

# PROPROFS: *PLATFORM* ASESMEN DARING PILIHAN GANDA, *HOTSPOT*, DAN *GAME HANGMAN*

<sup>1</sup>Primardiana H. Wijayati, <sup>2</sup>Edy Hidayat, <sup>3</sup>Dewi K. Ardiyani, <sup>4</sup>Lilis Afifah, <sup>5</sup>Tamara Carolin Fitrissia, <sup>6</sup>Aldiana Lakshinta Sasqia Putri, <sup>7</sup>Anggi Novitasari

Universitas Negeri Malang

\*e-mail: [primardiana.hermilia.fs@um.ac.id](mailto:primardiana.hermilia.fs@um.ac.id)

**Abstrak:** Asesmen digunakan untuk melihat apakah tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kondisi pandemi Covid-19 menuntut asesmen harus dilakukan secara daring untuk tetap menilai pengetahuan dan keterampilan pembelajar pada kelas virtual. Banyak aplikasi atau platform yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat asesmen daring salah satunya adalah ProProfs. ProProfs merupakan salah satu platform asesmen daring yang menyajikan banyak fitur menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada guru Bahasa Jerman dalam menyusun instrumen asesmen daring yang menarik menggunakan platform ProProfs untuk jenis soal pilihan ganda, hotspot, dan permainan hangman. Pelatihan ini diikuti oleh 33 guru Bahasa Jerman yang termasuk dalam Ikatan Guru Bahasa Jerman Indonesia cabang Malang sebagai responden. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan asesmen daring dapat menambah referensi guru dalam memilih platform penyusunan asesmen daring. Asesmen daring menggunakan platform ProProfs memiliki banyak fitur menarik yang baru bagi guru seperti permainan yang lebih bervariasi sertifikat untuk siswa dan sistem rekapitulasi jawaban siswa.

**Kata Kunci:** asesmen daring, hangman, hotspot, pilihan ganda

**Abstract:** Assessment is used to see whether the goals that have been set can be achieved. The Covid-19 pandemic condition demands that assessments must be carried out online to continue to assess the knowledge and skills of learners in virtual classes. There are many applications or platforms that teachers can use to make online assessments, one of which is ProProfs. ProProfs is an online assessment platform that offers many interesting features. This training aims to provide German teachers with experience in developing attractive online assessment instruments using the ProProfs platform for multiple choice questions, hotspots, and hangman games. This training was attended by 33 German teachers belonging to the Malang branch of the Indonesian German Teachers Association as respondents. The results of the training show that online assessment training can add teacher references in choosing an online assessment preparation platform. Online assessment using the ProProfs platform has many interesting features that are new for teachers such as more varied games, certificates for students and a student answer recapitulation system.

**Keywords:** hangman, hotspot, multiple choice, online assessment

## PENDAHULUAN

Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease* (Covid-19) mengatur proses belajar dilaksanakan dari rumah. Menurut Kemendikbud (2020) Pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan. Menurut Wang & Chiu (2011) kegiatan belajar daring masih memiliki beberapa kekurangan yang harus diperbaiki. Demiray (2010) menyatakan pembelajaran daring harusnya dapat menyajikan materi yang lebih interaktif dan inovatif dalam prosesnya. Menurut Wu, Xu, & Ge (2012) beberapa kendala pada pembelajaran daring memberikan dampak yang cukup signifikan pada proses belajar.

Rahmasari & Rismiati (2013) menyatakan media belajar merupakan salah satu hambatan yang muncul saat pembelajaran daring, dimana tidak semua siswa memiliki akses untuk mencukupi kebutuhan kuota internet dan bahkan tidak mampu untuk membeli HP atau laptop. Menurut Ozuorcun & Tabak (2012) pembelajaran daring juga mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru. Menurut Tambunan (2012) proses pembelajaran daring memerlukan kesiapan siswa dan guru dalam penguasaan *e-learning*. Bagi banyak siswa, belajar daring dapat membuat stres dan menghabiskan waktu. Tidak hanya siswa yang mengalami permasalahan di dalam pembelajaran daring, guru pun mengalami hal yang sama. Interaksi yang terbatas di dalam pembelajaran daring memunculkan masalah pula bagi guru baik di dalam teknik penyampaian materi, pemberian latihan, penguatan, umpan balik, dan asesmen.

Westhuizen (2016) menyatakan asesmen adalah komponen penting dalam pendidikan yang dapat mencerminkan pengetahuan, keterampilan, kompetensi pembelajar, dan hasil yang dapat mempengaruhi kemampuan kerja. Menurut Webber (2012) Asesmen dalam konteks pembelajaran mencerminkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi siswa serta dapat mempengaruhi kemampuan kerja mereka. Pergeseran mendadak dari asesmen tatap muka menjadi asesmen daring membawa banyak tantangan bagi guru untuk menentukan bagaimana mengembangkan alat penilaian yang sesuai dengan kurikulum untuk mengakomodasi perubahan dari penilaian tradisional. Selain permasalahan yang dialami siswa, guru Bahasa Jerman juga memiliki permasalahan. Menurut Yansa & Retnawati (2021) keterbatasan waktu untuk menyampaikan materi menjadi hambatan guru dalam proses asesmen.

Permasalahan yang berhasil dirangkum dari hasil observasi pada 33 guru Bahasa Jerman di Malang Raya adalah a) persiapan guru yang masih minim

dalam mengubah rencana pembelajaran dari luring menuju daring; b) keterbatasan *platform*/aplikasi untuk menunjang tugas siswa; c) kesulitan guru mengajari materi yang mudah diserap di masa pandemi dan menjalankan pembelajaran sinkronus asinkronus; d) ketidakefektifan para guru dalam memanfaatkan aplikasi daring seperti menggunakan media interaktif dan menarik bagi siswa, memberikan tugas daring, menentukan prosedur dan cara menilai serta menentukan rubrik penilaian secara daring; dan e) ketidakmampuan guru mengatur strategi dalam penyajian materi dan tugas secara terstruktur di dalam pembelajaran daring dan dalam memberikan *feedback* terhadap tugas-tugas yang dikerjakan siswa. Solusi yang akan dilakukan untuk mengatasi salah satu permasalahan yang dialami oleh guru dalam pembelajaran daring adalah dengan memberikan pelatihan asesmen pembelajaran daring atau asesmen *online*.

Proses penyusunan asesmen *online* yang baik terdapat beberapa prinsip desain penilaian daring yang baik. Walker (2007) menyatakan penilaian daring yang baik diantaranya (1) penilaian daring harus selaras dengan kurikulum dan relevan dengan hasil pembelajaran kursus; (2) instruksi penilaian daring dan butir pertanyaan harus jelas, ringkas dan bebas dari ambiguitas; (3) umpan balik yang tepat waktu dan bermakna harus diberikan; (4) skema penilaian harus adil, transparan, berbobot dengan tepat dan dikomunikasikan dengan jelas; (5) tugas penilaian daring harus dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas; (6) tugas penilaian daring harus ada jenis pertanyaan yang menilai keluasan & kedalaman pengetahuan; (7) pertanyaan obyektif harus mencakup distrakter yang sesuai dan relevan; (8) pendekatan penilaian daring harus dipandu oleh tingkat di mana mahasiswa tersebut belajar; (9) pertimbangan yang cermat dengan waktu (tahap) dan kerangka waktu yang realistis; (10) penilaian daring tidak boleh menguji keterampilan teknologi informasi mahasiswa.

Gaytan & McEwen (2007) menyatakan strategi penilaian daring yang tepat dikaitkan dengan pemberian tugas yang tepat dapat dijadikan sebagai umpan balik yang berarti untuk memperbaiki kualitas pekerjaan mahasiswa. Pembelajaran Bahasa Jerman secara daring di SMA/SMK/MA memunculkan banyak permasalahan baik bagi guru maupun siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pembekalan kepada para guru tentang instrumen asesmen daring, rubrik penilaian, dan pemberian *feedback* secara daring. Manfaat dari kegiatan ini adalah guru dapat membuat instrumen asesmen daring, membuat rubrik penilaian asesmen daring yang sesuai dengan tipe-tipe asesmen, dan dapat memberi *feedback* secara daring dengan menggunakan aplikasi.

## METODE

Kegiatan pelatihan asesmen daring kepada guru Bahasa Jerman di SMA/MA se Malang Raya dilaksanakan secara daring melalui aplikasi *Zoom*. Kegiatan ini terbagi atas dua pelatihan yaitu pertemuan pertama pada tanggal 17 Mei 2021 berupa penjelasan awal kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang memberikan informasi tentang rencana kegiatan selama tahun 2021 dengan Guru Bahasa Jerman IGBJI Malang dan pertemuan kedua pada 11 Juli 2021 dengan agenda pelatihan asesmen pembelajaran daring bagi guru Bahasa Jerman. Uraian pelatihan asesmen daring yang kedua ini yakni membuat kuis pembelajaran Bahasa Jerman menggunakan aplikasi ProProfs.

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan kepada guru Bahasa Jerman di SMA/MA se Malang Raya yang tergabung dalam Ikatan Guru Bahasa Jerman (IGBJI) Cabang Malang. Anggota IGBJI Cabang Malang terdiri dari 52 orang. Pelatihan penyusunan asesmen daring menggunakan *platform* ProProfs untuk tipe soal pilihan ganda, *hotspot*, dan *game Hangman* yang diikuti oleh 33 peserta. Adapun pelatihan ini terdiri dari enam tahapan yang dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Gambar 1.** Diagram Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dari diagram tersebut dapat diketahui bahwa tahapan pengabdian kepada masyarakat meliputi:

1. Penjaringan informasi pembelajaran dan asesmen daring yang telah dilakukan selama masa pandemi yang meliputi *platform* pembelajaran daring, asesmen yang dilakukan, dan hambatan yang dialami pada pelaksanaan asesmen daring melalui *Google form*;
2. Penyampaian teori asesmen untuk tipe soal pilihan ganda, *hotspot* dan *game hangman*;
3. Peragaan penyusunan instrumen asesmen daring berupa pilihan ganda, *hotspot*, dan permainan *hangman* menggunakan *platform* ProProfs;

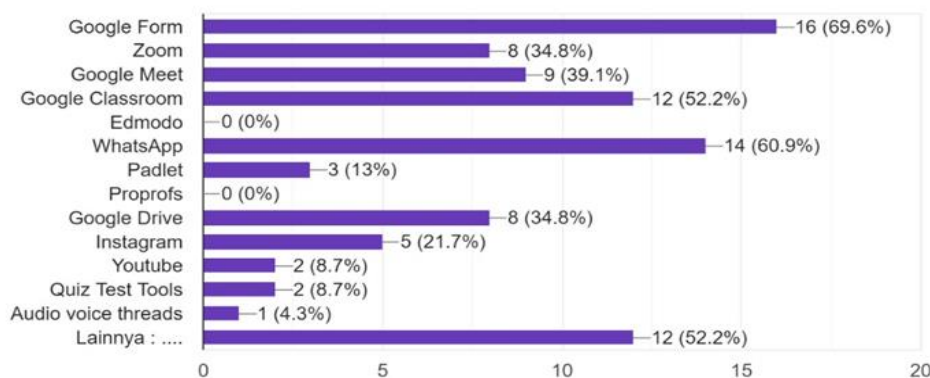
4. Praktik menyusun instrumen asesmen daring sesuai dengan materi yang telah dilatihkan;
5. Pendampingan penyusunan instrumen asesmen daring sesuai materi pembelajaran dan implementasi penilaiannya;
6. Pelaksanaan evaluasi kegiatan dan perencanaan kegiatan lanjutan.

## HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan asesmen daring pertemuan pertama diawali dengan penyebaran angket prapelatihan guna menjangkau informasi tentang asesmen daring yang pernah dilakukan oleh para guru, kesulitan yang dialami dalam melakukan asesmen daring dan harapan para guru dari pelatihan asesmen daring. Adapun hasil dari angket tersebut dapat diketahui bahwa sebesar 82,6% guru Bahasa Jerman telah menyusun asesmen daring pada awal semester sedangkan 17,4% lainnya belum. *Platform* yang digunakan para guru dalam menyusun asesmen daring adalah seperti pada diagram berikut:

2. Platform asesmen daring apa yang pernah Bapak/Ibu susun? (Jawaban boleh lebih dari satu)

23 responses



**Diagram 1.** Platform yang digunakan para guru untuk asesmen daring

Diketahui pada diagram tersebut bahwa platform yang digunakan guru untuk menyusun asesmen daring adalah *Google Form* (69,6%), *WhatsApp* (60,9 %), *Google Classroom* (52,5 %), *Google Meet* (39,1 %), *Zoom* dan *Google Drive* (34,8 %), *Instagram* (21,7 %), *Padlet* (13 %), dan *Youtube* serta *Quiz Test Tools* (8,7 %). Dari diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa tiga platform yang paling banyak digunakan dalam menyusun asesmen daring adalah *Google Form*, *Whatsapp* dan *Google Classroom*. Menurut Agung, dkk. (2019) penggunaan *Google Form* dalam evaluasi daring dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menghemat waktu dalam penilaian. Menurut Sari, dkk. (2020) *Goggle Form* emmberikan kemudahan dalam penggunaannya, sehingga dapat digunakan sebagai media asesmen daring.

Thohir & Muslimah (2020) menyatakan penggunaan *Google Form* dalam asesmen daring memberikan manfaat bagi siswa untuk melihat skor setelah mengirimkan jawaban kepada guru. *WhatsApp* menjadi salah satu *platform* yang digemari oleh guru dalam asesmen daring. Menurut Cetinkaya (2017) *WhatsApp* menjadi alat yang memiliki manfaat bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran aktif yang mudah diakses. Menurut Dahdal (2020) *WhatsApp* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa secara keseluruhan, karena melalui *WhatsApp* siswa dapat berkomunikasi dengan guru kapanpun dan dimanapun. Menurut Amry (2014) Kehadiran instruksi *online* di *WhatsApp* memiliki nilai tambah dalam proses pembelajaran dan dapat memfasilitasi kegiatan di dalamnya. Menurut Hakim (2016) *google classroom* dapat mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat kepada peserta didik. Sabran & Sabara (2019) menyatakan guru dapat memanfaatkan berbagai fitur yang ada pada *google classroom* seperti *assignments, grading, communication, time-cost, archive course, mobile application, dan privacy*.

Dari angket diperoleh pula informasi bahwa guru Bahasa Jerman mengalami berbagai kesulitan saat melaksanakan asesmen daring yaitu menyusun tes atau tugas daring, mencari *platform* yang sesuai dan mengoreksi hasil tes/tugas siswa. Oleh karena itu, data dari hasil angket menjadi dasar pertimbangan tim dalam menentukan materi pelatihan. Tim pengabdian mencari referensi *platform* untuk asesmen daring kemudian memilih satu *platform* yang memiliki banyak kelebihan dibandingkan *platform* lainnya yakni ProProfs. *Platform* ProProfs merupakan media pembelajaran berbasis *website* yang menyediakan kuis *online* atau tes *online* yang dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses melalui *Smartphone/PC/Laptop*.

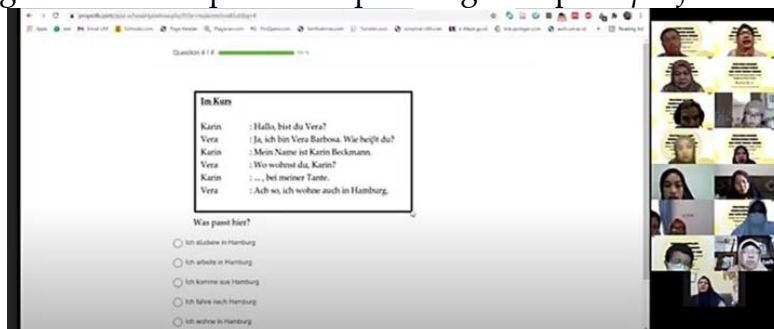
ProProfs menyediakan banyak fitur, seperti *Quiz Maker, Training Maker, Knowledge Base, Collaborate, Project, Brain Games, Flashcard, Polls*, dan lain-lain. ProProfs memiliki fitur unggulan berupa sertifikat kelulusan dan laporan hasil tes belajar yang dapat diunduh langsung oleh siswa. Menu *Quiz Maker* menawarkan berbagai tipe pertanyaan yang menyertakan juga *feedback* dan informasi hasil terhadap jawaban siswa. Melalui *Quiz Maker* guru dapat membuat instrumen evaluasi dalam tipe soal pilihan ganda, benar-salah, esai, *checkboxes* (respon ganda), teks rumpang, menjodohkan, pertanyaan pemahaman, *hotspot*, *TypeIn*, kuesioner, survei, poling. Adapun menu *Braingames* menawarkan berbagai latihan untuk penguatan pengetahuan yang sudah diperoleh dalam bentuk permainan yang memunculkan kreatifitas, seperti mencari kata, teka-teki silang, *hangman*, acak kata, catur, *tic tac toe, jigsaw, sliding, sudoku, rubik, kakiro, mancala*, dan lain sebagainya.

Menurut ProProfs (2019) terdapat beberapa keunggulan ProProfs, diantaranya (1) memiliki bank soal terbesar di dunia; (2) layanan & dukungan

kelas dunia; (3) pencadangan & keamanan data yang aman; (4) kebijakan portabilitas data yang dapat diakses dengan mudah; (5) pembuat kuis terbesar dengan banyak pengguna; (6) integrasi dengan situs web yang menawarkan banyak pengalaman bagi pengguna; (7) pembaruan gratis dan fitur terbaru; (8) kebijakan pengembalian 30 hari; (9) tampilan yang sederhana dan mudah digunakan; (10) kompatibel di seluruh sistem operasi dan perangkat. Sebanyak 24 peserta menjawab bahwa penerapan materi yang diperoleh dalam pelatihan akan diimplementasikan di kelas masing-masing dalam kegiatan belajar mengajar. Waldopo (2015) menyatakan pelatihan teknologi memiliki dampak positif bagi guru terutama di masa pandemi yakni guru lebih yakin dan termotivasi untuk menggunakan teknologi digital dalam setiap pembelajarannya.

Pertemuan kedua pelatihan asesmen daring pada tanggal 11 Juli 2021 dilaksanakan pada hari Minggu sesuai dengan permintaan dari para guru. Jumlah peserta pada pelatihan asesmen daring pertemuan kedua diikuti oleh 33 guru Bahasa Jerman dan 7 anggota tim pelatihan yang terdiri dari 4 orang dosen, 3 orang alumni dan mahasiswa. Penyusunan *Quiz* dan *Braingames* yang dilatihkan pada kegiatan ini adalah pilihan ganda, *hotspot*, dan *hangman*. Materi yang disajikan pada pelatihan asesmen daring menggunakan *platform* ProProfs ini adalah materi *kennenlernen* yang merupakan tema pada kelas X semester satu. Tim menyiapkan tiga soal yang terdiri dari tiga jenis teks pada kuis pilihan ganda (*multiple choice*) dengan lima pilihan jawaban. Teks yang pertama berupa teks dialog, teks kedua adalah teks khusus berupa tabel identitas disertai foto dan teks ketiga berupa teks deskriptif. Sebelum kegiatan pengabdian dimulai, guru diminta untuk mempersiapkan bahan/materi untuk dijadikan soal pilihan ganda.

Langkah selanjutnya, guru dipandu untuk membuat akun pada *platform* ProProfs menggunakan akun *Google* masing-masing, dan membuat lembar kerja butir soal pilihan ganda dengan memilih menu "*Create Quiz*". Setelah itu, guru memasukkan satu pertanyaan dengan empat atau lebih pilihan jawaban pada lembar kerjanya. Guru bisa menambahkan gambar, video, audio, teks sebagai materi soal. Kemudian guru dapat menandai kunci jawaban pada pilihan jawaban yang telah dimasukkan. Berikut adalah dokumentasi kegiatan guru saat membuat soal pilihan ganda dan tampilan kuis pilihan ganda pada *platform* ProProfs.

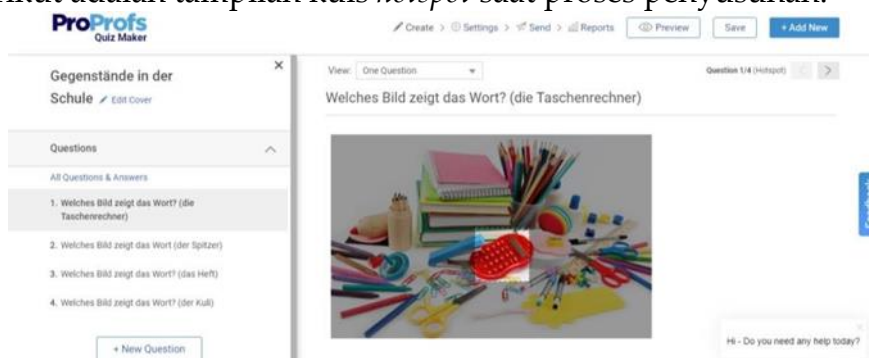


Gambar 2. Dokumentasi Saat Membuat Kuis Multiple Choice



Gambar 3. Tampilan Menu ProProfs Pilihan Ganda

Selain membuat kuis pilihan ganda, pada pelatihan asesmen daring ini guru dilatih untuk membuat kuis *hotspot*. *Hotspot* memungkinkan peserta didik memilih gambar atau area yang benar menggunakan kursor yang sesuai dengan perintah soal. Langkah-langkah membuat kuis *hotspot* adalah yang pertama guru dipandu untuk memilih bagian *Hotspot* pada *quiz maker*. Kemudian guru dibimbing untuk mengisikan perintah soal dan jawaban. Jawaban yang dikehendaki adalah siswa mampu memilih area pada sebuah gambar, dengan demikian guru dapat menambahkan sendiri gambar yang dikehendaki baik dari file penyimpanan di komputer maupun dari mesin pencari. Setelah gambar telah terunggah, guru memasukkan kunci jawaban berupa area yang dimaksud untuk soal tersebut kemudian pilih "Done" dan terakhir pilih "Save" untuk menyimpan soal. Berikut adalah tampilan kuis *hotspot* saat proses penyusunan.



Gambar 4. Tampilan Kuis Hotspot

Kuis yang telah disusun oleh guru pada *platform* ProProfs dapat diatur dengan memilih fitur "Settings", pada pengaturan tersebut guru dapat mengatur durasi penyelesaian soal, skor, soal yang dikehendaki, urutan soal, laporan, hasil bahasa maupun *template* sertifikat. Soal yang telah dibuat kemudian disimpan oleh guru lalu tautan kuisnya dapat dibagikan kepada siswa melalui *Whatsapp* atau *Google Classroom*. Siswa dapat mengakses kuis tersebut melalui tautan yang telah dibagikan oleh guru dengan cara mengisi identitas (nama lengkap dan

alamat *email*). Email tersebut berguna untuk mengirimkan sertifikat setelah siswa menyelesaikan semua soal. Sertifikat tersebut memuat informasi berupa nama siswa, tanggal pengerjaan, topik tes, skor perolehan tes dan durasi waktu pengerjaan tes.

Pada laman *Braingame* terdapat permainan bernama *hangman*. *Hangman* atau algojo merupakan cara yang bagus bagi peserta didik untuk melatih ejaan, pengucapan dan meningkatkan kosa kata dengan cara yang menyenangkan. Permainan kata ini diwakili oleh deretan garis putus-putus yang harus ditebak peserta didik. Menurut Evi, dkk (2017) Apabila peserta didik tidak berhasil menebak maka algojo akan terus berjalan hingga habis kesempatan atau nyawanya. *Hangman* dapat digunakan sebagai alternatif permainan agar penilaian daring menjadi lebih bervariasi. Penyusunan permainan *hangman* diawali dengan memilih tombol *Braingames* pada menu utama ProProfs. Setelah itu buat permainan dengan mengetuk tombol *hangman* pada fitur "*Create games*". Setelah itu, guru dipandu untuk mengisikan instruksi *game* dan kosa-kata yang akan ditampilkan pada *game hangman*. Kemudian, guru memilih tombol "*Create my game*" dan tautan *game* bisa dibagikan pada siswa. Berikut adalah dokumentasi kegiatan guru saat membuat *game hangman* dan tampilan permainan *hangman* pada saat penyusunan.



**Gambar 5.** Dokumentasi Saat Membuat *Game Hangman*



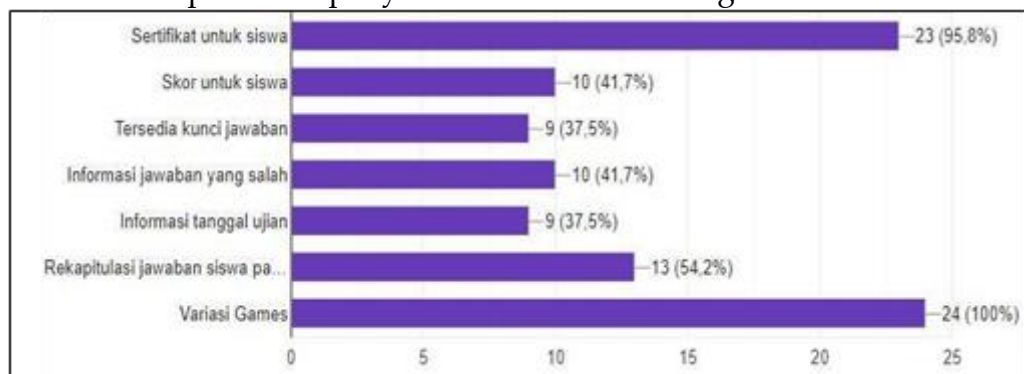
**Gambar 6.** Tampilan Menu Permainan *Hangman*

Setelah diberikan pelatihan pembuatan kuis dan *game* pada platform ProProfs, para guru diminta untuk mengisi angket evaluasi pelatihan asesmen daring. Hasil dari angket evaluasi pelatihan asesmen daring ini menjadi tolok ukur pelatihan asesmen daring Bahasa Jerman selanjutnya. Angket evaluasi menjanging informasi mengenai manfaat yang diperoleh peserta pelatihan setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hasilnya sebanyak 96% peserta pelatihan menyatakan bahwa mereka memahami materi yang disampaikan. Pemahaman peserta pelatihan dipengaruhi oleh metode penyampaian materi yang tepat oleh tim. Khan & Irshadullah (2018) menyatakan penyampaian materi dengan pemilihan metode yang tepat dapat berpengaruh terhadap kinerja peserta pelatihan dalam mengaplikasikannya ilmu yang telah didapatkan dalam

pembelajaran efektif yang melibatkan siswa dalam kegiatan yang berbeda di dalam kelas. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil angket menunjukkan persentase 100%. Selain itu, peserta menjawab bahwa pelatihan asesmen daring dapat menambah referensi guru dalam memilih *platform* yang menarik untuk melakukan asesmen secara daring, yakni ProProfs.

Sebagian besar guru telah mengenal *platform* Zoom, Google Meet, Edmodo yang digunakan untuk proses pembelajaran sinkronus dan untuk penyusunan soal telah mengenal Google Form, Kahoot dan Quizziz. Ketiga *platform* tersebut memiliki fitur penyusunan asesmen daring seperti pilihan ganda, benar salah, essay singkat, teks rumpang, dan menjodohkan seperti *platform* ProProfs. Namun ProProfs memiliki beberapa fitur lain yang menjadikannya unggul dari ketiga *platform* sebelumnya. ProProfs merupakan salah satu alat untuk pembuat kuis yang komprehensif, mudah digunakan, dan terjangkau serta memungkinkan pengguna untuk meningkatkan produktifitas, efisiensi, dan profitabilitas.

Pada pelatihan *platform* ProProfs ini, peserta pelatihan memperoleh hal menarik pada kegiatan pelatihan. Berikut adalah diagram yang menunjukkan hal baru dalam pelatihan penyusunan asesmen daring.



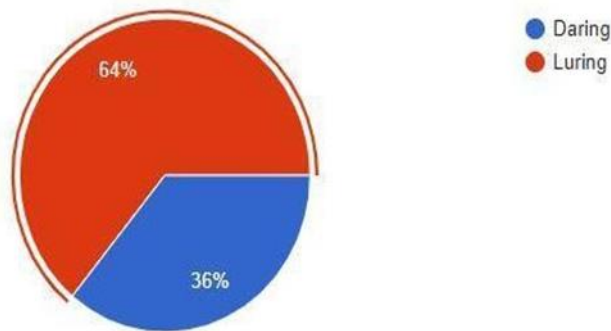
**Gambar 7.** Hal Baru Yang Menarik Pada Pelatihan

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa hal menarik yang diperoleh adalah sertifikat untuk siswa (95,8%), skor untuk siswa (41,7%), ketersediaan kunci jawaban (37,5%), informasi jawaban yang salah (41,7%), informasi tanggal ujian (37,5%), dan rekapitulasi jawaban siswa (54,2%), variasi *game* (100%). Variasi *game* menjadi hal baru yang paling menarik pada pelatihan ini. *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan media *game*/permainan digital yang dapat dijadikan alternatif sesuai hasil penelitian Jusuf (2016). Menurut Jusuf (2016) *Gamefication* terbukti membuat proses belajar semakin menarik, menyenangkan dan efektif, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta dapat membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh pengguna.

Materi-materi yang masih diperlukan oleh guru dalam menunjang asesmen daring di sekolah yaitu materi penilaian untuk kemampuan menyimak,

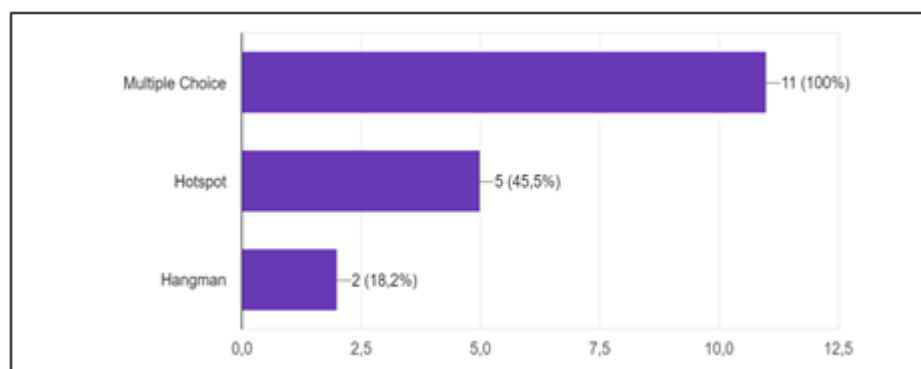
pembuatan kuis yang bervariasi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, media pembelajaran yg menarik efektif dan efisien di masa pandemi, teknik-teknik pembelajaran daring, RPP aplikatif dengan penunjang audio/video, modul mata pelajaran, *hotspot* pada ProProfs, dan soal bentuk lain. Sesuai dengan hasil penelitian Wijaya (2018) kelebihan *platform* ProProfs dalam pembelajaran adalah guru mampu mengembangkan pembelajarannya menjadi lebih terarah, menyelesaikan pokok bahasan dengan rentang waktu yang sesuai, menumbuhkan semangat *cura personalis* (perhatian kepada diri sendiri), guru mampu memberi perlakuan sesuai keadaan siswa dan mengarahkan serta meminimalisir loncatan pemikiran siswa.

Pelatihan asesmen daring dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan. Peserta pelatihan menghendaki kegiatan berikutnya apakah dilaksanakan secara daring atau luring. Hasil jawaban peserta menunjukkan bahwa 64% peserta memilih luring, sedangkan 36% lainnya memilih daring. Berikut adalah diagram yang menunjukkan hasil tersebut.



**Gambar 8.** Kegiatan Berikutnya Dilaksanakan Secara Daring atau Luring

Dari Gambar 8 diperoleh informasi bahwa peserta menghendaki pelatihan selanjutnya dilaksanakan secara luring. Sebagian besar peserta memilih kegiatan berikutnya dilaksanakan pada hari Sabtu. Pelatihan penyusunan asesmen daring menyediakan *helpdesk* untuk membantu peserta apabila menemukan kesulitan dalam pengaplikasian ProProfs. Saran yang dikemukakan oleh peserta pelatihan yaitu (1) penyampaian materi jelas dan tidak terlalu cepat, (2) memberikan informasi sebelum kegiatan pelatihan, (3) penambahan video tutorial, (4) kegiatan berikutnya dilakukan secara luring, (5) penambahan jabaran materi terkait fitur lain pada ProProfs, dan (6) penambahan metode asesmen daring yang menarik. Dalam kurun waktu 2 minggu setelah pelatihan, para guru telah mengimplementasikan materi pelatihan penyusunan asesmen daring pilihan ganda, *hotspot*, dan *hangman*. Berikut adalah diagram yang menunjukkan persentase guru yang telah membuat soal asesmen daring



**Gambar 9.** Mencoba Membuat Soal

Sebesar 11 guru mengungkapkan telah mempraktikkan secara mandiri membuat soal pilihan ganda, *hotspot*, dan *hangman*. Menurut ProProfs (2019) kuis yang dibuat dalam bentuk pilihan ganda, *hotspot*, dan *hangman* dapat menaikkan tingkat minat siswa dalam format elektronik, dan mengurangi stres siswa saat belajar. ProProfs (2019) menyatakan platform ProProfs dapat meningkatkan akurasi penilaian dan memberikan kesempatan untuk berlatih pemahaman ketika mengerjakan kuis. Sebesar 100 % peserta telah membuat soal pilihan ganda, sedangkan 45,5 % peserta telah membuat soal *hotspot* dan 18,2 % telah membuat soal *hangman*. Harapan diadakannya pelatihan penyusunan asesmen daring adalah dapat meningkatkan kompetensi peserta pelatihan dalam mengetahui kemampuan siswa dengan media interaktif yang menarik.

## SIMPULAN

Pelatihan asesmen daring menggunakan *platform* ProProfs khususnya untuk jenis soal pilihan ganda, pengetahuan kosa kata *hotspot*, dan permainan *hangman* telah memberikan wawasan dan pengalaman baru bagi guru Bahasa Jerman se Malang Raya, karena *platform* yang digunakan menarik untuk digunakan dalam menyusun instrumen asesmen secara daring. Sumber teks untuk soal pilihan ganda yang diperkenalkan berupa teks deskripsi identitas diri dalam format pilihan ganda, *hotspot* dan *game hangman*. Tersedianya fasilitas sertifikat bagi peserta tes yang telah menyelesaikan tes, serta tersedianya informasi skor tes menjadi faktor keunggulan dari *platform* ini, sehingga guru mudah untuk melakukan rekapitulasi nilai secara otomatis. Berbagai alternatif teks yang dapat ditampilkan di dalam instrumen asesmen daring, seperti gambar, video, audio, baik yang dibuat sendiri oleh guru maupun diambilkan dari *link online* menjadikan asesmen daring yang dibuat oleh guru lebih menarik daripada instrumen yang selama ini dibuat dalam tes tulis cetak atau digital. Proses pendampingan dalam penyusunan instrumen daring di luar waktu pelatihan menjadi kegiatan yang dapat memudahkan guru dalam mengimplementasikan

materi pelatihan.

Sebagian besar responden merasa pelatihan asesmen daring menggunakan *platform* ProProfs ini mudah dipahami dan banyak memberi manfaat serta memunculkan hal-hal yang menarik yang baru didapat para guru selama pembelajaran daring. Bagi responden pelatihan ini bermanfaat sebagai alternatif penilaian di masa pandemi Covid-19 agar pembelajaran lebih bervariasi. Tiga hal yang paling menarik bagi guru adalah variasi *games*, sertifikat untuk siswa dan rekapitulasi jawaban siswa. Materi-materi yang masih diperlukan oleh guru dalam menunjang asesmen daring di sekolah yaitu materi penilaian untuk kemampuan menyimak, pembuatan kuis yang bervariasi disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, media pembelajaran yg menarik efektif dan efisien di masa pandemi, teknik-teknik pembelajaran daring, RPP aplikatif dengan penunjang audio/video, modul mata pelajaran, *hotspot* pada ProProfs, dan soal bentuk lain.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agung, B., Syaefulloh, S., Ridwan, I. M., Mamun, A. M. H., Sumpena, D., & Yulianti Zakiah, Q. 2019. Google Form-Based Learning Assessment. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 253, 529–531.
- Amry, A.B. 2014. The Impact of Whatsapp Mobile Social Learning on the Achievement and Attitudes of Female Students Compared with Face to Face Learning in the Classroom.. *European Scientific Journal*, 10 (22). ISSN: 1857 – 7881.
- Cetinkaya, L. 2017. The Impact of Whatsapp Use on Succes in Education Process. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 18 (7).
- Dahdal, S. 2020. Using the Whatsapp Social Media Application for Active Learning. *Journal of Education Technology*, 0 (0), 1-11. DOI: 10.1177/0047239520928307.
- Demiray, U. 2010. E-learning Practices, Cases on Challenges Facing E-learning and National Development: Institutional Studies and Practices, VOLUME: II, Anadolu University, Eskisehir-Turkey.
- Evi, A., Susilawati, E., & Salam, U. 2017. Teaching Vocabulary by Using Hangman Game to Eight Grade Students SMP DDI SSA Pontianak. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 6(8): 1-9.
- Gaytan, J., & McEwen, B. 2007. Effective Online Instructional and Assessment Strategies. *American Journal of Distance Education*. 21(3): 117-132.
- Hakim, A.B., (2016). Efektifitas Penggunaan E-Learning Moodle, Google Classroom Dan Edmodo. *I-STATEMENT: Information System and Technology Management*, 2(1).

- Jusuf, Heni. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. 2016. *Jurnal TICOM*. 5(1): 1-6.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. 2020. Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Coronavirus Disease*. Surat Edaran Nomor 4.
- Khan, F. & Irshadullah, H.M. 2018. a Review of the Effect of Education and Good Trained Teachers on Students' Performance. *PUTAJ-Humanities and Sosial Sciences*, 25 (2).
- Ozuorcun, N., & Tabak, F. S. 2012. Is M-Leaaring Versus E-Learning or are they Supporting Each Other. *Procedia Social and Behavioural Sciences*. 46:299-305.
- Proprofs. 2019. 10 Reasons Why People Choose ProProfs Quiz Maker. ProProfs Delightfully Smart Tools.
- ProProfs. 2019. Benefits of Using Online Assessments. ProProfs Delightfully Smart Tools. Rahmasari, G., & Rismiati, R. 2020. E-Learning Pembelajaran Jarak Jauh. CV. YRama Widya.
- Sabran & Sabara, E. 2019. Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *Proceeding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*.
- Sari, A.b.P., Iswahyuni, D., Rejeki, S., & Sutanto. 2020. Google Form as am EFL Assessment Tool: Positive Features and Limitations. *Premise: Journal of English Education and Applied Linguistics*, 9 (20). E-ISSN: 2442-482x
- Tambunan, Hamonangan. Model Pembelajaran Berbasis E-Learning Suatu Tawaran Pembelajaran Masa Kini dan Masa yang Akan Datang. *Jurnal Generasi Kampus*. 3(2): 1-24.
- Thohir, M., & Muslimah, K. C. 2020. Evaluation of Arabic Learning Outcomes using Google Form during School Quarantine due to Covid-19 Pandemic. *Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 4(1).
- Waldopo, Waldopo. 2015. Dampak Pelatihan Pemanfaatan TIK (PeTIK) untuk Pembelajaran Bagi Guru di Sekolah Indonesia di Luar Negeri (Studi Guru-Guru Sekolah Indonesia di Bangkok-Thailand). *Jurnal Teknodik*. 19(1): 24-35.
- Walker, D.J. 2007. Principles of Good Online Assessment Design. REAP Interantional Online Conference on Assessment Design for Learner Responsibility.
- Wang, Hei Chia & Chiu, Yi Fang. 2011. Assessing E-Earning 2.0 System Succes. *Computers & Education*. 57(2): 1790-1800
- Webber, C. F., Lupart, J. L. 2012. Leading Student Assessment. *Studies in Educational Leadership*. Springer.
- Westhuizen, Duan, vd. 2016. Guidelines for Online Assessment for Educators.

Coloublia: Commonwealth of Learning.

- Wijaya, J. 2018. Pemanfaatan Aplikasi Daring Proprofs Quiz Maker Untuk Mengembangkan Kegiatan Apersepsi Pembelajaran Matematika Topik Trigonometri Kelas X IPA SMA Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Tahun Ajaran 2017/2018. Skripsi. Universitas Sanata Dharma.
- Wu, Bing, Xu, WenXia & Ge, Jun. 2012. Innovation Research in E-Learning. Physics Prosedia. 24: 2069-2066.
- Yansa, H., & Retnawati, H. (2021). Identifikasi Praktik dan Hambatan Guru dalam Asesmen Kognitif Matematika di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Elemen*, 7(1), 84–97. <https://doi.org/10.29408/jel.v7i1.2585>