Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari (JPMB)
Vol. 1, No. 5, 2022: 351-368

Pengembangan Kemampuan Guru dalam Evaluasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital bagi Guru Sekolah Penggerak

Eka Hendi Andriansyah[1]*, Ni'matush Sholikhah[2], Moh. Arief Rafsanjani[3], Heni Purwa Pamungkas[4], Putri Ulfa Kamalia[5]
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK: Tujuan pengabdian untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital khususnya pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Kecemasan siswa sering terjadi pada saat kegiatan evaluasi berlangsung sehingga nilai hasil belajar tidak maksimal. SMA Lab. School merupakan sekolah dengan fasilitas memadai dan salah satu sekolah yang masuk dalam Sekolah Penggerak. Metode yang digunakan yaitu antara lain identifikasi masalah mitra, pelaksanaan pelatihan, pelaksanaan pendampingan dan hasil produk pelatihan yang dapat diterapkan guru di sekolah melalui penggunaan evaluasi digital pada pembelajaran. Kegiatan dilaksanakan tanggal 13 – 20 Agustis 2022. Implikasinya adalah Dukungan sarana dan prasarana sekolah sebagai salah satu kekuatan hasil pengabdian ini nantinya dapat diterapkan di sekolah tersebut. Sekolah sebagai bagian dari Program sekolah Penggerak dapat mewujudkan tuntutan program, yaitu Digitalisasi sekolah dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran Digital, Pelatihan dan Pendampingan, Sekolah Penggerak

DOI Prefiks: 10.55927
ISSN-E: 2964-7150
https://journal.formosapublisher.org/index.php/jpmb

Teacher Ability Development in Evaluation of Digital Application-Based Learning for Motivating School Teachers

Eka Hendi Andriansyah[1]*, Ni'matush Sholikhah[2], Moh. Arief Rafsanjani[3], Heni Purwa Pamungkas[4], Putri Ulfa Kamalia[5]
Universitas Negeri Surabaya

ABSTRACT: The purpose of the service is to improve the ability of teachers to utilize digital technology, especially in learning evaluation activities. Student anxiety often occurs during evaluation activities so that the value of learning outcomes is not optimal. High School Lab. School is a school with adequate facilities and one of the schools included in the Driving School. The methods used include identification of partner problems, implementation of training, implementation of assistance and results of training products that can be applied by teachers in schools through the use of digital evaluations in learning. The activity was carried out on 13-20 August 2022. The implication is that the support of school facilities and infrastructure as one of the strengths of the results of this service can later be applied in the school. Schools as part of the Motivating School Program can realize the demands of the program, namely the digitization of schools in learning activities.

Keywords: Digital Learning Evaluation, Training and Mentoring, *Sekolah Pengerak* Program

Submitted: 01-08-2022; Revised: 15-08-2022; Accepted: 26-08-2022

***Corresponding Author:** ekaandriansyah@unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai mata pisau pembangunan suatu negara, melalui pendidikan sumber daya manusia diproses menjadi insan yang berilmu dan mampu mengembangkan diri. Pendidik sebagai ujung tombak pendidikan nasional dituntut untuk dapat berperan sebagai fasilitator, motivator, administrator, evaluator bagi siswa. UU No. 14 Tahun 2005 pasal 10 ayat 1 tentang guru dan dosen menjelaskan setidaknya terdapat 4 kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam Pasal 8 antara lain : kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi (UU RI, 2005).

Tidak dapat dipungkiri teknologi akan terus berkembang dan teknologi ini akan menjadi bagian bagian yang penting dalam pendidikan di Era digital. Perubahan zaman membawa perubahan generasi pembelajaran, kemajuan teknologi membawa konsekuensi pada kebutuhan tiap generasi berbeda dari tahun ketahun (Hashim, 2018). Revolusi digital akan mempengaruhi perubahan cara anak-anak dan remaja bermain, mendapatkan informasi, berbicara satu sama lain, dan belajar (Srinivasan et al., 2017). Hal tersebut berdampak pada tuntutan bagi pendidik untuk dapat selalu mengikuti perkembangan zaman, termasuk memasukkan unsur teknologi dalam kegiatan pembelajaran sekolah.

Pada proses belajar mengajar guru diharapkan mampu memasukkan unsur teknologi yang selain dapat membantu pembelajaran lebih efektif dan efisien (Selvaraj et al., 2021) juga akan mengurangi rasa kebosanan anak didik dalam kegiatan belajar mengajar. Inovasi dengan menyertakan teknologi didalamnya akan membantu aktivitas manusia (Hosseini et al., 2021) tidak terkecuali di bidang pendidikan. Inovasi dalam rangkaian kegiatan pembelajaran perlu terus ditingkatkan. Terutama pada komponen evaluasi pembelajaran, yang seringkali dianggap sebagai suatu tahapan yang dianggap momok bagi siswa. Stress berlebih yang dihadapi siswa selama kegiatan belajar mengajar akan berpengaruh pada outcome pembelajaran (Hakim et al., 2021).

SMA Lab. School Unesa yang didirikan pada tahun 2018 termasuk pada sekolah baru dikota Surabaya. Sekolah dengan akreditasi A ditahun 2021 dengan fasilitas sekolah yang lengkap dan berbasis teknologi kekinian. Sekolah ini telah membiasakan siswa didik dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu penggunaan perangkat ipad yang diwajibkan bagi semua siswanya. Fasilitas sarana dan prasarana sekolah yang baik dan lengkap akan berpengaruh terhadap outcome lulusan (Andriansyah & Kamalia, 2021). Namun fasilitas tidak akan berdampak besar bagi outcome sekolah apabila tidak digunakan secara maksimal. Pemanfaatan teknologi digital dalam inovasi pembelajaran belum banyak dilakukan oleh tenaga pendidik di sekolah tersebut. Pada aktifitas pengajaran guru telah menggunakan berbagai alat berteknologi kekinian namun dari segi inovasi pemanfaatan aplikasi untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan belum banyak dilakukan. Evaluasi masih dilakukan dengan media yang umum digunakan seperti pengumpulan melalui googledrive, googleclassrom dan googleform. Hal ini mengindikasikan perlu threatment untuk memperkenalkan pilihan aplikasi yang didalamnya akan menciptakan bentuk evaluasi dengan system yang

menarik dengan memberikan nuansa berkompetisi selayaknya bermain game dan akhirnya memotivasi mereka untuk belajar lebih giat lagi untuk menghasilkan point tertinggi.

Pada analisis situasi telah dijelaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran, kemajuan teknologi digital harusnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini didasarkan pada pengembangan hasil penelitian kolaborasi antara dosen dan mahasiswa terkait pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi. Penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi membutuhkan kemampuan guru dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Banyak factor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, namun yang pasti hampir seluruh sekolah di Indonesia dan di Jawa timur khususnya telah dilengkapi dengan fasilitas berbasis teknologi yang lengkap. Fasilitas sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa apabila dimanfaatkan dengan baik dan maksimal (Trya Wulandari & Muhiddin, 2019). Hal tersebut merupakan angin segar yang dapat mendukung teknologi tersebut dapat diterapkan di sekolah. Permasalahan yang dihadapi mampukah pendidik dalam menerapkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Data kemendikbud menyatakan 60% guru di Indonesia memiliki penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang kurang baik (Makdori, 2021). Fenomena tersebut yang mendasari tim PKM untuk melakukan treatment berupa pelatihan penerapan evaluasi pembelajaran berbasis aplikasi. Masih banyak guru yang gagap teknologi, disisi lain guru diharapkan lebih mampu menguasai teknologi lebih baik dari siswanya karena guru professional adalah guru yang tidak hanya memiliki kemampuan dalam bidang pendidikan tapi juga menguasai teknologi (Fanreza, 2018).

Meskipun sekolah mitra telah banyak menggunakan perangkat berbasis teknologi dalam pelaksanaan belajar mengajar, namun dari sisi media pembelajaran masih belum sepenuhnya menggunakan inovasi pembelajaran. Ketidak tercapainya KKM masih ditemukan dari hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara, pada kegiatan pembelajaran dengan evaluasi secara lisan siswa dinilai paham atas materi yang disampaikan. Namun pada saat evaluasi pembelajaran dalam bentuk tes sumatif dan formatif secara terjadwal hasilnya masih terdapat siswa yang belum memenuhi standar. Hal tersebut dimungkinkan terjadi karena adanya sindrom kegelisahan siswa pada saat tes terstruktur dilaksanakan. Kegelisahan tersebut akan memunculkan stress bagi siswa, stress berlebih yang dihadapi siswa selama kegiatan belajar mengajar akan berpengaruh pada hasil belajar (Hakim et al., 2021).

Atas dasar permasalahan tersebut dibutuhkan suatu bentuk evaluasi yang menarik dan dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia disekolah dan teknologi yang biasa digunakan oleh guru dan siswa. Pemanfaatan aplikasi digital dapat dikembangkan sebagai media evaluasi bagi guru untuk melakukan evaluasi dengan menghilangkan kesan menakutkan dan menciptakan cara evaluasi yang menyenangkan bagi siswa.

Peningkatan kemampuan guru dalam penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat dibutuhkan. Kurang variatif guru dalam berinovasi pada alat evaluasi berbasis digital. Berdasarkan uraian

permasalahan tersebut maka tim Pengabdian Kepada Masyarakat akan memberikan threatment kepada guru berupa Pelatihan dan pendampingan agar dapat lebih aplikatif. Pelatihan akan dilakukan dengan materi terkait evaluasi, pengenalan evaluasi berbasis aplikasi dan tutorial penggunaan aplikasi tersebut.

PELAKSAAN DAN METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan secara Daring dengan menggunakan Zoom Meeting. Obyek Pelatihan ditujukan kepada Guru, khususnya Kerjasama dengan Mitra yaitu guru SMA Lab. School Unesa. Atas dasar efektifitas dan efisiensi pelatihan, dan konsidi yang masih belum menentu pelatihan dilakukan secara daring dan dibatasi maksimal 20 peserta guru. Namun realisasinya sekitar 44 peserta hadir dalam kegiatan pelaihan. Pelatihan akan diadakan pada 13 – 20 Agustus 2022 dengan mengikutsertakan 4 Narasumber yang berasal dari dalam anggota PKM dan 1 diluar anggota PKM. Durasi pelaksanaan pelatihan selama 2 minggu beserta pendampingan penyusunan evaluasi berbasis digital.

Pelaksanaan Pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran digital bagi guru dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut :

Table 1. Metode Pemecahan

No	Jenis Kegiatan	Aktivitas	Indikator keberhasilan
1	**Koordinasi dengan Mitra**	Pertemuan antara tim PKM dengan mitra membahas tentang permasalahan yang dihadapi mitra, solusi dari tim PKM, kebutuhan pelatihan dan Jadwal Pelaksanaan Pelatihan.	*1.* Terlaksananya kegiatan koordinasi dan wawancara dengan mitra *2.* Kesepakatan pelaksanaan pelatihan *3.* Tersusunnya jadwal rencana kegiatan pelatihan *4.* Kesepakatan peserta pelatihan
2	**Penyusunan Modul Pelatihan**	Pertemuan tim PKM dan para ahli dibidangnya untuk Menyusun modul/handout sesuai dengan kebutuhan mitra	*1.* Koordinasi berjalan dengan baik *2.* Tersusunnya modul/handout dalam bentuk Powerpoint untuk setiap materi
3	**Pelatihan**	*a.* Pembukaan	Kegiatan terlaksana sesuai jadwal yang telah direncanakan
		b. Overview Evaluasi Pembelajaran.	*1.* Kehadiran peserta pelatihan (guru)

			selama pelaksanaan kegiatan 2. Adanya diskusi interaktif antara peserta dan narasumber selama kegiatan berlangsung
		c. Pengenalan aplikasi evaluasi pembelajaran digital	*1.* Kehadiran peserta pelatihan (guru) selama pelaksanaan kegiatan *2.* Adanya diskusi interaktif antara peserta dan narasumber selama kegiatan berlangsung. *3.* Peserta memahami jenis Aplikasi digital untuk evaluasi pembelajaran
		d. Pengenalan dan praktek aplikasi Kahoot	*1.* Kehadiran peserta pelatihan (guru) selama pelaksanaan kegiatan *2.* Adanya diskusi interaktif antara peserta dan narasumber selama kegiatan berlangsung. *3.* Peserta memahami cara menggunakan aplikasi kahoot
		e. Pengenalan dan praktek aplikasi Mentimeter	*1.* Kehadiran peserta pelatihan (guru) selama pelaksanaan kegiatan *2.* Adanya diskusi interaktif antara peserta dan narasumber selama

			kegiatan berlangsung. 3. Peserta memahami cara menggunakan mentimeter
		f. Pengenalan dan praktek aplikasi Quizziz	*1.* Kehadiran peserta pelatihan (guru) selama pelaksanaan kegiatan *2.* Adanya diskusi interaktif antara peserta dan narasumber selama kegiatan berlangsung. *3.* Peserta memahami cara menggunakan aplikasi Quizziz
4	**Pendampingan dan Review Hasil**	Pendampingan dilakukan oleh Tim PKM terkait penyusunan evaluasi pembelajaran guru pada aplikasi berbasis digital	*1.* Adanya kegiatan diskusi interaktif antara peserta dengan pendamping *2.* Draf pengembangan evaluasi digital
5	**Evaluasi dan Refleksi**	Pertemuan dengan perwakilan mitra	*1.* Adanya hasil Artikel ilmiah siap publish *2.* Adanya rekapitulasi hasil luaran pelatihan *3.* Adanya masukan dan saran dari peserta terkait pelaksanaan acara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital ini dilaksanakan dalam rangkaian Pengabdian Kepada Masyarakat sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan. Pada tahap pertama yaitu Koordinasi dengan Mitra dilakukan setelah dengan melakukan pertemuan antara TIM PKM dengan Kepala sekolah dan Wakasek Kurikulum SMA Lab. School Surabaya terkait kondisi sekolah, dan permasalahan yang dihadapi sekolah. Hasil observasi awal ditemukan system pembelajaran pada SMA Lab school Surabaya telah menerapkan pembelajaran dengan piranti tablet, dan temuan

berikutnya tuntutan sekolah menjadi sekolah penggerak yang nantinya diarahkan pada digitalisasi pembelajaran. Modernisasi disekolah yang ditemukan belum diiringi dengam maksimalisasi pemanfaatannya. Media digital digunakan sebatas pengganti papan tulis, buku tulis dan untuk kegiatan pembelajaran jarak jauh saja. Perlu adanya peranan media digital dalam pembelajaran mulai dari aspek pembelajaran sampai dengan evaluasi pembelajaran yang diharapkan lebih interatif dan menarik yang nantinya dapat mengurangi tingkat stress siswa saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran (Pinto et al., 2016). Disisi lain tuntutan sekolah sebagai salah satu sekolah penggerak dihimbau untuk mampu melaksanakan digitalisasi sekolah (Kemdikbudristek, 2021; Sudarmanto, 2021). Atas dasar kondisi tersebut maka ditentukanlah solusi dengan pelaksanaan Pelatihan Media Evaluasi Digital bagi guru tersebut dalam upaya memaksimalkan fasilitas sekolah dan proses menuju digitalisasi sekolah. Koordinasi berikutnya dilakukan kesepakatan pada jadwal pelaksanaan, materi yang akan diberikan sebagai solusi permasalahan. Berikut kesepakatan jadwal pelaksanaan Pelatihan yang disepakati Tim PKM dengan pihak sekolah :

PELATIHAN PENGEMBANGAN EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI DIGITAL BAGI GURU SMA SURABAYA

Hari / Tanggal	WAKTU	KEGIATAN	PEMANDU/ NARASUMBER
Sabtu / 13 Agustus 2022	08.30 – 09.00	Pembukaan Kegiatan lagu Indonesia Raya Sambutan Kajur/Kaprodi Sambutan Kepala Sekolah	• Heni Purwa Pamungkas, S.Pd, M.Pd • Kajur/Kaprodi • Kepala Sekolah
	09.00 – 09.45	Overview Evaluasi Pembelajaran	Ni'matush Sholikhah, S.Pd., M.Pd
	09.45– 10.30	Pengenalan aplikasi evaluasi pembelajaran digital (Kahoot)	Moh. Arief Rafsanjani, S.Pd., M.Pd
	10.30-10.45	Sesi tanya jawab	
	10.45-11.30	Pengenalan aplikasi evaluasi pembelajaran digital (Quizziz)	Eka Hendi Andriansyah, S.Pd., M.Pd
	11.30– 12.15	Pengenalan aplikasi evaluasi pembelajaran digital (Mentimeter)	Handika Madya
	12.15-12.30	Sesi tanya jawab	
	12.30	Penutup oleh Pembawa acara dan Informasi pendampingan sekaligus penugasan kepada peserta pelatihan	Heni Purwa Pamungkas, S.Pd, M.Pd
Minggu / 14 Agustus 2022	12.00 – 17.00	Pendampingan Penyusunan Aplikasi Evaluasi Berbasis Digital	TIM PKM
Sampai dengan			
Jum'at/19 Agustus 2022			
Sabtu/ 20 Agustus 2022	07.00 – 23.00	Pengumpulan Tugas Pembuatan Soal Evaluasi Berbasis Digital	TIM PKM

Gambar 1. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

Mengingat keefektifan kegiatan pelatihan maka pelatihan dibatasi tidak lebih dari 30 orang agar pemateri dapat menjangkau peserta pelatihan. Oleh karena itu sosialisasi pelatihan hanya dilakukan dengan mengirimkan pamphlet ke sekolah dan melalui status WA. Berikut bentuk sosialisasi berupa pamflet :



Gambar 2. Jadwal Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan

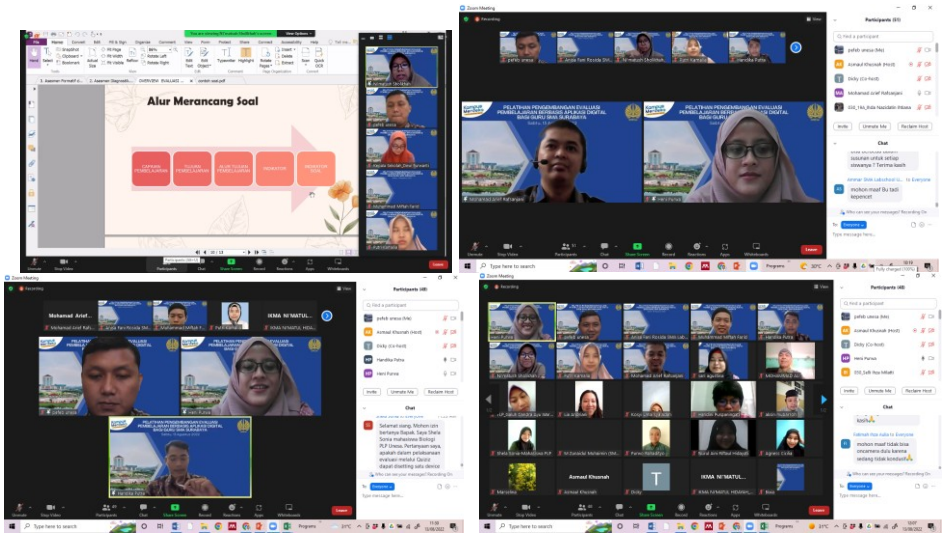
Tahap kedua adalah penyusunan Modul yang dibutuhkan. Pembuatan modul didasarkan pada tema materi yang telah ditetapkan pada susunan acara kegiatan pelatihan. Maka ditetapkan materi yang telah dibuat antara lain tentang Overview Penyusunan Soal Evaluasi Pembelajaran, Pengaplikasian Kahoot, Pengaplikasian Quizizz dan Pengaplikasian Mentimeter dalam Evaluasi Pembelajaran. Materi tersebut dibuat oleh masing-masing pemateri yang telah ditetapkan dan disepakati dalam bentuk powerpoint dan platform yang akan dipraktekkan secara langsung.

Tahap ketiga adalah tahap pelaksanaan pelatihan, Kegiatan Pelatihan dilakukan secara online menggunakan piranti Zoom Meeting yang diikuti oleh guru SMA Lab. School Surabaya dan terdapat beberapa sekolah diluar Lab School dikota Surabaya. Pelatihan secara daring dipilih atas permintaan sekolah dan peserta dan dianggap cara paling efektif dan efisien dalam pelaksanaan pelatihan. Pelatihan sama halnya kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien harus didukung seorang tutor mampu memotivasi dan ahli dibidangnya dan kualitas media dan fasilitas yang memadai. (Bdair, 2021; Roman & Plopeanu, 2021)

Pelaksanaan Pelatihan dilakukan dengan sesuai dengan urutan materi yang telah direncanakan dalam susunan acara. Pada materi pertama peserta diharapkan paham terlebih dahulu aturan aturan dalam pembuatan soal evaluasi pembelajaran. Pada tahap ini materi overview evaluasi pembelajaran dipandu oleh tim PKM yang sekaligus membidangi evaluasi pembelajaran yaitu ibu Ni'matush Sholikhah, S.Pd., M.Pd. pada materi ini peserta diajarkan bagaimana cara membuat soal yang benar dimulai dari Tujuan AKhir Pembalajaran sampai dengan menurunkan indicator soal. Kegiatan berjalan dengan baik dan interaktif disertai dengan diskusi antara peserta dan narasumber yang mengaitkan penyusunan soal dengan kaitannya pada kurikulum terbaru yaitu merdeka belajar.

Pada sesi berikutnya setelah peserta mampu menyusun soal evaluasi pembelajaran secara benar, maka peserta diperkenankan melanjutkan untuk dapat mengaplikasikan soal tersebut sebagai input evaluasi digital dengan menggunakan platform digital antata lain secara berurutan bersama nama

narasumbernya, Aplikasi Kahoot yang dibawakan oleh Bpk. Moh. Arief Rafsanjani, S.Pd., M.Pd, Aplikasi Quizizz oleh Eka Hendi Andriansyah, S.Pd., M.Pd dan aplikasi Mentimeter oleh Saudara Handika Madya, SPd. Pada sesi ini pemaparan materi dilakukans ecara interaktif dengan sedikit menggunakan powerpoint dan banyak mensimulasikan secara langsung aplikasi yang akan dibahas. Peserta juga diikutsertakan dalam mencoba mendaftar, menggunakan dan ikut serta memainkan sebagai siswa aplikasi tersebut. Cara ini ditujukan agar guru mengetahui bagaimana penggunaan platform digital dari sisi guru dan siswa sekaligus. Berikut beberapa dokumantasi kegiatan pelatihan.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan

Peserta tampak antusias dengan pelatihan ini mengingat mereka ingin memaksimalkan strategi pembelajaran yang selama ini mereka gunakan dengan menggunakan piranti berbasis elektronik. Evaluasi berbasis digital dapat mengurangi tingkat stress pada siswa sebelum pelaksanaan ujian berlangsung. Platform ini juga dapat digunakan untuk memotivasi siswa lebih giat belajar lagi karena dapat digunakan secara live dan menampilkan rangking secara update tingkat kebenaran dan peringkat jawaban soal tes tersebut. Cara ini akan memicu kompetisi yang sehat antar siswa dan pada evaluasi berikutnya siswa akan lebih giat kembali belajar untuk mengejar ketertinggalannya pada game selanjutnya.

Respon Peserta Pelatihan

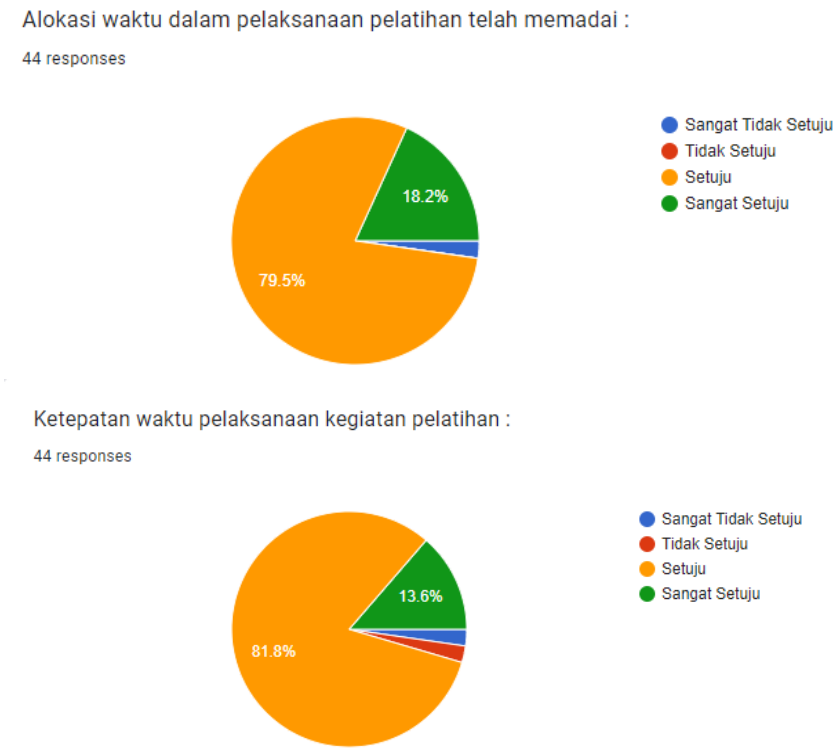
Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarkan kepada peserta setelah pelaksanaan pelatihan didapatkan bahwa peserta berjumlah sekitar 35 orang yang berasal dari SMA Lab, School Surabaya dan Sekolah SMA lainnya di Surabaya.peserta mayoritas berusia 21-23 tahun sekaligus modal penting bagi sekolah. Usia tersebut harusnya dapat menggambarkan kemampuan guru dalam penggunaan piranti digital selama kegiatan pembelajaran. Pada observasi questioner pertama ditemukan sebanyak 47% calon peserta pelatihan telah menggunakan platform evaluasi berbasis digital. Namun hanya sekitar 3% dari mereka yang menggunakan 3 platform interaktif yang ditawarkan Tim PKM. Platform evaluasi pembelajaran

tertinggi yang mereka gunakan adalah dengan googleclassroom yang memiliki menu lengkap namun kurang interaktif dan kurang dapat dikreasikan oleh guru.



Gambar 4. Respon peserta tentang pengetahuan awal media evaluasi digital

Hasil kuosioner yang diberikan kepada peserta pelatihan terkait penilaian terhadap Alokasi waktu dan ketepatan waktu pelatihan Tim PKM FEB Unesa menunjukkan sebagai berikut :

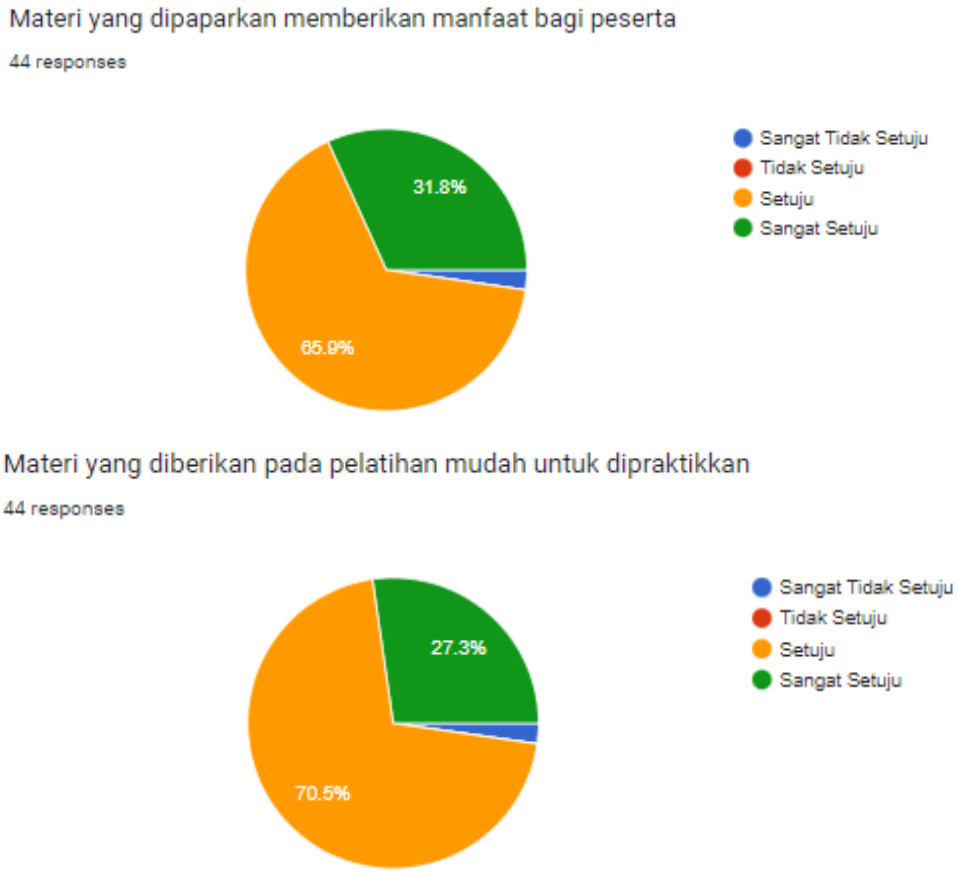


Gambar 5. Grafik Tingkat Penilaian Peserta terhadap alokasi waktu dan ketepatan waktu

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa respon peserta terhadap kualitas Alokasi dan ketapatan waktu yaitu Pada Alokasi Waktu mereka mayoritas menjawab setuju Setuju dengan prosentase 79,5% dan 18,2% Sangat setuju. Penetapan Alokasi waktu dan ketepatan waktu pelaksamnaan sangat penting diterapkan karena mempengaruhi ketercapaian penyampaian informasi yang harus dicapai dalam suatu pelatihan. Manajemen waktu yang

baik akan meningkatkan kepuasan peserta dan memotivasi mereka yang nantinya akan berpengaruh pada kinerja organisasi (Channar et al., 2014)

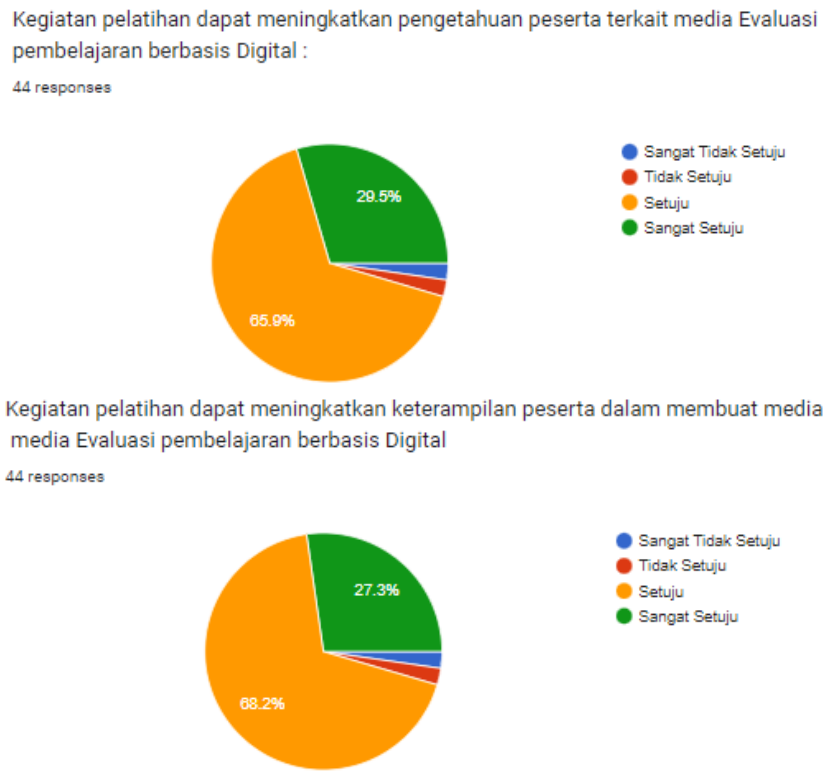
Hasil kuosioner yang diberikan kepada peserta pelatihan terkait penilaian terhadap Kemanfaatan materi dan kemudahan materi diterapkan peserta saat kegiatan pelatihan dilakukan secara Online PKM FEB Unesa menunjukkan sebagai berikut :



Gambar 6. Respon peserta terhadap kemanfaatan dan kemudahan materi diterapkan

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa kemanfaatan dan kemudahan materi untuk diterapkan didominasi oleh respon Luar Biasa yaitu Setuju dengan prosentase 65,9% dan 70,5% sisanya sebanyak 31,8% dan 27,3% dengan respon Sangat Setuju. Penting sekali Peserta merasakan pentingnya suatu informasi yang mereka terima dari pelatihan dan akhirnya mereka menemukan manfaat bagi kegiatan pembelajaran mereka di sekolah yang artinya materi tersebut telah terserap dengan baik ke peserta pelatihan. Pelatihan berpengaruh signifikan dan positif terhadap kompetensi guru, semakin baik guru dapat mengambil manfaat pelatihan maka semakin meningkat kompetensi guru dalam hal tersebut (Maritasari et al., 2020).

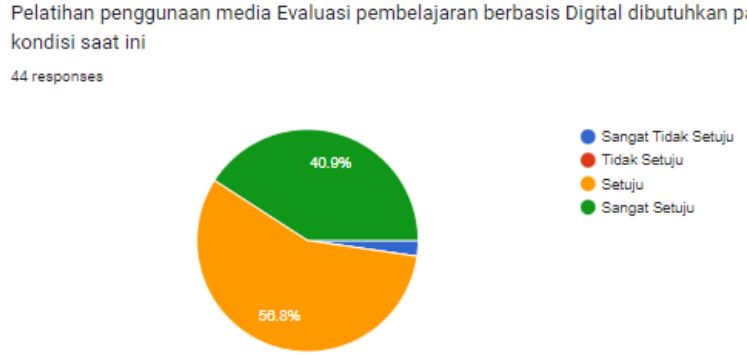
Hasil kuosioner yang diberikan kepada peserta pelatihan terkait penilaian terhadap Peningkatan Kemampuan dan Ketrampilan Peserta pelatihan oleh Tim PKM FEB Unesa menunjukkan sebagai berikut :



Gambar 7. Hasil respon peserta terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan dan ketrampilan peserta pelatihan didominasi jawaban Setuju sebesar 65,9% dan 68,2% dan sangat setuju 29,5% dan 27,3% menurut peserta pelatihan yang mereka dapatkan mampu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan mereka tentang penggunaan aplikasi evaluasi digital pada pembelajaran. Pelatihan interaktif mampu meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan pada bidang yang dilatihkan pada peserta (Young & Hagedorn, 2012)

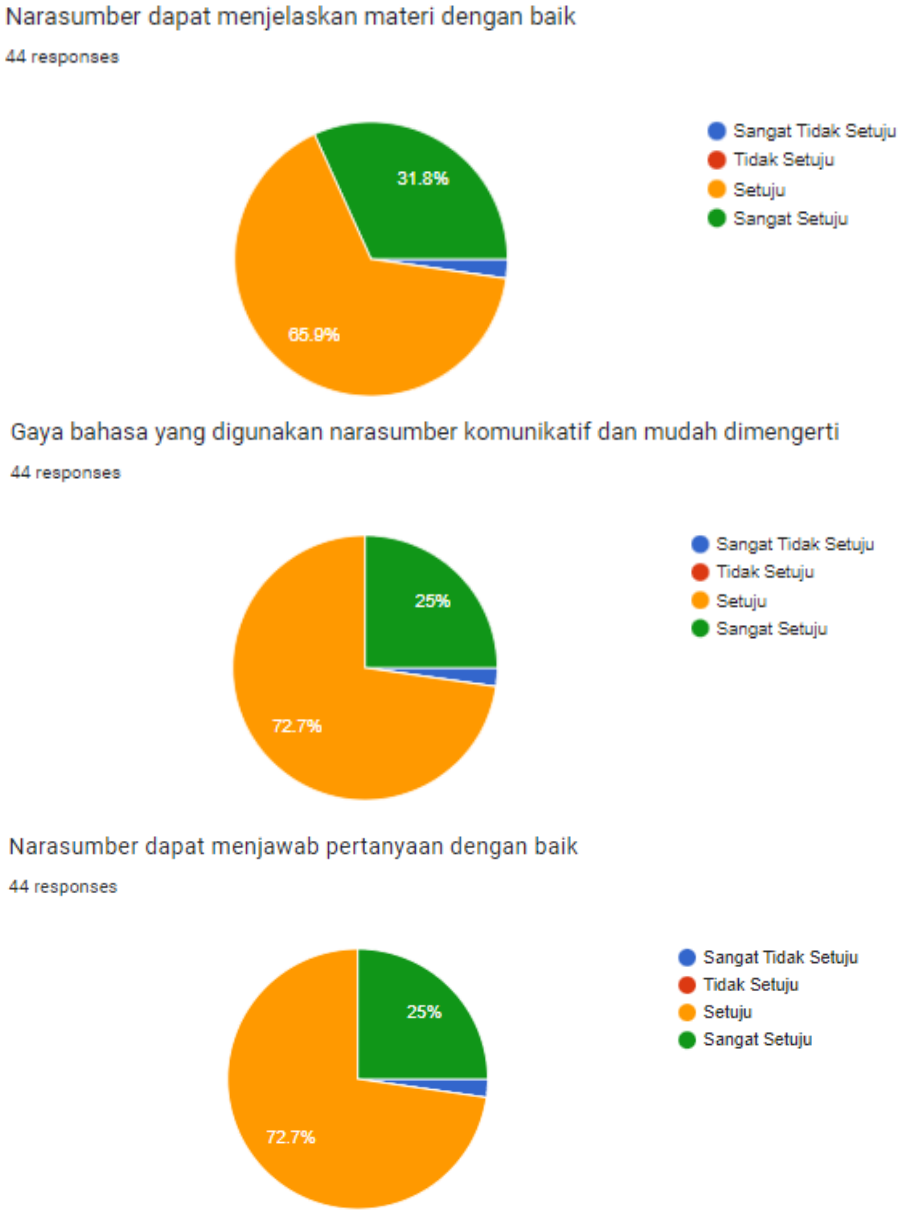
Hasil kuosioner yang diberikan kepada peserta pelatihan terkait Pentingnya Evaluasi Digital menunjukkan sebagai berikut :



Gambar 8. Hasil Respon Peserta terhadap pentingnya evaluasi pembelajaran berbasis digital

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan bahwa hasil respon peserta terhadap pentingnya Evaluasi Pembelajaran berbasis digital didominasi dengan jawaban Setuju 56,8% dan Sangat Setuju 40,9%. Hasil ini mengindikasikan peserta paham akan pentingnya mengarahkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media digital sangat bermanfaat bagi perkembangan pendidikan, dengan metode yang tepat kemajuan digital dapat dimanfaatkan dengan baik untuk kegiatan pembelajaran.(Hanzel, 2018; Vidhi, 2020)

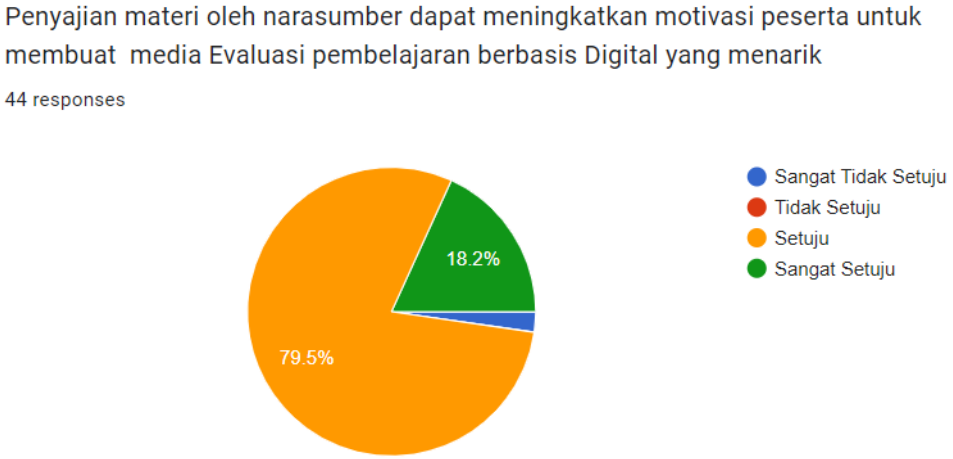
Hasil kuosioner yang diberikan kepada peserta pelatihan terkait kemampuan narasumber dalam menjelaskan materi, komunikasi dan menjawab pertanyaan peserta pelatihan oleh Tim PKM FEB Unesa menunjukkan sebagai berikut :



Gambar 9. Penilaian peserta terhadap kemampuan narasumber dalam menjelaskan materi, berkomunikasi dan menjawab pertanyaan

Berdasarkan gambar tersebut diatas menunjukkan bahwa Penilaian peserta terhadap kualitas narasumber melalui indicator kemampuan narasumber dalam menjelasakan materi, gaya Bahasa narasumber dan kemampuan narasumber dalam menjawab pertanyaan didominasi jawaban Setuju dengan prosentase 65&, 72% dan 72%. Hasil tersebut sangat penting sekali bagi hasil pelatihan ini, hasil tersebut mencerminkan narasumber adalah orang yang tepat kemampuan dan keahliannya pada bidang materi yang mereka sampaikan kepada peserta. Pelatihan baik secara offline maupun online, kemampuan seorang narasumber sangat mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didiknya (Escobar Fandiño & Silva Velandia, 2020).

Hasil kuosioner yang diberikan kepada peserta pelatihan terkait Motivasi mereka untuk menyusun dan menggunakan evaluasi berbasis digital sesudah pelatihan oleh Tim PKM FEB Unesa menunjukkan sebagai berikut :



Gambar 10. Motivasi peserta dalam menulis artikel sebelum dan sesudah pelatihan

Berdasarkan gambar tersebut diatas menunjukkan bahwa terjadi perubahan motivasi peserta terhadap penggunaan aplikasi evaluasi berbasis digital sebesar 79% peserta setuju terjadi perubahan motivasi dan 18% menjawab sangat setuju. Motivasi ini penting ditumbuhkan pada peserta pelatihan karena harapannya apa yang telah dilatihkan kepada mereka dapat diterapkan dalam keseharian mereka mengajar sebagai seorang guru. Pelatihan yang maksimal akan dapat memotivasi pesertanya lebih bauk untuk mau berubah dan menerapkan yang telah mereka dapatkan. (Best et al., 2020; De Witte et al., 2021)

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai bentuk tanggap tim dalam mewujudkan sekolah berbasis Digital dalam Sekolah Penggerak. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan berjalan dengan baik dan lancer sesuai dengan rencana solusi kepada mitra. Wujud apresiasi ditunjukkan dari peserta dengan jumlah peserta yang melampaui kuota dan keaktifan peserta serta output yang dihasilkan peserta telah mencapai hasil yang sesuai dengan standar yang ditentukan. Hal tersebut mengindikasikan pengajar telah mampu membuat dan menerapkan bentuk evaluasi digital dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Didukung dari hasil respon peserta terkait motivasi, pengetahuan, kemampuan terkait materi meningkat secara signifikan. Implikasinya adalah Dukungan sarana dan prasarana sekolah sebagai salah satu kekuatan hasil pengabdian ini nantinya dapat diterapkan di sekolah tersebut. Sekolah sebagai bagian dari Program sekolah Penggerak dapat mewujudkan tuntutan program, yaitu Digitalisasi sekolah dalam kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Andriansyah, E. H., & Kamalia, P. U. (2021). National Standards of Education affect the employment opportunities of vocational high school graduates. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, *11*(2), 112–124. https://doi.org/10.21831/jpv.v11i2.40791

Bdair, I. A. (2021). Nursing students' and faculty members' perspectives about online learning during COVID-19 pandemic: A qualitative study. *Teaching and Learning in Nursing*, *16*(3), 220–226. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.teln.2021.02.008

Best, M. W., Milanovic, M., Tran, T., Leung, P., Jackowich, R., Gauvin, S., Leibovitz, T., & Bowie, C. R. (2020). Motivation and engagement during cognitive training for schizophrenia spectrum disorders. *Schizophrenia Research: Cognition*, *19*, 100151. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.scog.2019.100151

Channar, Z. A., Shaikh, S., Pathan, P. A., & Mughal, S. (2014). *Impact Of Time Management On Organizational Performance*.

De Witte, N. A. J., Carlbring, P., Etzelmueller, A., Nordgreen, T., Karekla, M., Haddouk, L., Belmont, A., Øverland, S., Abi-Habib, R., Bernaerts, S., Brugnera, A., Compare, A., Duque, A., Ebert, D. D., Eimontas, J., Kassianos, A. P., Salgado, J., Schwerdtfeger, A., Tohme, P., … Van Daele, T. (2021). Online consultations in mental healthcare during the COVID-19 outbreak: An international survey study on professionals' motivations and perceived barriers. *Internet Interventions*, *25*(March). https://doi.org/10.1016/j.invent.2021.100405

Escobar Fandiño, F. G., & Silva Velandia, A. J. (2020). How an online tutor motivates E-learning English. *Heliyon*, *6*(8). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04630

Fanreza, R. (2018). *The Quality of Teachers in Digital Era*. *231*(Amca), 461–463. https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.128

Hakim, A. L., Fajri, M. B., & Faizah, E. N. (2021). *Evaluation Of Implementation Of MBKM : Does Academic Stress Affect On Student Learning Outcomes ?* 1–16.

Hanzel, P. (2018). Digital Technologies In Education. *EDULEARN18 Proceedings*.

Hashim, H. (2018). Application of Technology in the Digital Era Education. *International Journal of Research in Counseling and Education*, *1*(2), 1. https://doi.org/10.24036/002za0002

Hosseini, S., Peluffo, D., Okoye, K., & Nganji, J. T. (2021). The Impact of Technological Advancements on Educational Innovation (VSI-tei). *Computers & Electrical Engineering*, *93*, 107333. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compeleceng.2021.107333

Kemdikbudristek. (2021). *Sekolah Penggerak*. Kemdikbudristek. https://psp-web.pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/#/home

Makdori, Y. (2021). *Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi*. Https://Www.Liputan6.Com/. https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi

Maritasari, D. B., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Praherdhiono, H. (2020). The effect of training and supervision on teacher performance through teacher competence as a mediating variable in primary schools. *Universal Journal of Educational Research*, *8*(11 C), 105–112. https://doi.org/10.13189/ujer.2020.082312

Pinto, A., Festas, M. I., & Seixas, A. M. (2016). *Digital media and the challenges for media education*. *12*(2), 43–53.

Roman, M., & Plopeanu, A.-P. (2021). The effectiveness of the emergency eLearning during COVID-19 pandemic. The case of higher education in economics in Romania. *International Review of Economics Education*, *37*, 100218. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.iree.2021.100218

Selvaraj, A., Radhin, V., KA, N., Benson, N., & Mathew, A. J. (2021). Effect of pandemic based online education on teaching and learning system. *International Journal of Educational Development*, *85*(June), 102444. https://doi.org/10.1016/j.ijedudev.2021.102444

Srinivasan, J., Com, M., & Phil, M. (2017). Teaching & Learning in the Digital Era. *Journal of Science, Humanities, Management and Technology*, *3*(3), 10–17.

Sudarmanto. (2021). Pengaruh Komunikasi Kepala Sekolah Terhadap Keterlaksanaan Kepemimpinan Sekolah Pada Program Sekolah Penggerak. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, *7*(4), 462–472. http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/26520

Trya Wulandari, E., & Muhiddin. (2019). The Importance of the Effect of Learning Facilities on Student Learning Achievement. *Prosiding Seminar Nasioal Biologi VI*, *20*, 258–261.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, (2005).

Vidhi. (2020). *Impact of Digital Technology on Education*.

Young, T. L., & Hagedorn, W. B. (2012). The Effect of a Brief Training in Motivational Interviewing on Trainee Skill Development. *Counselor Education and Supervision*, *51*, 82–97.