

ANALISIS KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENGEMBANGKAN ALAT EVALUASI BERBASIS DIGITAL

Aries Setia Nugraha

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia – FKIP Unpas

aries@unpas.ac.id

Abstrak

Globalisasi dan kemajuan teknologi turut menjadikan pembelajaran dan penilaian mengikuti arus modernisasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan alternatif untuk menjadikan penilaian sebagai sesuatu yang menyenangkan dan bermakna. Hal ini berkaitan dengan kemampuan mahasiswa dalam mengakses dan menggunakan aplikasi digital untuk berbagai kebutuhan. Penelitian ini diarahkan pada analisis kemampuan Mahasiswa calon guru dalam Pemilihan *Platform*, kemudahan akses *platform*, kalimat butir soal, kesesuaian KKO dengan butir soal, kesesuaian KKO dengan butir soal, kesesuaian butir soal dengan tujuan pembelajaran. Dari hasil penugasan pada mata kuliah Evaluasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia didapatkan bahwa *platform* digital yang digunakan adalah *google form*, *nearpod*, *quizizz*, *kohoot*, dsb. Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi digital yang cocok untuk mengukur kemampuan peserta didik. Mahasiswa sudah mampu memilih *platform* digital yang mudah diakses peserta didik dan bisa digunakan dengan perangkat yang pasti dimiliki siswa pada era kekinian. Mahasiswa telah mampu menyusun kalimat sesuai kaidah kebahasaan, namun masih memiliki kekurangan dalam segi unsur konten informasi dalam butir soal. Mahasiswa masih lemah dalam mengembangkan indikator dan memilih KKO secara beragam sehingga pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi kurang terasah, dan terkesan kurang komprehensif. Sehingga masih terbuka peluang untuk dilakukan kajian peningkatan kemampuan mahasiswa calon guru dalam mengembangkan indikator. Bahkan melihat perkembangan saat ini penelitian ini bisa menjadi landasan dilakukan kajian tentang penilaian pada kurikulum merdeka.

Kata Kunci: *Platform, Digital, Evaluasi, KKO*

Abstract

Globalization and advances in technology have helped make learning and assessment follow the flow of modernization. This study aims to find alternatives to make assessment fun and meaningful. This relates to students' ability to access and use digital applications for various needs. This research is directed at analyzing the ability of prospective teacher students in Platform Selection, Ease of Platform Access, Sentences of

Question Items, Suitability of KKO with item items, Suitability of KKO with item questions, Suitability of Items with Learning Objectives. From the results of the assignment in the Indonesian Language and Literature Learning Evaluation course, it was found that the digital platforms used were Google form, nearpod, quizizz, kohoot, etc. Students are able to use digital applications that are suitable for measuring students' abilities. Students are able to choose a digital platform that is easily accessible to students and can be used with devices that students must have in the current era. Students have been able to compose sentences according to linguistic rules, but still have deficiencies in terms of the usability of the information content in the items. Students are still weak in developing indicators and selecting KKO in a variety of ways so that the measurement of higher-level thinking skills is less refined, and seems less comprehensive. So that there are still opportunities to conduct studies on improving the ability of prospective teacher students in developing indicators. In fact, seeing the current developments, this research can become the basis for conducting a study of Assessment in the independent curriculum.

Keywords: Platform, Digital, Evaluation, KKO

PENDAHULUAN

Pandemi yang dimulai pada tahun 2019 mengubah budaya belajar masyarakat Indonesia. Tuntutan terhadap kemampuan dalam penggunaan perangkat digital menjadi tuntutan wajib terutama dalam dunia pendidikan. Pelaksanaan kuliah yang semula tatap muka menjadi tatap layar melalui berbagai aplikasi virtual. Kelas-kelas klasik menjadi kosong semua beralih pada kelas-kelas digital yaitu aplikasi *Learning Management System* seperti *google classroom*, *moodle*, *hearpod*, dsb.

Perubahan kultur belajar dari ruang nyata ke ruang virtual turut berdampak pada seluruh aspek dalam pembelajaran yang perlu menyesuaikan diantaranya adalah proses evaluasi. Arikunto (2016) mengatakan, bahwa evaluasi berkaitan erat dengan prestasi yang menunjukkan hasil belajar dari peserta didik. Artinya pada pelaksanaannya proses ini dilaksanakan

dengan mengumpulkan data dan kemudian ditentukan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan apalagi dalam kondisi pandemi, banyak yang menyangsikan generasi pandemi dengan proses pembelajaran yang tidak maksimal disinyalir kualitas generasi ini sangat mengkhawatirkan.

Sekaitan dengan kondisi kekhawatiran masyarakat terhadap hasil belajar generasi di masa pandemi perlu disikapi dengan kredibilitas alat ukur yang menjadi tolok ukur berhasil dan tidaknya proses belajar mengajar, Supardi (2016) mengatakan, bahwa evaluasi yang baik terwujud dari tahap perencanaan yang baik sehingga hasilnya bisa menjadi informasi untuk menentukan tindak lanjut bukan untuk menghakimi kemampuan peserta didik.

Evaluasi yang menunjukkan hal tersebut hanya akan didapatkan jika tujuan pembelajaran jelas dan terukur. Hal tersebut berkaitan dengan

kemampuan pengembangan kompetensi dasar menjadi indikator pencapaian kompetensi.

Indikator pencapaian kompetensi yang jelas dan terukur merujuk pada susunan kalimat yang efektif dan penggunaan kata kerja operasional yang sesuai. Mauliandri, dkk. (2021) mengatakan bahwa ketentuan sesuai dan tidaknya indikator dengan alat evaluasi dapat dilihat dari ada dan tidaknya butir soal yang menanyakan kata kerja operasional (KKO). Oleh karena itu, ketentuan dari sebuah evaluasi yang baik adalah instrumen yang disusun sejalan dengan tujuan yang terwujud dari sebuah indikator yang memiliki KKO sebagai kata kunci keterukurannya. Selain itu, indikator yang baik adalah yang secara jelas menunjukkan gradasi kemampuan atau keterampilan peserta didik.

Pada era digital semua unsur dan elemen dalam kehidupan perlu menyesuaikan diri. Situasi tersebut juga terkena kepada kondisi pendidikan. Dominasi gawai pada kehidupan anak-anak di usia sekolah perlu disikapi secara bijak. Pembelajaran kerap sulit terwujud dikarenakan proses evaluasi dianggap sebagai ajang penghakiman atau masa-masa paling ditakuti oleh peserta didik karena seperti sidang yang hasilnya menunjukkan siapa yang benar dan salah.

Era digital perlu disikapi secara bijak, pendidik yang melihat kenyamanan peserta didik bermain gawai harus disikapi dengan mengubah mindset evaluasi harus dipandang sebagai proses yang menyenangkan seolah mereka sedang bermain *games*. Di balik kemudahan yang muncul akibat perkembangan teknologi digital. Setiawan (2017) mengatakan, bahwa dampak negatif dari kurang bijaknya

masyarakat memanfaatkan teknologi digital antara lain mental malas dan pasif bahkan lebih jauh berdampak pada *nomophobia* atau ketakutan berlebih karena jauh dari gawai. Masalah tersebut karena gawai hanya digunakan untuk kebutuhan kesenangan semata tidak terarah dan manfaatnya tidak jelas.

Memanfaatkan gawai sebagai perangkat pintar sesungguhnya dapat memaksimalkan potensi peralatan tersebut sekaligus pengguna menjadi tahu bagaimana penggunaan peralatan digital secara bijak. Pemanfaat peralatan digital dan platform digital sebagai alat evaluasi pembelajaran dirasa penting dan perlu.

Hal tersebut, dilandaskan pada teratur dan terarahnya aktivitas manusia sehingga perkembangan teknologi tidak dipandang kerdil yang melulu tentang kesenangan. Guru menjadi lebih inovatif karena pada pelaksanaannya sekolah tidak perlu susah payah merazia penggunaan gawai justru penggunaan gawai terarah dan tepat guna.

Harapan tersebut, tentu saja harus dibekali dengan kemampuan pendidik dalam menyusun instrumen pengukuran dan penilaian yang baik. Maka kajian mengenai kemampuan calon pendidik dalam memanfaatkan teknologi dan kemampuan dalam menyusun alat penilaian perlu dilakukan. Sebagai parameternya adalah variasi platform dan kesesuaian alat penilaian dengan tujuan pembelajaran.

METODE

Artikel ini disusun berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh dosen pada mata kuliah evaluasi. Adapun metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif.

Sugiyono (2018) mengatakan, bahwa pada penelitian ini yang coba dijelaskan dan digambarkan adalah variabel mandiri atau independen tanpa disertai oleh perbandingan atau hubungan dengan variabel lain. Artinya dalam penelitian ini hanya akan melihat bagaimana kemampuan mahasiswa dalam penyusunan instrumen berbasis digital. Baik dari segi alternatif platformnya maupun dari kesesuaian alat penilaiannya.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik dokumentasi, yaitu memilih beberapa Kompetensi dasar yang telah dikembakan sebagai alat evaluasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan format tabel isian sesuai aspek-aspek yang ditentukan. Adapun tabelnya tampak pada tabel berikut.

Tabel 1.

Tabel Analisis Kemampuan Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Digital

No.	Aspek Analisis	Data	Hasil Analisis
1.	Pemilihan Platform		
2.	Kemudahan Akses Platform		
3.	Kalimat Butir Soal		
4.	Kesesuaian KKO dengan butir soal		
5.	Kesesuaian Butir Soal dengan Tujuan Pembelajaran		

Penarikan kesimpulan adalah dengan memotret dan mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam menyusun dan mengembangkan alat evaluasi. Dalam kesimpulan tidak akan ditemukan penjelasan mengenai solusi

atau perbaikan, hanya akan menunjukkan kesesuaian antara produk dengan parameter atau teori. Parameter tersebut tampak pada tabel berikut.

Tabel 2.

Parameter Analisis Alat Evaluasi

Aspek Analisis	Parameter
Pemilihan Platform	Platform yang dipilih disesuaikan dengan aspek pengetahuan dan keterampilan atau kompetensi dasarnya. Selain itu harus dilihat kemudahan dalam menentukan hasil artinya nilai muncul otomatis.
Kemudahan Akses Platform	Platform yang dipilih harus sudah banyak dikenal dan mudah digunakan. Sehingga peserta didik tidak dipusingkan dengan akses.
Kalimat butir soal	Butir soal harus disusun dengan memedomani kaidah kebahasaan, baik kalimat pertanyaan maupun kalimat pernyataan, atau kalimat rumpang dan tanda elipsis yang jelas. Selain itu kalimatnya mudah dipahami dengan kriteria lugas, tegas, dan jelas.
Kesesuaian KKO dengan butir soal	KD yang digunakan sejalan dengan gradasi kognitif atau psikomotor yang tampak pada Indikator Pencapaian Kompetensi yang diejawantahkan kedalam bentuk soal.
Kesesuaian Butir Soal dengan Tujuan Pembelajaran	Butir soal harus berisikan mengenai pengukuran kemampuan peserta didik pada materi yang disampaikan. Sehingga tampak ketercapaian tujuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian mengenai kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan alat evaluasi didapatkan data sebagai berikut.

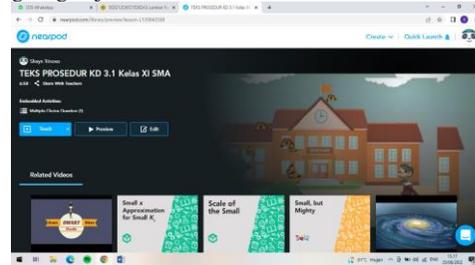
1. Pemilihan Platform

Dari hasil pekerjaan mahasiswa, didapatkan bahwa seluruh mahasiswa menggunakan platform *google form* dan *nearpod*. Dua platform ini dinilai cukup efektif dalam upaya untuk menilai pengetahuan dan keterampilan. Sesana (2020) mengatakan, bahwa pada penggunaan *google form* dapat digunakan sebagai lembar kerja. Hal tersebut turut menjadi landasan bahwa aplikasi/software tersebut merupakan pilihan yang tepat untuk digunakan dalam penilaian pembelajaran, baik menilai pengetahuan maupun laporan kemajuan tugas yang bersifat produk/proyek.

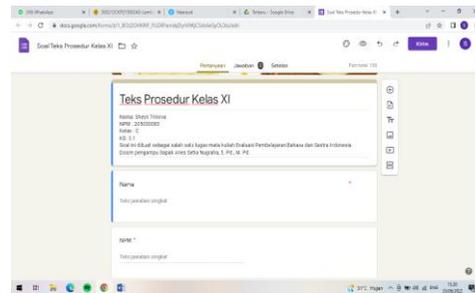
Rosidah (2022) mengatakan, bahwa aplikasi *nearpod* memungkinkan bagi guru untuk mengajar secara interaktif meskipun melalui aplikasi digital pada mode tatap layar. Dengan layanan tersebut maka memungkinkan pendidik untuk mampu mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara realtime. Dilihat dari kebutuhannya, maka aplikasi inipun tepat dipilih sebagai aplikasi yang mampu mengakomodasi kebutuhan guru untuk mengukur dan menilai kemampuan peserta didik.

Dari beberapa karya mahasiswa, 90% menggunakan dua aplikasi tersebut. Dilihat dari pendapat pakar mengenai efektivitas pemanfaatannya sejauh ini dua aplikasi tersebut cukup membantu pendidik dalam mengukur dan menilai kemampuan peserta didik terutama pada pendataan hasil belajar peserta didik. Sebagai contoh berikut

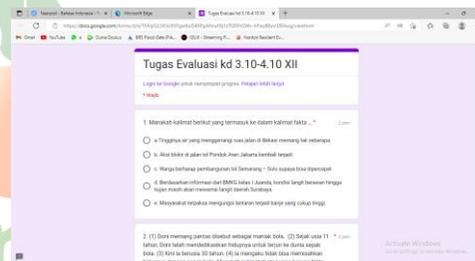
tangkapan layar aplikasi *nearpod* dan *google form*.



Gambar 1. Nearpod



Gambar 2. Google Form



Gambar 3. Google Form



Gambar 4. Nearpod

2. Kemudahan Mengakses Platform

Sesana (2020) mengatakan bahwa *software/platform* digital yang mudah diakses dan dioperasikan adalah *google form*. Atas dasar itu maka sesuai dengan parameter dapat disimpulkan bahwa *google form* termasuk pada aplikasi yang mudah dan sederhana. Dengan pemilihan aplikasi yang baik dampaknya pada efektivitas proses penilaian sesuai dengan tujuan dari dilaksanakan proses tersebut.

Kemudahan berarti bahwa secara nama kebanyakan mengetahui namanya dan sistemnya. Selain itu *tool* atau sistem yang ada mudah dipahami. *Google form* digunakan oleh mahasiswa untuk memberikan tes pilihan ganda dan menggunakan fitur penilaian dan pemeriksaan otomatis sehingga hasil penilaian secara *realtime* bisa diketahui. *Nearpod* digunakan oleh mahasiswa untuk membuat video interaktif untuk mengukur kemampuan mengamati (mengamati dan memirsa) materi kemudian dari hasil tersebut menemukan hal penting dalam video yang ditayangkan.

Quizizz digunakan untuk pretes atau postes dengan cara yang lebih kompetitif karena dilaksanakan secara *live*. *Kohoot* digunakan serupa dengan *quizizz*.

3. Kalimat Butir Soal

Kalimat berarti sebuah rangkaian kata yang memiliki maksud tertentu ditandai dengan tanda baca pada akhir rangkaiannya. Dalam butir soal yang dikenal adalah kalimat pertanyaan dan kalimat instruksi. Kalimat-kalimat tersebut harus mengandung beberapa unsur, antara lain informasi, pertanyaan dan instruksi. Secara sifatnya kalimat tersebut harus bersifat lugas dan tidak multi tafsir.

4. Kesesuaian KKO dengan Butir Soal

KKO adalah Kata Kerja Operasional, artinya kata kerja yang seluruh panca indra dapat mengukurnya. Dalam menyusun soal harus berangkat dari kebutuhan kompetensi dasar yang diwujudkan dalam bentuk kalimat indikator. Pada penyusunan indikator dituntut untuk menunjukkan gradasi yang jelas untuk mencapai KD. Maksudnya jika dalam KD dituntut kemampuan “menganalisis” maka indikator harus mampu menampakkan langkah-langkah menuju pada kemampuan tersebut.

Gradasi yang dimaksud adalah pemilihan KKO dari C1 s.d C6 atau P1 s.d P6. Tentu saja ini juga berkaitan dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi sebagai salah satu ciri pembelajaran abad 21.

Aspek Analisis	Hasil Analisis dan Pembahasan
Pemilihan <i>platform</i>	Berdasarkan hasil dari pembuatan alat evaluasi mahasiswa memilih beberapa <i>platform</i> digital antara lain: <i>google form</i> , <i>nearpod</i> , <i>quizizz</i> , <i>kohoot</i> , dsb. <i>Platform</i> tersebut dinilai sesuai dengan kebutuhan evaluasi/penilaian karena <i>platform</i> tersebut dapat di setting untuk mengukur dan memeriksa secara otomatis hasil pekerjaan siswa atau peserta didik. Google Form digunakan oleh mahasiswa untuk memberikan tes pilihan ganda dan menggunakan fitur

	<p>penilaian dan pemeriksaan otomatis sehingga hasil penilaian secara realtime bisa diketahui.</p> <p>Nearpod digunakan oleh mahasiswa untuk membuat video interaktif untuk mengukur kemampuan mengamati (mengamati dan memirsakan) materi kemudian dari hasil tersebut menemukan hal penting dalam video yang ditayangkan.</p> <p>Quizizz digunakan untuk pretes atau postes dengan cara yang lebih kompetitif karena dilaksanakan secara live.</p> <p>Kohoot digunakan serupa dengan Quizizz.</p>		<p>instruksi yang jelas serta tidak diniatkan untuk mengecoh siswa.</p> <p>Pada soal yang dibuat, pada dasarnya memenuhi syarat kebahasaan butir soal yang baik. Namun secara kandungan masih hanya berupa pertanyaan dan atau instruksi saja.</p>
<p>Kemudahan akses <i>platform</i></p>	<p><i>Platform</i> yang digunakan merupakan <i>platform</i> yang lumrah dan secara kemudahan mengakses serta menggunakan.</p> <p><i>Platform</i> tersebut lebih <i>friendly user</i> dari <i>platform</i> lain.</p>	<p>Kesesuaian KKO dengan butir soal</p>	<p>Kelemahan yang mungkin harus diperbaiki adalah berawal dari ketidakmahiran atau ketidakcermatan mahasiswa mengembangkan KD menjadi indikator.</p> <p>Kelemahan yang paling ketara adalah pemilihan KKO yang hanya berfokus pada <i>Low order thinking skill</i> dan <i>Model thinking skill</i>. Selain itu gradasi dari indikator tidak terlalu tampak sehingga dalam indikator terkesan loncat-loncat baik secara kompetensi maupun secara pengetahuan.</p> <p>Kelemahan mahasiswa lebih kepada ketidakmampuan menafsirkan Kompetensi Dasar dan tuntutannya.</p>
<p>Kalimat butir soal</p>	<p>Kalimat yang digunakan cukup jelas dan sesuai dengan kaidah kebahasaan seperti kalimat tanya dan kalimat perintah.</p> <p>Kalimat pada butir soal harus mengandung informasi, pertanyaan, dan atau</p>	<p>Kesesuaian butir soal dengan tujuan</p>	<p>Mengenai kesesuaian tujuan, ini tentu saja berpengaruh dari kemampuan mahasiswa dalam</p>

pembelajaran	mengembangkan indikator sehingga tampak jelas tujuan akan tepat jika indikatornya tepat.
--------------	--

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis karya siswa maka ditemukan dan di simpulkan hal hal berikut.

- Mahasiswa mampu menggunakan aplikasi digital yang cocok untuk mengukur kemampuan peserta didik.
- Mendigitalisasi alat evaluasi adalah cara untuk memutakhirkan budaya menilai sehingga penilaian tidak menjadi hal yang menakutkan dan menyebalkan.
- Mahasiswa sudah mampu memilih platform digital yang mudah diakses peserta didik dan bisa digunakan dengan perangkat yang pasti dimiliki siswa pada era kekinian.
- Mahasiswa telah mampu menyusun kalimat sesuai kaidah kebahasaan, namun masih memiliki kekurangan dalam segi unsur konten informasi dalam butir soal.
- Mahasiswa masih lemah dalam mengembangkan indikator dan memilih KKO secara beragam sehingga pengukuran kemampuan berpikir tingkat tinggi kurang terasah, dan terkesan kurang komprehensif.

Berkaca dari hasil pembahasan, maka penelitian ini terbuka untuk disempurnakan dalam hal peningkatan kemampuan mahasiswa calon guru dalam mengembangkan indikator. Bahkan melihat perkembangan saat ini penelitian ini bisa menjadi landasan dilakukan kajian tentang penilaian pada kurikulum merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mauliandri, R., Maimunah, & Roza, Y. (2021). *Kesesuaian Alat Evaluasi Dengan Indikator*.
- Supardi, D. (2016). *Kinerja Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sesana, (2020). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Form dalam Pelaksanaan Pat Berbasis Online di SMKN 1 TEMBUKU*. Widyadewata
- Setiawan, Daryanto. (2017). *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on*. Jurnal Pendidikan. <https://doi.org/10.1155/2015/146250>
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.