

Peningkatan Kapasitas Guru dalam Merancang Soal Sumatif Menggunakan Media Digital

Primardina Hermilia Wijayati^{1*}, Dewi Kartika Ardiyani², M. Kharis³

¹ Universitas Negeri Malang, Indonesia, primardiana.hermilia.fs@um.ac.id

² Universitas Negeri Malang, Indonesia, dewi.kartika.fs@um.ac.id

³ Universitas Negeri Malang, Indonesia, m.kharis.fs@um.ac.id

**Corresponding author:*

E-mail:

primardiana.hermilia.fs@um.ac.id

Abstract

Teachers' mastery of competencies in developing summative assessment questions is a crucial aspect in the implementation of the National Curriculum, which is focused on fostering higher-order cognitive skills. This community service activity aims to enhance teachers' competencies in creating summative assessment questions by leveraging the digital platform LearningsApp as the primary medium. The training methods employed include workshops and intensive mentoring sessions involving teachers from various schools. Evaluation results indicate that 75% of teachers feel more comfortable using the digital platform, and 82.36% consider it highly beneficial in developing questions that incorporate higher-order thinking skills (HOTS). This training not only improves the quality of questions and the effectiveness of the question development, distribution, and evaluation processes but also strengthens teachers' professionalism in implementing the National Curriculum. Thus, the application of digital technology in enhancing teachers' competencies is an effective strategy aligned with the needs of 21st-century education and worthy of widespread adoption.

Keywords: *Summative assessment, Digital applications, Teacher competencies, Higher order thinking skills*

Pendahuluan

Rapor Pendidikan adalah suatu platform yang berfungsi untuk menampilkan data laporan hasil evaluasi sistem pendidikan, sebagai penyempurnaan dari rapor mutu sebelumnya. Tujuannya adalah agar satuan pendidikan dan pemerintah daerah dapat mengidentifikasi tantangan pendidikan, melakukan refleksi, serta menyusun rencana perbaikan yang lebih tepat dan berbasis data. Rapor ini bertujuan untuk memastikan mutu pendidikan dan pemerataan hasil belajar yang berkelanjutan (Kemendikdasmen, 2025). Salah satu sumber data utama yang digunakan dalam penyusunan Rapor Pendidikan adalah hasil dari Asesmen Nasional.

Asesmen Nasional (AN) merupakan evaluasi terhadap kinerja sistem pendidikan yang dilakukan setiap tahun kepada seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Asesmen Nasional dilakukan untuk menilai capaian hasil belajar literasi dan numerasi peserta didik melalui Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) literasi dan numerasi, hasil belajar karakter peserta didik

How to cite:

Wijayati, H. P., Ardiyani, K. D., Kharis, M. (2025). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Merancang Soal Sumatif Menggunakan Media Digital. *Innovative Journal of Community Engagement*. Nexus Publishing. ISSN: 3088-957X Pages 8-16. doi: [10.63011/ijce.v1i2.10](http://dx.doi.org/10.63011/ijce.v1i2.10)

melalui Survei Karakter (SK), dan kondisi lingkungan belajar satuan pendidikan melalui Survei Lingkungan Belajar (Sulingjar) (Zamjani, 2024).

Rapor pendidikan SMP Negeri 2 Poncokusumo menunjukkan baik untuk kemampuan literasi, numerasi, karakter, iklim keamanan satuan pendidikan, dan iklim kebhinekaan, namun indikator kualitas pembelajaran masih perlu dibenahi, terutama pada proses pembelajaran yang dapat menarik motivasi siswa untuk belajar dan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Gradini & Zulmaulida (2022) menekankan pentingnya penguatan kompetensi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran, termasuk dalam merancang tes sumatif yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Guru yang kompeten dapat memilih model pembelajaran yang tepat dan merancang tes yang mencerminkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun siswa dan guru memiliki pandangan yang berbeda tentang metode penilaian yang paling efektif. Siswa cenderung lebih menyukai penilaian yang interaktif dan berbasis teknologi, sementara guru menekankan pentingnya validitas dan reliabilitas dalam penilaian (Wijayati, et.al, 2022). Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam penilaian interaktif yang berbasis teknologi dapat digunakan platform ProProfs (Wijayati, et.al., 2021; Kharis, 2021) dan umpan balik (Wijayati, et.al, 2022). Platform ProProfs sebagai platform untuk asesmen daring, termasuk soal pilihan ganda, hotspot, dan permainan Hangman menyediakan fleksibilitas dan kemudahan dalam menciptakan tes yang menarik dan interaktif. Platform ini memungkinkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Wijayati, et.al., 2021).

Upaya yang bisa dilakukan oleh sekolah untuk membenahi kompetensi guru diawali dari perencanaan pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dan berpikir kritis ((Wijayati & Lestari, 2021), sehingga instrumen tes sumatif yang dikembangkan oleh guru dapat mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Soal sumatif yang baik mencerminkan kualitas proses pembelajaran secara menyeluruh yang menunjukkan proses pembelajaran yang dirancang dan telah dilaksanakan dengan baik yang mencakup perencanaan yang matang, dan efektif, serta penilaian akuntabel (Popham, 2017), sedangkan hasil evaluasi yang belum maksimal menunjukkan ketidaksesuaian antara tujuan pembelajaran dan hasil yang dicapai memerlukan refleksi terhadap strategi pembelajaran, media yang telah digunakan, dan pendekatan yang diterapkan.

Pemahaman guru tentang pendekatan pembelajaran yang aktif dan inovatif juga sangat berpengaruh. Guru yang mampu mengintegrasikan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang aktif dalam tes sumatif dapat mendorong siswa untuk lebih terlibat dan memahami materi dengan lebih baik. Kemampuan guru dalam menyusun soal yang berkualitas, termasuk soal berbasis teknologi, juga merupakan aspek penting. Utomo (2021) menyoroti bahwa peningkatan kemampuan guru dalam menyusun soal Computer Based Test (CBT) dapat mempercepat dan mempermudah proses evaluasi. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat merancang tes yang lebih interaktif dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Wijayati, et.al. (2022) siswa maupun guru memiliki pandangan yang berbeda tentang metode penilaian yang paling efektif. Siswa cenderung lebih menyukai penilaian yang interaktif dan berbasis teknologi, sementara guru menekankan pentingnya validitas dan reliabilitas dalam penilaian. Guru harus mampu mengadaptasi strategi pengajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Ningsih dan Kara (2022) menjelaskan bahwa pengembangan bahan bacaan yang relevan dengan konteks lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan memahami keragaman gaya belajar siswa, guru dapat merancang tes sumatif yang inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa.

Permasalahan-permasalahan yang dialami oleh para guru dalam proses pembelajaran dan motivasi belajar siswa yang rendah perlu segera diatasi. Merancang pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif di dalam pembelajaran dan mengembangkan instrumen penilaian yang dapat memicu kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa merupakan salah satu langkah terhadap pemecahan masalah yang dihadapi di SMPN 2 Poncokusumo. Penyusunan

soal sumatif merupakan salah satu perencanaan penilaian yang harus disusun guru dengan baik untuk mengetahui kompetensi peserta didik sebagai hasil belajar. Penyusunan soal sumatif yang baik memiliki beberapa manfaat, yaitu mengukur pemahaman materi secara komprehensif, mendorong penguasaan kompetensi dasar, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS), membangun kepercayaan diri siswa, memberikan umpan balik bagi proses belajar, dan memotivasi siswa dalam belajar. Untuk mengukur luaran afektif digunakan instrumen observasi, dan jurnal refleksi diri, sedangkan untuk mengukur luaran kognitif dan perilaku digunakan instrumen kuesioner, lembar observasi, dan jurnal refleksi diri. Oleh sebab itu, solusi yang akan dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru adalah melalui peningkatan kompetensi guru di dalam merancang pembelajaran menggunakan strategi yang bervariasi, serta pemberian latihan, tugas, dan penilaian yang berfokus pada kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Pelatihan penyusunan soal sumatif yang dirancang khusus untuk guru SMPN 2 Poncokusumo bertujuan untuk mengembangkan kompetensi guru dalam strategi pembelajaran yang memicu keterlibatan siswa secara aktif serta penyusunan instrumen evaluasi yang mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kritis. Dengan cara ini, para guru dapat belajar bagaimana menerapkan strategi-strategi pembelajaran yang mendorong siswa aktif. Selain itu pelatihan ini memberikan pengalaman guru dalam membuat instrumen penilaian menggunakan platform digital.

1. Bagaimana cara meningkatkan kompetensi guru dalam merancang penilaian sumatif melalui pelatihan dan bimbingan?
2. Seberapa besar penggunaan platform digital seperti LearningsApp dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang soal ujian sumatif yang mengintegrasikan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS)?
3. Apa persepsi guru mengenai kepraktisan, efektivitas, dan tantangan dalam menggunakan platform digital dalam pengembangan penilaian sumatif?

Metode

Metode pelaksanaan dalam kegiatan ini terbagi atas lima tahapan, yaitu (1) Pemetaan Masalah, (2) Penetapan Solusi, (3) Implementasi Inovasi, (4) Pendampingan Pelaksanaan, dan (5) Evaluasi Hasil.



Gambar 1: Metode Pelaksanaan Kegiatan

Permasalahan yang dihadapi guru SMPN 2 Poncokusumo dipetakan melalui diskusi tim pelaksana dan tim mitra guru. Setelah disepakati konsep rancangan pelatihan dilakukan persiapan peralatan untuk pelatihan perancangan strategi pembelajaran dan pengembangan instrumen evaluasi berbasis platform digital. Implementasi inovasi merupakan tahapan penerapan solusi yang telah ditetapkan bersama tim mitra. Kegiatan ini menggunakan metode demonstrasi, diskusi, praktik, dan pendampingan. Tim pelaksana memberikan pengetahuan

dan wawasan tentang berbagai strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif dan praktik pengembangan instrumen evaluasi menggunakan platform digital.

Setelah para guru mendapatkan wawasan tentang berbagai strategi pembelajaran dan berbagai platform digital untuk pembelajaran dan penilaian, para guru memperoleh wawasan tentang pembuatan rubrik penilaian dan membuat soal dengan level *higher order thinking skills* (HOTS). Kegiatan evaluasi hasil merupakan kegiatan pengecekan terhadap seluruh tahapan kegiatan, apakah pada setiap tahapan masih ada kendala. Untuk mendapatkan informasi terkait kegiatan secara keseluruhan disebarluaskan angket kepada para guru menggunakan *google form*. Di samping itu dilakukan pemberian umpan balik terhadap instrumen evaluasi guru yang terdiri dari, kisi-kisi, soal, dan rubrik penilaian. Jadwal kegiatan dilaksanakan pada hari efektif sesuai kesepakatan dengan tim mitra. Pada sesi akhir, peserta mengisi angket yang menggali informasi tentang pelaksanaan kegiatan dan harapan kegiatan selanjutnya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran: data kuantitatif diolah dengan statistik deskriptif (persentase) dan data kualitatif menggunakan analisis tematik, memberikan gambaran yang komprehensif tentang keefektifan pelatihan dan penggunaan platform digital dalam desain penilaian sumatif.

Hasil

Pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam merancang strategi pembelajaran dan mengembangkan instrumen penilaian yang mengukur kemampuan tingkat tinggi dan kritis dilaksanakan dalam bentuk workshop dan sesi pendampingan selama 4 bulan. Kegiatan ini menggunakan metode demonstrasi, diskusi, dan praktik. Peserta pelatihan adalah guru-guru semua bidang studi di SMPN 2 Poncokusumo sebanyak 21 orang guru. Kegiatan dilakukan melalui pemberian wawasan tentang berbagai strategi pembelajaran, pendampingan penyusunan rancangan pembelajaran menggunakan berbagai strategi, pemberian wawasan tentang penyusunan tes untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, penyusunan rubrik penilaian, pengenalan berbagai platform digital untuk menyusun tes, dan membuat instrumen penilaian menggunakan *LearningsApp*.

Di dalam penyampaian wawasan terkait strategi pembelajaran disampaikan materi tentang alasan mengapa pembelajaran harus menyenangkan, karakteristik pembelajaran yang menyenangkan, konsep pembelajaran menggunakan pendekatan kooperatif beserta contoh model pembelajaran seperti, *Jigsaw*, *Think Pair Share*, dan *Student Teams Achievement Divisions*, *Numbered Heads Together*, pembelajaran berbasis proyek, dan tips praktis bagi guru. Materi tentang penyusunan instrumen tes terbagi ke dalam dua jenis, yaitu asesmen diagnostik non-kognitif dan diagnostik kognitif. Asesmen diagnostik non-kognitif di awal bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik (*basic*), mengetahui minat belajar peserta didik, sedangkan asesmen kognitif digunakan untuk mengetahui pengetahuannya, sehingga guru punya gambaran harus menggunakan strategi apa di dalam pembelajaran. Penilaian yang sudah pernah dilakukan oleh guru di SMPN 2 Poncokusumo yaitu penilaian diri dan penilaian antar teman sejawat. Penilaian diri dibuat dalam pertanyaan mengenai apa yang kamu pelajari hari ini, apa yang menarik hari ini, apa yang harus ditingkatkan, sedangkan penilaian antar teman diberikan guru dengan memberikan nilai antar siswa. Guru masih mengalami kesulitan di dalam menurunkan Capaian Pembelajaran menjadi Tujuan Pembelajaran menggunakan Kata Kerja Operasional (KKO). Hal tersebut disebabkan oleh kesulitan guru dalam menentukan level kognitif soal disesuaikan dengan bentuk soal yang akan diberikan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru masih kesulitan menentukan KKO dalam pembelajaran HOTS.



Gambar 2: Peserta Pelatihan Sesi 1

Materi selanjutnya yaitu pemberian wawasan dan pengalaman tentang berbagai aplikasi digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran dan penilaian. Pada kegiatan praktik menggunakan platform digital, khususnya platform *LearningsApps*, peserta dibagi ke dalam lima kelompok dan setiap kelompok menyelesaikan tugas untuk menyelesaikan dua jenis menu soal yang berbeda. Kelompok 1 membuat soal menjodohkan (*Matching Pairs*) untuk soal *reading* dengan cara memasangkan video dengan teks. Kelompok 2 menyusun soal pilihan ganda (*multiple choice*). Kelompok 3 menyusun *Free Text* dan *Close Text*, dan kelompok 4 menyusun soal menggunakan menu *simple order*, serta kelompok 5 *timeline*.

Dari hasil angket diperoleh informasi bahwa di dalam pembelajaran dan penilaian guru telah menggunakan aplikasi Quizizz, Kahoot, Google Form, Canva, Google Doc, dan Menti-meter. Beberapa kegiatan yang dilakukan guru apabila melakukan evaluasi pembelajaran adalah membuat sendiri dan ada beberapa guru yang hanya menyalin dan menempel dari pekerjaan sebelumnya. Sebanyak delapan guru menggunakan evaluasi dalam bentuk *feedback* dan skor. Dalam pelatihan tersebut juga dilatihkan cara menggunakan beberapa platform sejenis Quizizz yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

Analisis tematik menunjukkan bahwa guru pada awalnya mengalami kesulitan dalam menggunakan platform digital, namun melalui bimbingan dan kolaborasi, mereka memperoleh kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis, seraya mengurangi kebergantungan pada metode berbasis cetak dan mendorong praktik penilaian inovatif.

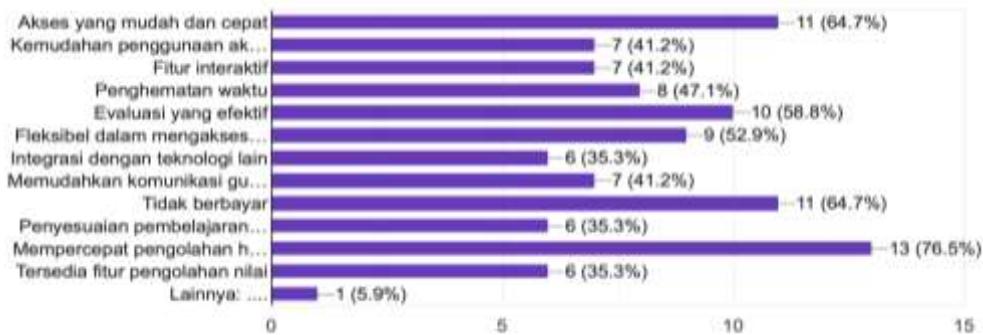
Strategi

Untuk mendukung pembelajaran yang dapat membuat siswa terlibat aktif, para guru menggunakan strategi pembelajaran kooperatif, seperti *Jigsaw*, *Think Pair Share*, dan *Student Teams Achievement Divisions*. Dari hasil pelatihan, sebanyak 75% guru mendapat inspirasi membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Semua peserta menyatakan bahwa contoh-contoh penerapan yang diberikan membantu mereka memahami implementasinya di dalam kelas dan merasa percaya diri mencoba strategi kooperatif di kelas. Tantangan yang dihadapi ketika menerapkan strategi pembelajaran kooperatif adalah menyiapkan pembelajaran dengan karakter peserta didik yang heterogen, memakan waktu yg lama. Beberapa siswa belum memahami materi dan siswa dan siswa belum bisa berpartisipasi aktif, pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

Penggunaan Platform Digital

Hasil angket menunjukkan sebanyak 94,1 % guru menggunakan platform digital untuk pembelajaran dan penilaian. Platform digital yang biasa digunakan oleh guru dalam pembelajaran dan penilaian adalah 64,70% guru menggunakan platform Google Form untuk pembelajaran dan 96,12 % untuk penilaian. Di samping Google Form, sebanyak 41,17 % guru menggunakan Wordwall dan Quizizz untuk pembelajaran, sedangkan untuk penilaian sebesar

29,41 % menggunakan Quizizz. Platform lainnya yang digunakan guru antara lain, yaitu LearningApps, Kahoot, Wordwall, Mentimeter, dan Blooket. Platform-platform digital tersebut digunakan untuk pembelajaran dan penilaian karena dapat mempercepat pengolahan hasil penilaian (76,5%), akses yang mudah dan cepat serta tidak berbayar (64,7%), evaluasi yang efektif (58,8%), fleksibel dalam mengakses platform digital (52,9%). Di samping itu, guru menggunakan platform digital karena dapat menghemat waktu, mudah dalam mengakses, tersedia fitur yang interaktif, dapat memudahkan komunikasi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa, tersedia fasilitas integrasi dengan teknologi lain, pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, tersedia fitur pengolahan nilai, dan dapat meningkatkan fokus serta motivasi siswa.

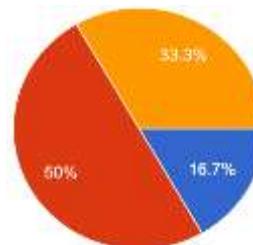


Gambar 4: Alasan Penggunaan Platform Digital dalam Pembelajaran dan Penilaian

Penggunaan platform digital untuk pembelajaran dan penilaian sering digunakan oleh 5,9% guru, yakni sebanyak 11-13 kali dalam satu semester. Sebanyak 58,8% guru menggunakan platform 5-7 kali dan 35,3% guru jarang menggunakan platform digital. Tantangan yang dihadapi para guru dalam menggunakan platform digital adalah kesulitan dalam mengoperasikan fitur platform sebanyak 29,4% guru, 23,5% guru menyatakan keterbatasan fitur atau fungsi platform, sebanyak 11,8 % guru mengalami koneksi internet yang tidak stabil dan kurangnya pelatihan atau dukungan teknis. Sebesar 5,9% guru menyatakan bahwa ketergantungan pada teknologi yang tidak selalu tersedia, keterbatasan akses ke perangkat digital, dan masalah keamanan data atau privasi.

Penyusunan Instrumen

Dalam penyusunan instrumen, sebanyak 75% guru memahami cara membuat soal tes yang valid dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, hanya 8,3% guru yang masih mengalami kesulitan dalam memahami cara membuat soal tes yang valid dan sesuai tujuan pembelajaran. Kesulitan guru bisa didasarkan pada kesulitan menentukan kata kerja LOTS dan HOTS untuk mengukur capaian pembelajaran yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 5 Pemahaman Penggunaan Kata Kerja Operasional

Gambar 7 menunjukkan pemahaman guru terhadap perumusan kata kerja operasional. Sebesar 50% guru dapat memahami penggunaan KKO LOTS dan HOTS untuk mengukur capaian pembelajaran dengan baik, sedangkan 33,3 % guru memahami hal tersebut dengan sangat

baik. Sebesar 16,7 % guru masih mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan KKO LOTS dan HOTS untuk mengukur capaian pembelajaran.

Dari segi kenyamanan penggunaan platform digital LearningsApp, sebagian besar responden, yakni lebih dari 75%, merasa nyaman menggunakan platform tersebut. Secara spesifik, 41,18% guru menyatakan sangat nyaman dan 35,29% merasa cukup nyaman dalam penggunaan. Namun demikian, 23,53% merasa kurang nyaman yang mengindikasikan bahwa masih ada ruang perbaikan dalam hal *user experience* atau pendampingan penggunaan.

Terlebih lagi, pelatihan tersebut berhasil meningkatkan persepsi guru terhadap manfaat platform LearningsApp dalam pembuatan soal HOTS. Sebesar 82,36% menilai platform ini sangat membantu dalam menyusun soal dengan tingkat berpikir tinggi. Akan tetapi, terdapat sekitar 17,65% yang merasa platform ini kurang membantu. Hal ini menunjukkan masih perlunya dukungan atau pelatihan tambahan untuk meningkatkan kemampuan semua peserta secara merata.

Terkait dengan kepercayaan diri dalam menyusun instrumen evaluasi HOTS setelah mengikuti pelatihan, hasil survei menunjukkan hampir separuh responden (47,06%) merasa sangat percaya diri, dan 35,29% merasa cukup percaya diri. Namun demikian, sebesar 17,65% guru yang merasa kurang percaya diri juga menegaskan bahwa pelatihan tersebut telah memberikan dampak positif yang besar, meski masih ada sebagian kecil guru yang membutuhkan peningkatan kompetensi lebih lanjut.

Analisis survei menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami peningkatan dalam merancang penilaian sumatif setelah mengikuti pelatihan: 75% merasa lebih percaya diri dalam memadukan soal dengan tujuan pembelajaran, 68% dapat menerapkan HOTS, dan 82% menilai platform digital praktis dan menarik.

Secara keseluruhan, hasil survei ini menggambarkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi guru-guru SMPN 2 Poncokusumo dalam menggunakan platform digital LearningsApp sebagai alat bantu penyusunan soal sumatif yang berbasis HOTS. Pelatihan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga secara nyata meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri guru dalam merancang instrumen evaluasi, yang sangat penting bagi implementasi Kurikulum Nasional di tingkat sekolah menengah pertama.

Diskusi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan soal sumatif telah menunjukkan hasil yang signifikan dan positif. Pelatihan yang mengintegrasikan penggunaan platform digital LearningsApp dalam merancang soal sumatif berhasil meningkatkan kemampuan guru untuk menghasilkan soal evaluasi yang lebih berkualitas dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional. Berdasarkan data kuantitatif dari angket, 75% peserta guru merasa nyaman dalam proses penggunaan platform digital, dan lebih dari 82% menilai platform ini membantu mereka dalam membuat soal dengan elemen HOTS yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.

Peningkatan kompetensi ini sekaligus menegaskan pentingnya asesmen yang valid dan reliabel sebagai aspek utama dalam evaluasi pembelajaran. Nitko and Brookhart (2011) menyatakan bahwa asesmen yang baik harus mampu menggambarkan kemampuan siswa secara komprehensif, tidak hanya terbatas pada pengetahuan faktual tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan analitis. Oleh karena itu, penggunaan teknologi digital dalam penyusunan soal sumatif seperti LearningsApp menjawab kebutuhan untuk menjadikan proses evaluasi lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran serta tuntutan kurikulum nasional yang berorientasi pada kompetensi abad 21.

Di samping itu, integrasi teknologi ini juga mempercepat berbagai tahapan dalam proses penyusunan soal, mulai dari pembuatan, distribusi, hingga evaluasi hasil belajar. Hal ini berimplikasi pada pengurangan beban administratif guru, yang selama ini menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan penilaian. Posner (2004) menegaskan bahwa teknologi

pendidikan harus digunakan untuk mendukung manajemen pembelajaran yang efisien dan efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Dengan demikian, pengenalan platform digital ini tidak hanya meningkatkan kualitas soal, tetapi juga meningkatkan efisiensi pelaksanaan asesmen di sekolah.

Pelatihan ini juga memiliki dampak positif terhadap profesionalisme guru. Dengan pengetahuan dan keterampilan baru yang diperoleh dari pelatihan, guru semakin percaya diri dan mampu mengimplementasikan Kurikulum Nasional secara lebih optimal, khususnya dalam membuat soal sumatif yang mengukur ranah kognitif tingkat tinggi. Hal ini sesuai dengan studi Darling-Hammond & Bransford (2005) yang menegaskan pentingnya pelatihan berkelanjutan sebagai salah satu faktor utama peningkatan kualitas pendidikan dan profesionalisme guru.

Secara keseluruhan, pengabdian ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan digital berbasis aplikasi dalam peningkatan kompetensi guru merupakan strategi efektif yang sejalan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan masa depan. Aplikasi ini dapat menjadi model yang layak direplikasi dan diadopsi secara luas dalam berbagai konteks pendidikan untuk mendukung transformasi pembelajaran yang lebih inovatif dan berkualitas.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam penyusunan soal sumatif berbasis platform digital LearningsApp memberikan dampak positif yang signifikan. Guru-guru menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun soal yang berkualitas, khususnya soal dengan tingkat kesulitan tinggi (HOTS), yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Nasional dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, penerapan teknologi digital ini membantu efisiensi proses pembuatan, distribusi, dan evaluasi soal sehingga dapat mengurangi beban administratif guru. Pelatihan ini juga berkontribusi dalam peningkatan profesionalisme guru yang berkelanjutan, memperkuat kepercayaan diri mereka untuk mengimplementasikan kurikulum secara optimal. Dengan demikian, penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran dan asesmen adalah strategi efektif yang dapat diadopsi secara luas untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di masa depan.

Referensi

- Darling-Hammond, Linda, & John Bransford. 2005. *Preparing Teachers for a Changing World: What Teachers Should Learn and Be Able to Do*. Jossey-Bass, An Imprint of Wiley.
- Gradini, E. & Zulmaulida, R. 2022. Penguanan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama Dalam Menyusun Perangkat Pembelajaran. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 18 (2), pp.215-226. doi: 10.20414/transformasi.v18i2.5003.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Mengengah. 2025. *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 034/H/M/2025*.
- Kharis, S., Ebner, M., Wijayati, P.H., Hidayat, E. & Afifah, L. Microblogging with Padlet: Students' New Writing Experience on A2-B1 Common European Framework of Reference for Languages (CEFR). 2020. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, vol. 15 (1), pp. 176-187. doi: 10.3991/ijet.v15i01.11804.
- Ningsih, N. & Kara, Y.M.D. 2022. Pengembangan Bahan Bacaan Bahasa Inggris Berbasis Budaya Lokal Ende-Lio untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama." *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan.*, vol. 4 (1), pp. 289-297. doi: 10.31004/edukatif.v4i1.1719.
- Nitko, A. J., & S. M. Brookhart. 2011. *Educational Assessment of Students*. Pearson/Allyn & Bacon.
- Popham, W.J. 2017. *Classroom Assessment: What Teachers Need to Know*. Pearson Education.

- Posner, George. 2004. *Analyzing The Curriculum*. Boston: McGraw-Hill Education.
- Utomo, S. 2021. Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Soal Computer Based Test Melalui In-House Training. *Jurnal Lingkar Mutu Pendidikan*, vol. 18, pp. 204-209. doi: 10.54124/jlmp.v18i2.33.
- Wijayati, P.H., Retnanti, S., Indriwardhani, S.P., Schön, S. *et al.* 2022. Preferences of Online Learning Assessment in Higher Education During the Pandemic Based on Perspectives of Students and Lecturers," *Journal Higher Educational. Theory Practice*, vol. 22 (3), pp. 109-117. doi: 10.33423/jhetp.v22i3.5087.
- Wijayati, P.H., Hidayat, E., Ardiyani, D.K. *et al.* 2021. Proprof: Platform Asesmen Daring Pilihan Ganda, Hotspot, Dan Game Hangman," *Jurnal Graha Pengabdian*, vol. 3, pp. 191-205. doi: 10.17977/um078v3i22021.
- Wijayati, P.H., Ardiyani, D.K., & Hidayat, E. 2022. Feedback Strategies: An Effort to Enhance the Critical Thinking Skills of Daf-Learners in Indonesia. *International Journal of Education*, vol. 15 (2), pp. 79-88. doi: 10.17509/ije.v15i2.29076.
- Wijayati, P.H. & Lestari, F.A. 2021. Critical Thinking Ability of German Literature Department's Students of Universitas Negeri Malang in Writing Thesis. *Journal of Development Research*, vol. 5 (2), pp. 164-170. doi: 10.28926/jdr.v5i2.153.
- Zamjani, I, Solihin L., Nuraini, F. dkk. 2024. Implementasi Kurikulum Merdeka dan Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik. Pusat Standar dan Kebijakan Pendidikan (PSKP).