

Penggunaan Goggle Form sebagai Instrumen Asesmen Daring

Achmad Shabir¹, Muhammad Farid², Asriadi³

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

²Jurusan Pendidikan Teknik Otomotif, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar

³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Praktik asesmen pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru-guru Sekolah Dasar selama pandemi Covid-19 tidak efektif dalam mengukur perkembangan belajar peserta didik. Kurangnya kecakapan digital mengakibatkan guru kesulitan dalam merencanakan dan melaksanakan asesmen pembelajaran daring (Rohmatika et al., 2021). Karena itu, penulis berinisiatif melakukan pengabdian masyarakat melalui pelatihan intensif penggunaan Google Form sebagai aplikasi asesmen pembelajaran daring kepada guru SDN 67/5 Ta' Kabupaten Bone yang merupakan salah satu mitra PGSD UNM Kampus VI Bone. Pelatihan dilaksanakan secara daring dengan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Goggle Form dipilih sebagai materi pelatihan karena bersifat open source, mudah dioperasikan dan dapat diintegrasikan dengan layanan Google terkait. Selain itu Google Form lebih tepat dalam mengukur pencapaian belajar siswa yang sebenarnya dibanding aplikasi serupa seperti Quiziz, Kahoot dan Wordwall. Hasil pengabdian menunjukkan seluruh peserta memiliki kecakapan di atas 80 persen dalam mengoperasikan Goggle Form dan layanan Google lainnya. Disimpulkan peserta pelatihan telah mencapai kompetensi yang cukup untuk dapat melatih rekan guru sejawat.

Kata kunci: asesmen pembelajaran daring, google form, pandemi

Abstract. The practice of online learning assessments carried out by elementary school teachers during the Covid-19 pandemic is not effective in measuring the learning progress of students. The lack of digital skills makes it difficult for teachers to plan and carry out online learning assessments (Rohmatika et al., 2021). Therefore, the author took the community service initiative by conducted intensive training on the use of Google Forms as an online learning assessment tool for teachers at SDN 67/5 Ta' Bone Regency, partners of PGSD UNM Kampus VI Bone. The training is carried out online using lecture, demonstration, and discussion methods. These activities are carried out in three stages, namely the planning, implementation and evaluation stages. Goggle Form was chosen as the training material because it is open source, easy to operate and can be integrated with other related Google services. In addition, Google Form is more precise in measuring student learning achievement compared to similar applications such as Quiziz, Kahoot and Wordwall. The results showed that all participants have skills above 80 percent in operating Goggle Forms and other Google services. It was concluded that the participants had achieved sufficient competence in order to train their fellow teachers.

Keywords: google form, online learning assessment, pandemic

I. PENDAHULUAN

Praktik asesmen pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru-guru Sekolah Dasar selama pandemi Covid-19 tidak efektif dalam mengukur perkembangan belajar peserta didik.

Guru dominan memanfaatkan layanan perpesanan seperti Whatsapp sebagai kanal utama penyampaian materi sekaligus asesmen (Prawanti & Sumarni, 2020). Adapula yang memadukan dengan conference virtual meeting, dimana asesmen disampaikan via whatsapp dan pengawasan dilakukan via zoom meeting ataupun google meet

(Fitrah & Ruslan, 2020).

Sementara penggunaan kanal whatsapp lebih cocok untuk penilaian produk ataupun portofolio (Subakti et al., 2021). Meskipun akan lebih baik bila memanfaatkan web based portfolio (Hanifah & Hamid, 2021).

Beberapa sekolah bahkan hanya memberikan salinan soal kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri tanpa pengawasan (Ardianti & Ulya, 2021). Bahkan ada yang memperkirakan nilai dengan berpatokan pada nilai rapor pada semester sebelumnya (Afrilia, 2021).

Persoalan ini tentu berdampak langsung pada kualitas produk yang dihasilkan oleh sekolah. Masalah utama dari seluruh kasus tersebut adalah kurangnya penguasaan keterampilan digital oleh guru (Fadlilah et al., 2021; Prastitasari & Purwanti, 2020).

Karenanya, guru mengalami kesulitan dalam merencanakan dan melaksanakan asesmen pembelajaran daring (Rohmatika et al., 2021).

Sementara di era 4.0, sudah tersedia banyak aplikasi digital yang dapat membantu pembelajaran daring, serta asesmen pembelajaran daring.

Beberapa diantara alat bantu asesmen digital adalah Google Form, Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Penggunaan aplikasi-aplikasi tersebut sebenarnya mudah untuk diterapkan, asalkan guru mau belajar (Su'niyah, 2020).

Rendahnya penguasaan keterampilan asesmen digital juga dialami oleh sekolah dasar mitra PGSD UNM Kampus VI Bone.

Karena itu, penulis berinisiatif melakukan pengabdian masyarakat melalui pelatihan intensif penggunaan aplikasi asesmen berbasis digital demi memaksimalkan proses asesmen pembelajaran daring selama pandemi Covid-19.

Aplikasi yang dipilih adalah Google Form, karena kemudahan pengoperasian dan relevansinya dengan ilmu pengukuran. Pengabdian dilaksanakan melalui kegiatan "Workshop Evaluasi Pembelajaran Daring Bagi Guru Sekolah Dasar Mitra PGSD UNM Kampus VI Bone".

Sasaran dalam pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru SDN 67/5 Ta' Kabupaten Bone yang merupakan salah satu sekolah dasar mitra PGSD UNM Kampus VI Bone. Guru yang menjadi peserta dalam kegiatan ini berjumlah 10 orang yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Workshop evaluasi pembelajaran daring dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, diidentifikasi masalah yang dihadapi mitra, khususnya pada evaluasi pembelajaran daring. Riset awal ini dilakukan dengan langkah 1) kunjungan sekolah, 2) analisis kebutuhan dengan guru dan kepala sekolah, 3) perumusan rencana program prioritas, dan 4) kerjasama pelaksanaan workshop evaluasi



pembelajaran daring di masa pandemi.

Gambar 1. Kunjungan ke sekolah mitra

Tahap pelaksanaan terdiri atas empat bagian yakni pengenalan aplikasi asesmen daring, edukasi, workshop, dan uji coba penggunaan Google Form. Pada tahap ini guru diperkenalkan dengan berbagai jenis aplikasi asesmen daring, seperti Kahoot, Quiziz, dan Wordwall, serta dilakukan edukasi dalam menentukan aplikasi yang paling tepat untuk tujuan pengukuran pencapaian belajar yakni Google Form. Workshop pembelajaran daring bagi guru yang dilakukan melalui video conference dan pendampingan melalui group WhatsApp. Uji coba dan diskusi dilakukan untuk menilai ketepatan penggunaan.

Pada tahap terakhir, dilakukan evaluasi terhadap kecakapan mitra dalam mengembangkan instrumen asesmen pembelajaran daring. Target yang diharapkan dari pelatihan ini adalah 80% guru cakap dalam memanfaatkan aplikasi asesmen pembelajaran daring dan mampu melatih guru sejawat.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Workshop diikuti oleh 10 orang tenaga pendidik SD Inpres 67/5 Ta. Peserta terdiri dari kepala sekolah dan guru.

Workshop dilaksanakan secara daring dengan memanfaatkan media Google Meet, Google Form, Google Classroom, dan WhatsApp Group dengan jumlah penyajian 38 jam.

Materi yang dilatihkan adalah (a) pengenalan berbagai aplikasi pembelajaran daring seperti Google Classroom dan Google Meet; (b) pengenalan beberapa aplikasi asesmen pembelajaran daring seperti Quizizz, Kahoot, Wordwall, dan Google Form; (c) penggunaan Goggle Form untuk asesmen pembelajaran; dan (d) mengintegrasikan materi dalam aplikasi pembelajaran daring.



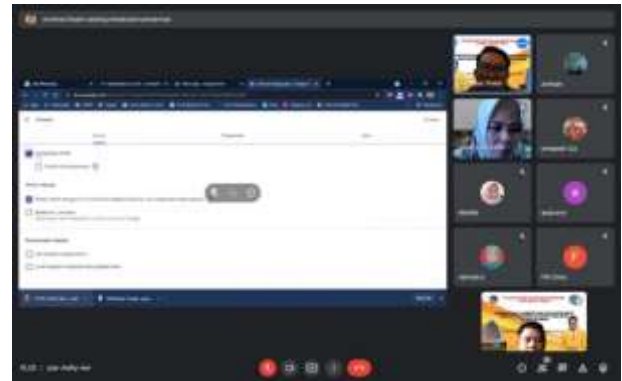
Gambar 2. Pengenalan aplikasi pembelajaran daring

Goggle Form dipilih sebagai materi pelatihan karena bersifat open source atau gratis serta mudah dioperasikan. Selain itu Goggle Form juga dapat diintegrasikan dengan layanan Google lainnya, seperti Google Classroom dan Google Meet.

Meskipun Goggle Form lebih dikenal sebagai alat pengukuran non-tes (kuesioner/angket), namun juga dapat digunakan untuk kepentingan tes dengan mengaktifkan fitur kuis.

Dalam workshop ini, peserta dilatih mengatur Goggle Form sebagai kuis, menyisipkan soal gambar atau persamaan, menyisipkan soal dari Google Docs, menyisipkan dan mengatur soal uraian, mengatur soal fill the blank, mengatur bobot nilai, dan membagikan tautan form yang telah

dibuat, serta melihat hasil tes dan mengimpor dalam bentuk spreadsheet Excel.



Demi memaksimalkan kecakapan peserta juga dilakukan demonstrasi penggunaan aplikasi tersebut. Hasil pelatihan menunjukkan peserta mampu mengoperasikan Goggle Form dan mengintegrasikannya dengan layanan Google lain yang terkait.

Gambar 3. Demonstrasi pengoperasian Google Form sebagai aplikasi asesmen pembelajaran daring

Salah satu poin penting menjadi pembahasan dalam proses diskusi dengan peserta adalah kelebihan Goggle Form dibanding aplikasi asesmen pembelajaran daring lainnya.

Baik Quizizz, Kahoot, dan Wordwall sama-sama menyediakan layanan gratis meskipun terbatas. Namun adanya fitur game seperti menggandakan poin, imunitas terhadap jawaban salah, poin bonus, dan fitur-fitur gaming lainnya mengakibatkan poin yang diperoleh peserta tes (siswa) tidak



menunjukkan pencapaian sebenarnya.

Gambar 4. Sesi diskusi atau tanya jawab

Dengan kata lain, aplikasi-aplikasi tersebut tidak mengukur pencapaian belajar dengan tepat. Melainkan lebih cocok dimanfaatkan sebagai media latihan bagi siswa, mengingat manfaatnya dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar (Damayanti & Dewi, 2021; Khairunisa, 2021; Nissa & Renoningtyas, 2021; Nurhayati, 2020; Putri & Muzakki, 2019; Salsabila et al., 2020; Sari & Yaza, 2021; Setiani & Firmansyah, 2021; Vinet & Zhedanov, 2010; Wahyudi et al., 2020; Zulkifli et al., 2019).

Namun tidak berarti prinsip gaming tidak dapat diterapkan asesmen pembelajaran. Beberapa aplikasi game kuis (Turnip & Cendana, 2021) yang dikembangkan sesuai dengan prinsip dasar evaluasi tentu dapat mengukur pencapaian pembelajaran yang sebenarnya tanpa mengorbankan keseruan yang dirasakan peserta tes (siswa).

Berdasarkan hasil evaluasi, seluruh peserta memperoleh kecakapan di atas 80 persen dalam mengoperasikan Goggle Form dan layanan Google terkait. Disimpulkan peserta pelatihan telah mencapainya kompetensi yang cukup untuk dapat melatih rekan sejawat dari sekolah lainnya.

IV. KESIMPULAN

Luaran workshop menunjukkan bahwa guru mitra memiliki kecakapan digital yang cukup dalam mengoperasikan Goggle Form sebagai aplikasi pembelajaran daring. Peserta juga memahami prinsip dasar evaluasi sebagai alasan utama mengapa aplikasi Quiziz, Kahoot, Wordwall dan aplikasi serupa lainnya kurang tepat digunakan sebagai alat ukur pencapaian belajar siswa.

Workshop evaluasi pembelajaran daring diharapkan dapat dilakukan terhadap guru secara lebih luas. Karena itu, guru mitra diharapkan melakukan pelatihan kembali kepada teman sejawat baik melalui workshop di tingkat sekolah maupun pada Kelompok Kerja Guru (KKG).

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 pembinaannya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai. Terima kasih pula kepada guru dan kepala sekolah SD Inpres 67/5 Ta Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan workshop tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilia, D. (2021). Strategi Guru Dalam Penyelenggaraan Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 215–224. <https://jurnal.uhnp.ac.id/psn-uhnp/article/view/126>
- Ardianti, S. D., & Ulya, H. (2021). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Untuk Penilaian Pembelajaran Secara Daring Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 283–288. <https://doi.org/10.31537/dedication.v5i2.544>
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1647–1659. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.656>
- Fadlilah, A. U. N., Sabtiawan, W. B., & Widodo, W. (2021). Penerapan asesmen pembelajaran jarak jauh materi kelor dan perpindahannya secara daring dan luring di kelas VII SMP Negeri 1 sumberrejo. *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains*, 9(2), 199–204. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/38315>
- Fitrah, M., & Ruslan, R. (2020). Eksplorasi Sistem Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Di Sekolah Pada Masa Pandemi Covid-19 di Bima. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 178–187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.639>
- Hanifah, D. S. A., & Hamid, A. (2021). Web Based Portfolio sebagai Asesmen Alternatif pada Masa Pembelajaran Daring. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 2176–2184. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.897>

- Khairunisa, Y. (2021). PEMANFAATAN FITUR GAMIFIKASI DARING MAZE CHASE–WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MATA KULIAH STATISTIKA DAN PROBABILITAS. *MEDIASI*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Prastitasari, H., & Purwanti, R. (2020). Hambatan Autentik Asesmen Dalam Proses Pembelajaran. *Seminar Nasional Kolaborasi PGSD, Magister Manajemen Pendidikan, PG PAUD, Dan Magister PG PAUD Universitas Lambung Mangkurat*, 104, 289–296. <https://repo-dosen.ulm.ac.id/handle/123456789/20047>
- Prawanti, L. T., & Sumarni, W. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 286–291. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/603>
- 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. http://pgsd.umk.ac.id/files/prosiding/2019/27__Ap_rilia_Riyana.pdf
- Rohmatika, Z. F., Khotimah, K., & Umayaroh, S. (2021). Analisis pelaksanaan penilaian dalam pembelajaran daring di sekolah dasar negeri se-kecamatan tumpang kabupaten malang. *Prosiding Seminar Nasional Kependidikan Sekolah Dasar Dan Prasekolah*. <http://conference.um.ac.id/index.php/ksdp2/article/view/1998>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi|JIITUJ*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian ...*, 4(April), 195–199. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/4112>
- Setiani, R. N., & Firmansyah, D. (2021). Kahoot! sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Dikombinasikan dengan Aplikasi Math : Aritgeo saat Pandemi Covid-19. *Pythagoras*, 10(1), 13–28.
- Su'niyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi. *Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18. <http://e-jurnal.unisda.ac.id/index.php/dar/article/view/2024>
- Subakti, H., Haddar, G. Al, & Orin, E. A. (2021). Analisis Penilaian Keterampilan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Daring Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3186–3195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1300>
- Turnip, A., & Cendana, W. (2021). Implementasi Penilaian Formatif Autentik Era Pembelajaran Daring Berbasis Permainan Digital Sederhana Kelas II Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.30742/tpd.v3i1.1454>
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2010). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 085201. <http://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/39>
- Wahyudi, W., Rufiana, I. S., & Nurhidayah, D. A. (2020). Quizizz: Alternatif Penilaian di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 8(2), 95–108. <https://doi.org/10.25139/smj.v8i2.3062>
- Zulkifli, Mariah, E., & Ulum, F. (2019). Efektivitas penggunaan media wordwall (jidaru al kalmah) dalam penguasaan kosakata bahasa arab siswa kelas x sma negeri 1 pangkep. http://eprints.unm.ac.id/17944/1/BURNING_ARTIKEL_PDF.pdf