

Pelatihan Pembuatan Asesmen Daring Berbasis Gamifikasi bagi Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Sewon Bantul

Oleh: Sujarwo, Octavian Muning Sayekti, Tika Aprilia, Amalia Rizki Ardiansyah, Kurniawati

ABSTRAK

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan asesmen daring berbasis gamifikasi dalam menunjang pembelajaran daring di tengah pandemi covid-19. Pelatihan dilakukan dalam dua tahap. Pelatihan diberikan untuk guru sekolah dasar yang ada di Korwil Sewon dan Bantul. Peserta pelatihan berjumlah 30 orang. Pelatihan diselenggarakan selama kurang lebih tujuh hari. Tahap pertama adalah pengkajian dasar teori pengembangan asesmen daring berbasis gamifikasi. Tahap ini berisi seminar tentang asesmen daring berbasis gamifikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan tahap kedua ialah *workshop* pembuatan asesmen gamifikasi. Hasil pelatihan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan partisipan dalam membuat asesmen gamifikasi 100% meningkat. Hasil produk pelatihan yang dibuat peserta juga menunjukkan 100% sudah mampu membuat aplikasi asesmen daring dengan rincian 33% peserta membuat Kahoot, 40% membuat Quizizz dan 27% peserta membuat Educandy. Dengan demikian seluruh peserta pelatihan telah mampu membuat aplikasi baik asesmen daring kahoot, quizizz, maupun educandy, ditunjukkan dengan penyelesaian lembar kerja dan mengunggah link produk asesmen daring yang sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan. Produk tersebut dapat mereka gunakan untuk melakukan pembelajaran daring di kelas mereka masing-masing atau bisa juga disebarluaskan kepada guru lain. Selain itu, adanya pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi peserta dalam hal pengembangan asesmen pembelajaran daring yang menyenangkan.

Kata Kunci: Asesmen Daring, Gamifikasi, Pembelajaran Daring, Sekolah Dasar