

Pelatihan Pembuatan Instrumen Penilaian Berbasis Media Nearpod

Pathuddin*, Rahma Nasir, Alfisyahra, Mubarik, & Fajriani

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Abstract

The purpose of this community service is to help teachers understand the benefits and ways of using media to make it easier to evaluate digitally. By using nearpod, teachers can also help students to learn independently from their respective students' homes. The problems faced by teachers are (1) the assessment is done manually and takes up a lot of the teacher's time; (2) The lack of teacher knowledge of technology-based evaluation media makes teachers' productivity low in developing teaching materials and multimedia-based evaluation tools. The method of implementation of activities is carried out in the form of lectures, demonstrations, discussions, and questions and answers. The service was attended by teachers at SMP Negeri 2 Banawa Selatan, Donggala Regency, Central Sulawesi. The result of community service is that teachers can design learning and evaluate using nearpod. The response of the participants to the implementation of the activity was very good, participants hoped that this kind of activity could be re-organized for the future.

Keywords: workshop, nearpod, improving teacher's understanding

1. Pendahuluan

Pendidikan di era new normal akan membawa banyak perubahan, terutama pada proses integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Sebenarnya teknologi digital sudah cukup digunakan dalam dunia pendidikan sebelum pandemi COVID-19 terjadi, namun penggunaannya tidak semasih hari ini. Jika dahulu teknologi digital di bidang pendidikan hanya digunakan sebagai alat pendukung, saat ini teknologi digital digunakan sebagai instrumen yang utama. Pentingnya integrasi teknologi digital dan manfaatnya pada aktivitas pendidikan kini dapat terlihat dari bagaimana fitur-fiturnya menjawab kebutuhan di sektor pendidikan saat ini. Apalagi di era new normal seperti ini, baik pengajar maupun mahasiswa- mahasiswi bergantung pada perangkat teknologi digital agar dapat tetap terhubung (Cahapay, 2020).

Guru memiliki empat standar kompetensi yang harus dipenuhi dalam mengajar. Menurut Undang-undang nomor 14 tahun 2005 kompetensi ialah seperangkat pengetahuan, keterampilan, perilaku, yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan. Standar kompetensi guru meliputi 1) kompetensi pedagogik, yakni kemampuan dalam mengelola pengembangan kurikulum, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, pemanfaatan teknologi pembelajran, dan evaluasi hasil belajar, 2) kompetensi kepribadian, yakni mampu menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, 3) kompetensi sosial mampu berkomunikasi lisan, tulisan, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional, serta mampu bergaul pada masyarakat sekitar dengan memerhatikan norma dan sistem nilai yang berlaku, 4) kemampuan guru dalam mengetahui materi pelajaran, konsep dan metode disiplin keilmuan. Dalam kompetensi pedagogik, guru diharapkan mampu dalam memanfaatkan teknologi serta melaksanakan pembelajaran dengan baik (Patabang & Murniarti, 2021).

Guru menggunakan media untuk mempermudah proses belajar mengajar (Yates et al., 2020). Media audio visual diantaranya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Keuntungan menggunakan video pembelajaran yaitu guru tidak perlu mengulang-ulang materi dasar setiap tahunnya, karena siswa dapat belajar secara mandiri melalui video yang dibagikan oleh guru dan menjawab pertanyaan yang muncul selama menjawab pertanyaan dari video. Sehingga saat tatap muka di kelas, siswa dapat bertanya langsung terkait materi yang telah dipelajari. Pembelajaran di kelas berfokus pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (high order thinking). Di sisi lain, guru juga memberikan penilaian pada setiap siswa. Penilaian adalah tahapan yang melelahkan bagi pengajar (Rebollo et al., 2021)

* Corresponding author:

E-mail address: pathuddin@yahoo.com



. Pengajar dituntut untuk mengumpulkan hasil penilaian pada setiap siswa dari setiap kelas di setiap akhir semester. Jika guru mengajar banyak kelas, dan satu kelas terdiri dari puluhan siswa. Tentu penilaian yang tidak dilakukan secara otomatis akan menyita banyak waktu guru.

Guru selama proses pembelajaran perlu memberikan umpan balik pada setiap siswa yang diajarkan (Barana et al., 2021). Sehingga penggunaan media nearpod untuk menilai pemahaman siswa memiliki tujuan utama untuk menawarkan umpan balik kepada siswa, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman dalam belajar. Penilaian yang dilakukan juga akan membantu siswa mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan mereka dalam topik di pelajaran tertentu. Real-time Assessment yang dihasilkan dari nearpod juga membantu mengenali kesulitan siswa dan tindak lanjut dapat segera diberikan saat tatap muka di kelas untuk perkembangan pembelajaran siswa. Dalam banyak hal, penilaian adalah salah satu strategi penilaian yang paling menguntungkan, karena berfokus pada apa yang masih perlu dipelajari daripada apa yang seharusnya sudah dikuasai peserta didik. Ini memberikan siswa cukup waktu untuk meningkatkan dan memperoleh informasi dan keterampilan yang diperlukan selama proses pembelajaran. Untuk mempersiapkan siswa sebelum memasuki kelas, siswa mempelajari materi terlebih dahulu masing-masing di rumah. Siswa juga menyelesaikan beberapa pertanyaan selama menonton video yang diberikan oleh guru.

Aspek penggunaan teknologi menjadi hal mendasar yang perlu diperhatikan oleh pengajar di era sekarang, namun itu bukanlah segalanya, teknologi merupakan alat yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pengalaman bermakna dalam proses belajar mengajar (Das, 2022). Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan menerapkan konsep flipped classroom. Low order thinking di rumah masing-masing dengan belajar dari media yang sudah disediakan guru. Sedangkan di sekolah, guru dan siswa dapat melakukan aktivitas high order thinking dengan membahas materi yang telah dipelajari masing-masing siswa secara mandiri.

Namun pada kenyataannya siswa dan guru belum terbiasa dengan konsep flipped classroom. Melainkan guru-guru di SMPN 2 Banawa Selatan juga mengalami banyak kendala khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif dan penilaian yang secara otomatis. Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di SMPN 2 Banawa Selatan diperoleh informasi bahwa keterbatasan fasilitas dan kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh guru membuat kemampuan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang.

Dengan kondisi yang seperti tersebut di atas, perlu dilakukan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru untuk membantu proses penilaian secara real-time dan otomatis sehingga mempermudah guru menyelesaikan tugasnya untuk mengevaluasi pembelajaran. Hal ini dilakukan melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat sebagai salah satu implementasi dari kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk guru di SMPN 2 Banawa Selatan, dengan judul: Pelatihan pembuatan instrumen penilaian berbasis media nearpod bagi guru SMPN 2 Banawa Selatan.

2. Metode

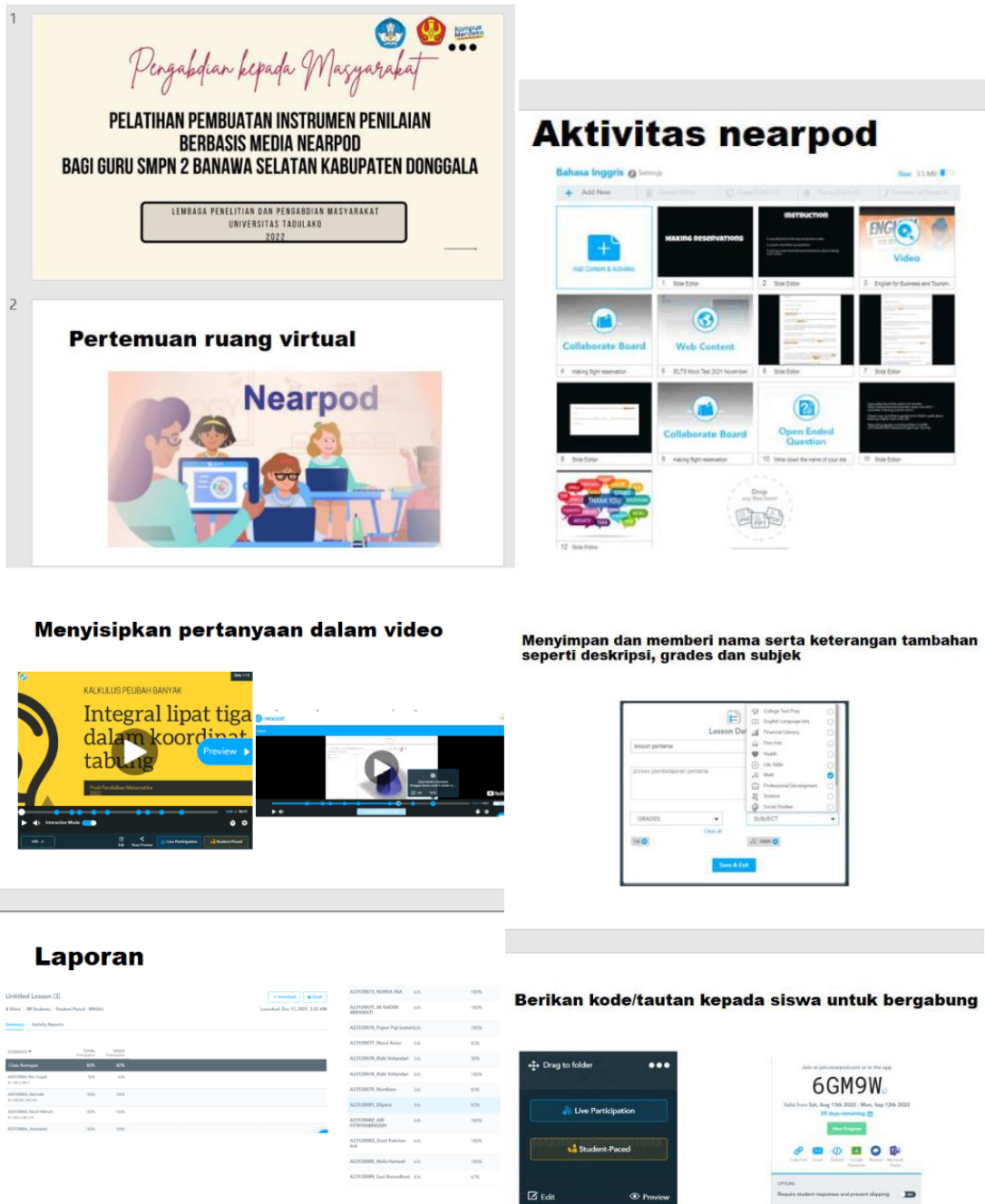
Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah: 1) Metode presentasi yaitu memberi penjelasan tentang pembuatan instrumen penilaian secara otomatis dan memperkenalkan aktivitas yang disediakan oleh nearpod sebagai media belajar. 2) Pemberian pelatihan pembuatan aktivitas interaktif menggunakan nearpod. Pada tahap ini tim pengabdian bertindak sebagai pengajar dalam menyajikan materi dan contoh aktivitas pada nearpod. 3) Melakukan pendampingan. Setelah menerima materi seperti pada tahap pertama, selanjutnya peserta akan bekerja dan belajar membuat aktivitas pada nearpod. 4) Metode simulasi digunakan untuk memberikan kesempatan kepada salah satu peserta mempraktekkan bahan ajar dan penilaian secara real-time kepada peserta lain yang bertindak sebagai siswa pada tahap simulasi. 5) Metode tanya jawab digunakan secara terintegrasi pada keseluruhan rangkaian pengabdian kepada masyarakat.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian diawali dengan sosialisasi dengan instansi terkait, kepala Sekolah SMP Negeri 2 Banawa Selatan. Sosialisasi bertujuan untuk memberi informasi kepada instansi terkait mengenai pelaksanaan pengabdian dan agar peserta mengetahui maksud dari pelaksanaan program tersebut oleh tim pelaksana agar tidak terjadi kesalahan informasi. Dalam pertemuan tersebut dibahas pula waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Selanjutnya pada pertemuan sesuai yang dijadwalkan sebelumnya dilakukan pemberian pelatihan yang berkenaan dengan tema pelatihan pembuatan instrumen penilaian berbasis media nearpod. Materi pelatihan (Gambar 1) meliputi: pengenalan instrumen penilaian berbasis media, pembuatan akun nearpod, pengenalan fitur-fitur nearpod sebagai media

untuk melakukan instrument penilaian, praktek pembuatan media menggunakan nearpod, mengatur urutan tampilan slide dari nearpod, uji coba aktivitas nearpod, membagikan media kepada siswa, menyimpan hasil dari semua aktivitas termasuk nilai dan persentase keaktifan setiap peserta.



Gambar 1. Gambaran Materi Nearpod

Diskusi Pembuatan instrument penilaian menggunakan nearpod. Kegiatan yang dilaksanakan pada kerja praktek adalah para peserta dibimbing yang dimulai dengan pemaparan materi dari narasumber terkait pengenalan ruang virtual nearpod hingga guru dapat mengunduh laporan penilaian aktivitas siswa di nearpod. Detail materi yang disampaikan yaitu pengenalan instrumen penilaian berbasis media, pembuatan akun nearpod, pengenalan fitur fitur nearpod sebagai media untuk melakukan instrument penilaian, praktek pembuatan media menggunakan nearpod, mengatur urutan

tampilan slide dari nearpod, uji coba aktivitas nearpod, membagikan media kepada siswa, menyimpan hasil dari semua aktivitas termasuk nilai dan persentase keaktifan setiap peserta.

Setelah presentasi dari narasumber, tim pengabdian kemudian melakukan pendampingan pada mitra dalam hal pembuatan bahan ajar hingga evaluasi di nearpod. Kegiatan pendampingan (Gambar 2) dilakukan untuk memastikan bahwa materi/teknologi yang disampaikan kepada mitra dapat dilaksanakan dengan baik sehingga hasil yang diperoleh dapat mencapai sasaran.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan

Untuk memfasilitasi mitra yang masih kesulitan dan membutuhkan bimbingan lebih intensif lagi, tim pengabdian menjawab pertanyaan dari guru-guru. Karena keterbatasan waktu, tim pengabdian memutuskan untuk menyediakan tutorial penggunaan nearpod yang dapat dinonton ulang oleh guru-guru. Namun, terkait pengenalan platform ini berjalan lancar dan tercapai dengan baik karena bapak/ibu guru tertarik untuk mempelajari lebih lanjut nearpod. Bapak ibu guru sudah dapat memaknai makna, manfaat, dan cara penggunaan nearpod.

Pada sesi pelatihan, guru-guru memberikan pertanyaan diantaranya: 1) apakah penggunaan nearpod berbayar?; 2) berapa lama guru-guru dapat memanfaatkan akun nearpod dalam pembelajaran? apakah terdapat batas waktu penggunaan aktivitas di nearpod?; 3) apakah nearpod dapat digunakan oleh semua guru mata pelajaran?; 4) apakah kelebihan dan kekurangan dari nearpod? Guru tidak perlu membayar untuk dapat menggunakan nearpod. Terdapat beberapa pilihan akun, memang terdapat beberapa fitur yang hanya dapat diakses dengan melakukan pembayaran. Tapi, untuk fitur gratis pun sudah banyak dan sudah dapat mengakomodir kebutuhan guru-guru seperti menggabungkan audio, pdf, file presentasi power point, video, tautan website, serta berbagai bentuk pilihan evaluasi yang diinginkan seperti open ended question, mencocokkan kata, menyisipkan pertanyaan di video penjelasan hingga mengunduh laporan aktivitas siswa bentuk excel dan pdf. Melalui akun gratis pun, guru sudah disediakan aktivitas eksplorasi dengan menggabungkan aplikasi desmos (untuk pelajaran sains dan matematika), aplikasi phet (untuk mata pelajaran sains dan matematika).

Hingga sekarang akun nearpod dapat digunakan tanpa batas waktu. Aktivitas yang telah didesain oleh guru saat ini dapat digunakan dan diedit kembali agar dapat digunakan beberapa tahun berikutnya. Membahas tentang Batasan waktu, terdapat Batasan waktu sebulan bagi guru-guru dan siswa untuk dapat mengakses link aktivitas yang dibagikan guru kepada siswa. Tapi, aktivitas tersebut tetap dapat diedit kembali tanpa Batasan waktu.

Kelebihan nearpod yaitu 1) penerapan Aplikasi yang menarik, dapat menarik perhatian siswa, 2) tidak Perlu memerlukan LCD Proyektor, karena peserta bisa melihat persentase menggunakan laptop atau telpon genggam masing-masing, 3) aktivitas siswa pada aplikasi ini dapat dikamati secara real-time, 4) terdapat beragam pilihan bentuk penilaian, 5) fitur student-paced sangat mendukung belajar mandiri siswa sebelum kelas dimulai karena disesuaikan dengan kemampuan siswa memahami materi. Kekurangan nearpod yaitu 1) aplikasi menggunakan koneksi internet, tanpa koneksi internet nearpod tidak dapat digunakan, 2) Jumlah pengguna dibatasi.

4. Kesimpulan

Kegiatan yang dilaksanakan pada pengabdian ini yaitu pelatihan mengenai nearpod, dimana peserta dibimbing mengenai pengenalan ruang virtual nearpod sampai dengan cara mengunduh laporan penilaian aktivitas siswa di nearpod. Detail materi yang disampaikan pada pelatihan ini yaitu pengenalan instrumen penilaian berbasis media, pembuatan akun nearpod, pengenalan fitur-fitur nearpod sebagai media untuk melakukan instrumen penilaian, praktik pembuatan media menggunakan nearpod, mengatur urutan tampilan slide dari nearpod, uji coba aktivitas nearpod,

membagikan media kepada siswa, menyimpan hasil dari semua aktivitas termasuk nilai dan persentase keaktifan setiap peserta. Hasil dari pelatihan ini, guru-guru telah dapat mendesain pembelajaran dan melaksanakan penilaian menggunakan nearpod.

References

- Barana, A., Marchisio, M., & Sacchet, M. (2021). Interactive Feedback for Learning Mathematics in a Digital Learning Environment. *Education Sciences*, 11(6), 279. <https://doi.org/10.3390/EDUCSCII1060279>.
- Cahapay, M. B. (2020). Rethinking Education in the New Normal Post- COVID-19 Era: A Curriculum Studies Perspective. *Aquademia*, 4(2), ep 20018. <https://doi.org/10.29333/AQUADEMIA/8315>.
- Das, K. (2022). Integrating E-Learning & Technology in Mathematics Education. Integrating E-Learning & Technology in Mathematics Education. Retrieved February 8, 2022, from <https://mathedu.hbcse.tifr.res.in/wp->
- Patabang, A., & Murniarti, E. (2021). Analisis Kompetensi Pedagogik Guru pada Pembelajaran Daring dimasa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1418–1427. <https://doi.org/10.31004/EDUKATIF.V3I4.584>
- Rebollo, C., Remolar, I., Rossano, V., & Lanzilotti, R. (2021). Multimedia augmented reality game for learning math. *Multimedia Tools and Applications*, 1–18. <https://doi.org/10.1007/S11042-021-10821-3/TABLES/4>
- Yates, A., Starkey, L., Egerton, B., & Flueggen, F. (2020). High school students' experience of online learning during Covid-19: *the influence of technology and pedagogy*. 30(1), 59–73. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2020.1854337>.