

## Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Lab School FIP UMJ

Aswir<sup>1\*</sup>, Farihen<sup>2</sup>, R. Andi Ahmad Gunadi<sup>3</sup>, Mahbulul Wathoni<sup>4</sup>, Zaitun<sup>5</sup>, Imam Mujtaba<sup>6</sup>,  
Mus Mulyadi<sup>7</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

<sup>2</sup>Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

<sup>3</sup>Magister Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

<sup>4</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

<sup>5</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

<sup>6</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

<sup>7</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta,  
Jl. KHA Dahlan, Cireundeu, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15419

[\\*aswir@umj.ac.id](mailto:*aswir@umj.ac.id)

### ABSTRAK

Digitalisasi sistem penilaian di sekolah mutlak dilakukan guna mendukung efektifitas dan efisiensi bagi pengguna informasi tentang peserta didik di kalangan orangtua, guru, maupun pihak sekolah. Ragam penilaian seperti penilaian tugas, penilaian harian, penilaian tengah semester, dan penilaian akhir semester belum semuanya terdigitalisasi. Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta menjadi salah satu tempat pelatihan asesmen digital dikarenakan sistem penilaiannya masih bercampur antara penilaian berbasis kertas dan digital. Pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari untuk 24 guru kelas 1 hingga kelas 6 melalui metode *blended workshop*, yakni satu hari pelatihan sinkronus dan dua hari melalui asinkronus menjadi salah satu solusi. Hasil pelatihan mampu memenuhi pelaksanaan asesmen digital berdasarkan kriteria penilaian berbasis Al-Islam dan Kemuhammadiyah, penilaian reflektif, dan model penilaian berbasis Kahoot dan Quizizz, namun baru ditekankan pada format penilaian tugas yang terdapat sub tema pembelajaran.

**Kata kunci:** asesmen digital, Kahoot, Quizizz, kriteria penilaian

### ABSTRACT

*The digitization of the assessment system in schools is absolutely necessary to support effectiveness and efficiency for users of information about students among parents, teachers, and the school. Not all of the various assessments such as assignment assessments, daily assessments, midterm assessments and final semester assessments have been digitized. Sekolah Dasar Lab School, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta is one of the places for digital assessment training because the assessments system is still mixed between paper-based and digital based. The training, which was held for two days for 24 teachers in grades 1 to 6 through the blended workshop method, namely one day of synchronous training and two days of asynchronous training was one solution. The results of the training were able to fulfill the implementation of digital assessments based on Al-Islam and Muhammadiyah-based assessment criteria, reflective assessments, and the Kahoot and Quizizz-based assessment models, but only emphasized the assignment assessment format which contained learning sub-themes.*

**Keywords:** digital assessment, Kahoot, Quizizz, assessment criteria

## 1. PENDAHULUAN

Dalam sebuah proses pembelajaran, evaluasi atau assessmen merupakan hal yang mutlak dilakukan untuk mengukur keberhasilan peserta didik pada satu materi ajar. Hal ini juga berlaku di dunia pendidikan baik dari level dasar, menengah, bahkan hingga perguruan tinggi. Tujuan evaluasi yang dilakukan pada akhir setiap mata pelajaran adalah untuk mengukur apakah peserta didik memahami, menguasai, atau bahkan mampu menerapkan materi dari apa yang diikutinya selama masa studi. Al-Qur'anul Karim memberikan penjelasan tentang penilaian atau assessmen seperti yang tersurat dalam Al-Qur'an surah ke empat puluh sembilan berikut:

إِنَّ الَّذِينَ يُعْضُونَ أَسْوَأَهُمْ عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ أُولَئِكَ الَّذِينَ  
أَمْتَحَنَ اللَّهُ قُلُوبَهُمْ لِلنَّفَقَىٰ لَهُمْ مَغْفِرَةٌ وَأَجْرٌ عَظِيمٌ

*Sesungguhnya orang yang merendahkan suaranya di sisi Rasulullah mereka itulah orang-orang yang telah diuji hati mereka oleh Allah untuk bertakwa. Bagi mereka ampunan dan pahala yang besar. (QS. Al-Hujurat: 3)*

Makna sitiran surah di atas yakni bahwa Allah Ta'ala memberikan hisab atau penilaian untuk melihat apakah hamba-Nya melakukan amal baik atau amal buruk, mana yang lebih banyak amal kebajikannya atau keburukannya. Untuk amal keburukan yang lebih banyak tentunya akan mendapatkan hukuman.

Sementara kalau dalam dunia pendidikan jika dalam proses penilaian peserta didik mengalami kegagalan, maka siswa tersebut harus mengikuti proses mengulang materi atau remedial atau uji ulang. Ayat berikutnya ada dalam surah ke dua puluh sembilan ayat 2 dan 3:

أَحْسِبَ النَّاسُ أَنْ يَبْرُكُوا أَنْ يَقُولُوا ءَامَنَّا وَهُمْ لَا يُفْتَنُونَ  
وَلَقَدْ فَتَنَّا الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ فَلَيَعْلَمَنَّ اللَّهُ الَّذِينَ صَدَقُوا وَلَيَعْلَمَنَّ  
الْكَاذِبِينَ

*Apakah manusia mengira bahwa mereka akan dibiarkan hanya dengan mengatakan, "Kami telah beriman," dan mereka tidak diuji? Dan sungguh, Kami telah menguji orang-orang sebelum mereka, maka Allah pasti*

*mengetahui orang-orang yang benar dan pasti mengetahui orang-orang yang dusta (QS. Al-Ankabut: 2-3).*

Dalam kajian Al-Islam Kemuhammadiyah, dua surah di atas dapat mewakili ayat-ayat mengenai pentingnya penilaian, atau dalam bahasa Arab sering kita dengar istilah *muhasabah* (mengevaluasi diri). *Muhasabah* atau asesmen menjadi bagian terpenting dalam pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas dan kapasitas individu serta mempersiapkan pribadi yang kompetitif. Dalam Surat Al-Ankabut seseorang dianggap telah beriman atau memiliki kualitas tauhid yang benar jika telah diuji. Demikian pula halnya dengan pendidikan, peserta didik dianggap berkualitas jika telah melalui serangkaian tahapan ujian yang dilaluinya. Dengan demikian asesmen atau penilaian menjadi hal yang menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan.

Penilaian berbasis internet atau lebih dikenal dengan digitalisasi penilaian (*digitized assessments*) memiliki ragam yang variatif dan menarik serta berdaya guna tinggi untuk menilai secara obyektif baik individu maupun obyek non individu lainnya. Sejak lebih dari lima tahun yang lalu berbagai soft platform asesmen berupa desain kuis interaktif yang digunakan dalam proses belajar mengajar secara gratis ataupun berbayar seperti *webquiz*. Saat ini *kahoot.it* menjadi *webquiz* favorit dibanding *webquiz* lainnya. Soft platform *kahoot.it* yang terus banyak digunakan di sarana pendidikan, pelatihan maupun lembaga formal dan informal lainnya telah berubah menjadi satu perangkat pembelajaran berbasis *game* nirbayar untuk guru, mentor, coach, ataupun siswa sendiri untuk penggunaan pembelajaran interaktif di dalam maupun di luar kelas.

Iwamoto, dkk (2017: 82) menjelaskan bahwa *kahoot.it* menjadi satu aplikasi terpopuler yang dapat dikembangkan menjadi sarana mempresentasikan kuis-kuis dalam format *game-show*. Partisipasi aktif-interaktif-cepat-dan tepat menjadi poin yang diberikan bagi setiap partisipan jika memberikan jawaban benar. Pada saat *real time game*, peserta didik dalam hitungan detik dapat melihat hasil dari respon mereka terhadap pertanyaan yang diajukan dalam kuis yang dibuat dalam *kahoot.it*.

Sebagai bagian dari aktifitas pembelajaran, webquiz *kahoot.it* telah menjadi harapan tersendiri bagi pelaksana pendidikan guna meningkatkan partisipasi siswa-guru dalam pembelajaran. Webquiz *kahoot.it* terdiri dari dua domain website yang saling berkaitan, yaitu *kahoot.it* dan *kahoot.com*; kedua domain web based quiz ini memiliki tugas dan fungsi yang berbeda.

Website *kahoot.com* merupakan website utama dari web based quiz *kahoot.it*. Dalam platform ini, guru-siswa dengan mudah melihat penjelasan mengenai apa itu Webquiz Kahoot, jenis-jenis kuis yang dapat kita buat, dan masih banyak lagi. Melalui platform digital ini kita dapat membuat kuis dengan mendaftar terlebih dahulu secara gratis meskipun ada platform berbayar juga. Sesudah terdaftar, barulah guru atau siswa dapat membuat kuis yang sesuai dengan yang kita inginkan. Selain website *kahoot.com*, terdapat pula website *kahoot.it*. Website *kahoot.it* ini merupakan perangkat *digital quiz* yang dapat diakses oleh peserta didik untuk mengikuti kuis yang sudah dibuat sebelumnya.

Fleksibilitas perangkat *kahoot.it* seperti memasukkan media berupa gambar ataupun video ke dalam kuis yang dirancang menambah variasi kuis bagi peserta didik dan merangsang peserta quiz untuk berperan aktif. Selain fleksibilitas dan fleksibilitas tersebut, platform online quiz ini juga memiliki kelemahan diantaranya perlunya perangkat pendukung seperti proyektor dan laptop untuk menampilkan soal kuis di depan kelas. Selain itu, karena penggunaan *real time quiz* membutuhkan koneksi internet yang stabil stabil agar tidak mengalami hambatan saat digunakan. Selain itu, ketepatan dan kecepatan tinggi peserta kuis dalam menjawab pertanyaan juga menjadi faktor yang sangat signifikan. (Fitriadi, 2019:28-32)

Platform asesmen digital lain yang menarik yang dapat digunakan adalah *Quizizz*. Perangkat berbasis website ini adalah *tool* interaktif untuk merancang tes, kuis, evaluasi, atau uji diagnostik lainnya yang tak dapat dipisahkan dalam proses belajar-mengajar di kelas misalnya saja untuk penilaian formatif. Secara praktis dalam pengaplikasiannya, platform *Quizizz* tidak sekompleks membuat tes interaktif dengan software animasi. Namun demikian tetap memiliki kualitas hasil sekelas penggunaan software animasi. Tes interaktif

yang dibuat dengan *Quizizz* dapat memiliki hingga empat pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar. *Quizizz* juga memberikan data dan statistik tentang kinerja para siswa. Kita dapat melacak berapa banyak siswa yang menjawab pertanyaan yang kita buat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Kita juga dapat mendownload data statistik kuis dalam bentuk *spreadsheet* Excel. Kelebihan lainnya, fitur *pekerjaan rumah* menjadi tambahan fitur yang menarik. (Suyasa, dkk, 2019:25-26).

Perangkat *Quizizz* sebagaimana dijelaskan Purba (2019) bahwa tool web based ini merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis *game*, dimana peserta didik melakukan aktivitas di ruang kelas menjadi interaktif dan menyenangkan. Melalui *Quizizz* juga berbagai perangkat elektronik dapat digunakan peserta didik dalam melakukan latihan di kelas. Kelebihan *Quizizz* dibandingkan dengan aplikasi pendidikan lainnya adalah karakteristik permainannya seperti meme, avatar, tema dan musik menghibur pada proses pembelajaran. Dalam aplikasi ini sangat dimungkinkan bagi siswa maupun guru (test-maker) untuk dapat saling bersaing dan memotivasi proses belajar mengajar interaktif. Pelaksanaan kuis dapat dilaksanakan pada waktu yang bersamaan dan dapat juga melihat langsung peringkat peserta didik di papan peringkat. (Sudihartono, 2020:7).

Penilaian atau *assessment* melalui basis teknologi pada masyarakat Smart 5.0 bukan tanpa masalah. Banyaknya sarana dan prasarana pendukung digital based *assessment* yang masih kurang serta kualitas jaringan dan perangkat keras menjadi faktor utama dalam menentukan penggunaan teknologi penilaian (*digital assessment*) sebagai alat ukur keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Masalah sumber daya manusia masih menjadi hal yang krusial dalam penilaian pembelajaran berbasis teknologi. Minimnya pelatihan dan keinginan melatih diri sendiri dalam memaksimalkan aplikasi digital *assessment* masih dirasakan di beberapa satuan pendidikan. Penerapan tipe penilaian klasik berupa, tugas siswa, portofolio, proyek, dan lain lain, akan menjadi lebih baik jika kreatifitas *test maker* dan memberikan nilai tambah bagi siswa.

Salah satu fakta yang dijumpai para peserta pengabdian masyarakat, yaitu di SD Lab School FIP UMJ, perbaikan sarana prasarana,

peningkatan kualitas sumber daya manusia terus dilakukan. Bentuk sarana digital berbasis teknologi tinggi terus ditingkatkan. Hasil analisis kebutuhan, sekolah yang dikunjungi tersebut sangat memungkinkan untuk diadakan pelatihan memaksimalkan media teknologi untuk pembelajaran, terutama kreatifitas membuat kuis sebagai salah satu inovasi guru.

Saat ini, perkembangan pembelajaran 4.0 telah mengubah paradigma sekolah tradisional menjadi sekolah digital. Munculnya sekolah-sekolah yang memberikan fasilitas koneksi internet secara gratis dan berkualitas menjadi salah satu ciri dari digitalisasi sekolah. Ini akan memudahkan praktik pembelajaran digital yang membutuhkan koneksi internet di kelas. Disamping itu, terdapat proyektor, Smart TV, laptop dan fasilitas-fasilitas fisik lainnya yang dapat dengan mudah digunakan oleh guru dan siswa.

Banyak pelatihan maupun training para guru yang telah dilakukan, seperti pelatihan penilaian berbasis kelas (PBK/Classroom based Assessment) yang diadakan sebagai bentuk kolaborasi perguruan tinggi-dinas pendidikan-sekolah. Kegiatan yang mencerahkan para guru tersebut bertujuan meningkatkan kapabilitas guru sebagai penentu masa depan peserta didik. Situasi yang lazim dilaksanakan sebelum tahun pembelajaran baru telah mendukung proses perkembangan performa guru di kelas maupun di luar kelas.

Akan tetapi, tetap terdapat berbagai kendala dalam praktik penilaian berbasis teknologi. Hal yang dominan, guru belum terbiasa dengan penggunaan teknologi terkini. Kemudian sebagian dari mereka masih belum menggunakan teknologi karena faktor ketidakhadiran dan kurangnya daya motivasi internal. Selanjutnya, fasilitas yang disediakan terkadang mengalami kendala dan mengganggu proses penggunaan penilaian digital di setiap pembelajaran. Ada anggapan bahwa persiapan yang sudah dilakukan dengan matang bisa saja gagal karena masalah tersebut dan seringkali membuat para guru maupun siswa kecewa dan kembali dengan metode pembelajaran yang lama. Faktor ketiga, kebijakan yang belum mewajibkan dan masih belum ada arah yang jelas dari sekolah terhadap peran teknologi dalam penilaian digital, membuat penanaman kultur model penilaian siswa berbasis smart technology yang gratis pun tidak terasa keseriusannya dari pihak sekolah.

Berlandaskan kondisi tersebut, tentu saja guru masih beranggapan bahwa pemanfaatan teknologi untuk penilaian pada semua materi pelajaran sangat menentukan. Namun kondisi kontekstual dari guru sekolah di SD Lab School FIP UMJ perlu paparan mendalam dan dianalisis apa umpan balik (*feedback*) teknologi yang aplikatif-interaktif dalam penilaian di setiap pembelajaran. ***Pelatihan Digital Assessment berbasis Kahoot dan Quizizz untuk Guru-Guru SD Lab School FIP UMJ*** menjadi salah satu jawabannya.

Berdasarkan hasil diskusi dan kuesioner dengan guru-guru SD Lab School FIP UMJ ditemukan bahwa guru-guru sekolah SD Lab School FIP UMJ tetap secara kontinyu membutuhkan pelatihan untuk terus meningkatkan kapasitas dan kapabilitas pendidik yang tercermin dalam tugas profesional guru dan performa pembelajaran siswa di dalam dan luar kelas. Pemateri pelatihan sangat berharap dapat membekali baik secara akademis dan praksis. Dan seyogyanya pelatihan menjadi benar-benar dibutuhkan secara kontekstual dengan permasalahan yang dihadapi sekolah, terutama guru. Praktikalitas dari mentoring ini sangat dibutuhkan sehingga *problem soluter* terhadap situasi yang dihadapi sebaiknya memiliki porsi yang besar.

Pelatihan Digitalisasi Penilaian bagi Guru SD Lab School FIP UMJ diharapkan akan menjadi *problem soluter* atas ketidakpraktisan penilaian tradisional yang masih berbasis kertas.

## 2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat semester gasal 2020-2021 ini melibatkan 24 guru SD Lab School FIP UMJ dan menginvestigasi implementasi aktifitas penilaian dengan basis *high technology learning*. Awal workshop, para pemateri (penulis) mempresentasikan *konsep* dan praktik aplikasi teknologi *digital freemium* yang mendukung pembelajaran. Berlanjut ke sesi tanya jawab, guru berbagi pengalaman dan pemateri diskusi menawarkan solusi terhadap permasalahan dalam *penilaian* pembelajaran berbasis teknologi digital terkini.

Bapak ibu guru yang tergabung dalam workshop juga diminta mengisi *GoogleForm questioners* guna memahami gambaran konteks permasalahan yang dihadapi oleh peserta. Hasil

interview (interaksi di kelas) dan kuesioner (GoogleForm) dianalisis untuk dapat mendeskripsikan umpan balik (feedback) penggunaan teknologi dalam penilaian di setiap pembelajaran bagi guru SD Lab School FIP UMJ.

## 1. Tahapan Pengabdian Masyarakat

### a) Melaksanakan Survey Lapangan

- Diadakan FGD pada tanggal 12 Agustus 2020 antara tim Pengabdian Masyarakat (Pengmas) dengan pihak sekolah bahwa perlu dilakukan pelatihan Digital Asesmen berbasis Kahoot dan Quizizz
- Diputuskan untuk memberikan pelatihan kepada seluruh guru SD Lab School FIP UMJ dengan diterbitkannya surat undangan kepada Guru-guru SD Lab School FIP UMJ mengenai pelatihan yang diadakan secara daring di sekolah tersebut.



**Gambar 1.** Printscren Undangan kepada Guru untuk Mengikuti Pelatihan

### b) Menentukan jadwal Pelatihan Daring secara sinkronus maupun asinkronus

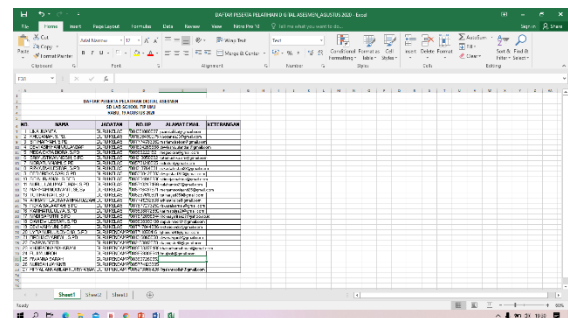
- Diterbitkan Surat Tugas dari Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta dengan nomor surat 16/F.8-UMJ/VIII/2020 per tanggal 15 Agustus 2020
- FGD memutuskan susunan pembicara saat Pelatihan Daring.



**Gambar 2.** Printscren Surat Tugas dari Dekan FIP UMJ

### c) Pelaksanaan Daring

- Dihadiri oleh 24 Guru SD Lab School FIP UMJ. Dalam daftar peserta pelatihan tertulis 27 guru. Namun saat mengikuti kegiatan asinkronus tercatat hanya 24 guru.
- Pemaparan materi oleh masing-masing pemateri. Pemaparan materi masing-masing hanya berlangsung selama 15 menit per materi dikarenakan waktu yang diberikan maksimal hanya 2 jam saja. Hal ini disebabkan karena saat diadakan pelatihan pada Hari Rabu, tanggal 19 Agustus 2020 tersebut berbarengan juga dengan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Oleh karena itu, kami tim Pengmas memanfaatkan waktu pelaksanaan Pelatihan Daring yang dimulai pukul 09.45 – 12.00.



**Gambar 3.** Printscren Daftar Peserta

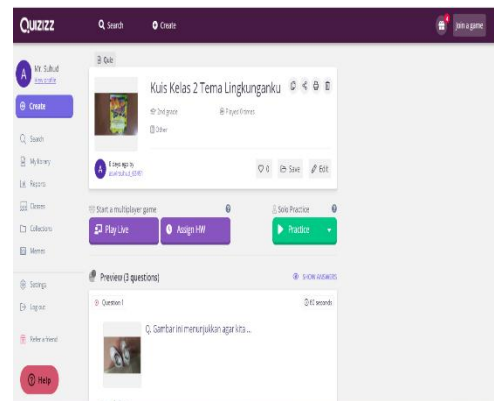
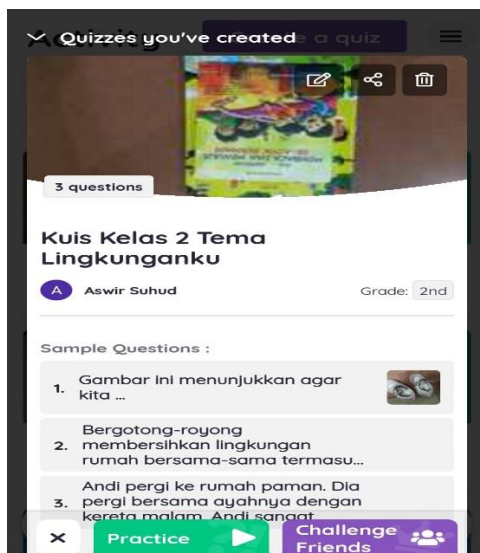
### 1. Pematerian

Sesi pertama, Dr. Farihen, M.Ag menjelaskan tentang pentingnya penilaian yang tidak hanya berdasarkan tingkat kognitif semata. Penilaian karakter berdasarkan Al-Islam Kemuhammadiyah di sekolah Muhammadiyah seperti SD Lab School FIP UMJ menjadi bagian yang tak terpisahkan. Penilaian akhlak siswa Sekolah Dasar penting dilakukan untuk membentuk

pemelajar yang berkarakter Islami sesuai dengan misi sekolah yang ingin menciptakan insan cerdas berkarakter Islami, berintegritas dan tangguh. Dengan demikian penilaian karakter sudah dapat dilakukan sejak kelas 1 hingga kelas 6 Sekolah Dasar. Penilaian ini mengukur kejujuran, kerapian, kerajinan, kerjasama dan lain-lain.

Sesi kedua, Imam Mujtaba, M.Pd menjelaskan tentang sistem penilaian yang ada di SD Lab School FIP UMJ sudah terintegrasi dengan SIS (Sistem Informasi Sekolah). Namun demikian, pelaporan nilai akhir atau kelulusan tetap memberlakukan pelaporan berbentuk *print-out* (rapor, ijazah, dan sertifikat).

Pada sesi ketiga, Dr. R. Andi Ahmad Gunadi, M.Pd menjelaskan tentang perkembangan teknologi Asesmen Digital. Pada sesi keempat, Mahbubul Wathoni, M.Kom menjelaskan tentang Google Classroom yang diintegrasikan Kahoot dan Quizziz dalam Asesmen Pembelajaran. Dalam sesi kelima, Zaitun, M.Pd menjelaskan tentang perlunya dilakukan Asesmen Reflektif guna meningkatkan proses belajar mengajar selanjutnya. Di sesi keenam atau terakhir, Aswir, M.Pd menjelaskan dan mendemonstrasikan penggunaan Kahoot dan Quizziz.



### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

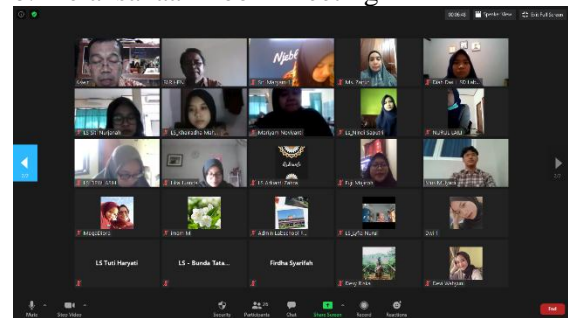
#### 1. Pelaksanaan Kegiatan Daring

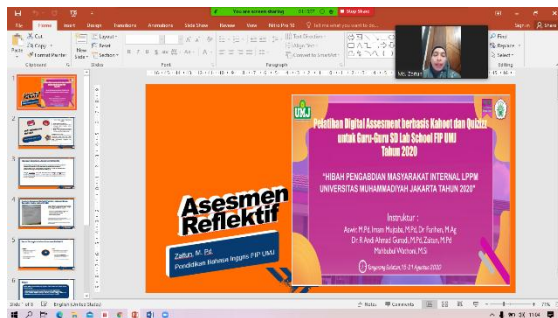
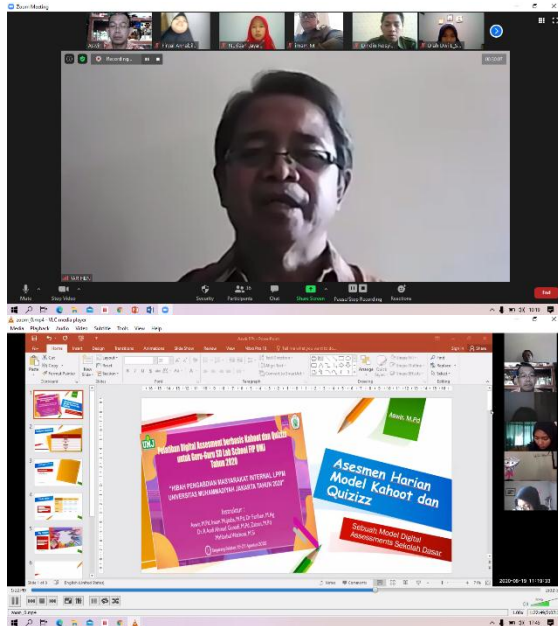
Kegiatan Daring pada Hari Rabu, 19 Agustus 2020 merupakan pelaksanaan kegiatan hari pertama dari 7 hari yang direncanakan. Karena keterbatasan tersedianya waktu guru-guru SD Lab School FIP UMJ dalam mengikuti kegiatan Pengmas ini, maka kegiatan lainnya dilakukan secara asinkronus melalui Google Classroom. Efektifitas pelaksanaan kegiatan hanya berlangsung selama 2 hari saja, yakni tanggal 19 Agustus 2020 secara *online* via Zoom Meeting dan tanggal 21 Agustus 2020 secara asinkronus melalui Google Classroom.

Saat pelaksanaan Pelatihan daring, seluruh peserta (100%) menjawab bahwa mereka telah melakukan sistem penilaian digital. Perangkat yang digunakan Googleform (98%), sisanya melalui perangkat Google Classroom, google form dan google drive. Dengan demikian para guru tidak pernah menggunakan perangkat *Kahoot.it* ataupun *Quizziz*.

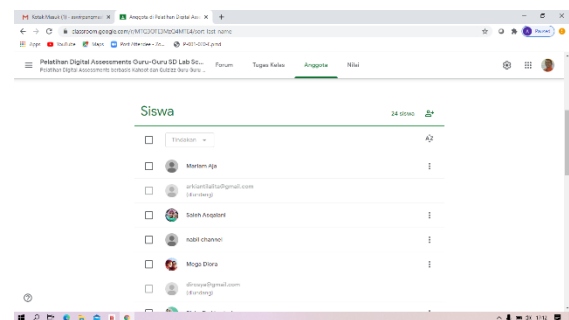
Foto-foto Kegiatan

#### b. Pelaksanaan Zoom Meeting





### c. Pelaksanaan Google Classroom



### 2. Luaran Pengabdian Masyarakat

- a. Seluruh materi pelatihan dalam proses penyempurnaan untuk dibuatkan buku. Tujuannya adalah sebagai rekam jejak pelaksanaan pelatihan selama masa pandemic COVID 19.
- b. Beberapa contoh soal berbasis Kahoot dan Quizzz untuk siswa kelas 1 hingga 6 sekolah dasar dapat menjadi rujukan guru dalam melaksanakan penilaian tugas maupun penilaian harian.
- c. Rekomendasi kepada pihak Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta (UMJ) bahwa asesmen digital melalui perangkat Kahoot atau Quizzz dapat digunakan dalam sistem penilaian.

Tabel 1. Kepakaran Pemateri

No	Nama Pemateri	Deskripsi Tugas	Kepakaran
1	Aswir, M.Pd	Memberikan materi tentang Format Asesmen Digital berbasis Kahoot dan Quizziz	Pendidikan Bahasa Inggris
2	Dr. Farihen, M.Ag	Memberikan materi dengan tema Asesmen berbasis AIK	PAUD
3	Imam Mujtaba, M.Pd	Memberikan materi manajemen penilaian berbasis SIS	PGSD
4	Dr. R. Andi Ahmad Gunadi, M.Pd	Teknologi Penilaian	Teknologi Pendidikan
5	Mahbubul Wathoni, M.Kom	GCR dan Sistem Penilaian	Pendidikan Teknologi Informasi
6	Zaitun, M.Pd	Asesmen Reflektif	Pendidikan Bahasa Inggris
7	Mus Mulyadi	Moderator	Pendidikan Bahasa Inggris

Tabel 2. Umpan Balik Peserta

Timestamp	Nama	Mengajar di kelas	Apakah Bapak/ibu meng	Pernahkah Bapak/ibu	Jelaskan jika Bapak/ibu	Jika Bapak/ibu tidak p	Menurut Bapak/ibu per	lakukan pelatihan Digital Assessments?
19/08/2020 14:14:18	Firyal Annabillah Nursya	2.1	Ya	Ya	Saya pernah menggunakan	Pernah memakai	Ya untuk pembelajaran yang lebih	
19/08/2020 14:25:29	Siti Nurjanah		3	Ya	Membuat pertanyaan me-		Sangat diperlukan	
19/08/2020 14:26:15	Karimatul Ulya, S.Pd		3	Ya	Pernah membuat soal pe-		Sangat diperlukan	
19/08/2020 14:26:37	Siti Nurjanah		3	Ya	Membuat soal pertanyaa-		Sangat diperlukan	
19/08/2020 14:27:53	Mariyam Noviyanti		3	Ya	Membuat soal pertanyaa-		Sangat diperlukan	
19/08/2020 14:28:07	Karimatul Ulya, S.Pd		3	Ya	Pernah membuat soal pe-		Sangat diperlukan	
19/08/2020 17:53:45	Sri Mustikaningsih		4	Ya	Google forms	Untuk penilaian harian pe	Perlu	
20/08/2020 6:41:20	Nindi Saputri		2	Ya	berfungsi sebagai penyin	Karena dengan adanya c	Ya	
20/08/2020 7:36:14	Firdha syarifah		2	Ya	Google drive, untuk men	Karna masih menggunakan	Perlu	
20/08/2020 7:46:32	Rizka Dwi Lestari		5	Ya	Google Form	Saat itu m	Kenapa tidak bikin? K	Sangat perlu
20/08/2020 7:46:00	Khocanah, S.Pd	Kelas 2	Ya	Ya	Saya pernah membuat d	Saya pernah membuat d	Perlu, pelatihan seperti workshop	
20/08/2020 7:50:46	Tuti Haryati	Kelas 5.3	Ya	Ya	Google form	Karena ada keterbatasan	Perlu	
20/08/2020 8:33:41	Diah dwi lestari	Kelas 1 sd	Ya	Ya	Pernah membuat digital	-	Perlu	
20/08/2020 8:37:54	Desy Riska Sari		5	Ya	Tidak	Belum pernah membuat	Karena belum ada araha	llya perlu, agar guru2 tahu bagaimana membuatnya (lebih bagus praktik langsung) karena dengan menggunakan digital assessment ha
20/08/2020 8:42:54	Lika Juanita		1	Ya	Google Docs, google for	-	Perlu	
20/08/2020 8:50:23	Dewi Asih Hani Wulanda		8	Ya	Saya pernah membuat g	Saya pernah membuat	Ya	
20/08/2020 9:03:09	Siti Maryam	1 satu	Ya	Ya	pernah membuat melu	g-	perlu	
20/08/2020 9:36:18	Rizka Saleamah	3.1	Ya	Ya	saya gunakan google diri	saya membuatnya	perlu	
							Tidak perlu. Media saat ini bisa langsung klik google dan belajar melalui youtube.	
20/08/2020 9:51:08	Nidratun Naimi	Kelas 6	Ya	Ya	Google doc, classroom, fo	Saya menggunakan ap	Belajar langsung tidak dengan teori dan teori yg terkesan monoton dan membosankan	
20/08/2020 10:01:04	Dewi wahyuni		4	Ya	Saya menggunakan goo	Pernah	Perlu	
20/08/2020 10:06:38	Akiani Laila Fatimatuz	2.1	Ya	Ya	Google form, google clas	Saya pernah membuat d	Sangat perlu	
21/08/2020 8:42:56	Lyfia nurul		1	Ya	Google form	-	Perlu	
21/08/2020 16:00:44	nurul laili mafukah		4	Ya	membuat soal melalui go-		perlu, supaya lebih memahami	
21/08/2020 18:11:36	Khairadha Maharani	Guru pendamping kelas	Ya	Ya	Membuat soal PH dengan	Tidak pernah	Sangat perlu	



#### 4. KESIMPULAN

Penilaian merupakan bagian dari proses pembelajaran. Digitalisasi pembelajaran berimbas pada digitalisasi sistem penilaian atau asesmen. Dengan dibekali pelatihan asesmen digital berbasis Kahoot dan Quizziz pada guru-guru Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Jakarta diharapkan dapat meminimalisir beban kerja tambahan guru seperti mengoreksi tugas siswa yang menjadi bagian penilaian tugas. Secara keseluruhan penilaian akhir peserta didik tidak hanya tergantung pada penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester, akan tetapi penilaian tugas juga berkontribusi terhadap hasil keseluruhan peserta didik.

Quizziz dan Kahoot sebagai bentuk asesmen digital menjadi otentik karena guru dapat membuat materi soal secara kontekstual berdasarkan apa yang terdapat di lingkungan sekitar tepat tinggal guru. Artinya guru dapat memasukkan unsur gambar maupun video hasil rekaman sendiri kedalam platform Kahoot maupun Quizziz. Pelatihan selanjutnya diharapkan konten materi soal yang dimasukkan kedalam Quizziz dan Kahoot dapat berbentuk animasi, demikian salah satu harapan peserta pelatihan.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Pelatihan ini terselenggara dengan baik berkat dukungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta (LPPM UMJ) secara moril maupun materil. Hibah Pengabdian Masyarakat internal yang dibiayai LPPM UMJ ini juga didukung oleh Sekolah Dasar Lab School Fakultas Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Jakarta sebagai mitra. Dengan demikian ucapan tak terhingga juga ditujukan kepada pimpinan dan guru-guru SD Lab School FIP UMJ dan Fakultas Ilmu Pendidikan UMJ.

#### DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an dan Terjemah. (2012). Penerbit Syaamil  
Dopo, Ferdinandus Bate dan Christina Isaniati. (2016). "Persepsi Guru tentang Digital Natives, Sumber Belajar Digital dan Motivasi Memanfaatkan Sumber Belajar Digital". *Jurnal Inovasi*

*Teknologi Pendidikan Volume 3, No 1, April 2016 (13-24)*

- Fitriadi, Prasetyo. (2019). *Pengembangan Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbasis Webquiz Kahoot untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Penguasaan Materi Peserta Didik SMA*.
- Hidayat, Rahmat dan ChadraWijaya. (201). "Ayat-Ayat Alquran Tentang Manajemen Pendidikan Islam". Medan: LPPPI
- Irwan, Irwan, Zaky Farid Luthfi, Atri Walidi. (2019). "Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Effectiveness of Using Kahoot! to Improve Student Learning Outcomes". *Pedagogia Jurnal Pendidikan. Vol. 8 (1)*.
- Putri, Aprilia Riyana dan Muhammad Alie Muzakki. (2019). *Implementasi Kahoot sebagai media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0*. Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial".
- Saifuddin, Much. Fuad. (2017). "E-Leaning dalam Persepsi Mahasiswa". *Varia Pendidikan, Vol. 29, No. 2, Desember 2017: 102-109*
- Sudihartono, Yudi. (2020). "Penerapan Quizziz Dalam Pelaksanaan Penilaian Pengetahuan Peserta Diklat Di Badan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah Provinsi Sumatera Selatan". *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian LPPM UM METRO Vol. 5. No. 1, Juni 2020: 7*
- Suyasa, P. Wayan Arta, dkk (2019). "Pelatihan Pembuatan Tes Interaktif Dengan Aplikasi Quizziz Bagi Para Guru Di Smpn 2 Kediri". *Prosiding SENADIMAS Ke-4, Tahun 2019*.