

PELATIHAN INTEGRASI TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PENYUSUNAN ASESMEN AUTENTIK DAN BERDAMPAK

I Gde Putu Agus Pramerta¹, Ida Ayu Made Wedasuwari^{2*}

¹Prodi Magister Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, Indonesia

²Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali, Indonesia

*E-mail: dayuweda@unmas.ac.id

ABSTRAK

Transformasi pembelajaran di era digital menuntut dosen untuk mengembangkan asesmen yang autentik dan berdampak. Namun, pada praktiknya masih terdapat keterbatasan kompetensi dosen dalam menyusun instrumen penilaian yang mengintegrasikan teknologi digital secara pedagogis. Kondisi ini berdampak pada belum optimalnya kualitas asesmen dalam mendukung capaian pembelajaran berbasis *Outcome-Based Education* (OBE). Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dosen dalam penyusunan asesmen autentik dan berdampak dengan integrasi teknologi digital. Metode yang digunakan adalah pelatihan berbasis *workshop* dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung, meliputi tahap analisis kebutuhan, perencanaan materi, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Peserta berjumlah 48 dosen dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Hukum. Instrumen yang digunakan meliputi *pre-test* dan *post-test*, lembar observasi, dan kuesioner evaluasi. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman peserta, dengan rata-rata skor meningkat dari 66,04 menjadi 86,25. Selain itu, evaluasi kegiatan menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang sangat tinggi terhadap kualitas materi, narasumber, dan relevansi pelatihan. Peserta juga mengalami peningkatan kemampuan dalam menyusun instrumen penilaian dengan memanfaatkan teknologi digital (Kahoot!). Pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi dosen dan harapannya dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran inovatif yang lebih autentik dan berdampak.

Kata Kunci: Asesmen Autentik; Berdampak; Pelatihan; Teknologi Digital.

ABSTRACT

While the transformation of learning in the digital era requires lecturers to develop authentic and impactful assessments, limitations still persist in lecturers' competencies in regards to designing assessment instruments that integrate digital technology for teaching and learning. This situation results in suboptimal assessment quality in supporting learning outcomes as required by the Outcome-Based Education (OBE). This workshop aims to enhance the faculty members' competencies in designing authentic and impactful

assessments through the integration of digital technology. The program was carried out using workshop-based training method with a participatory approach and hands-on practice, encompassing the stages of needs analysis, lesson planning, workshop implementation, and evaluation. The participants consisted of 48 faculty members from the Faculty of Economics and Business and the Faculty of Law. The instruments included a pre-test and a post-test, an observation sheet, and an evaluation questionnaire. The results showed a significant improvement in the participants' understanding, with the average score increasing from 66.04 to 86.25. Additionally, the evaluation results indicated a very high level of participant satisfaction regarding the quality of the presented materials, the excellent presentation skills of the presenters, and the relevance of the workshop topic to the participants' needs and problems. Thus, the workshop effectively improved the faculty members' competencies to develop instruments for assessment by utilizing digital technology such as Kahoot!. It is expected that this program can contribute to improving the quality of innovative, authentic, and impactful learning among faculty members.

Keywords: Authentic Assessment; Digital Technology; Impactful; Workshop.

Article History:	
Diterima	: 22-04-2026
Disetujui	: 28-05-2026
Diterbitkan Online	: 15-06-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Transformasi pendidikan tinggi di era digital telah mendorong perubahan paradigma dari penilaian konvensional menuju asesmen autentik berbasis teknologi digital. Pendidik dituntut untuk mampu menggunakan teknologi digital dengan berbagai platform yang ada (Pramerta et al., 2025). Dalam kerangka *Outcome-Based Education* (OBE), asesmen tidak lagi sekadar mengukur hasil belajar, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen untuk memfasilitasi proses belajar yang bermakna, reflektif, dan berkelanjutan. Tren global menunjukkan pemanfaatan berbagai platform digital, salah satunya Kahoot!, dalam mendukung proses penilaian (Aibar-Almazán et al., 2024).

Berdasarkan profil peserta, mayoritas peserta merupakan dosen senior dengan pengalaman mengajar yang sangat matang, di mana 43,8% telah memiliki pengalaman lebih dari 10 tahun, diikuti oleh kelompok 6-10 tahun (28,8%) dan 1-5 tahun (21,7%). Kondisi ini menunjukkan bahwa secara pedagogis, peserta memiliki fondasi yang kuat dalam praktik pembelajaran. Namun demikian, tantangan yang muncul bukan lagi pada aspek dasar pengajaran, melainkan pada kebutuhan untuk melakukan transformasi dan inovasi, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi digital secara pedagogis dalam asesmen. Hal ini sejalan dengan temuan dalam literatur terbaru yang menekankan bahwa dosen berpengalaman sering kali menghadapi kesenjangan dalam memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi digital dalam asesmennya (Pacheco-Castillo & Vega-Estrella, 2025).

Analisis kompetensi melalui swapenilaian (*self-assessment*) menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada kategori "baik" (50-60%). Namun demikian, aspek asesmen dan evaluasi menjadi titik lemah yang signifikan. Terdapat persentase responden pada kategori "cukup" yang relatif tinggi (23-29%), khususnya pada indikator penerapan asesmen autentik dan penyusunan rubrik penilaian. Temuan ini mengindikasikan bahwa

meskipun dosen telah memiliki pengalaman dan pemahaman dasar, masih terdapat kesenjangan dalam praktik asesmen yang berbasis capaian pembelajaran.

Lebih lanjut, tren kekinian dalam asesmen digital menunjukkan pergeseran menuju konsep asesmen berdampak (*impactful assessment*), yaitu asesmen yang tidak hanya mengukur capaian, tetapi juga memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Praktik ini mencakup penggunaan asesmen formatif berbasis teknologi digital, *real-time feedback*, dan “gamifikasi” (*gamification*). Penggunaan teknologi digital dalam asesmen dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa, mempercepat proses umpan balik, dan mendukung pembelajaran yang lebih personal dan adaptif (Yaseen et al., 2025), dan memberikan dampak positif yang terukur (Sutrisno et al., 2026).

Berdasarkan analisis tersebut, kebutuhan utama dalam kegiatan pengabdian ini meliputi: (1) penyelarasan strategis antara CPL, CPMK, dan asesmen dan (2) peningkatan kompetensi dosen dalam memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi digital dalam asesmen. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini diarahkan pada akselerasi transformasi praktik pembelajaran menuju asesmen autentik berbasis teknologi digital yang inovatif, berdampak, dan berkelanjutan.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Secara umum, dosen menghadapi sejumlah tantangan dalam praktik asesmen pembelajaran di era digital. *Pertama*, masih terdapat kecenderungan penggunaan asesmen konvensional yang berfokus pada pengukuran kognitif tingkat rendah dan belum sepenuhnya mencerminkan prinsip asesmen autentik. *Kedua*, banyak dosen yang belum memiliki keterampilan optimal dalam menyusun instrumen penilaian yang valid dan reliabel, sehingga kualitas pengukuran capaian pembelajaran menjadi kurang akurat. *Ketiga*, penyusunan rubrik penilaian sering kali belum sistematis, sehingga berimplikasi pada rendahnya transparansi dan objektivitas penilaian. *Keempat*, pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen cenderung belum dimanfaatkan secara maksimal. *Terakhir*, masih terdapat kesenjangan dalam mengintegrasikan asesmen dengan kerangka OBE.

Berdasarkan permasalahan tersebut, solusi dalam kegiatan ini difokuskan pada: (1) penguatan kapasitas dosen dalam menyusun instrumen asesmen autentik yang valid, (2) pengembangan rubrik penilaian yang jelas, terstruktur, dan berbasis kriteria, dan (3) integrasi teknologi digital secara pedagogis dalam praktik asesmen. Justifikasi penentuan solusi ini didasarkan pada posisi asesmen yang merupakan komponen kunci dalam siklus pembelajaran yang menentukan arah dan kualitas proses belajar. Literatur menunjukkan bahwa asesmen autentik yang didukung teknologi digital mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*), memberikan umpan balik yang lebih cepat dan bermakna, dan mendorong pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa.

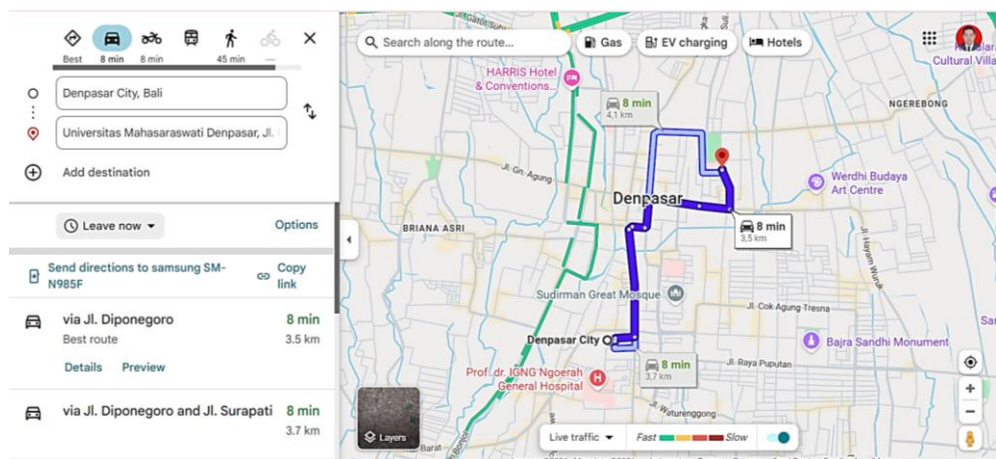
METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan berbasis praktik. Pendekatan ini mengintegrasikan prinsip *experiential learning*, di mana peserta tidak hanya menerima materi secara konseptual, tetapi juga terlibat langsung dalam pemanfaatan teknologi digital dalam penyusunan asesmen. Metode yang diterapkan meliputi (1) *Workshop* interaktif, untuk memberikan pemahaman konseptual terkait asesmen autentik, validitas instrumen, dan integrasi teknologi digital; (2) *Hands-on practice*, yaitu praktik langsung dalam menyusun instrumen asesmen dan

rubrik penilaian; (3) diskusi kelompok dan refleksi, untuk memperkuat pemahaman melalui pertukaran pengalaman antar peserta; dan (4) Pendampingan, untuk memastikan setiap peserta mampu menghasilkan produk asesmen yang sesuai dengan konteks mata kuliah masing-masing.

1. Lokasi, Waktu, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di Universitas Mahasaraswati Denpasar, Bali. Kegiatan dilaksanakan pada Rabu, 25 Februari 2026, yang mencakup sesi pemaparan materi, praktik, dan pendampingan. Peserta kegiatan berjumlah 48 orang dosen, yang berasal dari dua fakultas, yaitu Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Fakultas Hukum. Seluruh peserta hadir dan mengikuti kegiatan secara aktif, yang ditunjukkan melalui partisipasi dalam diskusi, praktik penyusunan asesmen, dan evaluasi kegiatan.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PkM di Universitas Mahasaraswati Denpasar.

Adapun lokasi kegiatan sebagaimana ditunjukkan pada gambar menunjukkan rute perjalanan dari Kota Denpasar menuju Universitas Mahasaraswati Denpasar melalui Google Maps. Perjalanan menggunakan kendaraan bermotor diperkirakan memakan waktu sekitar 8 menit dengan jarak tempuh sekitar 3,5 km melalui Jl. Diponegoro sebagai rute tercepat.

2. Instrumen Kegiatan

Instrumen kegiatan pada tahap pelaksanaan menggunakan modul pelatihan, *slide* presentasi, dan lembar kerja peserta yang diperkaya dengan platform digital seperti Kahoot! dan Google Forms guna meningkatkan interaktivitas kegiatan. Selama kegiatan berlangsung, pemantauan dilakukan melalui lembar observasi partisipasi, untuk merekam dinamika proses. Sementara itu, evaluasi ketercapaian kegiatan dilakukan menggunakan angket skala Likert 5 opsi: Sangat Tidak Baik (STB), Tidak Baik (TB), Cukup Baik (CB), Baik (B), Sangat Baik (SB) untuk mengukur kepuasan dan peningkatan kompetensi peserta. Instrumen *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk melihat perubahan pemahaman, dan instrumen penilaian hasil latihan membuat asesmen menggunakan Kahoot! melalui Google Classroom. Kombinasi instrumen ini memungkinkan pengukuran yang menyeluruh terhadap efektivitas kegiatan dan ketercapaian tujuan program.

3. Tahapan Kegiatan

Ada empat tahap dalam kegiatan ini. Tahap pertama, analisis kebutuhan dan permasalahan dilakukan melalui pengumpulan data awal terkait kompetensi dosen, khususnya dalam aspek asesmen pembelajaran. Analisis ini

mencakup identifikasi kesenjangan antara praktik asesmen yang dilakukan dengan standar asesmen berbasis OBE dan teknologi digital.

Tahap kedua adalah perencanaan dan penyusunan materi pelatihan, yang meliputi pengembangan modul, bahan presentasi, serta perangkat pendukung seperti lembar kerja peserta dan instrumen evaluasi. Materi dirancang secara kontekstual dan aplikatif dengan menggunakan Canva, mencakup konsep asesmen autentik, validitas instrumen, penyusunan rubrik penilaian, dan integrasi teknologi digital dalam asesmen pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pelaksanaan pelatihan, yang dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif. Kegiatan ini mencakup pemaparan materi, diskusi, praktik langsung (*hands-on*), dan pendampingan dalam pembuatan asesmen dengan pemanfaatan Kahoot! dan Google Forms digunakan untuk mendukung asesmen formatif dan meningkatkan keterlibatan peserta.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan, yang bertujuan untuk mengukur efektivitas program dan ketercapaian tujuan. Evaluasi dilakukan melalui angket kepuasan peserta, dan juga analisis hasil *pre-test* dan *post-test*.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil *Pre-Test*

Pada Tabel 1, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat pemahaman awal yang berada pada kategori “cukup” hingga “baik”, dengan skor minimum 40 dan maksimum 80, serta rata-rata sebesar 66,04. Capaian ini mencerminkan bahwa sebagian besar dosen telah memiliki fondasi pengetahuan terkait asesmen pembelajaran, terutama dalam aspek konseptual. Hal ini sejalan dengan profil peserta yang didominasi oleh dosen berpengalaman, sehingga pemahaman dasar penilaian sudah terbentuk melalui praktik mengajar yang panjang.

Tabel 1. Hasil *pre-test*.

Skor Minimum	Skor Maksimum	Total	Rata-Rata
40	80	3170	66,04

Namun demikian, distribusi skor yang masih cukup lebar mengindikasikan adanya variasi tingkat pemahaman antar peserta. Beberapa dosen masih berada pada level pemahaman yang relatif rendah, khususnya dalam aspek teknis seperti penyusunan instrumen asesmen yang valid, pengembangan rubrik, dan pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi yang perlu dijembatani melalui pelatihan yang terarah dan berbasis kebutuhan.

Lebih lanjut, meskipun dosen telah memiliki pengalaman mengajar yang matang, praktik asesmen yang dilakukan belum sepenuhnya sistematis, terstandar, dan berbasis capaian pembelajaran. Hal ini sering kali berdampak pada kurang optimalnya fungsi asesmen sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hati (2023) menyatakan bahwa hasil *pre-test* menjadi dasar yang penting dalam merancang intervensi pelatihan yang tepat sasaran, dengan penajaman kompetensi teknis dan integrasi teknologi dalam asesmen, sehingga mampu menjawab kebutuhan peserta.

2. Penyampaian Materi Pelatihan dan Diskusi

Pelaksanaan pelatihan melalui penyampaian materi dan diskusi menunjukkan respons yang sangat positif dari peserta. Materi yang disajikan mencakup konsep asesmen autentik, prinsip validitas dan reliabilitas instrumen, penyusunan rubrik penilaian, serta integrasi teknologi digital dalam asesmen. Penyampaian dilakukan secara interaktif dengan mengedepankan pendekatan berpusat ke peserta (*participant-centered*).



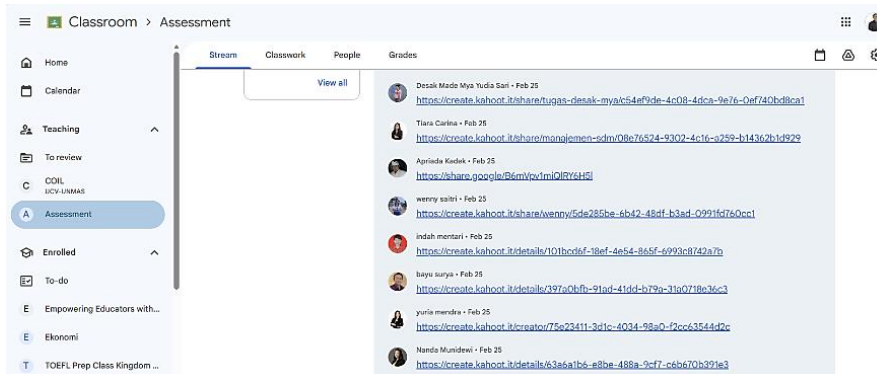
Gambar 2. Pemaparan Materi.

Partisipasi peserta terlihat dari antusiasme dalam sesi diskusi, tanya jawab, dan keterlibatan dalam kegiatan praktik. Penggunaan Kahoot! dan Google Classroom turut meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan peserta (Atmasani et al., 2025; Gopinathan et al., 2022). Platform ini tidak hanya digunakan sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai contoh konkret implementasi asesmen berbasis digital yang dapat langsung diadaptasi dalam pembelajaran. Kahoot! dan Google Classroom merupakan platform yang adaptif untuk digunakan dalam menunjang penilaian (Okafor, 2025).

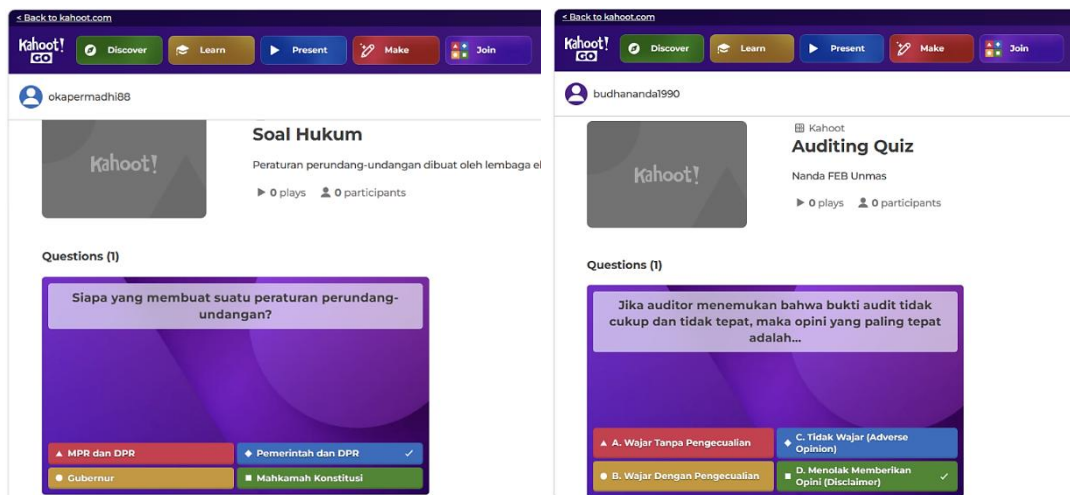


Gambar 2. Partisipasi Peserta.

Pendekatan *hands-on practice* yang diterapkan menjadi salah satu faktor kunci keberhasilan kegiatan ini, karena dapat memberikan pengalaman praktis dan efektif (Chang et al., 2023; Msimango et al., 2024). Peserta diberikan kesempatan untuk secara langsung menyusun instrumen asesmen dan rubrik sesuai dengan konteks mata kuliah masing-masing. Proses ini diperkuat dengan pendampingan dari narasumber, sehingga peserta dapat memperoleh umpan balik yang konstruktif dan memperbaiki hasil kerjanya secara bertahap.



Gambar 3. Pengumpulan Karya Peserta melalui Google Classroom.



Gambar 4. Kiri: Contoh Hasil Unjuk Kerja Menggunakan Kahoot! (Peserta FH);
Kanan: Hasil Unjuk Kerja Menggunakan Kahoot! (Peserta FEB).

Gambar 4 menunjukkan hasil unjuk kerja peserta pelatihan dalam menggunakan platform Kahoot! sebagai media asesmen berbasis digital. Gambar sebelah kiri menampilkan hasil aktivitas peserta dari Fakultas Hukum (FH), sedangkan gambar sebelah kanan menunjukkan hasil aktivitas peserta dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB), yang mencerminkan keterlibatan aktif peserta dalam praktik penggunaan teknologi pembelajaran interaktif.

3. Hasil *Post-Test*

Hasil *post-test* pada Tabel 2 menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan *pre-test*. Skor minimum meningkat menjadi 60 dan skor maksimum mencapai 100, dengan total skor 4140 dan rata-rata sebesar 86,25. Peningkatan rata-rata sebesar 20,21 poin menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan pemahaman dan kompetensi peserta secara substansial.

Tabel 2. Hasil *Post-Test*.

Skor Minimum	Skor Maksimum	Total	Rata-Rata
60	100	4140	86,25

Peningkatan mencerminkan kemampuan praktis yang lebih baik dalam merancang asesmen. Peserta menunjukkan peningkatan dalam memahami prinsip validitas instrumen, menyusun rubrik yang lebih sistematis, dan mengintegrasikan teknologi digital dalam proses asesmen. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kapasitas dosen dalam mengembangkan asesmen autentik berbasis teknologi. Hal ini mendukung temuan dari Rusmardiana et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan pemahaman peserta.

Selain itu, penyempitan rentang skor antara peserta juga menunjukkan bahwa pelatihan mampu mengurangi kesenjangan kompetensi. Peserta yang sebelumnya memiliki pemahaman rendah mengalami peningkatan yang signifikan, sehingga terjadi pemerataan kemampuan di antara peserta. Hal ini menjadi indikator bahwa metode pelatihan yang digunakan efektif dalam menjangkau berbagai tingkat kemampuan peserta.

4. Hasil Evaluasi Kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang dirangkum dalam Tabel 3, secara umum, peserta memberikan penilaian yang sangat positif terhadap kualitas pelaksanaan pelatihan. Seluruh indikator menunjukkan dominasi

respon pada kategori “Baik” dan “Sangat Baik”, tanpa adanya respon pada kategori “Sangat Tidak Baik”, “Tidak Baik”, maupun “Cukup Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah memenuhi bahkan melampaui ekspektasi peserta, baik dari aspek penyampaian materi, kompetensi narasumber, maupun relevansi materi dengan kebutuhan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Kegiatan.

Pernyataan	Respons (%)					Rata-Rata
	STB	TB	CB	B	SB	
Narasumber menguasai materi dengan baik.	0	0	0	12,50	87,50	4.88
Penyampaian materi oleh narasumber jelas dan mudah dipahami.	0	0	0	8,33	91,67	4.92
Narasumber menggunakan strategi penyampaian yang menarik.	0	0	0	10,42	89,58	4.90
Media dan bahan ajar yang digunakan narasumber mendukung pemahaman peserta.	0	0	0	16,67	83,33	4.83
Waktu penyampaian materi dikelola dengan baik oleh narasumber.	0	0	0	14,58	85,42	4.85
Materi yang disampaikan dapat saya terapkan dalam proses pembelajaran.	0	0	0	14,58	85,42	4.85

Pada aspek kompetensi narasumber, indikator “narasumber menguasai materi dengan baik” memperoleh rata-rata skor 4,88, dengan 87,50% responden menyatakan “Sangat Baik”. Demikian pula pada indikator “penyampaian materi jelas dan mudah dipahami” yang memperoleh skor tertinggi yaitu 4,92, serta “strategi penyampaian menarik” dengan skor 4,90. Temuan ini menunjukkan bahwa narasumber tidak hanya memiliki penguasaan substansi yang kuat, tetapi juga mampu menyampaikan materi secara efektif dan komunikatif. Hal ini menjadi faktor kunci dalam keberhasilan transfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta.

Dari sisi media dan pengelolaan pembelajaran, indikator “media dan bahan ajar mendukung pemahaman peserta” memperoleh rata-rata 4,83, sedangkan “pengelolaan waktu penyampaian materi” memperoleh skor 4,85. Meskipun sedikit lebih rendah dibanding indikator lainnya, kedua aspek ini tetap berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran telah berjalan efektif, meskipun masih memiliki ruang untuk penyempurnaan, misalnya dalam variasi media atau pengaturan durasi praktik yang lebih optimal.

Pada aspek relevansi dan kebermanfaatan materi, indikator “materi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran” memperoleh skor 4,85, dengan mayoritas responden menyatakan “Sangat Baik”. Hal ini mengindikasikan bahwa materi pelatihan tidak hanya bersifat teoretis, tetapi juga aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan nyata dosen. Keterkaitan langsung antara materi dengan praktik pembelajaran menjadi faktor penting dalam mendukung implementasi asesmen autentik berbasis teknologi digital. Temuan ini mendukung penelitian terdahulu bahwa penggunaan teknologi yang tepat dan bermakna merupakan aspek yang esensial (Dede, 2011; Pramerta, 2025).

KESIMPULAN DAN SARAN

Permasalahan yang dihadapi mitra dosen adalah masih terbatasnya kompetensi dalam merancang asesmen autentik dan berdampak yang terintegrasi dengan teknologi digital. Kondisi ini menyebabkan proses penilaian belum sepenuhnya mampu mendukung kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut inovasi, interaktivitas, dan relevansi dengan perkembangan teknologi. *Workshop* ini menawarkan solusi dengan memberikan kegiatan penguatan kompetensi dosen baik secara konseptual maupun praktis terkait

penyusunan instrumen asesmen serta pemanfaatan platform digital dalam proses penilaian. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi pelaksanaan kegiatan, *workshop* ini menunjukkan adanya peningkatan kompetensi dosen secara signifikan, yang terlihat dari peningkatan skor pada *pre-test* dan *post-test* serta respons positif peserta terhadap pelaksanaan kegiatan. Hasil ini menunjukkan bahwa: *Pertama*, program ini memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan kualitas asesmen dosen dan mendorong transformasi praktik pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif, autentik, dan berdampak; *Kedua*, pelatihan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam penyusunan asesmen autentik dan berdampak berhasil meningkatkan kompetensi dosen secara signifikan, terlihat dari peningkatan hasil pada *post-test* yang menunjukkan adanya penguatan pemahaman baik secara konseptual maupun praktis. *Ketiga*, respons peserta yang sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan efektif dalam menjawab kebutuhan nyata dosen. Kegiatan ini, secara keseluruhan, tidak hanya meningkatkan kualitas asesmen, tetapi juga mendorong transformasi praktik pembelajaran menuju pendekatan yang lebih inovatif, autentik, dan berdampak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aibar-Almazán, A., Castellote-Caballero, Y., Carcelén-Fraile, M. D. C., Rivas-Campo, Y., & González-Martín, A. M. (2024). Gamification in the Classroom: Kahoot! As a Tool for University Teaching Innovation. *Frontiers in Psychology*, 15, 1370084. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1370084>
- Atmasani, D., Suhaeb, S., Nurfauziah, & Munir, N. S. (2025). The Effectiveness of Kahoot! in Increasing Student Participation and Learning Outcomes in Higher Education. *Information Technology Education Journal*, 4(2), 255–262. <https://doi.org/10.59562/intec.v4i2.8393>
- Chang, H.-T., Wu, H.-H., & Chang, Y.-T. (2023). Evaluating Learning Outcomes by Applying Interdisciplinary Hands-on Learning to Advanced Technology Courses. *Innovative Higher Education*, 48(4), 619–636. <https://doi.org/10.1007/s10755-023-09653-w>
- Dede, C. (2011). Reconceptualizing Technology Integration to Meet the Necessity of Transformation. *Journal of Curriculum and Instruction*, 5(1), 4–16. <https://doi.org/10.3776/joci.2011.v5n1p4-16>
- Gopinathan, S., Kaur, A. H., Veeraya, S., & Raman, M. (2022). The Role of Digital Collaboration in Student Engagement towards Enhancing Student Participation During COVID-19. *Sustainability*, 14(11), 6844. <https://doi.org/10.3390/su14116844>
- Hati, F. S. (2023). Evaluasi Skor Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan Pelayanan Kontrasepsi bagi Dokter dan Bidan di Fasilitas Pelayanan Kesehatan di BKKBN Provinsi Jawa Tengah. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 7(1), 67–78. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v7i1.220>
- Msimango, S. M., Mtshali, T. I., & Khoza, S. D. (2024). Equipping Civil Technology Teachers with Hands-on Skills and Educational Resources for Effective Teaching of Practical Lessons. *Research in Social Sciences and Technology*, 9(2), 341–358. <https://doi.org/10.46303/ressat.2024.40>
- Okafor, J. O. (2025). The Role of Digital Tools in Assessment and their Impact on Educational Practices. *Indonesian Journal of Innovative Teaching and Learning*, 2(1), 58–71. <https://doi.org/10.64420/ijitl.v2i1.202>

- Pacheco-Castillo, J., & Vega-Estrella, R. (2025). Challenges Faced by Teachers When Integrating Technology in the Teaching of Virtual Courses in a Higher Education Institution. *Journal of Education and Development*, 9(2), 47-59. <https://doi.org/10.20849/jed.v9i2.1503>
- Pramerta, I. G. P. A. (2025). Embedding Metacognitive Awareness and Problem-Solving Skills: Insights from EFL Pre-Service Teachers. *International Conference on Multidisciplinary Studies Integrating Entrepreneurial Strategies and Digital Transformation*, 1(1), 675-685. <https://ejournal.unisbablitar.ac.id/index.php/icms/article/view/5150>
- Pramerta, I. G. P. A., Wardana, I. K., & Candrawati, I. A. (2025). Literasi digital dalam pembelajaran: Pelatihan bagi siswa dan guru SMK Ngurah Rai dan PKBM Widya Chandra. *Jurnal Bakti Saraswati*, 14(1), 1-7. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/baktisaraswati/article/view/11546>
- Rusmardiana, A., Sjucho, D. W., Yanti, D., Daryanti, F., & Iskandar, A. (2022). Students' Perception on the Use of Kahoot as a Learning Media. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 2205-2212. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i2.2139>
- Sutrisno, B., Nurdiana, N., & Mardiah, Z. (2026). Penerapan Media Digital Inovatif untuk Meningkatkan Kompetensi Pendamping dalam Pembelajaran Literasi Anak di Kampung Cahaya. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 6(1), 67-80. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v6i1.9321>
- Yaseen, H., Mohammad, A. S., Ashal, N., Abusaimh, H., Ali, A., & Sharabati, A.-A. A. (2025). The Impact of Adaptive Learning Technologies, Personalized Feedback, and Interactive AI Tools on Student Engagement: The Moderating Role of Digital Literacy. *Sustainability*, 17(3), 1133. <https://doi.org/10.3390/su17031133>