

Pelatihan dan Pendampingan *Oodlu* Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai

Mirnawati*¹, Nurjannah², Anggy Heriyanti³, Nurul Islamiah⁴

^{1,2,3}Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan

⁴Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Ahmad Dahlan

*e-mail: mirnawatihasma@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai pada hari Selasa, 19 Desember 2023 dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Media yang diperkenalkan dalam pelatihan ini adalah *Oodlu*, yaitu media evaluasi berbasis permainan (*game-based assessment*) yang dapat digunakan untuk membuat soal evaluasi secara interaktif. Peserta kegiatan berjumlah 23 orang guru. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan praktik langsung, dan pendampingan penggunaan *Oodlu*. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendidik mampu membuat akun, mengenal fitur-fitur *Oodlu*, menyusun kuis, serta mengimplementasikan media evaluasi tersebut dalam proses pembelajaran. Penggunaan *Oodlu* tidak hanya mempermudah pendidik dalam menyusun evaluasi berbasis teknologi, tetapi juga meningkatkan kreativitas serta keterampilan digital guru. Selain itu, *Oodlu* berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata kunci: Pelatihan, Media Evaluasi, *Oodlu*

Abstract

This community service activity was held at the UPTD of SMP Negeri 7 Sinjai on Tuesday, December 19, 2023, with the aim of improving educators' abilities and skills in utilizing technology as a learning evaluation medium. The medium introduced in this training was *Oodlu*, a game-based assessment medium that can be used to create interactive evaluation questions. Twenty-three teachers participated in the training. The implementation method included socialization, hands-on training, and mentoring on how to use *Oodlu*. The results showed that educators were able to create accounts, familiarize themselves with *Oodlu*'s features, create quizzes, and implement the evaluation medium in the learning process. The use of *Oodlu* not only makes it easier for educators to create technology-based evaluations but also enhances teachers' creativity and digital skills. Furthermore, *Oodlu* has the potential to provide a more engaging and interactive learning experience for students, thereby supporting improved classroom learning quality.

Keywords: Training, Media Evaluation, *Oodlu*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berbentuk kompleks. Pembelajaran dikatakan sebagai suatu proses memberikan bimbingan dan bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran (Pane & Dasopang, 2017). Guru berperan penting dalam pembelajaran, tidak hanya menyampaikan pesan dan materi. Tetapi, guru dituntut agar menggunakan keterampilannya untuk mengajar siswa dan membuat kelas yang lebih efisien. Guru harus mampu memberikan pembelajaran yang baik dengan berbagai perangkat pendukung agar dapat menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajarnya (Kewa et al., 2020). Guru dapat menggunakan media pembelajaran dan media evaluasi yang baik berbentuk games atau animasi, untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Evaluasi adalah faktor penting yang menjadi tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran (Soulisa, 2022). Evaluasi dan media pembelajaran merupakan suatu proses penentuan perolehan hasil

belajar berdasarkan kriteria tertentu melalui kegiatan pengukuran dan penilaian. Evaluasi pembelajaran dapat mencakup banyak hal. Di antaranya tes dan non tes serta kuis adalah hal yang paling efektif yang dapat dilakukan oleh pendidik, dalam mengevaluasi peserta didik proses penentuan hasil belajar berdasarkan kriteria tertentu melalui kegiatan pengukuran dan evaluasi (Muarfina, 2019). Guru bisa melihat hasil belajar siswa apakah berhasil atau tidak. Media evaluasi dapat memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Dengan adanya penggunaan media evaluasi, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan meningkatkan prestasi siswa. Media evaluasi ini akan menarik siswa untuk belajar, karena dalam media evaluasi ini terdapat beberapa gambar, permainan ataupun animasi yang menarik dan asik (Kuswanto & Radiansah, 2018).

Salah satu ciri yang menarik dari media evaluasi adalah bersifat interaktif yang mengutamakan komunikasi, kolaborasi, menciptakan interaksi antar siswa yang dapat dilakukan melalui permainan, serta dapat menciptakan motivasi belajar siswa terutama tantangan dan rasa ingin tahu yang ada dalam dirinya. Untuk menyeimbangkan tantangan tersebut, media evaluasi berbasis digital dapat menjadi solusi untuk mendorong terciptanya media evaluasi yang inovatif, efektif dan efisien. Oleh karena itu, diperlukan media evaluasi berbasis digital untuk dimanfaatkan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa (Jayadi & Anwar, 2023).

Media evaluasi dapat memberikan dampak yang positif bagi siswa untuk meningkatkan minat dan motivasi untuk belajar. Dengan penggunaan media evaluasi dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan minat belajar siswa (Seftiana & Delia, 2021). Ada berbagai macam *flatfrom* yang dapat digunakan, salah satunya *oodlu*, *oodlu* adalah aplikasi game pembelajaran berbasis website yang dapat diakses melalui website dan tersedia dalam bentuk aplikasi di perangkat iOS dan Android. *Oodlu* ini tidak hanya menyediakan kuis pilihan ganda atau esai, tetapi juga berbagai jenis permainan edukatif seperti *Balloon Drop*, *Space Defender*, dan *Mushroom Jump* yang dapat diintegrasikan dengan soal-soal pembelajaran. Kuis dan permainan di *oodlu* dapat menampilkan gambar atau suara, membuat pengalaman belajar lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Media evaluasi yang berbasis aplikasi digital *oodlu* yaitu aplikasi yang didalamnya terdapat berbagai macam game yang mengharuskan kita menjawab pertanyaan terlebih dahulu. Pertanyaan atau soalnya ini ada berbagai bentuk, ada yang berbentuk esai, pilihan ganda, pilihan benar/salah, dan sebagainya. Dengan adanya media pembelajaran *oodlu*, pembelajaran akan lebih efektif digunakan guru dan siswa. Siswa juga bisa memahami materi dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan adanya game (Sari et al., 2023).

Aplikasi *oodlu* ini memiliki kelebihan yaitu siswa dapat lebih senang untuk belajar. Karena, pada aplikasi *oodlu* terdapat game asik dan menarik yang tidak membosankan bagi siswa. Siswa tidak hanya bermain tetapi siswa juga dilatih untuk berfikir kreatif dalam menjawab pertanyaan agar bisa melanjutkan bermain apabila jawabannya benar. Dalam bermain game siswa dilatih untuk fokus dan konsentrasi agar dapat memainkan game dengan baik untuk mendapatkan poin (Tasya et al., 2023).

Cara mengakses media pembelajaran kuis berbasis *oodlu* yaitu masuk pada website *oodlu* dan login menggunakan username siswa masing-masing, guru mencontohkan caranya lalu siswa tinggal mengklik link dan mengakses media tersebut. Pada game ini siswa harus dapat menjawab soal-soalnya baru bisa memainkan gamenya, jika siswa tidak dapat menjawab soal maka siswa tidak dapat melanjutkan bermain game, tetapi lanjut ke pertanyaan berikutnya (Sari, 2022).

Berdasarkan beberapa paparan yang telah dijabarkan, maka perlu adanya kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media evaluasi berbasis *oodlu* yang mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik dalam menggunakan media evaluasi untuk meningkatkan kreatifitas dan inovatif pendidik dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan pelatihan ini bertempat di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai yang lokasinya berada di Jalan Husni Thamrin No. 1, Biringere, Kecamatan Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai, Sulawesi Selatan, Indonesia. Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Desember 2023. Kegiatan pelatihan media evaluasi ini di khususkan untuk guru, yang dilaksanakan secara tatap muka dengan jumlah peserta 23

orang. Dengan adanya pelatihan ini dapat melatih dan meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi, khususnya pada media evaluasi *oodlu*. Dengan adanya pelatihan ini dapat melatih guru dalam meningkatkan keterampilan menggunakan media pembelajaran interaktif, meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi, khususnya pada media evaluasi *oodlu*, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. *Oodlu* ini dapat dijadikan sebagai media evaluasi dalam bentuk pertanyaan atau (*quis*) untuk melatih konsentrasi peserta didik dalam memainkan games yang terdapat pada media evaluasi *oodlu*. Selanjutnya tahap-tahap yang dilakukan dalam pelatihan ini sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan observasi tempat yang akan dijadikan tempat pelatihan, kemudian meminta izin kepada kepala sekolah yang bersangkutan. Lalu, membawa surat izin pelaksanaan kegiatan pelatihan dan konsultasi mengenai hari pelaksanaan kegiatan kepada wakil kepala sekolah. Setelah itu mempersiapkan materi yang akan dipaparkan berupa powerpoint, buku panduan, mendesain spanduk dan membuat angket untuk bahan evaluasi peserta.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kegiatan pembukaan pelatihan oleh kepala sekolah di UPTD SMP Negeri Sinjai. Kemudian baru dilaksanakan penyampaian materi media evaluasi dan sekaligus tata cara membuat akun serta menggunakan media evaluasi *oodlu*.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini diberikan angket daftar hadir dan angket evaluasi mengenai pelatihan media evaluasi *oodlu*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Desember 2023, bertempat di Aula UPTD SMP Negeri 7 Sinjai yang dilakukan secara langsung. Jumlah peserta pada kegiatan pelatihan ini sebanyak 23 orang, dimana pesertanya ini adalah guru-guru UPTD SMP Negeri 7 Sinjai.

Pada awal kegiatan dilakukan pembukaan oleh MC atau pemandu acara kegiatan, kemudian sambutan dari dosen pandamping, dan dilanjutkan sambutan Bapak Kepala Sekolah UPTD SMP Negeri 7 Sinjai sekaligus membuka kegiatan pelatihan ini yang bertema “Workshop Pembuatan Media Evaluasi *Oodlu* Sebagai Pembelajaran Interaktif Inovasi Dalam Proses Pendidikan”. Setelah itu baru dilanjut mengenai pemaparan media evaluasi *oodlu*.



Gambar 1. Acara Pembukaan Workshop



Gambar 2. Pemaparan Materi dan Pendampingan Pembuatan Media *Oodlu*

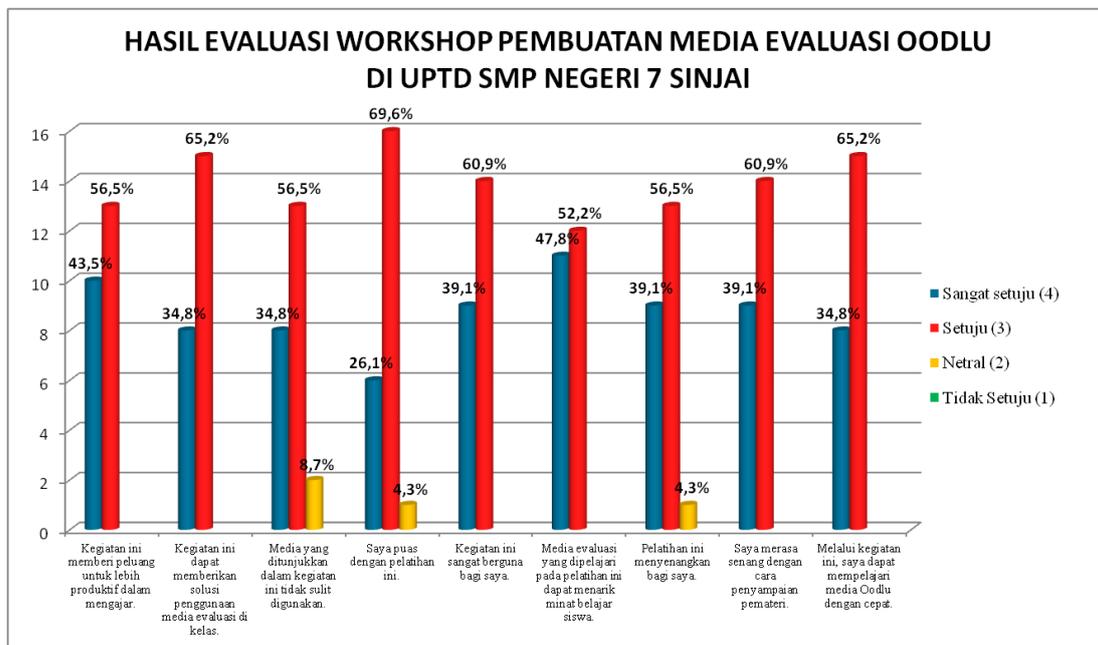
Pada pemaparan materi ini, pemateri memaparkan apa itu media evaluasi *oodlu*, kelebihan dan kekurangan *oodlu*. Setelah itu dilanjut mengenai cara membuat akun *oodlu* untuk guru dan siswa, kemudian mengenalkan fitur-fitur yang terdapat pada media evaluasi *oodlu*. Pada pelatihan ini pula dipaparkan cara membuat pertanyaan, membuat grup, cara membagikan *link* kepada peserta didik dan cara bermain menggunakan media evaluasi *oodlu*.

Para peserta antusias dalam mengikuti pelatihan. Karena pada pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan baru mengenai media evaluasi *oodlu* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, agar peserta didik tertarik untuk mengikuti dan berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Aturan bermain peserta didik ketika menjawab soal yang diberikan dengan benar, maka peserta didik akan bermain games. Tapi, ketika tidak menjawab pertanyaan dengan benar, maka peserta didik tidak dapat memainkan *games*-nya. Jadi, dengan adanya media evaluasi *oodlu* ini akan membuat pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan serta tidak membuat peserta didik jenuh.



Gambar 3. Penutupan Workshop Media Evaluasi *Oodlu*

Pada akhir kegiatan pelatihan ini diberikan angket daftar hadir bagi peserta untuk mendapat sertifikat dan angket evaluasi mengenai media evaluasi dengan pilihan 4 = Sangat Setuju, 3 = Setuju, 2 = Netral, dan 1 = Tidak Setuju. Hasil evaluasi pelatihan ini dapat menjadi masukan dan pelajaran untuk kegiatan pelatihan ini.



Gambar 4. Hasil Evaluasi Workshop Pembuatan Media Evaluasi Oodlu Di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai

Berdasarkan hasil kuesioner, dapat kita lihat tanggapan para guru mengenai pelatihan ini. Hasil analisis kuosioner ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini dapat membantu sekolah, dilihat dari 10 orang atau 43,5% yang sangat setuju dan 56,5% yang setuju bahwa kegiatan ini memberi peluang untuk lebih produktif dalam mengajar. Sebanyak 8 orang atau 34,8% yang sangat setuju dan 15 orang atau 65,2% setuju jika kegiatan ini dapat memberikan solusi penggunaan media pembelajaran di kelas. Sebanyak 11 orang atau 47,8% yang sangat setuju dan 12 orang atau 52,2% yang setuju jika media media evaluasi yang dipelajari pada pelatihan ini dapat menarik minat belajar siswa. Sebanyak 8 orang atau 34,8% yang sangat setuju dan 15 orang atau 65,2% setuju jika media evaluasi *oodlu* dapat dipelajari dengan cepat

Dengan adanya kegiatan pelatihan media evaluasi *oodlu* di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai dapat memberikan pengetahuan baru kepada pendidik mengenai media evaluasi *oodlu* walaupun ada kendala-kendala seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kurang memadai dalam proses penggunaannya. Karena, ini merupakan awal bagi pendidik mengenal dan menggunakan media *oodlu*. Tetapi, pendidik tetap antusias dalam proses pelatihan ini. Dan memberikan beberapa-beberapa tanggapan pertanyaan ketika ada langkah-langkah yang keliru.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan media evaluasi *Oodlu* di UPTD SMP Negeri 7 Sinjai memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi pendidik. Melalui kegiatan ini, pendidik mampu menguasai keterampilan dasar penggunaan *Oodlu* mulai dari pembuatan akun, pengenalan fitur, penyusunan kuis, hingga implementasi dalam pembelajaran. Media evaluasi *Oodlu* terbukti dapat melatih dan meningkatkan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi, mendorong kreativitas dalam penyusunan evaluasi, serta menjadi alternatif media evaluasi yang interaktif dan menarik untuk digunakan di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital.

DAFTAR PUSTAKA

Jayadi, A., & Anwar, Z. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Evaluasi Digital Dalam Pembelajaran Statistika: Systematic Literature Review. *Transformation of Mandalika*, 4(7), 76–83.

- Kewa, M., Dadi, A. f. P., & Abdullah, A. N. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar PPKn melalui Model Time Token pada Peserta Didik Kelas V SD GMT Ende 4. 1*(April), 102–115.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. 14*(1).
- Muarfina, N. (2019). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Hot Potatoes Pada Mata Pelajaran PKN Di SMP Negeri 4 Makassar. *Media Pembelajaran*.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan Pembelajaran. 3*(2). 333-352.
- Sari, A. M. (2022). *Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kuis Oodlu. 1*(4), 398–402.
- Sari, R. P., Aprillionita, R., Rukmawianfadia, R., Iskandar, S., & Sari, N. T. A. (2023). *Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD. 2*(3), 171–179.
- Seftiana, D., & Delia, B. A. (2021). *Analisis kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon dan Game Interaktif Menggunakan Webside Oodlu Materi Pecahan Sederhana Kelas 3 Sekolah Dasar. 1–9*.
- Soulisa, I., Supratman, M., Rosfiani, O., Renaldi., Sopiah, S., Utomo, W, T., Hermawan, C.P., Ariati, C., Riyanti, A., Tauran, S, F., Irwanto, I., Astiswijaya, N., Yeni. Y., & Sutisnawati, A. (2022). *Evaluasi Pembelajaran. Jawa Barat: Widina*.
- Tasya, A. T., Irianti, M., & Ernidawati, E. (2023). *Penerapan Model Game Based Learning (GBL) Menggunakan Oodlu Pada Materi Gejala Pemanasan Global Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tanah Putih. 10, 1–8*.