

## Coaching Clinic Penggunaan Media Asesmen Digital Berbasis Website sebagai Sarana Evaluasi Pembelajaran di SDN 4 Sentalangu

Gilang Primajati<sup>1</sup>, Ulfa Lu'luilmaknun<sup>2</sup>, M.Gunawan Supiarmo<sup>3</sup>, Dita Oktavihari<sup>4</sup>, Sasa Apriliska<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Mataram, Mataram

[gilangprimajati@staff.unram.ac.id](mailto:gilangprimajati@staff.unram.ac.id)

### Abstract

SDN 4 Sentalangu is a school located at the foot of Mount Rinjani, precisely in Suela Sub-district, East Lombok Regency. The limitations of facilities and the lack of technologically literate educators in keeping up with current developments are important issues to note. Therefore, the implementation of a *coaching clinic* program on the use of website-based digital assessment media as an evaluation tool is a necessity for teachers at SDN 4 Sentalangu in order to enhance their skills in utilizing digital technology as a means of learning evaluation. In the digital era, website-based assessments offer an efficient and practical alternative compared to conventional methods such as paper-based assessments. There are many advantages to conducting digital, website-based learning evaluations, including making the learning process more engaging since students can learn visually and directly. Moreover, assessment results can be obtained in real time, so teachers no longer have to manually grade each student's work one by one.

However, many teachers still face limited understanding in designing and using digital assessment media, which leads to less optimal learning evaluation. The purpose of this program is to equip teachers with the knowledge and skills to use website-based assessment media, to improve the quality of learning evaluation, and to support the achievement of a more effective and modern learning process. The implementation method of this program consists of three main stages. First, the *socialization* stage to introduce the concept and benefits of digital assessment media. Second, technical training (*hands-on training*) to teach how to create and manage website-based assessments using both free and paid platforms. Third, intensive mentoring to assist teachers in implementing these assessment tools in classroom learning.

The expected outcomes of this community service program include scientific publications in ISSN-registered journals and the dissemination of results online through the Mathematics Education Study Program website, which is connected to the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) website at the University of Mataram. An additional expected outcome is the utilization of the website-based assessment applications/programs developed through this program in classes of certain courses.

**Keywords:** Coaching Clinic; Digital Assessment; Website; Learning Evaluation

### Abstrak

SDN 4 Sentalangu adalah sebuah sekolah yang berada dibawah kaki Gunung Rinjani tepatnya di Kecamatan Suela, Kabupaten Lombok Timur. Keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendidik yang melekat teknologi dalam rangka mengikuti arus zaman adalah hal-hal yang menjadi catatan penting. Oleh karena itu, urgensi pelaksanaan program coaching clinic penggunaan media asesmen digital berbasis website sebagai sarana evaluasi adalah sebuah kebutuhan bagi guru-guru di SDN 4 Sentalangu dalam rangka meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana evaluasi pembelajaran. Di era digital, asesmen berbasis website memberikan alternatif yang efisien dan praktis dibandingkan metode konvensional seperti asesmen berbasis kertas. Banyak kelebihan yang dapat diperoleh melakukan evaluasi pembelajaran digital berbasis website diantaranya pembelajaran semakin menarik karena siswa mudah belajar secara visual langsung kemudian evaluasi asesmen dapat langsung secara realtime memberikan hasil sehingga guru tidak lagi repot-repot mengoreksi asesmen siswa secara manual satu per satu. Namun, masih banyak guru yang menghadapi keterbatasan pemahaman dalam merancang dan

menggunakan media asesmen digital sehingga berdampak pada kurang optimalnya evaluasi pembelajaran. Tujuan dari program ini adalah untuk membekali para guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan media asesmen berbasis website, meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran, serta mendukung tercapainya proses pembelajaran yang lebih efektif dan modern. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahapan utama. Pertama, tahap sosialisasi untuk mengenalkan konsep dan manfaat media asesmen digital. Kedua, pelatihan teknis (hands-on training) untuk mengajarkan cara membuat dan mengelola asesmen berbasis website menggunakan platform gratis maupun berbayar. Ketiga, pendampingan intensif untuk membantu guru mengimplementasikan media asesmen tersebut dalam pembelajaran di kelas. Luaran yang diharapkan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah publikasi ilmiah pada jurnal terISSN dan publikasi hasil pengabdian secara online melalui website Prodi Pendidikan Matematika yang terhubung dengan website FKIP Universitas Mataram. Luaran tambahan yang diharapkan adalah pemanfaatan aplikasi/program media asesmen berbasis website yang sudah dibuat ini melalui kelas-kelas pada mata kuliah tertentu.

**Kata Kunci:** Coaching Clinic; Asesmen Digital ; Website; Evaluasi Pembelajaran

## 1. PENDAHULUAN

Sekolah Dasar Negeri 4 Sungalangu merupakan sekolah dasar negeri yang berlokasi di Desa Sungalangu, Kecamatan Suela, Kabupaten Lombok Timur, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Didirikan pada tanggal 1 Juli 1982, sekolah ini telah melayani pendidikan bagi anak-anak di wilayah tersebut selama lebih dari 4 dekade. Sekolah ini memiliki potensi besar untuk berkembang sebagai sekolah yang unggul dengan akreditasi A. SDN 4 Sungalangu menunjukkan komitmennya dalam memberikan pendidikan berkualitas dan berstandar nasional. Sekolah ini juga berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan menyediakan fasilitas yang memadai dan guru-guru yang profesional. Namun, seperti halnya daerah lain di Indonesia yang jauh dari perkotaan dan letaknya di daerah pegunungan, sekolah ini menghadapi berbagai tantangan keterbatasan akses internet yang perlu ditangani untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal menggunakan teknologi digital. Dari keterbatasan tersebut kami menawarkan penggunaan teknologi digital untuk asesmen pembelajaran baik secara online website (tersambung internet) maupun offline localhost (tidak ada internet). Sejalan dengan Hendriani dan Gusteti (2021) menegaskan bahwa desain instrumen evaluasi berbasis website mampu memberikan umpan balik yang cepat dan akurat, sehingga membantu guru dalam mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa secara lebih efektif. Oleh karena itu, penerapan media asesmen digital berbasis website menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar [1].

SDN 4 Sungalangu Kecamatan Suela terletak pada lingkaran kawasan Gunung Rinjani dengan potensi alam yang melimpah, didukung oleh keberagaman budaya masyarakatnya. Letak geografisnya walaupun didaerah yang berbukit-bukit dijangkau oleh masyarakat sekitar, meskipun akses ke teknologi informasi masih terbatas. Wilayah ini memiliki suasana yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran dengan lingkungan yang asri, temperature yang sejuk dan jauh dari polusi perkotaan. Masyarakat Kecamatan Suela memiliki budaya gotong royong yang kuat, yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung berbagai kegiatan sekolah, termasuk pengembangan program berbasis teknologi. Keterlibatan orang tua siswa dalam kegiatan sekolah juga cukup tinggi, meskipun belum diarahkan secara optimal dalam pengembangan pendidikan berbasis digital. Sebagian besar masyarakat bermata pencaharian di sektor pertanian dan peternakan. Dengan keterbatasan ekonomi, pemanfaatan teknologi digital di rumah tangga masih minim, yang memengaruhi kesiapan siswa dalam memanfaatkan media digital untuk pembelajaran.

SDN 4 Suntalangu memiliki 6 ruang kelas, ruang guru, perpustakaan, dan lapangan olahraga sederhana. Namun, fasilitas teknologi seperti komputer dan perangkat digital lainnya sangat terbatas. Jumlah guru dan siswa sekolah ini memiliki 12 guru, termasuk kepala sekolah, dengan jumlah siswa sekitar 120 orang. Rasio guru terhadap siswa cukup ideal, tetapi kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Fasilitas teknologi sekolah ini memiliki akses internet yang terbatas dan hanya beberapa perangkat komputer. Sebagian besar kegiatan evaluasi masih dilakukan secara manual, dengan sedikit penggunaan alat bantu digital. Berikut gambar yang diambil dari sosial media sekolah.



Gambar 1. Kegiatan Asesmen Pembelajaran saat Pandemi Covid

Permasalahan yang dihadapi diantaranya keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi, banyak guru di SDN 4 Suntalangu belum terbiasa menggunakan media asesmen digital. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan dan pendampingan yang mereka terima. Selanjutnya keterbatasan infrastruktur sekolah tidak memiliki laboratorium komputer yang memadai, dan akses internet di sekolah sering kali tidak stabil. Hal ini menjadi kendala utama dalam penerapan media asesmen digital berbasis website. Kemudian sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman dalam menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran. Di rumah, banyak siswa yang tidak memiliki akses ke perangkat seperti komputer atau smartphone. Terakhir minimnya penggunaan teknologi dalam evaluasi, proses evaluasi pembelajaran masih bergantung pada metode konvensional, seperti ujian tulis dan tugas manual, yang memakan waktu lebih lama dan kurang efisien dibandingkan dengan metode digital. Evaluasi berbasis digital menawarkan berbagai keuntungan, seperti fleksibilitas, interaktivitas, dan kemampuan untuk menyesuaikan kebutuhan siswa [2]. Hal ini mendukung peningkatan efektivitas pembelajaran dan kemampuan guru dalam memantau perkembangan siswa secara lebih terperinci [3]. Selain itu, media asesmen digital berbasis website juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengakses materi dan soal ujian, serta dapat mengurangi beban administratif bagi guru dalam proses penilaian [4].

Dengan pendekatan yang terintegrasi dan berbasis penelitian serta potensi sekolah dan dukungan masyarakat yang kuat solusi yang ditawarkan untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya melalui penggunaan media asesmen digital berbasis website. Namun, berbagai tantangan terkait infrastruktur, keterampilan teknologi, dan kesiapan siswa perlu segera diatasi. Program “Coaching Clinic Penggunaan Media Asesmen Digital

Berbasis Website” diharapkan mampu memberikan solusi yang tepat untuk memberdayakan sekolah dalam menghadapi era digital.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan adalah :

### 1. Sosialisasi

Tahap sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan tujuan dan manfaat program kepada para peserta, dalam hal ini guru-guru di sekolah SDN 4 Suntalangu. Kegiatan ini mencakup:

- Penyampaian latar belakang, identifikasi kebutuhan dan urgensi penggunaan media asesmen digital berbasis website.
- Penjelasan tentang struktur program pelatihan
- Simulasi atau contoh program aplikasi media asesmen digital
- Diskusi interaktif untuk menggali kebutuhan dan harapan guru-guru.

Melakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah dan pemangku kepentingan. Kegiatan yang dilakukan adalah mengadakan pertemuan dengan kepala sekolah, guru, komite sekolah, dan pihak terkait untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan langkah-langkah program. Menggali masukan dan harapan dari pihak sekolah untuk memastikan program berjalan sesuai kebutuhan lokal. Menyepakati jadwal pelatihan guru, pendampingan, dan implementasi media digital. Membahas aspek teknis, seperti alokasi waktu pelaksanaan, penggunaan perangkat teknologi, dan dukungan fasilitas. Luaran kegiatan ini adalah Kesepakatan tertulis antara tim pelaksana dan pihak sekolah terkait jadwal, tanggung jawab, dan target program dan Komitmen dari sekolah untuk mendukung implementasi media digital berbasis website. Pada tahap ini pengabdian mengidentifikasi bahwa asesmen digital yang dilakukan siswa kecuali pada saat Covid saja. Pihak SDN 4 Suntalangu sebagai mitra akan menyediakan tempat pelaksanaan sosialisasi dan guru-guru yang akan mengikuti sosialisasi. Seluruh anggota tim pengabdian akan berpartisipasi sebagai pembicara dalam kegiatan ini. Ketua tim mengambil peran untuk membuat rancangan media asesmen digital berbasis website yang mencakup konten matematika interaktif, bank soal/tempalatenya, menentukan platform dan teknologi yang akan digunakan (contoh: XAMPP, HTML, atau platform khusus pembelajaran) kemudian merancang struktur website, termasuk menu, fitur, dan navigasi yang user-friendly untuk guru dan siswa agar dapat mensimulasikan contoh program yang sudah dibuat baik secara online maupun offline kemudian anggota 2 dan anggota 3 akan menyampaikan sosialisasi terkait urgensi penggunaan media asesmen digital pembelajaran, dan anggota 1 menjelaskan mengenai hal-hal yang harus disiapkan agar dapat diakses oleh pihak sasaran. Mahasiswa akan membantu mempersiapkan teknis dan dokumentasi dari kegiatan.

### 2. Pelatihan

Pelatihan merupakan tahap inti di mana peserta akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media asesmen digital. Kegiatan meliputi:

- Pengenalan platform asesmen digital berbasis website yang akan digunakan.
- Workshop teknis tentang cara membuat, mengelola, dan menganalisis hasil asesmen digital.

- Simulasi penggunaan media asesmen dalam situasi pembelajaran nyata

Pada kegiatan ini, dilakukan pelatihan mengenai platform asesmen digital berbasis website yang akan digunakan dan implementasi di kelas kepada sasaran. Pada kegiatan ini, sasaran akan diperkenalkan dengan Petunjuk teknis penggunaan atau modul yang telah dibuat oleh tim. Ketua tim dan anggota 1 dan melakukan pelatihan dengan mengenalkan beberapa property atau platform yang dibutuhkan untuk diinstal dan pelatihan teknis penggunaan website untuk membimbing guru dalam cara mengakses dan menavigasi website pembelajaran yang telah disiapkan.. Anggota 2 dan anggota 3 melakukan pelatihan cara menambahkan soal evaluasi pada pembelajaran yang dalam hal ini dilatih untuk pembuatan media pada mata pelajaran matematika dan IPA. Anggota mahasiswa turun langsung membantu bapak-ibu guru yang terkendala masalah teknis.

### **3. Penerapan Teknologi**

Setelah pelatihan, peserta akan mulai menerapkan teknologi yang telah dipelajari dalam lingkungan pembelajaran mereka. Tahap ini meliputi:

- Implementasi media asesmen digital dalam kelas atau mata pelajaran masing-masing.
- Penyesuaian metode evaluasi pembelajaran berdasarkan umpan balik dari siswa dan hasil asesmen.
- Pengumpulan data awal untuk mengevaluasi efektivitas teknologi yang diterapkan

Pada kegiatan ini, Guru-guru akan membuat media asesmennya sendiri berdasarkan mata pelajaran yang diinginkan dengan menambahkan soal-soal beserta kunci jawabannya pada template yang sudah dibuatkan kemudian kita lihat secara bersama-sama seperti apa program asesmennya yang sudah ditambahkan soal-soal evaluasi. Sasaran diberikan kesempatan untuk menambahkan contoh-contoh soalnya sebanyak mungkin sehingga tim pengabdian dapat melihatnya langsung. Sasaran secara keseluruhan diharapkan dapat membuat minimal 5 soal baik sola isian singkat maupun pilihan ganda beserta dengan jawabannya. Pada kegiatan ini, setiap anggota tim akan melakukan diskusi kepada guru-guru di sekolah terkait hasil medianya.

### **4. Pendampingan dan Evaluasi**

Pendampingan dilakukan mulai dari perencanaan pembelajaran hingga pendampingan pembelajarana di kelas. Pendampingan perencanaan dilakukan secara daring maupun luring, sedangkan pendampingan implementasi dilakukan secara luring. Saat implemementasi pembelajaran, tim dan guru-guru yang lain akan menjadi observer pembelajaran untuk mengobservasi kegiatan peserta didik dan siswa. Mahasiswa akan membantu pendokumentasian kegiatan di kelas. Evaluasi dilakukan setelah praktik pembelajaran dilakukan meliputi ketercapaian tahapan pembelajaran, ketercapaian kemampuan numerasi peserta didik, kesan guru, dan kesan siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan.

### **5. Keberlanjutan Program**

Program coaching clinic penggunaan media asesmen digital berbasis website sebagai Sarana Evaluasi pembelajaran akan terus dilanjutkan setelah pendampingan dilakukan. Bentuk keberlanjutannya adalah adanya program yang sudah dibangun oleh tim pengabdian dan sudah dihostingkan di hosting milik prodi pendidikan matematika yang bisa digunakan untuk asesmen online. Kemudian untuk asesmen

offline menggunakan localhost yang juga sudah ditanamkan di laptop-laptop peserta beserta dengan bank soal yang sudah dibuat saat pelatihan.

### **Peran dan Tugas Anggota**

Berikut peran dan tugas dari masing-masing anggota tim yang berjumlah 3 orang dosen dengan kompetensi pemrograman, media, evaluasi, serta penugasan untuk 1 orang mahasiswa:

#### **1. Dosen dengan Kompetensi Pemrograman**

Pengembangan platform asesmen digital yang bertanggung jawab atas pembuatan atau penyesuaian platform website asesmen digital yang akan digunakan dalam program. Saat pelatihan anggota ini

menyampaikan kepada peserta tentang cara menggunakan platform, termasuk pengelolaan akun,

#### **2. Dosen dengan Kompetensi Media**

Dosen ini mendesain materi pelatihan yang bertanggung jawab atas pembuatan dan pengembangan materi pelatihan berbasis media, seperti presentasi, video tutorial, dan panduan interaktif. Kemudian dalam mengelola dan mengkurasi konten asesmen yang akan digunakan oleh peserta, memastikan relevansi dan kualitas media yang digunakan. Selain itu, Melatih peserta tentang cara membuat dan menggunakan berbagai jenis media dalam asesmen digital, seperti gambar, video, dan animasi. Terakhir mengevaluasi kualitas media dengan memastikan bahwa media yang digunakan dalam asesmen memenuhi standar kualitas dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

#### **3. Dosen dengan Kompetensi Evaluasi**

Anggota ini bertugas dalam perancangan instrumen evaluasi yang bertanggung jawab atas perancangan instrumen evaluasi yang digunakan untuk menilai efektivitas program dan hasil pembelajaran siswa. Lalu melatih peserta tentang konsep dan teknik evaluasi pembelajaran yang efektif, termasuk penggunaan data asesmen untuk perbaikan pembelajaran. kemudian mengumpulkan dan menganalisis data hasil asesmen untuk mengevaluasi dampak program terhadap proses pembelajaran. terakhir anggota tim ini bertugas menyusun laporan evaluasi program yang mencakup temuan dan rekomendasi untuk perbaikan di masa mendatang.

#### **4. Mahasiswa**

Mahasiswa memiliki tugas sebagai asisten teknis dan logistik yang membantu dalam penyelenggaraan kegiatan, seperti menyiapkan peralatan, mendukung peserta selama pelatihan, dan memastikan kelancaran operasional. Kemudian dalam pendampingan peserta yang membutuhkan bantuan teknis kepada peserta selama penerapan teknologi, termasuk membantu mengatasi masalah teknis yang sederhana. Berikutnya dokumentasi kegiatan berupa foto dan video seluruh kegiatan. Terakhir membantu dalam pengumpulan data untuk evaluasi, seperti menyebarkan kuesioner dan mencatat umpan balik dari peserta.

Setiap anggota tim memiliki peran yang saling melengkapi, memastikan bahwa program dapat berjalan secara efektif dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Kombinasi keahlian dari dosen dan mahasiswa memungkinkan pelaksanaan program yang holistik dan berkualitas tinggi.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian dilaksanakan di SDN 4 Suntalangu Kecamatan Suela Kabupaten Lombok Timur pada tanggal 28 Mei 2025 dengan peserta sebanyak 20 orang guru (Daftar Peserta pada Lampiran 1). Peserta terdiri dari perwakilan guru yang berasal dari 14 Sekolah Dasar di Lombok Timur. Gambar 1 menunjukkan situasi ketika para guru dengan antusias memperhatikan penjelasan dari pemateri.



Gambar 1. Peserta Coaching Clinic Asesmen

Gambar 2 berikut ini adalah situasi ketika pelaksanaan Coaching clinic Penggunaan media asesmen berbasis website.



Gambar 2. Situasi Saat Pengabdian menjelaskan

Selain materi asesmen berbasis website online materi pelatihan juga diberikan asesmen jika terkendala internet yaitu menggunakan localhost atau secara offline.

Setelah Coaching Clinic penggunaan media asesmen berbasis website, dilakukan survei untuk mengukur respon guru sebagai peserta. Survei mencakup enam aspek, yaitu

kesesuaian media dengan kurikulum sekolah dasar, kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa, dampak terhadap proses belajar siswa, daya tarik dalam meningkatkan minat dan motivasi, interaktivitas media dalam mendukung aktivitas siswa, serta kelayakan implementasi dalam pembelajaran. Instrumen survei menggunakan skala lima pilihan respon (sangat tidak setuju hingga sangat setuju). Hasil survei kemudian dianalisis berdasarkan masing-masing aspek tersebut. Berikut hasilnya :

#### 1. Kesesuaian media asesmen dengan kurikulum sekolah dasar

Sebanyak 72% guru menyatakan setuju atau sangat setuju bahwa media asesmen digital berbasis website sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun mayoritas guru menilai media sudah relevan, masih ada sebagian yang merasa perlu penyesuaian lebih lanjut agar media lebih optimal mendukung capaian pembelajaran sesuai kurikulum. Hal ini setelah digali karena belum terbiasanya guru-guru untuk memberikan asesmen secara digital masih sering menggunakan konvensional berbasis kertas. Berikut diberikan grafiknya secara umum.

#### 2. Kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa

Sebanyak 85% responden menilai media mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Angka ini memperlihatkan bahwa media memiliki tingkat keterpakaian yang tinggi dalam praktik pembelajaran. Namun, masih ada sekitar 15% guru yang menilai perlunya peningkatan pelatihan atau penyederhanaan tampilan agar lebih ramah pengguna.

#### 3. Dampak terhadap proses belajar siswa

Sebanyak 78% guru memberikan penilaian positif terhadap dampak penggunaan media terhadap proses belajar siswa. Hal ini menandakan bahwa media cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep. Meski begitu, angka ini juga menunjukkan bahwa efeknya belum sepenuhnya maksimal, sehingga integrasi media dengan strategi pembelajaran perlu ditingkatkan.

#### 4. Daya tarik dalam meningkatkan minat dan motivasi

Daya tarik media menjadi aspek yang memperoleh penilaian tertinggi dengan 92% responden setuju atau sangat setuju. Hasil ini mengindikasikan bahwa media berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

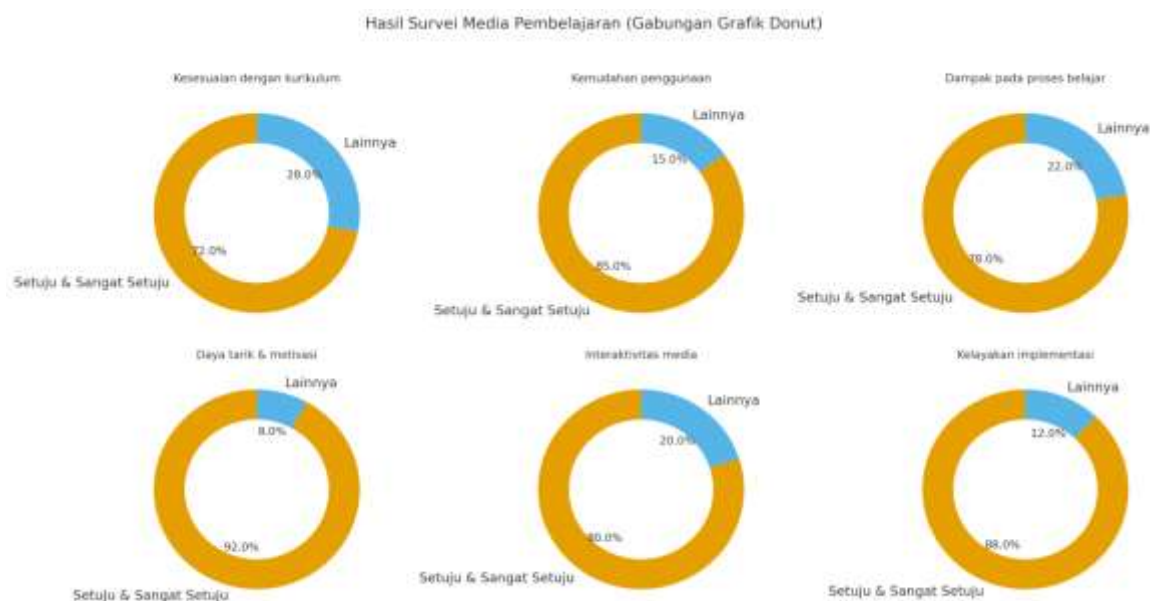
#### 5. Interaktivitas media dalam mendukung aktivitas siswa

Sebanyak 80% guru menilai media memberikan ruang interaktif yang memadai untuk siswa. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru melihat adanya peluang bagi siswa untuk terlibat aktif, meskipun masih diperlukan pengembangan fitur interaktif yang lebih variatif agar semua siswa dapat berpartisipasi secara optimal.

#### 6. Kelayakan implementasi dalam pembelajaran

Sebanyak 88% responden menyatakan media layak diimplementasikan dalam pembelajaran. Penilaian ini menguatkan bahwa media sudah memenuhi sebagian besar kebutuhan pembelajaran di kelas. Meski demikian, dukungan teknis seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet perlu diperhatikan agar implementasi berjalan lebih efektif dan merata.

Berikut ditampilkan gabungan grafik Doughnut dari keenam aspek:



Dari keenam aspek tersebut, **daya tarik media asesmen (92%)** memperoleh penilaian tertinggi, menegaskan bahwa inovasi berbasis digital mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga memperoleh nilai asesmen yang bagus. Sementara itu, **kesesuaian dengan kurikulum (72%)** menjadi aspek terendah, sehingga perlu penyesuaian media asesmen lebih selaras dengan kebutuhan kurikulum sekolah dasar.

Luaran tambahan pada pengabdian ini adalah berupa program aplikasi berbasis website sebagai teknologi tepat guna bagi masyarakat.

#### 4. SIMPULAN

Penerapan teknologi dan inovasi melalui pelatihan penggunaan media asesmen digital berbasis website dan GeoGebra di SDN 4 Suntalangu terbukti memberikan dampak positif bagi guru dan siswa. Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas guru memberikan respon setuju dan sangat setuju dengan persentase antara 72–92% pada enam aspek yang dinilai.

- Media dinilai cukup sesuai dengan kurikulum (72%), meskipun masih memerlukan penyesuaian materi.
- Kemudahan penggunaan (85%) dan kelayakan implementasi (88%) menunjukkan media praktis untuk diterapkan di kelas.
- Dampak terhadap proses belajar (78%) memperlihatkan adanya peningkatan efektivitas, walaupun belum maksimal.
- Interaktivitas media (80%) menegaskan adanya ruang bagi siswa untuk lebih aktif.
- Aspek dengan penilaian tertinggi adalah daya tarik dan motivasi (92%), yang membuktikan bahwa media mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Secara keseluruhan, inovasi ini dapat disimpulkan layak diimplementasikan dalam pembelajaran sekolah dasar, dengan catatan perlu adanya penyempurnaan konten agar

lebih selaras dengan kurikulum dan peningkatan fitur interaktif untuk memaksimalkan dampak pada proses belajar siswa.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian PNPB dari pendanaan FKIP Universitas Mataram.

## 6. REKOMENDASI

Rekomendasi yang penulis sarankan yaitu Rencana berikutnya adalah mengintegrasikan media asesmen digital dengan platform pembelajaran yang sudah ada, seperti Google Classroom, Moodle, atau Learning Management System (LMS) lokal. Tujuannya agar media tidak hanya berdiri sendiri, tetapi dapat digunakan secara lebih luas dan berkesinambungan.

## 7. REFERENSI

- Fachrudin AD. Modul Mahir Pengetahuan Numerasi: Proses, Konten, dan Konteks. Jakarta: Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; 2022.
- Kementerian Pendidikan KR dan T. Rapor Pendidikan Nusa Tenggara Barat. Jakarta; 2024.
- Kementerian Pendidikan KR dan T. Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 0340/B/HK.01.03/2022 Tentang Kerangka Literasi dan Numerasi Bagi Guru Pada Sekolah Dasar. Jakarta; 2022.
- Mauliyda MA, Erfan M, Hidayati VR. Analisis Situasi Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Sdn Senurus: Kemungkinan Terjadinya Learning Loss. *Journal of Elementary Education*. 2021;04:3.
- Novitasari D, Humaira Salsabila N, Amrullah A, Azmi S, Hikmah N. Analisis Kemampuan Numerasi Mahasiswa Calon Guru Matematika. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*. 2024 Jun 30;6(1):329–40.
- Kertiyani NMI, Lu'luilmaknun U, Azmi S. Potential of Using Local Wisdom in Mathematical Problem Posing E-module: A Need Analysis. *Mathematics Education And Application Journal (META)* [Internet]. 2023;5(2):56–63. Available from: <http://jurnal.borneo.ac.id/index.php/meta>
- Sarjana K, Kurniawan E, Lu'luilmaknun U, Kertiyani NMI. Construction of Teaching Materials To Facilitate 21st Century Learning on Critical and Creative Thinking. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*. 2024 Mar 9;10(1):242–50.
- Wulandari NP, Kurniati N, Hikmah N, Wahidaturrahmi W. The development of numeracy problems for junior high school students. *Jurnal Elemen*. 2023 Jan 2;9(1):98–108.