



Pelatihan Peningkatan Keterampilan Mahasiswa dalam Mengembangkan Media Evaluasi Interaktif

¹Firdiawan Ekaputra

¹Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Jambi, Indonesia

firdiawan.ekaputra@unja.ac.id

© 2024 Kreativasi : *Journal of Community Empowerment*

ABSTRACT	INFO ARTIKEL
<p><i>The use of interactive evaluation media in learning is very necessary. This is in order to provide skills to students as prospective teachers to support the implementation of learning and learning media that are favored by students today. The purpose of this training activity is to improve students' skills in developing interactive evaluation media. The participants of the training activities are students of the Chemistry Education Study Program consisting of 21 6th semester students. The training activities for developing interactive evaluation media include the preparation stage of the activity, the implementation stage of the activity, and the evaluation of the activity. Student trainees as prospective teachers need to be equipped with skills that support the implementation of learning and learning media that are favored by students today. The training activities that have been carried out show that students are interested in developing interactive evaluation media to make assessment activities more fun and less rigid.</i></p> <p>Keywords : <i>Training, Skills, Evaluation Media, Interactive</i></p>	<p>Korespondensi : Firdiawan Ekaputra firdiawan.ekaputra@unja.ac.id</p>

PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan terus mengalami peningkatan kualitas dengan adanya perkembangan dan pemanfaatan teknologi. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dapat menjadikan pertukaran pemikiran dan informasi, sehingga perkembangan penelitian menjadi lebih cepat (Purwanto et al., 2021). Informasi yang dapat diperoleh dengan cepat karena adanya teknologi, mejadikan kualitas pendidikan menjadi meningkat (Fuldiaratman et al., 2023). Pelibatan teknologi informasi dalam dunia pendidikan seperti penggunaan media pembelajaran dapat mengaktifkan peserta didik (Ekaputra, 2020).

Berdasarkan hasil diskusi dengan mahasiswa menunjukkan bahwa pelatihan mahasiswa dalam mengembangkan media evluasi yang interaktif sangat diperlukan. Hal tersebut dalam rangka memberikan bekal keterampilan kepada mahasiswa sebagai calon guru untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik saat ini. Setelah melakukan diskusi, disepakati bahwa media evaluasi interaktif yang akan digunakan sebagai materi pelatihan adalah media quizwhizzer. Hal itu dikarenakan media quizwhizzer memiliki banyak template yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi quizwhizzer merupakan suatu media pembelajaran berupa aplikasi memiliki fitur untuk membuat soal dalam bentuk permainan interaktif (Iskandar et al., 2023). Penggunaan aplikasi quizwhizzer dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diberikan, pembelajaran dapat berjalan dengan lebih interaktif dan menarik (Taqwa et al., 2024).

Peningkatan kompetensi dapat dilakukan dengan memberikan pembekalan keterampilan kepada mahasiswa (Ekaputra & Widarwati, 2023). Peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi quizwhizzer dapat dilakukan dengan kegiatan pelatihan. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan (Windarto et al., 2018). Oleh karena itu, pada kegiatan ini mahasiswa akan diberi pelatihan penggunaan media evaluasi

interaktif untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia dalam membentuk calon guru.

METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media evaluasi interaktif diikuti oleh 21 mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Kimia. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi. Kegiatan pelatihan meliputi tahap persiapan kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan. Tahap persiapan kegiatan merupakan tahap analisis kebutuhan pelatihan pengembangan media evaluasi interaktif dan mempersiapkan materi pelatihan. Tahap pelaksanaan kegiatan merupakan tahap penyampaian dan pengembangan media evaluasi interaktif, sedangkan tahap evaluasi kegiatan merupakan tahap penyampaian saran dan masukan untuk kegiatan pelatihan yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pengembangan media evaluasi interaktif terdiri dari 3 tahap kegiatan yang meliputi tahap persiapan kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan.

1. Tahap Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan kegiatan meliputi kegiatan analisis kebutuhan pelatihan pengembangan media evaluasi interaktif dan mempersiapkan materi pelatihan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui pemahaman mahasiswa terhadap media evaluasi interaktif, proses pengembangan media evaluasi interaktif. Hasil diskusi dengan mahasiswa menunjukkan bahwa pelatihan mahasiswa dalam mengembangkan media evaluasi yang interaktif sangat diperlukan. Hal tersebut dalam rangka memberikan bekal keterampilan kepada mahasiswa sebagai calon guru untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran yang digemari oleh peserta didik saat ini. Tahap persiapan juga dilakukan tahap mempersiapkan materi pelatihan, seperti media yang akan digunakan. Setelah melakukan diskusi, disepakati bahwa media evaluasi interaktif yang akan

digunakan adalah media quizwhizzer. Hal itu dikarenakan media quizwhizzer memiliki banyak *template* yang dapat digunakan dalam melakukan evaluasi pembelajaran. Aplikasi quizwhizzer yang mampu memberikan beragam aktivitas pembelajaran menjadikan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Yanuarto & Susanti, 2023).

2. Tahap pelaksanaan kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan diawali dengan penyampaian kelebihan media aplikasi quizwhizzer, penjelasan fitur-fitur yang dimiliki quizwhizzer, demonstrasi penggunaan aplikasi quizwhizzer, dan pengembangan media evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi quizwhizzer.



Gambar 1. Pengembangan Media Quizwhizzer Oleh Mahasiswa

Sumber : Dokumentasi foto, 2024

3. Tahap evaluasi kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk memfasilitasi mahasiswa menyampaikan kesan dan pesan mengenai kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Berdasarkan evaluasi kegiatan, mahasiswa merasa senang dengan adanya pelatihan penggunaan media evaluasi dengan aplikasi quizwhizzer. Pemanfaatan media aplikasi quizwhizzer dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran yang dilakukan menjadi menyenangkan karena memadukan unsur permainan ke dalam pembelajaran, sehingga pemahaman terhadap materi yang diberikan dapat meningkat (Ekaputra, 2023).

Aplikasi quizwhizzer yang memasukkan unsur permainan ke dalam evaluasi pembelajaran sangat disukai peserta didik, karena menjadikan kegiatan penilaian seperti kuis maupun ulangan harian menjadi lebih menyenangkan dan tidak membuat tegang. Pemanfaatan media yang mengandung permainan dan evaluasi pembelajaran sangat digemari oleh generasi muda (Ekaputra, 2024). Peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media evaluasi interaktif seperti quizwhizzer sangat bermanfaat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Peningkatan dan kreativitas dapat difasilitasi melalui kegiatan pelatihan yang diikuti (Windarto et al., 2018). Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali dengan tema pelatihan media pembelajaran yang lain dan digunakan pada kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan evaluasi kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, mahasiswa mahasiswa merasa senang dengan adanya pelatihan penggunaan media evaluasi dengan aplikasi quizwhizzer. Mahasiswa memahami setiap fitur yang tersedia pada aplikasi quizwhizzer dan pentingnya menggunakan media interaktif seperti aplikasi quizwhizzer. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media evaluasi interaktif seperti quizwhizzer sangat bermanfaat untuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan dapat dilakukan kembali dengan tema pelatihan media pembelajaran yang lain dan digunakan pada kegiatan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ekaputra, F. (2020). Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Kimia SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal*, 2(2), 19–23. <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/LENTERNAL>
- Ekaputra, F. (2023). Pembelajaran Menggunakan Model Project Based Learning Berbantuan Quizwhizzer Terhadap Potensi Learning Loss Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Kimia Unkhair (JPKU)*, 3(2), 1–5.
- Ekaputra, F. (2024). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Sebagai Calon Guru Melalui Pengembangan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Estungkar: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 54–58. <https://doi.org/10.22437/est.v3i1.32840>
- Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery Learning Based Practicum Learning in Improving Critical Thinking Skill and Student Creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.9183>
- Fuldiaratman, Rusdi, M., Harizon, Dewi, F., & Ekaputra, F. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Laboratorium Virtual Berbasis Aplikasi Construct Bagi Guru SMA Negeri 5 Muaro Jambi [Training on Virtual Laboratory Media Development Based on Construct Application for Teachers of SMA Negeri 5 Muaro Jambi]. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1346–1353. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3145>
- Iskandar, S., Sholihah Rosmana, P., Fazriyah, A., Febriyano, A., Rosyada, A. A., & Febriana, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran QuizWhizzer dan Kinemaster untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(02), 3239–3245.
- Purwanto, A., Asbari, M., & Julyanto, O. (2021). Pelatihan Publikasi di Jurnal Internasional Bereputasi Pada Dosen Universitas Faletehan. *Journal of Community Service and Engagement (JOCOSAE)*, 01(01).
- Taqwa, kaulia, Yusuf, A., Yusuf, W. F., & Muhammada. (2024). Pengembangan Media Quizwhizzer Pada Pembelajaran PAI di MA Maarif Durensewu. *Al-Fikru:*

Windarto, A. P., Hartama, D., Wanto, A., & Parlina, I. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Mendeley Desktop Sebagai Program Istimewa Untuk Akademisi Dalam Membuat Citasi Karya Ilmiah. *AKSILOGIYA : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 145-150. <https://doi.org/10.30651/aks.v2i2.1319>

Yanuarto, W. N., & Susanti, L. M. (2023). Utilizing QuizWhizzer Apps to enhance students' mathematical ability in game-based learning model. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 199-212. <https://doi.org/10.33654/math.v9i2.1949>