

## WORKSHOP PENYUSUNAN E-EVALUATION TEMATIK BERBASIS GAMIFICATION LEARNING UNTUK PENINGKATAN KECAKAPAN LITERASI TEKNOLOGI GURU

Ita Fitriati<sup>1</sup>, Ramdani Purnamasari<sup>2</sup>  
<sup>12</sup>STKIP Taman Siswa Bima  
[Itafitriati88@gmail.com](mailto:Itafitriati88@gmail.com)

### ABSTRAK

Literasi teknologi khususnya di Sekolah Dasar di Kabupaten Bima NTB terlihat belum banyak diimplementasikan, terlebih oleh guru selaku penggerak utama dalam pembelajaran. Di era sekarang guru harus mampu berinovasi dalam memanfaatkan teknologi dan membawanya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Literasi teknologi yang cocok diterapkan di sekolah dasar adalah dengan berbasis gamification learning atau belajar sambil bermain. Dengan harapan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi siswa. Tujuan dari kegiatan ini diharapkan meningkatnya pemberdayaan mitra pada berbagai sisi diantaranya: (1) Bertambah wawasan guru terkait literasi teknologi dan konsep gamification learning, (2) Meningkatkan kecakapan guru dalam memanfaatkan teknologi, (3) Menghasilkan produk e-evaluation pada semua jenjang kelas, (4) Memperkaya kegiatan literasi teknologi di sekolah dasar, (5) Membantu sekolah membangun jenis kegiatan literasi teknologi. Metode kegiatan meliputi: (1) Sosialisasi kegiatan, (2) Focus Group Discussion (FGD), (3) Workshop penyusunan e-evaluation tematik, (4) Evaluasi. Hasil dari Kegiatan ini didapatkan beberapa point kesimpulan sesuai dengan indikator ketercapaian kegiatan, (1) 87% guru hadir pada kegiatan workshop ini. (2) Peningkatan pemahaman guru yang sebelumnya hanya 10% meningkat menjadi 100% guru paham dengan e-evaluation (evaluasi menggunakan teknologi). (3) Guidebook atau modul workshop digunakan oleh seluruh peserta. (4) Terdapat 70% guru mengirimkan video implementasi e-evaluation di kelas masing masing. (5) Dua jenis sertifikat yaitu sertifikat peserta workshop 10JP dan Sertifikat apresiasi pengembang produk telah diberikan kepada semua peserta kegiatan. (6) Video dokumentasi telah dipublikasikan melalui channel resmi STKIP Taman Siswa Bima. (7) Publikasi media masa online telah diposting oleh 3 lembaga media. (8) Artikel ilmiah telah dipublikasikan pada seminar nasional hasil pengabdian masyarakat.

**Kata Kunci:** Workshop, E-Evaluation, Gamification Learning, Kecakapan, Literasi Teknologi.

### 1. PENDAHULUAN

Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi (Menristekdikti) pernah menjelaskan, berdasarkan evaluasi awal tentang kesiapan negara dalam menghadapi era revolusi industri 4.0, negara Indonesia diperkirakan sebagai negara dengan potensi tinggi (Ristekdikti, 2018). Kemajuan teknologi memungkinkan terjadinya otomatisasi hampir di semua bidang (Tjandrawina, 2016). Termasuk pada bidang pendidikan dimana peran gurulah yang menjadi penggerak inti dalam proses pembelajaran dan penggiat literasi.

Literasi teknologi khususnya di Sekolah Dasar yang berada di daerah Kabupaten Bima - Provinsi Nusa Tenggara Barat terlihat belum banyak diimplementasikan, terlebih oleh guru selaku penggerak utama dalam pembelajaran.

Di era sekarang guru harus mampu berinovasi dalam memanfaatkan teknologi dan membawanya kedalam proses kegiatan belajar mengajar di dalam kelas masing masing. Guru pada jenjang Sekolah Dasar adalah ujung tombak kemajuan pendidikan, yang kini dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran siswa, diantaranya dengan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Teknologi dan berbagai macam *Software*nya.

Literasi teknologi yang cocok diterapkan di sekolah dasar adalah dengan berbasis gamification learning atau pembelajaran yang mengadopsi karakteristik game (permainan),

dimana siswa bisa belajar sambil bermain (Tjandrawina, 2016). Dengan harapan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi siswa. Pada dasarnya proses belajar siswa tidak harus bergantung pada aspek kemampuan kognitif saja atau intelegensi, akan tetapi juga harus diperhatikan perkembangan sisi emosi dan social agar siswa bisa berpikir tenang, aspek ini berpengaruh terhadap perilaku anak kepada dirinya, orang lain, maupun lingkungannya (Fitriati et al., 2022).

Berdasarkan hasil penelitian dari Tim Inovasi bersama SMERU Research Institute, melaporkan bahwa telah melakukan penelitian terhadap sistem pendidikan dasar di beberapa kabupaten di Nusa Tenggara Barat (NTB), termasuk di kabupaten Bima. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pendidikan dasar di Bima, diantaranya: rendahnya kualitas guru, rendahnya komitmen dan profesionalisme guru, kurangnya pelatihan untuk guru, rendahnya minat baca dan minat belajar murid, Hampir semua permasalahan tersebut merupakan penyebab rendahnya kualitas hasil pembelajaran di kabupaten Bima (Hastuti, 2020).

Peningkatan skill (keterampilan) tentu didasarkan pada desain pembelajaran, salah satunya adalah bentuk evaluasi pembelajaran. Bentuk evaluasi melalui platform online dapat memacu semangat dan ketertarikan peserta didik. (Fidiastuti et al., 2022). Oleh karena itu, pengetahuan dan keterampilan serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi guna mendukung proses pembelajaran menjadi sesuatu hal yang berguna untuk diketahui oleh pendidik saat ini (Fitriati et al., 2023), (Darmawiguna et al., 2019).

Melalui sebuah game, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, game juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan peserta didik berupa keterampilan verbal, visual, kinetik, dan aktivitas berbasis game lainnya (Hamdan et al., 2020) (Sunarya et al., 2019).

## 2. METODE PENGABDIAN

Ada empat tahapan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan ini antara yaitu tahap persiapan meliputi tahap persiapan meliputi koordinasi tim dan mitra serta sosialisasi, tahap FGD (Focus Group Discussion), tahap pelaksanaan workshop (Pelatihan dan

Pendampingan), serta tahap pasca pelaksanaan (Evaluasi).

### 2.1. Metode dan Rancangan Pengabdian

#### ❖ Tahapan Awal Persiapan

Ada beberapa hal yang dilakukan pada tahap persiapan yaitu koordinasi internal tim untuk merencanakan pelaksanaan dengan pembagian *job description* masing-masing anggota, penentuan dan rekrutmen peserta pelatihan, studi pustaka, analisis operasional, penyusunan instrument pretest dan posttest, serta penyusunan *guidebook* (modul panduan workshop).

Peserta pelatihan diperuntukan untuk guru di sekolah mitra baik yang belum memiliki kemampuan memadai mengoperasikan komputer maupun yang telah memiliki kemampuan pengoperasian komputer. Guru diminta untuk mempersiapkan smartphone serta bahan ajar, dan diharapkan guru mampu mengakses internet. Studi pustaka dilakukan untuk mencari materi-materi yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan seperti dalam penyusunan modul panduan atau modul tutorial. Analisis operasional dilakukan guna untuk mengetahui lokasi, kapasitas ruangan, perlengkapan peralatan penunjang, jumlah peserta, serta kesiapan mitra dalam mendukung terlaksanakannya seluruh rangkaian kegiatan.

Tim menyusun instrument pretest dan posttest untuk mengukur ketercapaian kegiatan, dan juga tim menyusun *guidebook* yang berisi panduan kegiatan secara teknis serta berisi tutorial cara menggunakan aplikasi yang akan dipraktikkan pada saat kegiatan. Tidak lupa tim membuat sertifikat yang akan diberikan kepada peserta.

Sosialisasi kegiatan juga menjadi hal yang tidak kalah penting dalam tahap persiapan ini. Sosialisasi kegiatan ini disampaikan kepada sasaran calon peserta kegiatan. Ada beberapa hal yang disampaikan diantaranya: tujuan dan sasaran dilakukannya kegiatan, waktu dan proses pelaksanaan, serta target target yang ingin dicapai dari kegiatan ini.

#### Focus Group Discussion (FGD)

Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan dengan teknik Focus Group Discussion (FGD) dengan tujuan untuk menyamakan tanggapan atau persepsi antara tim pelaksana dengan pihak mitra maupun dengan para guru di sekolah mitra. Selain itu materi yang disampaikan pada

kegiatan FGD ini yaitu tentang literasi teknologi pada sekolah dasar, dan konsep gamification learning, serta pengenalan dan pemanfaatan gamification learning di sekolah dasar.

Kegiatan ini akan dilakukan selama 1 hari yang dimulai pukul 08.00 sampai 13.00 WITA, dengan rancangan lokasi bertempat di gedung kelas pada sekolah mitra.

Pada saat kegiatan materi yang diberikan terdiri dari 4 materi penguatan yang diberikan oleh oleh masing masing narasumber ahli, materi tersebut diantaranya : (1) Pentingnya Literasi Teknologi Bagi Guru di Era Kurikulum Merdeka, (2) Konsep Gamification Pada Dunia Pendidikan, (3) Implementasi Aplikasi Quizizz untuk optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Teknologi. (4) Membuat Game Educative menggunakan Platform Berbasis Artificial Intelligence (AI).

#### ❖ Tahapan Pelaksanaan Pelaksanaan Workshop (Pelatihan dan Pendampingan)

Dalam pelaksanaan Workshop ini digunakan tiga metode yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode praktik. (1) Metode presentasi yang diberikan berupa penguatan materi atau resume dari materi FGD, dilanjut dengan pemaparan gambaran contoh contoh gamifikasi, serta implementasinya dalam pembelajaran. (2) Metode demonstrasi memberikan tutorial cara pengoperasian beberapa platform gamifikasi learning, platform yang akan didemonstrasikan adalah platform yang dipilih oleh guru guru dari hasil angket kebutuhan guru yang telah diberikan pada saat kegiatan observasi sebelumnya. Platform yang akan dipilih tersebut diantaranya quizizz, wordwall dan puzzle maker. (3) Metode praktik dimana guru-guru mempraktikkan secara langsung, mengimplementasikan beberapa platform tersebut dan memasukan materi tematik sesuai pada jenjang kelas masing masing.

Dalam proses penyajian metode tersebut peserta dapat langsung berdiskusi dengan pemateri untuk memahami materi dan sharing pengalaman terkait dengan masalah yang tengah dibahas dalam materi bersangkutan. Kegiatan Workshop ini berlangsung mulai pukul 08.00 sampai 16.00 WITA.

#### ❖ Tahapan Monitoring dan Evaluasi

Setelah pelaksanaan kegiatan, beberapa hal yang harus dilakukan antara lain: (1) Evaluasi Kegiatan. (2) Pemeriksaan Tugas. (3) Pembuatan dan penyerahan hadiah dan sertifikat kegiatan kepada peserta dan pemateri (4) Penyusunan laporan kegiatan.

Sebagai Follow up dari kegiatan bahwa guru diminta untuk mengimplementasikan e-evaluation yang sudah dibuat tersebut pada kelas masing masing. Guru mengirimkan bukti implementasi dengan menggunakan video dengan ketentuan durasi maximal 5 menit.

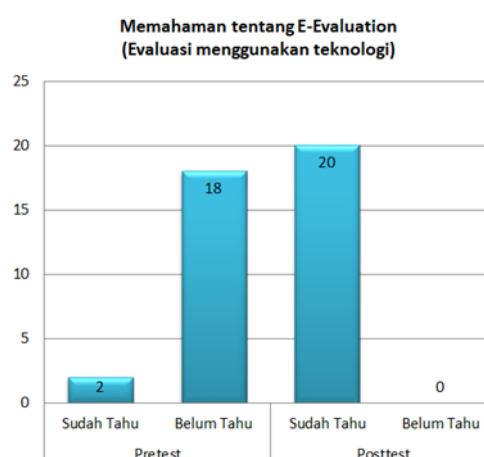
### 2.2. Pengambilan Sampel

Peserta pelatihan diperuntukan untuk guru di sekolah mitra baik yang belum memiliki kemampuan memadai mengoperasikan komputer maupun yang telah memiliki kemampuan pengoperasian komputer.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Kegiatan dihadiri oleh guru SDIT Wihdatul ummah yang berasal dari semua jenjang kelas. Total guru di sekolah tersebut berjumlah 23 orang guru dan pada saat kegiatan total guru yang hadir berjumlah 20 guru karena 3 orang guru sedang menjalankan piket. Ini menandakan ada 87% guru yang hadir dan melebihi dari target pada indicator capaian diatas.

Pada point peningkatan kecakapan guru, pelaksana PMP mengukurnya lewat angket. Pada saat sebelum materi diberikan guru diberikan angket pretest, dan setelah selesai materi guru diberikan post test.



Gambar 1. Peningkatan pemahaman guru

Dari data diatas berdasarkan angket pretest hanya 10% guru yang mengetahui tentang e-evaluation (evaluasi menggunakan teknologi) sedangkan masih 90% guru belum mengetahui

tentang evaluation. Setelah diberikan materi pada kegiatan ini dan diberikan angket posttest maka 100% guru sudah memahami tentang e-evaluation.

Guidebook atau modul workshop telah disusun oleh tim PMP dan diberikan kepada peserta pada saat sebelum kegiatan dimulai. Modul workshop ini dapat dimanfaatkan oleh peserta sebagai panduan dalam mendengarkan materi serta dalam mempraktikkan beberapa latihan terkait e-evaluation.



**Gambar 2 Tampilan Guidebook atau modul workshop**

Setelah berakhirnya kegiatan, peserta diberi tugas untuk menyusun e-evaluation sesuai dengan materi yang diajarkan pada kelas masing masing. Guru diminta untuk mengimplementasikan e-evaluation yang telah disusun dan menerapkannya ke dalam kelas yang diajarkan sesuai dengan jam ngajar masing masing. Untuk follow up kegiatan guru melaporkan keterlaksanaan kegiatan lewat video yang berdurasi maksimal 5 menit. Adapun rincian video tersebut tercantum pada Tabel 1.

**Tabel 1. Data guru dan link video kegiatan**

Nama Guru	Link Video
Risna Meilina, S.Pd	[1]
Tuti Alawiah, S.Pd	[2]
Nurrahmawati, S.Pd	[3]
Maulana Al Awaludin, S.Pd	[4]
Anita Haeratunnisah, S.Sos	[5]
Nurwahdaniyah, S.Pd	[6]
Denny Satria Rahman, S.Pd.I	[7]
Khusnul Hatimah, S.Pd	[8]
Siti Hajar, S.Pd	[9]
Leska Marwah, S.Pd	[10]
Nur Fitrah Khaerunnisah, S.Pd	[11]
Radiyah, S.Pd	[12]
Romadonatus Salbiyah, S.Pd	[13]

Yuni Sari, S.Pd	[14]
-----------------	------

Berdasar tabel diatas terdapat 14 orang guru yang mengirimkan laporan lewat video dokumentasi, dalam hal ini jika dipersentasekan dengan kuantitas guru artinya terdapat 70% guru.

Sertifikat pada kegiatan ini terdapat dua jenis sertifikat yang berikan kepada peserta kegiatan, pertama sertifikat sebagai peserta workshop dan kedua sertifikat apresiasi sebagai pengembang produk e-evaluation. Untuk sertifikat peserta kegiatan diberi bobot total 10 JP sesuai dengan kuantitas dari masing masing materi serta penugasan. Semua telah diserahkan kepada seluruh peserta kegiatan.

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari Kegiatan ini didapatkan beberapa point kesimpulan sesuai dengan indicator ketercapaian kegiatan, (1) 87% guru hadir pada kegiatan workshop ini. (2) Peningkatan pemahaman guru yang sebelumnya hanya 10% meningkat menjadi 100% guru paham dengan e-evaluation (evaluasi menggunakan teknologi). (3) Guidebook atau modul workshop digunakan oleh seluruh peserta. (4) Terdapat 70% guru mengirimkan video implementasi e-evaluation di kelas masing masing. (5) Dua jenis sertifikat yaitu sertifikat peserta workshop 10JP dan Sertifikat apresiasi pengembang produk telah diberikan kepada semua peserta kegiatan. (6) Video dokumnetasi telah dipublikasikan melalui channel resmi STKIP Taman Siswa Bima. (7) Publikasi media masa online telah diposting oleh 3 lembaga media. (8) Artikel ilmiah telah dipublikasikan pada seminar nasional hasil pengabdian masyarakat.

#### 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih yang tak terhingga kami sampaikan kepada KEMDIKBUDRISTEK yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan pengabdian serta telah mendanai kegiatan ini. Terimakasih juga kami sampaikan untuk STKIP Taman Siswa Bima yang telah memberikan support untuk tim dari Program Studi pendidikan teknologi Informasi sehingga kegiatan ini berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Terimakasih untuk LPPM yang telah menyetujui kegiatan ini dan membantu terselenggaranya kegiatan dengan lancar.

#### 6. DAFTAR PUSTAKA

- Darmawiguna, I. G. M., Santyadiputra, G. S., & Pradnyana, G. A. (2019). Pelatihan Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran dengan Platform Kahoot bagi Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida. *Prosiding SENADIMAS Ke-4*, 967–972.
- Fidiastuti, H. R., Irianti, N. P., & Rozhana, K. M. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Belajar Berbasis Gamifikasi untuk Mendukung Pembelajaran Daring. *3*(2), 110–115.
- Fitriati, I., Fitrianiingsih, N., Ahyar, A., Purnamasari, R., Ningsi, F., Irawati, I., & Wahyudin, W. (2023). Workshop Penyusunan Internet Based Test (IBT) Menggunakan Metode Gamification Learning untuk Guru SMK. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 92–99.
- Fitriati, I., Nurmansyah, N., Purnamasari, R., Marwahdiyanti, F., & Nasihah, M. (2022). Pengembangan E-Evaluation Tematik Berbasis Gamification Learning Untuk Peningkatan Literasi Teknologi di Sekolah Dasar: Development of Gamification Learning-Based Thematic E-evaluation for Improving Technological Literacy in Elementary Schools. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, *7*(2), 47–55.
- Hamdan, A., Hidayat, W. N., & Suswanto, H. (2020). Aplikasi dan Sosialisasi Gamification Mobile Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman dan Motivasi Pembelajaran Pemrograman Web. *Abdimas Toddopuli: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *2*(1), 37–44.
- Hastuti. (2020). Laporan Lapangan SMERU : Studi Diagnostik Pembelajaran Pendidikan Dasar di Kabupaten Bima, Provinsi Nusa Tenggara Barat. The SMERU Research Institute. <https://smeru.or.id/id/publication-id/studi-diagnostik-pembelajaran-pendidikan-dasar-di-kabupaten-bima-provinsi-nusa>
- Ristekdikti. (2018). Era Revolusi Industri 4.0, Saatnya Generasi Millennial Menjadi Dosen Masa Depan. <http://sumberdaya.ristekdikti.go.id/index.php/2018/01/30/era-revolusi-industri-4-0-saatnya-generasi-millennial-menjadi-dosen-masa-depan>;
- Sunarya, P. A., Rahardja, U., Aini, Q., & Khoirunisa, A. (2019). Implementasi Gamification Sebagai Manajemen Pendidikan Untuk Motivasi Pembelajaran. *Edutech*, *18*(1), 79. <https://doi.org/10.17509/e.v18i1.14697>
- Tjandrawina, R. R. (2016). Industri 4.0: Revolusi industry abad ini dan pengaruhnya pada bidang kesehatan dan bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, Vol 29, No(1), 31–39. <https://doi.org/10.5281/zenodo.49404>