JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1

SOSIALISASI *GEODEEPLER* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MERANCANG ASESMEN GURU UPT SPF SD NEGERI 101871 SIDODADI

Nuraini Sri Bina[1], Siti Fatimah Sihotang[2]*, Yulia Fitri[3], Royhan Al Faisal[4]
[1,3,4]Program Studi Informatika, Universitas Potensi Utama, Medan
[2]Program Studi Teknik Industri, Universitas Potensi Utama, Medan
Author email: rainribi@gmail.com[1], siti.fatimah.sihotang@gmail.com[2*], yuliafitri9999@gmail.com[3], royhanalfaisal4@gmail.com[4]

ABSTRAK

Di era perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, terdapat dampak positif yang begitu nyata yang dapat dirasakan, yakni kemudahan dalam melakukan akses informasi berbasis digital. Bidang Pendidikan merupakan salah satu bidang dimasyarakat yang juga ikut merasakan dampak dari kemajuan teknologi tersebut. Saat ini saja, sudah terdapat banyak aplikasi berbasis digital yang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran maupun asesmen antara guru dengan peserta didik. Meskipun media digital memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pengajaran sekaligus juga dapat merancang asesmen guru, namun masih ditemukan berbagai hambatan menghalangi pemanfaatannya secara optimal. Dengan demikian, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan merancang asesmen guru yang menarik dan inovatif, yang mana tentunya perancangan asesmen harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Aplikasi tersebut Adalah *GeoDeepler*. Melalui implementasi aplikasi *GeoDeepler* diharapkan terjadi pembaharuan yang berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi masa depan. Sekolah UPT SPF SD Negeri 101871 Sidodadi, Kabupaten Deli Serdang, dipilih menjadi tempat kegiatan dilaksanakan. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa *GeoDeepler* efektif mengatasi hambatan teknis dan mendorong keberlanjutan budaya inovasi pembelajaran digital di sekolah dasar serta meningkatnya kemampuan merancang asesmen guru yang sekaligus juga bermanfaat untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik. Hasil tersebut didukung juga oleh hasil penialian kuesioner yang memberikan hasil 99,5% peserta menyatakan setuju bahwa Geodeepler memudahkan guru merancang asesmen.

Kata Kunci: *GeoDeepler*, Perancangan Asesmen Guru, Kreativitas Guru, Capaian Pembelajaran, Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

In today's era of rapidly advancing technology, there is a tangible positive impact that can be felt, namely the ease of accessing digital-based information. The field of education is one area in society that has also felt the impact of this technological advancement. Currently, there are already many digital-based applications that can be utilized in the learning process and assessment between teachers and students. Although digital media has the potential to improve the quality of teaching and also to design teacher assessments, various obstacles are still found to hinder its optimal use. Thus, the goal of this community service activity is to improve the ability to design interesting and innovative teacher assessments, which of course must be in accordance with learning objectives. The application is GeoDeepler. Through the implementation of the GeoDeepler application, it is hoped that there will be renewal oriented towards improving the quality of learning that is dynamic, creative, and adaptive to future technological developments. The UPT SPF School of SD Negeri 101871 Sidodadi, Deli Serdang Regency, was chosen as the location for the activity. The results of the activity show that GeoDeepler is effective in overcoming technical barriers and encouraging the sustainability of a culture of digital learning innovation in elementary schools as well as increasing the ability to design teacher

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291

assessments which are also useful for knowing students' learning progress. These results are also supported by the results of the questionnaire assessment which showed that 99.5% of participants agreed that Geodeepler makes it easier for teachers to design assessments.

Keywords: *GeoDeepler, Teacher Assessment Design, Teacher Creativity, Learning Outcomes Primary School Teacher*

1. PENDAHULUAN

Asesmen merupakan salah satu elemen penting dalam sistem pendidikan modern, terkait pengukuran terhadap capaian pembelajaran untuk dapat dilakukan penilaian dan evaluasi. Lebih dari sekadar pengukuran, asesmen juga merupakan proses sistematis yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang bermakna tentang perkembangan dan capaian siswa, serta efektivitas program dan kebijakan pendidikan. Informasi ini kemudian menjadi dasar bagi pengambilan keputusan yang tepat untuk memaksimalkan proses belajar mengajar, meningkatkan kualitas pendidikan, dan mencapai tujuan pembelajaran yang optimal (Munaroh, N. L, 2024).

Saat ini, kreativitas guru untuk merancang asesmen dalam pembelajaran adalah kunci utama untuk mengetahui kinerja peserta didik terhadap capaian pembelajaran tertentu. Hasil dari capaian pembelajaran tertentu selanjutnya diberikan penilaian dan evaluasi. Sehingga sederhananya asesmen dapat diartikan sebagai proses pengukuran dan non pengukuran untuk memperoleh data karakteristik peserta didik dengan aturan tertentu (Uno dan Koni, 2016).

Dalam merencanakan pembelajaran, guru diharapkan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, asesmen hadir sebagai pengolahan informasi yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan kata lain, guru diharapkan mampu membuat instrumen asesmen yang sesuai dengan materi pembelajaran (Rahman, et al., 2024). Hal yang hampir sama juga diutarakan oleh Mujiburrahman et al., (2023), yang menyatakan bahwa asesmen adalah bagian penting dari proses belajar mengajar, yang membantu dalam memfasilitasi pembelajaran dan memberikan umpan balik yang komprehensif kepada guru, siswa, dan orang tua/wali untuk membimbing siswa dalam menetapkan strategi atau teknik pembelajaran yang tepat. Guru diharapkan mampu mengembangkan instrumen asesmen yang tidak hanya sekadar memberikan nilai, tetapi juga sesuai dengan materi, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang dirancang.

Asesmen dapat dilakukan dengan teknik penilaian berupa ujian atau penugasan. Dengan kata lain, asesmen itu sangat terkait dengan penilaian. Guru dalam melaksanakan penilaian terhadap peserta didik, diharapkan tidak hanya dengan tujuan untuk menentukan hasil belajar peserta didik saja. Melainkan guru dalam melaksanakan penilaian dapat juga mengarahkan pada beberapa fungsi berikut, yakni : (1) menelusuri agar proses pembelajaran peserta didik tetap sesuai dengan rencana, (2) mengecek adakah kelemahan-kelemahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran, (3) mencari dan menemukan hal-hal yang menyebabkan terjadinya kelemahan dan kesalahan dalam setiap proses pembelajaran, dan (4) menyimpulkan apakah anak didik telah mencapai kompetensi yang ditetapkan melalui proses pembelajaran yang kreatif (Nirwana et al., 2024).

Terkait dengan kreatifnya proses pembelajaran, seorang guru yang kreatif tentunya mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan menarik, sehingga dapat menstimulasi imajinasi serta kreativitas siswa itu sendiri **(**Mayangsari & Salim, 2024). Namun, data menunjukkan bahwa tingkat kreativitas dan inovasi guru di Indonesia masih tergolong rendah, di mana hanya sekitar 2% dari total guru yang dianggap benar-benar kreatif dan inovatif dalam menjalankan tugasnya. Hasil ini sejalan dengan pemikiran yang diutarakan Iskandar (2013) bahwa terdapat 2% guru di Indonesia tergolong ke dalam guru yang inovatif dari total jumlah guru 5,6 juta. Artinya ada 98% guru yang dianggap tidak kreatif.

Tentunya hal tersebut bisa menjadi masalah yang serius jika dibiarkan terus berlanjut dan tidak memiliki solusi yang tepat. Setelah dilakukan wawancara dan survei terhadap lokasi mitra kegiatan, ditemukan kendala utama bahwa kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun asesmen yang sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Singkatnya, identifikasi masalah pada mitra menunjukkan bahwa mayoritas guru sekolah dasar masih mengalami kendala signifikan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam rancangan pembelajaran mereka untuk menyusun asesmen. Padahal, penggunaan teknologi sangat jelas

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291

dapat mempermudah dan mempersingkat tugas guru tersebut. Permasalahan utama lain yang muncul yaitu kurangnya pemahaman dan pengetahuan mendalam guru terhadap aplikasi digital yang dapat membantu proses perancangan pembelajaran asesmen dengan tepat. Hal ini menyebabkan rendahnya keterampilan penggunaan teknologi di kalangan guru SD. Ketidaktahuan terkait aplikasi penunjang ini menjadi hambatan utama bagi guru untuk mulai berinovasi (Bina et al., 2022).

Selain aspek teknis seperti di atas, faktor kepercayaan diri juga memegang peranan penting dalam kegagalan inovasi pembelajaran di tingkat sekolah dasar (Hakeu et al., 2023). Tidak semua guru memiliki latar belakang teknologi yang memadai, sehingga muncul rasa kurang percaya diri saat harus menggunakan media berbasis digital di depan siswa. Ketidakpercayaan diri ini secara langsung menghambat guru dalam mengambil langkah-langkah inovatif yang berani dalam proses pengajaran mereka. Bagi guru yang sudah lanjut usia, tantangan ini terasa jauh lebih berat karena mereka baru mulai mengenal dunia digital pada saat perkembangan teknologi sudah berkembang sangat pesat. Akibatnya, proses merancang asesmen guru di sekolah dasar masih belum merata kecakapan nya serta masih juga bersifat manual dengan metode pencatatan tanpa adanya proses pembaharuan yang kreatif dan inovatif dalam perancangan nya.

Pada kegiatan pengabdian sebelumnya telah banyak dibahas terkait proses merancang asesmen guru. Hampir sebagian besar kegiatan tersebut lebih banyak ditekankan pada kewajiban guru untuk merancang sendiri asesmen nya, tanpa adanya pendampingan dan proses pembaharuan terarah serta tanpa adanya perkenalan bantuan teknologi untuk mempermudahnya. Padahal dibutuhkan penyusunan asesmen yang valid, autentik, dan berbasis kompetensi sesuai dengan kurikulum terbaru. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan ditemukan banyak guru mengalami kesulitan dalam merancang instrumen asesmen karena belum tersedia panduan praktis maupun contoh instrumen yang relevan di sekolah (Salamah, dkk, 2025). Padahal, menurut Santosa (2019) penyediaan contoh dan pedoman merupakan bagian penting dalam meningkatkan literasi asesmen guru. Hal ini mengakibatkan integrasi asesmen ke dalam modul ajar masih belum optimal; asesmen sering tidak selaras dengan tujuan pembelajaran dan aktivitas belajar, sebagaimana hal yang juga diutarakan oleh (Prastowo, 2024). Pendapat lain seperti dari Harsiati (2011) juga menyatakan bahwa guru sering kali kesulitan dalam menentukan alat asesmen yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai. Tantangan ini juga mencakup keterbatasan waktu dan pemahaman terkait prinsip-prinsip asesmen yang mencakup keseimbangan antara penilaian proses dan hasil.

Sedangkan pengabdian yang dilakukan oleh tim saat ini lebih menekankan pada "kreativitas guru" dalam merancang asesmen secara mandiri. Terdapat perbedaan fokus yang tajam, di mana kegiatan pengabdian terdahulu melihat guru sebagai subjek penguji kelayakan media, sementara pengabdian ini melihat guru sebagai perancang aktif yang menggunakan bantuan teknologi sebagai alat bantu kreativitas.

Berdasarkan latar belakang permasalahan mitra dan kondisi yang dihadapi di atas, maka tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman guru terkait proses perancangan asesmen guru sekolah dasar yang lebih kreatif dan inovatif, dengan memperkenalkan adanya bantuan teknologi aplikasi berbasis digital yang dapat dijadikan suatu solusi. Solusi yang dimaksud adalah agar meningkatkan kemampuan merancang asesmen guru secara optimal, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, dikembangkanlah suatu aplikasi berbasis digital yang dapat dijadikan suatu solusi. Aplikasi tersebut Adalah *GeoDeepler*. Pada *GeoDeepler*, dibangun suatu aplikasi yang memuat banyak menu penting, seperti menu untuk mengupload materi / soal (soal bisa berupa pilihan ganda atau esai), sampai pada menu untuk melakukan penilaian terhadap siswa.

Kemudian, untuk murid, melalui aplikasi tersebut murid / siswa dapat melakukan pengerjaan soal secara langsung yang diikuti dengan tersedianya menu kunci jawaban dan hasil ranking, dll. Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang asesmen guru dengan mengoperasikan aplikasi *GeoDeepler* secara mandiri. Pelatihan ini diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri guru dalam mengeksplorasi berbagai fitur teknologi yang mendukung visualisasi konsep merancang asesmen guru yang selama ini dianggap sulit. Manfaat dari pengabdian ini sangatlah luas, mencakup manfaat bagi guru, siswa, maupun institusi pendidikan. Bagi guru, pengabdian ini memberikan solusi praktis atas kendala teknis dan waktu dalam merancang asesmen guru, karena *GeoDeepler* menawarkan kemudahan dalam memvisualisasikan ide-ide kompleks tanpa membutuhkan keterampilan pemrograman yang rumit. Guru juga akan mendapatkan pengakuan profesional melalui peningkatan kompetensi teknologi informasi yang relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Bagi siswa, manfaatnya

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291

adalah terciptanya pengalaman belajar yang lebih konkret, visual, dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi serta hasil belajar mereka pada berbagai materi ajar di sekolah. Bagi institusi sekolah, kegiatan ini menjadi langkah nyata dalam upaya digitalisasi sekolah dan peningkatan mutu pendidikan melalui pemberdayaan sumber daya manusia yang ada.

2. METODE PELAKSANAAN PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di UPT SPF SD Negeri 101871 Sidodadi, Kecamatan Batang Kuis, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Peserta kegiatan adalah guru-guru sekolah dasar yang berjumlah 12 orang. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif dengan menggabungkan teori dan praktik. Pelatihan dilakukan melalui sesi penyuluhan, diskusi kelompok, serta simulasi pembuatan instrumen asesmen. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa teknologi *GeoDeepler* yang diperkenalkan benar-benar selaras dengan kebutuhan praktis di kelas dan kendala yang dihadapi guru. Secara garis besar kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan tiga tahapan yaitu: tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

2.1. Tahap Persiapan

Langkah awal pada tahap pertama ini dimulai dengan koordinasi intensif bersama kepala sekolah dan sejawat guru untuk menyamakan persepsi mengenai urgensi kreativitas digital. Selain itu, pada tahap ini juga ditentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana. Kemudian menentukan dan mempersiapkan proposal dan materi yang akan disampaikan dalam kegaitan pengabdian masyarakat, dan yang terakhir memastikan kehadiran peserta kegiatan dan memastikan lokasi tempat kegiatan sudah tersedia dengan baik. Pada tahap ini, tidak lupa untuk dilakukan pre-test untuk mengukur sejauh mana literasi digital guru dan potensi kreatif mereka dalam merancang asesmen guru sebelum mengenal *GeoDeepler*. Hasil dari analisis ini menjadi landasan dalam menyusun modul pelatihan yang dipersonalisasi, mengingat setiap guru memiliki kecepatan belajar yang berbeda terhadap pemahaman dan pengenalan terhadap teknologi baru.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua adalah tahapan pelaksanaan. Kegiatan pada tahap kedua ini berupa pelatihan intensif. Pada tahap ini dilakukan pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik, yang mana pada praktiknya berfokus terhadap penggunaan aplikasi *GeoDeepler*, yakni pelatihan terhadap penggunaan segala fitur dan menu yang tersedia. Namun, sebelum memulai untuk menjalankan fitur dan menu tersebut, user diharapkan untuk login terlebih dahulu dengan cara mengklik login lalu pilih akun guru.

Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan cara mengklik fitur, tetapi juga bagaimana mengintegrasikan fitur tersebut ke dalam proses perancangan asesmen guru. Tujuannya agar guru mampu merancang sendiri asesmen nya sekreatif mungkin agar tercapai informasi dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui kinerja peserta didik terhadap capaian pembelajaran tertentu yang selanjutnya diberikan penilaian dan evaluasi.

Setelah guru memiliki keterampilan teknis, selanjutnya tim pengabdian melakukan pendampingan saat peserta mulai merancang asesmen guru. Pendampingan ini menjadi sangat penting karena seringkali guru menghadapi kendala teknis terkait proses perancangan asesmen guru ini, misalnya bagaimana cara mengupload dan menyimpan soal untuk tugas, soal untuk ujian lalu mengkonversi hasil penilaian tugas dan ujian tersebut ke bentuk lain (misal microsoft excel). Dengan demikian, pada tahap ini peserta diberikan pelatihan langsung terkait bagaimana penggunaan *GeoDeepler* secara lengkap dan detail, setelah dipaparkan terlebih dahulu panduan teori terkait merancang asesmen yang sesuai dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka. Berikut beberapa hasil dokumentasi dari tahap pelaksanaan.

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1

Gambar 1. Tim PKM Memberikan Panduan Teori terkait Merancang asesmen

Gambar 2. Tim PKM Mendampingi Guru dalam Menggunakan Aplikasi *GeoDeepler*

Gambar 3. Tim Mahasiswa juga ikut Mendampingi peserta dalam Menggunakan Aplikasi *GeoDeepler*

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291

2.3. Tahap Evaluasi

Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah melakukan *post-test* dan observasi untuk melihat perubahan kemampuan kreativitas guru. Perubahan kemampuan kreativitas guru dilihat dari kemampuan menjalankan aplikasi *GeoDeepler* dalam memahami konsep dasar asesmen dalam pembelajaran. Evaluasi pada tahap terakhir ini dilakukan dengan menganalisis hasil pengisian kusioner akhir yang dilakukan guru setelah mengikuti kegiatan pelatihan (tampak pada Gambar 4 dan 5). Selain itu, dilakukan juga sesi tanya jawab bersama peserta untuk mendiskusikan keberlanjutan penggunaan *GeoDeepler* di masa depan, sehingga program ini diharapkan tidak hanya berhenti saat tim pengabdian meninggalkan lokasi, melainkan menjadi bagian dari budaya inovasi sekolah. Berikut beberapa hasil dokumentasi dari tahap evaluasi.

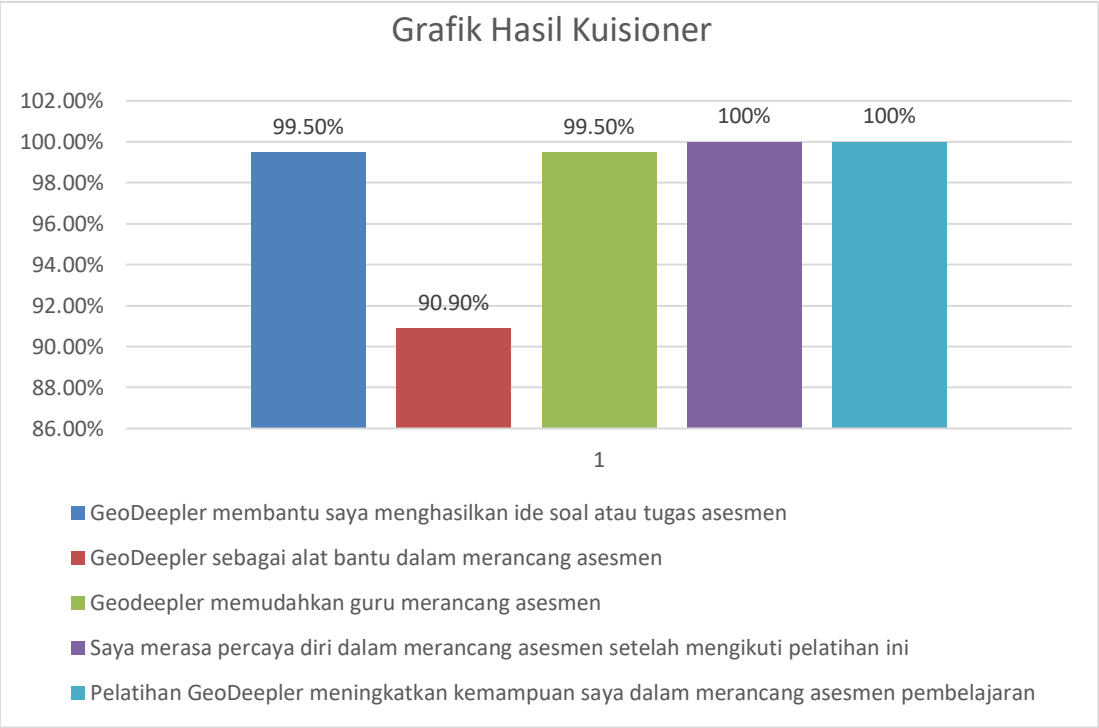
Gambar 4. Guru Melakukan Evaluasi dengan Mengisi Kuesioner

Gambar 5. Evaluasi Setelah Mengikuti Kegiatan Pelatihan dimana Peserta Bertanya kepada Tim Pemateri Secara Langsung

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kompetensi pedagogik guru dalam merancang asesmen guru. Berdasarkan hasil yang tergambar pada grafik hasil pengisian kuesioner guru (Tampak pada gambar 6), diperoleh informasi bahwa pelatihan *GeoDeepler* terbukti mampu meningkatkan kemampaun guru dalam merancang asesmen pembelajaran. Selain itu, penggunaan alat bantu aplikasi ini juga mempermudah tugas guru dalam menyusun instrumen asesmen yang sesuai dengan materi pembelajaran, misalnya terkait menghasilkan ide-ide pembuatan soal atau tugas asesmen. Berikut disajikan grafik hasil kuisioner:



Gambar 6. Grafik Hasil Pengisian Kuisoner

Berdasarkan grafik diatas diperoleh informasi bahwa sebanyak 99,5% peserta kegiatan PKM menyatakan setuju bahwa Geodeepler membantu guru menghasilkan ide soal atau tugas asesmen, lalu sebanyak 90,9% peserta setuju bahwa Geodeepler dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam merancang asesmen. Kemudian, sebanyak 99,5% peserta menyatakan setuju bahwa Geodeepler memudahkan guru dalam merancang asesmen. Diketahui juga sebanyak 100% guru menyatakan percaya diri dalam merancang asesmen setelah mengikuti kegiatan PKM, lalu untuk yang terakhir diperoleh nilai sebanyak 100% guru yang menyatakan pelatihan Geodeepler meningkatkan kemampuan guru dalam merancang asesmen pembelajaran.

Respon guru terhadap pelatihan ini sangat baik, hal ini dapat dibuktikan dari hasil kuisioner bahwa sebanyak 100% guru setuju setelah mengikuti pelatihan ini guru semakin percaya diri dalam merancang asesmen. Hasil dari pelatihan ini memberikan kontribusi yang nyata bagi guru terkait asesmen, yaitu:

1. Guru memahami konsep dasar asesmen dalam pembelajaran
2. Guru dapat mengevaluasi kualitas asesmen yang telah dibuat
3. Guru mampu menyesuaikan asesmen dengan tingkat kesulitan yang berbeda
4. Guru mampu menggunakan berbagai bentuk asesmen
5. Guru dapat menyesuaikan bentuk asesmen dengan karakteristik peserta didik
6. Guru mampu menyusun rubrik penilaian yang jelas dan sistematis
7. Guru dapat membuat instrumen asesmen yang sesuai dengan materi pembelajaran
8. Guru mampu merancang soal yang mengukur kemampuan kognitif siswa
9. Guru dapat menyusun indikator penilaian yang jelas dan terukur
10. Guru mampu merancang asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1

4. KESIMPULAN DAN UCAPAN TERIMA KASIH

4.1. Kesimpulan

Kemampuan merancang asesmen guru adalah kompetisi pedagogik yang dimiliki seoarang guru untuk merencanakan, menyusun, dan menerapkan teknik serta instrumen penilaian. Sebagaimana diketahui, instrumen asesmen terbagi menjadi tiga jenis, yakni berupa asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif. Ketiga instrumen asesmen tersebut harulah merupakan suatu hasil yang valid dan reliabel untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Asesmen juga bisa merupakan suatu upaya untuk mendapatkan data atau informasi dari proses dan hasil pembelajaran untuk mengetahui kinerja peserta didik terhadap capaian pembelajaran tertentu, yang selanjutnya diberikan penilaian dan evaluasi. Berangkat dari banyaknya manfaat asesmen dan sebegitu penting nya seorang guru harus pandai dalam merancang asesmen, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim, memiliki kesimpulan bahwa implementasi *GeoDeepler* terbukti dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas digital guru sekolah dasar dalam memahami konsep dasar asesmen untuk pembelajaran.

Melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan yang sistematis, para guru berhasil melampaui hambatan teknis yang selama ini menghambat inovasi di kelas, sehingga mampu bertransformasi dari yang merancang asesmen masih bersifat manual dengan metode pencatatan tanpa adanya proses pembaharuan yang kreatif dan inovatif, berubah menjadi pengembang konten digital yang kreatif, dimana sudah mampu merancang asesmen guru dengan memanfaatkan bantuan teknologi berbasis digital, *GeoDeepler.* Hasil akhirnya juga menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang intuitif seperti *GeoDeepler* tidak hanya mempermudah visualisasi konsep, tetapi mampu membuka wawasan para guru untuk menjadi lebih kreatif dalam menyusun indikator penilaian yang jelas dan terstruktur, yang sesuai dengan materi pembelajaran dalam proses merancang asesmen guru.

Harapan tim pengabdian untuk di masa depan agar inovasi yang telah dimulai ini hendaknya dipelihara sebagai budaya kerja baru yang berorientasi pada peningkatan mutu pembelajaran yang dinamis, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi masa depan.

4.2. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada mitra kegiatan pengabdian masyarakat, UPT SPF SD Negeri 101871 Sidodadi, Kecamatan Batang Kuis, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara yang telah bersedia menjadi mitra kegiatan dan bekerja sama dalam terlaksananya kegiatan. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada LPPM Universitas Potensi Utama yang telah memberikan dukungan dalam terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

Daftar Pustaka

Bina, N. S., Ramadhani, R., & Hasan, H. I. (2022). Digitalisasi Pembelajaran Bermakna Melalui Perancangan Video Animasi Berbasis Powtoon Animation Bagi Guru Sekolah Dasar. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *6*(4), 2615. https://doi.org/10.31764/jmm.v6i4.8889.

Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran di MIS Terpadu Al-Azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *6*(2), 154–166. https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930.

Harsiati, Titik. (2011). Penilaian dalam Pembelajaran (Aplikasi pada Pembelajaran Membaca dan Menulis). Malang: UM Press.

Iskandar, H. (2013). *Wah Baru 2% Guru yang Inovatif*. http://kampus.okezone.com

Mayangsari, I., & Salim, R. M. A. (2024). Pelatihan "menjadi guru terbuka terhadap pengalaman baru" untuk mewujudkan potensi kreatif guru taman kanak-kanak. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, *10*(2), 126. https://doi.org/10.29210/020243750.

Munaroh, N. L. (2024). Asesmen dalam Pendidikan : Memahami Konsep, Fungsi dan Penerapannya. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(3), 281-297, https://doi.org/10.30640/dewantara.v3i3.2915.

JALIYE
Jurnal Abdimas, Loyalitas, dan Edukasi
e- ISSN : 2961-8878
p- ISSN : 2961-8010
Juni 2026, Vol. 5 No. 1
DOI: 10.47662/jaliye.v5i1.1291

Mujiburrahman, M., Kartiani, B. S., & Parhanuddin, L. (2023). Asesmen Pembelajaran Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), Article https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.5019.

Nirwana, R., Hidayati, A. I., Ifcha, F. A., Azzahra, S. F., & Jannah, A. S. R. (2024). Penilaian dalam Kurikulum Merdeka: Mendukung Pembelajaran Adaptif dan Berpusat Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), Article 2.

Prastowo, A., (2024). *Sumber belajar dan pusat sumber belajar*: Teori dan Aplikasinya di Sekolah /Madrasah. Kencana.

Rahman, H., Salam, R., Tati, A, D, R., Usman, H., Sahabuddin, E. S. (2024). Pelatihan Penyusunan Asessemen dalam Kurikulum Merdeka Belajar pada Guru Sekolah/Madrasah Muhammadiyah di Kabupaten Sinjai. JP (Jurnal Pengabdian), 2(2).

Salamah, E. R., Susilo, C, Z., Rifayanti, Z, E, T., Trisnawaty, W., dan Subaidah. (2025). Pelatihan Penyusunan Asesmen Pembelajaran Mendalam Bagi Guru SDN Sooko 4 Mojokerto. *Jurnal IKRAITH-ABDIMAS*, 9(3), 476-483.

Santosa, E., Nugroho, P. J., & Siram, R. (2019). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah. *Equity In Education Journal*, 1(1), 56–61. https://doi.org/10.37304/eej.v1i1.1553.

Uno, Hamzah B., & Koni, Satria. (2016). Assessment Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara.