga memberikan kejelasan terhadap indicator soal. kegiatan selanjutnya adalah melakukan refleksi dan Tindakan tindak perbaikan dari hasil analisis yang diperoleh melalui evaluasi pembelajaran berbasis *game*. akan dibahas terkait materi-materi indicator yang tidak mencapai kriteria ketuntasan yang dipersyaratkan.



Gambar 6. Hasil evaluasi Pembelajaran berbasis *Game*

IV. KESIMPULAN

Hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat dapat ditarik kesimpulan:

- Mitra memiliki pengetahuan dalam membuat media evaluasi berbasis *game*.
- Mitra memahami secara komprehensif ruang lingkup dari penyusunan media evaluasi berbasis *game*.
- Mitra mampu mengaplikasikan media evaluasi berbasis *game* dalam proses pembelajaran.
- Mitra mampu melakukan analisis terhadap hasil yang diperoleh dalam evaluasi pembelajaran berbasis *game*.



UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Dinas Pendidikan Kabupaten Enrekang, Provinsi Sulawesi Selatan, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

1. Pangewa, Maharuddin. 2010. *Perencanaan Pembelajaran: Suatu Standar Kompetensi Pedagogik Bagi Guru*, Makassar: Badan Penerbit UNM.
2. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
3. Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan: Prinsip dan Operasionalnya*, Jakarta: Bumi Aksara.
4. <https://koran.tempo.co/read/nasional/452524/pandemi-percepat-dunia-pendidikan-hijrah-ke-era-digital> (diakses pada tanggal 20 Oktober 2020, Pukul 19.06)
5. <https://www.mediasulsel.com/pendidikan-seharusnya-membahagiakan/> (diakses pada tanggal 20 Oktober 2020, Pukul 19.06)