

ABSTRAK

Pembelajaran daring yang dilakukan di sekolah dasar hendaklah memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki sifat *engagement* pada siswa. Salah satu yang bisa dilakukan adalah menyelipkan permainan (gamifikasi) melalui asesmen daring. Siswa diharapkan akan lebih termotivasi dengan hadirnya permainan di dalam pembelajaran. Pengabdian ini memiliki tujuan untuk memberikan pelatihan pada guru sekolah dasar supaya dapat membuat asesmen daring berbasis gamifikasi. Kegiatan PPM dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) analisis situasi dan merumuskan masalah; (2) mencari alternatif pemecahan masalah; (3) menentukan kegiatan pemecahan masalah; (4) persiapan dan perencanaan kegiatan; (5) pelaksanaan kegiatan; dan (6) evaluasi. Kegiatan ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, tutorial dan praktik mendesain asesmen daring berbasis gamifikasi. Evaluasi kerja yang akan dilaksanakan dalam kegiatan PPM ini meliputi evaluasi pemahaman peserta terhadap materi. Evaluasi ini dilaksanakan dengan tes (dalam bentuk *pre-test* dan *post-test*) tentang materi yang disampaikan dan menggunakan penugasan berupa pembuatan asesmen daring berbasis gamifikasi dari salah satu aplikasi asesmen daring yaitu Kahoot, Quizizz, dan Educandy.

Kata kunci: *asesmen daring, gamifikasi, pembelajaran daring, sekolah dasar*