

PELATIHAN EVALUASI ONLINE BERBASIS GAMIFIKASI DENGAN TYPEFORM DAN PROPROFS DI SDN SADAGORI I CIREBON

Irmawati L.K.D¹⁾, Setiyani²⁾, D.P.D Santi³⁾, Try Suprayo⁴⁾,
Apri Dwi Astuti⁵⁾, Jauffillaili⁶⁾

^{1,2} Pendidikan Matematika, Universitas Swadaya Gunung Jati

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Swadaya Gunung Jati

⁴ MTs. Husul Khotimah. Kuningan

⁵ Akutansi, Universitas Swadaya Gunung Jati

⁶ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Swadaya Gunung Jati

Abstrak

Pada sekolah mitra permasalahan yang terjadi adalah menurunnya partisipasi aktif siswa dalam mengerjakan tugas yang diberikan secara online. Sejauh ini aplikasi yang sering digunakan guru adalah google form. Namun, penggunaan aplikasi ini cenderung kurang menarik dan monoton. Oleh karena itu, tujuan kegiatan PKM ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dengan pelatihan pembuatan kuis online dengan Typeform dan Propofs. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah tanya jawab, ceramah, dan demonstrasi. PKM ini terdiri dari tiga tahap yaitu observasi, solusi permasalahan, dan evaluasi. Dari hasil kegiatan pengabdian, kemampuan guru dalam membuat kuis online typeform dan propofs meningkat 100%. Guru pemula yang belum pernah menggunakan atau mengetahui aplikasi typeform dan propofs dengan mudah membuat dan mempublish kuisnya di google classroom. Keterlibatan tutor dalam setiap kelompok sangat membantu guru dalam melakukan praktik membuat kuis menggunakan typeform dan propofs. Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan berharap pelatihan ini akan berlanjut dengan topik-topik yang dibutuhkan oleh guru.

Keywords: Pelatihan Propofs, Typeform, Kuis Online

Abstract

]

In partner schools, the issue that arises is the decreased active participation of students in completing assigned tasks online. So far, the commonly used application by teachers is Google Forms. However, the use of this application tends to be uninteresting and monotonous. Therefore, the objective of this Community Service activity is to enhance the competence of teachers through training in creating online quizzes using Typeform and Propofs. The methods employed in this activity include question and answer sessions, lectures, and demonstrations. The Community Service activity consists of three stages: observation, problem-solving, and evaluation. Based on the outcomes of the service activity, the teachers' ability to create online quizzes using Typeform and Propofs improved by 100%. Novice teachers who were unfamiliar with or had never used Typeform and Propofs were able to easily create and publish their quizzes on Google Classroom. The involvement of tutors in each group greatly aided the teachers in practicing the creation of quizzes using Typeform and Propofs. The participants showed great enthusiasm in attending the training and expressed their hope for the continuation of such training with topics relevant to their needs as teachers.

Correspondence author: Setiyani, setiyani@ugj.ac.id Cirebon, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Pendidikan abad-21 ditandai dengan ketersediaan informasi kapan saja dan dimana saja (Sitompul et al., 2021), era keterbukaan atau globalisasi dan implementasi mesin (komputasi) yang membantu pekerjaan rutin manusia. Pada abad ini diperlukan kualitas sumber daya manusia yang mumpuni dan sekolah merupakan salah satu institusi yang dapat mencetak generasi berkualitas (Elitasari, 2022). Oleh karena itu diperlukan transformasi pendidikan secara holistik sehingga semua elemen yang terlibat di dalamnya dapat tanggap dan cepat beradaptasi dengan perubahan zaman. Semua pendidik yaitu guru dan dosen serta pengembang teknologi pembelajaran memegang peranan penting dalam mengembangkan gagasan, ide, inovasi untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar (Buchori et al., 2021)

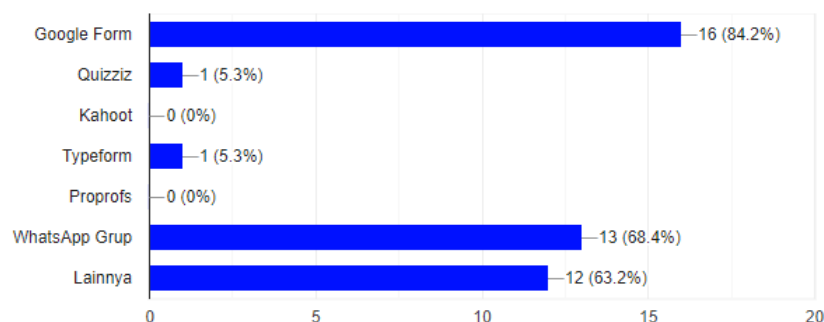
Masa pandemi yang belum berakhir sejak Maret 2020, mengubah tatanan sistem pendidikan di Indonesia. Melalui Surat Edaran Nomor 2 Tahun 2020 dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan Covid-19 pada satuan Pendidikan, seluruh siswa dari semua jenjang Pendidikan harus belajar secara daring (dalam jaringan) di rumah masing-masing (Nissa & Haryanto, 2020). Tujuannya adalah menghindari kerumunan dengan membatasi aktivitas sosial publik. Untuk memfasilitasi pembelajaran online, beberapa institusi membangun fasilitas e-learning dengan LMS (*Learning Management System*). E-learning yang dapat diakses secara gratis juga banyak tersedia, diantaranya adalah google classroom, schoology, Edmodo, moodle, dll (Reyes-Chua et al., 2020; Wahyuni et al., 2022). Selain itu beberapa aplikasi pembelajaran yang mendukung terciptanya suatu digital environment dapat diakses dengan mudah. Guru yang menguasai IT tidak akan “mati gaya” dalam memberikan pembelajaran virtual yang menarik.

SDN Sadagori 1 Kota Cirebon pun mulai menerapkan pembelajaran secara daring sejak pertengahan Maret 2022. Di awal pembelajaran daring guru perlu beradaptasi dengan teknologi yang awalnya hanya mereka gunakan untuk keperluan administrasi saja dengan menggunakan Microsoft Excell atau Word. Setiap harinya, guru mengirimkan tugas melalui aplikasi Whatsapp group. Selama pandemi covid-19 pembelajaran menggunakan Whatsapp group lebih banyak digunakan guru karena mudah dan efektif dalam membangun komunikasi (Lawrence et al., 2021). Siswa yang terkendala tidak memiliki handphone, datang seminggu sekali ke sekolah untuk mengambil dan menyerahkan tugas. Seiring berjalannya waktu, pembelajaran daring lebih bervariasi, misalnya guru memanfaatkan google classroom, membuat video pembelajaran menggunakan bendicam, canva, filmora, inshot, dll kemudian meng-uploadnya ke you tube. Namun, belakangan terakhir ini partisipasi siswa yang mengerjakan tes di google form menurun dan nilai yang diperoleh kurang maksimal. Perlu adanya peningkatan kompetensi guru dalam memberikan latihan soal yang lebih menantang, variatif sehingga siswa pun bersemangat dalam mengerjakan tugas Berdasarkan hasil survey awal, guru kurang memahami dengan aplikasi-aplikasi lainnya selain google form. Hal ini dapat dilihat dari 19 guru yang memberikan jawaban pada survey berikut.

Aplikasi apa yang digunakan Bapak/Ibu ketika membuat soal selama pembelajaran jarak jauh?

(pilihan bisa lebih dari satu)

19 responses



Gambar 1 Survey Pendahuluan 19 Guru SDN Sadagori 1 Kota Cirebon

Berdasarkan hasil survey pada Gambar 1, mayoritas guru-guru menggunakan google form dan whatsapp Grup untuk pembelajaran daring. Guru dapat menyusun soal/pertanyaan melalui google form dan hasilnya akan tersimpan dalam google drive. Penyimpanan data tersebut akan terjamin, namun aplikasi soal seperti ini konvensional, tidak interaktif dan cenderung monoton. Oleh karena itu perlu adanya inovasi dalam memanfaatkan teknologi informasi yang selanjutnya diwujudkan dalam bentuk kuis online yang bercirikan joyful learning (Ummah & Azmi, 2020)

Saat ini pemberian soal/kuis berbasis game yang lebih menarik dan menghibur menjadi tren digunakan oleh kalangan pendidik (Rohmah & Sumarsih, 2017). Typeform adalah salah satu layanan pembuat formulir online yang populer dikarenakan formatnya yang interaktif (Patil, 2023). Typeform memungkinkan pembuat kuis dalam hal ini adalah guru, untuk mengedit kalimat-kalimat sesuai keinginan. Fitur ini dapat digunakan untuk memberikan semangat atau memotivasi siswa. Sama halnya dengan typeform, propofs merupakan aplikasi kuis online yang menyediakan berbagai jenis permainan, seperti puzzle, hangman, teka-teki, quizizz, sudoku, dll. Penggunaan teknologi sebagai alat evaluasi dapat membantu para guru dalam menyelesaikan tugas mereka lebih efisien dan efektif (Zuhriyah & Pratolo, 2020). Baik Typeform dan Propofs merupakan aplikasi kuis online berbasis game dan tidak berbayar yang dapat diakses hanya menggunakan kuota. Kedua jenis kuis online ini dapat digunakan oleh guru dalam memberikan nuansa yang berbeda dalam pembelajaran daring (Nasir & Ngah, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, kami merumuskan permasalahan menjadi (1) Rendahnya kemampuan IT guru dalam membuat aplikasi kuis online (2) belum adanya/belum pernah ada pelatihan pembuatan evaluasi online bercirikan joyful learning. Oleh karena itu tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah memberikan pelatihan pembuatan Typeform dan Propofs dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam membuat evaluasi online berbasis game di SDN Sadagori 1 Kota Cirebon.

METODE PELAKSANAAN

Metode dalam pengabdian ini dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik langsung. Pengabdian ini melalui tiga tahap dimulai dari proses observasi sampai dengan penentuan target luaran seperti terlihat pada diagram alir berikut.



Gambar 2. Tahapan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Berikut adalah deskripsi secara lengkap aktivitas yang dilakukan pada setiap tahapan PKM :

Tahap Observasi

Tim melakukan observasi ke lokasi mitra yaitu SDN Sadagori I Kota Cirebon dengan tujuan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, melakukan wawancara kepada beberapa guru, meminta izin pada kepala sekolah untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat.

Tahap Solusi Permasalahan Mitra

Pada tahap solusi permasalahan dilaksanakan implementasi pelatihan dan simulasi pembuatan Typeform dan Propofs. Tim melakukan pendampingan dari pembuatan akun sampai publish ke google classroom.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari serangkaian kegiatan PKM. Pada tahap ini dilakukan evaluasi kegiatan secara menyeluruh, perapihan dokumentasi dan persiapan pembuatan luaran wajib dan tambahan PKM

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian kegiatan pelatihan pembuatan Typeform dan Propofs dalam rangka meningkatkan kompetensi guru dalam membuat evaluasi online berbasis game di SDN Sadagori 1 Kota Cirebon diawali pada tahap observasi tanggal 11 Februari 2021. Pada tahap observasi diperoleh beberapa informasi diantaranya guru belum pernah menggunakan typeform dan propofs sebagai evaluasi online dalam pembelajaran daring, mayoritas aplikasi yang digunakan adalah whatsapp group (WAG) dan Google Form. Belum ada pemahaman dan pengalaman guru dalam membuat evaluasi online berbasis game. Setelah mengetahui permasalahan pada mitra, selanjutnya tim PKM melakukan koordinasi dengan sekolah pada tanggal 22 Februari 2021 untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan. Tim PKM mempersiapkan beberapa instrumen pengabdian, memilih mahasiswa yang akan dilibatkan sebagai observer sekaligus tutor dalam mendampingi guru membuat typeform dan propofs.

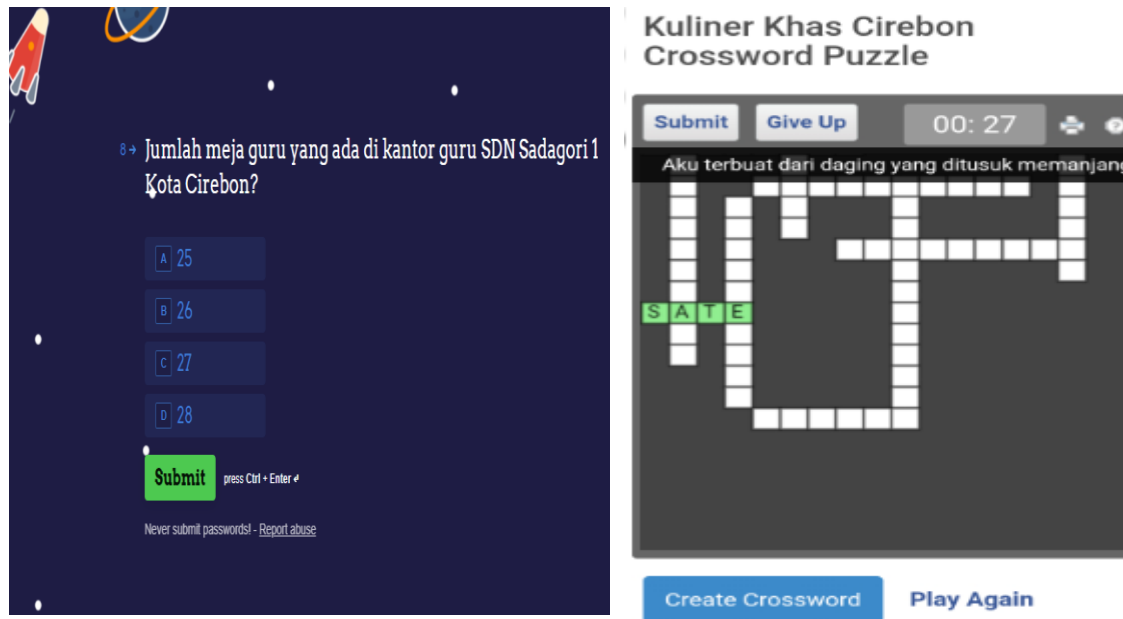
Setelah tahap observasi mitra, tahap selanjutnya adalah solusi permasalahan yaitu dengan implementasi kegiatan pelatihan pembuatan Typeform dan Propofs. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 24 Februari 2021. bertempat di SDN Sadagori 1 Kota Cirebon dan diikuti oleh 19 guru yang terdiri dari guru kelas dan mata pelajaran.

Pada awal acara tim menyampaikan materi tentang bagaimana cara membuat akun, login, mengenalkan semua tools pada typeform dan propofs, memberikan contoh input soal, melakukan pengaturan, unggah soal, dan membagikan link ke google classroom. Adapun dokumentasi selama pelatihan dapat dilihat pada gambar 1 berikut



Gambar 3. Kegiatan Praktik Membuat Typeform dan Propofs

Selama pemaparan materi maupun praktik terbimbing, seluruh guru aktif bertanya, mencatat hal-hal yang penting dan sangat antusias dalam mengikuti pelatihan. Guru tidak ragu-ragu untuk bertanya apabila mengalami kendala baik kepada pemateri ataupun tutor kelompok. Adapun salah satu screenshoot hasil typeform dan propofs yang telah diunggah guru dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Contoh Soal Typeform dan Propofs yang Dibuat Peserta

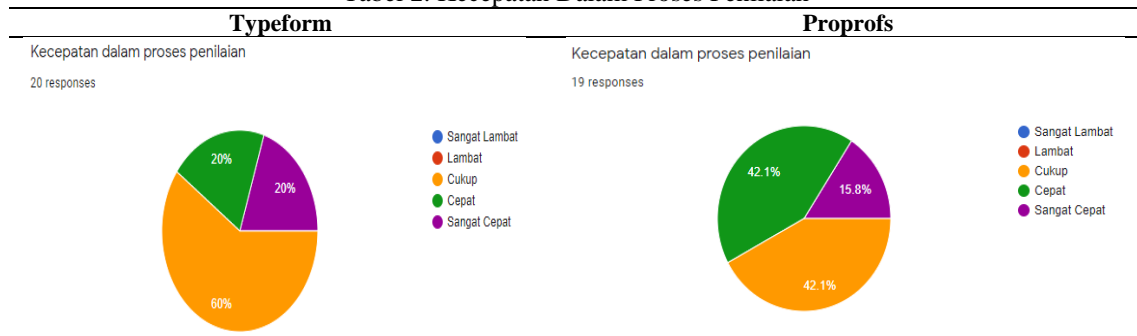
Selama kegiatan berlangsung, observer mengamati peserta dalam melaksanakan praktik pembuatan typeform dan proprofs. Hasil pengamatan observer pada masing-masing aplikasi kuis online dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Student Distribution Frequency

Pernyataan	Terlaksana (%)	
	Typeform	Proprofs
Membuat akun aplikasi kuis online sebagai guru	100%	100%
Membuat beberapa soal pada aplikasi kuis online	100%	100%
Melakukan pengaturan/setting sebelum di publish	78.9%	84.21%
Membagikan kode kuis online ke google classroom	73.7%	78.9%

Berdasarkan hasil pengamatan pada tabel 1, hampir seluruh peserta dapat membuat akun, login, dan membuat beberapa soal pada aplikasi online. Beberapa peserta masih kesulitan pada melakukan setting dan membagikannya ke google classroom. Namun hal ini tidak menyurutkan semangat peserta untuk terus mencoba sendiri. Selanjutnya untuk melihat bagaimana respons guru terhadap pembuatan aplikasi typeform dan proprofs sebagai evaluasi online berbasis gamifikasi, tim memberikan angket di akhir sesi

Tabel 2. Kecepatan Dalam Proses Penilaian



Berdasarkan Tabel 2, peserta merespons proprofs lebih cepat dalam proses penilaian dibandingkan typeform. Pada aplikasi proprofs, setelah responden selesai mengerjakan soal hasil jawabannya langsung tampil pada layar berupa sertifikat. Responden dapat langsung mengetahui berapa jumlah jawaban benar dan berapa jumlah jawaban salah. Berbeda halnya dengan typeform, aplikasi ini hanya merekam jawaban siswa. Pembuat kuis dalam hal ini guru, melakukan koreksi

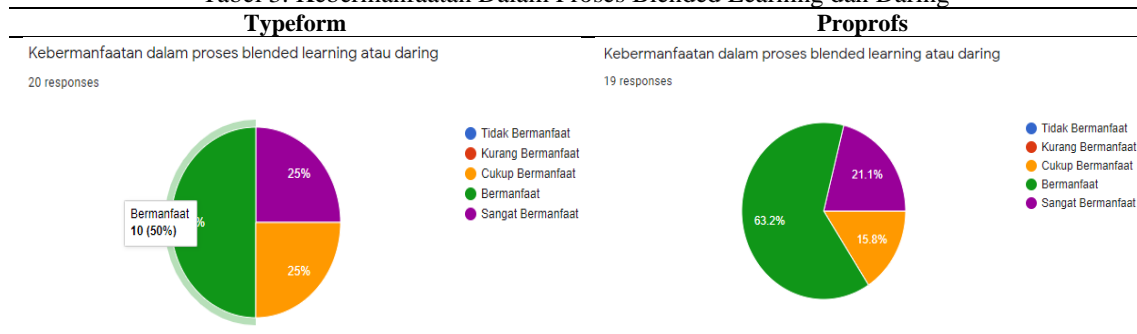
jawaban secara manual. Namun keunggulan typeform dibandingkan dengan aplikasi kuis online lain yaitu dapat mengedit kalimat yang sesuai dengan keinginan pembuat soal, sebagai contoh tampak pada gambar 4



Gambar 4. Pernyataan Pada Typeform

Selanjutnya, hasil penilaian peserta terhadap kebermanfaatan aplikasi kuis online jika diterapkan secara blended learning dan daring dapat dilihat pada tabel 3 berikut

Tabel 3. Kebermanfaatan Dalam Proses Blended Learning dan Daring



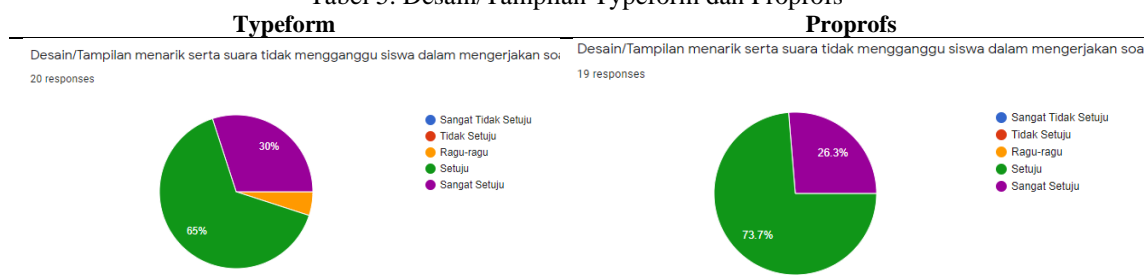
Berdasarkan Tabel 3, peserta merespons typeform dan proprofs sangat bermanfaat dalam pembelajaran blended learning ataupun daring. Typeform dan Proprofs mudah digunakan oleh siswa dan mudah dibuat oleh guru. Untuk mengerjakan kuis online ini, siswa dapat bergabung melalui link yang dishare oleh guru

Tabel 4. Menumbuhkan Jiwa Kompetisi



Berdasarkan Tabel 4, peserta merespons typeform dan proprofs dapat menumbuhkan jiwa kompetisi antar siswa. Siswa dapat saling berkompetisi dalam hal menjawab dan dengan waktu yang paling cepat untuk menyelesaikan soal.

Tabel 5. Desain/Tampilan Typeform dan Proprofs



Berdasarkan tabel 5, peserta merespons typeform dan proprofs memiliki desain dan tampilan yang menarik. Desain typeform dan proprofs full coloured, dengan font yang menarik. Typeform dan proprofs menyediakan berbagai tampilan template yang dapat dipilih sesuai keinginan pembuat soal.

Pelatihan evaluasi online berbasis gamifikasi dengan typeform dan propofs telah meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru di SDN Sadagori 1 Kota Cirebon. Walaupun sebelumnya peserta belum pernah membuat kedua aplikasi kuis online tersebut, namun dengan semangat yang tinggi dan dibantu tutor yang ada di setiap kelompok, hampir semua peserta dapat membuatnya. Peserta merasa tertantang untuk membuat kuis online dengan lebih baik lagi secara mandiri dan akan mencoba aplikasi kuis online lainnya yang berbasis game. Aplikasi tersebut dirasakan manfaatnya oleh guru dalam pembelajaran daring. Kegiatan ini juga memberikan stimulus pada guru untuk lebih memanfaatkan informasi teknologi. Sebagai luaran tambahan dari kegiatan PKM ini, tim bekerjasama dengan Kabar Cirebon (Koran Nasional) untuk memuat berita di harian cetak dan elektronik. Berita PKM tersebut terbit pada hari Senin, 01 Maret 2021 dengan judul “Tingkatkan Kreativitas, Dosen FKIP UGJ Berikan Pelatihan Guru SD”

SIMPULAN

Pelatihan peningkatan kompetensi guru-guru di SDN Sadagori 1 Kota Cirebon dalam membuat soal menggunakan aplikasi typeform dan proprofs berjalan lancar, memperoleh respons yang positif serta mampu meningkatkan keterampilan guru terutama di bidang IT. Selama pelatihan berlangsung, guru-guru antusias, mencatat penjelasan yang tidak tertera pada powerpoint, dan semangat dalam mengikuti instruksi pemateri. Beberapa indikator keberhasilan dalam pelatihan ini diantaranya meningkatnya pemahaman guru dalam membuat kuis online menggunakan typeform dan proprofs, jumlah guru-guru yang mengikuti pelatihan sesuai rencana, dan guru mampu mengoperasikan aplikasi typeform dan proprofs dalam pembelajaran daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchori, A., Rahmawati, N. D., Prasetyowati, D., Menariati, I., & Setiawan, A. (2021). Pelatihan Multimedia Interaktif Bagi Guru Guru SMP Negeri 1 Karangawen Demak. *Journal of Dedicators Community*, 5(1), 30–36.
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9508–9516.
- Lawrence, A. S. A., Dhilip, S., & Preethi, V. (2021). e-learning of children during covid-19 pandemic: parents perspective. *E-LEARNING*, 7(9).
- Nasir, M. K. M., & Ngah, A. H. (2022). The sustainability of a Community of Inquiry in online course satisfaction in virtual learning environments in higher education. *Sustainability*, 14(15), 9633.

- Nissa, S. F., & Haryanto, A. (2020). Implementasi pembelajaran tatap muka di masa pandemi covid-19. *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars*, 8(2), 402–409.
- Patil, S. (2023). TEACHING AND LEARNING AIDS FOR BLENDED LEARNING. *The Online Journal of Distance Education and E-Learning*, 11(2).
- Reyes-Chua, E., Sibbaluca, B. G., Miranda, R. D., Palmario, G. B., Moreno, R. P., & Solon, J. P. T. (2020). The status of the implementation of the e-learning classroom in selected higher education institutions in region IV-A amidst the covid-19 crisis. *Journal of Critical Reviews*, 7(11), 253–258.
- Rohmah, B. N., & Sumarsih, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Fun Spreadsheet Quiz Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran Spreadsheet Kelas X Akuntansi SMK Negeri 4 Klaten Tahun Pelajaran 2016/2017. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(4).
- Sitompul, N. C., Leksono, I. P., & Rejeki, H. W. (2021). Perancangan Blog Guru untuk Penyediaan Bahan Ajar di Era Pembelajaran Abad 21. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 320–329.
- Ummah, S. K., & Azmi, R. D. (2020). Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dengan Bercirikan Joyful Learning. *Publikasi Pendidikan: Jurnal Pemikiran, Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat Bidang Pendidikan*, 10(2), 93–99.
- Wahyuni, E., Hidayati, D., & Romanto, R. (2022). Kesiapan Guru terhadap Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11238–11247.
- Zuhriyah, S., & Pratolo, B. W. (2020). Exploring Students' Views in the Use of Quizizz as an Assessment Tool in English as a Foreign Language (EFL) Class. *Universal Journal of Educational Research*, 8(11), 5312–5317.