

Pelatihan penerapan *assessment as, for, of learning* berbantuan gamifikasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten GarutEnung Nurhayati¹, Wikanengsih²^{1,2}, IKIP Siliwangienung@ikipsiliwangi.ac.id¹, wikanengsih@ikipsiliwangi.ac.id²**ABSTRAK**

Pengabdian dalam bentuk pelatihan ini dilatarbelakangi oleh kompetensi profesional guru dalam pengembangan asesmen pembelajaran. Asesmen berperan sebagai usaha bagi guru untuk menemukan kelebihan dan kelemahan dari proses pembelajaran yang sedang atau telah dilakukan. Akan tetapi masih ditemukan banyak guru yang menganggap proses asesmen hanya dianggap formalitas. Asesmen dibuatnya tidak otentik, atau guru memberi asesmen secara konvensional yang cenderung dilaksanakan hanya untuk mengukur lulusan capaian pembelajaran, seakan asesmen terpisah dari proses pembelajaran, tanpa memperhatikan penilaian yang mampu meningkatkan kompetensi siswa saat proses pembelajaran. Dengan kondisi seperti ini, guru memerlukan pendekatan asesmen yang digunakan dalam pembelajaran. Pelatihan ini **bertujuan** melatih guru dalam pengembangan model *assessment as for of learning* (AafoL) melalui pendekatan pedagogi genre berbantuan gamifikasi. Pelatihan dilaksanakan di MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Garut Jawa Barat bertempat di SMPN 2 Cibiuk Kabupaten Garut. Pelatihan menggunakan **metode** tutorial, workshop, penugasan terstruktur, dan konsultasi. **Hasilnya** guru memiliki kemampuan untuk memahami konsep dasar mengenai asesmen dan menarapkannya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru mampu menyusun butir soal Bahasa Indonesia berbasis HOTS dan memberikan asesmen dengan baik.

Kata Kunci: *Assessment as for of Learning, Pedagogi Genre, Gamifikasi***ABSTRACT**

This commitment in the form of training is motivated by the professional competence of teachers in the development of learning assessments. The assessment functions as a teacher's effort to be able to find the advantages and disadvantages of the learning process that is being implemented or that has been implemented. However, there are still many teachers who consider the assessment process to be only a formality. The assessment is not authentic, or the teacher gives conventional assessments, which tend to be carried out only to measure graduate learning outcomes, as if the assessment were separate from the learning process, without paying attention to assessments that can improve student competency during the learning process. Under these conditions, teachers need an assessment approach that is used in learning. This training aims to train teachers in developing an assessment of learning (AafoL) model through a gamification-assisted genre pedagogy approach. The training was held at the MGMP Indonesian Middle School, Garut Regency, West Java, at SMPN 2 Cibiuk, Garut Regency. The training uses methods: tutorial, workshops, structured assignments, and consultations. As a result, the teacher can have a basic understanding of assessment and its application in learning Indonesian. The teacher can compose HOTS-based Indonesian questions and provide good assessments.

Keywords: *assessment as for of learning, genre pedagogy, gamification***Articel Received:** 29/03/2023 **Accepted:** 30/09/2023**How to cite:** Nurhayati, E., & Wikanengsih, W. (2023). Pelatihan penerapan *assessment as, for, of learning* berbantuan gamifikasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten Garut. *Abdimas Siliwangi*, Vol 6 (3), 793-805. doi: 10.22460/as.v6i3.21305

A. PENDAHULUAN

Seorang guru memiliki tugas utama untuk mendidik, mengajar, memimpin, membimbing, melatih dan mengevaluasi peserta didik (Depdiknas, 2018). Sebagai guru profesional, mereka harus memiliki keterampilan pedagogik yang berkaitan erat dengan pengembangan penilaian pembelajaran. Guru harus mampu melakukan penilaian yang otentik dan komprehensif, tidak hanya setelah pembelajaran (*assessment of learning*) tetapi sepanjang proses pembelajaran (*assessment as for learning*).

Penilaian hasil belajar penting karena mengukur keberhasilan individu atau kolektif. Evaluasi adalah proses penyajian informasi tentang siswa, kurikulum atau apapun yang berkaitan dengan sistem kelembagaan pendidikan. Penilaian guru digunakan untuk mengukur kekuatan dan kelemahan selama dan setelah pembelajaran. Evaluasi hendaknya dilakukan melalui proses penilaian yang melibatkan pengukuran berbagai aktivitas siswa, seperti prestasi, sikap, dan motivasi belajar. Penilaian dilakukan dengan menggunakan tiga pendekatan yaitu penilaian sebagai pembelajaran, penilaian untuk pembelajaran dan penilaian akhir pembelajaran.

Berdasarkan observasi guru Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Garut, teridentifikasi permasalahan berikut: 1) Banyak guru yang tidak mampu menggunakan atau mengembangkan penilaian yang otentik dan komprehensif. 2) Penilaian hanya formalitas yang dilakukan setelah pembelajaran. 3) Guru masih belum memahami genre pedagogik yang direkomendasikan dalam kurikulum Merdeka untuk pembelajaran bahasa Indonesia. 4) Guru menggunakan sedikit kemajuan teknologi, lingkungan belajar kurang beragam.

Pengabdian atau pelatihan senada sudah dilakukan, diantaranya pelatihan asesmen dalam pembelajaran dilakukan oleh Pusat Inovasi Pembelajaran (PIP) Universitas Katolik Parahyangan (Unpar, 2017). Pada tahun 2018, pelatihan *assessment for learning* berbantuan program *try out* dan web voting bagi guru fisika di kota Malang pernah dilaksanakan oleh Universitas Negeri Malang (Kusairi, 2018). Pengabdian pelatihan implementasi *assessment of learning*, *assessment for learning* dan *assessment as learning* pada pembelajaran IPA SMP di MGMP kabupaten Magelang (Rosana, dkk., 2020). Berikutnya pelatihan asesmen yang difokuskan terhadap kompetensi minimum pernah dilaksanakan oleh Universitas Kristen Indonesia (Meriana, 2021).

Berdasarkan paparan tersebut, pengabdian "**Pelatihan Penerapan *Assessment as for of Learning* Berbantuan Gamifikasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten Garut,**" berbeda dengan pengabdian sebelumnya. Originalitas tampak dari *assessment as for of learning berbantuan gamifikasi*. Terdapat dua implikasi pelatihan, *pertama*, memberikan pemahaman tentang *assessment as for of learning* berbantuan gamifikasi. Pemahaman disampaikan melalui paparan/ceramah dari para narasumber dilaksanakan secara luring dan daring. *kedua* memberi pelatihan dan pendampingan peserta latihan untuk penerapan *assessment as for of learning* berbantuan gamifikasi melalui pendekatan pedagogi. **Tujuan utama** pengabdian adalah melatih dan mendampingi guru untuk mengembangkan *assessment as for of learning* melalui pendekatan pedagogi genre berbantuan gamifikasi. **Manfaat pengabdian** menjadi alternatif pelatihan untuk meningkatkan kompetensi guru, khususnya penerapan asesmen pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

B. LANDASAN TEORI

1. *Assessment as for of Learning*

Penilaian sebagai pembelajaran (*assessment as learning*) adalah penilaian yang dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam mode ini, siswa dilibatkan dalam proses evaluasi dan pemantauan diri sendiri. Rikayanti (2015) menyatakan bahwa evaluasi sebagai pembelajaran menuntut siswa lebih menguasai kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, Lorna Earl (2010) selaku promotor *assessment as learning* mengembangkannya dalam pembelajaran dengan melibatkan siswa sehingga memantik kesadaran belajar sebagai keharusan jangka panjang. Alternatif alat penilaian yang digunakan dalam *assessment as learning* bisa berupa jurnal harian siswa.

Penilaian untuk pembelajaran (*assessment for learning*) adalah suatu proses penilaian berkelanjutan dengan cara guru mengumpulkan dan menafsirkan bukti hasil belajar siswa. Penilaian dilaksanakan saat proses pembelajaran, tetapi tidak melibatkan siswa. Evaluasi kegiatan pembelajaran berfungsi untuk mengumpulkan data dan mencatat kegiatan pembelajaran individu siswa sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), tujuan pembelajaran (TP), alur tahap pembelajaran (ATP). Alternatif alat penilaian dan evaluasi yang bisa digunakan yaitu soal formatif tes objektif atau subjektif yang

bersifat *open ended*. Alat penilaian tersebut menurut Mok (2009) memerlukan skala vertikal.

Penilaian atas pembelajaran (*assessment of learning*) adalah proses mengumpulkan dan menginterpretasikan bukti untuk meringkas penilaian pada titik penghargaan tertentu dari waktu ke waktu. Penilaian tentang kualitas pembelajaran siswa berdasarkan kriteria penilaian, dan menetapkan skor yang mencerminkan kualitas yang mencerminkan siswa. Penilaian digunakan untuk menginformasikan kepada pihak lain, siswa itu sendiri atau orang lain, tentang prestasi siswa.

2. Pedagogi Genre

Pedagogi genre mempersepsi bahasa sebagai suatu sistem yang terbuka dan dinamis; harus disampaikan dengan jelas, jelas tidak dengan cara yang berputar-putar; dan genre digunakan sebagai titik awal untuk pemodelan, dekonstruksi, dan pemahaman bahasa (Martin, 1999). Pedagogi genre dalam pembelajaran bahasa Indonesia bertumpu pada kemampuan siswa dalam menginterpretasikan dan merekonstruksi teks yang bervariasi tergantung konteksnya (Suwandi, 2022). Pedagogi genre diterapkan dalam pembelajaran bahasa yang berbasis teks pertama kali dilakukan di Australia (Christie, 1999), (Macken, 2001).

Proses belajar mengajar pedagogi genre memiliki empat (4) siklus, *pertama*, konstruksi pengetahuan domain siswa (*building domain knowledge*) dinyatakan sebagai materi atau kegiatan pembelajaran yang dapat membantu menginterpretasikan konteks situasional dan budaya dari genre yang dipelajari. *Kedua*, pemodelan teks (*modelling of text*) peserta didik difokuskan menganalisis teks untuk mengidentifikasi tujuan, struktur dan kebahasaan. *Ketiga*, teks dikonstruksi secara bersama-sama oleh guru dan siswa (*joint text construction*). Guru menulis kata atau kalimat di papan tulis dari kontribusi siswa. *Keempat*, secara mandiri siswa mengkonstruksi teksnya berdasarkan pemahaman, pengalaman dan penalarannya untuk menghindari plagiarisme atau mengklaim karya orang lain sebagai karya sendiri (Suwandi, 2022).

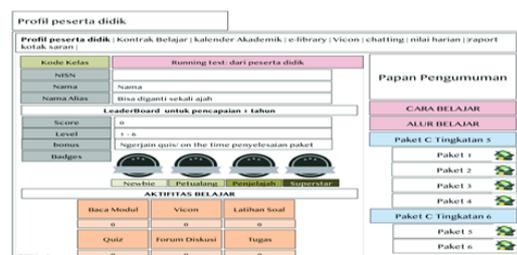
3. Gamifikasi

Gamifikasi berasal dari kata gamifikasi yaitu “kegembiraan yang dapat mengubah perilaku lebih baik. Gamifikasi merupakan penerapan strategi permainan ke dalam kegiatan pembelajaran. Gamifikasi dikembangkan berdasarkan pemanfaatan sikap ketertarikan pada *game* yang tidak mengenal usia. Selain itu, *game* memiliki berbagai

keunggulan yang bisa dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran. Gamifikasi memanfaatkan komponen dan strategi permainan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik diajak untuk lebih aktif untuk mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik bisa lebih termotivasi untuk lebih cepat menuntaskan capaian lulusan pembelajaran, peserta didik lebih berpartisipasi, dan prestasinya belajarnya lebih meningkat. Selain itu, gamifikasi bisa dimanfaatkan untuk asesmen.

Gamifikasi dikembangkan sebagai upaya dari pengembangan aplikasi pembelajaran yang lebih menarik dan bisa menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Hal ini senada dengan penjelasan Eric Kloper (2009) bahwa gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen dari *game* dengan tujuan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar dan menciptakan suasana nyaman serta menarik dalam proses pembelajaran. Gamifikasi juga dapat dimanfaatkan untuk menangkap hal-hal yang memantik minat peserta didik dan menginspirasi untuk terus melaksanakan pembelajaran.

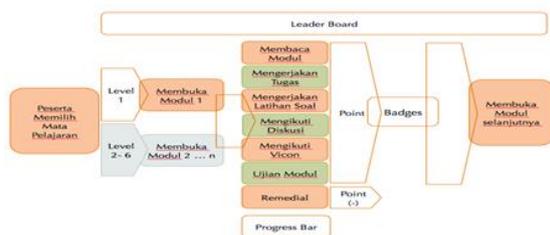
Proses gamifikasi dalam pembelajaran diturunkan menjadi elemen diri dan elemen sosial. Elemen diri berupa point, capaian pembelajaran, level, atau pembatasan waktu. Elemen diri ini membuat peserta didik bersaing dengan diri mereka dan mempunyai target dan pengakuan capaian. Elemen sosial adalah kompetisi interaktif atau kerjasama, seperti misalnya papan peringkat. Elemen sosial menempatkan peserta didik dalam komunitas dengan peserta didik lain, dan kemajuan serta pencapaian lulusan pembelajarannya bisa dipublikasikan. Pada kegiatan pembelajaran ini, gamifikasi dikembangkan dengan menerapkan strategi permainan sistem level, misi, tantangan, poin (*score*), *progress bar*, *leaderboard*, dan *badges*.



Gambar 1 Rancangan antarmuka profil peserta didik model gratifikasi



Gambar 2 Peta bagan gamifikasi pembelajaran



Gambar 3 Rancangan pembelajaran melalui gratifikasi



Gambar 4 Desain score model gamifikasi

Berdasarkan paparan di atas, maka gamifikasi merupakan media pembelajaran dengan mengerjakan mekanika, jalan pikir, dan estetika game yang bertujuan agar pembelajaran menjadi lebih interaktif *engaging* dan memotivasi semangat belajar peserta didik. Jenis-jenis gamifikasi tersedia dalam berbagai aplikasi yang dapat digunakan dalam gamifikasi proses pembelajaran. Variasi gamifikasi terletak pada tujuan, misalnya untuk mengukur pemahaman, membantu proses pembelajaran, dan atau untuk membantu berkreasi dalam pembelajaran. Selain itu, gamifikasi bisa digunakan secara sinkronus dan asinkronus. Dalam Pengabdian ini dipilih gamifikasi bentuk aplikasi quizizz.

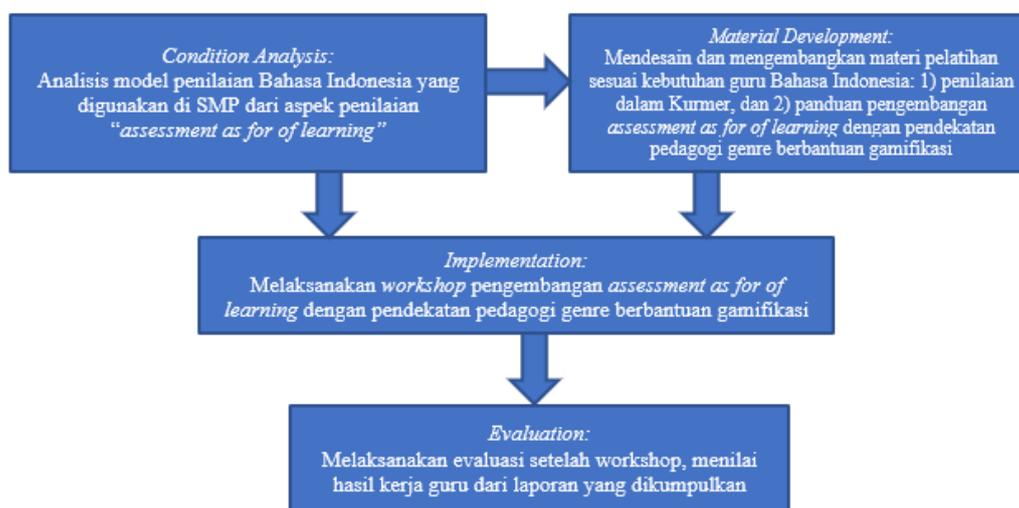
C. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat pelaksanaannya dilakukan melalui berbagai cara tutorial, workshop, penugasan terstruktur, dan konsultasi. Pelaksanaannya secara daring melalui Gmeet dan luring di SMPN 2 Cibiuk Kab Garut. Kegiatan pelatihan sarannya ditujukan kepada guru-guru Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah pertama. Pelaksanaan pelatihan dikolaborasikan dengan kegiatan pertemuan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia secara rutin. Kolaborasi tersebut memudahkan bagi guru yang mengikutinya.

Pelatihan tersebut juga meliputi penyampaian materi yang disampaikan oleh narasumber dari para dosen program studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia. Materi yang disampaikan diantaranya berupa: 1) *Assessment as for of Learning*; 2) *Pembelajaran dan Evaluasi HOTS*; 3) *Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum Merdeka*; 4) *Gamifikasi sebagai Media Assessment (Quizizz)*; dan 5) *Pedagogi Genre Alternatif Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Keseluruhan jumlah jam untuk pelatihan terhitung tujuh puluh dua (72) jam.

Pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan penilaian “*assessment as for of learning*” pembelajaran Bahasa Indonesia dilakukan dengan cara uji coba penerapan asesmen pada pembelajaran langsung di kelas, yang sebelumnya instrumen evaluasi terlebih divalidasi oleh ahli materi (dosen narasumber) dan ahli media. Selain itu dilaksanakan juga observasi selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pengembangan asesmen disertai juga dengan monitoring, evaluasi, dan refleksi secara terus menerus untuk mencapai hasil kegiatan secara maksimal. Secara rinci, alur pelatihan dan pendampingan pada kegiatan PPM tersebut digambarkan pada bagan alur sebagai berikut:



D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Dari pelatihan ini diperoleh beberapa hasil sebagai berikut:

- Guru memiliki pemahaman dasar mengenai asesmen dan penerapannya dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
- Guru mampu menyusun butir soal Bahasa Indonesia berbasis HOTS dan memberikan asesmen dengan baik.

2. Pembahasan Pelaksanaan Pelatihan

Pengabdian pada Masyarakat (PPM) dalam bentuk pelatihan merupakan hasil penelitian terapan ini bersifat aplikatif bagi guru-guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Garut Jawa Barat. Dalam pengabdian ini, tim terdiri dari dosen, mahasiswa, dan panitia SMPN 2 Cibiuk dan MGMP Bahasa Indonesia SMP Kabupaten Garut. Peserta

pelatihan dan pendampingan diikuti oleh Guru Bahasa Indonesia SMP di Kabupaten Garut Jawa Barat. Peserta dibatasi hanya guru-guru Bahasa Indonesia SMP, karena keterbatasan dana dan sarana prasarana yang tersedia. Pelatihan dilaksanakan selama kurun waktu 13-17 Desember 2022.

Sebelum penelitian terapan yang diaplikasikan dalam pelatihan, tim melakukan koordinasi persiapan yang diperlukan. Persiapan tersebut mencakup aspek akademik, non akademik, dan administrasi. Persiapan aspek akademik meliputi: penerangan, materi presentasi bentuk *ppt*, dan instrumen penilaian/monitoring pelaksanaan pelatihan. Sementara itu, persiapan non akademik mencakup ruangan tempat pelatihan, LCD, dan penyediaan konsumsi. Persiapan administrasi mencakup pembuatan daftar kehadiran, persiapan laporan keuangan, dan penerbitan sertifikat bagi peserta.

Pelaksanaan pelatihan penerapan hasil pengembangan *assessment as for of learning* dengan pendekatan pedagogi genre berbantuan gamifikasi berupa penyampaian materi yang mencakup: 1) konsep dasar penilaian (*assessment as for of learning*) dalam Kurikulum Merdeka; 2) materi yang akan disampaikan adalah mengenai kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS); 3) praktek pengembangan butir soal yang mengandung konten HOTS sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa. Pelatihan ditujukan khusus untuk para guru Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Garut. Pelaksanaan kegiatan selain secara daring melalui zoom meeting, dilaksanakan juga dalam bentuk luring bertempat di SMPN 2 Cibiuk Kabupaten Garut yang dikolaborasikan dengan kegiatan MGMP atau pertemuan para guru Bahasa Indonesia secara berkala, sehingga mudah diakses oleh semua guru Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut yang akan mengikuti pelatihan.



Gambar Pelaksanaan Pelatihan secara Luring

Terdapat beberapa cara untuk menyelesaikan tugas penguasaan atau keterampilan guru Bahasa Indonesia dalam pengembangan *assessment as for of learning* pada pembelajaran Bahasa Indonesia SMP. Cara-cara tersebut antara lain melakukan validasi

dan uji coba asesmen di kelas pembelajaran, dan menerapkan asesmen tersebut dalam seluruh pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang berupa pelatihan ini dilaksanakan dengan enam tahap. Keenam alternatif tersebut dapat dilaksanakan dengan baik disebabkan oleh dukungan di antaranya yaitu: 1) setelah pelatihan selesai dilaksanakan, waktu dapat digunakan secara lebih efisien dan dipraktekkan langsung di sekolah. 2) Guru Bahasa Indonesia memegang peran manajer kelas untuk mengimplementasikan Kurikulum Merdeka. Tahapannya sebagai berikut.

1. Memberikan pemahaman berkaitan dengan *assessment as for of learning*.
2. Memberikan pemahaman dan pelatihan untuk rumusan rencana pembelajaran bahasa Indonesia dan evaluasi HOTS menggunakan pendekatan pedagogi genre yang diimplementasikan pada kurikulum merdeka.
3. Memberikan pelatihan pemanfaatan gamifikasi (quizizz) sebagai media asesmen.
4. Melaksanakan validasi instrumen evaluasi oleh ahli materi dan ahli media (dosen narasumber)
5. Melaksanakan bimbingan dan pendampingan uji coba asesmen di kelas pembelajaran bahasa Indonesia.
6. Memberikan pendampingan untuk pengembangan *assessment as for of learning* pada pembelajaran bahasa Indonesia baik teks sastra maupun teks nonsastra.

Kegiatan dilaksanakan secara daring dan luring, berupa tutorial, *workshop*, tugas terstruktur, dan konsultasi dengan detail sebagai berikut:

1. Pelatihan materi ke-1, sistem penilaian (*assessment as for of learning* dengan pendekatan pedagogi genre berbantuan gamifikasi) berdasarkan Kurikulum Merdeka.
2. Tugas restruktur meliputi penyusunan model penilaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan mengacu pada Kurikulum Merdeka untuk *assessment as for of learning* dengan pendekatan pedagogi genre berbantuan gamifikasi.
3. Konsultasi tugas, dilaksanakan melalui email/whatsapp, terutama untuk peserta pelatihan yang menghadapi kendala dalam menyelesaikan tugas terstruktur.



Gambar pelaksanaan secara daring

Respon Guru, sebelum pelatihan diakhiri, guru atau peserta pelatihan memberikan tanggapan terhadap kegiatan pelatihan melalui wawancara dan kuesioner. Hasil umpan balik dari guru secara singkat menunjukkan respon positif dan mendukung kemampuan mereka dalam mengembangkan butir soal bahasa Indonesia berbasis HOTS. Analisis dari kuesioner menunjukkan bahwa peserta pelatihan, yaitu para guru, sangat membutuhkan kegiatan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam berliterasi dan menyusun soal. Peserta pelatihan merasa terbantu dengan adanya kegiatan pelatihan ini. Dari hasil analisis tugas terkait penyusunan butir soal bahasa Indonesia, peserta pelatihan mampu menyusun soal dengan baik. Para peserta berharap bahwa kegiatan serupa terkait penelitian terapan di sekolah dapat dilaksanakan kembali di waktu yang lain.

Indikator	Persentase	Keterangan
Kemenerikan	84,44	Sangat Menarik
Kualitas Isi	87,08	Sangat Menarik
Kebahasaan	80,83	Sangat Menarik
Kepraktikan	75,00	Menarik
Rata-Rata	81,84	Sangat Menarik

Data Analisis Hasil Respon Guru



No.	Nama	Materi	Jumlah Jam
1.	Enung Nurhayati, S.Sos.I., M.A., Ph.D.	Assesment as for of Learning	16
2.	Dr. R. Ika Mustika, M.Pd.	Pembelajaran dan Evaluasi HOTS	14
3.	Dr. Wilkeningsi, M.Pd.	Pembelajaran pada Implementasi Kurikulum Merdeka	12
4.	Enung Nurhayati, S. Sos.I., M.A., Ph.D.	Gamifikasi sebagai Media Assesment (Quizizz)	16
5.	Dr. Tet Subari, M.Pd.	Pedagogi Genre Abad ke-21 Prodokogan Pembelajaran Bahasa Indonesia	14
Jumlah			72



Gambar contoh sertifikat narasumber dan peserta pada pelatihan

Terdapat faktor-faktor yang mendukung dan menghambat dalam pelaksanaan program ini yaitu:

1. Beberapa faktor pendukung:

- a) Tempat pelatihan yang strategis karena berdekatan jalan nasional Jawa Barat – Jawa Tengah.
 - b) Motivasi dan antusiasme peserta pelatihan yang ingin menjadi guru Bahasa Indonesia yang profesional. Hal ini ditandai dengan banyak peserta yang aktif bertanya selama kegiatan pelatihan berlangsung.
 - c) Kepakaran tim peneliti terapan sesuai dengan program pelatihan yang diselenggarakan.
2. Beberapa faktor penghambat:
- a) Jadwal guru di sekolah yang padat menyebabkan beberapa peserta pelatihan tidak bisa mengikuti dengan maksimal.
 - b) Guru Bahasa Indonesia masih ada dari jurusan lain, sastra dan bahasa murni, sehingga kompetensi di pembelajaran dan pendidikannya masih relatif kurang.

E. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

1. Simpulan

Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat (PPM) melalui pelatihan telah dilaksanakan dengan hasil yang baik. Hasil penilaian melalui lisan (wawancara), lembar isian, serta hasil pengumpulan tugas terstruktur dari guru-guru peserta pelatihan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan dari hasil penelitian terapan ini berupa kegiatan workshop dan pendampingan dilakukan untuk memberikan penjelasan tentang penggunaan *assessment as for of learning* dengan pendekatan pedagogi genre berbantuan gratifikasi. Selain itu, juga dilakukan validasi dan uji coba asesmen di kelas pembelajaran serta menerapkan asesmen tersebut dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengevaluasi aspek proses (*workshop* dan pendampingan) dan aspek produk (tes kemampuan guru menerapkan asesmen di kelas pembelajaran). Selama tahap implementasi di lapangan, kemitraan kolaboratif dengan MGMP Bahasa Indonesia di Kabupaten Garut, Provinsi Jawa Barat dilakukan. Dalam hal ini, kemampuan dan keterampilan guru bahasa Indonesia melakukan evaluasi pembelajaran di kelas saat ini perlu didukung oleh penguasaan penilaian (*assessment as for of learning*). Penguasaan diperlukan sebagai dasar untuk penyusunan butir soal dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

2. Rekomendasi

Berdasar fakta-fakta yang ditemukan dalam penelitian terapan yang telah dilaksanakan ke dalam bentuk pelatihan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat disarankan, yaitu:

- a) Pelatihan harus dilakukan secara rutin dengan topik yang berbeda, dan diperluas sasaran dan wilayahnya.
- b) Perlu dilakukan pelatihan untuk menyusun penilaian atau *assessment as for of learning* berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS)
- c) Perlu dilakukan pelatihan pendekatan pedagogi genre untuk seluruh teks yang disajikan dalam Kurikulum Merdeka
- d) Pelatihan dengan pemanfaatan ICT untuk pembelajaran
- e) Perlu diintensifkan kemitraan antara IKIP Siliwangi dengan Pemda Provinsi Jawa Barat atau Kabupaten/Kota, dalam program pelatihan *pre-in-on service Training* harus dilakukan untuk membentuk hubungan mutual yang baik antar institusi yang terlibat.

3. Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan terima kasih kepada IKIP Siliwangi, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IKIP Siliwangi yang telah mendanai pelaksanaan pengabdian. Dan kami haturkan terima kasih juga untuk pimpinan serta guru dan siswa SMPN 2 Cibiuk dan MGMP Bahasa Indonesia Kabupaten Garut yang telah membantu terlaksananya pelatihan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Christie, F. (ed.). (1999). *Pedagogy and the Shaping of Consciousness*. London: Continuum.
- Depdiknas. (2018) Model Penilaian SMA. Jakarta.
- Dian Ayu Afiani, K., & Nanda Faradita, M. (2020). *Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD pada Masa Pandemi Covid-19*. Proceedings Pendidikan Era Supersmart Society 5.0, 209–218.
- Eric Klopfer, Scot Osterweil, Jennifer Groff, Jasin Haas, (2009). *Digital Games Social Networking Simulations and How Teacher Can Leverage them*. Creative Commons.
- Kusairi, Dkk. (2018). Pelatihan Assessment For Learning Berbantuan Program Try Out dan Web Voting bagi Guru Fisika di Kota Malang. *Jurnal Aplikasi dan Inovasi Ipkteks*. Vol. 1, No. 2, 2018. Universitas Negeri Malang.
<https://media.neliti.com/media/publications/318719-pelatihan-assessment-for-learning-berban-e80f8bda.pdf>

- Lorna Earl (2010). *Self-directed Learning Oriented Assessment*. Hongkong Institute of Education: Pace Publishing Limited
- Macken-Horarik, M. (2001). 'Something to shoot for: a systemic functional approach to teaching genre in secondary school science'. Dalam A.M. Johna (ed) *Genre in the Classroom: Multiple Perspective*. London: Lawrence Erlbaum Associates.
- Martin, J.R. (1999). *English Text*. Amsterdam: Benjamins.
- Meriana, Tju dan Erni Muniarti. (2021). Analisis Pelatihan Asesmen Kompetensi Minimum. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol. 14 No. 2. Juli 2021. Universitas Kristen Indonesia.
<http://repository.uki.ac.id/7961/1/ANALISISPELATIHANASESMENKOMPETENSIL.pdf>
- Mok, M. (2009). *Self-directed Learning Oriented Assessment: Theory, Strategy and Impact*. Hongkong Institute of Education: Pace Publishing Limited
- Rikayanti. (2015). Peran *Self -Directed Oriented Assessment* SLOA dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Unsika*. Diunduh dari <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika>
- Rosana, dkk. (2020). Pelatihan Implementasi Assessment of Learning, Assessment for Learning dan Assessment as Learning pada Pembelajaran IPA SMP di MGMP Kabupaten Magelang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*. Universitas Negeri Yogyakarta. Vol. 4. No. 1 2020.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpmmp/article/view/34080>
- Suwandi, S. (2022). Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Inovatif untuk Mewujudkan Pembelajar Literat dan Humanis di Era Digital, makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan Program Magister Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar 28 April 2022.
- Suwandi, Sarwiji. (2022) *Pedagogi Genre dan Sibergogi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital untuk Mewujudkan Kompetensi Multiliterasi Siswa*. Makalah dipresentasikan pada Seminar Nasional yang diselenggarakan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Timor, Kefamenanu 25 Juni 2022. Diunduh <https://jurnal.unimor.ac.id/PSN/article/view/2904/955>
- Universitas Parahyangan, (2017). Pelatihan Asesmen dalam Pembelajaran. Pusat Inovasi Pembelajaran. <https://unpar.ac.id/workshop-asesmen-dalam-pembelajaran/>