

Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD

Rissa Puspita Sari¹, Rinanda Aprillionita², Raniah Rukmawianfadia³, Sofyan Iskandar⁴, Nadia Tiara Antik Sari⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Purwakarta, Indonesia

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 07 April 2023

Direvisi 10 April 2023

Revisi diterima 18 April 2023

Kata Kunci:

Media Oodlu, Penilaian Formatif, PPKn.

Keyword:

Media Oodlu, Formative Assessment, PPKn.

ABSTRAK

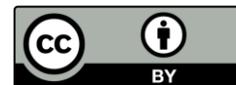
Di Era Revolusi 4.0 ini PPKn menjadi pembelajaran yang dapat membangun etika digital pada setiap anak didik sebagai generasi muda bangsa Indonesia. Dengan adanya kecanggihan teknologi di zaman sekarang, E-Learning menjadi sebuah gagasan baru yang dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dibutuhkan kegiatan evaluasi. Salah satu bentuk evaluasi yang dapat dilakukan pendidik adalah kegiatan penilaian formatif. Keefektifan penilaian formatif akan sangat membantu penilaian pendidik. Oleh karena itu dalam proses kegiatannya, sangat perlu diperhatikan. Tepat memilih media pembelajaran, akan membuat siswa semakin semangat dalam belajar. Serious game menjadi sebuah alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik. Salah satu jenis media pembelajaran Serious game adalah aplikasi Oodlu. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (Library Research), artikel ini dikaji dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana keefektifan penilaian formatif berbantuan media Oodlu pada pembelajaran PPKn di SD. Hasil penelitian artikel ini menunjukkan bahwa Aplikasi Oodlu ini efektif diterapkan dalam penilaian formatif pembelajaran PPKn di SD.

ABSTRACT

In the Revolutionary Era 4.0, PPKn is learning that can build digital ethics for every student as the young generation of the Indonesian nation. With the sophistication of technology today, E-Learning has become a new idea in the process of teaching and learning activities. To achieve the desired learning objectives, evaluation activities are needed. One form of evaluation that can be carried out by educators is formative assessment activities. The effectiveness of formative assessment will greatly assist the assessment of educators. Therefore, in the process of its activities, it is very necessary to pay attention. Choosing the right learning media will make students more enthusiastic about learning. Serious games are an alternative for creating interesting learning activities. One type of Serious game learning media is the Oodlu application. This study used the literature study method, this article was reviewed with the aim of finding out how effective formative assessment assisted by Oodlu media is in teaching Civics in Elementary Schools. The research results of this article

show that the Oodlu application is effectively applied in the formative assessment of Civics learning in elementary schools.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

Rissa Puspita Sari
Universitas Pendidikan Indonesia
Purwakarta, Jawa Barat, Indonesia
rissaps@upi.edu

How to Cite: Sari, R. P. et. al. (2023). Analisis Keefektifan Penilaian Formatif Berbantuan Media Oodlu pada Pembelajaran PPKn di SD. *Progressive of Cognitive and Ability*, 2(3) 171-179. DOI: <https://doi.org/10.56855/jpr.v2i3.368>

PENDAHULUAN

Pada abad ke-21, peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat. Salah satu bukti yang sangat terlihat yaitu pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan. Menjadi satu kesatuan bagi pendidikan dan teknologi yang tidak dapat dipisahkan. Kecanggihan teknologi membuat segala pekerjaan dan kegiatan menjadi lebih mudah. Khususnya dalam dunia pendidikan, teknologi mempermudah proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Salah satu pembelajaran yang harus senantiasa mengikuti perkembangan zaman adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Di Era Revolusi 4.0 ini PPKn menjadi pembelajaran yang dapat menumbuhkan etika digital pada peserta didik sebagai generasi muda bangsa Indonesia. Para peserta didik diharapkan mampu memahami penggunaan media digital secara baik dan bertanggung jawab, selain itu mampu berkomunikasi dengan aman secara daring.

Dengan adanya kecanggihan teknologi di zaman sekarang, E-Learning menjadi sebuah gagasan baru yang dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam aktivitasnya, E-Learning membutuhkan jaringan komputer dan internet. Secara lebih luas kegiatan E-learning ini mencakup pembelajaran yang bersifat resmi dan tidak resmi. Contoh kegiatan E-Learning secara resmi yaitu kegiatan belajar mengajar yang harus sesuai dengan berlakunya kurikulum yang berlaku, Selain adanya penyesuaian antara silabus, mata pelajaran, dan tes yang disusun dan telah terjadwal sesuai kesepakatan. Sedangkan contoh dari kegiatan E-learning secara tidak resmi yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara sederhana dan bebas, misalnya dengan memanfaatkan mailing list atau website pribadi.

Apapun jenisnya, proses pembelajaran membutuhkan sebuah evaluasi untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran. Evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk pertanggungjawaban dari pendidik yang dilakukan untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran dalam mengimbangi dan menilai kemampuan setiap anak didiknya dalam pembelajaran seperti keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Salah

satu bentuk evaluasi dalam Kegiatan belajar mengajar adalah pelaksanaan penilaian formatif. Penilaian formatif merupakan kegiatan penilaian yang dilaksanakan ditengah-tengah atau pada saat proses pembelajaran berlangsung. Penilaian formatif sangat penting dilakukan karena guna memantau kemajuan hasil belajar peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selain itu penilaian formatif dapat membantu pendidik untuk mengetahui kelemahan dari setiap peserta didik yang membutuhkan bantuan untuk perbaikan.

Keefektifan penilaian formatif akan sangat membantu penilaian pendidik. Oleh karena itu dalam proses kegiatannya, sangat perlu diperhatikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, akan menarik minat siswa dalam belajar. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang adalah multimedia interaktif. Media multimedia interaktif merupakan media pembelajaran berbasis multimedia, yang artinya media tersebut dapat berupa gambar, suara, video, atau animasi. Serious game merupakan salah satu jenis media pembelajaran multimedia interaktif yang menarik dan banyak dikembangkan. Serious game adalah sebuah konsep permainan yang diciptakan dengan tujuan untuk kepentingan edukasi, pelatihan, simulasi, dan advertising. Serious game menjadi sebuah alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik.

Salah satu jenis media pembelajaran Serious game adalah aplikasi Oodlu. Aplikasi Oodlu merupakan aplikasi game pembelajaran berbasis website dan bisa diakses secara gratis. Aplikasi ini menyajikan berbagai macam jenis kuis seperti esai, pilihan ganda, pilihan benar/salah, dan sebagainya. Terdapat macam-macam jenis game yang bisa digunakan di aplikasi Oodlu. Dengan begitu, penggunaan media aplikasi Oodlu diharapkan mampu membantu keefektifan pembelajaran untuk pendidik dan peserta didik. Berdasarkan uraian diatas penulis terdorong untuk menggali lebih dalam mengenai keefektifan penilaian formatif berbantuan media Oodlu pada pembelajaran PPkn di SD.

METODOLOGI

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode analisis deskriptif. Menurut Nazir, M. (1988) penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian untuk memahami fenomena-fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Fenomena yang dimiliki subjek dalam penelitian tersebut misalnya saja pada perilaku, motivasi, pandangan, Tindakan baik dalam bentuk bahasa dan kata pada satu konteks yang khusus dan alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiahnya.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis deskriptif dengan kajian kepustakaan. Dengan kata lain, penelitian ini menggambarkan kondisi yang sedang berlangsung pada saat dilaksanakannya penelitian yang berkaitan juga dengan fakta yang ada di lapangan. Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan ini menyoroti bagaimana efektivitas penggunaan media Oodlu dalam penerapan penilaian formatif untuk keberlangsungan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian Formatif

Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan kegiatan terjadinya interaksi timbal balik antara pendidik dan peserta didik atau bisa disebut kegiatan yang bersifat edukatif. Dengan adanya kecanggihan teknologi di zaman sekarang, E-Learning menjadi sebuah gagasan baru yang dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM). Dalam aktivitasnya, E-Learning membutuhkan jaringan komputer dan internet. Secara lebih luas kegiatan E-learning ini mencakup pembelajaran resmi dan tidak resmi. Contoh kegiatan E-Learning secara resmi yaitu kegiatan belajar mengajar yang harus sesuai dengan berlakunya kurikulum yang berlaku, selain itu dalam pelaksanaannya dibutuhkan penyesuaian pada silabus dengan mata pelajaran, dan jadwal pelaksanaan pembelajaran yang telah disepakati. Sedangkan contoh dari kegiatan E-learning secara tidak resmi yaitu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan secara sederhana dan bebas, misalnya dengan memanfaatkan mailing list atau website pribadi. Dalam proses pembelajaran membutuhkan evaluasi untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran. Evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk pertanggungjawaban dari pendidik yang dilakukan untuk menjamin tercapainya tujuan pembelajaran dalam mengimbangi dan menilai kemampuan setiap anak didiknya dalam pembelajaran seperti keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Salah satu bentuk evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) adalah pelaksanaan penilaian formatif.

Menurut (Tim Pusat Penilaian Pendidikan, 2019) Penilaian formatif dengan cara mengumpulkan data mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami kompetensi yang diberikan dan materi yang diajarkan selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya supaya peserta didik bisa lebih memahami kompetensi yang telah diberikan, perlu di dilakukan perumusan informasi yang kemudian dapat membantu pendidik dalam memutuskan kegiatan pembelajaran bagi peserta didik yang paling efektif. Penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*) adalah sebutan lain untuk Penilaian formatif. Kegiatan penilaian formatif begitu penting bagi pendidik dan peserta didik, agar bisa memperbaiki proses pembelajaran. Contoh dari bentuk penilaian formatif adalah kuis mingguan, penugasan, atau diskusi di kelas. ketika pendidik dan peserta didik sudah mengidentifikasi masalah, maka solusi yang dilakukan tidak mengulangi kesalahan hal yang sama di kegiatan pembelajaran selanjutnya. Dengan begitu, fungsi evaluasi yang dilakukan bersifat remedial. Pendidik dapat menggunakan hasil penilaian formatif untuk dijadikan bahan rumusan hasil proses pembelajaran yang nantinya akan dimasukkan kedalam penilaian rapor. Selain itu pendidik akan dengan mudah melihat dan menentukan mana peserta didik yang dapat naik kelas atau tidak, dan lulus atau tidak lulus.

Efektivitas Penilaian Formatif Pembelajaran PPKn

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau biasa dikenal sebagai PPKn merupakan hasil dari pengembangan yang sebelumnya dikenal sebagai PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Pancasila kewarganegaraan ini juga merupakan salah satu dalam bidang kajian dan program studi. Fungsi dan peran PKn dalam bidang studi dan kajian diantaranya adalah sebagai pendidikan hukum, politik, sampai kewarganegaraan. Pada awal pengembangan PKn menjadi program studi dikenal dengan istilah (PMP) atau Pendidikan Moral Pancasila, yang lebih dikenal sebagai (P4) atau Pedoman Penghayatan Pancasila dan BP7 yang memberikan penekanan pada pemahaman nilai-nilai moral yang ada dalam pancasila seperti yang selama ini kita ketahui. namun, istilah PMP tidak bertahan lama. Hal tersebut dapat terlihat dari diubahnya PMP menjadi PPKn kembali. tak lama setelah perubahan PMP menjadi PPKn akhirnya mengalami perubahan kembali menjadi PKn atau Pendidikan Kewarganegaraan. (Syafuruddin & Ridwan, 2018).

Sejalan dengan hal tersebut di atas, Susanto (2013) memberi berpendapat bahwa pengertian PKn itu sendiri merupakan sebuah usaha sadar, secara terencana untuk melakukan proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan peserta didik dengan cara yang seaktif mungkin agar memunculkan kecerdasan yang dapat diaplikasikan pada dirinya juga masyarakat sekitarnya. selain Selain pengembangan potensi kecerdasan siswa, Pendidikan Kewarganegaraan ini juga dipandang dapat mengembangkkn potensi siswa dari segi keterampilannya, kemampuannya, juga dalam kesadaran siswa terkait dengan hak dan kewajiban warga negara dan bangsa, peduli akan hak asasi kemanusiaan, keragaman yang ada dalam lingkungan hidup, demokrasi, peduli tentang bagaimana kesetaraan gender, ketaatan pada hukum, bagaimana dia bertanggung jawab di lingkungan sosialnya, serta peran sertanya dalam peraturan global.

Banyak yang menafsirkan arti dari pada pendidikan kewarganegaraan. Namun secara garis besar, pengertian mengenai PKn merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dapat menancapkan pemahaman kebangsaan yang dilakukan dengan cara menyiapkan siswa dan masyarakat umum untuk dapat berpikir dengan kritis juga penanaman pemahaman agar siswa dapat berperan aktif secara demokratis. Pendidikan kewarganegaraan ini merupakan wujud dari penanaman kehidupan masyarakat yang nantinya akan menjamin hak-hak masyarakatnya. Hal ini dapat diwujudkan dengan membina nilai, akhlak, serta norma secara utuh dan berkelanjutan.

Sementara itu, tujuan PPKn adalah untuk membuat karakter masyarakat Indonesia yang baik serta selalu sadar dengan hak juga sadar akan kewajibannya (Umar, 2012). Dengan begitu, dapat diketahui bahwa arti dari pembelajaran PPKn merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan untuk mengarahkan terhadap nilai kerakyatan, akhlak, serta norma secara utuh dan berkesinambungan untuk membentuk karakter masyarakat bangsa yang baik serta sadar terhadap hak juga kewajibannya pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Sebagai bentuk realisasi dari terwujudnya tujuan pembelajaran PPKn yang telah dirumuskan, dibutuhkan suatu pengukuran untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran PPKn dalam pendidikan dapat tercapai. Untuk itu, pemerintah dan instansi telah menetapkan dua jenis penilaian untuk mengukur ketercapaian siswa atas keberhasilan pembelajaran. Terutama pada pembelajaran PPKn. Penilaian yang dilakukan yaitu berupa penilaian formatif dan penilaian sumatif, seperti yang telah dijelaskan pada sub sebelumnya. Agar pendidik dapat langsung mengetahui seberapa jauh pemahaman dan ketercapaian peserta didiknya setelah melaksanakan pembelajaran, terutama pada pembelajaran PPKn, guru dapat melakukan penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Bentuk dan jenis dari penilaian ini juga diserahkan kepada pendidik dengan menilai kondisi dan keadaan peserta didiknya terlebih dahulu dan disesuaikan dengan itu semua.

Namun, berdasarkan hasil dari sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh Magdalena dkk. (2020), terlihat bahwa evaluasi formatif yang sering digunakan oleh guru PKN SDN Salemban III. *PANDAWA* yaitu hanya berupa soal pilihan ganda namun, pada akhir pembelajaran guru selalu meminta siswanya untuk mengerjakan tugas. Hal tersebut dapat diartikan dengan pemberian pekerjaan rumah. Dari hasil penelitian ini juga didapatkan siswa yang ada di SD tersebut terlihat menyukai evaluasi formatif berupa pilihan ganda (PG). Menurut peneliti, soal pilihan ganda akan lebih melatih siswa dalam kemampuan berpikirnya, akan mendapatkan pemahaman yang lebih juga terkait materi yang telah disampaikan, serta dari hasil tes tersebut dapat terlihat juga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. apakah ia memperhatikan atau tidaknya. Menurut penelitian ini, terbukti dengan diadakannya penilaian dengan melakukan evaluasi formatif dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar bagi siswa. hal tersebut dapat dilihat bagaimana aktivitas siswa pada saat melangsungkan kegiatan belajar mengajar, mereka dapat mengumpulkan tugas-tugas yang diberikan dengan tepat waktu. Hal ini juga berdampak baik pada saat proses pembelajaran berlangsung karena siswa selalu aktif dalam bertanya apabila mereka memiliki kendala dalam proses pembelajarannya.

Sementara menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Saumi dkk. (2016) menemukan hasil dari penilaian formatif berbentuk tes dengan tetap memperhatikan aspek sikap dalam penilaiannya. penelitian yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran PPKn di SMP se-Kecamatan Syamtalira Aron ini didapatkan juga bahwasannya selain melakukan penilaian formatif berbentuk tes dengan memperhatikan aspek sikap, penilaian juga dapat dilihat dari keseharian dan kegiatan siswanya. Kegiatan penilaian tersebut dilakukan sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Namun, apabila tujuan pembelajarannya tersebut masih belum tercapai, maka guru-guru PPKn di SMP tersebut akan menerapkan metode-metode lain yang dianggap mampu untuk membimbing siswanya dalam mencapai tujuan pembelajarannya. selain itu, salah satu cara untuk mencapai tujuan pembelajaran, biasanya setelah selesai satu bab pelajaran PPKn, guru biasanya melakukan kegiatan wawancara terkait materi yang telah diajarkan. Hal tersebut dianggap ampuh dan mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Namun, sayangnya sebagian guru masih hanya

menggunakan penilaian terhadap siswa dari sisi afektif atau yang berkaitan dengan tingkah laku siswanya saja.

Dari kedua contoh yang telah disajikan dalam penilaian atau evaluasi formatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam pembelajaran PPKn, dalam melakukan evaluasi ternyata tidak semua guru dapat melakukan evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan dengan melihat pada kurikulum sebagai acuan. Hal ini dikarenakan karena adanya pandangan dalam memahami siswanya masing-masing. Dari hasil penelitian sebelumnya, dalam melakukan penilaian pada mata pelajaran PPKn, kebanyakan guru hanya menilai dari segi afektifnya saja dan mengabaikan prinsip-prinsip lain dalam melakukan penilaian.

Adanya aspek kognitif peserta didik yang berbeda-beda menjadi salah satu hambatan guru dalam melakukan penilaian. Alhasil, penilaian yang dilakukan sering kali tidak mencapai KKM yang telah ditentukan. Namun, untuk menghadapi hambatan ini biasanya guru mata pelajaran PPKn dapat melakukan remedial, penugasan, maupun pembelajaran tatap muka tambahan. Walaupun terdapat hambatan-hambatan yang ditemukan dalam melakukan penilaian, tetap saja penilaian formatif sangat efektif dilakukan pada proses pembelajaran PPKn. Karena dengan adanya penilaian formatif ini, guru akan mengetahui sejauh mana aspek kognitif, pencapaian, dan bahkan hambatan-hambatan siswa maupun guru dalam pembelajaran.

Efektivitas Penilaian Formatif Berbantuan Oodlu

Kecanggihan teknologi pada Abad 21 ini memunculkan gagasan baru pada mekanisme proses dari kegiatan belajar mengajar (KBM) di Sekolah Dasar, yaitu dengan melaksanakan pembelajaran mempergunakan media berbasis digital. Tidak hanya pada mekanisme dari kegiatan belajar mengajar (KBM) saja, mempergunakan media digital di Sekolah Dasar juga dapat diterapkan dalam kegiatan penilaian formatif. Keefektifan dalam melakukan penilaian formatif akan sangat membantu penilaian pendidik terhadap peserta didik. Oleh karena itu, dalam mekanisme kegiatan penilaian formatif pendidik harus memperhatikan dengan baik agar mencapai hasil yang maksimal. Selain itu, terdapat salah satu media digital yang sedang berkembang dan dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis multimedia, artinya media tersebut dapat berupa gambar, suara, video, atau animasi.

Dalam penerapan penilaian formatif, guru dapat menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif salah satunya adalah *serious game* yang menarik dan banyak dikembangkan di era digital ini. *Serious game* adalah seperangkat rancangan permainan yang diciptakan sebagai penunjang tercapainya tujuan untuk kebutuhan dari edukasi, pelatihan, simulasi, dan *advertising*. Salah satu jenis media pembelajaran *Serious game* adalah aplikasi Oodlu. Oodlu merupakan *website* yang menyediakan pembelajaran berbasis *game* dengan akses gratis untuk penggunaannya. Aplikasi ini menyediakan beragam jenis kuis diantaranya adalah esai, pilihan ganda, pilihan

benar/salah, dan lainnya yang berbasis game, serta ada pula berbagai macam jenis *game* yang terdapat pada aplikasi ini.

Aplikasi Oodlu ini dapat digunakan dalam materi ajar apapun dengan arti tidak membatasi pengguna khususnya bagi guru yang akan melakukan penilaian formatif pembelajaran PPKn. Sehingga nantinya guru dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman dan ketercapaian peserta didik setelah melaksanakan pembelajaran PPKn. Aplikasi ini dapat digunakan guru dengan memasukkan pertanyaan berupa soal-soal dari pembelajaran yang telah dilaksanakan terlebih dahulu sebelum dapat digunakan oleh peserta didik. Setelah itu, guru dapat memberitahukan peserta didik mengenai cara penggunaan aplikasi. Aplikasi ini cocok digunakan agar kegiatan penilaian formatif tidak monoton dan cenderung menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi Oodlu ini peserta didik dapat menjawab soal-soal penilaian formatif sambil mererefresh fikiran karena sistem dari aplikasi ini adalah soal penilaian formatif diselingi dengan game yang tersedia. Kelebihan penggunaan aplikasi Oodlu dalam penilaian formatif yaitu kegiatan evaluasi akan menyenangkan dan hal ini juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami soal-soal yang dicantumkan oleh guru mengenai pembelajaran PPKn yang terdapat dalam aplikasi. Adanya selingan game diantara pertanyaan (soal) pada aplikasi secara tidak langsung melatih kecerdasan intelektual, emosional dan melatih psikomotorik. Selain itu, peserta didik juga akan terfokuskan untuk dapat mengerjakan penilaian formatif dengan sungguh-sungguh agar dapat memainkan game-nya kembali.

Maka dari itu, Aplikasi Oodlu ini efektif diterapkan dalam penilaian formatif pembelajaran PPKn di SD. Agar penilaian formatif berbantuan aplikasi Oodlu ini efektif dilaksanakan serta menghasilkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan, terdapat beberapa cara yang perlu diperhatikan oleh guru dalam pelaksanaannya yaitu: (1) kesiapan dari segala aspek, baik sarana-prasarana dan juga kesanggupan guru; (2) Penguasaan media (aplikasi Oodlu) baik pendidik ataupun peserta didik; dan (3) Pengawasan guru agar media digunakan sebagaimana mestinya.

KESIMPULAN

Keefektifan penilaian formatif akan sangat membantu penilaian pendidik. Oleh karena itu dalam proses kegiatannya, sangat perlu diperhatikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, akan menarik minat siswa dalam belajar. Kegiatan penilaian formatif begitu penting bagi pendidik dan peserta didik, agar bisa memperbaiki proses pembelajaran, karena dalam setelah dilakukannya evaluasi pendidikan akan mengetahui kekurangan dan kelebihan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dalam penerapan penilaian formatif, guru dapat menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif salah satunya adalah serious game yang menarik dan banyak dikembangkan di era digital ini. Salah satu jenis media pembelajaran Serious game adalah aplikasi Oodlu. Aplikasi ini menyajikan berbagai jenis kuis seperti esai, pilihan ganda, pilihan benar/salah, dan lainnya yang berbasis game, serta ada pula berbagai macam jenis game yang terdapat pada aplikasi ini. Aplikasi ini cocok digunakan agar kegiatan penilaian formatif tidak monoton dan cenderung menyenangkan. Dengan menggunakan aplikasi

Oodlu ini peserta didik dapat menjawab soal-soal penilaian formatif sambil merefresh pikiran karena sistem dari aplikasi ini adalah soal penilaian formatif diselingi dengan game yang tersedia. Adanya selingan game diantara pertanyaan (soal) pada aplikasi secara tidak langsung melatih kecerdasan intelektual, emosional dan melatih psikomotorik. Selain itu, peserta didik juga akan terfokuskan untuk dapat mengerjakan penilaian formatif dengan sungguh-sungguh agar dapat memainkan game-nya kembali. Maka dari itu, Aplikasi Oodlu ini efektif diterapkan dalam penilaian formatif pembelajaran PPKn di SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Magdalena, I., Wahyuni, H., Imelda, M. I., & Tazki, N. N. (2020). Analisis Evaluasi Formatif pada Materi Kewajiban, Hak dan Tanggung Jawab Pelajaran PKn Kelas V SDN Salemban III. *PANDAWA*, 2(2), 255-269.
- Nasution, A. J., Pakpahan, T. A. B., Andini, N. P., & BB, I. N. B. (2023). Evaluasi Pembelajaran PKN di MIS TPI Sumber Rejo. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 110-117.
- Nazir, M. (1988). Metode Penelitian. *Jakarta: Ghalia Indonesia*.
- Rati, Dasri., Suryanef., Montessori, Maria. (2019). PELAKSANAAN PENILAIAN FORMATIF DALAM PEMBELAJARAN PPKn DI SMP N 2 LENGAYANG. *Jurnal JCE*, Vol.2 No.1, 2019, hal. 106-115.
- Saumi, S., Usman, S., & Ruslan, R. (2016). Proses Penilaian oleh Guru Ppkn di SMP Se-kecamatan Syamtalira Aron. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(1).
- Setiyowati, Rini., DKK. Digitalisasi Media Pembelajaran PPKn melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia di Era Revolusi Industri 4.0. Vol 1 (2021): Seminar Pendidikan IPS, 2021,32-43.
- Surani, D. (2019, May). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 456-469).
- Suryaningsih, Eka Fajar. (2021, 09 Agustus). PENGGUNAAN APLIKASI OODLU SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK PADA SISWA SMP NEGERI 122 JAKARTA KETIKA MASA PANDEMI COVID-19. Artikel Pengembangan Profesi, diakses pada 5 Juni 2023.
- Syafrudin, U., & Ridwan, I. R. (2018). Penerapan Model Cooperative Script dalam Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Bangsa Sebagai Anak Indonesia. 2(2).
- Umar, W. (2012). Membangun Kemampuan Komunikasi Matematis dalam Pembelajaran Matematika. *Infinity Journal*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22460/infinity.v1i1.2>.