

Pelatihan penyusunan alat evaluasi berbasis gamifikasi di Kabupaten Bandung BaratMasta Hutajulu¹, Ifat Fatimah Zahro², Siti Chotimah³, dan R. Mekar Ismayani⁴^{1,2,3}IKIP Siliwangi*masthahutajulu@ikipsiliwangi.ac.id**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital mendorong perlunya inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran. Salah satu inovasi yang efektif adalah penerapan gamifikasi pada alat evaluasi untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik. Namun, banyak pendidik yang belum terampil menyusun instrumen evaluasi berbasis gamifikasi secara optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pendidik di Kabupaten Bandung Barat dalam menyusun alat evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan *platform* digital **Kuis Pintar**. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan modul pelatihan, pelaksanaan workshop, praktik langsung, serta evaluasi hasil pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan pendidik dalam merancang instrumen evaluasi berbasis gamifikasi. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model pengembangan evaluasi berbasis digital yang menarik dan efektif di sekolah-sekolah.

Kata Kunci: Alat Evaluasi, Gamifikasi, kuispintar.id**ABSTRACT**

The development of digital technology has driven the need for innovation in learning evaluation systems. One effective innovation is the application of gamification to evaluation tools to increase student engagement and motivation. However, many educators lack the skills to optimally develop gamification-based evaluation instruments. This community service activity aims to improve the skills of educators in West Bandung Regency in developing gamification-based evaluation tools using the Kuis Pintar digital platform. The methods used included needs analysis, development of training modules, workshops, hands-on practice, and evaluation of training outcomes. The results of the activity showed a significant improvement in educators' skills in designing gamification-based evaluation instruments. This training is expected to become a model for developing engaging and effective digital-based evaluations in schools.

Keywords: Evaluation Tools, Gamification, kuispintar.id**Articel Received:** 01/08/2025; **Accepted:** 01/10/2025**How to cite:** APA style. Hutajulu, M., Zahro, I. F., Chotimah, S., & Ismayani, R. M. (2025). Pelatihan penyusunan alat evaluasi berbasis gamifikasi di Kabupaten Bandung Barat. *Abdimas Siliwangi*, Vol 8 (3), 869-878. doi: 10.22460/as.v8i3.29639

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan besar dalam dunia Pendidikan. Dalam pembelajaran abad ke-21 juga menuntut pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi digital, tidak hanya dalam penyampaian materi saja tetapi juga pada proses evaluasi pembelajaran. Penilaian pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses Pendidikan yang

berfungsi untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik, mengevaluasi efektivitas pembelajaran, dan memberikan umpan balik pada pendidik dan peserta didik untuk meningkatkan mutu Pendidikan (Cuhanazriansyah, 2025).

Pada dasarnya evaluasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting untuk dilaksanakan dalam rangka membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Rahman et al., 2020, masih terdapat kesenjangan infrastruktur dan kualitas Pendidikan di berbagai wilayah Indonesia. Kondisi ini sejalan dengan yang dialami oleh Guru mitra yang menyatakan, bahwa keberadaan teknologi yang berkembang tidak berbading lurus dengan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk proses pembelajaran (Kuncoro, dkk., 2022). Kesenjangan antara potensi gamifikasi dan kemampuan pendidik dalam mengimplementasikan menjadi isu utama yang belum banyak dikaji secara sistematis (Yuliatin, dan Rosmilawati, 2025). Banyak pendidik belum terbiasa menggunakan *platform* digital secara maksimal, terutama pada evaluasi pembelajaran. Belum semua pendidik memiliki kompetensi digital yang memadai untuk mengelola *platform* penilaian secara optimal (Wahyuni & Haryanti, 2024). Evaluasi yang sering dilakukan masih bersifat konvensional, berfokus pada tes tertulis, dan kurang menarik bagi peserta didik. Kondisi ini menyebabkan proses penilaian tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif.

Salah satu solusi dari permasalahan di atas yang terbukti efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik sekaligus kompetensi digital pendidik adalah penggunaan alat evaluasi berbasis gamifikasi. Gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan pada konteks nonpermainan seperti pembelajaran. Gamifikasi sebuah pendekatan dalam pembelajaran yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan, seperti skor, poin, dan hadiah, ke dalam lingkungan kelas untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dan mendorong mereka untuk meningkatkan pengetahuan mereka (Valentinna, et al., 2024). Dengan memanfaatkan gamifikasi dalam evaluasi, pendidik dapat menghadirkan penilaian yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, sekaligus mengasah keterampilannya sendiri.

Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan adanya pelatihan yang terencana dan berkelanjutan bagi pendidik. Pelatihan ini sangat penting agar pendidik tidak hanya memahami konsep gamifikasi secara teoritis, tetapi juga terampil merancang dan

mengimplementasikan instrument evaluasi berbasis gamifikasi sesuai karakteristik materi ajar dan peserta didik. Pelatihan juga memberikan ruang bagi pendidik untuk berlatih langsung dan berdiskusi, serta memperoleh pendampingan intensif dalam mengembangkan keterampilan literasi digital.

Berdasarkan kondisi di atas, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Memberikan pemahaman tentang konsep gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran.
2. Melatih keterampilan pendidik dalam menyusun instrument evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Kuis Pintar.
3. Meningkatkan literasi digital pendidik melalui praktik langsung pembuatan evaluasi digital interaktif.

Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan pendidik mampu mengintegrasikan teknologi secara lebih kreatif dan efektif dalam proses evaluasi pembelajaran, sehingga kualitas penilaian dan motivasi belajar peserta didik meningkat.

B. LANDASAN TEORI

Alat evaluasi adalah proses penilaian yang sistematis terhadap suatu objek, program, atau kegiatan untuk menentukan nilai, efektifitas, dan dampaknya berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, dengan tujuan memberikan informasi untuk pengambilan keputusan, perbaikan, dan pengembangan di masa mendatang. Menurut Arikuto (2013) Alat evaluasi adalah segala bentuk instrument yang digunakan untuk mengukur atau menilai tingkat keberhasilan. Sedangkan Sudijono (2011) berpendapat, alat evaluasi adalah sarana yang dipakai oleh pendidik untuk memperoleh informasi yang valid dan reliabel tentang pencapaian hasil belajar peserta didik.

Gamifikasi merupakan penerapan elemen permainan seperti poin, badge, level, papan peringkat, dan tantangan ke konteks nonpermainan. Hal ini sejalan dengan pendapat Deterding et al. (2011) "*Gamification is the use of game design elements in non-game contexts*", artinya gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen desain permainan dalam konteks nonpermainan. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, gamifikasi membuat proses penilaian lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memperkuat literasi digital pendidik.

C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara objektif tingkat literasi digital dan keterampilan pendidik sebelum dan sesudah pelatihan melalui pengumpulan dan analisis data numerik.

1. Desain Kegiatan

Pelatihan disusun untuk mengukur dampak kegiatan terhadap kemampuan peserta dalam Menyusun alat evaluasi berbasis gamifikasi. Setiap tahapan dilengkapi dengan instrument pengukuran yang menghasilkan data kuantitatif.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam pengabdian ini adalah Guru-guru Persekolahan Perwakilan YPLP-PGRI Kabupaten Bandung Barat yakni Guru TK, SD, SMP, SMA dan SMK. Sampel berjumlah 145 pendidik yang dipilih berdasarkan rekomendasi sekolah dan kesediaan mengikuti pelatihan secara penuh.

3. Teknik Pengumpulan Data

- a. *Pretest-Posttest*: digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan pendidik dalam menyusun alat evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform Kuis Pintar.
- b. Kuisisioner Skala Likert: digunakan untuk menilai persepsi peserta terhadap kebermanfaatan pelatihan.

4. Tahapan Pelaksanaan

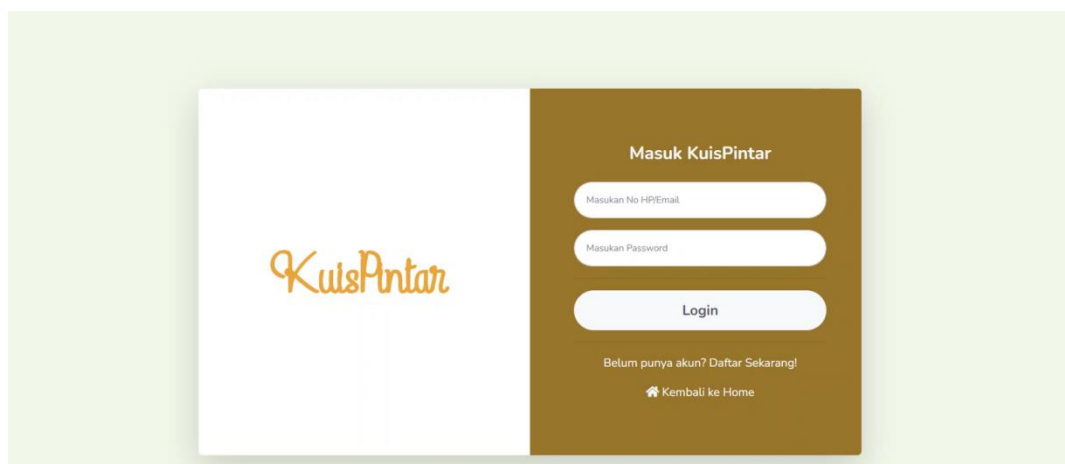
- a. Analisis Kebutuhan: untuk mengukur literasi digital awal dan pemahaman gamifikasi peserta melalui pretes.
- b. Pelaksanaan Pelatihan: memaparkan konsep, demo platform Kuis Pintar, dan prkatik langsung.
- c. Evaluasi: melakukan posttest dan kuisisioner kepuasan peserta.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

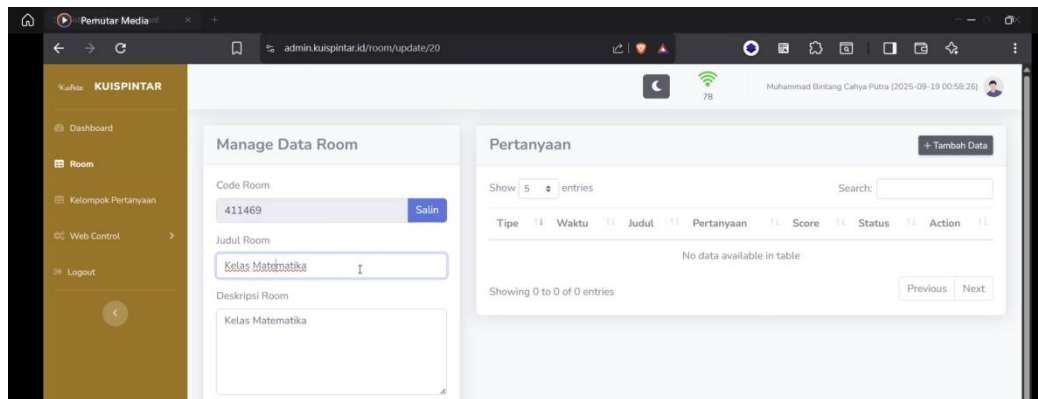
Pelatihan penyusunan alat evaluasi berbasis gamifikasi dilaksanakan sebagai bentuk kemitraan antara tim pengabdian dengan YPLP-PGRI Kabupaten Bandung Barat.

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim pengabdian melakukan diskusi dan koordinasi dengan pengurus YPLP-PGRI untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan yang relevan bagi guru-guru di lingkungan tersebut. Hasil diskusi menunjukkan bahwa banyak guru dari berbagai jenjang (TK, SD, SMP, SMA, dan SMK) menghadapi tantangan dalam mengembangkan alat evaluasi yang menarik, inovatif, dan berbasis teknologi. Berdasarkan kebutuhan tersebut, disepakati untuk menyelenggarakan pelatihan dengan fokus pada penyusunan alat evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan platform digital “Kuis Pintar.”






Platform Kuis Pintar dikembangkan sebagai media untuk membantu pendidik menyusun evaluasi berbasis gamifikasi. Platform Kuis Pintar adalah aplikasi/ platform digital yang menyediakan kuis-kuis interaktif untuk berbagai mata pelajaran, dengan tujuan meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa melalui elemen permainan dalam evaluasi pembelajaran. Platform ini mempermudah guru membuat, mendistribusikan, dan menilai kuis secara digital, serta memberikan umpan balik yang lebih cepat. Melalui platform ini, pendidik dapat mengintegrasikan berbagai jenis pertanyaan, timer, serta elemen kompetisi yang mendorong keaktifan peserta didik. Integrasi platform digital ini menciptakan pengalaman evaluasi yang lebih menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Tampilan platform KuisPintar.id tampak pada gambar 1 dan 2 berikut:



Gambar 1. Tampak Muka Kuis Pintar

**Gambar 2. Fitur pada Kuis Pintar**

Berikut elemen-elemen dalam dalam gamifikasi:

1.  Poin & Skor: memberikan penghargaan numerik untuk setiap pencapaian
2.  Leaderboard: peringkat kompetitif yang menampilkan pencapaian peserta didik
3.  Level: menyediakan jenjang kemajuan yang harus dicapai peserta didik
4.  Tantangan / Misi: tugas spesifik yang harus diselesaikan untuk mendapatkan imbalan
5.  Badge / Penghargaan: symbol visual atas keberhasilan, keterampilan tertentu.

Langkah-langkah penyusunan alat evaluasi berbasis gamifikasi, yaitu: 1) menentukan tujuan dan indikator; 2) Menyusun kisi-kisi soal; 3) pilih platform gamifikasi; 4) mendesain soal sesuai indikator; 5) uji coba dan refleksi.

Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pretest untuk mengukur tingkat literasi digital dan pemahaman awal peserta terhadap konsep gamifikasi dalam evaluasi pembelajaran. Hasil pretest menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest peserta pelatihan adalah 69,8. Artinya sebanyak 48,3% peserta menunjukkan pemahaman awal yang cukup tinggi tentang evaluasi pembelajaran. Sekitar 31% memerlukan bimbingan lanjutan dalam mengintegrasikan elemen gamifikasi (poin, level, lencana, leaderboard) dan sebanyak 20,7% peserta masih memiliki pemahaman rendah, terutama pada aspek teknis pembuatan instrumen digital berbasis gamifikasi.

Selama pelaksanaan pelatihan, struktur materi yang disampaikan, yaitu:

1. Pemahaman konsep dasar gamifikasi dan evaluasi pembelajaran digital,
2. Demonstrasi penggunaan platform Kuis Pintar, dan
3. Praktik langsung membuat instrumen evaluasi berbasis gamifikasi.

Setelah seluruh tahapan selesai, dilakukan posttest untuk menilai peningkatan kemampuan peserta. Hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan yaitu dengan nilai rata-rata 80,4, artinya peserta berada pada kategori baik hingga sangat baik dalam pemahaman prinsip evaluasi, teknik penyusunan soal berbasis gamifikasi, dan penggunaan platform digital.

Selain itu, hasil kuisioner skala Likert menunjukkan bahwa 91% peserta menilai pelatihan ini sangat bermanfaat, terutama dalam meningkatkan kemampuan inovatif dan kreatif dalam proses evaluasi pembelajaran. Sementara itu, 87% peserta menyatakan siap menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah masing-masing.

Pelaksanaan pelatihan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif terbukti efektif untuk menggambarkan perubahan kompetensi guru secara objektif. Hasil pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menyusun alat evaluasi berbasis gamifikasi. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pelatihan yang menekankan praktik langsung (*learning by doing*) mampu memberikan dampak lebih besar terhadap peningkatan kompetensi peserta dibandingkan pendekatan teoritis semata.

Kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan literasi digital guru. Sebelumnya banyak guru yang kurang familiar dengan platform digital interaktif, namun setelah pelatihan, mereka menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kemampuan teknis dalam merancang evaluasi pembelajaran yang menarik. Hasil ini sejalan dengan pandangan Pramesti, et al. (2025) yang menegaskan bahwa penguatan infrastruktur dan kompetensi digital, melalui pelatihan guru dan penyediaan perangkat yang memadai dapat memaksimalkan manfaat asesmen berbasis gamifikasi.

Peningkatan literasi digital guru akan memperkuat kemampuan mereka dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 (Wahyuningsih et al., 2025). Pelatihan ini juga memperlihatkan bahwa guru semakin memahami pentingnya inovasi dalam evaluasi. Mereka menyadari bahwa proses penilaian tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta

didik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini mendukung teori yang dikemukakan oleh Leonardou et al., (2020), bahwa asesmen berbasis gamifikasi secara konsisten mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, melalui elemen seperti skor, batas waktu, dan papan peringkat tidak hanya memberi pengakuan bagi siswa berprestasi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang aman.

Kemitraan dengan YPLP-PGRI Kabupaten Bandung Barat berperan penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Diskusi awal antara tim pengabdian dan pengurus YPLP-PGRI membantu dalam memetakan kebutuhan nyata guru-guru di lapangan, khususnya dalam hal penguasaan teknologi digital dan inovasi evaluasi pembelajaran. Pendekatan kolaboratif ini memastikan bahwa materi pelatihan tidak bersifat umum, melainkan benar-benar kontekstual sesuai dengan tantangan yang dihadapi guru di era digital.

Kegiatan pelatihan ini menjadi contoh implementasi kolaboratif antara perguruan tinggi dan lembaga mitra dalam mengembangkan kompetensi guru yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

E. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan pendidik Kabupaten Bandung Barat dalam menyusun alat evaluasi berbasis gamifikasi menggunakan *platform* Kuis Pintar. Hasil posttest menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami konsep, prinsip, dan implementasi gamifikasi dalam penilaian pembelajaran secara efektif. Pelatihan ini berdampak positif terhadap literasi digital pendidik serta kualitas evaluasi pembelajaran yang mereka lakukan.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Tim pelaksana menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM), Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui pendanaan hibah BIMA (Basis Informasi Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat) yang telah memberikan dukungan terhadap terselenggaranya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Terimakasih kami ucapkan kepada YPLP-PGRI Kabupaten Bandung Barat atas kerja sama, dukungan, serta partisipasi aktif dalam penyelenggaraan kegiatan pelatihan

penyusunan alat evaluasi berbasis gamifikasi. Apresiasi yang tinggi diberikan kepada seluruh peserta pelatihan, yaitu guru-guru dari jenjang TK, SD, SMP, SMA, dan SMK.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Cuhanazriansyah, M. R., Perta, H., & Wildan, A. (2025). Platform Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi: Tinjauan Bentuk dan Tantangan. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1, 190-196.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'*. Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference.
- Kuncoro, K. S., Sukiyanto, S., Irfan, M., Amalia, A. F., Pusporini, W., Wijayanti, A., & Widodo, S. A. (2022). Peningkatan Literasi Digital Guru Guna Mengatasi Permasalahan Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19. *Abdi Wiralodra: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 17-34.
- Leonardou, A., Rigou, M., & Garofalakis, J. (2020). Techniques to Motivate Learner Improvement in Game-Based Assessment. *Information*, 11(4), 176. <https://doi.org/10.3390/info11040176>
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Pramesti, S. D., Putri, A. A., & Ekasari, L. A. (2025). Manfaat Dan Tantangan Asesmen Berbasis Gamifikasi Dalam Pendidikan Dasar: A Systematic Literature Review. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 12(2), 994-1005.
- Rahman, F., Astagini, A., & Effendy, A. D. F. (2020). Kesenjangan Pembangunan di Tingkat Lokal: Refleksi atas Implementasi Otonomi Daerah di Indonesia.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Syafrial, H. (2023). *Literasi digital*. Yogyakarta: Nas Media Pustaka.
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 8(3), 1722-1732.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142-154.
- Wahyuningsih, S., Azizah, A., Qohar, A., & Lestari, T. E. (2025). Pelatihan Penyusunan Asesmen Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Analisa Pemodelan Rasch Bagi Guru SD Penanggungungan Kota Malang. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(03), 1221-1230.

Yuliatin, I., dan Rosmilawati, I. (2025). Mengurai Tantangan Guru Sekolah Dasar Dalam Pemanfaatan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Basicedu* 9 (2):590-605.