
Strategi Asesmen Pembelajaran Digital Berbasis *Walkqizz* (*Wordwall*, *Lumio*, *Kahoot*, Dan *Quizizz*)

Agusriadi

SD Negeri Muka Sungai Kuruk

agusriadi58@guru.sd.belajar.id

1. SITUASI:

Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.

a) Latar Belakang Masalah :

Situasi Tekanan Ulangan Kertas: Di banyak sekolah, ulangan berbasis kertas masih menjadi metode utama untuk menilai kemampuan siswa. Namun, banyak siswa merasa tertekan ketika menghadapi jenis asesmen ini. Kecemasan menjelang ulangan membuat mereka sulit berkonsentrasi, dan pada saat ujian, banyak yang merasa gugup hingga memengaruhi performa mereka. Suasana yang formal dan ketat saat ulangan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka secara kreatif, sehingga siswa yang sebenarnya menguasai materi bisa mendapatkan nilai yang lebih rendah.

Perbedaan Kemampuan dan Gaya Belajar: Dalam satu kelas, siswa sering kali memiliki kemampuan dan gaya belajar yang sangat berbeda. Beberapa siswa dapat memahami materi dengan cepat, sementara yang lain membutuhkan lebih banyak waktu dan pendekatan yang berbeda untuk memahami konsep yang sama. Metode asesmen yang satu ukuran untuk semua cenderung tidak adil, membuat sebagian siswa merasa terpinggirkan.

Kurangnya Keterlibatan dalam Proses Asesmen: Banyak siswa merasa kurang terlibat dalam proses asesmen tradisional. Asesmen yang dilakukan secara monoton dan tanpa variasi membuat mereka merasa terasing dan tidak bersemangat. Tanpa elemen interaktif, siswa hanya berfokus pada nilai akhir tanpa memahami tujuan dari asesmen itu sendiri, yang mengurangi motivasi untuk belajar.

b) Mengapa Praktik Baik Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Penting Untuk Dibagikan?

Membagikan praktik baik dalam penerapan Asesmen pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting, baik bagi guru, siswa, maupun komunitas pendidikan secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa alasan mengapa hal ini penting:

- 1) **Meningkatkan Keadilan Penilaian:** Dengan asesmen berdiferensiasi, siswa yang memiliki kemampuan dan gaya belajar berbeda dapat menunjukkan kompetensi mereka secara optimal. Ini menciptakan kesempatan yang lebih adil bagi semua siswa untuk sukses.
- 2) **Mendorong Interaktivitas:** Penggunaan platform digital seperti WALKQIZZ membuat proses belajar lebih menarik dan interaktif. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi, yang berujung pada pemahaman konsep yang lebih baik dan pengalaman belajar yang menyenangkan.
- 3) **Data Akurat untuk Kemajuan:** Asesmen berdiferensiasi memungkinkan guru untuk mengumpulkan data yang lebih tepat tentang kemajuan siswa. Informasi ini membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan individu, meningkatkan efektivitas pengajaran.
- 4) **Lingkungan Belajar Inklusif:** Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif, di mana siswa merasa lebih nyaman dan berkurang stres saat menghadapi asesmen. Ini membantu mereka berfokus pada pembelajaran daripada sekadar mengejar nilai.

a) Peran dan Tanggung Jawab:

Sebagai pendidik, tanggung jawab kita adalah menciptakan lingkungan asesmen yang inklusif dan menyenangkan. Ini termasuk merancang asesmen yang tidak hanya menilai pengetahuan tetapi juga keterampilan, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa

2. TANTANGAN:

Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat.

a) Tantangan:

Berikut adalah beberapa tantangan dalam membuat Strategi Asesmen Digital Berbasis WALKQIZZ:

- 1) Fasilitas Teknologi sekolah masih mengalami kekurangan perangkat keras dan koneksi internet yang stabil, yang menghambat penggunaan platform digital.
- 2) Waktu yang Terbatas untuk Persiapan Guru Dalam merancang dan menerapkan asesmen digital, yang dapat mengakibatkan kurangnya kualitas dalam modul yang dibuat
- 3) Beberapa guru dan siswa mungkin merasa nyaman dengan metode tradisional, sehingga mereka enggan beradaptasi dengan pendekatan baru yang lebih interaktif.
- 4) Beberapa siswa mungkin merasa cemas atau kurang percaya diri saat menggunakan teknologi baru, yang dapat menghambat keterlibatan mereka dalam proses asesmen digital. Ketidaknyamanan ini bisa mengurangi efektivitas pembelajaran dan memengaruhi hasil asesmen mereka.

b) Yang Terlibat Dalam Proses ini

Yang terlibat dalam proses praktik pembelajaran ini adalah:

- 1) Kepala sekolah SD Negeri Muka Sungai Kuruk
- 2) Rekan Guru SD Negeri Muka Sungai Kuruk
- 3) Siswa-siswi kelas VI SD Negeri Muka Sungai Kuruk

3. AKSI

Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut / strategi apa yang digunakan / bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini?

a) Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut:

Berikut adalah langkah-langkah yang lebih nyata dan spesifik untuk mengatasi tantangan dalam penerapan asesmen digital berbasis WALKQIZZ:

- 1) Menerapkan model belajar berbasis kelompok di mana siswa dapat berbagi perangkat dan menggunakan fasilitas sekolah yang tersedia secara bersama-sama dan menggunakan aplikasi berbasis Semi digital dengan memanfaatkan Paper Mode pada Quizizz
- 2) Memanfaatkan sumber daya dan template asesmen yang sudah di sediakan pada platform Asesmen Wordwall, Kahoot, Lumio dan Quiziz untuk menghemat waktu
- 3) Mengadakan sesi berbagi pengalaman di mana guru dapat menceritakan keberhasilan dan tantangan mereka dalam menggunakan teknologi.
- 4) Melakukan simulasi asesmen Berbasis Wordwall, Kahoot, Lumio dan Quiziz di kelas tanpa memberikan tekanan, agar siswa terbiasa dengan format dan teknologi yang digunakan.

b) Strategi yang digunakan:

Berikut adalah penjabaran yang lebih panjang untuk setiap strategi yang cocok diterapkan:

- 1) Strategi Pembelajaran Berbasis Kelompok: Dalam model ini, siswa dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing dengan satu perangkat. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk berkontribusi pada tugas yang diberikan. Dengan cara ini, siswa dapat saling mendukung dan belajar satu sama lain, menciptakan pengalaman belajar yang kolaboratif.
- 2) Dengan memanfaatkan mode kertas di Quizizz, siswa dapat terlebih dahulu mengerjakan soal di kertas, lalu memasukkan jawaban mereka ke dalam aplikasi. Ini memungkinkan siswa yang kurang nyaman dengan teknologi untuk tetap berpartisipasi tanpa tekanan
- 3) Memanfaatkan template asesmen yang sudah tersedia di platform seperti Wordwall dan Kahoot. Dengan mengadaptasi dan menyesuaikan konten yang sudah ada, waktu persiapan dapat diminimalisir.
- 4) Membentuk kelompok guru yang bertugas untuk membuat bank soal yang dapat diakses oleh semua pengajar.

- 5) Menyelenggarakan sesi berbagi pengalaman secara bulanan, di mana guru dapat menceritakan keberhasilan dan tantangan yang mereka hadapi saat menggunakan teknologi.
- 6) Mengatur sesi simulasi di mana siswa dapat mencoba mengerjakan soal dari Wordwall, Kahoot, Lumio, dan Quizizz tanpa adanya penilaian.
- 7) Setelah sesi simulasi, memberikan umpan balik positif kepada siswa tentang kemajuan yang mereka buat dan aspek-aspek yang mereka lakukan dengan baik.

c) Siapa saja yang terlibat

- 1) Saya meminta bantuan ibu kepala sekolah untuk memberikan pinjaman laptop, Chrombook dan infokus sekolah untuk proses pembelajaran.
- 2) Saya meminta bantuan rekan sejawat untuk membantu saya merekam kegiatan pembelajaran
- 3) Saya juga meminta beberapa guru untuk berdiskusi Asesmen pembelajaran berbasis Digital dan mengamati serta memberi tanggapan terhadap keseluruhan proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- 4) Siswa sebagai sentral dalam proses pembelajaran, yaitu kelas VI.

d) Sumber daya /materi yang diperlukan

Sumber daya dan materi yang diperlukan untuk menerapkan Strategi Asesmen Digital Berbasis WALKQIZZ (Wordwall, Lumio, Kahoot, dan Quizizz):

- 1) **Komputer atau Laptop:** Untuk guru dalam merancang asesmen dan untuk siswa saat mengikuti asesmen.
- 2) **Tablet atau Smartphone atau chrombok:** Memungkinkan akses yang lebih fleksibel bagi siswa, terutama jika ada pembelajaran jarak jauh.
- 3) **Wi-Fi Stabil:** Akses internet yang cepat dan andal untuk mendukung penggunaan platform digital secara efektif.
- 4) **Paket Data Cadangan:** Penyediaan data cadangan bagi siswa yang mungkin tidak memiliki akses internet di rumah.
- 5) **Akun di Platform:** Membuat akun di Wordwall, Lumio, Kahoot, dan Quizizz untuk akses ke semua fitur dan sumber daya.

- 6) **Template dan Modul:** Mengunduh atau membuat template asesmen yang dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- e) **Pelatihan untuk Guru: Workshop atau seminar untuk membekali guru dengan keterampilan dalam menggunakan platform secara efektif.**
- f) **Kelas yang menyediakan tempat yang nyaman dan kondusif untuk pembelajaran digital.**
- g) Dukungan dari pihak sekolah dalam hal pengadaan sumber daya dan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi
- h) Form Umpan Balik: Alat untuk mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka menggunakan platform.
- i) Rencana Evaluasi: Strategi untuk mengevaluasi efektivitas asesmen dan dampaknya terhadap pembelajaran siswa.

4. REFLEKSI HASIL DAN DAMPAK :

a. Dampak aksi dari langkah-langkah yang dilakukan :

Dampak dari langkah-langkah yang dilakukan dalam Strategi Asesmen Digital Berbasis WALKQIZZ (Wordwall, Lumio, Kahoot, dan Quizizz) Berikut beberapa dampak yang terjadi:

- 1) Peningkatan Keterlibatan: Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat mengikuti asesmen digital. Platform yang interaktif seperti Kahoot dan Quizizz membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan kompetitif.
- 2) Partisipasi Aktif: Dengan format yang menarik, lebih banyak siswa yang terlibat aktif dalam diskusi dan kegiatan pembelajaran.
- 3) Hasil Belajar yang Lebih Baik: Ada peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan banyak yang mampu memahami konsep yang lebih kompleks dengan lebih baik.
- 4) Umpan Balik Instan: Penggunaan platform digital memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung, yang membantu mereka memperbaiki kesalahan dan memahami materi secara lebih mendalam.

- 5) Peningkatan Kepercayaan Diri: Banyak siswa melaporkan merasa lebih percaya diri dalam menggunakan perangkat digital untuk belajar dan berkomunikasi.
- 6) Kolaborasi yang Lebih Baik: Sesi berbagi pengalaman di antara guru membantu menciptakan komunitas pembelajaran yang saling mendukung, meningkatkan kolaborasi antar rekan sejawat.

b. Praktik ini terlaksana secara efektif

Penerapan Strategi Asesmen Digital Berbasis WALKQIZZ telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses pembelajaran. Meskipun masih ada tantangan yang perlu diatasi, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa teknologi dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan mengembangkan keterampilan guru. Ke depan, komitmen untuk terus beradaptasi dan meningkatkan penggunaan teknologi akan menjadi kunci keberhasilan lebih lanjut dalam Pendidikan

c. Respon keterlaksanaan Aksi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terdapat beberapa respon positif yang diterima dari berbagai pihak:

- 1) Respon Siswa: Siswa merasa senang dan lebih termotivasi untuk belajar.
- 2) Respon Teman Sejawat: Rekan guru merasa bahwa teknologi ini memperkaya proses belajar mengajar
- 3) Respon Kepala Sekolah: Kepala sekolah mendukung penuh inisiatif ini dan berharap untuk memperluas implementasinya

d. Faktor-faktor Keberhasilan atau Ketidak berhasilan:

- 1) Dukungan dari kepala sekolah dan manajemen sangat penting untuk menyediakan sumber daya dan infrastruktur yang diperlukan
- 2) Sesi pelatihan yang efektif memungkinkan guru untuk memahami cara menggunakan platform dengan baik, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengimplementasikan teknologi.
- 3) Meningkatnya keterlibatan siswa melalui platform interaktif membantu mereka merasa lebih termotivasi dan bersemangat dalam proses belajar.

- 4) Kerjasama antar guru dalam merancang dan berbagi asesmen menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan mendukung.
- 5) Penggunaan umpan balik langsung dari siswa dan evaluasi hasil asesmen membantu dalam perbaikan berkelanjutan.

e. Pembelajaran dari keseluruhan proses

Pembelajaran yang dapat dipetik dari penerapan Strategi Asesmen Digital Berbasis WALKQIZZ (Wordwall, Lumio, Kahoot, dan Quizizz) meliputi:

- 1) Pentingnya Mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
- 2) Kerjasama dalam merancang asesmen dan berbagi pengalaman dapat memperkaya praktik mengajar, sehingga menghasilkan metode yang lebih efektif.
- 3) Platform digital memungkinkan guru memberikan umpan balik langsung, membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka secara cepat.
- 4) Asesmen digital memungkinkan penyesuaian sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi.
- 5) Melalui simulasi dan penggunaan teknologi yang menyenangkan, siswa dapat mengurangi kecemasan dan meningkatkan kepercayaan diri dalam belajar.