
WORKSHOP INOVASI ASSESMENT PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

*Ninik Mutianingsih¹, Liknin Nugraheni², Hanim Faizah³, Sri Rahmawati
Fitriatien⁴

¹⁻⁴Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Adi Buana, Kota
Surabaya, Indonesia

*Email: ninikmutia@unipasby.ac.id

Abstrak

Tim PPM prodi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan sebelum melaksanakan PPM terlebih dahulu mengadakan observasi awal untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh Guru SMA di Sidoarjo. Dari hasil observasi dan wawancara dengan ketua MGMP Matematika SMA Se-Sidoarjo dan salah satu anggota diperoleh informasi bahwa guru matematika SMA mengalami kendala terkait pengembangan inovasi pembelajaran interaktif, yang di fokuskan pada pembuatan inovasi assesment pembelajaran berbasis digital. Selama ini banyak guru yang mengalami kesulitan dalam merancang assesment pembelajaran berbasis digital tersebut, bahkan banyak guru yang jarang bahkan tidak pernah memberikan assesment pembelajaran berbasis digital pada kegiatan pembelajaran. Selain permasalahan tersebut, terdapat kendala lainnya yaitu inovasi pendekatan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka, inovasi model pembelajaran berbasis kurikulum merdeka, inovasi media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil observasi terkait kondisi permasalahan tersebut, perlu adanya pelatihan. Kegiatan ini merupakan wahana bagi guru untuk mengetahui lebih dalam tentang inovasi pembelajaran terintegrasi media pembelajaran interaktif yang memfokuskan pada perancangan inovasi assesment pembelajaran berbasis digital. Sehingga dari sini tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya merasa perlu untuk melaksanakan Pengabdian pada Masyarakat. Pada kegiatan PPM ini tim PPM prodi Pendidikan Matematika melaksanakan workshop inovasi pembelajaran yang terintegrasi media pembelajaran interaktif yang difokuskan pada perancangan inovasi assesment pembelajaran berbasis digital. Hasil dari kegiatan workshop inovasi assesment pembelajaran berbasis digital yang dilaksanakan oleh tim Dosen program studi pendidikan matematika yang bekerjasama dengan MGMP matematika se- Sidoarjo adalah sangat memuaskan, hal ini ditunjukkan dengan keantusiasan peserta yang menghadiri workshop pada kegiatan tersebut.

Kata kunci: asesmen pembelajaran, digital, pendidikan matematika, pengabdian kepada masyarakat

Abstract

The PPM Team of the Mathematics Education study program, Faculty of Teacher Training, before implementing PPM, first conducted an initial observation to determine the obstacles faced by high school teachers in Sidoarjo. From the results of observations and interviews with the head of the Sidoarjo High School Mathematics MGMP and one of the members, information was obtained that high school mathematics teachers experienced obstacles related to the development of interactive learning innovations, which focused on creating digital-based learning assessment innovations. So far, many

teachers have had difficulty

in designing digital-based learning assessments, and many teachers rarely or never provide digital-based learning assessments in learning activities. In addition to these problems, other obstacles include innovations in learning approaches based on the independent curriculum, innovations in learning models based on the independent curriculum, and innovations in interactive learning media. Based on the results of observations related to the conditions of these problems, training is needed. This activity is a vehicle for teachers to learn more about integrated learning innovations in interactive learning media that focus on designing digital-based learning assessment innovations. So from here the team of lecturers from the Mathematics Education Study Program, Faculty of Teacher Training, PGRI Adi Buana University, Surabaya, felt the need to carry out Community Service. In this PPM activity, the PPM team of the Mathematics Education study program conducted a learning innovation workshop integrated with interactive learning media focused on designing digital-based learning assessment innovations. The results of the digital-based learning assessment innovation workshop carried out by the Mathematics Education study program Lecturer team in collaboration with the Sidoarjo Mathematics MGMP were very satisfying, this is shown by the enthusiasm of the participants who attended the workshop at the event.

Keywords: *learning assessment, digital, math education, community service*

PENDAHULUAN

Perkembangan abad 21 saat ini, peran dan tanggung jawab guru di kelas telah berubah karena adanya kemajuan teknologi pembelajaran sesuai dengan yang diamanahkan dalam UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen bahwa seorang guru sebagai pendidik profesional yang memiliki kewenangan mendidik, mengajar, melatih, dan mengevaluasi pada berbagai jenjang pendidikan. Guru merupakan tenaga pendidik yang wajib memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian (Prayitno et al., 2023). Hal inilah yang menjadi dasar bahwa guru menjadi garda terdepan dalam kemajuan suatu bangsa, karena salah satu berhasilnya pembangunan sumber daya kependidikan yang berkualitas. Hal ini diperkuat pendapat dari beberapa para ahli bahwa keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh guru yang memenuhi persyaratan profesional seorang guru (Guo et al., 2012; Turmuzi & Kurniawan, 2021).

Profesionalitas dari seorang guru berakibat pada tinggi rendahnya mutu pendidikan pada setiap satuan jenjang pendidikan, karena mutu pendidikan akan selalu dibandingkan dengan mutu pendidikan di negara maju (Sukmawati et al., 2019; Yusrizal et al., 2017). Salah satu ciri guru profesional, yaitu menguasai ilmu pendidikan serta penyajian bahan pelajaran. Penguasaan ilmu pengetahuan dimana mencakup guru dalam pengalaman pendidikan formal yang disesuaikan dengan bidang ilmunya, sehingga guru harus menguasai serta mampu

dalam mengembangkan pengetahuan bidang ilmu tersebut. Guru profesional setidaknya dalam kegiatan belajar mengajar bisa sesuai dengan bidang ilmu keahliannya.

Tim PPM prodi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan sebelum melaksanakan PPM terlebih dahulu mengadakan observasi awal untuk mengetahui kendala yang dihadapi. Dari hasil observasi dan wawancara dengan ketua MGMP Matematika SMA Se-Sidoarjo dan salah satu anggota diperoleh informasi bahwa guru matematika SMA mengalami kendala terkait pengembangan inovasi pembelajaran interaktif, yang di fokuskan pada pembuatan inovasi assesment pembelajaran berbasis digital. Selama ini banyak guru yang mengalami kesulitan dalam merancang assesment pembelajaran berbasis digital tersebut, bahkan banyak guru yang jarang bahkan tidak pernah memberikan assesment pembelajaran berbasis digital pada kegiatan pembelajaran. Selain itu permasalahan tersebut, kendala lainnya yaitu inovasi pendekatan pembelajaran berbasis kurikulum merdeka, inovasi model pembelajaran berbasis kurikulum merdeka, inovasi media pembelajaran interaktif.

Terkait inovasi assesment pembelajaran berbasis digital, kegiatan belajar mengajar saat ini diharuskan yang inovatif, dimana harus membuat siswa merasa tidak bosan dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar (Nesri & Kristanto, 2020; Susanty, 2020; Trianto, 2009; Yusrizal et al., 2017). PPM prodi Pendidikan Matematika juga melaksanakan PPM terkait inovasi pembelajaran terintegrasi media pembelajaran interaktif (Mutianingsih et al., 2022) dan pengembangan berbasis video conference (Faizah et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi terkait kondisi permasalahan tersebut, perlu adanya pelatihan. Kegiatan ini merupakan wahana bagi guru untuk mengetahui lebih dalam tentang inovasi pembelajaran terintegrasi media pembelajaran interaktif yang memfokuskan pada perancangan inovasi assesment.

pembelajaran berbasis digital. Sehingga dari sini tim dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya merasa perlu untuk melaksanakan Pengabdian pada Masyarakat. Pada kegiatan PPM ini tim PPM prodi Pendidikan Matematika melaksanakan workshop inovasi pembelajaran yang terintegrasi media pembelajaran interaktif yang difokuskan pada perancangan inovasi assesment pembelajaran berbasis digital.

METODE

Ada tiga tahapan dalam pelaksanaan kegiatan program pengabdian kepada masyarakat (PPM) yang dilaksanakan oleh Tim Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Tahap observasi awal

Tim dosen melakukan observasi awal dengan melakukan wawancara dengan ketua MGMP dan perwakilan dari guru matematika di SMAN II Sidoarjo. Hasilnya diidentifikasi permasalahan yang dialami diantaranya terkait inovasi pembelajaran yang terintegrasi media pembelajaran interaktif, yang di khususkan pada inovasi assesment pembelajaran berbasis digital. Tim PPM menawarkan solusi dengan mengadakan workshop inovasi assesment pembelajaran berbasis digital.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, langkah kegiatan yang dilakukan tim PPM yaitu:

- a. merumuskan tujuan dan tema kegiatan,
- b. menganalisis karakteristik guru matematika MGMP matematika SMA se-Sidoarjo,
- c. merancang materi terkait inovasi assesment pembelajaran berbasis digital.

3. Tahap Sosialisasi

Pada tahap ini diadakan sosialisasi terkait pendampingan perancangan assesment pembelajaran berbasis digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PPM ini dilaksanakan dalam kurun waktu 1 bulan, yakni dimulai sejak tanggal 30 September hingga 30 Oktober 2024. Tim Pelaksana PPM terdiri dari 4 dosen Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kegiatan PPM ini dilaksanakan secara luring, bertempat di Gedung Aula SMA Negeri 2 Sidoarjo dan dihadiri oleh 100 guru SMA se-MGMP Matematika SMA Sidoarjo dari berbagai sekolah asal di Kabupaten Sidoarjo. Adapun jadwal pelaksanaan kegiatan PPM ini dapat dirinci sebagaimana disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan PPM

No.	Nama Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1.	Pengenalan Inovasi dalam Assesmen Pembelajaran	30 September 2024	Telah Selesai
2.	Inovasi Pembelajaran Matematika berbasis gamifikasi	8 Oktober 2024	Telah Selesai
3.	Inovasi Pembelajaran Matematika interaktif berbasis website	12 Oktober 2024	Telah Selesai
4.	Workshop Menyusun Assesmen Pembelajaran berbasis gamifikasi	19 Oktober 2024	Telah Selesai
5.	Workshop Melaksanakan Assesmen Pembelajaran berbasis website dengan memanfaatkan Wordwall	22 Oktober 2024	Telah Selesai
6.	Review Hasil Workshop	23–30 Oktober 2024	Telah Selesai

Pelaksanaan PPM yang merupakan kegiatan terjadwal satu kali setiap semester ini dibuka dengan harapan Ketua MGMP Matematika Kabupaten Sidoarjo agar kegiatan ini menjadi wadah sharing ilmu antara para pemerhati pendidikan yang mampu memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi tentang pengenalan Inovasi Assesmen Pembelajaran yang dapat dilakukan di dalam pembelajaran matematika oleh Dr. Liknin Nugraheni, S.Si., M.Pd. dan Ninik Mutianingsih, S.Pd., M.Si. Pada sesi ini terlihat bahwa seluruh peserta kegiatan menguasai materi dengan cukup baik, namun belum seluruhnya yang benar-benar mempraktikkannya di kelas.

Sesi berikutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi terkait Inovasi Assesmen Pembelajaran matematika berbasis gamifikasi oleh Sri Rahmawati Fitriatien, S.Pd., M.Si. menggunakan *platform* assesmen berbasis game online, seperti Kahoot!, Quizziz, dsb. Platform yang disajikan dalam kegiatan ini dipilih yang familiar dan mudah diaplikasikan di kelas oleh para guru. Yang terakhir adalah assesmen online berbasis website yang disampaikan oleh Hanim Faizah, S.Si., M.Pd. dengan mengenalkan berbagai macam platform untuk assesmen

berbasis website, salah satunya adalah wordwall. Di dalam website wordwall guru dapat berkreasi dalam menyusun assesmen karena di dalamnya disediakan berbagai macam template yang bisa dikreasikan untuk menyajikan assesmen, sehingga menarik minat siswa dalam mengerjakan assesmen pembelajaran matematika.

Materi yang disampaikan tersebut merupakan hal baru bagi guru-guru oleh karenanya tim pelaksana mengagendakan *workshop* terpisah untuk dua kegiatan tersebut. Para peserta diajak secara langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi tersebut untuk menyusun perencanaan pembelajaran hingga membuat media pembelajaran yang sesuai untuk menginovasi pembelajaran di dalam kelas.

Rangkaian kegiatan pemaparan materi dan pelatihan ini diakhiri dengan kegiatan Review Hasil Workshop. Pada kegiatan ini narasumber kegiatan menghimpun kesan dan masukan dari seluruh peserta terkait kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini secara keseluruhan dapat dikatakan berjalan lancar. Seluruh peserta kegiatan PPM memberikan respon yang positif dari pelaksanaan PPM ini, dan mengharapkan adanya kegiatan-kegiatan serupa di waktu mendatang



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat oleh Tim Dosen

Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya berjalan dengan lancar. Para Guru sangat antusias mengikuti setiap kegiatan yang sudah terjadwal. Kedatangan guru selalu tepat waktu yaitu sepuluh menit sebelum kegiatan dimulai. Saat kegiatan melampaui batas waktu sholat dhuhur maupun sholat ashar maka kami mengadakan jeda untuk Ishoma (Istirahat, Sholat, Makan/*Coffee break*). Semua konsumsi dan *coffee break* telah disediakan Tim Panitia Dosen Pendidikan Matematika.

Kendala yang dihadapi saat pelaksanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat oleh Tim Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya adalah penataan ruangan di Aula SMA Negeri 2 Sidoarjo yang kurang tepat, ruangan terlalu luas dan tidak tersedia meja untuk memberi ruang para guru bekerja dengan nyaman, sehingga kenyamanan guru-guru peserta PPM kurang baik dan membuat kinerja saat acara berlangsung kurang maksimal.

Guru-guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini terlihat dari jumlah peserta di setiap kegiatan dan kesediaan guru untuk selalu membawa laptop dan perangkatnya, serta alat tulis guna kelancaran kegiatan. Para guru juga berharap jika nantinya kegiatan ini selalu berkesinambungan karena kegiatan yang dilakukan oleh Tim Dosen Program Dosen Pendidikan Matematika Universitas PGRI Adi Buana Surabaya adalah salah satu kegiatan yang sangat menunjang dalam perbaikan kegiatan pembelajaran serta dapat digunakan guru untuk pengembangan diri ke depan.

KESIMPULAN

Kegiatan PPM yang sudah dilakukan berupa kegiatan “Sosialisasi bagi guru tentang inovasi assesmen pembelajaran digital berbasis gamifikasi dalam kelas dan Pelatihan bagi guru dalam penyusunan assesmen pembelajaran digital berbasis website” untuk para Guru MGMP Matematika SMA Se-Sidoarjo. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada rentangan waktu 30 September sampai dengan 30 Oktober tahun 2024. Dengan adanya kegiatan ini, kendala yang dihadapi Guru dalam pembelajaran berbasis digital dapat teratasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, W. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 173–179.
- Afrianti, S., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, 6(2), 2–7. <https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471>
- Driyani, D. (2018). Perancangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan Metode Rekayasa Perangkat Lunak Air Terjun (Waterfall). *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(1), 35. <https://doi.org/10.30998/string.v3i1.2725>
- Faizah, H., Susilohadi, Prayitno, L. L., Ladyawati, E., & Mutianingsih, N. (2021). Workshop pengelolaan pembelajaran jarak jauh berbasis aplikasi video conference. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia*, 4(1), 7–12.
- Fuadi, A. (2021). *Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasinya*.
- Guo, Y., Connor, C. M. D., Yang, Y., Roehrig, A. D., & Morrison, F. J. (2012). The effects of teacher qualification, teacher self-efficacy, and classroom practices on fifth graders' literacy outcomes. *Elementary School Journal*, 113(1), 3–24. <https://doi.org/10.1086/665816>
- Kania, N. (2017). Efektivitas Alat Peraga Konkret Terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa. *THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 1(2), 64–71.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Mutianingsih, O. N., Nugraheni, L., Rahayu, S., & Astutik, E. P. (2022). Pelatihan Pembuatan Multimedia Pembelajaran Berbasis Corel Draw Bagi Guru Smp Pgri 1 Buduran Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(12), 3231–3236. <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>
- Nesri, F. D. P., & Kristanto, Y. D. (2020). Pengembangan Modul Ajar Berbantuan Teknologi untuk Mengembangkan Kecakapan Abad 21 Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi*

Pendidikan Matematika, 9(3), 480. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.2925>

- Prayitno, L. L., & Mutianingsih, N. (2021). Enhancing statistical understanding through PjBL, Virlenda, and Whatsapp: a study in Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Matematika Dan Pembelajaran*, 9(2), 15–30.
- Prayitno, L. L., Mutianingsih, N., Lestari, D. A., Rosyidah, A. D. A., & Sumianto, D. (2023). Kesalahan Calon Guru Matematika Dalam Mengembangkan Modul Ajar Jenjang Sekolah Menengah. *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika*, 11(1), 31–46. <https://doi.org/10.25139/smj.v11i1.5694>
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.351>
- Sukmawati, R., Matematika, P., & Tangerang, U. M. (2019). Analisis kesiapan mahasiswa menjadi calon guru profesional berdasarkan standar kompetensi pendidik. *Jurnal Analisa*, 5(1), 95–102.
- Susanty, S. (2020). Inovasi Pembelajaran Daring Dalam Merdeka Belajar. *Jurnal Ilmiah Hospitality*, 9(2), 157–166. <https://doi.org/10.47492/jih.v9i2.289>
- Trianto, M. (2009). *Mendesain model pembelajaran inovatif-progesif*. Kencana.
- Turmuzi, M., & Kurniawan, E. (2021). Kemampuan Mengajar Mahasiswa Calon Guru Matematika Ditinjau dari Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) pada Mata Kuliah Micro Teaching. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2484–2498. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.881>
- Yang, L., Susanti, W., Hajjah, A., Marlim, Y. N., & Tendra, G. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Teknologi Augmented Reality. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 122–136. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3830>
- Yelvita, F. S., Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, N., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106–113.
- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah. (2017). Kompetensi Guru dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SD Negeri 16 Banda

