

## **PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN ASESMEN BERBASIS *INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY***

**Daning Hentasmaka<sup>1</sup>, Lailatus Sa'adah<sup>2\*</sup>**

<sup>1, 2</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP PGRI Jombang  
Jalan Patimura III / 20, Jombang

<sup>2\*</sup>e-mail: lailaamilud.stkipjb@gmail.com

### **Abstrak**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) kepada 27 guru dari 3 Sekolah Dasar Negeri di Wonosalam. Hal ini bertujuan agar sekolah mampu memfasilitasi pemanfaatan ICT sebagai media asesmen, para guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan memanfaatkan ICT sebagai media asesmen yang sesuai dengan mata pelajaran, para guru memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan asesmen berbasis ICT. Target kegiatan PKM ini adalah memberikan pelatihan dan pendampingan kepada 27 guru tersebut. Metode pelatihan dilakukan dengan ceramah dan dilanjutkan dengan diskusi, latihan, praktik, dan presentasi. Setelah diberikan pelatihan para guru akan melakukan praktik secara terbimbing dan presentasi hasil praktik mereka. Selanjutnya dilakukan pendampingan sampai tercapainya tujuan, yaitu memiliki pengetahuan dan keterampilan mengembangkan asesmen berbasis ICT. Hasil yang dicapai dalam kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para guru dari sekolah mitra dalam menghasilkan seperangkat asesmen berbasis ICT yang baik dan benar.

**Kata Kunci:** pendampingan, asesmen, *information and communication technology*

### **Abstract**

*This Community Service activity aimed to provide training and assistance in making assessments based on Information and Communication Technology (ICT) to 27 teachers at 3 State Elementary Schools in Wonosalam. The objectives of the activity were schools are able to facilitate the use of ICT as an assessment medium, teachers have the knowledge and skills to use ICT as an assessment medium that is appropriate to the subject and have the knowledge and skills to develop ICT-based assessments. The target of this Community Service activity was to provide training and assistance to the 27 State Elementary School teachers in Wonosalam. The training method was lecturing and followed by question and answer session. After the training, the teachers carried out guided practices, exercises and presentations. Following the proceses, assistances were provided to achieve the goals that were having the knowledge and skills to develop ICT-based assessments. The results of the activity were the improvement of teachers' knowledge and skill of developing a good and correct set of ICT-based assessments.*

**Keywords:** *accompaniment, assessment, information and communication technology*

## **PENDAHULUAN**

Pemanfaatan asesmen sebagai alat penunjang peningkatan efektivitas dan efisiensi pembelajaran perlu dikembangkan secara terus-menerus. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi memberi pengaruh yang besar terhadap perkembangan media asesmen. Perkembangan dan inovasi semestinya disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi sehingga terjadi pergeseran dan paradigma pendidikan (Pakpahan & Fitriani, 2020). Media asesmen di sekolah mulai bergeser dengan banyak menyertakan peran media asesmen berbasis teknologi. Pelaksanaan Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) pada sekolah menengah atas dan sekolah menengah pertama adalah puncak keharusan penggunaan media asesmen berbasis *Information and Communication Technology* (ICT). Bahkan, beberapa sekolah dasar juga telah menerapkan UNBK.

Penerapan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang ditawarkan pada pelatihan dan pendampingan ini bertolak dari temuan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh sekolah. Berdasarkan hasil observasi di sekolah sasaran, permasalahan yang muncul diantaranya adalah minimnya pengetahuan guru-guru tentang pembuatan asesmen berbasis ICT. Kondisi tersebut bertentangan dengan perkembangan ICT yang begitu pesat yang menuntut kesiapan para guru agar mampu memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran (Arianty, et al., 2020), termasuk sebagai media asesmen pada sekolah dasar.

Para guru di sekolah sasaran (27 guru) telah memiliki pengetahuan dasar tentang media pembelajaran dan asesmen. Namun seiring dengan berkembangnya ICT sebagai media asesmen yang begitu pesat telah membuat 74% guru di sekolah sasaran (20 guru) tertinggal. Kenyataannya, penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dan asesmen sudah merupakan suatu tuntutan (Anomeisa & Ernarningsih, 2020). Bahkan 26% guru (7 guru) pada sekolah tersebut berusia cukup tua yang meningkatkan resiko ketertinggalan perkembangan ICT karena adanya keengganan untuk mengikuti perkembangan teknologi. Keterbatasan waktu juga menjadi kendala bagi sebagian guru untuk mempelajari berbagai teknologi yang sangat mungkin dimanfaatkan sebagai media asesmen. Sebaliknya, para siswa adalah generasi milenial dimana bersinggungan dengan teknologi adalah

keniscayaan. Mayoritas siswa mempunyai ketertarikan yang besar terhadap ICT dan mengambil manfaatnya sebesar mungkin (Emda, 2018; Jhora, et al., 2015; Wungguli & Yahya, 2020).

Berbagai kecanggihan ICT sudah banyak yang dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun media asesmen (Anomeisa & Ernaningsih, 2020; Tirtiana, 2013). Tanpa menafikkan peran asesmen berbasis kertas (*paper-based assessment*), jika para guru tidak berbenah dan mencoba memanfaatkan ICT, maka akan berakibat pada mutu pembelajaran dan penilaian di kelas sehingga dapat menurunkan motivasi siswa dalam belajar (Tirtiana, 2013). Bagi guru yang tidak mau beranjak untuk bersahabat dengan teknologi, akan sangat mungkin pembelajaran yang diampu terasa membosankan dan kurang menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, diperlukan usaha agar guru-guru mempunyai pengetahuan dan keterampilan pembuatan media pembelajaran sebagaimana asesmen berbasis ICT.

Tiga sekolah dasar negeri yang menjadi target dalam kegiatan PKM ini yaitu: SDN Wonomerto 1, SDN Wonomerto 2, dan SDN Sambirejo 3. Ketiga sekolah tersebut terletak di Kecamatan Wonosalam Kabupaten Jombang yang berjarak sekitar 32 km (1 jam perjalanan) dari pusat kota. Kondisi SDN Wonomerto 1 cukup besar dengan total jumlah kelas sebanyak 6 kelas dengan 9 guru kelas dan guru bidang studi. Bagi guru dan siswa di SDN Wonomerto 1, ICT bukan hal asing, namun memanfaatkan ICT sebagai media asesmen belum dilakukan karena minimnya pengetahuan guru dan siswa serta keterbatasan waktu. Namun, keinginan para guru di SDN Wonomerto 1 untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan ICT sangat besar sehingga membutuhkan bantuan agar memiliki pengetahuan dan keterampilan dengan diadakannya pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT.

Kondisi serupa juga terjadi pada SDN Wonomerto 2 dan SDN Sambirejo 3. Para guru pada kedua sekolah tersebut sangat antusias ingin mengikuti pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT sebagai usaha untuk terus mengembangkan profesionalisme guru. Jumlah total guru dari ketiga sekolah dasar

negeri tersebut yang mengikuti pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT ini adalah 27 guru kelas dan bidang studi.

Tantangan yang dihadapi oleh sebagian besar guru di hampir seluruh Indonesia adalah bagaimana memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran maupun media asesmen. Permasalahan ini muncul beriringan dengan perkembangan ICT yang sebagian besar digunakan dan diserap oleh siswa serta kebijakan pemerintah dengan memberlakukan UNBK. Keinginan guru-guru mengikuti perkembangan dan kemajuan ICT dan bagaimana memanfaatkannya menjadi media asesmen sebagai bentuk pengembangan profesionalisme guru adalah persoalan utama di ketiga sekolah sasaran kegiatan pelatihan dan pendampingan ini.

Pada tahun 2019 SDN Wonomerto 1 dan SDN Sambirejo 3 mendapatkan bantuan pemerintah berupa perangkat tablet belajar. Jumlah perangkat tablet belajar yang diterima oleh kedua sekolah tersebut adalah 15 buah perangkat tablet belajar untuk SDN Wonomerto 1 dan 9 buah perangkat tablet belajar untuk SDN 3 Sambirejo 3. Akan tetapi karena sumber daya manusia di SDN Wonomerto 1 dan SDN Sambirejo 3 belum memiliki kemampuan mengoperasikan sekaligus memanfaatkannya untuk kepentingan pelaksanaan pembelajaran maupun asesmen, 24 perangkat tablet belajar bantuan tersebut masih utuh berada pada kotak pembungkusnya. Kondisi itulah yang mendorong kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT segera dilaksanakan.



**Gambar 1 Sejumlah Tablet Belajar yang belum pernah Dimanfaatkan**

Permasalahan yang muncul di SDN Wonomerto 1, SDN Wonomerto 2, dan SDN Sambirejo 3 terkait ketidaksiapan para guru mengikuti perkembangan dan kemajuan ICT. Selain itu bagaimana memanfaatkan ICT sebagai media asesmen juga harus dipikirkan secara matang dan segera diselesaikan. Salah satu solusi yang dilakukan adalah dengan cara mengadakan pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT.

Target kegiatan PkM ini adalah memberikan pelatihan para guru kelas dan guru mata pelajaran berjumlah 27 orang. Setelah diberikan pelatihan, para guru tersebut melakukan praktik pembuatan asesmen berbasis ICT. Menindaklanjuti pelatihan, pendampingan kepada peserta pelatihan dilakukan selama proses pembuatan asesmen. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru kelas dan guru mata pelajaran dalam pembuatan asesmen berbasis ICT yang akan berdampak pada peningkatan mutu layanan pendidikan terutama pelaksanaan asesmen sebagai bagian dalam proses pembelajaran di sekolah. Jika mutu layanan pendidikan meningkat, maka diharapkan sekolah tersebut juga akan mendapatkan penilaian akreditasi yang lebih baik.

## **METODE**

Kegiatan PkM pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT ini dilakukan oleh tim pengabdian STKIP PGRI Jombang yang terdiri dari 2 dosen dan 3 mahasiswa. Tujuan dari kegiatan PkM ini adalah memberi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh 3 sekolah mitra (SDN Wonomerto 1, SDN Wonomerto 2, SDN Sambirejo 3) tersebut dengan cara memberikan pelatihan dan pendampingan pembuatan asesmen berbasis ICT guna meningkatkan kualitas pendidikan. Asesmen berbasis ICT yang diberikan sebagai bahan pelatihan adalah asesmen dengan menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Baik *Quizizz* dan *Kahoot* adalah aplikasi yang dapat digunakan sebagai asesmen berbasis IC (Feladi, et al., 2021; Nurbani, et al., 2021). Selama ini penggunaan ICT belum populer di sekolah mitra, bahkan hampir tidak ada proses pembelajaran maupun asesmen dengan memanfaatkan ICT.

Sasaran yang akan dilatih adalah 27 guru kelas dan bidang studi yang mengajar di SDN Wonomerto 1, SDN Wonomerto 2 dan SDN Sambirejo 3. Kegiatan pelatihan bertempat di SDN Wonomerto 1. Metode yang digunakan yaitu presentasi, diskusi dan praktik. Penerapan metode tersebut bertujuan agar peserta pelatihan tidak hanya memiliki pengetahuan tentang cara pembuatan asesmen berbasis ICT saja namun juga memiliki keterampilan dalam membuat asesmen berbasis ICT. Kegiatan ini dilakukan dalam 4 tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) tahap evaluasi, (4) tahap pendampingan.

### **Tahap Perencanaan**

Beberapa kegiatan dalam tahap perencanaan yang dilakukan oleh pengabdian yaitu: observasi, perizinan, dan penyusunan bahan pelatihan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi permasalahan mitra secara langsung serta mengetahui pengembangan asesmen yang digunakan dalam pembelajaran. Tahapan observasi dilakukan pada 16 Februari 2020 oleh tim pengabdian bertujuan untuk mengetahui dengan jelas permasalahan yang dihadapi oleh mitra dengan mengunjungi secara langsung ke sekolah terkait, berbincang dan mengamati secara langsung kondisi sekolah, guru, siswa dan lingkungan sekitar.

Pengabdian melakukan pengurusan perizinan ke pihak-pihak terkait yaitu: Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) STKIP PGRI Jombang, SDN Wonomerto 1, SDN Wonomerto 2, SDN Sambirejo3, bahwasannya akan diadakan pelatihan di 3 sekolah mitra tersebut. Perizinan dilakukan agar kegiatan dapat berlangsung dengan aman dan nyaman. Perizinan dilakukan oleh kedua belah pihak (tim pengabdian dan 3 sekolah mitra) sesuai dengan aturan yang berlaku pada masing-masing instansi/lembaga.

Pengabdian menyusun materi pelatihan dengan menggunakan beberapa referensi sebagai bahan pustaka. Materi pelatihan berupa *file* presentasi dalam format *Microsoft Power Point* yang akan ditampilkan dan dijadikan bahan ajar pada saat pelatihan. Selain itu, tim juga menyusun modul “Asesmen Berbasis ICT Menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*” agar peserta pelatihan memiliki sumber belajar yang mudah dipelajari pada saat melakukan tugas mandiri dan selama pendampingan.

### **Tahap Pelaksanaan**

Pelatihan dilaksanakan selama 2 hari penuh yang bertempat di SDN Wonomerto 1 pada 27 dan 28 Februari 2020. Pengabdi sebagai narasumber utama dengan dibantu oleh 3 mahasiswa sebagai asisten narasumber. Hari pertama pelaksanaan pelatihan dengan materi pembuatan asesmen berbasis ICT menggunakan *Quizizz*. Kegiatan yang dilakukan antara lain: (1) ceramah dan tanya-jawab, (2) latihan dan praktik, dan (3) presentasi. Pada hari kedua pelatihan, narasumber menyampaikan materi tentang pembuatan asesmen berbasis ICT menggunakan *Kahoot*. Bentuk kegiatan pada pelatihan hari kedua ini sama dengan bentuk kegiatan pada hari pertama.

### **Tahap Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, narasumber memberikan *feedback* kepada peserta terhadap karya yang sudah dihasilkan dan dipresentasikan. Narasumber juga memberikan kritik dan saran untuk perbaikan. Kesulitan yang ditemukan selama proses evaluasi kegiatan adalah peserta lupa langkah-langkah pembuatan asesmen menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Hal ini sudah diprediksi mengingat waktu pelatihan hanya dua hari sehingga sangat mungkin peserta lupa apabila tidak diulang lagi. Oleh karena itu, tim pengabdi telah menyiapkan penyusunan modul pelatihan sehingga kendala tersebut dapat diselesaikan dengan cara melihat modul yang berisi langkah-langkah pembuatan asesmen berbasis ICT menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*.

### **Tahap Pendampingan**

Tahapan ini dilakukan secara berkala untuk memantau implementasi asesmen berbasis ICT sebagai bagian dalam proses pembelajaran selama 1 bulan. Apabila ditemukan kendala dan kesulitan, maka akan dilakukan pendampingan untuk menyelesaikan persoalan yang muncul. Secara terjadwal, proses pendampingan dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan secara *offline* dan 3 kali secara *online* karena adanya pandemi *Covid-19*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini diikuti oleh 27 orang guru dari 3 sekolah mitra yaitu: SDN Wonomerto 1, SDN Wonomerto 2 dan SDN Sambirejo 3. Kegiatan yang melibatkan hampir semua guru kelas dan mata pelajaran dari 3 sekolah dasar tersebut dengan penuh semangat dilaksanakan selama 2 hari. Namun demikian pada hari kedua pelaksanaan terdapat seorang guru yang tidak dapat mengikuti pelatihan karena sakit. Meskipun demikian, seluruh peserta dengan saksama menyimak materi yang disampaikan oleh narasumber. Secara umum pelatihan pembuatan asesmen berbasis ICT ini dilaksanakan dengan tiga sesi kegiatan yaitu: sesi ceramah dan tanya-jawab, sesi latihan dan praktik, sesi presentasi.

Kegiatan pada sesi ceramah dan tanya-jawab pada hari pertama pelatihan dimulai dengan pemberian materi oleh narasumber tentang *Quizizz* meliputi kelebihan dan kekurangan *Quizizz*, pengenalan tampilan dan menu pada *Quizizz*, langkah-langkah pembuatan asesmen menggunakan *Quizizz*, dan cara membaca hasil asesmen pada *Quizizz* (Gambar 2). Kegiatan tersebut diikuti dengan tanya-jawab antara peserta dan narasumber. Sesi ceramah dan tanya-jawab dilakukan selama dua jam.

Kegiatan pelatihan hari kedua pada sesi ceramah dan tanya-jawab sama dengan kegiatan di hari pertama. Narasumber melakukan *review* materi tentang *Quizizz* dan mengulas persamaan dan perbedaan *Quizizz* dan *Kahoot*. Sebagai tambahan, narasumber juga mengulas tentang kelebihan dan kekurangan *Kahoot*, pengenalan tampilan dan menu pada *Kahoot*, langkah-langkah pembuatan asesmen menggunakan *Kahoot*, serta cara membaca hasil asesmen pada *Kahoot*.



**Gambar 2 Penyajian Materi oleh Narasumber**

Secara umum respon peserta pada sesi ceramah dan tanya-jawab baik pada hari pertama maupun kedua sangat antusias. Sebagian peserta menyimak materi yang disampaikan oleh narasumber dengan saksama dan secara aktif mengajukan pertanyaan. Hal tersebut mengindikasikan adanya kesadaran peserta tentang pentingnya penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dan asesmen (Anomeisa, et al., 2020) dan kesiapan para guru untuk mampu menggunakan ICT sebagai media pembelajaran dan asesmen (Arianty, et al., 2020).

Setelah menyimak materi pada sesi ceramah dan tanya-jawab, peserta berlatih untuk berpartisipasi dalam asesmen dengan menggunakan Quizizz (hari pertama) maupun Kahoot (hari kedua). Peserta pelatihan secara bertahap menerapkan langkah-langkah berpartisipasi dalam Quizizz dan Kahoot sebagai siswa dan melakukan *self-assessment* dari hasil Quizizz dan Kahoot yang mereka dapatkan. Kegiatan latihan ini dimaksudkan agar peserta sebagai guru kelas dan mata pelajaran nantinya mampu mengarahkan siswa untuk melakukan asesmen menggunakan Quizizz dan Kahoot agar siswa dapat mengambil sebanyak mungkin manfaat penggunaan ICT (Emda, 2018; Jhora, et al., 2015; Wungguli & Yahya, 2020).



**Gambar 3 Peserta Berlatih Menggunakan Quizizz dan Kahoot**

Kegiatan latihan diikuti dengan kegiatan praktik. Peserta mulai membuat rancangan asesmen berupa kisi-kisi, kartu soal dan soal berbasis ICT menggunakan Quizizz dan Kahoot secara berkelompok sesuai dengan jenjang kelas yang diajar (Gambar 3). Tempat duduk ditata agar peserta dapat duduk berkelompok sehingga memudahkan peserta untuk saling membantu dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Tim pengabdian yang berperan sebagai narasumber dan 3

mahasiswa turut mendampingi peserta selama kegiatan praktik berlangsung agar semua peserta mendapatkan bimbingan dan pendampingan yang memadai (Gambar 4).



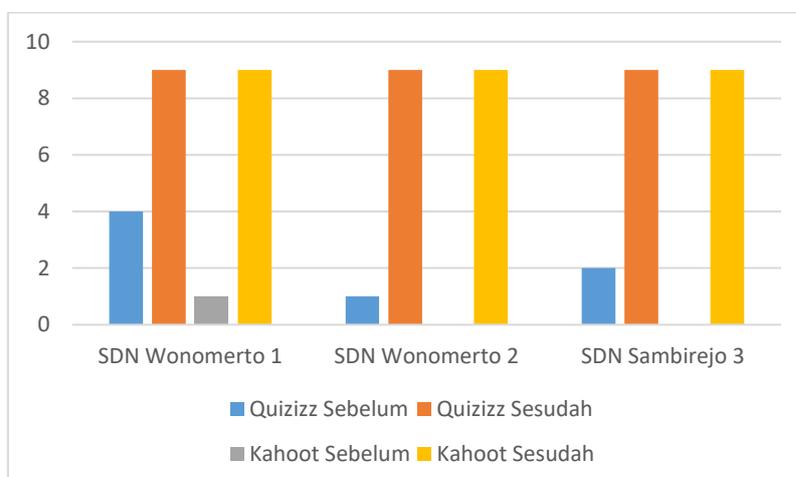
**Gambar 4 Peserta melakukan praktik didampingi oleh narasumber**

Hasil pelatihan ini adalah meningkatnya kemampuan peserta dalam menyusun dan melaksanakan asesmen berbasis ICT dengan menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Oleh karena itu diperlukan simulasi menyusun sekaligus melaksanakan asesmen dengan cara *peer-teaching* untuk menyajikan dan melaksanakan asesmen. Setelah membuat rancangan asesmen, peserta pelatihan diminta untuk mempresentasikan produk perangkat asesmen berbasis ICT menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot* yang telah dibuat. Beberapa peserta perwakilan kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil penyusunan asesmen yang telah dibuat, sedangkan peserta lain berperan sebagai siswa mengerjakan asesmen menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot* (Gambar 5). Peserta yang berperan sebagai guru mempunyai pengalaman secara langsung bagaimana menyajikan asesmen melalui *Quizizz* dan *Kahoot* dengan melakukan presentasi tersebut. Sebaliknya, peserta yang berperan sebagai siswa akan memahami cara mengerjakan asesmen menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Metode praktik semacam ini membuat peserta memiliki pengalaman langsung bagaimana memanfaatkan *Quizizz* dan *Kahoot* sebagai media asesmen.



**Gambar 5 Peserta Mempresentasikan Tugas**

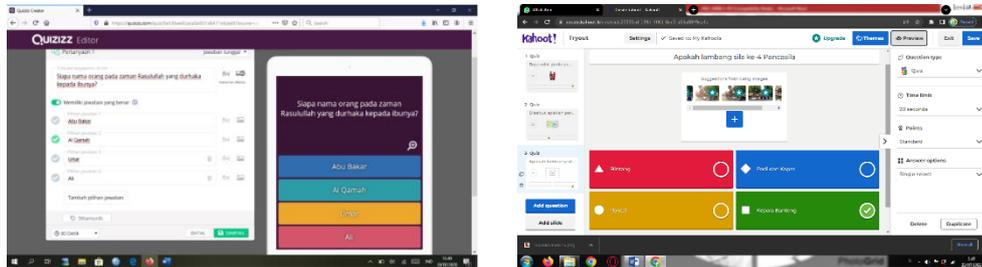
Peningkatan kemampuan peserta pelatihan dalam penyusunan asesmen berbasis ICT dengan menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot* sebelum dan sesudah pelatihan diilustrasikan pada Gambar 6. Pada SDN Wonomerto 1, awalnya hanya 4 guru yang memiliki pengetahuan tentang *Quizizz*, meskipun belum diterapkan pada asesmen di sekolah dan hanya 1 orang guru yang memiliki pengetahuan tentang *Kahoot*. Awalnya hanya 1 orang guru SDN Wonomerto 2 dan hanya 2 orang guru SDN Sambirejo 3 yang memiliki pengetahuan tentang *Quizizz* serta tak seorangpun guru SDN Wonomerto 2 dan SDN Sambirejo 3 yang memiliki pengetahuan tentang *Kahoot*. Patut disyukuri pada akhirnya setelah pelatihan dan pendampingan, semua guru di ketiga SDN mitra mampu membuat asesmen menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*.



**Gambar 6 Grafik Peningkatan Kemampuan Peserta**

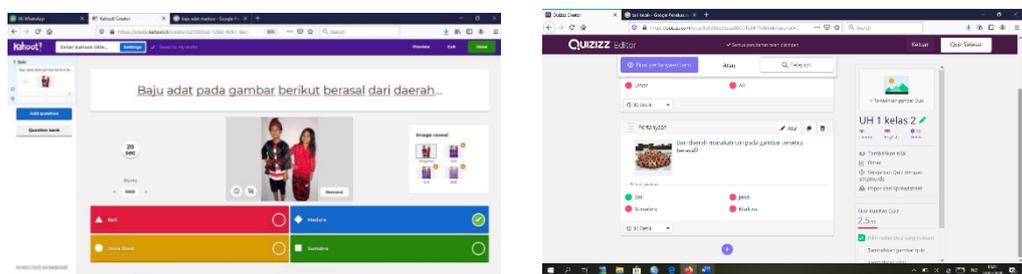
Hasil lain dari pelatihan ini berupa produk asesmen buatan guru menggunakan *Quizizz* maupun *Kahoot* (Gambar 7). Produk asesmen yang dibuat

oleh peserta sebagai hasil pelatihan antara lain berupa asesmen sederhana tanpa menyelipkan gambar ataupun video dalam butir soal yang disusun.



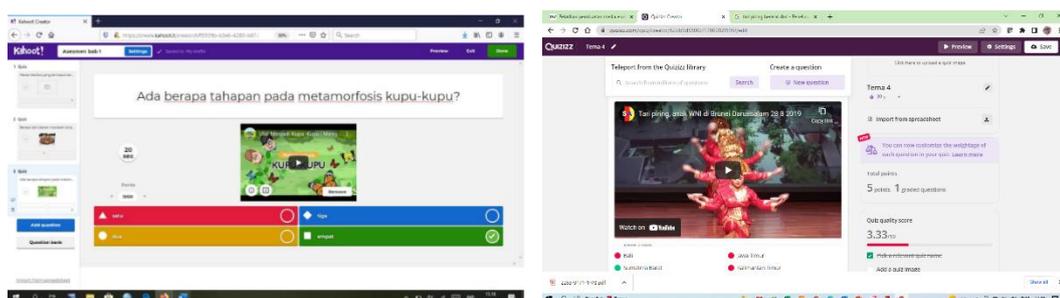
**Gambar 7 Screenshot Contoh Asesmen Sederhana Hasil Peserta**

Peserta kegiatan juga dilatih membuat asesmen sederhana dengan menyelipkan gambar dalam butir soal yang disusun (Gambar 8). Gambar dapat diperoleh dengan cara memasukkan kata kunci gambar yang diinginkan pada fitur *search engine* sehingga butir soal yang dibuat lebih jelas dan menarik.



**Gambar 8 Screenshot Asesmen dengan Gambar Hasil Peserta**

Selain menyelipkan gambar, peserta kegiatan juga dilatih membuat asesmen sederhana dengan menyelipkan video dalam butir soal yang disusun. Sebagaimana gambar, video dapat diperoleh dengan cara memasukkan kata kunci gambar yang diinginkan pada fitur *search engine*. Butir soal yang ditampilkan beserta video akan lebih terlihat dengan jelas oleh siswa terutama untuk soal dengan indikator pemahaman tentang proses sesuatu (Gambar 9).



**Gambar 9 Screenshot Asesmen dengan Video Hasil Peserta**

**Tabel 1 Peningkatan Kemampuan Peserta dalam Penyusunan Asesmen menggunakan Quizizz**

Sekolah Mitra	Menyusun asesmen sederhana		Menyusun asesmen dengan gambar		Menyusun asesmen dengan video	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
SDN Wonomerto 1	4	9	2	9	0	9
SDN Wonomerto 2	1	9	0	9	0	9
SDN Sambirejo 3	2	9	1	9	0	9

**Tabel 2 Peningkatan Kemampuan Peserta dalam Penyusunan Asesmen menggunakan Kahoot**

Sekolah Mitra	Menyusun asesmen sederhana		Menyusun asesmen dengan gambar		Menyusun asesmen dengan video	
	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah	Sebelum	Sesudah
SDN Wonomerto 1	1	9	0	9	0	9
SDN Wonomerto 2	0	9	0	9	0	9
SDN Sambirejo 3	0	9	0	9	0	9

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2, tampak bahwa adanya peningkatan keterampilan guru dalam penyusunan asesmen menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang dilakukan berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam membuat asesmen berbasis teknologi. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini juga tidak lepas dari kendala yaitu: kendala perangkat (*gadget*) yang digunakan oleh peserta. Beberapa peserta menggunakan laptop saat melakukan praktik pembuatan asesmen sedangkan beberapa peserta lainnya menggunakan *handpone*. Kendala lain juga ditemui saat *handphone* yang digunakan oleh peserta memiliki tampilan fitur yang berbeda antara satu *handphone* dengan yang lain. Kondisi tersebut menyebabkan banyak ditemukan perbedaan tampilan *Quizizz* dan *Kahoot* saat melakukan praktik penyusunan asesmen. Kendala tersebut sudah diantisipasi oleh tim pengabdian dengan melibatkan 3 mahasiswa sebagai pendamping dan pembimbing guru-guru yang mengalami kesulitan dengan perangkat (*gadget*) yang digunakan. Asistensi

semacam ini dirasakan sangat membantu terutama untuk guru-guru dengan usia yang sudah lanjut dan kurang familier dengan berbagai macam fasilitas fitur yang disediakan oleh *Quizizz* dan *Kahoot*.

Kegiatan pengabdian ini memberikan pengalaman yang sangat dibutuhkan oleh guru di daerah pelosok yang jauh dari kota. Pengalaman tersebut membuka wawasan para guru akan pentingnya fungsi ICT dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Pakpahan & Fitriani, 2020) yang menyatakan bahwa inovasi semestinya disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, termasuk pelaksanaan asesmen menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian membuahkan hasil berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan para guru dalam menghasilkan seperangkat asesmen berbasis ICT dengan menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*.

## **SIMPULAN**

Kegiatan PkM dilaksanakan dalam rangka membantu menyelesaikan persoalan yang tengah dihadapi oleh sekolah mitra setelah mendapatkan bantuan berupa perangkat tablet belajar dari pemerintah. Hasil kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para guru dari sekolah mitra dalam menghasilkan seperangkat asesmen berbasis ICT yang baik dan benar, khususnya menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot*. Pengalaman yang diperoleh dari pelatihan menyadarkan guru tentang pentingnya memiliki kemampuan dalam memanfaatkan ICT untuk pengajaran dan asesmen. Diharapkan agar pengabdian terus berlanjut dan berkesinambungan agar dapat meningkatkan kualitas sekolah dan para guru sekolah dasar. Sekolah dan para guru yang lain dapat menjadikan *Quizizz* dan *Kahoot* sebagai alternatif media asesmen *online*.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anomeisa, A. B., Ernarningsih, D., Sudirman, J. J., & Maumere, W. (2020). Media Pembelajaran interaktif menggunakan powerpoint vba pada penyajian data berkelompok. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 05(01), 17–31.
- Arianty, D., Antoni, D., Akbar, M., & Darma, U. B. (2020). Kesiapan guru dalam menggunakan teknologi informasi untuk pembelajaran kurikulum 2013 pada

- smp negeri kota Palembang. *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi dan Informatika*, 1(1), 1–15.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://>
- Feladi, V., Puspitasari, H., Marlianto, F., & Nurcahyo, R. W. (2021). Pelatihan pembuatan media evaluasi menggunakan aplikasi quizizz. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 11.
- Jhora, F. U., Akmam, A., & Asrizal, A. (2015). Pengaruh bahan ajar ict fisika mengintegrasikan mstbk topik gerak, gravitasi, dan energi terhadap kompetensi fisika siswa kelas xi sman 1 padang. *Pillar Of Physics Education*, 5(1).
- Nurbani, Lestari, I., & Santoso, D. (2021). Pelatihan pembuatan media evaluasi daring menggunakan kahoot. *Gervasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 8.
- Pakpahan, R., & Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran jarak jauh di tengah pandemi virus corona covid-19. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(2), 30-36.
- Putri, C. (2013). Pengaruh kreativitas belajar, penggunaan media pembelajaran power point, dan lingkungan keluarga terhadap hasil belajar mata pelajaran akuntansi pada siswa kelas x akt smk negeri 2 blora tahun ajaran 2012/2013 (motivasi belajar sebagai variabel interve. *Economic Education Analysis Journal*, 2(2).
- Wungguli, D., & Yahya, L. (2020). Pengaruh penggunaan media berbasis information and communication technology (ict) terhadap hasil belajar siswa pada materi dimensi tiga. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(1), 41–47.