



Pelatihan Pembuatan Asesmen Formatif Berbasis Educaplay Bagi Guru MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan

Sriwati¹, Melisa Prawitasari², Fitri Mardiani³, Octavian Hendra Priyatno⁴, Siti Halimah⁵, Aulia Atikah⁶

^{1,2,3,4,5,6}Pendidikan Sejarah, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia, 70123

E-mail: sriwati@ulm.ac.id

Info Artikel:

Diterima: 10 Februari 2026

Diperbaiki: 20 Februari 2026

Disetujui: 4 Maret 2026

Keywords: Educaplay
Application, Formative
Assessment, Training

Kata Kunci: Aplikasi
Educaplay, Asesmen
Formatif, Pelatihan

Abstract: *The Barito Kuala Regency History Teachers' Conference is a professional forum for Senior High School History teachers teaching in the Barito Kuala Regency. Based on data from the Barito Kuala Central Statistics Agency in 2024, Barito Kuala Regency administratively consists of 17 sub-districts with a total of 16 public senior high schools spread across almost every sub-district. This History Teachers' Conference has 29 members from 19 Senior High Schools in Barito Kuala Regency. Based on the situation analysis, there are several problems faced by partners, namely that Barito Kuala Regency History High School teachers still have difficulty designing, integrating, and evaluating digital-based formative assessments in history learning. Regarding this problem, the solution offered by the Community Service team includes conducting training on designing and creating educaplay-based formative assessments for Senior High School History teachers in Barito Kuala Regency. The output of this solution is a teaching module, a tutorial on creating educaplay-based formative assessments, and educaplay-based formative assessment products.*

Abstrak: *Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sejarah Kabupaten Barito Kuala merupakan wadah kegiatan profesional bagi guru mata pelajaran Sejarah Sekolah Menengah Atas/ sederajat yang mengajar di wilayah Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Barito Kuala tahun 2024, secara administratif Kabupaten Barito Kuala terdiri dari 17 kecamatan dengan total 16 SMA Negeri yang tersebar hampir di setiap kecamatan. Musyawarah Guru Mata Pelajaran Sejarah ini memiliki 29 orang anggota yang berasal dari 19 Sekolah Menengah Atas/ sederajat yang ada di Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan analisis situasi, terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi mitra, yaitu guru Sekolah Menengah Atas Sejarah Kabupaten Barito Kuala masih*



kesulitan merancang, mengintegrasikan, dan mengevaluasi asesmen formatif berbasis digital dalam pembelajaran sejarah. Terkait masalah ini, maka solusi yang ditawarkan tim Pengabdian kepada Masyarakat antara lain melaksanakan pelatihan merancang dan membuat asesmen formatif berbasis educaplay bagi guru Sekolah Menengah Atas Sejarah di Kabupaten Barito Kuala. Luaran dari solusi ini berupa modul ajar, tutorial pembuatan asesmen formatif berbasis educaplay dan produk asesmen formatif berbasis educaplay.

Pendahuluan

Pada proses pembelajaran, guru mempunyai peran strategis dalam mentransformasikan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai. Sebagaimana dikemukakan oleh Kartodirdjo (dalam Susanto, 2014) bahwa pengajaran sejarah tidak semata-mata berfungsi memberi pengetahuan atau fakta tetapi bertujuan menyadarkan siswa. Sehingga pembelajaran sejarah harus mengedepankan nilai-nilai kehidupan, bukan sekedar menyuguhkan nama tokoh, tempat kejadian, angka tahun, dan peristiwa sejarah.

Sardiman (2012) berpendapat bahwa sejarah sebagai sebuah pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu mengembangkan postensi dan kepribadian. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah hendaknya tidak hanya memberikan pengetahuan, fakta, dan kronologi tentang suatu peristiwa, tetapi menekankan pada penguatan karakter siswa.

Berdasarkan prinsip dan tujuan pembelajaran sejarah, maka asesmen yang dibutuhkan selaras dengan yang dimaksud pada Kurikulum Merdeka yaitu memberikan porsi yang lebih besar pada penilaian proses/asesmen formatif dibandingkan penilaian akhir/asesmen sumatif (Dewi & Aman, 2020). Namun, tidak sedikit guru yang masih kesulitan dalam merancang dan mengembangkan asesmen, terutama mengintegrasikan asesmen dalam proses pembelajaran.

Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah Kabupaten Barito Kuala merupakan wadah kegiatan profesional bagi guru mata pelajaran Sejarah SMA/MA/ sederajat yang mengajar di wilayah Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Barito Kuala tahun 2024, secara administratif Kabupaten Barito Kuala terdiri dari 17 kecamatan dengan total 16 SMA Negeri yang tersebar



hampir di setiap kecamatan. Data persebaran jumlah sekolah di Kabupaten Barito Kuala dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Daftar SMA Negeri di Kabupaten Barito Kuala Berdasarkan Kecamatan

No.	Kecamatan	SMA Negeri	Alamat	Akreditasi
1	Kuripan	SMAN 1 Kuripan	Ds. Rimbun Tulang	B
2	Mandastana	SMAN 1 Mandastana	Jl. Tabing Rimbah Km. 4 Tabing Rimbah	A
3	Barambai	SMAN 1 Barambai	Jl. Jenderal Sudirman Barambai Kolam Kiri	B
4	Tamban	SMAN 1 Tamban	Jl. Purwosari Ii Km 10 Purwosari II	A
5	Marabahan	SMAN 1 Marabahan	Jl. Aes. Nasution Marabahan Marabahan Kota	A
6	Anjir Muara	SMAN 1 Anjir Muara	Jl. Handil Bahalang Sungai Punggu	B
7	Jejangkit	SMAN 1 Jejangkit	Jl. Amd Jejangkit Pasar Jejangkit Pasar	B
8	Belawang	SMAN 1 Belawang	Jl. Belawang Rt.3 Belawang	C
9	Rantau Badauh	SMAN 1 Rantau Badauh	Jl. H. Abdul Azis Km. 27 Pindahan Baru	B
10	Mekarsari	SMAN 1 Mekarsari	Jl. Taman Sari Bunga Tinggiran Baru	B
11	Tabukan	SMAN 1 Tabukan	Jl. Rumpun Bambu Km 16 Karya Makmur	B
12	Alalak	SMAN 1 Alalak	Jl. Brig. H. Hasan Basri Km.11 Handil Bakti	A
13	Wanaraya	SMAN 1 Wanaraya	Jl. Kolam Kiri Rt. 3 Belawang Kolam Kiri	B
14	Tabunganen	SMAN 1 Tabunganen	Jl. Simpang Palui Tabunganen Tengah	B



JURNAL PADMA
Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Politeknik Piksi Ganesha
Vol. 06 No. 01 (2026)



<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905

No.	Kecamatan	SMA Negeri	Alamat	Akreditasi
			Tabunganen Tengah	
15	Bakumpai	SMAN 1 Bakumpai	Jl. Atak Imberamsyah Lepasan	B
16	Anjir Pasar	SMAN 1 Anjir Pasar	L.Trans Kalimantan Km.28 Anjir Pasar Kota II	A
17	Cerbon	-	-	-

Sumber: Badan Pusat Statistik Kabupaten Barito Kuala, 2024.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Badrudin, S.Pd., M.Pd. yang merupakan Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala tahun 2025 diperoleh informasi bahwa anggota MGMP Sejarah berjumlah 25 orang yang terdiri dari guru Sejarah SMA Negeri di Kabupaten Barito Kuala dari 16 kecamatan ditambah dengan 3 MA Negeri, yakni MAN 1, MAN 2, dan MAN 5 Barito Kuala. Jadi, total ada 19 SMA/MA/ sederajat yang tergabung dalam MGMP ini (Wawancara, 16 April 2025, 10.13 WITA).

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang, dan menjadi jiwa zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan salah satunya yang berkenaan dengan asesmen menjadi tidak terhindarkan. Guru Sejarah di Kabupaten Barito Kuala kebanyakan berada dalam kelompok usia paruh baya, yakni 40 – 60 tahun. Sehingga penguasaan terhadap teknologi pendidikan cukup terbatas. Hal ini tentu menjadi kendala teknis dalam pelaksanaan pembelajaran yang kini diarahkan berbasis teknologi.

Menurut Mimirinis (2019), integrasi asesmen dengan ragam teknologi berbentuk aplikasi tertentu dapat memberi pengalaman berbeda kepada siswa yang biasanya hanya mengenal tes konvensional yang berbasis kertas. Selain itu, menurut Prendes-Espinosa et al., (2021) penerapan asesmen berbasis digital atau elektronik dapat meningkatkan motivasi dan kompetensi siswa secara sehat karena hasil yang diperoleh bersifat otentik dan objektif.

Sejarah merupakan salah satu disiplin ilmu yang sering dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak dan menuntut pemahaman mendalam terhadap peristiwa-peristiwa masa lalu (Boadu & Donnelly, 2020). Tantangan ini semakin



kompleks karena sejarah tidak hanya memuat fakta, tetapi juga interpretasi yang harus dikaitkan dengan konteks waktu, tempat, dan pelaku peristiwa. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah memerlukan metode pembelajaran yang mampu menyajikan sejarah dengan cara yang lebih konkret.

Educaplay adalah *platform* daring yang menyediakan berbagai permainan dan aktivitas edukatif untuk membantu proses pembelajaran. Melalui aplikasi ini, guru dapat menyajikan asesmen berbasis *game* sehingga membuat aktivitas interaktif dan menyenangkan. Penggunaan asesmen formatif berbasis *educaplay* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan respon siswa dalam proses pembelajaran dan proses penilaian (Grier et al., 2021). Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan guru MGMP Sejarah di Kabupaten Barito Kuala dalam merancang dan mengembangkan asesmen formatif, serta mengintegrasikan asesmen dalam proses pembelajaran maka tim pengusul PKM akan melaksanakan “Pelatihan Pembuatan Asesmen Formatif Berbasis *Educaplay* Bagi Guru MGMP Sejarah di Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan”.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini selain bertujuan untuk menyelesaikan masalah mitra juga dilaksanakan dalam rangka mendukung program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) dan pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi. Adapun pencapaian IKU yang akan diperoleh melalui kegiatan ini antara lain: IKU 2 (mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus), IKU 3 (dosen berkegiatan di luar kampus), IKU 5 (hasil kerja dosen digunakan masyarakat), dan IKU 7 (kelas yang kolaboratif dan partisipatif).

Metode

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan oleh tim pengusul yang terdiri dari dosen dan mahasiswa ini dilakukan dengan menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Penggunaan metode yang berbeda disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, serta solusi yang ditawarkan oleh tim pengusul PKM. Adapun metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Sosialisasi

Sebelum melaksanakan kegiatan PKM, tim pengusul melakukan konsolidasi dengan Ketua MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala terkait program PKM



yang akan dijalankan, serta mengajukan surat permohonan kesediaan mitra yang ditujukan pada MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala.

2. Pelatihan

Untuk mengatasi kesulitan guru dalam merancang asesmen formatif berbasis digital maka tim pengusul PKM akan melaksanakan pelatihan merancang asesmen formatif berbasis *educaplay* bagi guru MGMP Sejarah di Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Melalui metode pelatihan ini diharapkan guru dapat merancang asesmen formatif berbasis *educaplay* yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah. Pelatihan akan dilakukan oleh dosen dan mahasiswa program studi pendidikan sejarah yang tergabung dalam tim pengusul PKM.

3. Penerapan Teknologi

Untuk mengatasi kesulitan guru dalam mengintegrasikan asesmen formatif berbasis digital ke dalam pembelajaran sejarah maka tim pengusul PKM akan melaksanakan pendampingan menggunakan asesmen formatif berbasis *educaplay* bagi guru MGMP Sejarah di Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan. Melalui metode pendampingan ini diharapkan guru dapat menggunakan modul ajar dan asesmen formatif berbasis *educaplay* yang terintegrasi dalam pembelajaran Sejarah.

4. Evaluasi

Sebelum memulai kegiatan pelatihan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mendapatkan gambaran awal tentang pengetahuan yang dimiliki peserta pelatihan, serta *post-test* untuk mengetahui efektivitas atau keberhasilan dari program pelatihan.

5. Keberlanjutan Program

Setelah seluruh rangkaian kegiatan PKM terlaksana dengan baik, tim pengusul akan terus membangun komunikasi dan menghimbau keberlanjutan penggunaan asesmen formatif berbasis digital dalam pembelajaran bagi guru MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala Provinsi Kalimantan Selatan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini dibagi dalam dua bagian. Bagian pertama adalah pelatihan merancang asesmen formatif berbasis *educaplay*, dan bagian kedua adalah



pelatihan membuat asesmen formatif berbasis *educaplay*. Berikut uraian pelaksanaan kegiatan dan luaran yang dicapai dalam kegiatan ini.

Pelatihan Merancang Modul Ajar untuk Asesmen Formatif Berbasis *Educaplay*

Sebelum membuat asesmen formatif berbasis *educaplay*, tim PkM melaksanakan pelatihan merancang modul ajar terlebih dahulu. Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 10 September 2025, bertempat di SMA Negeri 1 Mandastana, Kabupaten Barito Kuala. Kegiatan pelatihan ini dihadiri oleh 29 anggota MGMP Sejarah Kabupaten Bartito Kuala

Menurut Mardapi (1999), ada tiga istilah yang sering digunakan dalam evaluasi, yaitu tes (*test*), pengukuran (*measurement*), dan penilaian (*assessment*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau efektivitas dari stimulus yang diberikan. Oleh sebab itu, sebelum memulai kegiatan pelatihan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mendapatkan gambaran awal tentang pengetahuan yang dimiliki peserta pelatihan, serta *post-test* untuk mengetahui efektivitas dari pelatihan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Penggunaan Asesmen dalam Pembelajaran Sejarah

No.	Pernyataan	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saya menggunakan asesmen dalam penilaian pembelajaran sejarah.	100%	0%	100%	0%
2	Saya memberikan asesmen diagnostic diawal pembelajaran sejarah.	100%	0%	100%	0%
3	Saya memberikan asesmen formatif dalam proses pembelajaran sejarah.	100%	0%	100%	0%
4	Saya memberikan asesmen sumatif diakhir pembelajaran sejarah.	100%	0%	100%	0%
5	Saya mengenal beberapa aplikasi digital yang dapat digunakan untuk asesmen dalam pembelajaran sejarah.	50%	50%	100%	0%
6	Saya dapat menggunakan asesmen berbasis digital untuk asesmen dalam pembelajaran sejarah.	50%	50%	100%	0%

Sumber: Data diolah (2025)



Berdasarkan data hasil *pre-test* diketahui bahwa pengetahuan dan penggunaan asesmen berbasis digital masih tergolong rendah. Tim PkM kemudian melaksanakan pelatihan merancang modul ajar untuk asesmen formatif berbasis *educaplay*. Narasumber utama dalam pelatihan ini adalah Octavian Hendra Priyatno, M.Pd dan Melisa Prawitasari, M.Pd., dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP ULM, yang juga merupakan anggota tim PkM. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Pelatihan Merancang Modul Ajar untuk Asesmen Formatif Berbasis *Educaplay* bersama Guru MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala

Sejarah sebagai sebuah pembelajaran merupakan suatu proses untuk membantu mengembangkan potensi dan kepribadian. Pembelajaran sejarah hendaknya tidak hanya memberikan pengetahuan, fakta, dan kronologi tentang suatu peristiwa, tetapi menekankan pada penguatan karakter siswa (Sardiman, 2012). Oleh sebab itu, asesmen dalam pembelajaran sejarah hendaknya lebih berorientasi pada penilaian proses (asesmen formatif) dibandingkan penilaian akhir (asesmen sumatif). Namun, tidak sedikit guru yang masih kesulitan dalam merancang dan mengembangkan asesmen, terutama mengintegrasikan asesmen dalam proses pembelajaran.



Berdasarkan permasalahan tersebut, maka melalui pelatihan merancang modul ajar ini diharapkan peserta pelatihan dapat merancang pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran dan asesmen, sehingga juga akan mempermudah penggunaan aplikasi *educaplay* bagi guru MGMP sejarah. Pelatihan ini menunjukkan hasil yang efektif, hal ditunjukkan dari hasil *post-test* yang meningkat.

Pelatihan Membuat Asesmen Formatif Berbasis *Educaplay*

Sebelum memulai kegiatan pelatihan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* untuk mendapatkan gambaran awal tentang pengetahuan yang dimiliki peserta pelatihan, yakni guru MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala terkait materi pelatihan. Kemudian, untuk mengukur tingkat keberhasilannya, maka setelah kegiatan pelatihan selesai peserta diberikan *post-test*. Instrumen soal *pre-test* dan *post-test* adalah instrumen dengan pertanyaan yang sama. Hasil tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) pengetahuan peserta dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* tentang Penggunaan Aplikasi *Educaplay*

No.	Pernyataan	<i>Pre-test</i> (%)	<i>Post-test</i> (%)	Keterangan
1	Saya mengenal aplikasi <i>educaplay</i> .	40	100	Meningkat
2	Saya mengenal beberapa fitur dalam aplikasi <i>educaplay</i> .	40	80	Meningkat
3	Saya mampu mengaplikasikan fitur-fitur yang ada pada aplikasi <i>educaplay</i> .	20	70	Meningkat
4	Saya menemukan beberapa fitur dalam aplikasi <i>educaplay</i> yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah	50	80	Meningkat
5	Saya menggunakan aplikasi <i>educaplay</i> dalam merancang asesmen penilaian dalam pembelajaran sejarah.	20	50	Meningkat
6	Saya kesulitan merancang asesmen penilaian menggunakan aplikasi <i>educaplay</i> .	50	20	Meningkat
7	Saya pikir, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar apabila	90	100	Meningkat



No.	Pernyataan	Pre-test (%)	Post-test (%)	Keterangan
	asesmen penilaian dirancang menggunakan aplikasi <i>educaplay</i> .			
8	Saya kesulitan mengintegrasikan asesmen berbasis <i>educaplay</i> ke dalam pembelajaran sejarah.	80	20	Meningkat
9	Saya pikir, memberikan asesmen penilaian menggunakan aplikasi <i>educaplay</i> tidak efektif untuk pembelajaran sejarah.	20	0	Meningkat
10	Saya kesulitan dalam mengevaluasi asesmen penilaian berbasis aplikasi <i>educaplay</i> .	70	20	Meningkat

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat diketahui bahwa hasil *pre-test* menunjukkan pengetahuan dan keterampilan awal peserta tentang penggunaan aplikasi *educaplay* tergolong rendah. Berdasarkan data yang diperoleh, guru Sejarah di Kabupaten Barito Kuala kebanyakan berada dalam kelompok usia paruh baya, yakni 40 – 60 tahun. Sehingga penguasaan terhadap teknologi pendidikan cukup terbatas. Hal ini tentu menjadi kendala teknis dalam pelaksanaan pembelajaran yang kini diarahkan berbasis teknologi.

Teknologi informasi dan komunikasi terus berkembang, dan menjadi jiwa zaman. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan salah satunya yang berkenaan dengan asesmen menjadi tidak terhindarkan. Menurut Mimirinis (2019) integrasi asesmen dengan ragam teknologi berbentuk aplikasi tertentu dapat memberi pengalaman berbeda kepada siswa yang biasanya hanya mengenal tes konvensional yang berbasis kertas. Selain itu, menurut Prendes-Espinosa et al., (2021) penerapan asesmen berbasis digital atau elektronik dapat meningkatkan motivasi dan kompetisi siswa secara sehat karena hasil yang diperoleh bersifat otentik dan objektif.

Namun setelah dilaksanakan pelatihan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta tentang penggunaan aplikasi



educaplay. Pelaksanaan kegiatan pelatihan membuat asesmen formatif berbasis *educaplay* dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Pelatihan Membuat Asesmen Formatif Berbasis *Educaplay* bersama Guru MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala

Pelatihan membuat asesmen formatif berbasis *educaplay* merupakan bagian kedua dari rangkaian pelatihan yang dilaksanakan oleh tim PkM. Narasumber utama pelatihan pada bagian ini adalah Sriwati, M.Pd., dan Fitri Mardiani, M.Pd., dosen tetap pada Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP ULM, yang juga merupakan anggota tim PkM. Pelatihan ini disambut dengan sangat antusias, tidak hanya oleh peserta pelatihan (guru MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala), tetapi juga oleh Kepala SMA Negeri 1 Mandasata, yaitu Ibu Purwaning Astuti, M.Pd dan Ketua MGMP Sejarah, yaitu Badrudin, M.Pd yang juga turut menyampaikan sambutan saat pembukaan pelatihan.

Evaluasi dan Monitoring

Setelah semua rangkaian kegiatan dilaksanakan, untuk mengukur tingkat keberhasilan, maka dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Evaluasi Kegiatan Pelatihan Pembuatan Asesmen Formatof Berbasis *Educaplay* pada MGMP Sejarah se-Kabupaten Barito Kuala

No.	Pelayanan Saat Pelatihan	Hasil
1.	Kegiatan dilaksanakan sesuai rencana yang telah disepakati	Puas
2.	Waktu yang diberikan untuk pelatihan	Puas



No.	Pelayanan Saat Pelatihan	Hasil
3.	Pelayanan konsultasi dalam menyusun rancangan dan membuat asesmen formatif berbasis <i>educaplay</i>	Puas
4.	Santun dan ramah saat melaksanakan kegiatan	Puas

Sumber: Data diolah (2025)

Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan yang dilakukan tim PkM telah dilakukan dengan baik. Hal ini ditunjukkan dengan kepuasan guru MGMP sejarah terhadap pelayanan yang diberikan tim dari awal hingga akhir.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan luaran yang dicapai, maka pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat disimpulkan telah belajar dengan baik. Pertama, kegiatan pelatihan merancang modul ajar untuk asesmen formatif berbasis *educaplay* yang mengacu pada hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*. Dalam hal ini, sebanyak 50% guru awalnya tidak memiliki pengetahuan tentang asesmen formatif berbasis digital mengalami peningkatan menjadi 100% setelah pelatihan. Kedua, kegiatan pelatihan membuat asesmen formatif berbasis *educaplay*, mengacu pada hasil *pre-test* dan *post-test* yang mengalami peningkatan signifikan, maka pelatihan ini dapat dikatakan efektif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Lambung Mangkurat atas kesempatan yang diberikan sehingga kegiatan ini dapat direalisasikan. Terima kasih juga disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat atas dukungan dan izin yang diberikan sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan lancar. Selain itu, apresiasi diberikan kepada pengurus MGMP Sejarah Kabupaten Barito Kuala yang telah membantu dalam proses pendataan, koordinasi, serta pendampingan selama kegiatan berlangsung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada guru sejarah SMA/MA/ sederajat di Kabupaten Barito Kuala atas partisipasi aktif dan antusiasme yang ditunjukkan sebagai peserta kegiatan. Dukungan dan kerja sama dari berbagai



pihak tersebut sangat berperan dalam keberhasilan program pengabdian masyarakat ini.

Referensi

- Boadu, G., & Donnelly, D. J. (2020). Toward Historical Understanding: Leveraging Cognitive Psychology for Progression in School History. *The Social Studies*, 111(2), 61–73. <https://doi.org/10.1080/00377996.2019.1659748>
- Dewi, S. S. K., & Aman, A. (2020). The implementation of authentic assessment in history learning at senior high school. *Journal of Social Studies (JSS)*, 15(2), 85–102. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i2.25229>
- Grier, D., Lindt, S. F., & Miller, S. C. (2021). Formative Assessment with Game-based Technology. *International Journal of Technology in Education and Science*, 5(2), 193–202. <https://doi.org/10.46328/ijtes.97>
- Mardapi, D. (1999). Pengukuran, Penilaian, dan Evaluasi. *Makalah Disampaikan Pada Penataran Evaluasi Pembelajaran Matematika Untuk Guru Inti Matematika Tanggal*, 8–23.
- Mike Mimirinis. (2019). *Qualitative Differences in Academics' Conceptions of E-assessment*. 44(2), 233–248. https://repository.uwl.ac.uk/id/eprint/7087/1/Mimirinis_2018_AEHE_Qualitative_differences_in_academics'_conceptions_of_e-assessment.pdf
- Prendes-Espinosa, M. P., Gutiérrez-Portlán, I., & García-Tudela, P. A. (2021). *Collaborative Work in Higher Education: Tools and Strategies to Implement the E-Assessment BT - Workgroups eAssessment: Planning, Implementing and Analysing Frameworks* (R. Babo, N. Dey, & A. S. Ashour (eds.); pp. 55–84). Springer Singapore. https://doi.org/10.1007/978-981-15-9908-8_3
- Sardiman, A. M. (2012). *Pembelajaran Sejarah dan Nilai-nilai Kepahlawanan*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, H. (2014). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT Kencana.