

Peningkatan Kompetensi TIK Guru Melalui Pemanfaatan Evaluasi Online Berbasis Project Based Learning Bagi Guru Sekolah Dasar

Aldina Eka Andriani^{1*}, Sri Sulistyorini², Siti Maryatul Kiptiyah³, Arif Widagdo⁴

¹²³⁴Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*e-mail korespondensi: aldinaekaandriani@mail.unnes.ac.id

Abstract

Evaluation activities are always preceded by measurement and assessment activities using instruments. The purpose of the service is to improve teachers' knowledge and skills through workshops on the use of live worksheets as an interactive LKPD application. The methods used were lectures and discussions. The results of the implementation of community service activities include three components of success: the achievement of the objectives of the workshop activities, the achievement of the planned material targets, and the increase in teacher knowledge and skills, as evidenced by the increase in the percentage of the number of teachers in the pre-test and post-test in the very good category from 11% to 66% and in the very poor category from 32% to 9%.

Keywords: Online evaluation; LKPD; live worksheet

Abstrak

Evaluasi pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, kegiatan evaluasi selalu didahului dengan kegiatan pengukuran dan penilaian dengan menggunakan instrument. Tujuan pengabdian untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru melalui workshop penggunaan live worksheet sebagai aplikasi LKPD interaktif. Metode yang digunakan ceramah dan diskusi. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mencakup 3 komponen keberhasilan, yaitu: ketercapaian tujuan kegiatan workshop, ketercapaian target materi yang telah direncanakan dan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru terbukti dengan adanya kenaikan persentase jumlah guru pada pengerjaan pre-test dan post-test pada kategori sangat baik yang awalnya 11% menjadi 66% dan pada kategori sangat kurang yang awalnya 32% menjadi 9%.

Kata Kunci: evaluasi online; LKPD; live worksheet

Accepted: 2023-06-14

Published: 2023-07-31

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi dan memberikan inovasi pada dunia pendidikan, salah satunya yaitu perubahan sistem pembelajaran pembelajaran yang berlangsung secara klasikal menjadi pembelajaran dalam jaringan (daring). Hal ini tentunya mengharuskan para guru untuk mengadaptasi diri dan berinovasi dalam menerapkan dan memanfaatkan penggunaan TIK dalam menyajikan pembelajaran daring yang inovatif agar lebih mudah memberikan materi ajar dan tugas kepada peserta didik tanpa adanya tatap muka. Pembelajaran daring pada masa pandemi merupakan hal baru bagi pendidik dan peserta didik dimana mereka harus menggunakan bantuan teknologi (zoom, meet, google classroom, dsb) untuk membantu proses pembelajaran. Tak hanya proses pembelajaran saja yang terus beradaptasi, dari segi pelaksanaan evaluasi bagi peserta didik juga mengalami hambatan dimana guru harus memikirkan cara yang paling efektif guna melakukan evaluasi pembelajaran.

Penggunaan aplikasi evaluasi online berbasis TIK melalui pemanfaatan perangkat computer dalam pembelajaran daring untuk saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mencetak generasi yang handal dan memiliki daya saing global. Diharapkan dengan penggunaan evaluasi pembelajaran online ini dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik (Amalia, 2017). Selain itu, evaluasi pembelajaran online akan lebih efektif karena penggunaan TIK

memungkinkan teratasinya hambatan dalam proses komunikasi guru dengan peserta didik. Dalam meningkatkan kualitas pendidikan, maka seorang guru bukan hanya mentrasferkan ilmunya melalui buku akan tetapi seorang guru dapat menggunakan alat bantu berupa evaluasi pembelajaran berbasis TIK untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

Pelaksanaan evaluasi secara online dan offline merupakan inti dari pelaksanaan pendidikan dan suatu keharusan untuk dilakukan serta menjadi catatan penting guna memetakan capaian peserta didik pada proses pembelajaran dan memperoleh feedback bagi peserta didik. Teknik evaluasi ialah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran (Astuti, 2017), dan salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas suatu lembaga pendidikan (Siregar, 2017). Evaluasi proses belajar mengajar menyangkut penilaian terhadap kegiatan guru dan siswa, terutama penilaian hasil belajar jangka pendek dan panjang.

Evaluasi memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan, kegiatan evaluasi selalu didahului dengan kegiatan pengukuran dan penilaian. Tujuan evaluasi dalam bidang pendidikan adalah untuk meningkatkan kinerja individu maupun lembaga yang bersangkutan. Namun, pandemi Covid-19 pada saat ini sudah berangsur-angsur membaik dan dapat diatasi oleh pemerintah. Pada aspek pendidikan, beberapa sekolah di jenjang sekolah dasar sudah mulai sekolah secara tatap muka. Pemerintah hanya mengizinkan tatap muka secara offline di sekolah dengan syarat daerah tersebut kasus Covid-19 sudah menurun dan tergolong daerah yang sudah melakukan vaksin sebesar 80%. Untuk mempersiapkan sekolah offline, maka guru sudah mulai merancang terkait perencanaan pembelajaran hingga sampai pada metode evaluasi penilaian pembelajaran.

Penilaian pada masa pandemi Covid-19 ini dilakukan secara online. Beragam platform yang dapat dipilih secara gratis oleh guru untuk keberlangsungan proses belajar secara daring, seperti Google Classroom, WhatsApp (Abidah et al., 2020) dan yang dapat mengirimkan pesan berupa teks, gambar, video dan file dalam bentuk word dan pdf (Firman et al., 2020). Dalam melakukan penilaian secara online membuat guru tidak bisa langsung mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerima materi yang diajarkan. Guru memberikan tugas kepada peserta didik seperti tugas video ataupun tugas portofolio yang nantinya setelah dikerjakan harus dikirim melalui grup WhatsApp. Selain itu, peserta didik banyak yang mengalami kejenuhan dan kebosanan belajar sehingga terkadang menjawab soal secara asal- asalan. Peserta didik juga mengalami penurunan minat belajar yang ditunjukkan dengan kurangnya antusiasme peserta didik dalam grup diskusi via aplikasi bertukar pesan (Whatsapp Group), rendahnya angka partisipasi peserta didik dalam mengumpulkan tugas, serta peningkatan jumlah peserta didik yang tidak mengikuti kelas secara virtual (Adnan & Anwar, 2020).

Dengan adanya kebijakan mengenai penerapan kurikulum prototipe, dimana kurikulum prototipe merupakan kurikulum berbasis kompetensi untuk mendukung pemulihan pembelajaran dan pengembangan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila melalui penerapan pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning). Dalam kurikulum prototipe, sekolah diberikan keleluasaan dan kemerdekaan untuk memberikan proyek-proyek pembelajaran yang relevan dan dekat dengan lingkungan sekolah. Pembelajaran berbasis proyek dianggap penting untuk pengembangan karakter siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman (*experiential learning*). Pada tingkat sekolah dasar, guru melakukan evaluasi dengan menganalisis kemampuan peserta didik dalam menangkap materi pembelajaran, kemampuan untuk mengingat, kemampuan membuat imajinasi dan kemampuan lainnya yang dimana kemampuan tersebut akan berguna untuk menunjang pada jenjang berikutnya. Dalam hal ini, guru juga dapat mengkombinasikan penilaian selama pembelajaran daring dan pembelajaran luring sehingga penggabungan dua metode tersebut akan memberikan banyak dampak positif bagi sekolah, guru dan peserta didik

Teridentifikasi bahwa guru-guru di Sekolah Dasar yang termasuk gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang berjumlah 8 SD Negeri dengan jumlah keseluruhan 44 orang. Berdasarkan hasil pengamatan, guru mengalami kendala dalam melakukan evaluasi pembelajaran berbasis TIK. Kondisi tersebut dilatarbelakangi oleh beberapa hal, yaitu 1) kurangnya pemahaman guru tentang konsep evaluasi online dalam pembelajaran di masa pandemi, 2) guru belum mampu menerapkan aplikasi evaluasi online berbasis Project Based Learning dan 3) guru belum mampu merancang evaluasi pembelajaran yang menerapkan evaluasi online dalam pembelajaran secara optimal. Guru belum memaksimalkan teknologi sebagai sumber dalam memberikan evaluasi pembelajaran online, baik dari segi pengetahuan dan pengalaman belajar kepada peserta didik, sehingga hasil belajar yang dicapai peserta didik kurang maksimal. Padahal, pelaksanaan evaluasi secara online dan offline merupakan bagian dari pelaksanaan pendidikan dan suatu keharusan untuk dilakukan serta menjadi catatan penting guna memetakan capaian peserta didik pada proses pembelajaran dan memperoleh feedback bagi peserta didik. Teknik evaluasi juga menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran (Astuti, 2017), dan salah satu rangkaian kegiatan dalam meningkatkan kualitas, kinerja, atau produktivitas suatu lembaga pendidikan (Siregar, 2017). Hal ini berkaitan dengan evaluasi proses belajar mengajar menyangkut penilaian terhadap kegiatan guru dan peserta didik, terutama penilaian hasil belajar jangka pendek dan panjang.

Kemampuan atau kompetensi guru perlu untuk ditingkatkan. Guru memegang jabatan profesional yang kehadirannya di kelas selalu dinantikan oleh para peserta didik. Profesionalisme guru tidak hanya terlihat dari kemampuannya dalam mengembangkan pengetahuannya, tetapi juga pada kemampuannya melaksanakan pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Guru perlu diberi motivasi dan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan dan kemauan untuk berkreasi dalam memanfaatkan aplikasi evaluasi yang berbasis TIK yang dapat diakses secara online. Hal ini dikarenakan seorang guru dapat menyajikan evaluasi pembelajaran secara efektif dan efisien, apabila dapat memanfaatkan TIK secara baik dan tepat (Nursamsu & Kusnafizal, 2017). Salah satunya menggunakan E-LKPD berbasis live worksheet sebagai evaluasi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik secara online kapan saja dan dimana saja. Selain itu, penggunaan E-LKPD memberikan kemudahan bagi guru karena dapat menampilkan materi ajar dan tugas dalam bentuk gambar serta video, dapat menghemat waktu dan biaya (Mispa et al., 2022)

LKPD interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran yang terdiri dari materi dan latihan soal yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer atau HP. Manfaat LKPD adalah mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran, membantu mengembangkan konsep, melatih menemukan dan mengembangkan ketrampilan proses, sebagai pedoman bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu contohnya adalah LKPD elektronik menggunakan aplikasi liveworksheets. Aplikasi liveworksheet dapat diakses pada halaman www.liveworksheets.com.

Guru Sekolah Dasar yang tergabung dalam KKG Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang telah teridentifikasi mengalami kendala dalam menerapkan aplikasi evaluasi online untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif di masa pandemi ini. Guna menyelesaikan permasalahan di atas, maka akan dilakukan beberapa kegiatan pengabdian masyarakat dengan memperhatikan potensi dan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru SD di Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, antara lain adalah: (1) melakukan sosialisasi tentang konsep yang mendasar terkait pemanfaatan dan penerapan aplikasi online berbasis project based learning dalam bentuk E-LKPD melalui aplikasi live worksheet, (2) melakukan kegiatan workshop yang berkaitan dengan pemanfaatan dan penerapan aplikasi online berbasis Project Based Learning dalam bentuk E-LKPD melalui aplikasi live worksheet, bagi guru – guru SD

di Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang, 3) mendampingi dan mengarahkan guru SD mengimplementasikan aplikasi evaluasi online berbasis Project Based Learning dalam bentuk E-LKPD melalui aplikasi Live Worksheet melalui modul pendamping, dan 4) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru SD Gugus Wijaya Kusuma melalui implementasi aplikasi online berbasis Project Based Learning dalam bentuk E-LKPD melalui aplikasi Live Worksheet diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop peningkatan pengetahuan penggunaan E-LPKP dan penggunaannya adalah pre-test dan post-test, ceramah dan diskusi, pendampingan dan pengarahan dalam kegiatan, penugasan, dan demonstrasi bagi guru-guru SD Negeri di Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang terdiri dari 8 sekolah dasar negeri yaitu SDN Podorejo 01 sebanyak 5 guru, SDN Podorejo 02 sebanyak 5 guru, SDN Podorejo 03 sebanyak 5, SDN Bringin 01 sebanyak 5 guru, SDN Brigin 02 sebanyak 5 guru, SDN Wates 01 sebanyak 4 guru, SDN Wates 02 sebanyak 5 guru dan SDN Gondoriyo sebanyak 5 guru dengan jumlah keseluruhan guru yang mengikuti sebanyak 44 orang. Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara luring dan daring dengan datang langsung ke sekolah menggunakan platform Zoom Clouds Meeting, untuk materi workshop disampaikan melalui luring, dan presentasi tugas melalui daring, kemudian untuk evaluasi berupa pre-test dan post-test menggunakan google form yang dikirim melalui whatsapps.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada guru-guru SD Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan yang diselenggarakan secara luring selama dua pekan oleh tim pengabdian. Acara dihadiri oleh seluruh sekolah yang berada dalam Gugus Wijaya Kusuma, terdapat 8 sekolah yang mengikuti kegiatan yaitu SDN Podorejo 01, SDN Podorejo 02, SDN Podorejo 03, SDN Bringin 01, SDN Brigin 02, SDN Wates 01, SDN Wates 02 dan SDN Gondoriyo.

Pelaksanaan pengabdian pada tahap 1 dilaksanakan secara luring. Peserta workshop mengikuti kegiatan pendampingan dan pelatihan pada Rabu, 3 Agustus 2022 bertempat di SDN Wates 01 Ngaliyan. Kemudian, selama 2 pekan dilakukan pendampingan secara online dengan memanfaatkan zoom meeting dan whatsapp group. Kegiatan workshop ini dimulai dengan registrasi peserta, kemudian pembukaan acara workshop yang diisi oleh sambutan ketua KKG Gugus Wijaya Kusuma dan sambutan Ketua Pengabdian. Selanjutnya ditutup dengan doa. Sebelum melakukan pelatihan, dilaksanakan pre-test terlebih dahulu kepada para peserta workshop pada pukul 08.00 sampai 08.30 WIB. Adapun kegiatan pelatihan ini terdiri dari materi Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berbasis Live Worksheet.

Penyampaian materi workshop oleh narasumber dimulai pukul 08.30 sampai dengan pukul 12.30 WIB meliputi materi Implementasi Kurikulum Merdeka dengan pemateri Dr. Sri Sulistyorini,



M.Pd., sebagai pemateri pertama. Adapun narasumber kedua oleh Aldina Eka Andriani, S.Pd., M.Pd., menyampaikan materi mengenai pembuatan E-LKPD berbasis live worksheet. Dilanjutkan kegiatan diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama. Berikut adalah gambar aktivitas workshop secara luring dapat dilihat pada gambar 1 dan gambar 2.

Gambar 1. Penyampaian Materi Implementasi Kurikulum Merdeka oleh Narasumber



Gambar 2. Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berbasis Live Worksheet

Tim Pengabdian, selain menghadirkan narasumber workshop juga melibatkan tiga mahasiswa untuk membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian baik pelaksanaan secara luring maupun secara daring. Ketiga mahasiswa membantu dalam pelaksanaan pre-test dan post-test, membantu dalam dokumentasi, membantu dalam kelengkapan administrasi untuk keperluan sebelum, saat dan sesudah kegiatan pengabdian. Selama pelaksanaan pelatihan, ketiga mahasiswa mengamati peserta pelatihan meliputi aspek dalam sikap kreatif, kooperatif dan mandiri.

Sikap kreatif peserta ditunjukkan dengan memiliki rasa ingin tahu yang cukup besar, dapat dilihat antusias peserta yang mengikuti workshop/pelatihan dengan aktif. Peserta sangat antusias menyimak materi Kurikulum Merdeka, dimana materi tersebut merupakan hal yang baru dan sangat membantu dalam pengamplikan di sekolah. Ditambah dengan pelatihan dalam pembuatan E-LKPD berbasis live worksheet sangat mendukung dalam proses evaluasi pembelajaran. Selama proses penyampaian materi, para peserta sering mengajukan pertanyaan, juga berinisiatif dalam menyatakan pendapat atau gagasan secara spontan tanpa adanya pengarahan orang lain.

Para peserta pelatihan menampilkan sikap kooperatif dengan memaksimalkan kesempatan untuk meningkatkan kompetensi diri, menghargai kontribusi dan pendapat satu sama lain. Para peserta juga menampilkan sikap mandiri dengan menyelesaikan tugas secara mandiri dan



bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas tepat waktu.

Gambar 3. Sebaran Peserta Workshop di Gugus Wijaya Kusuma

Berdasarkan data pada gambar 3, diketahui bahwa jumlah sekolah dan peserta pada Gugus Wijaya Kusuma paling banyak berasal dari SDN Wates 01 sebanyak 9 orang guru. Sebanyak 44 orang peserta berasal dari 8 sekolah yang berada di Gugus Wijaya Kusuma diantaranya SDN Podorejo 01, SDN Podorejo 02, SDN Podorejo 03, SDN Bringin 01, SDN Brigin 02, SDN Wates 01, SDN Wates 02 dan SDN Gondoriyo.

Kegiatan workshop tahap 2 dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Agustus 2022 secara online dengan menggunakan platform Zoom Clouds Meeting dengan agenda pengecekan tugas dan presentasi hasil karya Gugus KKG Gugus Wijaya Kusuma. Dalam kegiatan ini, dilakukan pengecekan tugas yang sudah dikumpulkan para peserta. Semua peserta mengumpulkan tugas melalui link yang telah dibagikan di group whatsapp. Kegiatan dilanjutkan dengan mempersilahkan 3 peserta untuk mempresentasikan hasil karyanya, kemudian diberikan masukan oleh tim pengabdian dan para peserta workshop lainnya. Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan pemberian post-test dengan cara membagikan link yang dapat diakses oleh para peserta.



Gambar 4. Kegiatan Presentasi Peserta Hasil Karya Pembuatan E-LKPD Berbasis Live Worksheet

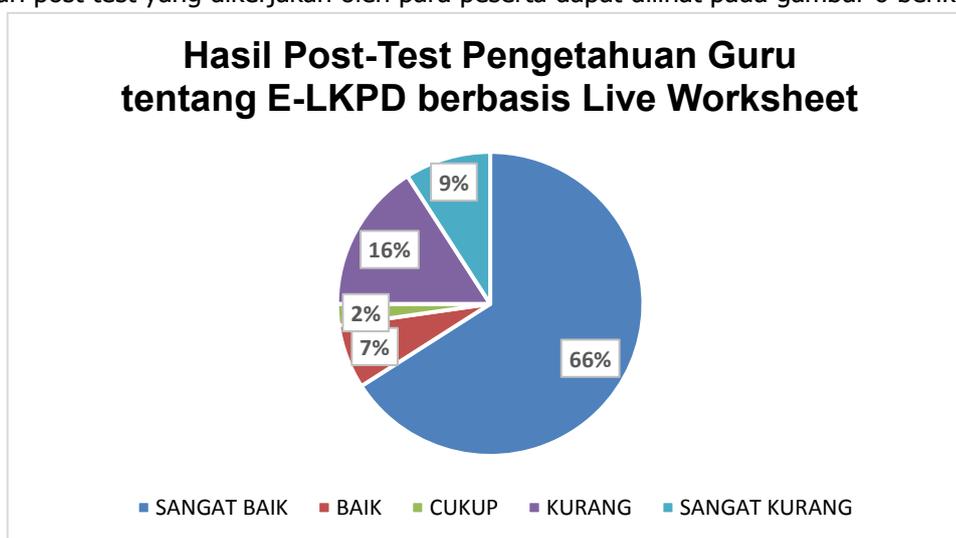
Kegiatan workshop tahap 3 dilaksanakan melalui daring pada hari Kamis, 18 Agustus 2022 dengan melakukan pengecekan tugas yang sudah dikumpulkan oleh para peserta. Semua peserta mengumpulkan tugas tepat waktu dan diakhiri dengan pengiriman sertifikat pengabdian kepada para peserta guru-guru SD KKG Gugus Wijaya Kusuma.



Gambar 5. Hasil Pre-test Pengetahuan Guru tentang E-LKPD berbasis Live Worksheet

Berdasarkan gambar 5. Hasil pre-test pengetahuan guru tentang E-LKPD berbasis live worksheet menunjukkan bahwa pengetahuan awal Bapak/Ibu Guru masih berada pada kategori sangat kurang dengan jumlah persentase 32% atau sekitar 14 peserta belum memahami tentang penggunaan E-LKPD berbasis live worksheet. Kemudian, kategori kurang dan cukup dengan jumlah persentase masing-masing sebesar 18% atau 8 peserta. Pada kategori baik sebesar 21% atau 9 peserta dan kategori sangat baik sebesar 11% atau sebanyak 5 peserta telah memahami penggunaan E-LKPD berbasis live worksheet.

Setelah melakukan pemberian materi dan pelatihan serta peserta masing-masing membuat penilaian dengan menggunakan aplikasi live worksheet selanjutnya dilakukan post test untuk mengukur sejauh mana pengaruh pelatihan yang diberikan kepada para peserta. Adapun hasil analisis dari post test yang dikerjakan oleh para peserta dapat dilihat pada gambar 6 berikut.



Gambar 6. Hasil Post-test Pengetahuan Guru tentang E-LKPD berbasis Live Worksheet

Berdasarkan gambar 6 hasil post test pengetahuan guru tentang penggunaan E-LKPD berbasis live worksheet menunjukkan adanya peningkatan pada kategori sangat baik. Hasil post-test menunjukkan bahwa pengetahuan akhir peserta dalam hal ini bapak ibu guru Gugus Wijaya Kusuma yang telah mengikuti workshop peningkatan kompetensi TIK guru melalui pemanfaatan evaluasi online berbasis project based learning dengan aplikasi live worksheet mengalami peningkatan pada kategori sangat baik dengan persentase 66% atau sebanyak 29 peserta. Kemudian, pada kategori baik dengan persentase 7% atau sebanyak 3 peserta telah memahami dengan baik penggunaan E-LKPD berbasis live worksheet. Pada kategori cukup sebesar 2% atau 1 peserta, kategori kurang dengan persentase 16% atau sebanyak 7 peserta dan sebanyak 9% atau sebanyak 4 peserta masih sangat kurang dalam memahami penggunaan E-LKPD berbasis live worksheet.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop "Peningkatan Kompetensi TIK Guru melalui Pemanfaatan Evaluasi Online Berbasis Project Based Learning Bagi Guru SD di Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan Kota Semarang" yang telah dilaksanakan diharapkan dapat menambah pengetahuan, keterampilan dan kepercayaan diri bapak ibu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, dengan memahami evaluasi pembelajaran secara online akan menambah keterampilan, motivasi dan keterampilan guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih inovatif.

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop yang dilaksanakan secara luring dan daring secara garis besar mencakup beberapa komponen keberhasilan, sebagai berikut.

- 1) Ketercapaian tujuan kegiatan workshop.
- 2) Ketercapaian target materi yang telah direncanakan
- 3) Adanya peningkatan pengetahuan berdasarkan hasil pre test dan post test.

Ketercapaian tujuan kegiatan workshop berupa pemberian wawasan pengetahuan dan peningkatan kompetensi TIK tentang pemanfaatan evaluasi online berbasis project based learning yang dilaksanakan melalui pendampingan dan pengarahan penggunaan aplikasi live worksheet sebagai media evaluasi online secara umum sudah baik. Namun, keterbatasan waktu dan signal/jaringan internet pada saat pendampingan secara daring mengakibatkan tidak semua peserta dapat memaparkan hasil karyanya dan juga materi live worksheet tidak semuanya dapat presentasikan. Langkah, selanjutnya dengan memberikan modul pendamping dalam bentuk soft file yang diberikan kepada para peserta workshop untuk lebih memperdalam pemahaman mengenai penggunaan E-LKPD berbasis aplikasi live worksheet. Kemudian, melihat kualitas dari tugas dengan penggunaan aplikasi live worksheet dalam membuat evaluasi secara online, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan dapat tercapai.

Hal tersebut senada dengan penelitian yang dilakukan Wernely dan Rifdan (2018) yang dikutip (Iskandar, 2018) menyatakan bahwa penyelenggaraan workshop TIK dapat meningkatkan kompetensi guru dalam hal penggunaan TIK sebagai media mengajar. Pelaksanaan pembelajaran yang baik didukung oleh perencanaan yang baik, supervisi klinis dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat perangkat pembelajaran terutama RPP.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tiga tahapan kegiatan. Tahap 1 dilakukan secara luring dengan pemberian materi dan pendampingan secara langsung. Pada tahapan 2 dilaksanakan secara daring dengan agenda pemaparan tugas oleh beberapa peserta, evaluasi dan pemberian masukan, dan pada tahap 3 dilaksanakan secara online dengan agenda pengumpulan tugas, penguatan materi serta pembagian sertifikat.

Ketercapaian target materi yang telah direncanakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan dan pengarahan penggunaan aplikasi online live worksheet sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis online secara umum sudah baik. Materi pendampingan telah disampaikan secara keseluruhan melalui modul pendamping yang dibagikan kepada para peserta. Penggunaan modul pendamping akan membantu individu dalam mencapai tujuan belajarnya. Hal yang sama disampaikan (Sukiman, 2012) dalam penelitiannya bahwa modul merupakan bagian kesatuan belajar yang terencana yang dirancang untuk membantu individu dalam mencapai tujuan belajarnya. Materi pada modul pendamping berupa:

- 1) Pendahuluan mengenai E-LKPD sebagai evaluasi online berbasis project based learning dengan menggunakan live worksheet.
- 2) Panduan penguasaan aplikasi live worksheet dari registrasi hingga pembuatan E-LKPD.
- 3) Materi evaluasi untuk memperdalam pemahaman mengenai aplikasi live worksheet.

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru di Gugus Wijaya Kusuma setelah mengikuti kegiatan workshop mengenai penggunaan E-LKPD dengan aplikasi live worksheet sebagai sarana evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan secara online. Pada kategori sangat baik dapat dilihat dari pengerjaan pre test dan post test peserta workshop terbukti adanya peningkatan (awalnya 11% menjadi 66%), selain itu pada kategori sangat kurang mengalami penurunan artinya pengetahuan peserta mengalami peningkatan (awalnya 32% menjadi 9%).

Secara keseluruhan kegiatan workshop peningkatan kompetensi TIK guru melalui pemanfaatan evaluasi online berbasis project based learning dengan aplikasi live worksheet bagi guru-guru sekolah dasar negeri yang tergabung dalam Gugus Wijaya Kusuma Kecamatan Ngaliyan

Kota Semarang dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini dapat diukur dari tiga komponen di atas, selain itu dapat juga dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan workshop. Manfaat yang diperoleh guru adalah dapat menambah pengetahuan dan keterampilan dalam hal evaluasi pembelajaran yang dapat dilakukan secara offline dan online sehingga memberikan pilihan yang luas kepada para guru dalam meningkatkan proses pembelajaran. Hal Senada disampaikan (Nurbayani et al., 2021) para guru merasa terbantu dengan aplikasi live worksheet sebagai alternatif dalam pembuatan LKPD yang interaktif dan juga mendapatkan wawasan tambahan untuk pembuatan LKPD yang interaktif dan menarik bagi siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah disajikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan workshop pemanfaatan evaluasi online berbasis projectbased learning dengan aplikasi live worksheet sebagai berikut. Pertama, secara umum peserta workshop semakin paham terhadap penggunaan live worksheet sebagai aplikasi untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Kedua, peserta workshop dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kompetensinya dalam mengembangkan evaluasi pembelajaran live worksheet sebagai alternatif pembuatan LKPD.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A., Hidaayatullaah, H. N., Simamora, R. M., Fehabutar, D., & Mutakinati, L. (2020). The Impact of Covid-19 to Indonesian Education and Its Relation to the Philosophy of "Merdeka Belajar." *Studies in Philosophy of Science and Education*, 1(1), 38–49.
- Annan, M., & Anwar, K. (2020). Online learning amid the COVID-19 pandemic: Students perspectives. *Journal of Pedagogical Sociology and Psychology*, 2(1), 45–51.
- Amalia, A. F. (2017). Penerapan Metode Blended Learning Berbasis Tik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Matakuliah Listrik Magnet Ii. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 43–46.
- Astuti, E. T. (2017). Problematika Implementasi Penilaian Autentik Kurikulum 2013 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri Ploso I Pacitan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 1(2), 18–41.
- Firman, Rahayu, S., Aji, W., Dewi, F., Kristen, U., Wacana, S., Abidin, Z., Arizona, K., Barat, N. T., Studi, P. P. C., Fisika, T., Arthamin, M. Z., B., Hamdan, H., Ariani, D. N., Tengah, D., Pandemi, W., Learning, S. D., Pujilestari, Y., & Abidin, Z. L. O. (2020). Platform Whatsapp Group Dan Webinar Zoom Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 81–89.
- Iskandar. (2018). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Rpp) Melalui Supervisi Klinis Di Sekolah Dasar Negeri 001 Panipahan Kabupaten Rokan Hilir. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 2(3), 324–330.
- Mispa, R., Prahatama Putra, A., & Zaini, M. (2022). Penggunaan E-Lkpd Berbasis Live Worksheet pada Konsep Protista terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sman 7 Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 1–12.
- Nurbayani, A., Rahmawati, E., Nurfauliah, I. I., Putriyanti, N. D., Fajriati, N. F., Safira, Y., & Ruswan, A. (2021). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Liveworksheets sebagai LKPD Interaktif

Bagi Guru-guru SD Negeri 1 Tegalmunjul Purwakarta. *International Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE)*, 1(2), 126–133.

Nursamsu, N., & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(2), 165–170.

Siregar, R. L. (2017). Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Islam. *HIKMAH: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 59–75.

Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (M. Alaika Salmulloh (ed.)). Pedagogia.