



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Merancang Asesmen Digital

Zakirman ¹⁾*, Dodi Sukmayadi ¹⁾, Rika Aprianti ¹⁾, Widiasih ¹⁾, Khoirotn Nadiyah ¹⁾

¹⁾Program Studi Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Terbuka, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia.

Diterima: 24 Oktober 2023

Direvisi: 20 November 2023

Disetujui: 30 November 2023

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan perancangan asesmen digital bagi guru Sekolah Dasar di Taman Pagelaran, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Topik pelatihan yang diberikan meliputi: *Quizizz*, *Google form*, *Wordwall*, *Blooket*, *Quizlet*, *Quizmaker*, *Nearpod* dan *Kahoot*. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi kegiatan secara luring dan daring. Dalam kegiatan pelatihan, peserta dibantu oleh LMS MOOCs yang dikembangkan oleh tim pelaksana dibawah naungan Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Terbuka. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahap, diantaranya: orientasi peserta dalam mengenal MOOCs (*luring*), penyampaian materi pengantar dan konsep dasar asesmen digital (*daring* secara sinkronus), belajar terstruktur (*daring* secara asinkronus) dan gelar hasil produk pelatihan (*luring*). Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ini berupa meningkatnya kompetensi dan wawasan peserta (guru SDN Taman Pagelaran) dalam merancang instrumen asesmen digital. Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan perancangan asesmen digital telah mampu mengimplementasikan materi yang didapat dalam proses pembelajaran. Antusiasme siswa yang tinggi terlihat dari hasil observasi dan wawancara Ketika guru mengimplementasikan produk yang dihasilkan setelah mengikuti program pelatihan. Pelatihan yang diberikan dapat melatih kreativitas guru dalam merancang berbagai instrumen untuk melakukan penilaian secara digital, serta mampu memotivasi siswa untuk lebih giat dan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Konsep pembelajaran yang hangat, bersemangat dan menyenangkan dapat diwujudkan guru dengan mengimplementasikan ilmu yang didapat setelah mengikuti program pelatihan asesmen digital.

Kata kunci: asesmen digital; guru; instrumen evaluasi; peningkatan kompetensi; sekolah dasar.

Training on Improving the Competency of Elementary School Teachers in Designing Digital Assessments

Abstract

The purpose of this Community Service activity is to provide training in digital assessment design for elementary school teachers in Taman Pagelaran, Bogor Regency, West Java. The training topics include Quizizz, Google Forms, Wordwall, Blooket, Quizlet, Quizmaker, Nearpod, and Kahoot. The implementation methods include both offline and online activities. During the training, participants are assisted by the MOOCs Learning Management System developed by the implementing team under the auspices of the Community Service Center of Universitas Terbuka. The training activities are divided into several stages, including participant orientation to familiarize them with MOOCs (offline), delivery of introductory material and basic concepts of digital assessment (online synchronously), structured learning (online asynchronously), and the presentation of training product outcomes (offline). The results obtained from this training activity include an improvement in the competence and insights of participants (Taman Pagelaran elementary school teachers) in designing digital assessment instruments. Teachers who have undergone training in digital assessment design are able to implement the acquired materials in the learning process. High enthusiasm from students is evident from observations and interviews when

* Korespondensi Penulis. E-mail: zakirman.official@ecampus.ut.ac.id

teachers implement the products produced after participating in the training program. The training provided enhances teachers' creativity in designing various instruments for digital assessment and motivates students to be more diligent and active in the learning process. The warm, enthusiastic, and enjoyable learning concept can be realized by teachers through the implementation of the knowledge gained after participating in the digital assessment training program.

Keywords: *digital assessment; teachers; evaluation instruments; competency improvement; elementary school.*

PENDAHULUAN

Kegiatan penilaian dalam pembelajaran memiliki urgensi yang sangat besar. Penilaian bukan hanya tentang memberi nilai atau mengukur sejauh mana siswa telah memahami materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai alat penting dalam meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran (Isnaini et al., 2021). Penilaian dalam kegiatan pembelajaran merujuk pada proses pengumpulan, evaluasi, dan interpretasi informasi untuk mengukur sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian merupakan komponen kunci dalam pendidikan yang membantu guru dan satuan pendidikan memahami tingkat pemahaman, kinerja, dan kemajuan siswa (Uno, 2013). Penilaian dalam konteks pembelajaran mencakup berbagai metode dan alat yang digunakan untuk mengukur prestasi siswa dan memahami sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran (Binkley et al., 2012). Penilaian dapat dibagi menjadi dua jenis utama: penilaian formatif, yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memberikan umpan balik dan bimbingan sepanjang waktu, dan penilaian sumatif, yang dilakukan pada akhir pembelajaran untuk menilai pencapaian akhir siswa. Penilaian dalam pembelajaran dapat mencakup berbagai metode, seperti tes tertulis, proyek, presentasi, ujian lisan, portofolio, dan lain sebagainya (William, 2011). Penggunaan metode yang beragam membantu dalam penilaian yang lebih komprehensif.

Guru sering menghadapi berbagai kendala saat melaksanakan kegiatan penilaian dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, waktu yang tersedia untuk menyelesaikan kegiatan penilaian tidak mencukupi. Sebab guru juga harus mengejar kurikulum atau memiliki banyak materi yang harus diajarkan. Mengelola dan menilai sejumlah besar siswa dalam satu kelas dapat menjadi tugas yang sangat menantang sehingga proses penilaian menjadi sulit dan memakan waktu (Adedokun-Shittu & Shittu, 2013). Siswa memiliki tingkat pemahaman yang beragam terhadap materi pelajaran. Mungkin ada siswa yang memahami materi dengan sangat baik sementara yang lain masih kesulitan. Guru perlu menyesuaikan metode penilaian agar dapat mengukur pemahaman semua siswa. Subyektivitas juga dapat terjadi dalam menilai siswa. Hal ini dapat memengaruhi objektivitas penilaian (Setiadi, 2016). Diperlukan usaha untuk meminimalkan bias subyektivitas dalam proses penilaian.

Di Indonesia, kepemilikan smartphone di kalangan generasi muda, terutama anak muda dan remaja, cenderung sangat tinggi. Anak muda sering kali memiliki smartphone untuk berkomunikasi, bermain game, mengakses media sosial, dan belajar. Penggunaan *smartphone* dalam pembelajaran dan pendidikan juga semakin berkembang di Indonesia, terutama selama pandemi COVID-19 ketika pembelajaran daring menjadi lebih umum. (Akraman & Priyadi, 2018). COVID-19 telah memberikan dampak yang signifikan pada pelaksanaan kegiatan penilaian dalam pembelajaran. Pembatasan fisik dan penutupan sekolah memaksa kegiatan pembelajaran beralih ke pembelajaran jarak jauh, sehingga guru dan siswa harus menyesuaikan metode penilaian dengan pembelajaran online (Kaimara et al., 2019). Dalam upaya untuk mengatasi tantangan penilaian selama pandemi, pendekatan

penilaian formatif (umpan balik yang berkelanjutan) menjadi lebih penting. Guru harus terus memberikan umpan balik untuk membantu siswa dalam memahami dan memperbaiki pemahaman mereka (Vakil, 2019). *Assessmen digital* menjadi *alternative* solusi bagi permasalahan ini.

Assessment digital dalam kegiatan pembelajaran merujuk pada penggunaan teknologi digital dan alat-alat terkait untuk mengumpulkan, mengelola, dan mengevaluasi data tentang pencapaian siswa dalam proses belajar-mengajar (Handayani & Wulandari, 2021). *Assessment digital* mencakup berbagai metode dan alat digital yang digunakan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan pencapaian siswa dalam lingkungan pendidikan. *Assessment digital* tersedia dalam berbagai format, seperti ujian online, tugas daring, kuis berbasis web, portofolio digital, dan lainnya (Ross et al., 2018). Tujuan utama *assessment digital* adalah mengukur dan mengevaluasi kemajuan, kinerja, dan pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran atau tujuan pembelajaran (Hasanah et al., 2020). Dalam *assessment digital*, jawaban siswa dikumpulkan dalam format elektronik, rekaman aktivitas online, atau portofolio digital. Salah satu keuntungan utama *assessment digital* adalah kemampuan untuk menganalisis data dengan cepat dan otomatis baik perhitungan nilai, perbandingan dengan kriteria penilaian, dan penyediaan umpan balik segera (Nasution et al., 2022).

Penilaian digital adalah proses evaluasi atau pengukuran kinerja, pemahaman, atau kemajuan individu atau kelompok menggunakan teknologi digital (Kuncahyono et al., 2020). Teori dan konsep yang relevan dalam penilaian digital diantaranya teori konstruktivisme, teori pembelajaran berbasis computer, teori pembelajaran online, teori pembelajaran berbasis proyek, teori uji online, teori respons pengguna, dan teori analitik pembelajaran (Permatasari et al., 2023). Dalam teori konstruktivisme penilaian digital mendukung penggunaan berbagai alat dan media digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendalam. Dalam teori pembelajaran berbasis komputer (*Computer-Based Learning*) mendukung penggunaan perangkat lunak untuk mengukur dan menganalisis kinerja siswa secara otomatis. Teori pembelajaran online berkaitan dengan cara siswa belajar dan diukur dalam lingkungan digital sehingga teori ini mendukung penilaian dalam pembelajaran online seperti diskusi online, tes daring, dan penggunaan platform pembelajaran berbasis web. Teori pembelajaran berbasis proyek mendukung penilaian digital proyek-proyek yang siswa kerjakan untuk mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks nyata (Syarifuddin & Setianingsih, 2013). Teori uji online (*Computer-Based Testing*) mendukung penilaian digital sebagai metode umum untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan, mencakup aspek-aspek seperti validitas, reliabilitas, dan keadilan dalam penggunaan uji online. Teori respons pengguna (*User Response Theory*) mendukung dalam mengembangkan tes adaptif komputer, di mana tingkat kesulitan pertanyaan disesuaikan berdasarkan respons sebelumnya dari peserta uji sehingga memungkinkan penilaian yang lebih akurat dan efisien (Arjaya, 2019). Teori analitik pembelajaran (*Learning Analytics Theory*) berfokus pada penggunaan data dan analitik untuk memahami dan meningkatkan proses pembelajaran. Dalam penilaian digital, analitik pembelajaran dapat membantu dalam memahami sejauh mana siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka (Ahmad, 2020).

Penggunaan asesmen digital dapat memberikan berbagai manfaat baik bagi guru maupun siswa dalam konteks pendidikan (Hidayat & Khotimah, 2019). Manfaat *assessment digital* bagi guru seperti efisiensi kerja dimana asesmen digital dapat mengurangi beban kerja guru dalam mengoreksi tugas dan ujian secara manual. Proses penilaian dapat dilakukan secara otomatis oleh sistem, memungkinkan guru untuk fokus pada memberikan umpan balik

yang lebih kualitatif kepada siswa. Selain itu, asesmen digital menghasilkan data yang dapat dianalisis untuk memahami kemajuan dan kebutuhan siswa secara lebih mendalam. Guru dapat menggunakan data ini untuk merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan individu dan merencanakan tindakan remedial atau pengayaan yang tepat. Berkat data yang diberikan oleh asesmen digital, guru dapat merancang pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Ini membantu siswa dalam mencapai potensi maksimal mereka (Herlambang & Yulia, 2022). Asesmen digital juga memudahkan guru untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa segera setelah mereka menyelesaikan tugas atau ujian sehingga siswa dapat memahami kesalahan dan mengoreksi pemahaman mereka dengan cepat. Dengan melihat data hasil asesmen, guru dapat menilai efektivitas materi pengajaran mereka sehingga guru dapat memodifikasi atau mengembangkan materi agar lebih cocok dengan kebutuhan siswa. Asesmen digital dapat mencakup elemen-elemen interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, kuis berbasis web dengan pertanyaan pilihan ganda atau simulasi pembelajaran yang menarik (Ardiana et al., 2021).

Manfaat asesmen digital bagi siswa diantaranya siswa mendapatkan umpan balik segera setelah menyelesaikan tugas atau ujian, yang memungkinkan mereka untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka dengan cepat serta asesmen digital dapat memberikan rekomendasi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu siswa, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Salem & Samad, 2021). Selain itu, siswa dapat mengakses asesmen digital dari mana saja dengan koneksi internet, yang memungkinkan pembelajaran jarak jauh atau pengulangan materi di luar jam pelajaran. Penggunaan asesmen digital membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan, yang merupakan keahlian yang penting dalam dunia modern (Rizal et al., 2020). Beberapa siswa mungkin merasa lebih nyaman dan percaya diri dalam mengikuti asesmen digital daripada ujian tertulis atau tugas konvensional. Asesmen digital yang interaktif dapat merangsang pemikiran kritis dan pembelajaran yang lebih aktif, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Siswa dapat melihat sejauh mana mereka telah berkembang dan apa yang perlu mereka perbaiki melalui data hasil asesmen (Kristiani et al., 2022). Penggunaan asesmen digital dengan baik dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membantu guru serta siswa mencapai hasil yang lebih baik. Namun, penting untuk merancang asesmen digital yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mempertimbangkan kebutuhan individu siswa.

Menerapkan asesmen digital dalam pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat, tetapi juga dapat melibatkan beberapa kendala dan tantangan bagi guru. Kendala yang dihadapi guru dalam melaksanakan asesmen digital seperti keterbatasan akses teknologi menyebabkan ketidaksetaraan akses dan menyulitkan guru dalam menerapkan asesmen digital. Beberapa guru mungkin tidak memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk mengelola dan memberikan asesmen digital. Gangguan teknis seperti pemadaman listrik, masalah jaringan, atau perangkat yang rusak dapat mengganggu pelaksanaan asesmen digital. Ini dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan gangguan dalam proses pembelajaran. Pemilihan alat atau platform asesmen digital yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran dapat menjadi rumit. Guru perlu memilih dengan bijak agar alat tersebut mendukung proses pembelajaran. Merancang asesmen digital yang valid dan relevan cukup rumit bagi sebagian guru. Salah penggunaan asesmen digital dapat menghasilkan data yang

tidak relevan atau tidak dapat diandalkan. Guru perlu memahami cara menggunakan asesmen digital dengan benar untuk mendapatkan hasil yang bermakna (Syahid et al., 2022).

Siswa juga menghadapi beberapa kendala saat menggunakan asesmen digital. Beberapa kendala yang umum dialami oleh siswa seperti akses teknologi terbatas. Siswa yang tidak memiliki akses yang cukup ke perangkat komputer atau koneksi internet yang stabil di rumah dapat menghadapi kesulitan dalam mengakses dan menyelesaikan asesmen digital. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki keterampilan teknologi yang cukup untuk mengoperasikan platform atau alat asesmen digital dengan baik sehingga mereka merasa canggung atau frustrasi (Donal & Arlizon, 2022). Siswa dapat mengalami masalah teknis seperti gangguan jaringan, perangkat yang lambat, atau kerusakan perangkat yang dapat menghambat mereka dalam menyelesaikan asesmen. Penggunaan teknologi yang belum biasa bagi beberapa siswa dapat menyebabkan rasa ketidaknyamanan atau kecemasan. Mereka mungkin merasa tidak yakin dalam menghadapi asesmen digital. Lingkungan digital juga memiliki distraksi, seperti media sosial atau permainan. Ini dapat mengganggu fokus siswa saat mereka mencoba menyelesaikan asesmen (Yolanda et al., 2021).

Guru yang mahir dalam merancang asesmen digital dapat mendukung optimalisasi pembelajaran online. Guru dapat membuat asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik. Dengan asesmen digital guru dapat memantau kemajuan siswa dan menyesuaikan instruksi sesuai kebutuhan. Guru juga dapat menggunakan data hasil asesmen untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal (Dwi et al., 2023). Dengan asesmen digital, umpan balik dapat diberikan secara instan setelah siswa menyelesaikan tugas atau ujian. Umpan balik yang diberikan bermanfaat dan membantu siswa memahami kesalahan mereka. Asesmen digital juga mencakup elemen permainan dan tantangan, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Guru dapat memanfaatkan fitur-fitur ini untuk meningkatkan pembelajaran. Asesmen digital dapat menghemat waktu dalam menilai hasil siswa, mengevaluasi jawaban dan menghasilkan laporan dengan cepat. Guru dapat menggunakan asesmen digital membantu siswa menjadi lebih terampil dalam penggunaan teknologi, yang merupakan keterampilan yang sangat penting di era digital saat ini (Aji et al., 2020; Muliani et al., 2022).

Kendala-kendala dalam assessmen digital dapat diatasi dengan perencanaan yang baik, pelatihan, dan dukungan yang memadai. Penting bagi guru untuk memahami tantangan yang mungkin muncul saat menerapkan asesmen digital dan mencari solusi yang sesuai untuk menjadikan penggunaan teknologi ini lebih efektif dalam mendukung pembelajaran siswa. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, FKIP Universitas Terbuka mengadakan kegiatan pelatihan untuk guru mengenai asesmen digital di SDN Taman Pagelaran. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk melatih guru agar terampil dan memiliki skill dalam merancang asesmen digital.

METODE

Kegiatan pengabdian diikuti oleh 21 orang guru SDN Taman Pagelaran, Ciomas, Kab. Bogor, Jawa Barat. Secara rinci tahap pelaksanaan ini diuraikan dalam tabel 1 berikut.

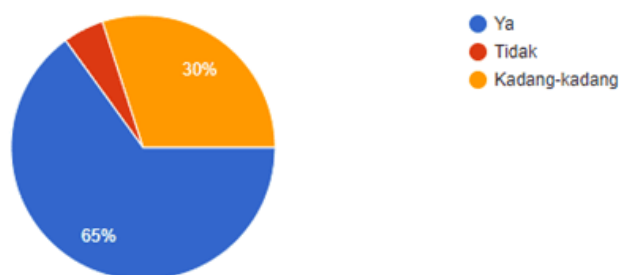
Tabel 1. Tahap pelaksanaan pengabdian di SDN Taman Pagelaran

Tahapan Kegiatan	Keterangan
Pengenalan konsep dasar asesmen digital	Secara Tatap Muka
Pengantar penggunaan MOOCs	Daring secara Sinkronus
Pembelajaran menggunakan MOOCs	Daring secara Asinkronus dengan tetap melakukan proses pembimbingan melalui grup WA
Persiapan gelar hasil produk karya pelatihan PKM	Tatap Muka
Gelar hasil produk asesmen digital (Kompetisi Sains Digital)	Tatap Muka
Evaluasi kegiatan	Asinkronus

Pelaksanaan kegiatan PKM meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, gelar hasil dan evaluasi. Pada kegiatan pendahuluan dilaksanakan dengan aktivitas berupa pengantar tentang kegiatan, sosialisasi kegiatan, pemberian materi awal tentang asesmen digital, Latihan mengenai cara penggunaan MOOCs. Dalam kegiatan inti dilakukan pelatihan secara asinkronus melalui MOOCs, pendampingan peserta secara asinkronus dan pembimbingan pembuatan karya secara sinkronus. Sebagai bentuk unjuk kerja hasil kegiatan produk PKM, dilaksanakan kegiatan gelar hasil. Gelar hasil karya peserta melalui pelaksanaan kegiatan Kompetisi Sains Digital tingkat SD dengan memanfaatkan produk asesmen digital hasil karya peserta pelatihan. Diakhir kegiatan, dilakukan kegiatan evaluasi, meliputi evaluasi aplikasi moocs, penyelenggaraan kegiatan dan partisipasi peserta. Keberhasilan program dilihat dari nilai aktivitas dalam MOOCs dengan kriteria rata-rata nilai akhir 70.

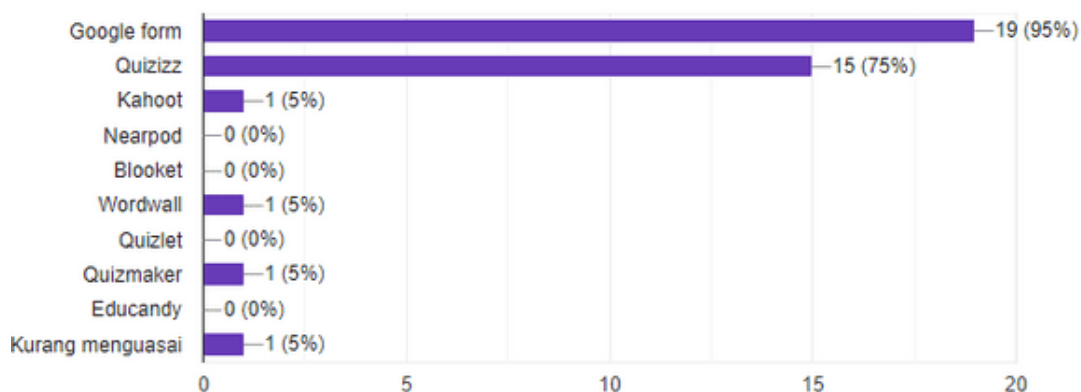
HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai analisis awal, peserta diminta pendapatnya tentang penggunaan bantuan teknologi dalam kegiatan penilaian di kelas. Berikut pada gambar 1 disajikan persentase penggunaan teknologi dalam kegiatan penilaian.



Gambar 1. Persentase penggunaan teknologi dalam kegiatan penilaian di kelas

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa 65% peserta sering menggunakan bantuan teknologi dalam melaksanakan penilaian di kelas, sedangkan 30% nya menyatakan kadang-kadang menggunakan bantuan teknologi dalam melaksanakan kegiatan penilaian di kelas dan sisanya tidak menggunakan bantuan teknologi dalam melaksanakan kegiatan penilaian di kelas. Selanjutnya peserta diminta untuk memilih aplikasi teknologi yang paling dikuasai. Hasil analisis jawaban peserta terkait pertanyaan ini dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



Gambar 2. Aplikasi teknologi yang digunakan dalam kegiatan penilaian dikelas

Berdasarkan gambar 2. Google Form merupakan aplikasi teknologi yang paling banyak digunakan peserta, kedua terbanyak menggunakan aplikasi teknologi Quizizz, sisanya menggunakan Kahoot, Wordwall, Quizmaker, dan terdapat 5% peserta yang menyatakan kurang menguasai aplikasi teknologi. Hal ini menunjukkan penggunaan teknologi sudah sering bagi sebagian besar peserta dalam kegiatan penilaian di kelas. Namun, aplikasi teknologi yang digunakan masih terbatas pada google form. Oleh karena itu, dalam merancang assessmen digital masih dibutuhkan pelatihan bagi guru-guru Sekolah Dasar agar dapat merancang assessmen digital menggunakan beragam aplikasi teknologi. Dengan melihat urgensi ini maka diberikan pelatihan kepada peserta agar dapat merancang asesmen digital agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan penilaian dikelas.

Selanjutnya kegiatan pendahuluan memuat pengantar tentang kegiatan, sosialisasi kegiatan, pemberian materi awal tentang asesmen digital, latihan mengenai cara penggunaan MOOCs. MOOCs adalah singkatan dari "*Massive Open Online Courses*". Melalui MOOCs materi pelatihan dapat disampaikan secara daring melalui internet dengan jumlah peserta yang banyak (Tiili et al., 2019). Dengan menggunakan MOOCs interaksi instruktur dan sesama peserta dapat berlangsung melalui forum diskusi, chat, dan alat kolaboratif lainnya sehingga kegiatan pelatihan lebih menyenangkan (Yuan & Powell, 2018).

Pemaparan materi mengenai assessmen digital dilakukan secara tatap muka. Kegiatan ini dilakukan sebagai pengenalan konsep dasar asesmen digital. Tampilan pemaparan materi mengenai asesmen digital dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini.



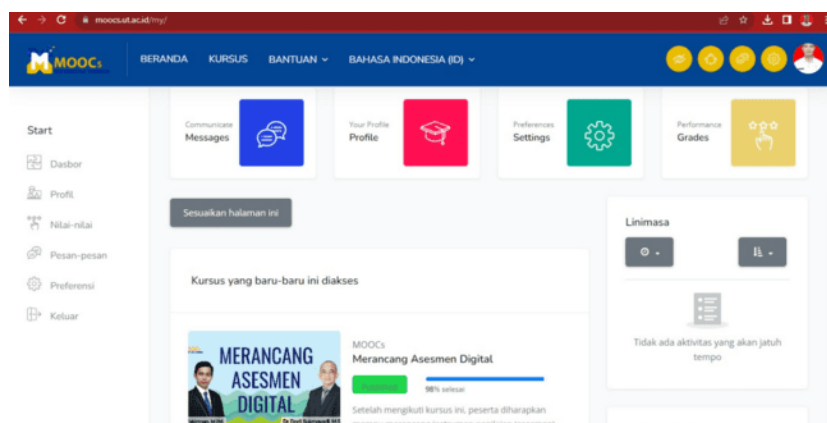
Gambar 3. Pemaparan Materi Mengenai Asesmen Digital

Selanjutnya, kegiatan pengantar penggunaan MOOCs dilakukan daring secara sinkronus. Dalam kegiatan ini dibahas materi awal serta latihan penggunaan MOOCs, praktik dan simulasi penggunaan MOOCs yang disampaikan secara daring. Tampilan kegiatan ini dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini.



Gambar 4. Pertemuan Secara Daring untuk Praktik dan Simulasi menggunakan MOOCs

Pada tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan pembelajaran menggunakan MOOCs. Kegiatan ini berisikan pelatihan secara asinkronus melalui MOOCs, pendampingan peserta secara asinkronus, pembimbingan pembuatan karya secara sinkronus. Pada kegiatan ini terdapat 8 topik materi, peserta juga dibekali latihan-latihan berulang untuk memantapkan pemahaman mengenai pembuatan instrument asesmen digital tersebut. Tampilan MOOCs untuk peserta latihan dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan MOOCs untuk Peserta Pelatihan

Pada gambar 5 terlihat berbagai menu yang ada dalam MOOCs untuk merancang asesmen digital. MOOCs dipakai untuk memudahkan pelatihan peserta. Peserta dalam MOOCs dapat berinteraksi dengan rekan-rekan mereka sehingga dapat kolaborasi dan pertukaran ide. Pada MOOCs juga terdapat elemen interaktif, seperti kuis, simulasi, diskusi, dan tugas proyek yang membantu peserta memahami dan menerapkan materi dengan lebih baik. Setelah peserta menyelesaikan pelatihan maka akan terlihat pada dashboard persentase yang sudah diselesaikan. Sebagai contoh dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan MOOCs Ketika Peserta Menyelesaikan Seluruh Materi

Selanjutnya dilakukan kegiatan gelar hasil karya melalui pelaksanaan kegiatan Kompetisi Sains Digital tingkat SD dengan memanfaatkan produk asesmen digital hasil karya peserta pelatihan. Persiapan gelar hasil produk karya pelatihan PKM ini dilakuakn secara tatap muka. Tampilan pengantar sebelum kegiatan dilaksanakan dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini.



Gambar 7. Pengantar Sebelum dilaksanakannya Kegiatan Kompetisi Sains Digital

Dalam pengantar dijelaskan persiapan serta langkah apa saja yang dilakukan dalam acara Kompetisi Sains Digital Tingkat SD agar kegiatan tersebut dapat terlaksana dengan baik. Assesmen Digital yang digunakan merupakan hasil karya peserta pengabdian yaitu guru SDN Taman Pagelaran . Selanjutnya, Kompetisi Sains Digital Tingkat SD diikuti oleh siswa-siswi kelas 6 SD dari berbagai sekolah dasar di Ciomas kabupaten Bogor sebanyak 40 orang. Berikut pada gambar 8 disajikan tampilan saat peserta lomba mengerjakan soal dalam Kompetisi Sains Digital



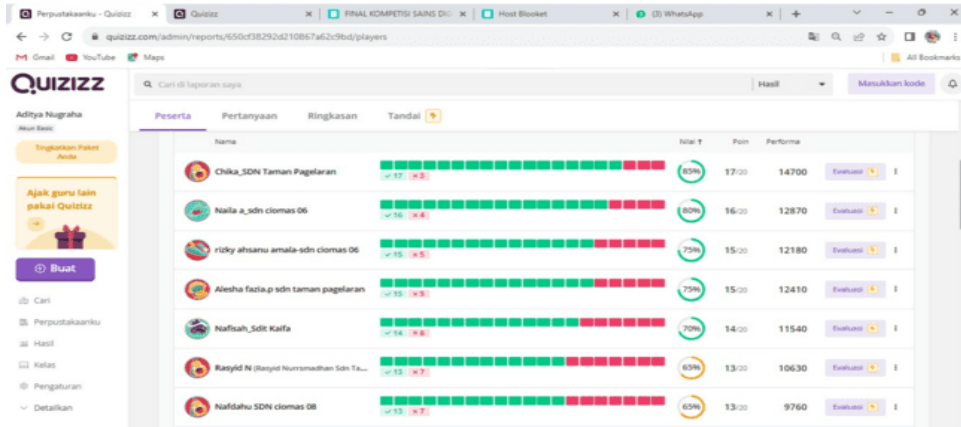
Gambar 8. Peserta Sedang Mengerjakan Soal dalam Kompetisi Sains Digital

Selama kegiatan kompetisi, siswa-siswa terlihat antusias dan bersemangat mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam assessmen digital yang telah dirancang peserta pengabdian. Selanjutnya siswa dengan skor tertinggi dipilih sebagai pemenang lomba. Berikut disajikan pada gambar 9 pemenang Kompetisi Sains Digital.



Gambar 9. Pemenang Kompetisi Sains Digital

Salah satu kelebihan asesmen digital dapat memberikan rekap penilaian peserta secara lengkap. Quizizz merupakan salah satu aplikasi teknologi yang dapat menyajikan rekap penilaian siswa (Panggabean & Harahap, 2020). Quizizz dirancang interaktif dan menyenangkan sehingga kegiatan kompetisi menjadi lebih menarik, terutama bagi siswa yang cenderung bosan. Quizizz juga dapat memberikan opsi untuk mengacak urutan pertanyaan dan jawaban, sehingga mengurangi risiko kecurangan dan mendorong pemahaman yang lebih dalam daripada sekadar menghafal urutan jawaban (Anggraini et al., 2020). Manfaat asesmen digital bagi siswa diantaranya siswa mendapatkan umpan balik segera setelah menyelesaikan tugas atau ujian, yang memungkinkan mereka untuk memahami kekuatan dan kelemahan mereka dengan cepat serta asesmen digital dapat memberikan rekomendasi pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individu siswa, sehingga mereka dapat belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri (Salem & Samad, 2021). Quizizz digunakan sebagai asesmen digital dalam Kompetisi Sains Digital ini. Hasil rekap skor siswa dalam Kompetisi Sains Digital dapat dilihat pada gambar 10 berikut.



Peserta	Pertanyaan	Ringkasan	Tandai
Nama	Nilai %	Poin	Performa
Chika_SDN Taman Pagelaran	83%	17:20	14700
Naila_a_sdn ciomas 06	80%	16:20	12870
risky ahsanu amala-sdn ciomas 06	73%	15:20	12180
Alesha faizla.p sdn taman pagelaran	70%	15:20	12410
Nafisah_SdI: Kaifa	70%	14:20	11540
Rasyid N (Rasyid Nurromadhon Sdn Ta...	65%	13:20	10630
Nafidahu SDN ciomas 06	65%	13:20	9760

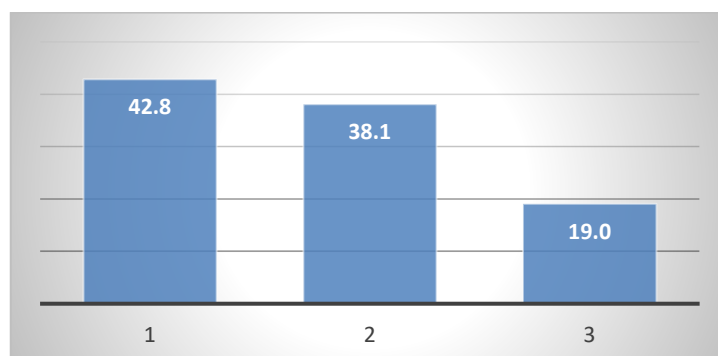
Gambar 10. Tampilan Rekap Hasil Pemenang Kompetisi Sains Digital

Pada evaluasi kegiatan meliputi evaluasi aplikasi moocs, penyelenggaraan kegiatan dan partisipasi peserta.



Gambar 11. Koordinasi Akhir dan Evaluasi Kegiatan

Perancangan asesmen digital sangat bermanfaat bagi guru. Guru dapat membuat asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga siswa dapat menguasai materi dengan lebih baik. Dengan asesmen digital guru dapat memantau kemajuan siswa dan menyesuaikan instruksi sesuai kebutuhan. Guru juga dapat menggunakan data hasil asesmen untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang lebih personal (Dwi et al., 2023). Setelah diberikan pelatihan melalui MOOCs, guru pun dapat merancang asesmen digital sendiri. Berikut disajikan persentase penilaian aktivitas belajar pada MOOCs.



Gambar 12. Persentase Penilaian Aktivitas Belajar Peserta pada MOOCs

Berdasarkan gambar 12 dapat dipahami penggunaan MOOCs mampu memudahkan guru dalam pelatihan merancang asesmen digital. Persentase peserta pelatihan dengan kategori kemampuan sangat memuaskan sebesar 42,8% yaitu sebanyak 9 orang peserta memperoleh nilai akhir > 90, selanjutnya peserta dengan kategori kemampuan memuaskan sebesar 38.1% yaitu sebanyak 7 orang peserta memperoleh nilai akhir 80-90, terakhir peserta dengan kategori kemampuan cukup memuaskan sebesar 19% yaitu sebanyak 4 orang peserta memperoleh nilai akhir 70-80. Hal ini menunjukkan semakin banyak peserta pelatihan yang mampu merancang asesmen digital setelah diberikan pelatihan. Dengan asesmen digital yang menarik dan interaktif, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses penilaian. Hal ini membantu siswa memandang asesmen sebagai kesempatan untuk belajar, bukan hanya mengukur kemampuan. Pelatihan memberikan guru keterampilan dalam mengadaptasi asesmen digital untuk mengakomodasi berbagai kebutuhan siswa (Usman et al., 2022). Pelatihan perancangan asesmen digital membantu guru dalam merancang asesmen digital yang beragam, mencakup berbagai gaya belajar dan kemampuan siswa (Hentasmaka & Sa'adah, 2022). Dengan demikian, pelatihan perancangan asesmen digital membantu guru meningkatkan keterampilan, efektivitas pengajaran, dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan beragam siswa dalam era pendidikan digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan yang diberikan kepada Guru SDN Taman Pagelaran berupa pelatihan dalam merancang Asesmen Digital. Setelah dilakukan kegiatan pelatihan yang dilakukan, berdasarkan hasil analisis tugas dan produk yang dihasilkan dapat disimpulkan peserta yang mengikuti kegiatan PKM telah mampu merancang asesmen digital. Karya dan produk yang dihasilkan dari program pelatihan disajikan dalam Kompetisi Sains Digital dengan melibatkan siswa dari beberapa sekolah pada wilayah Taman Pagelaran, Ciomas, Kabupaten Bogor. Kelebihan kegiatan pelatihan: Materi pelatihan sangat menarik, bermanfaat dan mudah untuk digunakan; Setelah diimplementasikan, asesmen digital sangat menarik dan memotivasi siswa untuk belajar; Kegiatan pelatihan terorganisir dengan baik, sehingga peserta terlayani dengan baik. Dengan adanya kegiatan PKM pelatihan perancangan Asesmen Digital diharapkan guru-guru SDN Taman Pagelaran menjadi lebih kreatif dan aktif lagi dalam mendesain pembelajaran yang berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adedokun-Shittu, N. A., & Shittu, A. J. K. (2013). ICT impact Assessment Model: An Extension of the CIPP and the Kirkpatrick Models. *International HETL Review*, 3(12), 1–18.
- Ahmad, I. F. (2020). Asesmen Alternatif Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Darurat Penyebaran Coronavirus Disease (Covid-19) Di Indonesia. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 195–222. <https://doi.org/10.33650/pjp.v7i1.1136>
- Aji, B. S., Nurpitasari, E., Hanum, N. C., Akbar, A. A., & Bhakti, C. P. (2020). Pengembangan Asesmen Berbasis Teknologi untuk Keberlangsungan BK ditengah Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Daring IIBKIN 2020 "Penggunaan Asesmen Dan Tes Psikologi Dalam Bimbingan Dan Konseling Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru,"* 98–103. <http://conference.um.ac.id/index.php/bk3/article/view/313>
- Akraman, R., & Priyadi, Y. (2018). Pengukuran Kesadaran Keamanan Informasi dan Privasi Pada Pengguna Smartphone Android di Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 02(1), 1–8.

- Anggraini, W., Utami, A., Santi, P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Tematik dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas III Di SDN Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2–10. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8839>
- Ardiana, Nurazmi, & Ariana. (2021). Pelatihan Pengembangan Digital Assesment bagi Guru - guru di MTs Muhammadiyah Manddale Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan Kepada Masyarakat Membangun Negeri*, 5(2), 183–192. Aplikasi Web, digital Assessment, literasi digital, tes online
- Arjaya, I. B. A. (2019). Penerapan Authentic Assessment Berbasis E-Learning Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 8(2), 156–166. <https://doi.org/10.36733/jsp.v8i2.174>
- Binkley, M., Erstad, O., Herman, J., Raizen, S., Ripley, M., Miller-Ricci, M., & Rumble, M. (2012). *Defining twenty-first century skills*. In P. Griffin, B. McGaw, E. Care (Eds.) *Assessment and teaching of 21st century skills*. Springer.
- Donal, D., & Arlizon, R. (2022). Pelatihan Melakukan Need Assesment Siswa Secara Online Pada Masa New Normal Covid-19. *Aptekmas Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 28–34. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/4222>
- Dwi, M. A., Afandi, & Astuti, I. (2023). Kompetensi Digital Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar. *Akademika; Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 1–11. <https://uia.e-journal.id/akademika/article/view/2459>.
- Handayani, R., & Wulandari, D. (2021). Modern Assessment dalam Menyongsong Pembelajaran Abad 21 dan Hambatan di Negara Berkembang. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(1), 13. <https://doi.org/10.30734/jpe.v8i1.1363>
- Hasanah, U., Edwita, & Januar, A. (2020). Pelatihan Pengembangan Digital Assesment Bagi Guru Sekolah Dasar Di Kepulauan Seribu. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 338–346. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.448>
- Hentasmaka, D., & Sa'adah, L. (2022). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN ASESMEN BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (ICT). *GERVASI; Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 372–386.
- Herlambang, A. E., & Yulia, H. (2022). Pelaksanaan Penilaian Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 109–117. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p109-117>
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *JPPGuseda / Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 10–15. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i1.988>
- Isnaini, I., Sunimaryanti, S., & Andre, L. (2021). Assessment Principles and Practices Quality Assessments in A Digital Age. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 9(2), 287. <https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v9i2.112711>
- Kaimara, P., Poulimenou, S. M., Oikonomou, A., Deliyannis, I., & Plerou, A. (2019). Smartphones at Schools? Yes, Why not? *European Journal of Engineering Research and Science*, 1–6. <https://doi.org/10.24018/ejers.2019.0.cie.1288>

- Kristiani, K., Sumiati, C., & Lanet, A. (2022). Implementasi Learning Management System sebagai Media Digital Asesment Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1721–1725. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.632>
- Kuncahyono, K., Suwandayani, B. I., & Muzakki, A. (2020). Aplikasi E-Test “That Quiz” sebagai Digitalisasi Keterampilan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Indonesia Bangkok. *Lectura; Jurnal Pendidikan*, 1(2), 1182–1192.
- Muliani, M., Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2022). Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi Quizizz Dan Google Form Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa New Normal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 316–322. <https://doi.org/10.29303/jjpmi.v5i1.1165>
- Nasution, D. K., Manurung, Y. H., Arda, M., & ... (2022). Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Untuk Guru SMP Muhammadiyah 61 Medan. *Ihsan: Jurnal ...*, 4(2). <https://doi.org/10.30596/ihsan.v4i2.10486>
- Panggabean, S., & Harahap, T. H. (2020). Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Quizizz Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 6(1), 78–83.
- Permatasari, S., Zulhafizh, Z., Septyanti, E., Mustika, T. P., Rasdana, O., Pernantah, P. S., & Rizka, M. (2023). Asesmen Digital berbasis Kahoot dalam Evaluasi Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2710–2714. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i4.1737>
- Rizal, R., Rusdiana, D., Setiawan, W., & Siahaan, P. (2020). The Digital Literacy of The First Semester Students in Physics Education. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i2.3293>
- Ross, S. R. P. J., Volz, V., Lancaster, M. K., & Divan, A. (2018). A generalizable framework for multi-scale auditing of digital learning provision in higher education. *Online Learning Journal*, 22(2), 249–270. <https://doi.org/10.24059/olj.v22i2.1229>
- Salem, M. A., & Samad, Y. A. (2021). Implementasi Penilaian Hasil Belajar Siswa Berbasis Aplikasi Raport Digital (ARD) Di MTs Negeri Kota Kupang. *SATESI: Jurnal Sains Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 79–84. <https://doi.org/10.54259/satesi.v1i2.40>
- Setiadi, H. (2016). Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 20(2), 166–178.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Syarifuddin, A., & Setianingsih, R. (2013). Pengembangan Instrumen Bloom Digital Assessment (Bda) Pada Materi Pokok Lingkaran di Kelas VIII. *Icts*, 8.
- Tlili, A., Huang, R., Chang, T. W., Nascimbeni, F., & Burgos, D. (2019). Open Educational Resources and practices in China: A systematic literature review. *Sustainability (Switzerland)*, 11(18), 1–14. <https://doi.org/10.3390/su11184867>
- Uno, H. B. (2013). *Assessment Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Usman, M. R., Ilhamsyah, Satriani, S., Arriah, F., Ilhamuddin, Marup, & Khaerunnisa. (2022). Workshop Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Digital Sebagai Upaya

Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 627–633.
<https://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/414>

Vakil, A. (2019). the Evolution of Usage of Smartphone in Education. *EDULEARN19 Proceedings*, 1(July), 2052–2056. <https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.0558>

William, D. (2011). Formative Assessment: Definitions And Relationships. *Assessment for Learning: Origins and Antecedents*, 2(2), 1–26.
<http://eprints.ioe.ac.uk/6806/1/Wiliam2011What2.pdf>

Yolanda, D., Juhanda, A., & Nuranti, G. (2021). Profil Pelaksanaan Asesmen Secara Daring Dalam Menilai Penguasaan Konsep Dan Efikasi Diri Siswa SMA. *Jurnal Biotek*, 9(1), 113. <https://doi.org/10.24252/jb.v9i1.20960>

Yuan, L., & Powell, S. (2018). MOOCs and Open Education. *Journal of Informatics and Computer Sciences*, 11(1), 1–29. <https://doi.org/10.4324/9781315751108-1>