

## Workshop Menyusun Asesmen Formatif Menggunakan Aplikasi Berbasis Game untuk Mahasiswa Fakultas Pendidikan

Nining Anggeraini<sup>1</sup>, Elyakim Nova Supriyedi Patty<sup>2</sup>, Sri Astuti Iriyani<sup>3</sup>, Ahmad Syamsul Fajri<sup>4</sup>, Muhammad Tahir<sup>5</sup>

<sup>1-5</sup>Universitas Bumigora

\*Email Korespondensi: [nining@universitasbumigora.ac.id](mailto:nining@universitasbumigora.ac.id)

---

### Article History:

Received : 9 Juni 2025

Revised : 11 Juni 2025

Accepted : 24 Juni 2025

**Keywords:** *Formative Assessment, Game-Based Applications, Experiential Learning, Pre-service teacher*

**Abstract:** This article reports on a community engagement initiative in the form of a workshop designed to strengthen the pedagogical competence of students in the faculty of education, specifically in creating formative assessments through game-based applications. The workshop incorporated principles of Transformative Learning and Experiential Learning, utilizing qualitative instruments such as questionnaires and project documentation. The program effectively shifted students' perspectives on assessment, with notable progress in their ability to design interactive and pedagogically sound quizzes. Despite some variation in creative design and video tutorial presentation skills, the overall outcomes were positive. The workshop is expected to make a meaningful contribution to enhancing both the quality of learning and participants' pedagogical skills in developing and applying formative assessments using interactive quiz tools.

---

### Pendahuluan

Asesmen formatif merupakan suatu proses penilaian yang bertujuan untuk mengidentifikasi siswa yang mengalami hambatan dalam belajar sekaligus memantau sejauh mana perkembangan mereka (Efendi et al., 2024). Asesmen ini mencakup berbagai kegiatan yang melibatkan siswa secara aktif, di mana hasilnya dimanfaatkan sebagai umpan balik guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Hartoyo & Rahmadayanti, 2022). Sementara itu, asesmen formatif juga diyakini kolaborasi antara guru dan siswa yang dilakukan secara berkelanjutan selama pembelajaran, untuk menilai dan mengikuti kemajuan belajar siswa secara sistematis (Magdalena et al., 2021). Dalam konteks pendidikan teknologi informasi, di mana inovasi dan adaptasi terhadap perkembangan teknologi menjadi esensial, metode asesmen yang inovatif dan relevan sangat dibutuhkan. Integrasi teknologi digital berbasis game menawarkan potensi positif untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi asesmen pembelajaran (Hilda Ashari & Elfira Makmur, 2024). Aplikasi berbasis game menawarkan potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan memotivasi, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses asesmen (Muliani, 2022).

Mahasiswa fakultas pendidikan perlu menyadari bahwa tugas utama seorang calon guru adalah merencanakan, melaksanakan dan melakukan asesmen dan evaluasi pembelajaran. Oleh

karena itu, mahasiswa harus memiliki kompetensi pedagogik seorang guru yang meliputi pemahaman terhadap peserta didik, pemahaman materi, keterampilan merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran (Irfindari et al., 2024). Mahasiswa di fakultas pendidikan sebagai calon pendidik di era digital dituntut untuk tidak hanya menguasai konten keilmuan, tetapi juga memiliki kapabilitas dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran serta asesmen yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi (Hilda Ashari & Elfira Makmur, 2024). Namun, observasi awal menunjukkan bahwa banyak mahasiswa masih terpaku pada metode asesmen konvensional yang cenderung monoton dan kurang mampu memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Kesenjangan ini mengindikasikan perlunya intervensi berupa pelatihan atau workshop yang membekali mahasiswa dengan keterampilan merancang asesmen formatif yang inovatif (Mujayanti & Latifah, 2022), khususnya melalui pemanfaatan aplikasi berbasis game.

Berdasarkan latar belakang tersebut, pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk workshop yang fokus pada pengembangan keterampilan mahasiswa program studi pendidikan dalam merancang asesmen formatif menggunakan aplikasi berbasis game. Tujuan utama workshop ini adalah membekali mahasiswa dengan pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis dalam mengintegrasikan prinsip-prinsip asesmen formatif dengan elemen desain game, sehingga mereka mampu menyusun asesmen yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## Metode

Pelaksanaan kegiatan ini bertempat di Fakultas Pendidikan Universitas Bumigora pada tanggal 27 April 2025 yang diikuti oleh 15 orang mahasiswa program studi dalam lingkup Fakultas Pendidikan. Kegiatan ini menerapkan *transformative learning* dengan metode ceramah, dan *experimental learning* melalui kegiatan praktik. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemaparan materi tentang cara menyusun asesmen formatif berupa kuis dalam bentuk soal pilihan ganda berdasarkan modul ajar yang dilanjutkan pemaparan materi tentang konsep gamifikasi dan contoh aplikasi gamifikasi untuk asesmen pembelajaran. Peserta diarahkan untuk menyusun asesmen formatif berupa kuis dalam bentuk soal pilihan ganda, berdasarkan modul ajar yang telah ditentukan. Tahap ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta tentang struktur dan tujuan asesmen formatif. Kegiatan selanjutnya yaitu tutorial cara mendesain dan membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi Kahoot oleh fasilitator. Selanjutnya, peserta bekerja dengan kelompok kecil dalam membuat kuis interaktif pada aplikasi Kahoot didampingi oleh fasilitator. Setelah itu, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok masing-masing. Umpan balik konstruktif diberikan untuk perbaikan dan penyempurnaan desain kuis. Pada akhir workshop peserta membuat video tutorialnya

membuat kuis interaktif sebagai dokumentasi hasil. Kuisisioner diberikan pada akhir kegiatan untuk mengetahui persepsi dan refleksi peserta tentang penyusunan asesmen formatif berbasis gamifikasi.

## **Pembahasan**

Berikut pemaparan hasil temuan dari kuesioner dan dokumentasi hasil proyek kegiatan workshop menyusun asesmen formatif menggunakan aplikasi berbasis game untuk mahasiswa fakultas pendidikan:

### **1. Analisis Kuesioner**

#### **Peningkatan pemahaman konseptual**

Peserta memahami asesmen sebagai komponen integral yang berfungsi untuk memantau kemajuan belajar dan memberikan umpan balik berkelanjutan. Pemahaman ini meluas pada pengenalan berbagai tipologi asesmen (formatif, sumatif, diagnostik) serta urgensi penyesuaian instrumen asesmen dengan tingkatan kognitif berdasarkan Taksonomi Bloom.

#### **Peran Teknologi dalam asesmen pembelajaran**

Terkait pemanfaatan teknologi, mayoritas peserta mengakui kontribusi signifikan platform digital seperti Kahoot! dalam memfasilitasi proses asesmen. Aplikasi ini dinilai mempermudah perancangan kuis yang menarik, mempercepat aksesibilitas, dan meningkatkan efisiensi pengumpulan data. Kendati demikian, identifikasi tantangan juga muncul, khususnya dalam menjaga harmonisasi antara aspek teknis dan esensi pedagogis asesmen. Beberapa mahasiswa mengindikasikan kecenderungan untuk terlalu berfokus pada daya tarik visual dan interaktivitas fitur tanpa optimalisasi kualitas konten soal.

#### **Refleksi Pedagogis dan Aspirasi**

Proses aktif dalam merancang asesmen dan kuis interaktif memicu refleksi pedagogis mendalam di kalangan mahasiswa mengenai peran mereka sebagai calon pendidik. Mereka mengidentifikasi bahwa penyusunan soal yang berkualitas memerlukan kompetensi pedagogis, mencakup pemahaman karakteristik peserta didik, perumusan pertanyaan yang berkeadilan, dan kemampuan mengaitkan materi dengan konteks

kehidupan nyata. Selain itu, mahasiswa mulai membedakan antara kuis yang semata-mata bersifat hiburan dengan kuis yang memiliki substansi edukatif. Selain itu ditemukan bahwa peserta memahami bahwa penyusunan asesmen tidak hanya menyenangkan tetapi juga mendorong pemahaman, dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu untuk selanjutnya peserta bisa mengembangkan asesmen yang interaktif, efektif dan berkontribusi dalam mewujudkan proses pembelajaran bermakna.



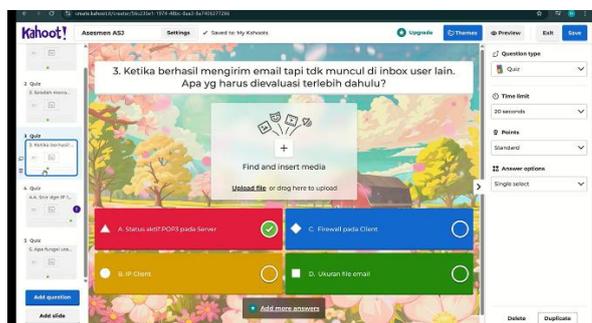
Gambar 1. Penyusunan asesmen formatif

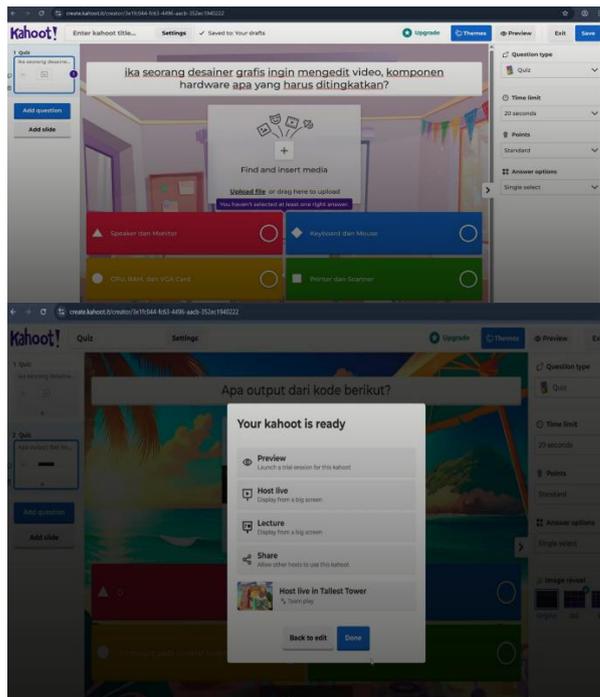


Gambar 2. Pengenalan aplikasi Kahoot

## 2. Analisis Hasil Proyek

Analisis hasil proyek fokus pada kualitas dan inovasi asesmen berbasis game dan video tutorial hasil karya peserta.





Gambar 3. Tangkapan Layar Video Tutorial Karya Peserta  
**Kemampuan Pedagogis**

Kuis interaktif yang didesain menggunakan aplikasi Kahoot! menunjukkan kualitas pedagogis yang secara umum memadai. Rata-rata pertanyaan kuis, pilihan jawaban pengecoh, dan tingkat kesulitan soal telah diselaraskan secara cermat dengan materi ajar yang relevan dan level kognitif yang ditargetkan untuk diuji. Hal ini merefleksikan pemahaman yang solid dari peserta terhadap prinsip-prinsip perancangan asesmen yang valid dan reliabel, serta kemampuan mereka dalam mengaplikasikan taksonomi kognitif dalam konteks asesmen interaktif.

### **Desain Kuis**

Tingkat kreativitas dalam desain kuis interaktif bervariasi di antara peserta. Meskipun secara umum kuis telah memenuhi aspek fungsionalitas dan pedagogis, penggunaan elemen estetika dan daya tarik visual seperti pemilihan *background music* dan gambar tema yang mendukung suasana belajar yang menarik masih terbatas pada sebagian kecil peserta. Observasi ini menunjukkan adanya potensi yang belum sepenuhnya terekplorasi dalam mengoptimalkan aspek desain visual dan audio untuk lebih meningkatkan daya tarik dan keterlibatan peserta didik dalam asesmen.

### **Kualitas Video Tutorial**

Evaluasi terhadap video tutorial yang dihasilkan sebagai bukti kemampuan mahasiswa dalam mendokumentasikan dan mengkomunikasikan proses perancangan kuis interaktif

menunjukkan spektrum hasil yang beragam. Sebagian peserta mampu menyajikan tutorial dengan narasi yang jelas, terstruktur, dan mudah diikuti, mengindikasikan penguasaan materi serta kemampuan komunikasi didaktik yang efektif. Namun, sebagian lainnya masih menghadapi kesulitan dalam menjelaskan tahapan-tahapan perancangan kuis secara koheren, yang mengindikasikan perlunya penguatan lebih lanjut dalam aspek keterampilan presentasi dan didaktik untuk memastikan transfer pengetahuan yang optimal.

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa workshop "Merancang Asesmen Formatif Menggunakan Aplikasi Berbasis Game untuk Mahasiswa Fakultas Pendidikan" dilaksanakan dengan mengadopsi pendekatan *Transformative Learning* dan *Experimental Learning*. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogis mahasiswa dalam menyusun asesmen formatif dan mengimplementasikannya melalui aplikasi kuis interaktif, khususnya Kahoot. Peserta mengklaim mendapatkan pemahaman tentang asesmen formatif berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Ini terlihat dari kemampuan mereka dalam merumuskan tujuan asesmen yang relevan dan mengintegrasikan elemen game secara pedagogis. Sementara itu, *Experimental Learning* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk secara langsung mempraktikkan keterampilan yang diperoleh, mulai dari penyusunan soal, desain kuis di Kahoot!, hingga pembuatan video tutorial. Hasil proyek berupa kuis interaktif dan video tutorial menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis dan pemahaman pedagogis mereka tentang bagaimana asesmen berbasis game dapat memfasilitasi umpan balik yang efektif dan meningkatkan keterlibatan peserta didik. Workshop ini tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya inovasi dalam asesmen pembelajaran di era digital. Diharapkan, luaran dari pengabdian ini dapat menjadi bekal penting bagi calon pendidik untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan relevan, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

## Ucapan Terimakasih

Terima kasih banyak kepada seluruh mahasiswa program fakultas pendidikan yang telah berpartisipasi aktif dalam workshop "Merancang Asesmen Formatif Menggunakan Aplikasi Berbasis Game". Antusiasme dan dedikasi Anda dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari penyusunan kuis hingga pembuatan video tutorial, sangat berkontribusi pada keberhasilan workshop ini. Kami juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak

Universitas atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat terlaksana dengan lancar. Semoga ilmu dan pengalaman yang diperoleh dapat bermanfaat bagi kita semua.

### Daftar Pustaka

- Efendi, M., Zulhimmah, Z., Lubis, N., & Harahap, H. A. (2024). Penerapan Asesmen Formatif dan Sumatif dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Swasta Darul Hadits Huta Baringin. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(2), 64–72. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.169>
- Hartoyo, A., & Rahmadayanti, D. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2247–2255. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hilda Ashari, & Elfira Makmur. (2024). Evaluasi Pembelajaran Melalui Implementasi Game Edukasi Quizizz Pada Perkuliahan. *Jurnal MediaTIK*, 6(3), 174–179. <https://doi.org/10.59562/mediatik.v6i3.3085>
- Irfindari, A. A., Romelah, R., & Mardiana, D. (2024). Kesiapan Kompetensi Pedagogik Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang sebagai Calon Guru. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 12(1), 78–93. <https://doi.org/10.24952/di.v12i1.11321>
- Magdalena, I., Oktavia, D., & Nurjamilah, P. (2021). Tematik Siswa Kelas Vi Sdn Batujaya Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar*, 1, 137–150. <https://ejournal.yasin-alsys.org/index.php/arzusin>
- Mujayanti, A., & Latifah, L. (2022). Peran efikasi diri dalam memediasi lingkungan keluarga dan PLP terhadap kesiapan menjadi guru. *Measurement In Educational Research*, 2(2). <https://doi.org/10.33292/meter.v2i2.185>
- Muliani, M. (2022). Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi Quizizz Dan Google Form Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa New Normal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 316–322. <https://doi.org/10.29303/jppmi.v5i1.1165>