

**NASKAH ORISINAL**

# Evaluasi Pembelajaran yang Interaktif dan Inovatif Melalui Pemanfaatan *Canva* dan Permainan Edukasi Digital untuk Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Surabaya

Ilmatus Sa'diyah<sup>1</sup> | Abdul Hamid<sup>2,\*</sup> | Amri Muhamimin<sup>3</sup> | Adinda Rusdianti Maulani Putri<sup>1</sup> | Dea Putri Pascha<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Linguistik Indonesia, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Teknik Mesin Alat Berat, Politeknik Negeri Madura, Madura, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sains Data, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya, Indonesia

## Korespondensi

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

## Alamat

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

## Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Surabaya dalam merancang dan menerapkan asesmen pembelajaran yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan platform digital seperti *Quizziz*, *Educandy*, *Wordwall*, *Canva*, *Bamboozle*, dan *Socrative*. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya variasi metode asesmen yang digunakan guru, yang umumnya masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan aspek afektif serta psikomotor siswa. Program pelatihan dilaksanakan melalui lima tahapan sosialisasi, pelatihan, implementasi, pendampingan, dan keberlanjutan program. Metode yang digunakan meliputi pelatihan praktik langsung (*learning by doing*), pendampingan teknis, serta evaluasi menggunakan *pretest*, *posttest*, dan kuesioner umpan balik. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa lebih dari 95% guru menyatakan materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan mereka dan memberikan wawasan baru dalam penyusunan asesmen interaktif. Selain itu, mayoritas guru merasa termotivasi untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam merancang asesmen. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan profesionalisme guru dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif.

## Kata Kunci:

Asesmen, Pembelajaran yang interaktif dan inovatif, Guru Bahasa Indonesia, Edukasi digital.

## 1 | PENDAHULUAN

### 1.1 | Latar Belakang

Asesmen merupakan bagian integral dari proses pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar-mengajar. Guru dituntut untuk secara sistematis menilai capaian belajar siswa dalam tiga aspek utama, yaitu sikap (afektif), pengetahuan (kognitif), dan keterampilan (psikomotorik)<sup>[1]</sup>. Penilaian dilakukan dalam beberapa tahapan, mulai dari penilaian harian, ujian tengah semester (UTS), hingga ujian akhir semester (UAS). Di antara ketiganya, penilaian harian dianggap paling mencerminkan kemampuan aktual siswa karena menilai mereka selama dan setelah proses pembelajaran berlangsung. Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, sistem asesmen diklasifikasikan menjadi dua bentuk utama: asesmen formatif dan asesmen sumatif<sup>[2], [3]</sup>. Asesmen formatif berfokus pada proses belajar yang sedang berlangsung, sedangkan asesmen sumatif mengevaluasi hasil belajar secara menyeluruh di akhir proses. Ketiganya diperluas lagi dalam konsep asesmen sebagai pembelajaran (*assessment as learning*), untuk pembelajaran (*assessment for learning*), dan terhadap pembelajaran (*assessment of learning*)<sup>[4]</sup>. Ketiga pendekatan ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan reflektif bagi siswa. Dengan asesmen yang menyatu dalam proses pembelajaran, siswa diharapkan mampu menilai diri sendiri, mengevaluasi kemajuan mereka, dan terlibat lebih aktif dalam proses belajar. Asesmen memiliki peran strategis dalam menyediakan informasi penting bagi berbagai pihak. Guru memperoleh gambaran tentang gaya belajar, perkembangan, dan capaian siswa serta efektivitas metode pengajarannya. Sebagai seorang pendidik profesional, guru dituntut untuk senantiasa meningkatkan kompetensinya, khususnya dalam menyesuaikan strategi dan kegiatan pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas<sup>[5], [6]</sup>. Bagi siswa, asesmen membantu mereka memahami pencapaian dan memperbaiki strategi belajar mereka. Orang tua pun mendapatkan informasi akurat mengenai progres belajar anak sehingga dapat memberikan dukungan yang lebih tepat dari rumah. Dengan demikian, asesmen berperan sebagai alat komunikasi yang penting antara guru, siswa, dan orang tua<sup>[7]</sup>.

Berdasarkan hasil survei dan diskusi, guru Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Surabaya masih menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaan asesmen, terutama dalam menjangkau ketiga aspek penilaian secara kreatif dan interaktif. Banyak guru masih melaksanakan asesmen secara konvensional, terbatas pada ujian tulis dan penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS), yang justru membuat siswa merasa jemu dan tertekan. Padahal, esensi Kurikulum Merdeka adalah memberikan ruang belajar yang menyenangkan, bebas dari tekanan nilai, dan mendorong perkembangan potensi siswa secara menyeluruh. Kesulitan ini mencerminkan minimnya pendampingan dari pemerintah dalam mengembangkan kompetensi guru dalam hal asesmen yang inovatif. Guru dihadapkan pada berbagai tuntutan, seperti tugas administratif, yang menyita waktu untuk mempelajari praktik-praktik asesmen baru secara mandiri. Dalam wawancara informal yang dilakukan dengan sejumlah guru Bahasa Indonesia di Surabaya, diketahui bahwa beban kerja dan kurangnya pelatihan membuat guru merasa kewalahan dalam menyesuaikan diri dengan perubahan yang dibawa oleh Kurikulum Merdeka.

Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan asesmen yang lebih kreatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi *digital* seperti *Canva* atau aplikasi permainan edukatif. Pendekatan ini tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga meningkatkan pengalaman belajar siswa secara menyenangkan serta menuntut penguasaan terhadap ekosistem *digital* yang kompleks<sup>[8]</sup>. Siswa tidak merasa sedang dinilai, tetapi justru merasa sedang bermain sambil belajar, yang pada akhirnya menumbuhkan rasa ingin tahu, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Di sisi lain, asesmen berbasis teknologi juga dapat meminimalisasi kekurangan dan meningkatkan keakuratan hasil belajar yang dicapai siswa. Namun, asesmen berbasis teknologi tetap memerlukan dukungan dan pelatihan yang memadai bagi guru agar mampu mengembangkan instrumen penilaian tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada ranah afektif dan psikomotor yang selama ini masih menjadi tantangan. Penting bagi semua pemangku kepentingan pendidikan untuk bersinergi menciptakan ekosistem asesmen yang mendukung tercapainya tujuan Kurikulum Merdeka secara utuh dan berkelanjutan<sup>[9]</sup>.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan komunitas guru dalam menciptakan sistem asesmen yang sesuai dengan nilai-nilai Kurikulum Merdeka: fleksibel, berorientasi pada siswa, dan memfasilitasi pembelajaran. Sebagai bentuk kontribusi nyata dalam mendukung implementasi asesmen yang kreatif dan interaktif, akan dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Evaluasi Pembelajaran yang Interaktif dan Inovatif melalui Pemanfaatan *Canva* dan Permainan Edukasi *Digital* untuk Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Surabaya.” Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pendampingan langsung kepada para guru dalam merancang dan mengaplikasikan asesmen yang menyenangkan, efektif, serta relevan dengan tuntutan kurikulum saat ini.

## 1.2 | Solusi Permasalahan atau Strategi Kegiatan

Untuk mengatasi keterbatasan guru dalam merancang asesmen berbasis teknologi, strategi pertama yang dilakukan adalah melalui pelatihan intensif dan praktis tentang penggunaan berbagai *platform digital* yang ramah pengguna, seperti *Canva*, *Wordwall*, *Bamboozle*, *Educandy*, *Socrative* dan *Quizizz*. Pelatihan ini perlu dirancang dengan pendekatan *learning by doing*, sehingga guru tidak hanya memahami secara teoritis, tetapi juga mampu langsung mempraktikkan pembuatan asesmen *digital* sesuai mata pelajaran dan karakteristik siswanya. Pelatihan dapat dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari pengenalan fungsi *platform*, integrasi dengan tujuan pembelajaran, hingga praktik penyusunan soal, rubrik penilaian, dan pengelolaan hasil asesmen secara *digital*. Selain itu, perlu dikembangkan forum diskusi guru sebagai wadah berbagi praktik baik antar rekan sejawat agar terjadi pertukaran ide dan penguatan kapasitas secara kolaboratif.

Strategi kedua yaitu penguatan asesmen di ranah afektif dan psikomotor melalui pengembangan instrumen penilaian berbasis aktivitas dan proyek. Guru perlu difasilitasi untuk merancang asesmen alternatif yang memungkinkan siswa menunjukkan sikap, kreativitas, dan keterampilan dalam konteks nyata. Misalnya, untuk asesmen afektif dapat digunakan jurnal reflektif, *video* respon siswa, atau forum diskusi daring yang menilai empati dan komunikasi. Sedangkan untuk penilaian psikomotorik, guru dapat menggunakan rekaman *video* praktik membaca puisi, membuat *podcast*, membuat presentasi visual, atau proyek kolaboratif berbasis masalah. Penggunaan rubrik kinerja yang jelas dan terstruktur akan membantu guru menilai hasil kerja siswa secara objektif sekaligus memberikan umpan balik yang bermakna<sup>[10]</sup>. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya dinilai berdasarkan hasil akhir, tetapi juga proses berpikir dan keterlibatan emosionalnya dalam pembelajaran.

Strategi ketiga adalah pemberian pendampingan berkelanjutan pasca pelatihan dalam bentuk *coaching clinic* atau *mentoring* secara daring maupun luring. Program ini bertujuan memberikan dukungan teknis dan pedagogis kepada guru dalam mengimplementasikan asesmen interaktif di kelas mereka masing-masing. Pendampingan bisa dilakukan oleh tim dosen, fasilitator pendidikan, atau guru inti yang sudah menguasai asesmen berbasis teknologi. Dengan pendekatan ini, guru tidak dibiarkan belajar sendiri, tetapi memiliki akses langsung untuk bertanya, mengonsultasikan masalah yang dihadapi, dan memperoleh solusi yang kontekstual. Keberadaan komunitas belajar guru atau *Professional Learning Community* (PLC) yang aktif juga menjadi strategi pendukung untuk membangun budaya saling belajar, refleksi, dan inovasi asesmen secara berkelanjutan dalam ekosistem pendidikan di sekolah

## 1.3 | Target Luaran

Setelah pelatihan berakhir, tim pengabdian akan melanjutkan dengan penyusunan berbagai luaran yang telah ditargetkan, antara lain berupa media elektronik, presentasi dalam forum ilmiah, modul pengabdian, serta publikasi pada jurnal pengabdian masyarakat yang terindeks SINTA. Media elektronik yang akan digunakan adalah *platform YouTube*. Seluruh luaran tersebut sekaligus menjadi indikator keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini. Target luaran secara detail ditunjukkan pada tabel 1.

**Tabel 1** Target Keberhasilan Kegiatan dan Target Luaran

No.	Indikator Keberhasilan	Deskripsi
1	Peningkatan pemahaman dan kemampuan guru dalam merancang asesmen yang inovatif dan menarik	Capaian ini diperoleh dari analisis asesmen yang disusun oleh guru serta hasil evaluasi <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>
2	Publikasi <i>Video</i>	<i>Published</i> pada akun <i>Youtube</i>
3	Publikasi Media Massa	<i>Published</i> pada surat kabar <i>Harian Surya</i>
4	<i>Outcome</i> hasil Pengabdian	Penguatan kompetensi profesional guru dilakukan melalui praktik penyusunan asesmen yang inovatif dan menarik
5	Teknologi Tepat Guna/HKI	HKI modul pengabdian kepada masyarakat
- 6	<i>Networking</i>	Terjalin hubungan komunikasi yang efektif antara guru dan tim pengabdian kepada masyarakat

## 2 | METODE KEGIATAN

Metode kegiatan pengabdian kepada diilustrasikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pengabdian



**Gambar 1** Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

masyarakat ini terbagi menjadi lima tahapan utama yang saling terintegrasi, sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi

Pada tahap awal ini, para guru diberikan penjelasan mengenai latar belakang, tujuan, serta manfaat dari program asesmen kreatif dan interaktif. Program ini menekankan pemanfaatan *platform digital* dan berbagai aplikasi permainan edukatif *digital* sebagai media asesmen yang inovatif dan menyenangkan.

2. Tahap Pelatihan

- (a) Guru mengerjakan *pretest* sederhana untuk mengukur pemahaman awal.
- (b) Guru mengikuti sesi pelatihan yang mencakup teori dan praktik penyusunan asesmen kreatif dan interaktif, termasuk penilaian ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- (c) Guru mulai menyusun asesmen dengan memanfaatkan *Canva* dan aplikasi permainan edukatif *digital* lainnya yang telah diperkenalkan selama pelatihan.
- (d) Guru diminta membuat akun pada *platform* terpadu yang disediakan.
- (e) Hasil asesmen *digital* yang telah dibuat guru kemudian diunggah ke dalam *platform* tersebut agar dapat dibagikan dan digunakan oleh guru lainnya.
- (f) Beberapa guru ditunjuk untuk mempresentasikan hasil asesmen yang telah mereka buat di hadapan peserta lainnya.
- (g) Pelatihan ditutup dengan *posttest* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman guru.

3. Tahap Implementasi

Guru mulai menerapkan asesmen *digital* yang telah disusun di dalam kelas mereka. Tim pengabdian akan mengambil sampel lima guru dari lima sekolah yang berbeda untuk mengamati secara langsung implementasi asesmen tersebut di lapangan.

#### 4. Tahap Pendampingan

- (a) Guru diberikan dukungan dan bimbingan dalam proses pelaksanaan serta evaluasi efektivitas asesmen interaktif yang digunakan.
- (b) Sebagai bentuk apresiasi, tim pengabdian memberikan penghargaan kepada guru yang berhasil menunjukkan kualitas asesmen yang inovatif dan efektif.

#### 5. Tahap Keberlanjutan

Guru didorong untuk secara mandiri dan berkesinambungan menerapkan asesmen *digital* dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga inovasi ini dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif dalam jangka panjang.

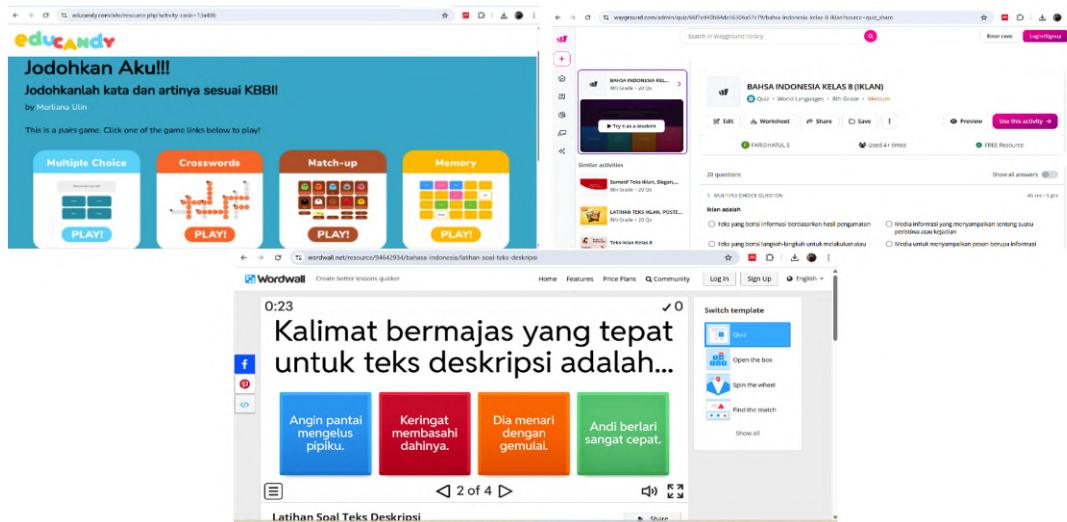
### 3 | HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan secara daring dan luring. Sekitar 200 guru Bahasa Indonesia mengikuti kegiatan secara daring untuk menerima materi awal terkait asesmen pembelajaran berbasis *digital* seperti *Educandy*, *Quizziz* dan *Wordwall* seperti yang ditunjukkan pada gambar 2. Pembukaan kegiatan dan pemaparan materi disampaikan oleh Ilmatus Sa'diyah sekaligus sebagai ketua pengabdian Masyarakat, kemudian diikuti Abdul Hamid dan Amri Muhamimin sebagai anggota pengabdian. Setelah menerima materi, guru-guru tersebut kemudian diberikan penugasan dalam membuat soal, kemudian dikumpulkan dalam *link* yang telah dibuat oleh tim pengabdian. Hasil penugasan para guru terkait pembuatan asesmen menggunakan *Educandy*, *Quizziz* dan *Wordwall* ditunjukkan pada gambar 3.



**Gambar 2** Kegiatan pengabdian kepada masyarakat hari pertama secara daring.

Pada hari kedua kegiatan pengabdian kepada masyarakat diikuti oleh sekitar 50 guru terbaik yang dipilih berdasarkan penilaian tugas dan *posttest* pada hari pertama. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMPN 39 Surabaya. Materi yang diberikan pada hari kedua adalah media pembelajaran dan asesmen interaktif menggunakan *canva*, *bamboozle* dan *Socrative*. Para guru mengikuti pelatihan dan pendampingan secara langsung dalam membuat contoh asesmen di kelas dengan media pembelajaran tersebut.



**Gambar 3** Hasil penugasan para guru terkait pembuatan asesmen menggunakan *Educandy*, *Quizziz* dan *Wordwall*.

Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada hari kedua ditunjukkan pada gambar 4. Adapun beberapa keunggulan yang dijelaskan dan dipresentasikan oleh tim pengabdian terkait penggunaan *canva*, *bamboozle* dan *Socrative* antara lain sebagai berikut:

#### 1. Keunggulan *canva*: Visual Interaktif dan Personalisasi

- Desain yang menarik: *Canva* memungkinkan guru membuat media asesmen visual yang menarik seperti kuis visual, infografis evaluatif, lembar kerja kreatif, atau *slide* interaktif dengan elemen grafis profesional.
- Mudah digunakan: *Canva* dirancang *user-friendly* sehingga guru, bahkan tanpa latar belakang desain grafis, dapat membuat asesmen *digital* secara cepat dan estetis.
- Kolaboratif: *Canva* mendukung kolaborasi daring sehingga asesmen dapat dirancang bersama antar guru atau bahkan dikerjakan siswa secara kelompok.
- Fleksibel format: Asesmen dapat diekspor dalam berbagai format (*PDF*, gambar, presentasi) dan dibagikan melalui *link* atau *LMS*.

#### 2. Keunggulan *bamboozle*: Gamifikasi Asesmen

- Asesmen berbasis permainan (*game-based learning*): *Bamboozle* menyajikan soal dalam bentuk permainan kuis interaktif yang membuat siswa lebih termotivasi dan antusias dalam mengerjakan soal.
- Cocok untuk asesmen formatif: Digunakan untuk mengukur pemahaman awal atau refleksi pembelajaran secara santai, tanpa tekanan, namun tetap informatif.
- Langsung dimainkan tanpa *login* siswa: Siswa bisa langsung bermain dalam tim atau individu tanpa harus mendaftar akun, mempercepat proses asesmen di kelas.
- Interaktif dan *real-time*: Guru bisa melihat langsung performa siswa dan menyesuaikan kecepatan permainan sesuai kondisi kelas.

#### 3. Keunggulan *Socrative*: Asesmen *Real-Time* dan Analisis Otomatis

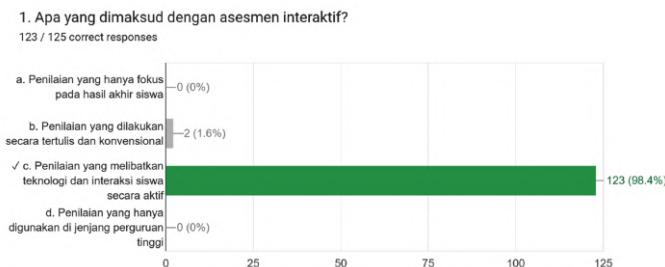
- Beragam jenis soal: Mendukung soal pilihan ganda, benar/salah, jawaban singkat, dan kuis berbasis waktu (*space race*), sehingga asesmen lebih variatif.

- *Feedback* instan: Siswa mendapatkan umpan balik langsung setelah menjawab soal, sehingga proses evaluasi berlangsung dua arah.
- Laporan otomatis: Guru dapat mengunduh hasil asesmen dalam bentuk laporan analitik (*Excel/PDF*) untuk mengetahui pencapaian siswa secara detail dan cepat.



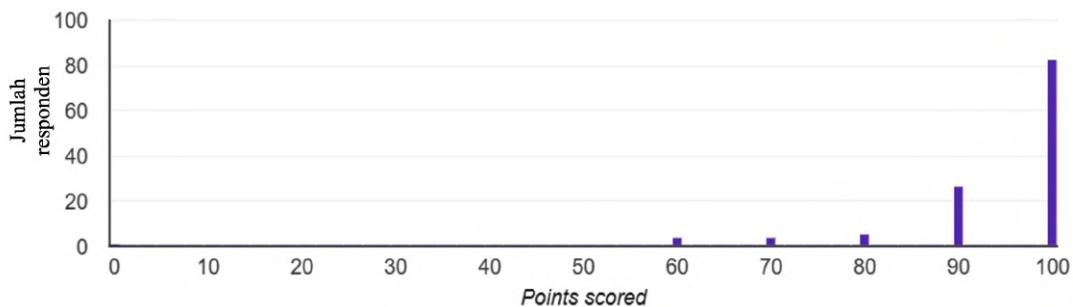
**Gambar 4** Dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat secara luring pada hari kedua.

Setelah acara selesai para guru juga diberikan *posttest* untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman para guru setelah menerima materi yang telah disampaikan. Ilustrasi terkait contoh soal *posttest* ditunjukkan pada gambar 5. Berdasarkan hasil *posttest* pada gambar 6 menunjukkan bahwa mayoritas guru mendapatkan nilai sempurna. Sekitar 83 guru mendapatkan nilai 100, diikuti sekitar 27 guru mendapatkan nilai 90. Hal ini mengindikasikan para guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Setelah acara pengabdian selesai para guru diberikan kuesioner umpan balik untuk mengetahui sejauh mana materi, metode, dan kegiatan yang diberikan telah mencapai tujuan yang direncanakan. Respon peserta memberikan gambaran apakah pelatihan atau sosialisasi bermanfaat, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan mereka.



**Gambar 5** Contoh soal *posttest* dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 122 responden, mayoritas guru Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Surabaya menyatakan bahwa materi pelatihan yang diberikan sangat relevan dengan kebutuhan mereka seperti yang ditunjukkan pada gambar 7. Sebanyak 60,7% responden memilih opsi “sangat setuju” dan 34,4% lainnya memilih “setuju” terhadap pernyataan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan mereka. Persentase ini menunjukkan bahwa lebih dari 95% peserta mengapresiasi isi dan pendekatan pelatihan yang diberikan. Hanya sebagian kecil responden yang menjawab “cukup setuju”, “kurang setuju”, dan “sangat tidak setuju”, yang secara keseluruhan tidak signifikan secara statistik. Hasil ini menjadi indikator bahwa kegiatan pelatihan yang memanfaatkan media pembelajaran *digital* berhasil menjawab kebutuhan aktual guru dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Relevansi materi pelatihan ini juga mencerminkan kesesuaian topik dengan tantangan pembelajaran di era Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada kreativitas guru dan partisipasi aktif siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini dinilai efektif dalam meningkatkan kapasitas profesional guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi *digital* untuk asesmen dan pembelajaran berbasis proyek.

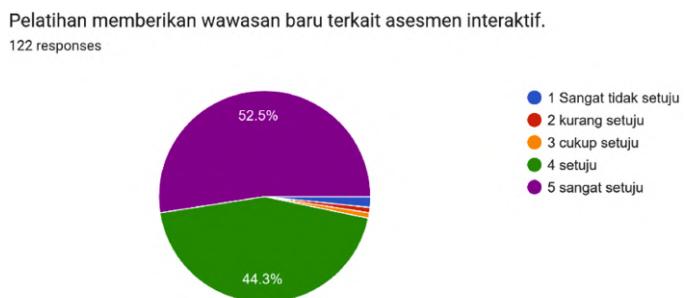


**Gambar 6** Hasil Posttest.



**Gambar 7** Kuesioner umpan balik terkait relevansi terhadap kebutuhan para guru Bahasa Indonesia.

Pada gambar 8 menunjukkan secara keseluruhan, 96,8% responden setuju atau sangat setuju bahwa pelatihan ini berhasil memperluas pengetahuan mereka tentang asesmen interaktif. Hal ini mencerminkan bahwa pendekatan yang digunakan termasuk pengenalan dan praktik langsung dengan media pembelajaran berbasis *digital* terbukti efektif dalam membuka perspektif baru guru terhadap model asesmen yang lebih modern dan partisipatif. Pelatihan yang diberikan dinilai sangat bermanfaat oleh para guru dalam memberikan wawasan baru mengenai asesmen interaktif. Berdasarkan hasil kuesioner, sebanyak 52,5% responden menyatakan sangat setuju dan 44,3% setuju terhadap pernyataan bahwa mereka memperoleh wawasan baru dari pelatihan. Tingginya angka ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya bersifat penguatan kompetensi, tetapi juga membuka cakrawala baru bagi guru dalam merancang asesmen yang lebih kreatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era *digital*.



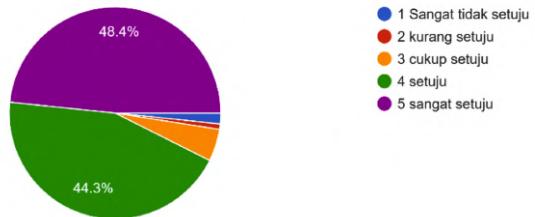
**Gambar 8** Kuesioner umpan balik terkait apakah pelatihan memberikan wawasan baru dalam membuat asesmen interaktif.

Berdasarkan kuesioner umpan balik yang ditunjukkan pada gambar 9, menjelaskan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam menyusun asesmen pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner di mana 48,4% responden sangat setuju dan 44,3% setuju bahwa mereka terdorong untuk mengembangkan bentuk asesmen yang

lebih inovatif. Pengenalan terhadap berbagai media *digital* interaktif dalam pelatihan memberikan inspirasi baru bagi guru untuk merancang asesmen yang tidak hanya menilai, tetapi juga memicu partisipasi aktif dan antusiasme siswa. Capaian ini menjadi indikasi bahwa pelatihan telah menyentuh aspek penting dalam pengembangan profesional guru, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21.

Pelatihan ini mendorong saya untuk lebih kreatif dalam menyusun asesmen.

122 responses



**Gambar 9** Kuesioner umpan balik terkait apakah pelatihan ini memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam menyusun asesmen.

Adapun tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kapasitas guru Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Surabaya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Melalui pelatihan dan pendampingan, para guru dibekali keterampilan dalam memanfaatkan *platform digital* seperti *Canva* untuk mendesain media ajar yang menarik dan informatif, serta menggunakan permainan edukasi *digital* guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi pedagogik guru sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, partisipasi aktif siswa, dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas implementasi pembelajaran *digital* interaktif dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung, kuesioner, dan refleksi guru terhadap penggunaan media *digital* dalam kelas. Hasil evaluasi ini diharapkan dapat menjadi dasar penyusunan rekomendasi praktis dan strategis yang relevan untuk pengembangan model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih adaptif dan kontekstual. Dengan kata lain, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada penciptaan ekosistem pembelajaran yang kolaboratif dan berkelanjutan di lingkungan sekolah. Rencana keberlanjutan program sudah kami jalankan di beberapa sekolah SMP di Surabaya yaitu di SMPN 18, SMPN 32 dan SMPN 52 Surabaya. Berdasarkan hasil *monitoring* keberlanjutan program menunjukkan antusiasme siswa dalam mengikuti evaluasi pembelajaran berbasis edukasi *digital*. Ke depannya kami juga akan mencoba untuk menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis pemanfaatan edukasi *digital* ini di sekolah menjang SMA.

## 4 | KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru Bahasa Indonesia dalam menyusun dan menerapkan asesmen interaktif berbasis teknologi *digital*. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas guru merespons positif materi, metode, dan media yang digunakan, serta memperoleh wawasan baru dalam penerapan asesmen yang kreatif. Lebih dari 96% responden menyatakan pelatihan ini bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan profesional mereka. Pendekatan yang digunakan terbukti efektif dalam membekali guru untuk memanfaatkan *platform digital* sebagai media asesmen yang menyenangkan, partisipatif, dan berorientasi pada siswa. Selain itu, keberadaan tahapan implementasi dan pendampingan menjadikan kegiatan ini tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga praktis dan berkelanjutan. Hasil umpan balik kuesioner menunjukkan bahwa secara keseluruhan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini relevan dengan kebutuhan sebagai guru Bahasa Indonesia dalam membuat evaluasi/asesmen yang interaktif serta memberikan wawasan baru terkait asesmen yang interaktif dan inovatif.

## 5 | UCAPAN TERIMA KASIH

khususnya tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan banyak terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi atas pendanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat skema Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) tahun 2025 sesuai dengan SK Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur No 406/UN.63/LPPM/2025.

## Referensi

1. Gunartha W, Widiasri DA, Ayu I, Eka Sriadi A. I. Dan Tantangan Di Sekolah. In: SANDIBASA III (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia), vol. 3; 2025. .
2. Anggraena Y, dkk. Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi; 2022.
3. Sa'diyah I, Hamid A, Widiwurjani W, Kirana CD, Febrianti A. Pendampingan Penyusunan Asesmen Interaktif dan Kreatif Berbasis Technoedugames dalam Konteks Kurikulum Merdeka Belajar di SMAN 2 Mojokerto. Sewagati 2024 Aug;8(4):2004–2014.
4. Yuni R, Rahman R, Juita R, Adriantoni A. Penerapan Asesmen Formatif Dan Sumatif Dalam Kurikulum Merdeka. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang 2025;11(02):279–289.
5. Sa'diyah I, Hamid A, Saidan GAK, Zahira JF, Ramadhani NE. Pelatihan Guru di SMPN 2 Balongbendo Sidoarjo melalui Pendampingan Menulis Artikel Ilmiah Hasil Penelitian Tindakan Kelas Menggunakan Media Pendukung Google Scholar dan Mendeley (GSM). Sewagati 2023 Oct;7(6):989–997.
6. Giyarsih G. Peningkatan Kompetensi Guru Untuk Mengembangkan Profesi Melalui Pembimbingan Penulisan Ptk Bagi Guru Smk. VOCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan 2021;1(3):93–100.
7. Ramatni A, dkk. Proses Pembelajaran dan Asesmen yang Efektif. Journal on Education 2023;05(04):15729–15743.
8. Nurdianingsih P A A, Fadil C, Wahyuni S, Rokhmawati Z, Oktasari AF, Hamid A, et al. SENI MENULIS PADA ERA AI. Gresik: Thalibul Ilmi Publishing Education; 2025.
9. Ariza N, Afifah QK. Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Belaja: Jurnal Pendidikan Islam 2024;9(1):25–44.
10. Mahmoudi F, Buğra C. The Effects of Using Rubrics and Face To Face Feedback in Teaching Writing Skill In Higher Education. International Online Journal of Education and Teaching (IOJET) 2020;7(1):150–158.

**Cara mengutip artikel ini:** Sa'diyah, I., Hamid, A., Muhamimin, A., Putri, A. R. M., Pascha, D. P., (2025), Evaluasi Pembelajaran yang Interaktif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Canva dan Permainan Edukasi Digital untuk Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP di Kota Surabaya, *Sewagati*, 9(5):1204–1213, <https://doi.org/10.12962/j26139960.v9i5.7881>.