

Peningkatan Keterampilan Merancang Konten Pembelajaran dan Evaluasi Formatif Menggunakan Pendekatan Permainan

Sukirman*, Dias Aziz Pramudita, Muhammad Rizky Aminudin, Abdylla Adhiyasa Nugroho

Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Email: sukirman@ums.ac.id

Article Info

Submitted: 2 December 2022

Revised: 10 January 2023

Accepted: 15 January 2023

Published: 22 January 2023

Keywords: *larning content, formative evaluation, kahoot, game-based learning*

Abstract

Designing learning content and its evaluation is very necessary in teaching and learning activities to determine the extent to which results have achieved and its effectiveness. However, the evaluationa are sometimes still use traditional methods which might actually make students worry about the final result. In fact, this concern should be avoided in order to obtain maximum results. One strategy is to use a game approach, an evaluation model to measure abilities by utilizing games. The purpose of this activity is to improve partners' ability to design learning content and its evaluation, especially formative evaluation, using a game settings. The tools used for evaluation is Kahoot!, a web-based and mobile game platform that can be filled in online questions. The partners involved in this activity were teachers from various subjects of SMK Muhammadiyah 1 Klaten Tengah (6 people), SMK Muhammadiyah 3 Klaten tengah (9 people), and SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah (6 people) for a total of 21. The method applied in this activity consists of 4 stages, start from analysis, formulation, solutive action, and evaluation. Solutive action is realized in the form of a workshop which is divided into two sessions, namely a theoretical session and a practical session. Based on the evaluation carried out between before and after the activity, it was found that the participants knew better how to design learning content in the form of videos using existing software. In addition, participants also know how to create formative evaluation tools using a game approach with the Kahoot! platform. Thus it can be concluded that the knowledge and skills of the participants became better after the activity.

Abstrak

Merancang konten pembelajaran dan evaluasinya merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil dan efektivitasnya. Akan tetapi, evaluasi yang dilakukan kadang masih menggunakan metode tradisional yang mungkin malah menjadikan siswa khawatir atas hasil akhirnya. Padahal, kekhawatiran itu seharusnya dihindari agar memperoleh hasil maksimal. Salah satu strateginya yaitu menggunakan pendekatan permainan, sebuah model evaluasi untuk mengukur kemampuan dengan memanfaatkan permainan. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan mitra dalam merancang konten pembelajaran dan evaluasinya, khususnya evaluasi formatif, dengan pendekatan permainan. Perangkat yang digunakan untuk evaluasi adalah Kahoot!, platform permainan berbasis web maupun *mobile* yang dapat diisi pertanyaan online. Mitra yang terlibat dalam kegiatan ini adalah guru berbagai mata pelajaran dari SMK Muhammadiyah 1 Klaten Tengah (6 orang), SMK Muhammadiyah 3 Klaten Tengah (9 orang), dan SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah (6 orang) yang totalnya sebanyak 21. Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini terdiri dari 4 tahap, mulai dari analisis, formulasi, aksi solutif, dan evaluasi. Aksi solutif diwujudkan dalam bentuk *workshop* yang terbagi menjadi dua sesi, yaitu sesi teori dan sesi praktik.

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan antara sebelum dan sesudah kegiatan, diperoleh hasil bahwa peserta jadi lebih tahu cara merancang konten pembelajaran berupa video menggunakan perangkat lunak yang sudah ada. Selain itu, peserta juga tahu cara membuat perangkat evaluasi formatif menggunakan pendekatan permainan dengan platform Kahoot!. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan keterampilan peserta menjadi lebih baik setelah kegiatan.

1. PENDAHULUAN

Merancang konten pembelajaran merupakan salah satu aktivitas penting dalam sebuah kegiatan belajar mengajar (KBM). Merebaknya wabah *Coronaviruses Diseases 2019* (Covid-19) menjadikan KBM harus dilakukan secara online (Dewi, 2020). Surat Edaran Pemerintah melalui Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19, mengharuskan guru dan siswa untuk belajar dari rumah masing-masing (Herliandry et al., 2020). Dengan demikian, guru dituntut untuk merancang konten pembelajaran yang tetap berkualitas dan dapat diakses oleh siswa secara online (Mardati et al., 2022). Dengan konten yang berkualitas, menarik dan mudah dipahami, capaian pembelajaran akan tetap terjaga dan siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat (Syaparuddin & Elihami, 2020). Salah satu bentuk konten pembelajaran dapat dikemas dalam format video berisi tentang materi ajar yang dibuat sesuai dengan capaian pembelajaran (Khanittanuphong et al., 2022). Video pembelajaran dapat berisi teks, gambar, animasi, audio, maupun kombinasi (Basilaia & Kvavadze, 2020). Tujuannya yaitu untuk menyampaikan informasi kepada audiens atau peserta didik supaya lebih mudah dipahami dan dimengerti meskipun tidak saling bertatap muka di kelas secara langsung.

Adanya aplikasi media sosial berbasis internet menjadikan konten pembelajaran yang dikemas dalam video dapat dengan mudah dikirim ke siswa (Pramudita et al., 2022), sehingga siswa dapat membuka dan memutarinya setiap saat dan dari mana saja. Pengiriman konten dapat dilakukan secara langsung atau melalui link URL yang di dalamnya berisi video pembelajaran. Video pembelajaran yang dikirim secara langsung melalui *smartphone* akan mengakibatkan kapasitas *memory* yang dimilikinya menjadi berkurang bahkan penuh, sehingga menjadikan kinerjanya menjadi kurang maksimal (Alfiaturrohmaniah et al., 2022). Salah satu solusinya yaitu mengunggah ke media penyimpanan online, kemudian membagikan link URL ke peserta didik. Selain tidak menjadikan memori *smartphone* penuh, konten pembelajaran tersebut juga dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa harus melakukan copy-paste file asli yang berukuran besar, sehingga lebih mudah distribusinya. Media online yang bisa dipakai untuk menyimpan video pembelajaran dan dapat dibagikan ke peserta didik salah satunya yaitu YouTube. Bahkan, banyak pengguna internet saat ini menjadikan YouTube sebagai salah satu sumber utama untuk mencari informasi yang diinginkan, misalnya cara memasak, cara memperbaiki sesuatu, review peralatan atau produk, macam-macam jenis tutorial, hingga untuk belajar (Wang & Chen, 2020).

Di sisi lain, guru juga dituntut untuk bisa melakukan evaluasi atas pembelajaran yang sudah dijalankan untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil dan efektivitas suatu pembelajaran (Zamzaili & Swita, 2021). Secara umum, evaluasi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama dalam perkembangan atau dalam kurun waktu saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Tujuannya yaitu untuk mengetahui kemungkinan kesalahan belajar atau sesuatu yang mungkin dianggap kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga perbaikan bisa segera dilakukan apabila terdapat sesuatu yang mungkin dianggap kurang sesuai dalam pembelajaran. Sementara itu, evaluasi sumatif merupakan evaluasi yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar atau seluruh materi pembelajaran dianggap telah selesai (Zahir et al., 2021). Tujuannya yaitu untuk menilai hasil yang dicapai oleh peserta didik selama melakukan kegiatan pembelajaran dalam kurun waktu tertentu, misalnya satu semester, dua semester, dan seterusnya.

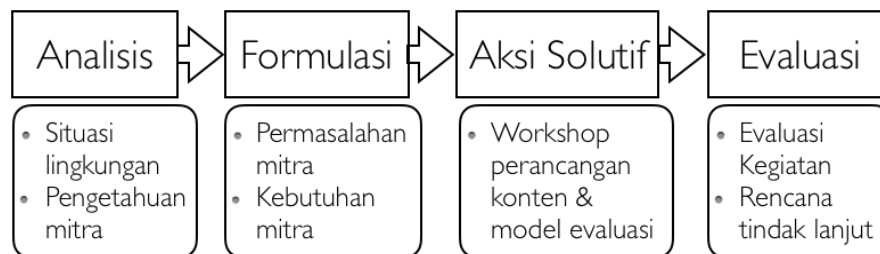
Akan tetapi, beberapa guru di sekolah Muhammadiyah di Klaten Tengah sebagai mitra khususnya, mengalami beberapa kendala dalam merancang dan mempersiapkan konten pembelajaran dalam format video. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, mereka menganggap bahwa proses pembuatannya rumit dan memerlukan perangkat yang canggih. Sehingga enggan untuk membuatnya, akibatnya banyak siswa kurang memahami materi ajar yang berdampak pada capaian pembelajaran kurang maksimal. Padahal, video pembelajaran yang berisi narasi materi pembelajaran itu dapat dibuat dengan perangkat yang sudah ada, yaitu cukup menggunakan Microsoft PowerPoint dan earphone atau headset untuk mengisi suara. Proses pembuatannya pun dapat dilakukan secara mandiri dan mudah.

Di sisi lain, beberapa guru di sekolah mitra belum memiliki pengalaman melakukan evaluasi pembelajaran formatif menggunakan pendekatan permainan. Padahal, strategi ini bisa membuat siswa lebih bersemangat ketika mengikuti evaluasi yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung (Aprilianto & Sukaswanto, 2018). Evaluasi berbasis permainan yaitu strategi yang dilakukan untuk mengetahui atau mengukur sejauh mana proses pembelajaran menggunakan suatu permainan. Model evaluasi ini bisa dilakukan dengan perangkat lunak, salah satunya yaitu dengan Kahoot! (Daryanes & Ririen, 2020). Dengan perangkat lunak ini, model evaluasi yang selama ini misalnya dilakukan dengan tes kuis berbasis kertas atau dituliskan di papan tulis kelas bisa diubah menjadi berbasis online. Dengan demikian, model evaluasi ini bisa memaksimalkan fungsi *smartphone* atau perangkat komputer yang dimiliki oleh siswa. Selain itu, model evaluasi berbasis permainan Kahoot! ini juga bisa memberikan pengalaman berbeda kepada peserta didik sehingga mereka lebih bersemangat untuk mengikuti proses evaluasi yang diberikan (Damayanti & Dewi, 2021).

Untuk itu perlu diadakan kegiatan yang dapat membantu guru mitra dalam merancang dan mempersiapkan konten pembelajaran serta evaluasi formatif dengan pendekatan yang lebih menyenangkan berbasis permainan. Tujuannya yaitu meningkatkan keterampilan guru mitra merancang dan mengembangkan konten pembelajaran menggunakan perangkat lunak yang sudah ada dan membantu guru mitra dalam menyusun evaluasi pembelajaran berbasis permainan edukatif. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih baik dan evaluasi yang dilakukan tidak terkesan menyeringkan, namun lebih menyenangkan.

2. METODE

Secara umum, metode yang digunakan dalam kegiatan ini dapat dibagi menjadi 4 tahapan seperti yang terlihat di gambar 1, yaitu analisis, formulasi, aksi solutif, dan evaluasi. Analisis yang dilakukan meliputi situasi lingkungan mitra dan tingkat pengetahuan mitra terkait model evaluasi dengan pendekatan permainan. Selanjutnya hasil analisis tersebut diformulasikan ke dalam rumusan masalah yang dihadapi mitra dan perkiraan kebutuhan yang diperlukan mitra untuk menyelesaikan permasalahan itu. Tahap berikutnya yaitu tindakan nyata atau aksi solutif yang dilakukan dalam bentuk *workshop* tentang perancangan konten pembelajaran dan model evaluasi dengan pendekatan permainan. Setelah semua selesai dilakukan, tahap evaluasi diperlukan untuk melihat sejauh mana peningkatan keterampilan mitra peserta kegiatan dalam hal perancangan konten pembelajaran dan evaluasinya. Selain itu, evaluasi ini juga bisa digunakan untuk memotret bagaimana kegiatan ini berlangsung serta bisa juga digunakan sebagai rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya agar lebih baik. Penjelasan lebih detail tiap tahapnya dijelaskan di sub bab berikut.



Gambar 1. Tahap pelaksanaan kegiatan

a. Analisis Situasi

Analisis situasi yang dilakukan meliputi analisis yang menekankan pada kondisi secara fisik maupun non-fisik di lingkungan mitra. Analisis situasi secara fisik misalnya melihat lebih dekat fasilitas yang ada di sekolah mitra, mulai dari laboratorium komputer yang dimiliki, spesifikasi perangkat komputer di dalamnya, jumlah yang memungkinkan untuk digunakan, daya tampung ruangan, hingga fasilitas audio dan *display* untuk presentasi. Tujuannya yaitu untuk memastikan kesiapan secara fisik agar kendala teknis dapat diminimalkan. Analisis situasi secara fisik berikutnya yaitu melihat kebutuhan perangkat lunak atau *software* seperti apa yang harus disiapkan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan. Jika di laboratorium komputer sekolah mitra sudah terpasang maka bisa langsung dipaloi, tetapi apabila belum terpasang maka perlu dilakukan pemasangan *software* yang dibutuhkan untuk pelatihan. Dengan demikian, kegiatan dapat berjalan lancar dan kendala teknis yang tidak diharapkan saat pelaksanaan kegiatan dapat berkurang.

Sementara itu, analisis situasi secara non fisik dilakukan untuk mengetahui sejauh mana wawasan dan pengetahuan mitra tentang cara merancang konten pembelajaran yang sudah pernah atau sering mereka lakukan, antara lain mengenai metodenya apa dan dengan alat atau perangkat apa saja yang digunakan. Apabila wawasan dan pengetahuan mereka sudah baik dan cara yang digunakan sudah sesuai dengan perkembangan terkini maka selanjutnya tinggal meningkatkan keterampilan mereka. Tetapi apabila ditemukan bahwa metode yang digunakan masih kurang efektif maka perlu dilakukan peningkatan. Dengan

demikian, *workshop* dan materi yang diberikan akan sesuai dengan situasi dan kondisi serta kebutuhan mitra peserta.

Analisis non fisik terkait metode evaluasi yang sering digunakan juga dilakukan, khususnya evaluasi formatif. Tujuannya yaitu untuk melihat lebih dekat metode evaluasi formatif yang sudah dan sering digunakan, mulai dari alat atau perangkat serta instrumen yang digunakan hingga strategi yang diterapkan. Sehingga penyesuaian materi yang akan disampaikan di *workshop* dapat dilakukan untuk memaksimalkan sumber daya dan waktu yang tersedia.

Cara yang digunakan untuk menganalisis situasi secara fisik dilakukan dengan observasi ke sekolah mitra dan wawancara secara langsung dengan pihak terkait. Sementara, untuk menganalisis situasi non fisik dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan ke mitra peserta. Beberapa pertanyaan yang terdapat dalam kuesioner untuk menggali informasi terkait situasi non fisik antara lain media pembelajaran online yang digunakan, perangkat lunak atau software yang digunakan untuk mempersiapkan konten pembelajaran secara online, hingga perangkat lunak yang digunakan untuk evaluasi formatif. Daftar pertanyaan itu dapat dilihat dalam tabel 1. Sebanyak 16 mitra peserta mengisi kuesioner yang diberikan dan hasilnya seperti yang terlihat di tabel 1.

Tabel 1. Kuesioner untuk menganalisis kondisi pra-kegiatan beserta hasilnya

No.	Pertanyaan	Hasil
1	Apakah Bapak/Ibu Guru memiliki channel YouTube? Jika memiliki channel YouTube, mohon tuliskan link YouTube tersebut!	Ya (31%) Tidak (69%) Hanya 2 yang mengisikan
2	Ketika melakukan pembelajaran online, metode apa yang digunakan? (bisa lebih dari satu)	Asinkron (25%), Sinkron (37,5%), keduanya (37,5%)
3	Saat pembelajaran online (asinkron) menggunakan video (rekaman), software apa yang digunakan untuk merekam dan editing?	Bandicam, smartphone & laptop, Ms. PowerPoint, Movavi video editor, Camtasia, VN video editor, Faststone video editor, dan kombinasinya
4	Apakah sudah tahu kalau Microsoft PowerPoint bisa langsung diubah (convert) menjadi format video?	Sudah tahu (37,5%), Belum tahu (62,5%)
5	Setelah melakukan pembelajaran, apakah bapak/ibu melakukan evaluasi (formative)?	Selalu (31,3%), Kadang (68,7%), Tidak pernah (0)
6	Software aplikasi apa yang digunakan untuk evaluasi formatif?	Google form (50%), Tidak memakai aplikasi (50%)
7	Apakah sudah pernah menggunakan Kahoot! untuk melakukan evaluasi formative?	Sudah pernah (12,5%), Belum pernah (87,5%)

Jika dilihat dari alat yang digunakan untuk membuat konten pembelajaran, perangkat lunaknya sudah bervariasi, misalnya dari Ms. PowerPoint, Bandicam, Movavi video editor, Faststone, dan kombinasi beberapa perangkat. Sementara itu jika dilihat dari kegiatan evaluasi formatif yang dilakukan setelah proses pembelajaran, semuanya sudah melakukan meskipun hanya kadang-kadang. Akan tetapi, model evaluasinya masih menggunakan pendekatan tradisional yang membuat siswa kadang agak khawatir dengan hasilnya. Padahal evaluasi formatif itu digunakan untuk melihat seberapa jauh efektivitas pembelajaran yang sudah dilakukan (Yábar & Guillén, 2022).

b. Formulasi Permasalahan & Kebutuhan

Formulasi permasalahan dirumuskan dari analisis situasi yang dilakukan di tahap sebelumnya. Berdasarkan hasil kuesioner (pertanyaan 4 dan 7 di tabel 1) yang disebarkan ke mitra peserta, dapat dilihat bahwa hanya 37,5% yang sudah tahu bahwa konten yang dibuat dari Microsoft PowerPoint itu diubah ke dalam format video. Artinya, sebanyak 62,5% masih belum mengetahui bahwa konten pembelajaran berupa video presentasi itu bisa dibuat dengan Microsoft PowerPoint. Padahal, perangkat lunak ini merupakan salah satu software yang terpasang di kebanyakan komputer atau laptop sehingga tidak perlu menambahkan aplikasi lain dan bisa langsung menggunakannya.

Sementara itu, kebanyakan mitra peserta menggunakan aplikasi Google Form ketika melakukan evaluasi formatif. Model evaluasi seperti ini kadang membuat siswa kurang bersemangat dan sedikit khawatir dengan hasilnya (Sukirman et al., 2022). Untuk itu perlu dilakukan strategi lain agar siswa lebih bergairah dan merasa lebih senang ketika akan mengikuti evaluasi formatif, salah satu strateginya yaitu menggunakan pendekatan permainan (Diana et al., 2021). Perangkat lunak yang dapat digunakan untuk evaluasi dengan pendekatan model permainan yaitu Kahoot! (Santoso & Widiyanti, 2022). Aplikasi ini menerapkan permainan yang dapat digunakan untuk melakukan evaluasi melalui *gameplay* yang terdapat di dalamnya. Caranya yaitu siswa memilih jawaban kuis yang ada di dalam aplikasi Kahoot!. Apabila benar dan semakin cepat menjawab maka akan mendapat poin yang lebih tinggi dibanding teman lainnya. Aplikasi ini menggunakan sistem *leaderboard* atau sistem peringkat, semakin cepat menjawab benar maka akan memperoleh poin lebih tinggi dan posisinya akan berada di atas. Model seperti inilah yang dapat

menciptakan sistem kompetisi antar siswa sehingga membuat mereka lebih bergairah dan tertantang agar bisa berada di posisi teratas.

Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan kuesioner, dapat dirumuskan bahwa keterampilan merancang konten pembelajaran, terutama menggunakan perangkat lunak sederhana, perlu ditingkatkan. Selain itu, strategi evaluasi yang digunakan perlu juga ditingkatkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menjadikan siswa lebih bersemangat dalam mengikuti evaluasi. Untuk itu perlu diadakan kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan mitra peserta dalam membuat konten pembelajaran serta evaluasinya menggunakan pendekatan permainan.

c. Aksi Solutif

Aksi solutif yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang sudah diformulasikan ini yaitu berupa pelatihan atau *workshop*. Tujuannya yaitu untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman secara langsung kepada mitra peserta tentang merancang konten pembelajaran menggunakan perangkat sederhana serta evaluasinya menggunakan pendekatan lain, yaitu model permainan. Beberapa materi yang disampaikan antara lain "PowerPoint Atraktif", "PowerPoint Bernarasi", dan "Tips Membuat Presentasi yang Baik". Sedangkan materi yang berkaitan dengan strategi evaluasi menggunakan pendekatan permainan lebih banyak ke praktik menggunakan dan membuat pertanyaan evaluasi dalam bentuk permainan kuis.

Kegiatan *workshop* dilaksanakan di laboratorium komputer berdasarkan analisis situasi yang sudah dilakukan di awal. Kegiatan terbagi menjadi dua sesi, yaitu penyampaian materi berupa teori dan praktik langsung. Teori disampaikan terlebih dahulu, dilanjutkan dengan praktik yang hasilnya bisa dilihat. Apabila terjadi hal yang kurang sesuai langsung bisa dikoreksi sehingga tujuan kegiatan dapat dicapai.

d. Evaluasi

Setelah kegiatan selesai, evaluasi harus dilakukan untuk menilai sejauh mana kegiatan ini tercapai hasilnya. Cara untuk mengevaluasi dilakukan menggunakan kuesioner seperti yang terlihat di tabel 2. Pertanyaan nomor 1 dan 2 digunakan untuk mengukur pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan yang pilihan jawabannya berupa ya dan tidak. Sementara, pertanyaan 3-5 digunakan untuk mengetahui tindak lanjut pasca kegiatan dan perasaan saat mengikuti kegiatan, dimana pilihan jawabannya dalam bentuk skala Likert (1-5) mulai dari Sangat tidak Setuju hingga Sangat Setuju.

Tabel 2. Pertanyaan dalam kuesioner untuk melakukan evaluasi

No.	Pertanyaan
1	Setelah mengikuti workshop, saya jadi tahu cara melakukan konversi video dari file Microsoft PowerPoint
2	Setelah mengikuti workshop, saya jadi tahu cara melakukan evaluasi formative secara online menggunakan Kahoot!
3	Saya akan menggunakan Kahoot! di proses belajar mengajar untuk meningkatkan keaktifan dan interaktivitas siswa!
4	Saya sangat antusias dengan kegiatan workshop kemarin.
5	Saya ingin mengikuti kegiatan seperti kemarin lagi!

Selain pertanyaan tertutup seperti di tabel 2, terdapat 2 pertanyaan lain yang sifatnya terbuka sehingga peserta dapat mengisi secara bebas. Kedua pertanyaan itu adalah (1) Jika menghendaki untuk mengikuti kegiatan *workshop* seperti kemarin, pelatihan apa yang mungkin bapak/ibu guru inginkan?; (2) Mohon berikan masukan dan saran untuk perbaikan kegiatan di masa yang akan datang. Tujuannya yaitu untuk memperoleh masukan lebih banyak dibanding hanya dengan jawaban pilihan yang tersedia.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* yang dilaksanakan dalam bentuk bimbingan teknis dilakukan pada Selasa, 7 Desember 2021, di laboratorium komputer SMK Muhammadiyah 3 Klaten Tengah. Partisipan yang hadir saat kegiatan workshop sebanyak 21 orang yang terdiri dari 3 sekolah berbeda di Klaten Tengah, yaitu SMK Muhammadiyah 1 Klaten Tengah (6 orang), SMK Muhammadiyah 3 Klaten Tengah (9 orang), dan SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah (6 orang). Jumlah ini lebih banyak 5 dibanding dengan partisipan yang mengisi kuesioner di tahap awal. Artinya, terdapat 5 orang partisipan yang tidak mengisi kuesioner untuk tahap analisis tetapi hadir dan mengikuti kegiatan workshop di lokasi kegiatan. Salah satu contoh pelaksanaan kegiatan seperti terlihat di gambar 2 dengan materi tentang tips membuat presentasi untuk konten pembelajaran. Dalam sesi ini, materi lain yang disampaikan yaitu tentang cara membuat PowerPoint (PPT) bernarasi. Tujuannya yaitu ketika diubah ke format video akan menjadi sebuah konten pembelajaran yang siap digunakan untuk membantu siswa dalam belajar. Model pembelajaran seperti ini bisa diterapkan dengan metode *flipped learning*, yaitu metode pembelajaran yang materinya bisa dipelajari di luar kelas (Ishartono et al., 2022).



Gambar 2. Penyampaian materi tentang tips membuat presentasi

Materi yang kedua yaitu tentang evaluasi formatif menggunakan pendekatan permainan, dimana aplikasi yang dipakai adalah Kahoot!. Gambar 3 merupakan salah satu contoh penerapan evaluasi berbasis permainan yang diikuti oleh peserta workshop. Terlihat bahwa hasil evaluasi dan peringkat tiga tertinggi ditampilkan di layar depan sehingga seluruh peserta bisa melihat siapa yang terbaik. Tampak juga salah seorang partisipan mendokumentasikan hasil evaluasi yang berbentuk podium dari aplikasi Kahoot! untuk tiga pemain terbaik. Setelah mencoba mengikuti evaluasi formatif ini, selanjutnya partisipan diberikan materi berupa praktik langsung membuat pertanyaan-pertanyaan untuk evaluasi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi permainan. Dengan demikian, peserta akan memiliki pengalaman sebagai pengguna evaluasi dan sebagai pembuat evaluasi.

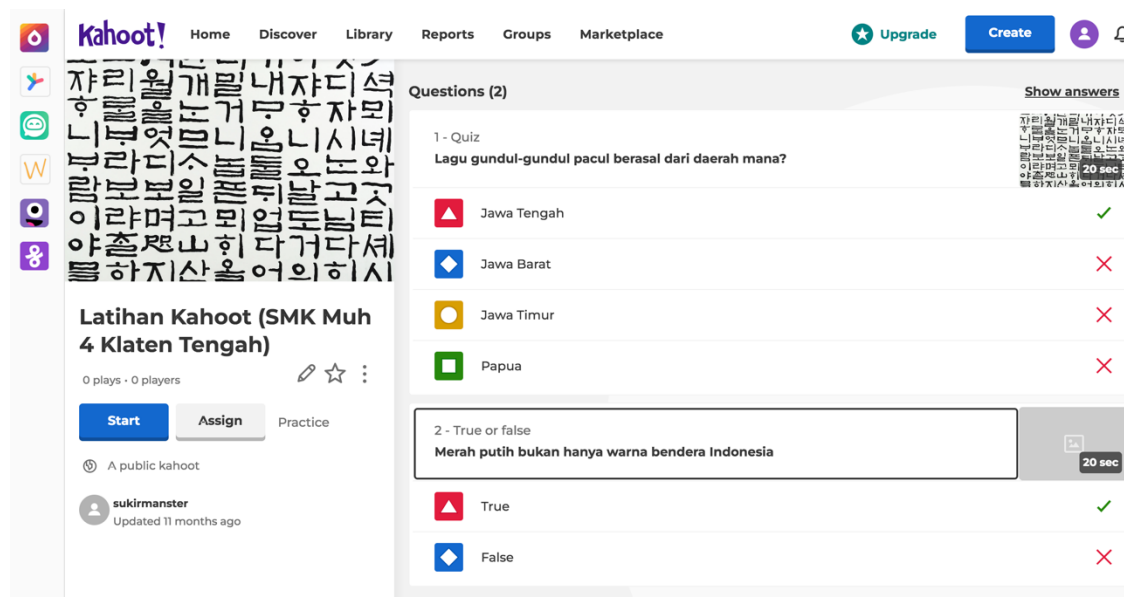


Gambar 3. Peserta mengikuti evaluasi formatif dengan permainan

Gambar 4 merupakan salah satu contoh praktik membuat evaluasi pembelajaran dengan model permainan menggunakan aplikasi Kahoot!. Jenis pertanyaan dan jawaban terlihat secara jelas sehingga memudahkan peserta dalam membuat pertanyaan yang berkaitan dengan materi evaluasi yang akan dilakukan.

Setelah kegiatan selesai, evaluasi dilakukan melalui kuesioner yang didistribusikan ke peserta. Sebagai bentuk apresiasi, peserta akan memperoleh sertifikat dalam bentuk *soft file* yang dikirim otomatis melalui email setelah mengisi kuesioner. Adapun hasil evaluasi yang dilakukan melalui kuesioner di tabel 2 diperoleh keterangan bahwa 100% peserta menjadi lebih tahu cara mengubah file PowerPoint menjadi video bernarasi.

Selain itu, peserta juga 100% menjadi tahu cara membuat evaluasi dengan pendekatan permainan menggunakan perangkat lunak Kahoot!.



Gambar 4. Contoh pembuatan soal evaluasi berbasis permainan

Sementara itu, berdasarkan pertanyaan nomor 3-5 di kuesioner tabel 2, peserta menyatakan bahwa mereka akan menggunakan pendekatan permainan melalui aplikasi Kahoot! untuk melakukan evaluasi guna meningkatkan keaktifan dan interaktivitas terhadap siswa sebesar 93,5%. Sedangkan saat ditanya tentang antusiasme, sebesar 95% peserta menyatakan sangat antusias. Peserta juga memiliki keinginan untuk mengikuti kegiatan yang sama atau sejenis workshop yang sudah dilaksanakan ini dengan peresentase sebesar 97,5%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kegiatan ini memiliki dampak pengetahuan dan perilaku peserta ke arah yang lebih baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat membantu meningkatkan keterampilan peserta dalam merancang konten pembelajaran. Selain itu, peserta juga menjadi lebih tahu model evaluasi formatif dengan pendekatan permainan, salah satunya dengan aplikasi Kahoot!. Hal ini dibuktikan melalui hasil perbandingan survei yang sudah didistribusikan ke peserta antara sebelum dan sesudah kegiatan dilaksanakan. Tidak hanya itu, peserta juga memiliki antusiasme yang sangat tinggi dalam mengikuti kegiatan ini. Peserta juga menyatakan bahwa mereka akan menerapkan ilmu yang sudah didapat untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran yang ada di sekolah masing-masing. Beberapa saran dan masukan yang diberikan melalui pertanyaan terbuka oleh peserta yang masuk secara langsung maupun secara tertulis akan dijadikan pertimbangan agar kegiatan sejenis di masa yang akan datang berjalan lebih baik.

5. PERSANTUNAN

Pengabdian masyarakat ini terlaksana dengan sumber dana yang sepenuhnya dibiayai oleh LPM UMS (yang kini namanya berubah menjadi LPMPP UMS) dengan surat perjanjian pelaksanaan pengabdian masyarakat kompetitif nomor: 113.2/A.3-III/LPPM/VI/2021. Kami mengucapkan terima kasih kepada lembaga tersebut dan juga mitra yang terlibat dalam kegiatan ini, yaitu SMK Muhammadiyah 3 Klaten Tengah, SMK Muhammadiyah 1 Klaten Tengah, dan SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah

REFERENSI

- Alfiaturrohmah, F., Masfiah, S., & Roysa, M. (2022). Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(1), 53-59.
- Aprilianto, A., & Sukaswanto, S. (2018). PENGEMBANGAN ALAT EVALUASI BERBASIS PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG PADA MATA PELAJARAN CHASSIS OTOMOTIF DI SMK MUHAMMADIYAH 1 MOYUDAN. *E-Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif-S1*, 21(2).
- Basilaia, G., & Kavadze, D. (2020). Transition to online education in schools during a SARS-CoV-2 coronavirus

- (COVID-19) pandemic in Georgia. *Pedagogical Research*, 5(4), 1–9.
- Damayanti, N. A., & Dewi, R. M. (2021). Pengembangan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1647–1659.
- Daryanes, F., & Ririen, D. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pada mahasiswa. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(2), 172–186.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61.
- Diana, N., Latifah, S., Yuberti, Komikesari, H., Rohman, M. H., & Tiyan, Lady. (2021). Developing an e-learning-based critical-thinking assessment as a physics learning evaluation media with Kahoot! interactive quiz. *Journal of Physics: Conference Series*, 1796(1), 12055. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012055>
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.
- Ishartono, N., Nurcahyo, A., Sufahani, S. F., & Afyah, A. N. (2022). Employing PowerPoint in the Flipped-Learning-Based Classroom to Increase Students' Understanding: Does It Help? *Asian Journal of University Education*, 18(3), 649–662. <https://doi.org/10.24191/ajue.v18i3.18952>
- Khanittanuphong, P., Iamthanaporn, K., & Bvonpanttaranon, J. (2022). The impact of the transition from flipped classroom to online lectures on learning outcomes and student satisfaction in a rehabilitation medicine clerkship during the COVID-19 pandemic. *BMC Medical Education*, 22(1), 885. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03959-7>
- Mardati, A., Sukma, H. H., & Saifudin, M. F. (2022). Integrasi Kemampuan TPACK untuk Penguatan Kompetensi Pedagogi Guru SD Muhammadiyah se-Kecamatan Moyudan Sleman. *Warta LPM*, 25(1 SE-Articles), 33–43. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i1.595>
- Pramudita, B. A., Aprilia, B. S., Pangaribuan, P., Ramdhani, M., & Adam, K. B. (2022). Online Learning Content Creation for Junior High School Teachers during the Covid-19 Pandemic. *Warta LPM*, 25(1 SE-Articles), 10–20. <https://doi.org/10.23917/warta.v25i1.593>
- Santoso, J. T. B., & Widiyanti, A. (2022). Kahoot! Sebagai Inovasi Evaluasi Hasil Belajar Siswa Yang Efektif Dan Menyenangkan. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 8(2).
- Sukirman, S., Sarwahdi, S., & Handika, A. S. (2022). PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENGOPERASIKAN ZOOM MEETING DAN MENGELOLA GOOGLE FORM UNTUK Mendukung PROSES DAN EVALUASI BELAJAR DARI RUMAH (BDR). *WIDYA LAKSANA*, 11(1), 1–14.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI VIDEO PADA PEMBELAJARAN PKn DI SEKOLAH PAKET C. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 187–200.
- Wang, H., & Chen, C. W. (2020). Learning English from YouTubers: English L2 learners' self-regulated language learning on YouTube. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 14(4), 333–346.
- Yábar, S. V. V., & Guillén, M. E. del C. F. (2022). Formative Evaluation in a Context of Pedagogical Renewal: Practices at the Service of Success. *Journal of Higher Education Theory and Practice*, 22(8). <https://doi.org/10.33423/jhetp.v22i8.5334>
- Zahir, A., Nur, H., Jusrianto, J., Hidayat, W., & Parubang, D. (2021). Evaluasi Hasil Belajar Elektronika Digital melalui Tes Formatif, Sumatif, dan Remedial. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 122–129. <https://literasidigital.my.id/literasi/article/view/13>
- Zamzaili, Z., & Swita, B. (2021). Evaluasi Formatif Berbantuan Komputer Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Butir Soal Mahasiswa FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 6(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/jpmr.v6i1.14428>