

NASKAH ORISINAL

Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis *Technoedugames* dalam Konteks Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 2 Mojokerto

Ilmatus Sa'diyah¹ | Abdul Hamid^{2,*} | Widiwurjani³ | Citra Dewi Kirana¹ | Amelia Febrianti¹

¹Program Studi Linguistik Indonesia, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

²Program Studi Teknik Mesin Alat Berat, Politeknik Negeri Madura, Sampang, Indonesia

³Program Studi Agroteknologi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

Korespondensi

*Abdul Hamid, Program Studi Teknik Mesin Alat Berat, Politeknik Negeri Madura, Sampang, Indonesia. Alamat e-mail: ahamchimie@poltera.ac.id

Alamat

Program Studi Teknik Mesin Alat Berat, Politeknik Negeri Madura, Sampang, Madura, Indonesia

Abstrak

Asesmen yang berarti penilaian atau evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk melakukan asesmen terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Di tingkat sekolah, asesmen mencakup tiga ranah, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Guru di SMAN 2 Mojokerto cenderung melakukan asesmen secara monoton dengan tujuan hanya menggugurkan tugas penilaian. Asesmen hanya dilakukan dengan memberikan ulangan harian berupa tes tulis di kertas setelah materi selesai dan pengerjaan LKS (lembar kerja siswa) saat siswa belajar suatu materi. Sehingga kami melakukan kegiatan pendampingan penyusunan asesmen interaktif dan kreatif berbasis *technoedugames* dalam konteks kurikulum Merdeka. Adapun media berbasis *technoedugames* yang dijelaskan kepada para guru yaitu Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle. Para guru sangat tertarik dan interaktif dalam mengikuti kegiatan pengabdian ini dengan dibuktikan dari hasil post-test yang menunjukkan hampir 88% guru mendapatkan nilai post-test di atas 70. Hasil umpan balik/ kuesioner menunjukkan 52,4% guru menjawab sangat sesuai terhadap media *technoedugames* dalam meningkatkan kemampuan dalam menyusun evaluasi pembelajaran. Sebanyak 61,9% guru menjawab tepat terkait media *technoedugames* ketika digunakan dalam asesmen. Serta 66,7% guru menjawab puas dalam mengikuti kegiatan pendampingan penyusunan asesmen interaktif dan kreatif berbasis *technoedugames*.

Kata Kunci:

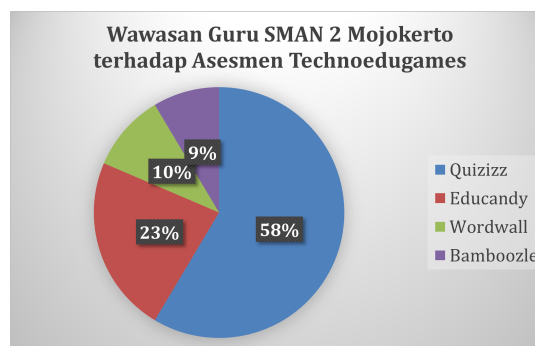
Asesmen, Bamboozle, Educandy, Merdeka Belajar, *Technoedugames*, Quizizz, Wordwall

1.1 | Latar Belakang

Kurikulum Merdeka telah digunakan secara serentak di Indonesia dengan menggunakan prinsip pembelajaran yang berfokus pada peningkatan kompetensi dan karakter siswa serta dapat memberikan umpan balik yang komprehensif^[1]. Bagian umpan balik ini perlu disoroti karena terkait dengan aspek penilaian dalam pembelajaran. Pada dasarnya, aspek asesmen juga banyak perubahan dalam pelaksanaannya. Asesmen yang berarti penilaian atau evaluasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembelajaran di kelas. Guru dituntut untuk melakukan asesmen terhadap kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan. Di tingkat sekolah, asesmen mencakup tiga ranah, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotor). Ketiganya harus diberikan nilai pada setiap selesai satu materi berupa penilaian harian, pertengahan semester dengan sistem UTS (Ujian Tengah Semester) dan akhir semester dengan sistem UAS (Ujian Akhir Semester). Pada tiap bagian penilaian, penilaian harian dianggap yang paling menunjukkan kualitas output, yaitu siswa. Pasalnya, dalam mempelajari satu materi, siswa akan dinilai pada saat belajar materi dan setelah mempelajari materi.

Dalam konteks dalam Kurikulum Merdeka, konsep asesmen dipetakan menjadi dua, yaitu asesmen formatif yang menilai proses pembelajaran dan asesmen sumatif yang menilai hasil pembelajaran secara menyeluruh di akhir^[2]. Dalam pelaksanaannya, asesmen itu mengedepankan asesmen sebagai proses pembelajaran (*assessment as learning*), asesmen untuk proses pembelajaran (*assessment for learning*), dan asesmen pada akhir proses pembelajaran (*assessment of learning*). Asesmen sebagai proses pembelajaran bertujuan memberikan pengalaman siswa untuk belajar menilai diri sendiri dan temannya. Jenis asesmen ini memiliki beberapa fungsi, yaitu untuk mendiagnosis kemampuan awal dan kebutuhan belajar siswa, sebagai umpan balik memperbaiki proses pembelajaran dan strategi pembelajaran, mendiagnosis daya serap materi, serta memacu perubahan suasana kelas. Asesmen untuk proses pembelajaran bertujuan memperbaiki proses pembelajaran sehingga berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar siswa sekaligus refleksi untuk siswa. Sementara itu, asesmen pada akhir proses pembelajaran difungsikan untuk alat ukur hasil belajar siswa secara keseluruhan dan digunakan guru untuk evaluasi pembelajaran baik metode maupun media belajar.

Asesmen dalam pembelajaran sangat penting karena akan memberikan beragam informasi kepada guru, siswa, dan orang tua. Untuk guru, asesmen dapat memberikan informasi tentang gaya belajar siswa, kemajuan siswa, hasil belajar siswa, dan efektivitas pembelajaran yang dilakukan. Bagi siswa, asesmen dapat memberikan informasi tentang hasil belajarnya dan mengevaluasi cara belajarnya. Sementara guru, asesmen dapat memberikan informasi tentang hasil belajar anaknya di sekolah sehingga bisa memacu motivasi eksternal di lingkungan rumah.



Gambar 1 Wawasan Guru SMAN 2 Mojokerto terhadap Asesmen *Technodugames*.

Pada Gambar (1), terlihat bahwa 73 dari 80 guru di SMAN 2 Mojokerto masih menggunakan penilaian berbasis kertas, yaitu ujian dengan menulis jawaban di kertas selama pembelajaran untuk melaksanakan asesmen formatif. Hal itu tidak jauh berbeda dengan dengan asesmen sumatif yang diselenggarakan sekolah. Sementara itu, pada pertanyaan yang lain pada kuesioner awal yang dibagikan, Dari empat asesmen *technoedugames* yang tersedia di Google, hanya Quizizz yang dikenal dan pernah digunakan.

Situasi itu dialami guru dalam pelaksanaan asesmen di kelas. Padahal, asesmen merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran^[3]. Dengan asesmen yang kreatif dan inovatif berbasis *technoedugames* tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena secara tidak langsung menambah pengalaman belajar siswa atas kesalahan yang dilakukan^[4]. Asesmen kreatif dan

interaktif ini juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan memantik tumbuhnya suasana asesmen yang menyenangkan^[5]. Siswa merasa tidak sedang dinilai, tetapi siswa merasa sedang bermain dan berinteraksi dengan guru dan temannya di kelas. Kemampuan berpikir kritis siswa pun akan tumbuh^{[6] [7] [8]}.





Namun, Kurikulum Merdeka ini juga menyulitkan guru karena pemerintah tidak sepenuhnya memberikan pendampingan yang komprehensif terutama dalam hal asesmen yang kreatif dan interaktif dengan siswa^[9]. Melalui wawancara secara non-formal dengan guru di SMAN 2 Mojokerto, guru menyatakan bahwa guru terus-menerus dipaksa untuk belajar secara mandiri semua perubahan yang ada dalam kurikulum Merdeka, termasuk pelaksanaan asesmen yang berubah. Hal itu tentu bertabrakan atau tidak berjalan beriringan dengan tugas guru yang lain, seperti administratif. Oleh karena itu, guru tidak memiliki waktu untuk mempelajari asesmen dengan mandiri. Asesmen kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi berbasis edukasi dan games perlu diterapkan dalam asesmen di sekolah, terutama di SMAN 2 Mojokerto. Asesmen dengan bantuan teknologi tentu memiliki kelebihan, yaitu tidak adanya potensi kecurangan dan plagiarism selama asesmen sehingga hasil belajar siswa dapat terukur dengan baik^[10]. Guru perlu didampingi untuk dapat mengakses asesmen yang kreatif dan interaktif untuk memenuhi amanah kurikulum Merdeka. Tidak hanya pada aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotor juga. Kedua aspek itu masih menyulitkan guru dalam memberikan asesmen^[11].

1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Permasalahan yang dialami oleh guru-guru di SMAN 2 Mojokerto mencakup dua aspek. Pertama, guru memiliki keterbatasan dalam melakukan asesmen selama pembelajaran karena kurangnya wawasan guru dalam mengakses aplikasi pendukung asesmen yang kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi. Guru cenderung melakukan asesmen dengan melakukan ujian di kertas. Guru membuat soal lalu menggandakannya untuk digunakan di kelas. Pilihan soal bisa pilihan ganda, isian singkat, atau esai. Jika tidak sempat, guru hanya perlu meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada dalam lembar kerja siswa (LKS). Saat diwawancara, satu di antara guru di SMAN 2 Mojokerto menyatakan bahwa asesmen yang pernah dilakukan secara interaktif dengan siswa di kelas hanyalah Quizizz. Padahal, banyak bentuk lain yang bisa digunakan oleh guru.

Permasalahan kedua terkait dengan pengembangan asesmen kreatif dan interaktif pada aspek afektif dan psikomotor. Penilaian afektif berkaitan dengan sikap, pendapat, dan persepsi siswa dalam pembelajaran. Penilaian ranah afektif merupakan hal yang penting karena penilaian ranah afektif harus dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Umumnya, penilaian ini menggunakan lembar *check-list*. Namun, guru belum memiliki gambaran jika harus melakukan asesmen ranah afektif secara kreatif dan interaktif. Sementara itu, ranah psikomotorik meliputi kompetensi yang dapat diraih dengan aktivitas pembelajaran bukan tes, melainkan sebuah aktivitas yang memerlukan gerak tubuh atau perbuatan, kinerja (*performance*), imajinasi, kreativitas, dan karya-karya intelektual^[12]. Ranah ini cocok dinilai pada pertemuan yang bersifat langsung (tatap muka). Pada perkembangannya ranah ini sulit dinilai oleh guru.

Tabel 1 Daftar Permainan *Technoedugames*

No.	Nama Permainan	Deskripsi Permainan	Logo
1.	Quizizz	Kuis interaktif dengan 4 opsi pilihan jawaban. Peserta bisa bersaing dengan peserta lain secara asyik.	
2.	Wordwall	Permainan ini identik dengan kosakata sehingga baik digunakan untuk pembelajaran bahasa.	
3.	Educandy	Di sini banyak sekali jenis permainan yang bisa dipilih oleh guru. Variatif dan menyenangkan.	
4.	Baambozle	Ini bisa digunakan untuk permainan kelompok.	

Solusi permasalahan yang dihadapi guru pada subbab sebelumnya adalah dengan memberikan pendampingan kepada guru-guru mulai dari memberikan wawasan bagaimana menyusun asesmen yang kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan *technoedugames*. Ada empat *technoedugames* yang akan didampingi kepada guru yaitu Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle. Tabel 1 adalah detail tabel *technoedugames* yang digunakan^[13].

Seluruh permainan *edugames* itu sudah menyediakan beragam *template games* yang bisa dimanfaatkan guru. *Template*-nya berupa kuis, *ballon pop*, anagram, teka-teki silang, roda acak, pencarian kata, benar-salah, diagram berlabel, dan lainnya. Semua *template* akan diajarkan kepada guru agar bisa menyisipkan pembelajaran ke dalam permainan. Dalam pemecahan masalah yang dicapai oleh guru di SMAN 2 Mojokerto, detail pemecahan dua masalah yang dihadapi melalui kegiatan pendampingan yang ditunjukkan pada Tabel 2 .

Tabel 2 Masalah dan Solusi Permasalahan Guru di SMAN 2 Mojokerto

No.	Aktivitas	Masalah	Solusi Permasalahan
1.	Kegiatan Penyusunan Asesmen Kreatif dan Interaktif pada ranah kognitif untuk Asesmen Formatif.	Menyusun asesmen kognitif pada asesmen formatif secara kreatif dan interaktif.	Memberikan materi tentang asesmen kreatif dan interaktif ranah kognitif melalui <i>technoedugames</i> , yaitu Quizizz, Wordwall, Educandy, dan Bamboozle.
2.	Kegiatan Penyusunan Asesmen Kreatif dan Interaktif pada ranah afektif dan psikomotor untuk Asesmen Formatif.	Menyusun asesmen afektif dan psikomotor pada asesmen formatif secara kreatif dan interaktif.	Memberikan materi tentang asesmen kreatif dan interaktif ranah afektif dan psikomotor melalui <i>technoedugames</i> , yaitu Quizizz, Wordwall, Educandy, dan Bamboozle.

1.3 | Target Luaran

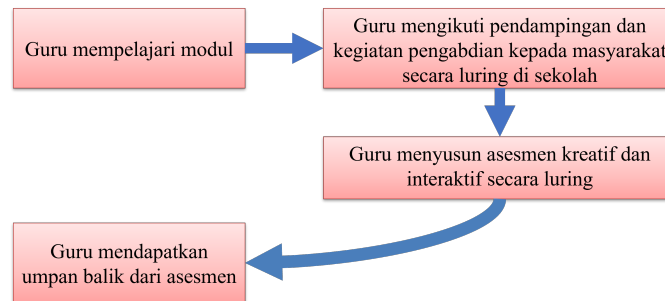
Target luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ditunjukkan pada Tabel 3 .

Tabel 3 Target Luaran

No.	Indikator Keberhasilan	Deskripsi
1.	Peningkatan wawasan dan produktivitas guru dalam menyusun asesmen kreatif dan interaktif	Hasil ini didapatkan melalui asesmen buatan guru dan hasil posttest-pretest
2.	Publikasi media massa	Telah terpublikasi pada surat kabar harian Surya.
3.	HKI	Hak cipta berupa modul kegiatan.
4.	Publikasi video	Telah terpublikasi pada media Youtube
5.	<i>Outcome</i> dari hasil Pengabdian Kepada Masyarakat	Peningkatan profesionalisme guru melalui penyusunan asesmen kreatif dan interaktif.
6.	Keterlibatan terhadap mahasiswa	Mahasiswa mendampingi guru dan ikut serta dalam menyusun asesmen pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
7.	<i>Networking</i>	Tim pengabdian kepada masyarakat dan Guru dengan terjalin komunikasi yang baik dan berkesinambungan.

2 | METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara luring di SMAN 2 Mojokerto. Setiap selesai kegiatan pendampingan dan pengabdian kepada masyarakat, guru akan mendapatkan penugasan dengan membuat asesmen kreatif dan interaktif berbasis *technoedugames* di *platform* yang sudah didampingi. Guru membuat asesmen sesuai dengan mata pelajaran yang diampu sehingga memudahkan dalam pembuatan. Hasil kerja guru dijadikan sebagai laporan dan bahan evaluasi pelatihan. Berikut adalah diagram yang menunjukkan prosesnya (Gambar (2)).



Gambar 2 Diagram tahapan kegiatan pengabdian.

Guru juga akan mendapatkan pre-test dan post-test terkait kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini agar tim pengabdian mengetahui seberapa jauh guru memahami materi yang telah disampaikan yang nantinya dapat mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah.

3 | HASIL DAN DISKUSI

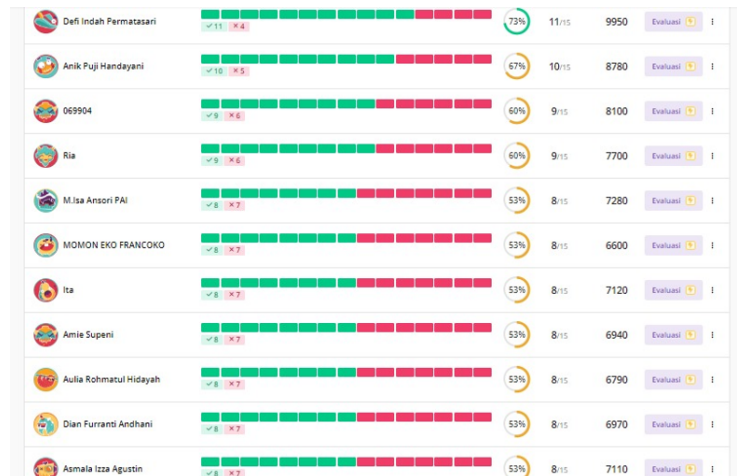
Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMAN 2 Mojokerto diawali dengan kegiatan pre-test mengenai Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis *Technoedugames*. Pre-test dilakukan menggunakan media Quizizz sekaligus pengenalan kepada para guru dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Tampilan pertanyaan pre-test sebelum kegiatan pengabdian masyarakat ditunjukkan pada Gambar (3).

- 1 Apa itu Baamboozle?
- 2 Siapa yang bisa menggunakan Baamboozle?
- 3 Keunggulan baamboozle adalah sebagai berikut, kecuali
- 4 Sebutkan beberapa jenis pertanyaan yang dapat dibuat di Quizizz.
- 5 Bagaimana cara menambahkan gambar, video, dan audio ke dalam kuis Quizizz?
- 6 Apa saja fitur utama Quizizz?
- 7 Alamat website wordwall adalah....
- 8 Apa saja templates games yang disediakan oleh wordwall?
- 9 Gambar itu merupakan bagian games dari wordwall, yaitu...
- 10 Apa manfaat utama menggunakan Educandy bagi siswa?
- 11 Aktivitas permainan yang bisa dipilih dari educandy mencakup...
- 12 Gambar tersebut menunjukkan jenis permainan..... dalam educandy.
- 13 Asesmen dalam pembelajaran di kurikulum merdeka belajar mencakup... kecuali
- 14 Jenis asesmen yang memungkinkan siswa untuk mengumpulkan dan menyajikan karya-karya dalam format digital
- 15 Asesmen yang menggunakan simulasi situasi nyata untuk mengukur kemampuan siswa dalam menghadapi tantangan

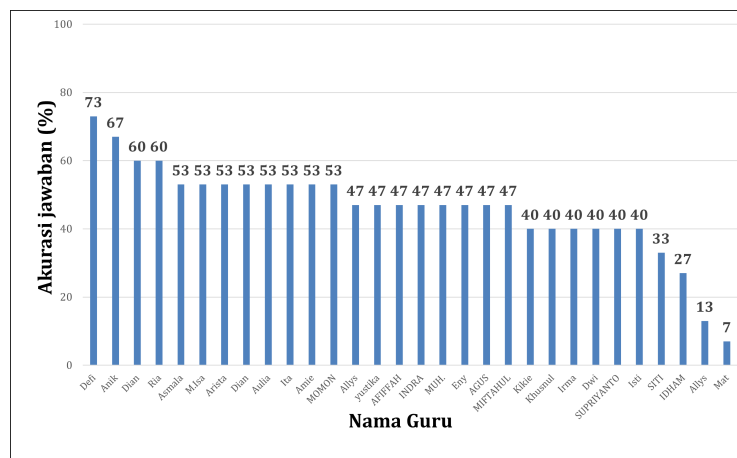
Gambar 3 Tampilan pertanyaan pre-test dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Sedangkan tampilan pada proses pre-test menggunakan Quizizz dan hasil penilaian pre-test ditunjukkan pada Gambar (4) dan (5). Berdasarkan hasil pre-test menunjukkan akurasi jawaban yang benar dalam menjawab pertanyaan diperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 73%. Sebagian besar rata-rata akurasi dalam menjawab pertanyaan pre-test masih dibawah 60%. Hal ini

menunjukkan bahwa rata-rata guru di SMAN 2 Mojokerto belum memahami terkait aplikasi-aplikasi *technoedugames* yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.



Gambar 4 Tampilan proses pre-test menggunakan aplikasi Quizizz.



Gambar 5 Hasil pre-test kegiatan pengabdian masyarakat Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis *Technoedugames*.

Kemudian kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi asesmen kreatif dan interaktif dengan *technoedugames* yang dijelaskan oleh ketua tim pengabdian kepada masyarakat. Adapun prinsip terkait asesmen yaitu:

1. Asesmen adalah bagian terpadu dalam proses belajar mengajar dalam memfasilitasi pembelajaran, menyediakan informasi sebagai umpan balik untuk guru, orang tua dan murid (peserta didik).
2. Asesmen perlu dirancang dan dilakukan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
3. Asesmen dirancang secara adil, valid, dan dapat dipercaya.
4. Asesmen dapat dilakukan dalam bentuk tugas kepada murid/siswa.
5. Asesment merupakan bagian dari laporan kemajuan dari kegiatan belajar murid/siswa

Adapun jenis-jenis asesmen interaktif dan kreatif yang dapat dilakukan oleh guru untuk menunjang pembelajaran sehingga guru dan siswa mampu berinteraksi dan berkreasi untyuk meningkatkan suasana pembelajaran di dalam kelas antara lain:

1. Asesmen portfolio digital: Pada asesmen ini memungkinkan siswa dalam menyajikan dan mengumpulkan karya dalam format secara digital. Siswa dapat mengunggah hasil tugasnya dalam bentuk dokumen seperti esai, proyek multimedia, presentasi dan lainnya. Asesmen ini mampu memberikan gambaran yang lebih holistik terekait kemampuan siswa dan tudak hanya mengutamakan ujian tertulis atau tes lainnya.
2. Asesmen simulasi: Pada asesmen ini, simulasi merupakan situasi nyata dalam mengukur kemampuan peserta didik dalam mengambil suatu keputusan dan tantangan dalam kehidupan nyata.
3. Asesmen berbasis *games*: Pada asesmen ini, guru biasanya menggunakan elemen-elemen permainan, seperti tantangan, poin, dan hadiah, untuk menguji dan memotivasi siswa. Asesmen berbasis *game*, siswa dapat berpartisipasi dalam skenario yang menarik dan melibatkan, seperti misi-misi atau teka-teki yang harus mereka selesaikan. Selain itu, asesmen berbasis *game* juga memungkinkan guru untuk mengamati perilaku dan strategi belajar siswa secara lebih menyeluruh. Siswa tidak hanya dinilai berdasarkan jawaban yang benar atau salah, tetapi juga berdasarkan kemampuan mereka dalam mengatasi tantangan, pemecahan masalah, kerjasama, dan kreativitas. Hal ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk terus berpartisipasi dan meningkatkan kemampuan mereka.
4. Asesmen berbasis aplikasi mobile: Pada asesment ini merupakan asesment dengan menggunakan aplikasi berbasis *mobile* untuk membantu guru dalam membuat, mengelola dan menilai suatu tugas atau kuis secara digital. Hal ini akan memper udah siswa dalam mengakses dan mengerjakan soal yang telah disiapkan secara *online*, hingga dapat melihat hasil penilaian secara *online*. Penugasan dapat dikerjakan oleh siswa dimanapaun mereka berada sehingga lebih mempermudah dan efisien dalam memberikan baik penugasan maupun penilaian.
5. Asesmen berbasis komputer: Asesment ini dapat dilakukan dengan perangkat lunak seperti komputer dalam menjawab/ menyelesaikan tugas atau kuis, yang kemudian dapat dilakukan evaluasi secara otomatis.

Dari penjelasan terkait asesmen di atas tim pengabdii lebih menekankan dalam penggunaan asesmen berbasis *technoedugames*. Beberapa aplikasi/ media yang dijelaskan oleh tim pengabdii yaitu media Quizziz, Wordwall, Educandy dan Baambozle. Di era digital ini media pembelajaran berbasis *games* sangat menarik perhatian dalam mengemabngkan pembelajaran, sehingga pembelajaran tidak hanya dilakukan secara monoton dengan hanya menggunakan penugasan atau kuis secara tertulis. Selain itu diera kurikulum merderka saat ini, siswa tidak dibebankan hanya fokus dalam tugas/ kuis, melainkan guru dan siswa dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan berbagai metode berbasis *games*. Adapun dokumentasi kegiatan pengabdian kepada Masyarakat di SMAN 2 Mojokerto ditunjukkan pada Gambar (6) dan (7).

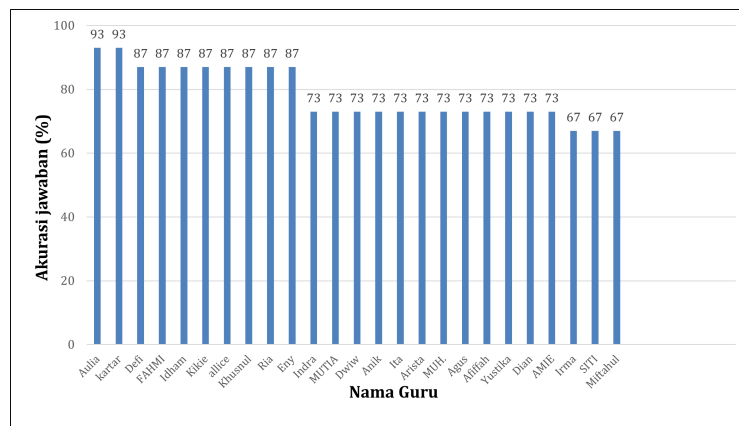


Gambar 6 Sambutan Kepala Sekolah SMAN 2 Mojokerto pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 7 Foto bersama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Hasil pendampingan dalam bentuk post-test ditunjukkan pada Gambar (8). Hasil ini merupakan hasil kegiatan dari awal hingga akhir pemaparan materi, yang mana menunjukkan Sebagian besar guru sudah memahami materi terkait asesmen berbasis *technoedugames*, Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil nilai post-test Sebagian besar di atas 70. Adapun rincian hasil nilai post-test yaitu 8% guru mendapatkan nilai 93, 32% guru mendapatkan nilai 87, 48% mendapatkan nilai 73 dan 12% mendapatkan nilai 67.



Gambar 8 Hasil post-test kegiatan pengabdian masyarakat Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis *Technoedugames*.

Kegiatan terakhir pengabdian masyarakat adalah pemberian umpan balik/kuesioner kepada guru SMAN 2 Mojokerto. Hasil analisis kuesioner dengan pertanyaan yang berhubungan dengan kegiatan pengabdian ini ditunjukkan pada Gambar (9) - (11).

Berdasarkan Gambar (9), hasil kuesioner/ umpan balik dengan pertanyaan apakah media *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle sesuai dengan kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuan menyusun evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa sebesar 52,4% guru menjawab sangat sesuai, sedangkan 47,6% menjawab sesuai.

Hasil kuesioner/ umpan balik dengan pertanyaan apakah aplikasi *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle tepat digunakan untuk menulis asesmen di kelas menunjukkan bahwa sebesar 61,9% guru menjawab tepat, sedangkan 38,1% menjawab sangat tepat yang mana ditunjukkan pada Gambar (10).

Berdasarkan Gambar (11), hasil kuesioner/ umpan balik terkait kepuasan dalam mengikuti kegiatan pendampingan asesmen kreatif dan interaktif *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle menunjukkan bahwa sebesar 66,7% guru menjawab puas, sedangkan 33,3% menjawab sangat puas.

Apakah *technoedugames* (quizizz, wordwall, educandy, dan bamboozle) sesuai dengan kebutuhan Bapak/Ibu dalam meningkatkan kemampuan menyusun evaluasi pembelajaran?

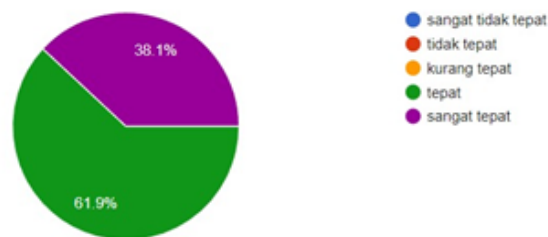
21 responses



Gambar 9 Hasil kuesioner kesesuaian media *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozlee sesuai dengan kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuan menyusun evaluasi pembelajaran.

Apakah aplikasi *technoedugames* (quizizz, wordwall, educandy, dan bamboozle) tepat digunakan untuk menulis asesmen di kelas?

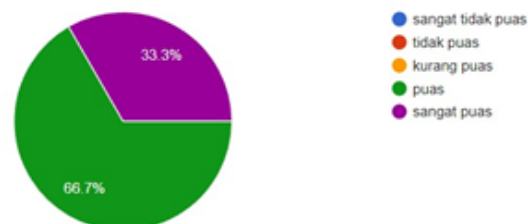
21 responses



Gambar 10 Hasil kuesioner ketepatan *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle untuk digunakan dalam menulis asesmen

Apakah Bapak/Ibu merasa puas setelah mengikuti pendampingan asesmen kreatif dan interaktif *technoedugames* (quizizz, wordwall, educandy, dan bamboozle)?

21 responses



Gambar 11 Hasil kuesioner kepuasan guru setelah mengikuti kegiatan pendampingan asesmen kreatif dan interaktif berbasis *technoedugames*.

4 | KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang diperoleh pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan topik Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis *Technoedugames* dalam Konteks Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 2 Mojokerto yaitu:

1. Kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kreativitas guru dalam memberikan asesmen dalam bentuk *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle.
2. Hasil kemampuan nilai post-test guru terkait aplikasi *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle mengalami kenaikan dari nilai pre-test setelah dilakukan kegiatan pendampingan dan pemaparan materi.
3. Hasil analisis umpan balik/kuesioner dari para guru menunjukkan bahwa sebanyak 52,4% guru menjawab sangat sesuai, sedangkan 47,6% menjawab sesuai terhadap aplikasi/ media *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle untuk memenuhi kebutuhan guru dalam meningkatkan kemampuan menyusun evaluasi pembelajaran.
4. Hasil analisis umpan balik/ kuesioner dari para guru menunjukkan bahwa sebanyak 61,9% guru menjawab tepat, sedangkan 38,1% menjawab sangat tepat terhadap ketepatan aplikasi/ media *technoedugames* seperti Quizizz, Wordwall, Educandy dan Bamboozle digunakan dalam asesmen.
5. Hasil analisis umpan balik/kuesioner terkait kepuasan para guru terhadap kegiatan pendampingan asesmen kreatif dan interaktif ini menunjukkan bahwa sebanyak 66,7% guru menjawab puas, sedangkan 33,3% menjawab sangat puas.

5 | UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada tim pengabdian kepada masyarakat dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya yang berkolaborasi dengan kampus Politeknik Negeri Madura. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih atas pendanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang difasilitasi oleh Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya dengan skema PKM EDU tahun 2024.

Referensi

1. Hermawan IMS, Prabawa DGAP, Diarta IM, Wardana IK, Zogara JL, Sari NKSP. PELATIHAN ASESMEN PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA DI SMPN 2 KERAMBITAN, TABANAN, BALI. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2023;3(7):1367–1376.
2. Anggraena Y, Ginanto D, Felicia N, Andiarti A, Herutami I, Alhapi L, et al. Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah. Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia 2022;.
3. Indrawati N, Kreativitas Penggunaan Instrumen Asesmen Perkembangan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di TK Negeri Pembina Purbalingga Dan TK Islam Terpadu Bina Putra Mulia Purbalingga; 2021.
4. Wijayanti A, Lestari WF, Zahroini AL, Puspitasari ASD, Pradana ASN, Ulya C. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Powtoon & Quizizz dalam Pengajaran Teks Eksplanasi di SMA. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* 2022;8(1):202–212.
5. Mardianti Y, Untari E, Muzaki FI. Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Permainan Edukatif Terintegrasi Karakter Kreatif pada Muatan IPA Kelas IV SD. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an* 2022;18(1):10–21.
6. Aswirna P. Pengembangan asesmen higher order thinking skills (HOTS) berbantuan aplikasi lectora inspire terhadap kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Cerdas Mahasiswa* 2021;.
7. Habiby I, Rudibyani RB, Efkar T. Pengembangan Asesmen Kemampuan Berpikir kreatif pada Materi Asam Basa Arrhenius. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia* 2015;4(3):985–996.
8. Ilmawan CT, Nurafini F, El-Yunusi MY, Safira ME, Rodyah SK, Retnowati E, et al. Penyusunan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka di SMKS Mandiri Kraksaan Probolinggo. *Cakrawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Global* 2023;2(3):186–194.

9. Ruhaliah R, Sudaryat Y, Isnendes R, Hendrayana D. Pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran “merdeka belajar” bagi guru bahasa Sunda di Kota Sukabumi. *Dimasatra* 2020;1(1).
10. Irwanto I, Afrizal A. Pelatihan penyusunan soal interaktif menggunakan platform e-ujian bagi guru-guru kimia di mgmp jakarta timur. *PERDULI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2022;3(02):84–89.
11. Setiadi D, Wilian S, Sridana IN. PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU MA AL-AZIZIYAH PUTERI KAPEK, GUNUNGSARI DALAM MENGEMBANGKAN INSTRUMEN ASESMEN SIKAP DAN KETERAMPILAN HASIL BELAJAR. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan* 2021;1(1):20–25.
12. Larasati NJ, Bella S, Nurhijatina H, et al. RANAH PSIKOMOTORIK DALAM KONTEKS PENDIDIKAN: TEKNIK DAN INSTRUMEN ASESMEN YANG EFEKTIF. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 2023;9(5):3256–3273.
13. Wijayanti A, Subekti EE, Agustini F, Cahyadi F. PELATIHAN ONLINE ASSESSMENT MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SD. In: *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2; 2021. p. 24–33.

Cara mengutip artikel ini: Sa'diyah, I., Hamid, A., Widiwujani, Kirana, C.D., Febrianti, A., (2024), Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis *Technoedugames* dalam Konteks Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 2 Mojokerto, *Sewagati*, 8(4):2004–2014, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v8i4.2095>.