

## PEMBERDAYAAN GURU DALAM MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI MALL

Putu Adi Krisna Juniarta<sup>1</sup>, Dewa Putu Ramendra<sup>2</sup>, Gede Mahendrayana<sup>3</sup>, Kadek Sintya Dewi<sup>4</sup>,  
I Putu Indra Kusuma<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNDIKSHA; <sup>2</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNDIKSHA; <sup>3</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNDIKSHA; <sup>4</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNDIKSHA; <sup>5</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FBS UNDIKSHA

Email: adi.krisna@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*The community service activity aims to help teachers use technology in doing assessment at hybrid learning context. There are 40 teachers at SMK N 1 Sawan who join this activity. It includes training and assistance in implementing the MALL application as assessment tool. There are three steps in the activity, namely presentation, demonstration, and practice. Presentations are used to introduce MALL as a learning application. Demonstrations are used to explain how to operate MALL. While practicing is used to make online tests. The data shows 85.78% participants impressed that the training carried out is interesting so that they feel motivated and have skills related to making online-based tests as one of the innovations in learning evaluation. From the description above, it can be concluded that this activity has succeeded in helping teachers use technology in learning assessment.*

**Keywords:** *online assessment, hybrid learning, MALL*

### ABSTRAK

Kegiatan bertujuan untuk membantu guru menggunakan teknologi dalam penilaian pembelajaran dalam konteks *hybrid learning*. Terdapat 40 orang anggota kelompok mitra yaitu guru di SMK N 1 Sawan. Kegiatan meliputi pelatihan dan pendampingan penerapan aplikasi MALL. Terdapat tiga langkah dalam kegiatan yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik. Presentasi digunakan untuk mengenalkan MALL sebagai aplikasi pembelajaran dan alat evaluasi online. Demonstrasi digunakan untuk menjelaskan cara mengoperasikan MALL. Sedangkan praktik digunakan untuk mengajarkan guru membuat tes online. Hasil kegiatan terlihat dari hasil angket yang menunjukkan 95% peserta merespon bahwa pelatihan memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes berbasis online melalui aplikasi MALL. Data juga menunjukkan 85.78% peserta menganggap pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta termotivasi dan memiliki keterampilan pembuatan tes berbasis online sebagai salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil membantu guru menggunakan teknologi dalam penilaian pembelajaran.

**Kata kunci:** *penilaian daring, hybrid learning, MALL*

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan dalam menunjang proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan bukan saja terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi namun

juga fasilitas multimedia yang dapat membuat belajar lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi tersebut. Jadi dalam sektor pendidikan, seluruh komponen yang ada di dalamnya pasti akan mengikuti perkembangan teknologi tersebut.

Menurut Husamah (2014), pendidik atau instruktur, baik guru maupun dosen harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat dan sumber daya digital untuk membantu siswa mencapai tujuan standar akademik. Dengan memasuki dunia online, pendidik atau instruktur dapat memperoleh berbagai informasi terkait materi pembelajaran yang dibutuhkan untuk proses pembelajaran. Situs pembelajaran, foto, video, animasi, dan simulasi merupakan jenis media yang tersedia. Dengan memanfaatkan berbagai media tersebut, pendidik atau pengajar dapat menyajikan konsep materi yang diajarkan dimana memudahkan siswa atau peserta didik dalam memahami suatu konsep dari materi tersebut. Teknologi online juga memberikan kemudahan bagi siswa atau peserta didik untuk mendapatkan informasi tambahan guna memenuhi tuntutan kompetensi dan pengayaan. Ketersediaan fasilitas e-learning memungkinkan siswa atau peserta didik untuk mendiskusikan materi pembelajaran tanpa terbatas waktu dan tempat. Pengembangan TIK berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

Teknologi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran (Eshreth dan Siaj, 2017). Teknologi membantu pembelajar untuk meningkatkan pembelajaran bahasa siswa baik itu di dalam kelas atau di luar kelas. Harmer (2007) menekankan bahwa sebagai guru kita harus mendorong peserta didik untuk menemukan kegiatan yang sesuai melalui penggunaan teknologi komputer agar berhasil dalam pembelajaran. Clements dan Sarama (2003) menyatakan bahwa penggunaan teknologi yang sesuai dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Keberhasilan pendidikan salah satunya dapat diukur dengan penilaian hasil belajar. Penilaian hasil belajar bertujuan untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sekaligus mengukur keberhasilan peserta didik dalam penguasaan materi yang telah ditentukan. Dengan demikian, guru memerlukan

alat evaluasi pembelajaran yaitu instrumen penilaian. Instrumen penilaian yang disusun dengan valid dan reliabel akan memberikan informasi tingkat penguasaan peserta didik dalam kegiatan evaluasi dengan akurat. Menurut Permendikbud Nomor 104 Tahun 2014 penilaian hasil belajar (evaluasi) adalah proses pengumpulan informasi/bukti tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam kompetensi sikap spiritual dan sikap sosial, kompetensi pengetahuan, dan kompetensi keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis, selama dan setelah proses pembelajaran. Guru dapat mengevaluasi pertumbuhan kemampuan siswa tersebut dengan mengetahui apa yang mereka kerjakan pada awal sampai akhir belajar. Pencapaian belajar siswa dapat diukur dengan dua cara yaitu dengan mengetahui ketercapaian standar yang ditentukan dan melalui tugas-tugas yang dapat diselesaikan siswa dengan tuntas. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang cukup pesat dengan berbagai macam gadget dan piranti lainnya seperti laptop, komputer, i-pad, televisi, smartpone, dan lain sebagainya dapat secara maksimal dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). TIK akan lebih menarik, memotivasi siswa untuk belajar lebih kreatif dan inovatif, meningkatkan semangat belajar siswa, begitu pula jika digunakan sebagai model evaluasi. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia menstimulasi munculnya berbagai macam perangkat lunak (software) yang dapat digunakan dalam dunia pendidikan salah satunya adalah Mobile Assisted Language Learning (MALL).

Tes adalah alat ukur yang biasa digunakan dalam sistem evaluasi dan penilaian. Widoyoko (2015) mendefinisikan tes sebagai sejumlah pernyataan yang harus diberikan tanggapan dengan tujuan untuk mengukur tingkat kemampuan seseorang. Selanjutnya Schank (2002) menyatakan: kegiatan tes dan penilaian berlaku pada semua aspek dan dimensi kehidupan manusia.

Selanjutnya Rahmlow & Woodley (1979) dalam Balan, dkk. (2017) mengungkapkan tiga fungsi tes dalam pendidikan yaitu: (1) sebagai alat untuk pengambilan keputusan, (2) sebagai fasilitator pembelajaran, dan (3) sebagai alat untuk meningkatkan motivasi. Sebagai alat pengambilan keputusan, tes berperan sebagai diskriminator yaitu alat untuk menentukan siapa yang dapat dan siapa yang tidak dapat menunjukkan atau menampilkan kualitas pembelajaran terhadap suatu objek dengan baik. Peranan tes sebagai fasilitator pembelajaran artinya sebagai siswa, perlu menyadari dengan baik nilai atau manfaat dari pembelajaran dalam hubungannya dengan sebuah situasi tes. Sedangkan peranan tes sebagai alat untuk meningkatkan motivasi siswa artinya bahwa siswa yang termotivasi akan meningkatkan frekuensi belajarnya.

Pengajar dapat mengembangkan tes yang berisi pertanyaan baik soal objektif maupun subjektif. Salah satu contoh soal objektif adalah soal bentuk pilihan ganda. Soal bentuk pilihan ganda dapat digunakan untuk membuat tes yang mencakup sasaran belajar yang luas, cepat dan mudah untuk dikoreksi, serta menghilangkan subjektivitas dalam pengoreksian dan bisa digunakan untuk mendiagnosa kesulitan hasil belajar siswa. Saat ini, banyak pengajar yang masih melakukan tes formatif dengan menggunakan ujian tertulis yang memungkinkan siswa untuk melakukan kecurangan dengan tidak jujur saat tes terutama untuk soal pilihan ganda. Saat tes dengan bentuk soal pilihan ganda begitu banyak siswa yang melakukan kecurangan misalnya dengan kode tangan yang menunjukkan jawaban dari soal pilihan ganda. Kecurangan siswa pada saat mengerjakan soal pilihan ganda diharapkan dapat diatasi dengan penggunaan sistem ujian online soal pilihan ganda. Sistem ujian online soal pilihan ganda memungkinkan siswa mengerjakan tes dengan jujur. Hal ini dikarenakan, pada sistem ujian online soal pilihan ganda, pengajar bisa menentukan batas waktu pengerjaan soal dan merancang paket soal secara acak sehingga satu

siswa dengan yang lain berlainan soal pada nomor pengerjaan yang sama. Selain itu sistem ujian online soal pilihan ganda ini memiliki kelebihan yang lain di antaranya adalah memiliki fitur statistik, analisis hasil, hasil data yang flexibel, pengaturan tampilan yang lengkap sehingga dapat mendukung berbagai macam jenis tes dan mudah penggunaan dan pembuatannya terutama dengan menggunakan Mobile Assisted Language Learning.

Akhir-akhir ini virus Corona (Covid-19) telah menyebar di Indonesia. Hal ini menciptakan perubahan proses belajar mengajar yang mencakup kegiatan pembelajaran dan evaluasinya. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia merespon hal tersebut dengan menginstruksikan kebijakan tentang bekerja dari rumah (WFH) dan belajar dari rumah (LFH) untuk mengurangi dan mencegah penyebaran virus corona ini. Proses belajar mengajar tetap dapat dilakukan melalui proses belajar mengajar secara online dan habryid selama pandemi (Carver, 2020).

Hybrid learning adalah metode yang mengombinasikan pembelajaran daring dan tatap muka menjadi satu kesatuan pengalaman. Pembelajaran ini merupakan penggabungan pembelajaran online dengan tatap muka di kelas. Pembelajaran secara tatap muka yang tradisional di kurangi akan tetapi tidak dihilangkan sama sekali. Penggabungan dari dua metode tersebut dimaksudkan untuk mengambil komponen-komponen terbaik dari metode yang digabungkan tersebut. Hybrid learning di desain untuk mengintegrasikan aktifitas pembelajaran online dan tatap muka sehingga antara satu sama lainnya dapat saling menguatkan, melengkapi, dan mendukung serta tidak memperlakukan metode online sebagai duplikasi dari pembelajaran di kelas maupun sebagai tambahan saja. Terdapat 3 uraian Blended learning yang dikemukakan oleh Allen (2007) yaitu : kombinasi antara model pembelajaran, kombinasi antara metode pembelajaran, kombinasi antara *online learning* dengan pembelajaran tatap muka.

Dahulu elemen pembelajaran mempunyai batasan atau jarak, karena menggunakan berbagai macam media untuk keperluan yang berbeda dan untuk mahasiswa yang berbeda pula. Tetapi saat ini elemen pembelajaran tidak memiliki jarak lagi dalam proses pembelajaran, pembelajaran tatap muka memerlukan media untuk menunjang proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajarannya. Begitu pula dengan pembelajaran tatap muka dapat dikombinasikan dengan penggunaan online learning, walaupun alokasi waktu untuk dimana pembelajaran tatap muka hanya akan dijadikan penguatan dari online learning, contohnya bila ada yang menemui kesulitan dalam mempelajari materi dalam online learning baru akan ada pembelajaran tatap muka untuk membahas materi yang dianggap sulit oleh siswa

Chaeruman (2013) menyatakan bahwa pembelajaran on line dapat membantu: (1) pergeseran paradigma pembelajaran, dari yang tadinya lebih berpusat pada guru menuju paradigma baru yang berpusat pada siswa, (2) peningkatan interaksi atau interaktivitas antara peserta didik dengan pendidik, peserta didik dengan peserta didik, dan siswa atau pendidik dengan sumber belajar lainnya, (3) konvergensi antara berbagai metode, media pembelajaran, dan lingkungan belajar relevan lainnya.

Saat ini, semua proses belajar mengajar dilakukan dengan bantuan aplikasi dan platform pembelajaran. Beberapa platform dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran online seperti Quipper, Quizziz, Kahoot, MALL, Schoology, WhatsApp, dll. Menurut Kim (2019), platform dan aplikasi pembelajaran online efektif dalam menyediakan kesempatan belajar mandiri dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain memberikan pembelajaran mandiri, platform online juga dapat mendukung kolaborasi dalam pembelajaran. Yang terpenting, aplikasi pembelajaran memberikan ruang komunikasi antara guru dan siswa seperti di kelas tatap muka (Memmi & Bijedi, 2018).

Untuk dapat mengakses aplikasi dan platform pembelajaran tersebut diperlukan perangkat dan jaringan (internet). Penggunaan perangkat *mobile phone* untuk mendukung proses pembelajaran bahasa dikenal dengan istilah Mobile Assisted Language Learning (MALL). Menurut Miangah & Nezarat, (2012) dalam pembelajaran bahasa, MALL berkaitan dengan pemanfaatan teknologi mobile dalam mengakses materi belajar mengajar dan melakukan interaksi antara guru dan siswa. Hal ini dapat menjadi solusi untuk mengatasi hambatan belajar bahasa dari segi waktu dan tempat. Selain itu, melalui aplikasi MALL konten pembelajaran dapat dimodifikasi dengan menggunakan kemampuan kamera, perekam video, dan perekam suara selama pembelajaran. MALL dapat dimodifikasi dan bisa dibawa kemana-mana untuk mendukung proses pembelajaran (Miangah & Nezarat, 2012).

Dalam aplikasi MALL tersedia beberapa pilihan untuk melakukan aktifitas pembelajaran dan untuk pembuatan soal, kuis, atau tes secara online. Dalam penggunaannya, software ini sangat familiar dan mudah untuk dioperasikan sehingga tidak memerlukan kemampuan bahasa pemrograman yang sulit untuk mengoperasikannya. Hasil soal yang disusun bisa disimpan dalam bentuk flash standalone atau bisa berdiri sendiri di website. Dengan aplikasi ini, guru dapat menyusun berbagai bentuk soal dan memiliki level yang berbeda, mulai dari bentuk soal pilihan ganda (multiple choice), benar/salah (true/false), penjodohan (matching), pengisian kata (fill in the blank) dan lain-lain. Dilihat dari bentuk-bentuk soal yang dapat dikembangkan dan berbagai media pendukung yang dapat disisipkan dari penggunaan program ini, maka program ini sangat cocok digunakan dalam mengembangkan tes atau evaluasi pembelajaran.

Mengingat manfaat dan fungsi dari penerapan aplikasi MALL ini maka perlu dilakukan adanya sosialisasi, penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan penggunaan aplikasi ini sebagai salah satu solusi guru khususnya guru SMK

dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan penilaian autentik yang berbasis teknologi kepada peserta didiknya.

SMK Negeri 1 Sawan merupakan SMK Negeri yang berlokasi di desa Menyali kecamatan Sawan Kabupaten Buleleng. Berdasarkan data yang diperoleh di sekolah, terdapat 40 guru yang mengajar pada semua mata pelajaran di sekolah ini. Dari 40 guru ini, terdapat 28 orang guru yang berstatus PNS dan 12 orang guru dengan status kontrak.

Dilihat dari lokasinya, SMK ini berada di pusat desa atau di desa yang penduduknya banyak dan tidak tergolong ke dalam desa yang terpencil. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penduduk di daerah tersebut sudah tersentuh teknologi dan keberadaan komputer atau sejenisnya sudah dalam kategori sedang. Akses-akses internet juga sudah tersedia walaupun jumlahnya tidak sebanyak yang ada di perkotaan. Dengan demikian sangatlah memungkinkan apabila para siswa pada sekolah tersebut untuk diberikan penugasan atau latihan-latihan evaluasi pembelajaran yang berbasis teknologi.

Pembelajaran di SMK meliputi beberapa mata pelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum dan juga silabus yang sudah dirancang sesuai dengan jurusannya. Hal tersebut juga dilaksanakan dalam pembelajaran di sekolah ini yang mana seluruh mata pelajaran diajarkan sesuai dengan tingkatannya mulai dari kelas X sampai XII. Para pengajar sudah mampu mengaplikasikan teknologi kedalam proses pembelajaran meskipun belum secara maksimal dan masih perlu untuk dilakukan peningkatan. Salah satu contoh teknologi yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran yaitu penggunaan power point dan video sebagai media pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Disamping itu, guru-guru juga sudah menggunakan beberapa aplikasi media *e-learning* seperti google classroom, zoom, google meet, dan whatsapp di dalam proses pembelajaran. Media ini digunakan untuk

memberikan materi dan penugasan kepada siswa serta sebagai tempat pengumpulan tugas oleh siswa.

Akan tetapi kegiatan pembelajaran tersebut masih dirasakan monoton dan kurang menarik karena partisipasi siswa masih tergolong rendah. Para guru juga hanya memberikan penugasan melalui aplikasi yang digunakan yang membuat media pembelajaran dirasakan kurang menarik. Hal lain yang dirasakan adalah proses penilaian dan evaluasi hasil belajar yang diterapkan oleh guru di sekolah ini masih menggunakan model tes berbasis manual yang tentunya memiliki banyak kekurangan. Kekurangan yang dapat ditimbulkan dari penggunaan test ini yaitu terutamanya yang berkaitan dengan kemungkinan tindakan-tindakan menyimpang antara lain siswa menyontek dan saling berdiskusi. Disamping itu, diperlukan juga waktu yang cukup lama untuk mengkoreksi atau memeriksa jawaban dari test yang diberikan. Hal ini akan menyita waktu para guru untuk mengerjakan tugas-tugas administrasi yang lain. Dengan pertimbangan terhadap situasi di lapangan seperti yang telah dijabarkan di atas, maka dipandang sangat perlu untuk memberikan pelatihan dan pendampingan dalam penerapan aplikasi MALL dalam kegiatan pembelajaran dan pembuatan tes yang berbasis teknologi sebagai pengganti dari model pembelajaran dan tes konvensional yang selama ini digunakan. Pelatihan ini dirasa sangat perlu dilakukan, mengingat perkembangan teknologi yang semakin cepat dewasa ini. Disamping itu, keberadaan tes berbasis komputer juga bisa sebagai persiapan dalam menghadapi model Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) yang sudah mulai digaungkan oleh pemerintah mulai tahun 2018. Pelatihan pembuatan tes berbasis teknologi ini akan menggunakan bantuan aplikasi MALL.

Dengan aplikasi ini, pengguna dapat membuat dan menyusun berbagai bentuk soal yang berbeda, yaitu bentuk soal benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choices*), pilihan respon (*multiple response*), isian singkat

(*fill in the blank*), menjodohkan (*matching*), kuis dengan area gambar, bahkan membuat karangan. Dalam soal dapat disisipkan dengan berbagai media pendukung seperti gambar, suara, maupun video. Dilihat dari bentuk-bentuk soal yang dapat dikembangkan dan berbagai media pendukung yang dapat disisipkan dari penggunaan program ini, maka program ini sangat cocok digunakan dalam mengembangkan tes atau evaluasi pembelajaran.

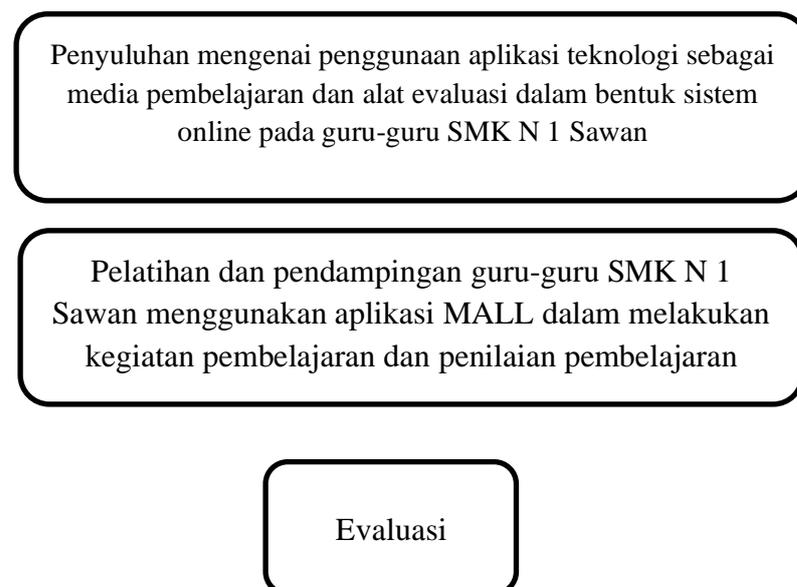
## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kegiatan yang bertujuan untuk membantu guru menggunakan teknologi dalam penilaian pembelajaran. Terdapat 40 orang anggota kelompok mitra. Sehubungan dengan hal tersebut, khalayak sasaran strategis dan tepat dilibatkan adalah kepala SMK N 1 Sawan selaku penanggung jawab sekolah, perangkat pegawai,

guru matapelajaran di SMK N 1 Sawan. Jadi, dalam kegiatan pengabdian ini akan melibatkan 45 peserta.

Dalam upaya untuk mengatasi permasalahan mitra, upaya yang dilakukan adalah mengadakan pelatihan dan pendampingan penerapan aplikasi MALL dalam kegiatan pembelajaran dan pembuatan evaluasi pembelajaran berbasis online. Berikut adalah langkah-langkah yang akan dilaksanakan di dalam pengabdian ini yakni: 1) penyuluhan mengenai penggunaan aplikasi teknologi sebagai media pembelajaran dan alat evaluasi dalam bentuk sistem online, (2) pelatihan dan pendampingan mitra dalam memilih program atau *software* yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran dan mengembangkan tes berbasis online yaitu melalui aplikasi MALL, (3) pelatihan dan pendampingan mitra menggunakan aplikasi MALL dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan penilaian pembelajaran. Secara jelas dan terperinci kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dijabarkan dalam bagan berikut:

**Gambar 1. Bagan Kegiatan-Kegiatan dalam Pengabdian**



Setiap kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian dan mitra akan dimonitor dan dievaluasi oleh tim dengan maksud tercapainya tujuan kegiatan tepat waktu. Sehingga pada akhir

kegiatan pengabdian ini, perubahan positif akan terlihat. Secara garis besar rancangan evaluasi dalam pengabdian ini dibagi menjadi dua yakni:

1) prosedur dan alat evaluasi, dan 2) teknik analisis data dan kriteria keberhasilan program.

1. **Prosedur dan Alat Evaluasi**

Untuk mengevaluasi kegiatan pelatihan ini prosedur yang akan dilakukan adalah penyusunan angket. Tim akan menyusun angket yang di dalamnya berisi tentang apakah kegiatan pelatihan dan pendampingan ini membantu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam mengajar dan atau memberikan evaluasi hasil belajar ke peserta didik. Guru-guru sebagai mitra dalam kegiatan ini mengisi angket ini diakhir kegiatan.

2. **Teknik Analisis Data dan Kriteria Keberhasilan Program**

Data yang diperoleh dari pengisian angket akan dianalisis guna mengetahui keberhasilan kegiatan yang dilakukan. Kriteria keberhasilan kegiatan ini yaitu ketika data yang terdapat pada angket tersebut menunjukkan angka 70% atau lebih yang menyatakan bahwa kegiatan ini mampu meningkatkan pengetahuan dan kemamuan mereka di dalam melangsungkan penilaian dan evluasi hasil belajar kepada peserta didik.

Dalam pelaksanaan pengabdian ini, baik mitra maupun tim sudah menyepakati untuk bersungguh-sungguh melakukan setiap kegiatan yang direnankan guna tercapainya tujuan dari kegiatan ini. Kedua belah pihak berperan aktif sesuai dengan tugas dan perannya masing-masing. Tim memberikan informasi, melakukan pendampingan dan juga pelatihan secara intensif selama kegiatan ini berlangsung. Di sisi lain, mitra mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan arahan dan instruksi dari tim.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menggunakan tiga langkah yaitu presentasi, demonstrasi, dan praktik. Presentasi digunakan untuk mengenalkan MALL sebagai aplikasi

pembelajaran dan alat evaluasi online. Demonstrasi digunakan untuk menjelaskan cara mengoperasikan MALL. Sedangkan praktik digunakan untuk mengajarkan guru membuat tes online.

Sebelum kegiatan dimulai, peserta pelatihan diminta untuk mengisi angket terlebih dahulu. Angket ini diberikan dalam rangka untuk mengetahui kemampuan awal atau pemahaman peserta terkait aplikasi online. Angket ini juga bertujuan untuk mengetahui seberapa besar motivasi guru untuk melakukan inovasi dalam kegiatan evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan angket setelah kegiatan dilaksanakan yang diisi oleh peserta maka diperoleh data sebagai berikut:

- 1) Sebanyak 87 % hasil angket menunjukkan peserta memiliki motivasi tinggi untuk belajar dan dapat menggunakan aplikasi MALL dalam proses belajar mengajar baik sebagai media maupun evaluasi dalam pembelajaran.
- 2) Data awal menunjukkan bahwa 55 % yang menggambarkan bahwa peserta terbiasa dengan media pembelajaran online dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persentase peserta yang terbiasa menggunakan komputer dalam menunjang kegiatan pembelajaran dikategorikan cukup meskipun belum terlalu tinggi. Namun sebagian besar peserta memiliki motivasi yang sangat tinggi untuk belajar dan dapat menggunakan aplikasi komputer sebagai alat bantu maupun inovasi dalam proses belajar mengajar.

Setelah pengisian angket selesai, kegiatan dilanjutkan dengan memberikan pemahaman awal tentang tes berbasis MALL mulai dari kelebihan, kekurangan, sampai manfaat serta beberapa program yang dapat digunakan untuk membuat tes berbasis online. Hal ini dilakukan untuk menambah wawasan guru terkait aplikasi apa yang sedang populer saat ini dan memberikan motivasi kepada peserta agar mau belajar dan menerapkan aplikasi ini.

Kegiatan selanjutnya adalah peserta diajak untuk mempraktikkan langsung cara membuat soal dengan menggunakan program MALL. Kegiatan ini diawali dengan simulasi yang dilakukan oleh pemateri, kemudian diikuti oleh peserta. Peserta mengikuti setiap instruksi yang diberikan oleh pemateri. Terdapat beberapa tipe soal yang dibuat pada pelatihan ini. Saat menyusun soal, guru diminta untuk membuat 10 butir soal terlebih dahulu. Kemudian guru diminta untuk mempublish soal tersebut dalam bentuk online. Setelah selesai, salah satu hasil karya peserta dipresentasikan.

Setelah kegiatan tersebut selesai, pelaksana mengecek dan memberikan saran terhadap hasil pekerjaan yang sudah dibuat oleh peserta. Peserta juga diberikan kesempatan untuk tanya jawab dan diskusi terkait dengan aplikasi MALL. Secara umum guru tidak mengalami kesulitan untuk menggunakan software pada pelatihan ini. Kegiatan pendampingan dilaksanakan selanjutnya. Pada kegiatan ini dilakukan pendampingan terhadap para guru dalam menyusun tes berbasis online sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas. Disamping itu, dilakukan juga pendampingan terhadap penggunaan tes berbasis komputer dalam proses evaluasi sesuai dengan kelasnya.

Kegiatan akhir adalah evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dalam rangka mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. Kegiatan evaluasi ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket. Peserta diminta mengisi beberapa pertanyaan pada angket yang sudah disediakan. Kemudian peserta juga diminta memberikan masukan/saran dari rangkaian kegiatan yang sudah dilaksanakan.

Berdasarkan angket yang diisi oleh peserta kegiatan, maka diperoleh data sebagai berikut:

1. Hasil angket menunjukkan angka 95% peserta merespon bahwa pelatihan memberikan manfaat pada peserta tentang pembuatan tes berbasis komputer untuk evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi MALL.
2. Data menunjukkan angka 85.78% tentang kesan peserta bahwa pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan tes berbasis online sebagai salah satu inovasi dalam evaluasi pembelajaran. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan berhasil memenuhi tujuannya.

Tabel 1. Kondisi Sebelum dan Sesudah Pelaksanaan Pelatihan

Uraian	Kondisi Sebelum Kegiatan	Kondisi Setelah Kegiatan
<b>Penyusunan soal</b>	Guru menyusun soal dengan menggunakan kertas ( <i>paper based</i> )	Guru mampu menyusun soal dengan sistem online ( <i>MALL</i> )
<b>Tipe Soal</b>	Guru menyusun dengan satu sampai dua jenis soal	Guru mampu menyusun soal dengan berbagai jenis mulai dari pilihan ganda, isian, uraian, menjodohkan, dll.
<b>Variasi Soal</b>	Satu kelas hanya dibuat satu variasi soal	Variasi soal sangat banyak sehingga dapat menghindari kecurangan
<b>Pemanfaatan Teknologi</b>	Guru melaksanakan evaluasi dengan menggandakan soal	Guru melaksanakan evaluasi dengan menggunakan aplikasi online

Berdasarkan data di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat memberikan manfaat pada peserta tentang

pembuatan tes online dengan menggunakan aplikasi MALL. Disamping itu, pelatihan yang dilakukan bersifat menarik sehingga peserta merasa termotivasi dan memiliki keterampilan terkait pembuatan soal interaktif sebagai inovasi evaluasi pembelajaran.

## SIMPULAN

Dari kegiatan pelatihan pembuatan tes berbasis online dengan menggunakan aplikasi MALL bagi guru-guru SMK N 1 Sawan diperoleh hasil sebagai berikut.

- 1) Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun tes berbasis online yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses evaluasi pembelajaran di SMK N 1 Sawan.
- 2) Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun tes yang lebih inovatif dan bervariasi sehingga menumbuhkan semangat bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan evaluasi.
- 3) Tumbuhnya semangat untuk menyusun tes secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi dan tidak lagi bergantung kepada lembar kerja siswa biasa.

## DAFTAR RUJUKAN

- Allen, Elaine & Garrett, Richard. 2007. Blending In The Extent and Promise of Blended/hybrid Education in the United States. Sloan
- Balan, Y. A., Sudarmin, Kustiono. 2017. Pengembangan Model Computer Based Test (CBT) Berbasis Adobe Flash untuk Sekolah Menengah Kejuruan. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology* 6 (1). 36 - 44.
- Belloti, Fransesco. 2013. Advances in Human-Computer Interaction. *Journal of Gale Economic Education Humanities Social-Science*. Tersedia di
- Carver, L. (2020). Supporting Learners in a Time of Crisis. *Advances in Social Sciences Research Journal* -, 7(4), 129–136.
- Chaeruman, U. A. (2013). Merancang Blended Learning yang Membelajarkan. Seminar Nasional Dan Kongres Alumni Dengan Tema "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penggunaan Sumber-Sumber Dan Teknologi Yang Tepat", 1–16.
- Clements, D. H., & Sarama, J. (2003). Young Children and Technology : What Does the Research Say ? *National Association for the Education of Young Children*, 58(6), 34–40
- Eshreth, M. K. M., & Siaj, A. H. (2017). Attitudes of English-Major Students and Teachers towards Using Blended Learning in the English Department at Hebron University. 2(4), 51–65.
- Harmer, J. (2007). *The Practice of English Language Teaching* (Fourth edi, pp. 1–448). Fourth edi, pp. 1–448. England: Pearson Longman.
- Husamah. (2014). *PEMBELAJARAN BAURAN (BLENDED LEARNING)*. Malang: Prestasi Pustaka
- Khvilon, Evgueni. 2002. *Information and Communication Technologies in Teacher Education*. Division of Higher Education. Unesco
- Kim, H. (2019). Exploring Smartphone Applications for Effective Mobile-Assisted Exploring. File:///C:/Users/Putri/Documents/PROPOSAL/MALL/MALL (Application Development Projects within Reach for Language Teachers.Pdf, (March).
- Lilley, Mariana., Trevor Barker., & Carol Britton. 2005. Learners' Perceived of Difficulty of Computer-Adaptive Test: A Case Study. *Journal of IFIP International Federation for Information Processing*. 29 (1). 1026-1029.

- Memi, I., & Bijedi, N. (2018). Teaching materials for ESL distance learning, 1(2017), 40–54. <https://doi.org/10.2478/exell-2018-0003>
- Miangah, T. M., & Nezarat, A. (2012). Mobile-Assisted Language Learning. *International Journal of Distributed and Parallel Systems (IJDPS)*, 3(February 2012). <https://doi.org/10.5121/ijdps.2012.3126>
- Rilley Barth & Adam Carle. 2012. Comparison of Two Bayesian Methods to Detect Mode Effects Between Paper-Based and Computerized Adaptive Assessments: A Preliminary Monte Carlo Study. *Journal of Department of Health System Science*. University of Illinois, Chicago.
- Schank, Roger C. 2002. *Designing World-Class E-Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Tao, Yu-Ui. 2008. A Practical Computer Adaptive Testing Model for Small-Scale Scenarios. *Journal of Educational Technology & Society*. National University of Kaohsiung. Taiwan, 11(3). 259-274.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 104 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen. Restindo Mediatama: Jakarta.
- Widoyoko, E.P. 2015. *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar