



## Penerapan E-Assignment Sebagai Upaya Guru Dalam Memberikan Penilaian Hasil Belajar Berbasis Digital

Chairu Nisaa' Nasution<sup>1</sup>, Ramadani Hasibuan<sup>2</sup>, Salwa Sabrina<sup>3</sup>, Julianti Sembiring<sup>4</sup>,  
 Laras Hilda Samura<sup>5</sup>, Novia Panjaitan<sup>6</sup>, Vanessa Uli Sembiring<sup>7</sup>, Jamaludin<sup>8</sup>,  
<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Universitas Negeri Medan, Indonesia

Corresponding Author : ✉ [chairunisaanasution@gmail.com](mailto:chairunisaanasution@gmail.com)

### ABSTRACT

The purpose of this research discipline is to find out how students respond to using the e-assignment that the author designed, where the principle of e-assignment itself is an innovation to facilitate and simplify assignments given to students, so that they can be well received and understood by students. The author uses a qualitative descriptive research method. A qualitative descriptive research method is a type, design, or research design that is commonly used to examine natural research objects or in real conditions and not set up as in experiments. Descriptive itself means that the results of the research will be described as clearly as possible based on the research that has been done without drawing any conclusions based on the results of the research. The results of the study show that students are very happy in doing assignments or exam questions carried out through this e-assignment, because they get new experiences that they may not have gotten from their teachers, so that the scores obtained by these students get maximum results. If later other teachers can apply the e-assignment application this could have a good impact, because after the teacher applies digital media as a means of teaching and learning process it makes students tend to be active and focus on participating in Civics learning activities so that student learning outcomes in Civics subjects increase.

### Keywords

*E-Assignment, Learning Outcomes, Digital Media*



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

## PENDAHULUAN

Pemerintah mendorong guru sanggup dalam memahami teknologi dan mengikuti pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi. hal itu guna mengimbangi cepatnya perubahan sosial serta pertumbuhan teknologi. Guru dituntut untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan serta pembelajaran yang sanggup dalam menanggapi persoalan-persoalan pada masa depan. Oleh sebab itu, peserta didik tidak lagi hanya dapat menghafal pelajaran. Lebih dari itu, peserta didik mesti diajarkan untuk menghayati serta menginternalisasi materi yang mereka pelajari. Demi menunjang percepatan

kemampuan teknologi guru, pemerintah mensosialisasikan supaya guru melek literasi, antara lain literasi bahasa, numerik, digital, serta budaya.

Pendidikan di era digital, tidak lagi hanya dalam ranah fasilitas buku-buku bacaan namun, lewat digital dapat diperkaya apalagi lebih luas serta lebih lengkap cakupannya. Tidak hanya itu pola pembelajaran akan terus menjadi luas serta kemampuan ilmu pengetahuan terus menjadi gampang, sehingga ruang lingkup pendidikan jadi semakin luas serta mendunia, tidak hanya terletak dalam keterbatasan buku-buku ajar yang terdapat di sekolah saja. Peserta didik bukan sekedar obyek dalam pembelajaran yang "diam dan duduk" saja, akan tetapi dapat menjadi subjek yang ikut berinteraksi langsung dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa model-model pembelajaran yang konvensional harus tahap demi tahap digeser dengan model pembelajaran yang mengarah pada keaktifan peserta didik.

Guru yang inovatif sangat diperlukan dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu dalam pendidikan yang dilakukannya, diawali dari kegiatan merancang, melakukan pembelajaran sampai evaluasi hasil belajar, dengan kreatifitas guru sehingga kegiatan pembelajaran dapat lebih efisien serta efektif yakni lebih cepat, lebih berhasil serta lebih bermanfaat untuk peserta didik. Hasil Belajar bisa diukur dengan melaksanakan proses evaluasi pendidikan. Evaluasi ialah sesuatu proses yang sistematis guna memastikan ataupun membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran sudah dicapai atau dipahami oleh peserta didik.

Berbagai jenis penilaian hasil belajar dapat dikembangkan guru untuk memudahkan guru dan lebih menarik kemauan peserta didik untuk mengikuti proses hasil belajar. Salah satu evaluasi yang dapat membantu pembelajaran adalah dengan menerapkannya E-Assignment Sebagai Upaya Guru Dalam Memberikan Penilaian Hasil Belajar peserta didik Berbasis Digital. Penugasan serta penilaian berbasis digital ini diharapkan bisa membantu guru dalam merancang sistem penilaian pembelajaran yang merujuk pada penggunaan teknologi sebab dapat mempermudah guru meninjau hasil belajar siswa serta mengurangi terjadinya kecurangan disaat melakukan proses penilaian. Tidak hanya itu proses penilaian secara digital juga bisa dilakukan diluar jam pembelajaran sekolah sehingga waktu penilaian tidak hanya terikat pada jam pembelajaran saja. Hal ini bisa membuat siswa ikut serta terus menerus dalam proses pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas.

#### **Aplikasi E-Assignment (*google site, google form & google sheet*)**

E-Assignment merupakan pengertian dari penugasan yang berbasis elektronik atau pengertian lain yaitu seperti judul dan pembahasan diatas diartikan sebagai penerapan penugasan berbasis digital. Aplikasi e-assignment

yang penulis gunakan pada penelitian kali ini berupa google site, google form dan google sheet. Dimana dengan menggunakan ketiga aplikasi ini mempermudah guru dalam memberikan penugasan dan bisa otomatis memberikan penilaian sehingga guru dapat melihat hasil belajar dari penugasan yang diberikan berupa penugasan berbasis digital tersebut. Prinsip inovasi guna memudahkan, menyederhanakan dan bisa diterima baik oleh peserta didik. Aplikasi e-assignment ini dapat juga dikatakan sebagai prosedur atau langkah-langkah yang perlu dilakukan guru guna memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif, partisipatif dan interaktif, dengan harapan tercapainya tujuan pendidikan, yaitu perkembangan potensi diri peserta didik secara optimal beserta hasil belajar yang memuaskan.

### **Media Pembelajaran Digital**

Yang pertama pengertian dari media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel optic broadband, satelit dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008, hlm. 2-3). Selanjutnya pengertian dari media pembelajaran berbasis digital yaitu Perkembangan media pembelajaran di era digital sering disebut dengan media pembelajaran digital, media pembelajaran digital adalah perpaduan antara penggunaan teknologi dalam bentuk software guna menyalurkan informasi pengetahuan kepada peserta didik agar peserta didik menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap dengan lebih mudah, tanpa terkendala ruang dan waktu serta sesuai dengan kenyataan lapangan.

### **Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar. Hasil belajar adalah kemampuan pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperoleh peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar yang diberikan guru sehingga dapat menerapkan pengalaman belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. (Helwiya, 2015:8). Dengan demikian hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku.

## METODE PENELITIAN

Sugiyanto (1990 : 6) menyatakan; penelitian diartikan suatu metode yang bertujuan untuk mempelajari sesuatu atau berupa gejala-gejala dengan jalan Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan jenis, desain, atau rancangan penelitian yang biasa digunakan untuk meneliti objek penelitian yang alamiah atau dalam kondisi riil dan tidak disetting seperti pada eksperimen. Deskriptif sendiri berarti hasil penelitian akan dideskripsikan segamblang-gamblangnya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tanpa menarik suatu kesimpulan berdasarkan hasil penelitiannya.

Menurut Sugiyono (2019, hlm. 18) metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang digunakan untuk meneliti objek dengan kondisi yang alamiah (keadaan riil, tidak disetting atau dalam keadaan eksperimen) di mana peneliti adalah instrumen kuncinya. Peneliti menggunakan metode penelitian ini karena peneliti menerapkan aplikasi penugasan elektronik berupa google site, google form dan google sheet guna memberikan penawaran yang inovatif dalam hal penugasan kepada siswa, dalam hal ini pula guru dapat memudahkan dan menyederhanakan penugasan berikut penilaian yang sekaligus bisa di terapkan dalam aplikasi e-assignment ini.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

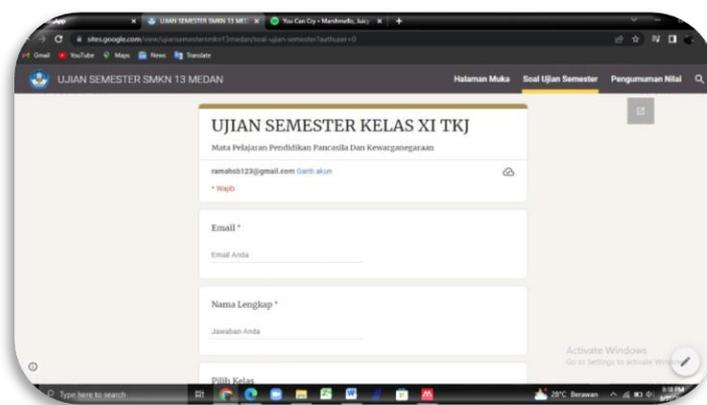
Penelitian Penerapan e-assignment sebagai upaya guru dalam memberikan penilaian hasil belajar berbasis digital yang penulis lakukan di SMK Negeri 13 medan sudah berjalan sebagaimana yang diharapkan oleh penulis, sebelum melakukan penerapan menggunakan e-assignment ini, penulis mensosialisasikan terlebih dahulu kepada para peserta didik mengenai apa itu e-assignment, seperti yang sudah penulis lakukan para peserta didik hampir semuanya sudah familiar dengan menggunakan google site, google form dan google sheet tersebut. Sehingga penerapan e-assignment dapat dengan mudah dilakukan oleh para peserta didik di SMK Negeri 13 medan tersebut.

Adapun hasil penerapan e-assignment tersebut yang pertama penulis embagikan link google site atau lebih dikenal dengan website untuk masuk ke tampilan e-assignment yang ada di google. Berikut link yang dapat di akses untuk masuk ke dalam halaman e-assignment yang penulis rancang : <https://sites.google.com/view/ujiansemestersmkn13medan/halaman-muka> setelah masuk ke dalam halaman tersebut selanjutnya para peserta didik dapat melihat tampilan penugasan apa saja yang ada di dalam website tersebut.



**Gambar 1.**  
**Tampilan Awal Aplikasi E-Assignment**

Pada halaman ini peserta didik dapat melihat pengumuman yang diberikan guru mengenai pengerjaan tugas ujian semester yang diberikan oleh guru. Setelah halaman awal dibaca oleh peserta didik kemudian peserta didik dapat langsung mengerjakan tugas yang ada di menu kanan atas yang bertuliskan soal ujian semester.



**Gambar 2.**  
**Bagian pengerjaan tugas**

Pada bagian ini peserta didik dapat melakukan pengerjaan soal yang diberikan guru, setelah mengisikan email, nama lengkap beserta memilih kelas mereka masing-masing. Setelah itu halaman google form langsung menampilkan soal yang akan peserta didik kerjakan. Setelah selesai mengerjakan soal peserta didik dapat melihat langsung nilai mereka pada menu yang ada di kanan atas yang bertuliskan pengumuman nilai.

#	Timestamp	Email Address	Score	Nama Lengkap	Pilih Kelas	Apakah PPKn Menjad M 1 itu serta dalam menu 2 Bag bangsa Indonesia 3 Berikut ini yang lida h 4. Contoh pisan
1	2023/02/23 15:54:00	chamrisaasaulim@gmail.com	90	Chau Nissa Nurulita	XI TKJ 1	Iya
2	2023/02/23 19:24:24	syahyafira23@gmail.com	90	Syifa Syahita	XI TKJ 2	Netral
3	2023/02/23 7:01:55	higama45@gmail.com	90	Nurrahma	XI TKJ 2	Iya
4	2023/02/23 7:02:55	azeeanah1234@gmail.com	90	M. REZDIAN ELHAM	XI TKJ 2	Tidak
5	2023/02/23 7:05:09	sanwalebagi@gmail.com	90	SAMUEL BAGDI	XI TKJ 2	Netral
6	2023/02/23 7:05:27	rianaamalia14@gmail.com	90	Nisa Hanadani	XI TKJ 2	Iya, Netral, Tidak
7	2023/02/23 7:12:53	zaskianwitasari10@gmail.com	90	Zaskia Novitasari Hutapea	XI TKJ 2	Iya
8	2023/02/23 7:12:56	akunawenteng@gmail.com	90	Nuramun	XI TKJ 2	Iya
9	2023/02/23 7:12:31	rezaadri1710@gmail.com	90	Naya Putri	XI TKJ 2	Netral
10	2023/02/23 7:12:39	muzalia@gmail.com	90	Muzalia Zahra yuchan	XI TKJ 2	Iya, Netral, Tidak
11	2023/02/23 7:14:40	adestianthang@gmail.com	90	Adesti	XI TKJ 2	Netral
12	2023/02/23 7:14:41	eliasrezaqianah@gmail.com	90	eliasrezaqianah	XI TKJ 2	Tidak
13	2023/02/23 7:14:41	busianta3@gmail.com	84	Tivi sinta	XI TKJ 2	Iya
14	2023/02/23 7:15:14	ahamadidhi@gmail.com	90	Fachri Alhamdi	XI TKJ 2	Netral
15	2023/02/23 7:15:09	adisaqiyat310@gmail.com	90	Muzalia	XI TKJ 2	Tidak
16	2023/02/23 7:17:23	warfudumman08@gmail.com	90	Warfudumman Jamal	XI TKJ 2	Iya
17	2023/02/23 7:19:08	adumatajaya1501@gmail.com	90	AULIA NATALYA	XI TKJ 2	Netral
18	2023/02/23 7:19:09	adisaqiyat310@gmail.com	90	Dini sinta	XI TKJ 2	Netral
19	2023/02/23 7:19:13	maezah202@gmail.com	90	Mae Zahra	XI TKJ 2	Iya
20	2023/02/23 7:20:49	ansanoma190@gmail.com	90	Anisa Noma	XI TKJ 1	Iya
21	2023/02/23 7:20:51	devanraihan@gmail.com	90	Nurhidayah Ananda	XI TKJ 2	Iya
22	2023/02/23 7:20:52	adumatajaya1501@gmail.com	90	Adumatajaya	XI TKJ 2	Netral

Gambar 3.  
Tampilan Pengumuman Nilai

Pada tampilan terakhir peserta didik dapat langsung melihat nilai dari ujian atau tugas yang sudah mereka kerjakan sebelumnya, para peserta didik juga dapat melihat nilai dari teman-teman lainnya, hal ini menurut penulis sangat bermanfaat guna meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk menambah pemahaman dan mendapatkan nilai yang lebih tinggi lainnya untuk penugasan atau ujian yang lain yang menggunakan aplikasi e-assignment ini.

Berdasarkan penjelasan mengenai aplikasi e-assignment diatas Penerapan aplikasi ini telah penulis implementasikan pada mata kuliah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, di kelas XI jurusan teknik komputer dan jaringan di SMK Negeri 13 Medan. Dalam hasil penerapannya peserta didik dapat menggunakan aplikasi ini dengan baik dan dapat mengerjakan soal dengan baik dan benar juga. Seperti yang ada pada gambar 3 diatas dimana score yang bisa dilihat hampir seluruh peserta didik mendapatkan nilai maksimal yaitu 90, penulis merancang aplikasi e-assignment ini memang hanya memberikan score maksimal 90 karena hanya memberikan soal 15 sehingga point yang didapat peserta didik persoaunya 6 point.

Aplikasi e-assignment ini dapat juga dikatakan sebagai prosedur atau langkah-langkah yang perlu dilakukan guru untuk memfasilitasi peserta didik belajar secara aktif, partisipatif dan interaktif, dengan maksud tercapainya tujuan pendidikan, yaitu perkembangan potensi diri peserta didik secara optimal. Penerapan pembelajaran aktif membutuhkan kemampuan guru untuk merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran berupa media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran (Maulana et al., n.d.).

Berdasarkan penelitian eksperimen yang penulis lakukan para peserta didik sangat senang dalam mengerjakan tugas atau soal ujian yang dilakukan melalui e-assignment ini, karena mendapatkan pengalaman baru yang mungkin belum mereka dapatkan dari guru mereka, sehingga nilai yang diperoleh oleh peserta didik tersebut banyak yang mendapatkan hasil maksimal. Apabila nantinya guru-guru lain dapat menerapkan aplikasi e-assignment ini bisa jadi berdampak baik, karena setelah guru menerapkan media digital sebagai sarana proses belajar mengajar menjadikan siswa cenderung aktif dan fokus mengikuti kegiatan pembelajaran PKn sehingga hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn meningkat.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat penulis berikan berdasarkan hasil dari data yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan yaitu : Terdapat keunggulan dari penerapan e-assignment ini ini diantaranya, peserta didik dapat melihat langsung skor ujiannya, guru tidak perlu melakukan koreksi secara manual maupun scanning, peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya di kemudian hari karena jika guru menerapkan ujian menggunakan aplikasi e-assignment ini lagi peserta didik akan giat belajar karena nilai mereka bisa dilihat juga oleh teman-teman lainnya. Untuk kedepannya penulis berharap guru-guru bisa membuat inovasi baru berbasis digital lainnya guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peranan guru sangat dominan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membentuk karakter peserta didik sehingga harus menempatkan dirinya sebagai panutan yang dapat memberi teladan serta sebagai motivator di lingkungan sekolah. Meningkatkan hasil belajar peserta didik juga harus didukung semua pihak yang bersangkutan, terutama guru kelas dalam menerapkan model pembelajaran yang kreatif serta sarana prasarana yang memadai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, K. (2016). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL OLEH GURU PADA SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PLERET GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn SECARA EFISIEN. *Academy Of Education Journal. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 18.
- Amad, M. A. (2021). Implementasi Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis Aplikasi Raport. *jurnal sains teknologi dan sistem informasi*, 6
- Baharuddin. (2018). ARAH PENDIDIKAN MASA DEPAN: PERLUNYA REORIENTASI POSISI PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK. *Jurnal Visipena*, 13.

- Lestari, S. (2018). PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI. *jurnal pendidikan agama islam*, 7.
- DKK, D. S. (2021). PENGARUH KEMAMPUAN GURU DALAM PENGGUNAAN MEDIA. *Jurnal inovasi penelitian*, 8
- Agus Jayadi dan H.M. Syarafuddin. (2020). EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL ONLINE. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, 4.
- Sri Restu Ningsih, Ade Irma Suryani, Rahmadini Darwas Dan Rahimullaily. (2022). PENGEMBANGAN APLIKASI E-ASSIGNMENT SEBAGAI MEDIA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN DENGAN METODE JIGSAW. *Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 2.
- Irsyad Zamjani. (2020). PLATFORM PEMBELAJARAN DIGITAL DAN STRATEGI INKLUSIVITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA