

MEDIA PEMBELAJARAN DARING BERORIENTASI EVALUASI PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN PAI DI TINGKAT PENDIDIKAN DASAR

Siti Lathifatus Sun'iyah¹
sitolathifatus@unisda.ac.id

Abstrak : Keberadaan Pandemi Covid-19 menjadikan pemerintah Indonesia mengambil kebijakan Belajar di rumah di berbagai tingkat pendidikan. Kebijakan ini disertai dengan intruksi penerapan Pembelajaran Daring. Implementasi pembelajaran Daring terutama pada tingkat pendidikan dasar, masih menimbulkan permasalahan dari kalangan guru dan peserta didik. Revolusi teknologi industri 4.0 memunculkan teknologi yang membantu aktivitas manusia, salah satunya adalah pembelajaran Daring. *E-Learning* atau pembelajaran Daring adalah pembelajaran berbasis Elektronik yang dapat mewujudkan efektivitas pembelajaran. Meskipun demikian, pembelajaran Daring tidak berkembang secara masif sampai terjadi Pandemi Covid-19. Grup media sosial menunjang kebutuhan guru terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran Daring. Pembelajaran Daring sejalan dengan teori pembelajaran Konstruktivistik dimana peserta didik menyusun pengetahuan yang digali dari sumber pembelajaran yang disediakan oleh guru. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan lebih meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Pembelajaran Daring pada tingkat pendidikan dasar pada umumnya menggunakan media evaluasi pembelajaran online. Media evaluasi pembelajaran online termasuk dalam kategori *independent media*. *Google forms* merupakan media evaluasi pembelajaran online yang paling familiar di kalangan guru SD. *Software* yang pada awalnya ditujukan untuk kepentingan survei dan kuesioner ini, dianggap yang paling mudah diakses oleh peserta didik. Berikutnya terdapat aplikasi seperti *Kahoot* dan *Quizizz*, yang merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran yang berbentuk kuis. Aplikasi yang memiliki fitur yang lebih beragam adalah *Proprofs* dan *Wordwall*. Penggunaan media evaluasi pembelajaran online dapat menggeser paradigma negatif penggunaan *smartphone* oleh anak. Pembelajaran Daring merupakan media interaksi anak dengan teman-temannya dalam dunia virtual. Pembelajaran Daring tidak hanya pemberian tugas namun juga bimbingan online dari guru, Penggunaan aplikasi online mudah untuk diterapkan, asalkan guru mau meluangkan waktunya.

Kata Kunci: Pembelajaran Daring, Media Evaluasi Pembelajaran

¹ Dosen Fakultas Agama Islam UNISDA Lamongan

PENDAHULUAN

Keberadaan pandemi Covid-19 (*Coronavirus Disease*) sejak akhir Februari 2020 mengakibatkan pembelajaran tatap muka di sekolah menjadi terhenti. Untuk melindungi peserta didik dan guru dari tertular ataupun menulari virus dari interaksi pembelajaran langsung di kelas, maka pemerintah mengintruksikan adanya pembelajaran jarak jauh atau yang sering disebut pembelajaran Daring (Dalam Jaringan). Pembelajaran Daring diterapkan di berbagai tingkat pendidikan, termasuk tingkat pendidikan dasar.

Implementasi pembelajaran Daring di tingkat pendidikan dasar masih dirasakan berat oleh sebagian guru meskipun sebenarnya rata-rata guru pada zaman sekarang sudah memiliki perangkat ponsel yang dapat digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran Daring. Hal ini tidak serta mudah dijalankan oleh para guru karena sebagian besar dari mereka kurang terbiasa dengan pembelajaran Daring atau bahkan sebagian besar guru generasi tua masih kesulitan dalam mengoperasikan layanan internet di *smartphone*. Meskipun tidak dipungkiri rata-rata guru sudah memiliki akun sosial media yang merupakan bagian dari layanan internet melalui aplikasi online. Senada dengan keterhambatan dari kalangan guru, dari kalangan anak-anak sebagian besar sudah mampu mengoperasikan *smartphone* meskipun milik anggota keluarganya yang lain. Anak-anak masa sekarang sudah familiar terhadap teknologi, sehingga penting mengarahkan fenomena tersebut menjadi hal yang positif untuk menunjang pendidikan mereka.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan gambaran terkait pembelajaran Daring di tingkat pendidikan dasar, terutama pada media pembelajaran yang berorientasi pada evaluasi pembelajaran.

PEMBAHASAN

Di era revolusi industri 4.0 menjadi barang tentu masyarakat sudah dapat mengakses teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat berkembang, dibuktikan dengan kehadiran ponsel pintar berbasis sistem operasi Android. Ditunjang dengan semakin gencarnya produsen *software* yang telah menciptakan aplikasi Android yang ditawarkan untuk membantu aktivitas seseorang sehari-hari, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran.

E-Learning atau pembelajaran berbasis elektronik atau jaringan adalah pembelajaran dengan menggunakan sistem elektronik untuk dapat mentransfer kemampuan (*skill*) dan juga pengetahuan (*knowledge*). Pembelajaran Daring juga disebut sebagai salah satu metode pembelajaran yang memberdayakan kecanggihan teknologi untuk mencapai efektivitas pembelajaran.

Melalui *E-Learning* mampu diselenggarakan dengan jumlah peserta kelompok target yang tidak terbatas dan dengan jangkauan yang luas.² Salah satu dari prinsip pembelajaran *E-Learning* adalah belajar adalah multirepresentasi/ multiperspektif). Media yang digunakan untuk mewujudkan prinsip "belajar adalah multipresentasi" yaitu; teks, audio, video, *games*, multimedia, dan sebagainya.³ Pembelajaran *E-Learning* pada awalnya diimplementasikan di Negara Amerika Serikat dan Kanada, dengan maraknya kemunculan komunitas-komunitas situs *E-Learning* yang *Open access* dengan cara berbagi tautan untuk dapat diakses semua orang.⁴ Sementara praktek pembelajaran Daring di Indonesia sejak kemunculannya masih bersifat terbatas pada tingkat perguruan tinggi sampai adanya pandemi yang diakibatkan oleh virus Corona akhir-akhir ini.

Situasi pandemi Covid-19 yang disebabkan virus Corona ini memaksa pemerintah membuat kebijakan belajar di rumah. Sejak Nadiem Makarim, Menteri pendidikan dan kebudayaan telah menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (Covid-19).⁵ Belajar di rumah menjadi langkah kebijakan yang diambil pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran virus yang rentan terjadi pada anak-anak tingkat pendidikan dasar. Untuk menyukseskan program Belajar di rumah, maka semakin masif kebutuhan informasi akan pembelajaran Daring dan mekanismenya.

Sejalan dengan intruksi pemerintah untuk melaksanakan pembelajaran Daring, banyak bermunculan *workshop* atau pelatihan secara daring melalui berbagai grup media sosial, yang memberikan informasi seputar pembelajaran Daring dan media yang dapat dipergunakan dari mulai yang ber-*genre* video animasi sampai evaluasi

² Yusuf Bilfaqihm, dkk., *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring* (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hlm. 1

³ Ristekdikti, "Pengembangan Pembelajaran Daring", dapat diunduh di <http://www.unp.ac.id/sites/default/files/2018-05/pengembangan%20pembelajaran%20daring.pdf>

⁴ J.P. Wilson, *Drug Information*, New York: McGraw-Hill, 2001, hlm. 209-231.

⁵ Lihat Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020, yang dapat diunduh di: <https://www.kemdikbud.go.id/>

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tantangan seorang pendidik di era industri 4.0, guru harus mampu meng-*upgrade* (membekali diri dengan kompetensi) terhadap teknologi pendidikan. Meskipun masih ada dijumpai guru-guru yang memberikan pembelajaran *door to door* dari rumah peserta didik satu ke rumah peserta didik lain karena alasan ketidakterseediaannya sarana alat informasi yang dimiliki oleh peserta didik.⁶

Mengingat peserta didik yang dihadapi oleh pendidik pada era sekarang sangat berbeda dengan masa-masa lampau. Peserta didik masa kini merupakan anak-anak generasi Z, yaitu generasi yang dilahirkan dan tumbuh-berkembang di era internet. Mereka familiar dalam menggunakan teknologi sehingga memiliki akses leluasa untuk menggapai dunia dan impiannya.⁷

Sebenarnya sebelum adanya Pandemi Covid-19, banyak media tersedia di internet yang sudah bisa digunakan oleh para guru. Namun seringkali para guru kurang familiar atau masih ragu terhadap media-media tersebut untuk dapat dipergunakan dalam kegiatan belajar-mengajar. Padahal sarana dan prasarana yang tersedia di sebagian besar lembaga pendidikan sudah mumpuni. Instansi pendidikan pada tingkat pendidikan dasar sebenarnya sudah banyak yang memiliki *hotspot area* di lingkungan sekolah dan tersedia perangkat komputer yang sudah tersambung ke jaringan internet.

Media yang tersedia di internet mampu menunjang pembelajaran konvensional sekaligus dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Hal ini diperlukan untuk menyesuaikan potensi peserta didik yang sudah dimiliki sejak dini untuk dapat mengakses teknologi informasi dan komunikasi. Pembelajaran Daring sebenarnya sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme dimana pengetahuan peserta didik disusun oleh mereka sendiri melalui proses belajar, bukan dipindahkan dari guru ke murid. Pada zaman industri 4.0 saat ini, guru tidak lagi menjadi sumber utama pembelajaran. Hal ini disebabkan karena informasi berkembang amat pesat dan sangat mudah diakses oleh peserta didik, bahkan dapat lebih cepat dari gurunya jika guru tidak selalu meng-*upgrade* kemampuannya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Salman Khan – sebagaimana yang dikutip oleh Yusuf Bilfaqih- mengatakan: “*Pendidikan tidak terjadi*

⁶ Labib Zamani, "Cerita Guru SD di Sragen Mengajar ke Rumah Siswanya yang Tidak Bisa Belajar" diakses pada hari Sabtu, 9 Mei 2020, melalui tautan: <https://regional.kompas.com/>

⁷ Kompas, 20 Maret 2018.

*di dalam ruang antara mulut guru dan telinga murid. Pendidikan terjadi di ruang di dalam otak masing-masing”.*⁸

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran Daring amat membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk memberikan stimulus pada pikiran (kognisi), perasaan dan minat (afeksi) dan keterampilan (Psikomotorik) pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.⁹ Sesuai namanya "Dalam jaringan", media pembelajaran yang dipergunakan oleh pembelajaran Daring adalah berbasis internet. Media berbasis internet yang mampu menghubungkan antar individu, antar kelompok, serta antara individu dengan kelompok target. Kelebihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran elektronik adalah peserta didik tidak memerlukan tempat dan waktu khusus untuk belajar, akses yang dimiliki tidak terbatas dan mengurangi penggunaan kertas (*Paperless*). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan lebih meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajarinya. Pemanfaatan teknologi pembelajaran akan menjadikan pembelajaran tersebut lebih menarik.

Sejarah perkembangan pembelajaran Daring, pada mulanya menggunakan fitur *attachment* email, *postingan* di blog situs web, atau berbagi ringkasan materinya melalui media sosial. Pembelajaran Daring seperti ini belum dapat memberi hasil yang optimal, karena guru tidak dapat mengontrol semua proses kegiatan secara penuh. Pada tugas kelompok, guru tidak dapat mengetahui siapa peserta didik yang mengerjakan dan tidak mengerjakan secara sungguh-sungguh.

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan selain ditunjukkan untuk *searching* (mencari) dan menyampaikan pengetahuan, teknologi juga harus digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran. Penggunaan media berbasis TIK dalam evaluasi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan hasil evaluasi. Pemanfaatan teknologi ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa senang dan ketertarikan peserta didik terhadap evaluasi pembelajaran.¹⁰ Penggunaan media evaluasi pembelajaran online memang

⁸ Yusuf Bilfaqihm, dkk., *Esensi Pengembangan...*, hlm. 3

⁹ M. Mousa and M. Abdelmalak, "Web 2 . 0 Technologies and Building Online Learning Communities : Students ' Perspectives."

¹⁰ Dwi Purwati, Alifi Nur Prasetya Nugroho, Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Google Formulir di SMA N 1 Prambanan, Volume 4 No.1 Maret 2018, hlm.2

cukup efisien dalam pembuatan soal dan memudahkan dalam pengkoreksian. Guru tidak perlu mengoreksi satu per satu lembar jawaban peserta didik.

Pengembangan media evaluasi berbasis TIK melalui aplikasi latihan soal secara Online, bahkan bisa diakses secara mudah dengan menggunakan *smartphone android*. Meskipun pada situasi pandemi seperti ini, intruksi dari pemerintah terkait evaluasi pembelajaran tidak lagi menitikberatkan pada tes sumatif. Mengingat pola pendidikan masih menggunakan pola lama dimana pembelajaran tatap muka dianggap menjadi pertimbangan dalam mengevaluasi pembelajaran.

Penggunaan media evaluasi pembelajaran online merupakan *independent media* (media yang dapat dipergunakan oleh peserta didik dalam kegiatan belajar mandiri). Menurut Wibawa dan Mukti –sebagaimana yang dikemukakan oleh Pujiastuti- bahwa media independen adalah media yang dirancang, dikembangkan, dan dihasilkan secara sistematis dan terarah agar dapat mencapai tujuan instruksional tertentu. Guru dapat menyampaikan pesan kepada peserta didik berupa pengetahuan dan keterampilan. Pesan ini disampaikan atau dikomunikasikan melalui berbagai saluran, seperti: saluran pendengaran, saluran penglihatan, saluran penglihatan dan pendengaran, serta saluran perasaan dan saluran perbuatan.¹¹

Media evaluasi berbasis TIK yang masif digunakan salah satunya adalah *Google Forms* (Google Formulir). *Google Forms* merupakan bagian dari *Google Docs* (aplikasi buatan Google yang dipergunakan untuk membuat, mengedit, dan menyimpan dokumen). Pada awalnya *Google forms* adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan Google untuk membuat sebuah survei dan kuesioner yang dikembangkan. Meskipun di-*branding* sebagai alat survei dan kuesioner, *Google forms* juga sering dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Formulir yang telah dibuat dalam *Google forms* akan tersimpan di *Google drive* secara otomatis dan dapat mudah di-*share* kepada siapa saja melalui tautan bagikan.¹² Fitur *shuffle* (acak) menjadi kelebihan tersendiri dari aplikasi yang dibuat oleh raksasa Google ini. Mengingat untuk kebutuhan evaluasi pembelajaran, terkadang diperlukan fitur tersebut untuk membuat soal teracak urutannya dan urutan opsi jawabannya, seolah-olah terdapat banyak paket soal yang

¹¹ Sri Pujiastuti, *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: UNY. 2007), hlm. 8

¹² Admin Google, "G suite by Google cloud, formulir". Diakses pada <http://www.google.com/intl/id/form/about/> pada tanggal 1 April 2020.

dikerjakan oleh peserta didik satu dengan yang lain dalam waktu yang bersamaan untuk menghindari praktek kecurangan.

Bentuk soal yang ditawarkan oleh *Google Forms* adalah *Multiple Choice* (Pilihan Ganda), *Short answer* (Isian singkat), *Paragraph* (Uraian), *Check Boxes* (Kotak centang), dan skala linear. Untuk soal berbentuk *Multiple Choice* (Pilihan ganda) dan *Short answer* (Isian singkat), jawaban yang masuk akan dikoreksi secara otomatis oleh *Google forms* dan Hasil pekerjaan peserta didik dapat dilihat apabila pengaturan diatur dengan mode *respondent can see points values*. Guru dapat men-*download* rekap hasil evaluasi pembelajaran peserta didik dalam format Microsoft Excel lengkap dengan skor yang diperoleh dan jawaban pertanyaan dari peserta didik

Google forms merupakan evaluasi pembelajaran yang paling mudah diakses melalui ponsel pintar bersistem operasi Android. Tayangan video Youtube dapat ditonton di aplikasi ini di kolom tautan yang disediakan. Sehingga memudahkan seorang guru yang ingin memberikan materi pengantar berbentuk audio-visual sebelum peserta didik mengerjakan pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalamnya.

Akun Google yang merupakan prasyarat pembuatan media evaluasi Google Formulir biasanya sudah dimiliki pengguna HP Android. Ponsel pintar berbasis sistem operasi Android mengharuskan para penggunanya untuk memiliki akun Google, karena fitur layanan di dalamnya terintegrasi dengan akun google, dari aplikasi *Playstore* (toko aplikasi resmi) sampai google Docs, yang didalamnya memuat layanan *Google Forms*. Guru bisa mendaftar melalui <https://accounts.google.com/SignUp/>, bagi mereka yang belum mempunyai akun google. Pembuatan formulir yang berisikan soal dapat dimulai oleh guru dengan mengunjungi alamat *Google forms* melalui tautan berikut, http://www.google.com/int/id_id/forms/about/. Begitu halnya ketika akun pengguna masih belum aktif, maka pengguna akan digiring untuk login ke akun google terlebih dahulu. Ketika sudah dapat masuk ke halaman laman awal Google Forms, selanjutnya dapat mengklik tombol “Buka Google Formulir” atau “Go To Google Forms”. Setelah tombol tersebut diklik, maka akan membawa pengguna masuk ke laman awal *Google forms*. Pada laman tersebut akan terlihat pengaturan model formulir, judul formulir, pengaturan *background* formulir, blanko kosong yang akan diisi dengan pertanyaan, dan *responses* (tanggapan).

Setelah dapat masuk ke halaman laman awal *Google forms*, langkah selanjutnya adalah mengisikan judul formulir pada bagian “Formulir tanpa judul”. Pada laman ini ada 2 (dua) bagian untuk memberikan spesifikasi formulir dengan judul. Judul yang terdapat di bagian atas formulir diperuntukkan sebagai nama *file* yang akan tersimpan di *Google Docs*, sementara pada bagian bawah akan dimunculkan sebagai judul formulir saat peserta didik mengaksesnya. Untuk pengguna yang menginginkan untuk mengedit file pertanyaan dapat langsung membukanya di *Google Drive*.

Google Forms sebenarnya dikembangkan sebagai alat pengumpul data (Kuisisioner). Untuk itu, perlu pengaturan sebelum masuk ke tahap pembuatan soal. Pengguna harus mengatur formulir pada *Google forms* supaya bisa dipergunakan untuk media evaluasi pembelajaran. Pengaturan dilakukan dengan cara masuk pada *setting* (setelan). Menu yang terdapat pada setelan diantaranya adalah *general* (umum), *presentation* (presentasi), dan *quizzes* (kuis). Pada bagian kanan atas terdapat tombol simpan yang digunakan untuk menyimpan pengaturan dan tanda silang untuk mengembalikan ke halaman laman awal.

Setelan *General* (umum) ditujukan untuk mengatur saat responden (peserta didik) akan mengerjakan soal, pada saat awal masuk ke formulir. Menu yang tersedia pada bagian *general* (umum) diantaranya:

1. *Collect email addresses* (Kumpulkan alamat email). Saat menu ini dipilih (dicentang), maka tiap-tiap responden yang akan mengerjakan harus memasukkan alamat emailnya terlebih dahulu. Jika tidak diisikan dengan alamat email, maka responden (peserta didik) tidak bisa meneruskan langkah selanjutnya.
2. *Requires sign in: Limit to 1 response* (Batas untuk 1 tanggapan). Saat menu ini dipilih, maka untuk setiap alamat email hanya dapat mengerjakan soal sekali saja.
3. *Respondent can: Edit after submit* (Responden dapat mengubah setelah mengirim). Saat menu ini dipilih, maka responden punya kesempatan untuk mengedit jawabannya setelah di-*submit*. Menu ini sebaiknya tidak dicentang ketika membuat formulir evaluasi pembelajaran.
4. *Respondent can: See summary charts and text responses* (Responden dapat melihat diagram dan teks jawaban). Menu ini ditujukan agar peserta didik dapat melihat perolehan peserta didik setelah mengerjakan evaluasi pembelajaran dari peserta didik lain yang sudah terlebih dahulu mengirimkan jawaban.

Setelan *presentation* (presentasi) pada umumnya ditujukan untuk pengaturan tampilan soal pada formulir. Menu yang tersedia pada bagian ini adalah sebagai berikut; *show progress bar* (aktifkan bilah kemajuan), *Shuffle question order* (acak urutan soal), dan *show link to submit another responses* (tampilkan *link* untuk menyerahkan tanggapan lain). Pembuatan soal sebaiknya tidak mencantumkan nomor ketika menu acak urutan soal dipilih, karena soal akan diacak oleh sistem secara otomatis. Menu tampilkan tautan untuk menyerahkan tanggapan bisa digunakan ketika soal mengharuskan untuk melampirkan sebuah yang besar, seperti video.

Sedangkan setelan *Quizzes* (kuis) ditujukan untuk membuat formulir sebagai media evaluasi pembelajaran. Menu yang terdapat dalam setelan *Quizzes* (kuis) adalah *Make this a quiz* (jadikan ini sebagai kuis), *Quiz option* (pilihan kuis), dan *Responden can see* (responden dapat melihat). Menu *Make this a quiz* (jadikan ini sebagai kuis) harus dipilih (dicentang) untuk menjadikan formulir sebagai media evaluasi. Opsi ini harus dipilih agar dapat dilanjutkan dengan membuat bobot penyekoran dan kunci jawaban tiap pertanyaan. Jika guru menginginkan agar nilai hasil evaluasi dapat langsung muncul setelah soal dikerjakan, maka opsi kuis dicentang pilihan *Immediately after each submission* (segera setelah pengiriman). Bila proses analisis nilai dikehendaki terlebih dahulu dan tidak langsung tertampil, maka menu yang perlu dicentang adalah *Later, after manual review* (Nanti setelah peninjauan secara manual). Sementara menu *Responden can see* (responden dapat melihat" terdapat tiga pilihan), yaitu *Missed questions* (pertanyaan tidak terjawab), *correct answer* (jawaban yang benar), dan *point values* (nilai poin). Masing-masing hendaknya dapat dicentang agar analisis soal dan jawaban dapat tertampil usai peserta didik mengerjakannya.¹³ Kekurangan dari *google forms*, karena software ini pada awalnya ditujukan sebagai formulir kuisisioner, maka saat dibuat sebagai soal perlu banyak penyesuaian.

Penggunaan aplikasi online seperti ini sebenarnya mudah, tergantung dari kemauan guru untuk meluangkan waktunya. Terlebih pada masa sekarang, perangkat ponsel yang semakin canggih dan penyedia jaringan yang berlomba-lomba dalam meningkatkan kekuatan jaringan (*bandwidth*) sehingga hampir tidak ada kendala pada sisi sarana penunjang. Menurut Bapak Akhmad Yusron, M.Pd.I., selaku guru mapel PAI di UPT SD Negeri 281 Gresik menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran

¹³ Admin Google, "*G suite by Google cloud, formulir*". Diakses pada <http://www.google.com/intl/id/form/about/> pada tanggal 1 April 2020.

Daring pada tingkatan sekolah dasar yang paling mudah adalah pemberian tugas melalui media grup di media sosial atau membagikan tautan kuis online. Mengingat penggunaan media tatap muka secara daring melalui aplikasi seperti *Google Classroom*, *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Webex*, *Teamlink*, terlalu memberatkan bagi wali murid. Terlebih tidak semua wali murid merupakan kalangan keluarga yang mampu. Terkadang pembelajaran melalui video Youtube dikeluhkan karena keterbatasan biaya untuk membeli kouta internet. Sehingga dapat disiasati dengan menuliskan materi melalui Google Formulir atau membuat *image* yang sudah diberi tambahan kalimat informasi yang ingin disampaikan ke peserta didik. Hal ini semata-mata menghindari penggunaan buku LKS sebagai media pembelajaran Daring.¹⁴

Media evaluasi pembelajaran lainnya adalah *Kahoot*. *Software Kahoot* adalah media evaluasi pembelajaran online berbasis aktivitas permainan yang menjadikan belajar lebih menyenangkan. Instrumen penilaian yang ditawarkan dalam berbagai bentuk, seperti; *multiple choice* (Pilihan Ganda), *checklist*, isian singkat yang dapat diberi tambahan gambar untuk memperjelas objek yang dipertanyakan. Pembuatan soal dapat dilakukan secara manual atau diunduh dari *spreadsheet* Microsoft Excel. Kuis dapat dibagikan ke semua orang melalui kode game, dan kompetisi dapat dilakukan secara individual atau tim. Hasil pekerjaan peserta didik dari aplikasi ini dapat diunduh untuk dapat mengetahui letak kesalahan ketika mengerjakan soal-soal.¹⁵

Selain *Kahoot*, terdapat aplikasi evaluasi pembelajaran seperti *Quizizz*. Aplikasi online *Quizizz* adalah evaluasi pembelajaran yang dirancang pengembangnya untuk memberikan *game* kuis secara menyenangkan. Peserta didik yang mengikuti *game* kuis dapat terhibur dengan adanya pemilihan karakter permainan seperti Avatar yang unik, tema, meme, dan musik yang dapat mengiringi permainan. Selain itu, aplikasi ini menggiring peserta didik ke dalam kelas virtual yang berisi multi pemain. Mereka dapat mengerjakan kuis dengan model kompetisi dan setiap mengerjakan soal akan tertampil peringkat pada papan peringkat. Suasana kompetisi di dalamnya dapat menjadikan anak

¹⁴ Wawancara dengan Bapak Akhmad Yusron, M.Pd.I, selaku guru PAI di UPT SD Negeri 281 Gresik pada tanggal 29 April 2020.

¹⁵ <http://Kahoot.com>

termotivasi dalam mengerjakan soal-soal yang ada. Dalam aplikasi tersebut disediakan pula bantuan saat permainan dimulai.¹⁶

Aplikasi evaluasi pembelajaran yang juga dapat diakses di ponsel pintar ini dapat memberikan data proses dan hasil pekerjaan dan statistik kinerja peserta didik. Analisis butir soal juga dapat diketahui dari papan pantauan yang tertampil di akun guru. Hasil dari analisis butir soal dan statistik kinerjanya dapat diunduh. Pembuatan soal sangat memudahkan guru karena dilengkapi berbagai fitur pembuatan soal dari mulai manual, *upload* melalui *spreadsheet* Microsoft Excel, dan bahkan *teleport* (duplikat soal dari paket soal milik user lain). Pemanfaatan *quizizz* dapat membantu guru dalam melakukan evaluasi tanpa dibatasi tempat, tampilan yang menarik dan pengaturan waktu tiap soal yang dapat diatur, sehingga peserta didik terlatih mengerjakan tiap soal secara efisien.¹⁷ Melalui pemanfaatan aplikasi ini, peserta didik dapat dengan mudah mengakses pembelajaran yang menyenangkan. Orang tua juga dapat memantau hasil belajar dan guru tidak lagi direpotkan dengan urusan koreksi jawaban secara manual. Evaluasi pembelajaran dalam aplikasi *Quizizz* berbentuk instrumen penilaian tes objektif seperti pilihan ganda, *checklist* (daftar cek), dan isian singkat. Aplikasi yang menyediakan *space* cukup besar untuk membuat paket kuis sebanyak-banyaknya ini, menyediakan mode penugasan melalui tombol latihan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun peserta didik tidak memiliki akun, namun peserta didik mudah mencari sendiri latihan soal yang dikehendaki. Aplikasi *Quizizz* menawarkan pengintegrasian kuis ke dalam *flashcard*. Fitur *flashcard* yang dimaksud adalah suatu menu yang difungsikan untuk pembuatan catatan ringkas untuk keperluan tertentu.

Berbagai kelebihan yang ditawarkan tentu aplikasi *Quizizz* tidak luput dari kekurangan. Aplikasi ini mengharuskan akses dilakukan pada sinyal yang stabil dan kompetisi yang dibuat dalam aplikasi ini harus dikerjakan dalam satu waktu. Artinya kode permainan bisa dimasukkan untuk dapat mengikuti kompetisi dan harus dikerjakan serentak dengan peserta lain. Mengingat aplikasi ini adalah aplikasi evaluasi pembelajaran, maka aplikasi hanya dapat memberitahukan

¹⁶ Suo Yan mei, S. Y. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*, 2018, *Journal of Social Sciences Education and Research*, hlm. 208-212.

¹⁷ Ceramah yang disampaikan oleh Bapak Setia Budi, S.Pd. dalam Workshop Pembelajaran Animasi pada tanggal 20 Januari 2020 dalam rangka kegiatan Pengembangan Pembelajaran Gugus I Kecamatan Dukun, Gresik.

jawaban yang benar tanpa memberikan alasan yang mendasari jawaban. Penggunaan aplikasi ini secara terus-menerus dan monoton tanpa dipadukan dengan media yang lain menjadikan pembelajaran seolah-olah mengejar skor atau nilai kuantitatif dari guru. Terlebih lagi fitur bonus yang diberikan dalam proses permainan menjadikan skor yang didapat tidak 100% mencerminkan tingkat kompetensi pengetahuan peserta didik.

Media pembelajaran Daring lainnya adalah *Proprofs*. Meskipun aplikasi ini termasuk kurang familiar di kalangan pendidik, namun performanya tidak kalah dengan aplikasi evaluasi pembelajaran lain dalam pengembangan persepsi pembelajaran. Menu *Quiz* digunakan untuk membuat kuis dengan berbagai jenis soal, seperti *multiple choice* (pilihan ganda), uraian singkat, benar atau salah, dan menjodohkan.

Proprofs tidak seperti aplikasi evaluasi pembelajaran lainnya yang menyediakan kuis baik yang mode langsung (dimonitoring oleh guru) atau penugasan semuanya gratis. Aplikasi ini hanya menggratiskan untuk kapasitas sepuluh orang saat mengikuti suatu kuis langsung. Bagi guru yang menginginkan fitur yang optimal dari aplikasi ini dapat membeli seri premiumnya dengan keunggulan dapat melihat *track report* semua peserta kuis. Selain permainan yang berbentuk *Quiz*, terdapat pula menu *Brain games*. Salah satu menu pada aplikasi *Proprofs* yang menyediakan berbagai jenis permainan, seperti: *Puzzle*, *Sudoku*, *Hangman*, Susun Kata, dan *wordsearch* (Cari Kata). Kelebihan pada *Proprofs* adalah mampu menggabungkan fitur *Quiz* ke dalam fitur yang lain seperti *Training*. Fitur ini merupakan bagian dari *Proprofs* yang dapat membantu penyusunan suatu penjelasan informasi yang dapat diakses secara mandiri.

Opsi evaluasi pembelajaran online lainnya adalah *Wordwall*. Aplikasi yang berbentuk evaluasi pembelajaran ini menawarkan pembuatan instrumen penilaian yang paling variatif diantara media evaluasi pembelajaran online pada pembahasan artikel ini. *Software* ini berorientasi pada evaluasi pembelajaran online yang disesuaikan kelas dan gaya mengajar guru. Aplikasi ini ditujukan untuk menciptakan Kegiatan pembelajaran Interaktif yang dapat diakses tanpa terbatas waktu dan tempat, melalui perangkat teknologi yang memiliki jaringan internet, seperti; komputer, tablet, *smartphone*, dan sebagainya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dapat diakses oleh peserta didik secara individu atau melalui bimbingan guru secara bergiliran di depan

kelas (bagi sekolah yang sudah menyediakan sarana TIK pada kegiatan pembelajaran di kelas). Paket soal atau permainan yang dibuat dan dikendalikan pada aplikasi *Wordwall* disebut dengan istilah "*Activity*" (Aktivitas).

Sama seperti aplikasi evaluasi pembelajaran online yang dijelaskan sebelumnya, hasil pekerjaan peserta didik melalui *Wordwall* dapat dicetak secara langsung atau diunduh dalam bentuk file PDF. Hasil pekerjaan peserta didik tersebut dapat digunakan sebagai rujukan saat kegiatan pembelajaran interaktif atau dijadikan bahan pada kegiatan belajar mandiri. Pembuatan soal pada *Wordwall* menggunakan sistem *template*. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh *software* evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Quiz* (kuis) dan *Crossword* (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; *Random Wheel* (Roda acak), *True or False* (Benar atau salah), *Missing Word*, *Random cards* (Kartu acak), *Find the Match* (Mencari padanan), *Match up*, *Whack-a-mole*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch* (Cari kata), *Ballon pop*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, dan *Gameshow Quiz*.

Untuk membuat soal baru, guru memilih *template* terlebih dahulu, kemudian memasukkan materi soal yang akan dibuat. Durasi waktu dapat diatur dengan menyesuaikan kemampuan peserta didik dan tingkat kesukaran soal. Ketika dalam proses pembelajaran, guru bisa mengganti *template* yang sudah dibuat dengan *template* yang berbeda dengan mengklik satu tombol. Semisal soal dibuat berbentuk *Find the Match* (Mencari padanan) bisa diubah menjadi soal berbentuk *Crossword* (teka-teki silang).

Wordwall dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah. Selain itu kelebihan dari aplikasi Evaluasi pembelajaran seperti ini adalah tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan musik pengiring. Mode penugasan (*Homework*) dapat diterapkan di *software Wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah.

Activity (Aktivitas) dapat disetel dengan pengaturan privasi atau *general* (umum). Setelan privasi digunakan agar kegiatanku ini hanya dapat diakses pembuat saja dan pengguna lain tidak dapat menemukan kegiatan tersebut. Sementara opsi *general* (umum) ditujukan untuk berbagi dengan tautan kepada sesama guru. Hasil yang dibagikan juga dapat dikembangkan lagi oleh guru lain. Cara membagikan Aktivitas dapat dilakukan dengan berbagi tautan yang dapat disalin dan dibagikan melalui media sosial sehingga tautan tersebut dapat diakses oleh Peserta didik. Aktivitas lain seperti

berbagi saran menjadikan adanya diskusi bersama saat permainan dijalankan.¹⁸ Kekurangan dari pembelajaran ini adalah terkadang mengalami gangguan saat proses permainan karena software ini membutuhkan jaringan yang kuat dan stabil.

Melalui media aplikasi online setidaknya menjadi *virtual game* untuk menyiasati kebutuhan anak untuk bermain di luar rumah di tengah larangan keluar rumah di situasi pandemi ini. Terlebih pada anak usia sekolah dasar yang biasanya senang bertemu dengan teman dan bermain bersama di sekolah, sekarang harus terkurung dan belajar di rumah. Hampir seluruh anak usia sekolah dasar merasa jenuh terlalu lama di rumah. Begitu pula, pada masa sekarang anak sudah terbiasa memainkan *game* dari *smartphone*. Paradigma negatif penggunaan *smartphone* dari hanya sekedar untuk hiburan dapat digeser menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan. Bagi anak-anak, bermain mempunyai peranan yang sangat penting. Beberapa pakar psikologi berpendapat bahwa kegiatan bermain dapat menjadi sarana untuk perkembangan anak. Dengan melakukan permainan, anak-anak akan terlatih secara fisik. Demikian juga dengan kemampuan kognitif dan sosialnya pun berkembang. Singkatnya, permainan di masa kecil akan mempengaruhi pertumbuhan fisik dan perkembangan jiwa anak kelak.¹⁹

Penggunaan media evaluasi pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar rentan terjadi kecurangan, dimana beberapa kasus ditemukan kasus pekerjaan anak dikerjakan oleh orang tua. Baik itu orang tua yang mengoperasikan perangkat ponsel pintar untuk mengisikan sebagian jawaban, atau bahkan orang tua layaknya joki yang mengerjakan seluruh tugas peserta didik tanpa melibatkan anak sama sekali. Fenomena ini membutuhkan kesadaran bersama bahwa pembelajaran Daring bukan hanya sekedar mengejar target skor melalui evaluasi pembelajaran online, melainkan lebih pada memberikan pengalaman belajar yang belum tentu didapatkan peserta didik pada pembelajaran tatap muka di kelas.

Evaluasi pembelajaran online pada pembelajaran Daring bukanlah kegiatan ulangan harian (penilaian formatif), sehingga tidak terlalu menitikberatkan pada nilai yang diperoleh peserta didik. Skor dalam permainan hanya untuk memacu semangat peserta didik. Sehingga tidak mengherankan istilah yang digunakan untuk memulai permainan adalah *Play* (Bermain). Kata *play* merupakan istilah yang

¹⁸ <http://wordwall.net>

¹⁹ Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun Game*, (Jakarta: Penebar Plus, 2007), hlm. 7.

digunakan secara bebas sehingga arti utamanya adalah mungkin hilang. Arti yang sebenarnya adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara suka rela dan tak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.²⁰

Kategori bermain menggunakan aplikasi evaluasi pembelajaran online adalah *bermain aktif*, yakni kesenangan yang timbul dari apa yang dilakukan oleh peserta didik. Seperti halnya kebutuhan bersosialisasi dan berkelompok, bermain merupakan hasrat yang mendasar pada diri manusia. Anak-anak ingin bermain karena saat itulah mereka mendapatkan berbagai pengalaman lewat bermain melalui eksplorasi situasi dan kondisi yang mereka hadapi. Dari kegiatan tersebut, mereka dapat mengenal lingkungan sekitar dan teman sepermainan dalam suasana yang menyenangkan. Sementara orang dewasa membutuhkan permainan sebagai sarana relaksasi dan menghibur diri. Meskipun demikian, kedua tujuan tersebut pada dasarnya mempunyai muara yang sama. Karena selain bersifat menghibur, bermain di mata anak-anak juga dijadikan sarana sosialisasi, menjalin keakraban dengan teman dan sebagai sarana belajar, meskipun melalui virtual game minim aktivitas gerak.

Dari beberapa pengaruh permainan bagi perkembangan anak yang dikemukakan oleh Pepen Supendi, penulis dapat mengemukakan pengaruh yang ditimbulkan dari virtual game diantaranya:

1. *Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam*

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh perbatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

2. *Sumber belajar*

Bermain melalui kuis online memberi kesempatan untuk memacu pemahaman peserta didik dan mendapatkan pembenaran ketika menjawab salah.

3. *Mengenal potensi diri*

Melalui permainan, anak dapat mengetahui potensi dalam dirinya dibandingkan dengan temannya. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.²¹

²⁰ Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun....*, hlm, 8.

²¹ Pepen Supendi dan Nurhidayat, *Fun....*, hlm.323

Nadiem Makarim, selaku Mendikbud menyampaikan perihal belajar dari rumah bahwa pembelajaran Daring (Dalam jaringan) atau pembelajaran jarak jauh dilakukan agar dapat memberikan *meaningful learning* (pengalaman belajar yang bermakna) bagi peserta didik. Pembelajaran Daring ini juga tidak menuntut adanya ketuntasan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas ataupun kelulusan.²²

Seharusnya belajar di rumah memberikan pembelajaran yang bervariasi dalam bentuk tutorial atau tugas kepada peserta didik sesuai minat dan kondisi mereka termasuk dalam hal kesenjangan sarana belajar saat di rumah. Pada intinya adalah pemberian *feedback* (umpan balik) sehingga tercipta interaksi antara guru dan siswa meskipun di tempat yang berbeda. Pembelajaran Daring seharusnya menjadikan siswa terbebani tugas yang berhubungan dengan pemberian skor atau nilai kuantitatif dari guru.

Hal ini sebagaimana yang ditekankan oleh Mendikbud yang menyatakan:

"Walaupun banyak sekolah menerapkan belajar dari rumah, bukan berarti gurunya hanya memberikan pekerjaan saja kepada muridnya. Tetapi juga ikut berinteraksi dan berkomunikasi membantu muridnya dalam mengerjakan tugasnya. Mohon walaupun bekerja dari rumah, mohon siswa-siswa kita juga dibimbing. Kami sedang dan terus melakukan kerja sama dengan berbagai perusahaan telekomunikasi untuk memberikan subsidi data bagi siswa dan guru yang melakukan pembelajaran daring,"

Pembelajaran Daring yang bervariasi dapat menunjang perkembangan pendidikan di Indonesia. Mengingat ada alasan-alasan pembelajaran Daring amat dibutuhkan di Indonesia, diantaranya:

1. Keterbatasan kapasitas pendidikan yang ada di Indonesia, mulai dari pendidikan dasar dan menengah, pendidikan tinggi, sampai lembaga-lembaga workshop dan pelatihan.
2. Sebaran pendidikan yang kurang merata yang berakibat pada peningkatan biaya pendidikan/ pelatihan dan akomodasinya.

²² Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kemendikbud, "Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19", dapat dilihat di di: <https://www.kemdikbud.go.id/>

3. Tidak memadai dan kurang berkualitasnya sumber daya yang dimiliki oleh sebagian besar satuan pendidikan.
4. Pendidikan dan pelatihan yang dihasilkan selama ini masih belum setara dan bermutu.
5. Pemenuhan kebutuhan dan permintaan pendidikan dan pelatihan yang bermutu belum terjamin secara baik.

SIMPULAN

Revolusi teknologi industri 4.0 memunculkan teknologi yang membantu aktivitas manusia, salah satunya adalah pembelajaran Daring. *E-Learning* atau pembelajaran Daring adalah pembelajaran berbasis Elektronik yang dapat mewujudkan efektivitas pembelajaran. Meskipun demikian, pembelajaran Daring tidak berkembang secara masif sampai terjadi Pandemi Covid-19. Pembelajaran Daring adalah salah satu metode dari program belajar di rumah.

Pembelajaran Daring pada tingkat pendidikan dasar pada umumnya menggunakan media evaluasi pembelajaran online. Media evaluasi pembelajaran online termasuk dalam kategori *independent media*. *Google forms* merupakan media evaluasi pembelajaran online yang paling familiar di kalangan guru SD. *Software* yang pada awalnya ditujukan untuk kepentingan survei dan kuesioner ini, dianggap yang paling mudah diakses oleh peserta didik. Berikutnya terdapat aplikasi seperti *Kahoot* dan *Quizizz*, yang merupakan aplikasi evaluasi pembelajaran yang berbentuk kuis. Aplikasi *Quizizz* lebih unggul dibanding *Kahoot* pada tampilan yang futuristik dan lebih menarik. Aplikasi yang memiliki fitur yang lebih beragam adalah *Proprofs* dan *Wordwall*. Keduanya memiliki menu permainan yang tidak hanya berbentuk kuis, hanya saja menu pada aplikasi *propoofs* tidak semuanya gratis.

Penggunaan media evaluasi pembelajaran online dapat menggeser paradigma negatif penggunaan *smartphone* oleh anak. Pembelajaran Daring merupakan media interaksi anak dengan teman-temannya dalam dunia virtual. Pembelajaran Daring tidak hanya pemberian tugas namun juga bimbingan online dari guru, Penggunaan aplikasi online mudah untuk diterapkan, asalkan guru mau meluangkan waktunya.

DAFTAR RUJUKAN

- Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020
- Bilfaqih, Yusuf, dkk., 2015. *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*, Yogyakarta: Deepublish.
- Pujiastuti, Sri. 2007. *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UNY.
- Admin Google. 2018. *G suite by Google cloud, formulir*. Diakses pada <http://www.google.com/intl/id/form/about/> pada tanggal 20 Maret 2018.
- Suo Yan mei, S. Y. 2018. *Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom*, 2018, *Journal of Social Sciences Education and Research*.
- Wilson, J.P. 2001. *Drug Information*, New York: McGraw-Hill.
- Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat Kemendikbud, "Mendikbud Terbitkan SE tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Covid-19", dapat dilihat di di: <https://www.kemdikbud.go.id/>
- <http://www.google.com/intl/id/form/about/>
- <http://Kahoot.com>
- <https://www.kemdikbud.go.id>.
- <http://Kompas.com>
- <http://wordwall.net>