



## Pelatihan penyusunan asesmen autentik HOTS melalui *Edpuzzle* bagi guru-guru Lampung Selatan

### *A training workshop on designing authentic HOTS assessments using Edpuzzle for teachers in South Lampung*

Nurain Suryadinata<sup>1\*</sup>, Viyanti<sup>2</sup>, Nurhanurawati<sup>1</sup>, Dimas Permadi<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Matematika Universitas Lampung, Lampung, 35144, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Fisika Universitas Lampung, Lampung, 35144, Indonesia

\*e-mail korespondensi: [nurain.suryadinata@fkip.unila.ac.id](mailto:nurain.suryadinata@fkip.unila.ac.id)

Pengiriman: 15/Okttober/2025; Diterima: 21/November/2025; Publikasi: 30/November/2025

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v7i2.7756>

**Untuk Kutipan:** Suryadinata, N., Viyanti. V., Nurhanurawati, N., & Permadi, D. (2025). Pelatihan penyusunan asesmen autentik HOTS melalui *Edpuzzle* bagi guru-guru Lampung Selatan. *Jurnal Anugerah*, 7(2), 189–197. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v7i2.7756>

#### Abstrak

Kurikulum Merdeka menuntut guru mampu melaksanakan asesmen autentik yang mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Namun, banyak guru Matematika dan IPA masih kesulitan merancang dan melaksanakan asesmen autentik berbasis HOTS, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital. Tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru khususnya terkait penyusunan dan pengimplementasian asesmen autentik HOTS melalui aplikasi *Edpuzzle*. Metode pelaksanaan meliputi analisis kebutuhan, pelatihan, praktik penyusunan instrumen asesmen, pendampingan implementasi, dan refleksi hasil. Peserta terdiri atas 30 guru Matematika serta guru IPA (Fisika, Kimia, Biologi) di Lampung Selatan. Evaluasi dilakukan melalui *pretest*, *posttest*, dan penilaian produk. Hasil kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan pada pemahaman dan keterampilan guru, dengan 53% mengalami peningkatan sedang dan 47% peningkatan tinggi berdasarkan nilai N-Gain. Guru mampu merancang soal kontekstual berbasis analisis, evaluasi, dan kreasi, serta mengintegrasikan *Edpuzzle* untuk asesmen yang lebih interaktif dan efisien. Kegiatan ini juga mendorong perubahan paradigma penilaian menjadi lebih konstruktif dan reflektif, serta memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka melalui pembelajaran berbasis kompetensi dan teknologi digital.

Kata kunci: asesmen autentik; *edpuzzle*; kompetensi guru

#### Abstract

The Merdeka Curriculum requires teachers to implement authentic assessments designed to develop higher-order thinking skills (HOTS). However, many Mathematics and Science teachers still face difficulties in designing and implementing HOTS-based authentic assessments, particularly in utilizing digital technology. The objective of this activity was to enhance teachers' competencies, specifically regarding the development and implementation of HOTS-based authentic assessments using the *Edpuzzle* application. The implementation method comprised a needs analysis, training, practice in developing assessment instruments, implementation assistance, and results reflection. The participants consisted of 30 Mathematics and Science (Physics, Chemistry, Biology) teachers in South Lampung. Evaluation was conducted through a pre-test, post-test, and product assessment. The results of this activity showed a



*significant improvement in teachers' understanding and skills, with 53% experiencing a moderate increase and 47% a high increase, based on the N-Gain score. Teachers were able to design contextual questions based on analysis, evaluation, and creation, as well as integrate Edpuzzle for more interactive and efficient assessments. This activity also fostered a paradigm shift in assessment towards being more constructive and reflective, and strengthened the implementation of the Merdeka Curriculum through competency-based and digitally-supported learning.*

*Keywords:* authentic assessment; edpuzzle; teacher competence

## Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia sedang mengalami transformasi besar dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka yang memberikan otonomi kepada guru dan sekolah agar lebih leluasa dalam merancang proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Kurikulum ini secara filosofis menekankan pembelajaran yang berorientasi pada pengembangan kompetensi dan karakter (holistik), tidak hanya sekadar penguasaan konten akademik. Secara kognitif, salah satu fokus utamanya adalah penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* atau HOTS), yang mencakup kemampuan analisis, evaluasi, sintesis, dan kreasi (Brookhart, 2010). Adanya penguatan ini, akan memberikan harapan bahwa siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan mereka dalam konteks nyata (autentik) dan menghadapi tantangan abad ke-21 yang membutuhkan kemampuan kritis, kreatif, dan pemecahan masalah (4C).

Namun, implementasi Kurikulum Merdeka di lapangan tidak selalu berjalan mulus. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan asesmen autentik berbasis HOTS yang sesuai dengan tujuan kurikulum. Gulikers, Bastiaens & Kirschner (2004) menjelaskan bahwa asesmen autentik merupakan bentuk penilaian yang menuntut peserta didik untuk menunjukkan kemampuan menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks dunia nyata. Menurut Aziz, Yusoff & Yaakob., (2020), hambatan guru dalam menyiapkan asesmen autentik diantaranya kurangnya keterampilan merancang instrumen, waktu, dan dukungan profesional. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap 25 guru Matematika dan IPA (Fisika, Kimia, Biologi) serta 1.350 siswa di Provinsi Lampung, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih cenderung menggunakan asesmen tradisional yang berfokus pada hafalan dan penguasaan fakta. Sebanyak 84% guru mengakui bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, sedangkan 82% siswa menyatakan perlunya umpan balik yang lebih konstruktif dari guru untuk membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik. Hanya sekitar 7% guru yang merasa percaya diri memberikan umpan balik efektif dalam pembelajaran yang menuntut keterampilan berpikir tingkat tinggi. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan kemampuan guru dalam merancang asesmen yang relevan dan bermakna. Hal ini juga sejalan dengan Rosidah, Pramulia & Susilonigsih (2021) bahwa guru masih mengalami kesulitan dalam merancang asesmen autentik yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Padahal, asesmen autentik berperan penting guna menunjang keberhasilan pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Konsep penilaian autentik memberikan pendekatan relevan dan holistik dalam mengukur kemampuan peserta didik, karena tidak hanya pengetahuan faktual tetapi juga keterampilan berpikir tingkat tinggi dan aplikasi pengetahuan (Zebua & Zebua, 2024).

Di sisi lain, kesenjangan antara tuntutan HOTS dan praktik asesmen diperburuk oleh rendahnya pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen pembelajaran. Banyak guru belum familier dengan aplikasi digital yang dapat membantu merancang asesmen interaktif dan memberikan umpan balik cepat. Sebagian besar asesmen masih dilakukan melalui tes tertulis konvensional, yang kurang mampu mengukur kemampuan analisis dan kreativitas siswa. Fransyaigu, Aprilia, Mahyuni & Maisarah (2024) menjelaskan bahwa guru-guru masih menggunakan penilaian konvensional karena digital skill guru masih tergolong rendah. Bahkan, di beberapa sekolah, fasilitas lengkap seperti *Chromebook* belum dimanfaatkan secara optimal. Sedangkan Kamalia, Kurniawan, Prakoso, Ghofur & Ginanjar (2023) mengemukakan bahwa guru masih banyak

menggunakan instrumen *paper-based test* dan LOTS (*Lower Order Thinking Skills*). Kondisi ini terjadi karena guru masih awam dalam penggunaan teknik penilaian yang beraneka ragam dan belum memahami penilaian HOTS. Padahal, kemajuan teknologi menyediakan peluang besar untuk menciptakan proses penilaian yang lebih autentik, efisien, dan reflektif terhadap kemampuan berpikir tingkat tinggi. Ariza dan Afifah (2024) menyatakan bahwa pada penerapan pembelajaran, teknologi dapat membantu pendidik saat mengalami kendala asesmen, karena pengembangan asesmen dapat dilakukan secara lebih interaktif dan efektif. Oleh karena itu, diperlukan program penguatan kapasitas guru melalui pelatihan dan pendampingan intensif dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya untuk asesmen autentik berbasis HOTS.

Menanggapi kondisi tersebut, maka perlu direncanakan kegiatan dalam rangka memberikan solusi praktis dalam peningkatan kompetensi guru Matematika dan IPA melalui pemanfaatan aplikasi digital. Berdasarkan urgensi inovasi dan kebutuhan akan asesmen yang relevan (HOTS, feedback cepat), salah satu platform yang sangat efektif dan akan menjadi fokus kegiatan ini adalah *Edpuzzle*. Aplikasi ini menawarkan solusi inovatif untuk mengubah video pembelajaran konvensional menjadi asesmen formatif interaktif berbasis HOTS, sekaligus memungkinkan guru memberikan umpan balik yang cepat, spesifik, dan tepat waktu. Kemampuannya untuk mendukung HOTS terletak pada fitur penyematan pertanyaan terbuka atau pilihan ganda yang menantang (C4-C6) di tengah video, berbeda dengan tes konvensional. Keunggulan *Edpuzzle* adalah fitur yang membuat peserta didik tidak dapat melewati isi video, dan video akan otomatis berhenti jika siswa membuka tab lain di aplikasi browsernya. Fitur ini menjaga fokus peserta didik dan memastikan mereka berinteraksi dengan pertanyaan yang menstimulasi proses berpikir (Qadriani, Hartati & Dewi, 2021). Aplikasi ini tidak hanya membantu guru dalam merancang asesmen yang menantang, tetapi juga menyediakan fitur umpan balik langsung, sehingga siswa dapat merefleksikan hasil belajar mereka secara mandiri. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan *Edpuzzle* mempermudah peserta didik dalam memahami materi, sehingga indikator ketertarikan dalam minat belajar terpenuhi. Selain itu, *Edpuzzle* juga membuat siswa tidak mempercepat video pembelajaran, yang memenuhi indikator keterlibatan peserta didik dalam minat belajar (Achmad, Ganiati & Kur'aeni, 2021).

Telah banyak penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya yang berupaya mengatasi tantangan ini, seperti pelatihan penyusunan soal HOTS secara manual atau penggunaan aplikasi digital generik untuk kuis seperti Google Forms atau Quizizz (Rulyansah, 2022; Muliani, Ginting & Sakdiah, 2022). Namun, sebagian besar intervensi tersebut gagal menyentuh masalah inti yaitu keterbatasan guru dalam mengintegrasikan real-time formative assessment langsung pada konten video, yang sangat penting untuk materi eksak (Matematika dan IPA). Selain itu, meskipun platform seperti Quizizz populer, platform tersebut tidak memiliki fitur pembatasan skip video dan penyematan pertanyaan kontekstual yang mendalam untuk memicu analisis siswa (Qadriani et al., 2021). Inilah yang menjadi *research gap* dan alasan kuat bagi kegiatan ini. Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, maka tujuan dari kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang asesmen autentik berbasis HOTS melalui aplikasi *Edpuzzle*.

### Metode

Kegiatan PkM ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan. Metode ini dipilih karena memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung dalam merancang dan mengimplementasikan asesmen autentik berbasis HOTS melalui pendekatan *learning by doing* menggunakan teknologi digital *Edpuzzle*. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui lima tahap yang terorganisasi sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesulitan dan kebutuhan guru dalam merancang asesmen autentik berbasis HOTS, serta tingkat kesiapan mereka dalam memanfaatkan aplikasi digital. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan diskusi awal.

2. Pelatihan. Kegiatan pelatihan berisi pemaparan konsep asesmen autentik, prinsip HOTS, dan pengenalan *Edpuzzle* sebagai media asesmen digital interaktif. Peserta diberikan contoh praktik asesmen berbasis video yang mengukur kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi siswa.
3. Praktik penyusunan instrumen asesmen. Guru secara berkelompok menyusun butir asesmen autentik HOTS dan mengintegrasikannya ke dalam video interaktif menggunakan *Edpuzzle*.

Peserta kegiatan terdiri atas 30 guru Matematika dan IPA (Fisika, Kimia, dan Biologi) dari sekolah-sekolah di Kabupaten Lampung Selatan. Untuk mengukur keberhasilan kegiatan PkM ini, digunakan beberapa instrumen pengumpulan data. Pertama, untuk mengukur peningkatan pemahaman guru, digunakan instrumen tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Tes ini terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman peserta mengenai konsep asesmen autentik dan prinsip-prinsip HOTS. Kedua, untuk mengukur keterampilan guru dalam merancang asesmen, digunakan lembar penilaian produk penilaian produk. Instrumen ini digunakan oleh tim pelaksana untuk menilai produk hasil praktik peserta, yaitu instrumen asesmen autentik HOTS yang telah diintegrasikan ke dalam *Edpuzzle*. Aspek yang dinilai dalam lembar observasi ini mencakup: (a) kesesuaian butir soal dengan indikator HOTS (analisis, evaluasi, kreasi), (b) ketepatan integrasi asesmen dalam platform *Edpuzzle*, dan (c) potensi asesmen untuk mengukur kemampuan siswa secara autentik.

Selanjutnya, analisis secara kualitatif dilakukan terhadap data hasil observasi keterampilan guru dalam membuat asesmen autentik berbasis HOTS dan mengintegrasikannya pada *Edpuzzle*. Analisis data dilakukan untuk mengetahui keberhasilan dan efektivitas kegiatan PkM. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

1. Analisis Peningkatan Pemahaman (Kuantitatif): Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan pemahaman guru. Peningkatan ini dihitung menggunakan rumus N-Gain (Hake, 1999).

$$N - Gain = \frac{Skor posttest - Skor Pretest}{Skor Maksimal - Skor Pretest}$$

Hasil N-Gain selanjutnya dikategorikan ke dalam kriteria pada Tabel 1.

Tabel 1.

Kriteria Skor N-Gain

Nilai N-Gain <g>	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

2. Analisis Peningkatan Keterampilan (Kualitatif/Deskriptif): Data dari lembar penilaian produk dianalisis secara deskriptif. Analisis ini bertujuan untuk memetakan kemampuan guru dalam mengembangkan asesmen dan memanfaatkan *Edpuzzle*, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang telah berhasil dikuasai dan aspek yang masih memerlukan perbaikan.

### Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan penguatan kompetensi guru matematika dan IPA dalam asesmen autentik HOTS melalui aplikasi digital telah dilakukan pada tanggal 16-20 Agustus 2025. Peserta kegiatan pelatihan ini adalah guru SMA yang tergabung dalam MGMP Matematika, Kimia, Biologi, dan Fisika Kabupaten Lampung Selatan yang berjumlah 30 orang. Kegiatan dilakukan melalui dua tahap, yaitu *in service training* dan *on job training*. Kegiatan *in service training* dilaksanakan pada hari Sabtu, 16 Agustus 2025 di Gedung G9 FKIP Universitas

Lampung. Tahap ini berfokus pada penguatan konsep dan pemahaman. Kegiatan diawali dengan *Pretest* yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait asesmen autentik berbasis HOTS serta penggunaan aplikasi digital.

Setelah dilaksanakan *Pretest*, tim PkM memberikan penjelasan materi melalui metode ceramah interaktif dan diskusi. Sesuai dengan tujuan kegiatan, materi pelatihan difokuskan pada tiga pilar utama: (1) Konsep dan Urgensi HOTS, yang mencakup perbedaan level kognitif Taksonomi Bloom C1-C3 (LOTS) dengan C4-C6 (HOTS) dan pentingnya dalam Kurikulum Merdeka. (2) Jenis dan Prinsip Asesmen Autentik, yang membahas cara menurunkan Capaian Pembelajaran (CP) menjadi indikator asesmen, menyusun rubrik, dan merancang asesmen yang relevan dengan dunia nyata (kontekstual). (3) Pemanfaatan *Edpuzzle*, yang berisi pengenalan fitur-fitur *Edpuzzle* secara teknis, mulai dari memotong video, menyisipkan pertanyaan (pilihan ganda, esai singkat), hingga memantau progres siswa. Sesi IST diakhiri dengan diskusi dan *Post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta.



Gambar 1. Penyampaian materi dan presentasi peserta

Kegiatan dilanjutkan dengan *on job training* (OJT) selama 3 (tiga) hari. Tahap ini berfokus pada implementasi dan peningkatan keterampilan praktis. Peserta mendapat tugas terstruktur untuk merancang satu instrumen asesmen autentik berbasis HOTS yang lengkap, mulai dari kisi-kisi hingga produk akhir yang diintegrasikan ke dalam aplikasi *Edpuzzle*. Selama OJT, tim PkM melakukan pendampingan secara daring untuk memberikan bimbingan teknis dan umpan balik terhadap draf asesmen yang dibuat guru.

Evaluasi untuk mengukur keberhasilan PkM dari aspek pemahaman konseptual guru dilakukan melalui analisis *Pre-test* dan *Post-test* menggunakan N-Gain. Hasil rekapitulasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2.

*Rekapitulasi Pretest-Posttest*

	Nilai Pretest	Nilai Posttest	N-Gain	Kategori
Rata-Rata	35,33	78,33	0,67	Sedang
Max	60,00	100,00	1,00	Tinggi
Min	10,00	60,00	0,33	Sedang

**Jumlah N-Gain Berdasarkan Kategori**

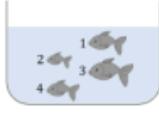
Tinggi	14
Sedang	16
Rendah	0

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa seluruh peserta mengalami peningkatan pengetahuan terkait asesmen autentik berbasis HOTS serta penggunaan aplikasi digital dalam asesmen. Terdapat 16 peserta (53%) yang mengalami peningkatan sedang, dan 14 peserta (47%) mengalami peningkatan tinggi.

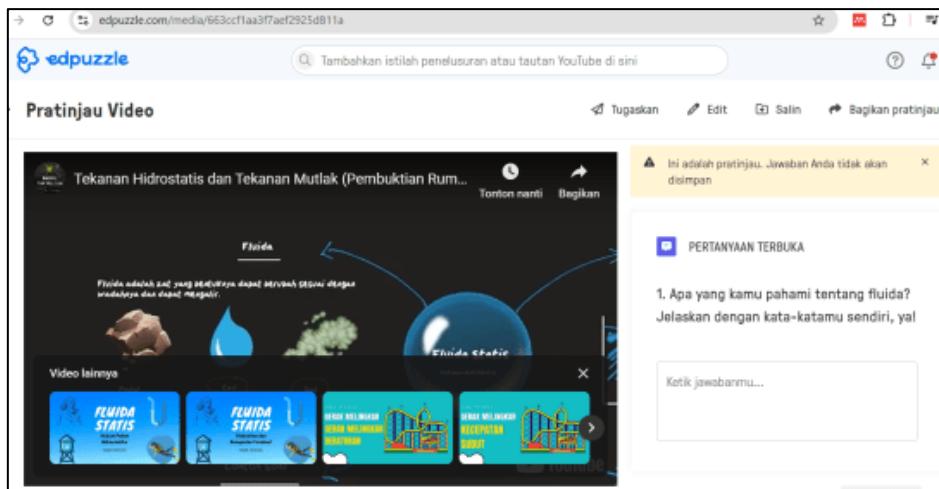
Peningkatan pemahaman ini tidak hanya terlihat secara kuantitatif. Catatan lapangan dan hasil diskusi selama *in service training* menunjukkan perubahan kualitatif yang signifikan. Sebelum pelatihan, banyak guru menyamakan soal HOTS dengan "soal sulit". Setelah pelatihan, guru mampu membedakan dengan jelas bahwa HOTS adalah soal yang menuntut proses berpikir C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi), terlepas dari tingkat kesulitannya. Selain itu, awalnya pemahaman asesmen autentik terbatas pada penilaian sikap atau portofolio. Setelah pelatihan, guru memahami bahwa asesmen autentik adalah proses penilaian yang melibatkan siswa dalam tugas-tugas yang relevan dan bermakna, yang mencerminkan tantangan di dunia nyata.

Peningkatan keterampilan (kompetensi praktik) diukur melalui penilaian produk hasil OJT, yaitu rancangan instrumen asesmen autentik HOTS yang diunggah ke *Edpuzzle*. Peningkatan keterampilan ini terlihat sangat jelas. Sebelumnya, produk asesmen guru (terlihat dari hasil *pre-test* dan diskusi awal) cenderung dekontekstual dan fokus pada C1-C3. Melalui materi dan pendampingan, guru dilatih untuk: (a) Menganalisis CP dan menemukan kata kerja operasional (KKO) HOTS yang relevan; (b) Mengembangkan stimulus kontekstual (berita, video, grafik) yang relevan dengan materi Matematika/IPA; dan (c) Menyusun butir soal yang mengukur C4-C6. Hal ini disebabkan karena materi pelatihan memberi penekanan bahwa level HOTS yang efektif adalah yang diikat pada permasalahan kontekstual, sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Hasilnya, produk guru menunjukkan kemampuan baru tersebut. Guru mampu membuat rancangan asesmen yang baik, diawali dengan kisi-kisi soal yang runut (Contoh pada Gambar 2). Dalam hal keterampilan digital, guru tidak lagi hanya mengunggah video pembelajaran, tetapi mampu menyisipkan pertanyaan interaktif pada titik-titik krusial video menggunakan *Edpuzzle* (Contoh pada Gambar 3). Ini mengubah asesmen dari yang pasif (menonton lalu tes) menjadi interaktif dan formatif.

#### KISI-KISI INSTRUMEN

No.	Tujuan Pembelajaran	Konsep	Multi Representasi	Keterampilan Argumentasi	Yang diharapkan dari Siswa	Nomor Butir Soal
1	Menerapkan Konsep Tekanan Hidrostatik untuk menyelesaikan suatu permasalahan.	Perhatikan gambar berikut yang menunjukkan empat ekor ikan (1, 2, 3, dan 4) berada di kedalaman berbeda dalam suatu bejana silinder berisi air.	 <p><b>Pertanyaan:</b> Di antara keempat ikan tersebut, ikan mana yang mengalami tekanan hidrostatik paling besar? Jelaskan jawabamu dengan menyertakan alasan ilmiah yang mendukung.</p>	Klaim (Claim)	menyatakan pendapatnya tentang ikan mana yang mengalami tekanan hidrostatik paling besar berdasarkan posisi dalam gambar.	1
				Data (Evidence)	menyebutkan informasi dari gambar yang mendukung klaim, seperti perbedaan posisi atau kedalaman ikan di dalam air.	
				Pembenaran (Warrant)	menjelaskan hubungan antara kedalaman dan tekanan dalam zat cair secara umum tanpa menyebut ikan tertentu.	
				Dukungan (Backing)	menyatakan prinsip atau rumus fisika yang mendukung warrant, seperti hubungan antara tekanan dan kedalaman dalam fluida.	

Gambar 2. Kisi-Kisi instrumen yang dibuat peserta



Gambar 3. Cuplikan video dari peserta kegiatan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, ditemukan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam memahami konsep asesmen autentik berbasis HOTS. Data *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan bentuk asesmen tradisional yang cenderung mengukur kemampuan kognitif tingkat rendah seperti mengingat dan memahami. Setelah mengikuti pelatihan dan workshop, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta lebih dari 30%. Para peserta menunjukkan kemampuan baru dalam mengembangkan soal-soal yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi sesuai dengan dimensi kognitif pada Taksonomi Bloom Revisi (Anderson & Krathwohl, 2001). Temuan ini sejalan dengan Apriliana, Imaningtyas, Winarni & Amri (2025) bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan partisipatif terbukti efektif dalam mentransformasi kompetensi pedagogik dan literasi digital guru, dan menghasilkan peningkatan signifikan kompetensi guru (skor rata-rata meningkat 8,5 poin) dalam menyusun soal HOTS (C4–C6). Peningkatan ini juga didukung oleh temuan Hayati, Sujarwo & Safitri, (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik, penyediaan sumber belajar, dan kolaborasi antarguru diperlukan untuk mengoptimalkan penerapan HOTS sebagai strategi penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif peserta didik.

Selain peningkatan pemahaman teoretis, kegiatan PkM ini juga berhasil meningkatkan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk mendukung asesmen autentik. Sebelum kegiatan, mayoritas peserta belum familiar dengan penggunaan platform digital yang dalam hal ini adalah *Edpuzzle* sebagai media asesmen. Namun, setelah pelatihan, guru mampu mengintegrasikan aplikasi tersebut dalam proses penyusunan dan pelaksanaan asesmen di kelas. Hal ini berdampak pada efisiensi waktu, peningkatan interaktivitas, serta kecepatan pemberian umpan balik kepada siswa. Asesmen digital dapat memberikan bantuan kepada pendidik untuk memantau kemajuan setiap siswa dan mengakumulasi hasil secara sistematis oleh sistem digital. Hal ini memungkinkan guru mendapatkan gambaran perkembangan yang lebih baik (Mardhotillah, Rulyansah, Budiarti, Hartatik & Aisah, 2022).

Refleksi peserta menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memiliki dampak positif terhadap motivasi dan rasa percaya diri guru dalam menerapkan Kurikulum Merdeka. Guru merasa lebih siap menghadapi tuntutan pembelajaran yang menekankan pada diferensiasi, proyek, dan asesmen berbasis kompetensi. Hal ini penting karena kesiapan guru menjadi aspek krusial dalam menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Guru harus memiliki pemahaman yang kuat tentang perubahan kurikulum serta keterampilan untuk mengadaptasi praktik pengajaran mereka sesuai dengan tuntutan baru, termasuk beralih dari paradigma tradisional ke pendekatan berpusat pada siswa dan penilaian berbasis kompetensi (Aulia & Andini, 2024).

Dari perspektif pembelajaran, penggunaan asesmen autentik berbasis HOTS dan aplikasi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengerjakan tugas-tugas asesmen yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Menurut Widiyantoro dan Zamzani (2016), penerapan penilaian autentik secara signifikan meningkatkan perhatian, peran aktif, dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta terjadi peningkatan skor rata-rata motivasi. Lebih jauh, asesmen berbasis HOTS berpotensi mengembangkan keterampilan kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas siswa—tiga kompetensi inti abad ke-21 yang menjadi fokus Kurikulum Merdeka. Selain hasil positif tersebut, kegiatan ini juga mengungkap beberapa tantangan yang dihadapi guru dalam implementasi asesmen berbasis HOTS. Beberapa guru menyatakan kesulitan dalam menyusun indikator penilaian yang terukur serta mengintegrasikan asesmen dengan kegiatan pembelajaran berbasis proyek. Kendala lain muncul dalam hal keterbatasan fasilitas digital di sekolah, terutama di daerah dengan infrastruktur teknologi yang belum memadai. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui strategi kolaboratif antar sekolah dan pemanfaatan sumber daya terbuka (*open resources*) yang mudah diakses secara daring.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah merupakan strategi efektif dalam memperkuat implementasi Kurikulum Merdeka di tingkat satuan pendidikan. Menurut Swamilaksita dan Handayani (2022), kolaborasi dosen dan mahasiswa (dari PT) di sekolah membantu peningkatan pembelajaran dan profesionalisme dosen yang pada akhirnya mendukung keberhasilan Kurikulum Merdeka. Melalui pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif, guru memperoleh keterampilan yang relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21. Penerapan asesmen autentik berbasis HOTS melalui aplikasi digital bukan hanya sekadar inovasi teknologis, tetapi juga transformasi pedagogis menuju pembelajaran yang lebih bermakna, adaptif, dan berorientasi pada pengembangan kompetensi siswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan secara berkelanjutan di berbagai daerah agar dampaknya dapat dirasakan secara luas dan merata di seluruh Indonesia.

### Simpulan

Pelatihan dan pendampingan efektif membantu guru beralih dari asesmen tradisional menuju asesmen kontekstual yang menuntut kemampuan analisis, evaluasi, dan kreasi sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka. Pemanfaatan *Edpuzzle* juga terbukti meningkatkan efisiensi, interaktivitas, dan kualitas umpan balik dalam proses penilaian. Selain itu, kegiatan ini memperkuat profesionalisme guru serta membangun budaya kolaboratif melalui komunitas belajar antarguru.

### Saran

Perlu dilakukan pelatihan lanjutan yang berfokus pada asesmen berbasis proyek dan asesmen diagnostik digital. Dukungan kebijakan dan penyediaan infrastruktur digital di sekolah perlu ditingkatkan untuk menjamin keberlanjutan praktik asesmen digital. Kolaborasi antara guru dan perguruan tinggi sebaiknya difasilitasi melalui komunitas praktik yang berkelanjutan. Program serupa perlu diperluas ke wilayah lain agar dampak peningkatan kompetensi guru dapat dirasakan lebih luas. Diperlukan penelitian lanjutan untuk mengkaji dampak asesmen digital berbasis HOTS terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi langkah strategis dalam memperkuat profesionalisme guru dan mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

### Daftar Pustaka

- Achmad, N., Ganiati, M., & Kur'aeni, D. N. (2021). Implementasi *Edpuzzle* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada era new normal. *UJMES*, 6(2), 2.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. (2001). *A taxonomy for learning, teaching and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objective's*. Addison Wesley Longman. Inc.

- Apriliana, A. C., Imaningtyas, Winarni, S., & Amri, M. A. (2025). Transformasi kompetensi guru dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS menggunakan platform digital Quizizz di wilayah Garut Jawa Barat. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 6(4), 4828–4838. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i4.6543>
- Ariza, N., & Afifah, Q. K. (2024). Penggunaan Teknologi Dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Belaja Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 25–44.
- Aulia, R., & Andini, P. (2024). Analisis kesiapan guru dalam menghadapi tantangan kurikulum merdeka: Perspektif guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sadewa: Publikasi Ilmu Pendidikan, Pembelajaran Dan Ilmu Sosial*, 2(3), 81–89. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i3.931>
- Aziz, M. N. A., Mohd Yusoff, N., & Mohd Yaakob, M. F. (2020). Challenges in using authentic assessment in 21st century ESL classrooms. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 9(3), 759. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i3.20546>
- Brookhart, S. M. (2010). *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. ASCD.
- Fransyaigu, R., Aprilia, R., Mahyuni, S. R., & Maisarah, M. (2024). Inovasi instrumen penilaian digital untuk meningkatkan digital skill guru Sekolah Dasar. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 36. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v6i1.9907>
- Gulikers, J. T. M., Bastiaens, T. J., & Kirschner, P. A. (2004). A five-dimensional framework for authentic assessment. *Educational Technology Research and Development*, 52(3), 67–86. <https://doi.org/10.1007/BF02504676>
- Hake, R. (1999). Analyzing change/Gain scores. - *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Hayati, M., Sujarwo, & Safitri, D. (2025). Efektivitas dan Tantangan Penilaian Berbasis HOTS sebagai Sarana Penguatan Keterampilan Berpikir Kritis di Abad 21. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 14(2), 21–30.
- Kamalia, P. U., Kurniawan, R. Y., Prakoso, A. F., Ghofur, M. A., & Ginanjar, A. E. (2023). Pengembangan asesmen digital berbasis HOTS pada Kurikulum Merdeka bagi guru ekonomi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(4).
- Mardhotillah, R. R., Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Hartatik, S., & Aisah, P. L. (2022). Pendampingan guru sekolah dasar dalam pembuatan asesmen digital. *Indonesia Berdaya*, 3(4), 835–842. <https://doi.org/10.47679/ib.2022312>
- Muliani, Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2022). Pelatihan asesmen hasil belajar digital terintegrasi Quizizz dan Google Form sebagai solusi pembelajaran di masa new normal. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 5(1), 316–322. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jpmi.v3i2.1165>
- Qadriani, N. L., Hartati, S., & Dewi, A. (2021). Pemanfaatan Youtube dan Edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Universitas Al Azhar Indonesia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.36722/jpm.v4i1.841>
- Rosidah, C. T., Pramulia, P., & Susiloningsih, W. (2021). Analisis kesiapan guru mengimplementasikan asesmen autentik dalam kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 87–103. <https://doi.org/10.21009/jpd.v12i01.21159>
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan pengembangan soal HOTS dengan memanfaatkan Quizizz untuk guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), 165–172. <https://doi.org/10.47679/ib.2022195>
- Swamilaksita, P. D., & Handayani, P. (2022). Implementasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Dosen Mendukung Peningkatan Pembelajaran Mahasiswa Forum Ilmiah. In *Januari* (Vol. 19, Issue 1).
- Widiyantoro, A., & Zamzani, . (2016). Penilaian autentik untuk meningkatkan motivasi dan keterampilan berbicara siswa. *Diksi*, 24(1). <https://doi.org/10.21831/diksi.v24i1.11495>
- Zebua, E. N. K., & Zebua, N. (2024). Analisis Prinsip dan Peran Asesmen Autentik pada Proses dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(2), 128–136. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i2.133>

