

PEMANFAATAN QUIZZIZ DAN TESTMOZ SEBAGAI ALAT PENILAIAN PEMBELAJARAN

Ivan Ashif Ardhana^{1*}, Umy Zahroh²

^{1,2}Program Studi Tadris Kimia, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, Indonesia
ivanashif@gmail.com¹, umy.z@uinsatu.ac.id²

ABSTRAK

Abstrak: Penilaian merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran yang bertujuan mengevaluasi keseluruhan aspek meliputi guru, siswa, model pembelajaran, dan media pembelajaran yang digunakan. Pandemi Covid-19 memunculkan dan memopulerkan kembali berbagai platform penilaian berbasis kuis atau tes dengan beragam fitur yang memudahkan pendidik sekaligus meningkatkan minat siswa. Dua dari sekian media penilaian online yang menarik digunakan adalah Quizziz dan Testmoz. Guru perlu dikenalkan dengan media penilaian online agar proses penilaian pembelajaran dapat menarik minat dan motivasi siswa, terutama guru di sekolah dengan akses internet terbatas. Tujuan kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk meningkatkan hardskill guru dalam mendesain penilaian pembelajaran berbasis online menggunakan Quizziz dan Testmoz. Sasaran kegiatan ini adalah seluruh guru di SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek sebanyak 32 orang. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah pemaparan materi, praktik penggunaan platform, dan pretes-posttest tentang persepsi digital guru. Hasil pretest menunjukkan skor 3,80 dan posttest sebesar 4,25 yang berarti terjadi peningkatan sebesar 11,84%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan persepsi digital guru tentang penggunaan media penilaian pembelajaran berbasis online. Sebagian besar guru menjadi lebih tertantang dan memiliki keinginan untuk mempelajari platform-platform pembelajaran online lainnya.

Kata Kunci: Penilaian Pembelajaran; Quizziz; Testmoz.

Abstract: Assessment is an integral part of the learning process that aims to evaluate the overall aspect of teachers, students, learning models, and the learning media used. The Covid-19 pandemic has emerged and re-populated a variety of quiz or test-based assessment platforms with various features that facilitate educators while increasing student interest. Two of the most interesting online rating media used are Quizziz and Testmoz. Teachers need to be introduced to online evaluation media so that the learning evaluation process can attract the interest and motivation of students, especially teachers in schools with limited internet access. The purpose of this community dedication activity is to improve the hardskill of teachers in designing online learning assessments using Quizziz and Testmoz. The target of this activity is the entire teacher at the Integrated Al-Anwar Durenan Trenggalek High School/MA of 32 people. The method used was with material exhibition lectures, platform use practices, and pretest-posttests on teacher digital perception. The pretest result showed a score of 3.80 and posttest of 4.25 which meant an increase of 11.84%. This suggests an increase in teacher's digital perceptions of using online-based learning evaluation media. Most teachers are becoming more challenged and have a desire to learn other online learning platforms.

Keywords: Learning Assessment; Quizziz; Testmoz.



Article History:

Received: 20-09-2023

Revised : 04-11-2023

Accepted: 06-11-2023

Online : 01-12-2023



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Penilaian merupakan bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran. Aspek kognitif merupakan ranah penilaian yang memakan banyak waktu, di samping kewajiban untuk menilai kemampuan afektif dan psikomotorik siswa. Seringkali, guru ataupun dosen merasa kewalahan dengan banyaknya koreksian ulangan harian, ujian tengah semester, ataupun ujian akhir semester, terutama untuk guru yang memegang banyak kelas dan beban mengajar yang berlebih. Setidaknya, dibutuhkan tiga sampai lima menit untuk mengoreksi satu lembar jawaban siswa berbentuk pilihan ganda atau esai. Apalagi, mengoreksi dengan durasi cukup lama menimbulkan kebosanan yang menyebabkan proses koreksi harus diteruskan di lain hari. Wabah Covid-19 sebetulnya memaksa para pendidik guru dan dosen untuk belajar menggunakan sejumlah aplikasi seperti *Whatsapp*, *Google Clasroom*, *Google Meet*, dan *Zoom* untuk media pembelajaran melalui kegiatan seperti pelatihan daring (Astuti et al., 2021). Hanya saja, tidak semua pendidik memiliki akses dan waktu untuk mempelajari hal tersebut, terutama pendidik yang ditugaskan di kota kecil atau daerah terpencil yang jauh dari jangkauan seminar, workshop, atau pertemuan-pertemuan akademik lainnya. Padahal, asesmen berbasis online (e-assessment) dapat membantu efisiensi pekerjaan pendidik dan meminimalisir kesalahan pada asesmen tradisional (Sangle et al., 2020).

Dirangkum dari website pangkalan data sekolah (Tim Dapodikbud, 2018; Zekolah, 2021), SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan merupakan salah satu sekolah swasta yang terletak di pinggiran Kabupaten Trenggalek tepatnya di Jl. Raya Baruharjo, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek, Provinsi Jawa Timur. Demografi siswa pada sekolah ini sebagian besar berasal dari daerah Kabupaten Trenggalek, meskipun beberapa juga berasal dari Tulungagung, Pacitan, Kediri, dan Blitar. Model sekolah ini adalah terpadu yang artinya menggabungkan pembelajaran akademik dengan Islam di mana pembelajaran Islam dilaksanakan sore hingga malam hari. Wawancara awal dengan kepala sekolah juga menghasilkan informasi bahwa siswa tidak diperkenankan menggunakan smartphone saat pembelajaran di kelas. Hanya saja, pada waktu tertentu siswa dapat menggunakan laptop atau smartphone sesuai kebutuhan pembelajaran. Itupun harus dengan seizin pengasuh pondok dan guru yang bersangkutan. Demografi guru di sekolah ini juga didominasi dari daerah sekitar yaitu Trenggalek. Status guru di sekolah ini adalah guru Yayasan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal dengan kepala sekolah dan sejumlah guru, jarang sekali diadakan kegiatan seminar, workshop, atau pelatihan dari pihak luar di sekolah tersebut. Sebagian besar guru juga masih awam dengan penggunaan platform aplikasi untuk pembelajaran, meskipun beberapa guru muda sebenarnya cukup menguasai teknologi. Menurut salah satu guru di sana, sekolah sangat senang jika terdapat kegiatan pelatihan tentang penggunaan platform aplikasi untuk menunjang

pembelajaran. Kepala sekolah juga menyambut dengan antusias jika diadakan pelatihan tentang Quizziz dan Testmoz sebagai alat bantu penilaian pembelajaran, mengingat cukup banyak siswa yang tidak diimbangi dengan jumlah guru yang memadai. Kepala sekolah berharap guru dapat menggunakan aplikasi untuk proses penilaian pembelajaran sehingga aktivitas ini menjadi lebih efektif.

Salah satu platform kuis online yang dijadikan media pada kegiatan pengabdian ini adalah Quizziz. Quizziz merupakan website yang dapat digunakan secara gratis, meskipun terdapat pilihan berbayar jika menginginkan fitur yang lebih lengkap. Fitur-fitur yang ditawarkan Quizziz di antaranya: (1) jenis tes yang beragam meliputi pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, mengurutkan, memberi label, menganalisis grafik, menggambar, esai, dan polling; (2) susunan soal dan opsi jawaban yang dapat dibuat acak setiap pengguna siswa/mahasiswa; (3) kuis yang dapat dilaksanakan secara live di mana skor dan peringkat siswa/mahasiswa dapat ditampilkan di akun guru/dosen bersangkutan; (4) timer pengerjaan tiap soal yang dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan soal; dan (5) input simbol, gambar, maupun persamaan matematika pada soal. Keunggulan platform ini adalah dari segi tampilan yang full color sehingga terlihat eye-catching di mata pengguna. Apalagi, target pengguna Quizziz adalah anak muda yang lebih menyukai tampilan tersebut. Selain mengedepankan aspek tampilan, Quizziz memiliki fitur unggulan lain di antaranya adalah homework, unggah materi belajar, dan bank soal dengan tema yang beragam. Sejumlah penelitian melaporkan bahwa Quizziz dapat mendukung terlaksananya pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mendapatkan respon positif dari pengguna (Degirmenci, 2021; Huei et al., 2021; Salsabila et al., 2020).

Selain Quizziz, Testmoz dapat menjadi opsi sebagai media penilaian pembelajaran lain yang juga disampaikan pada kegiatan pengabdian ini. Testmoz merupakan web-hosting yang menyediakan tes dan kuis secara online gratis ataupun berbayar. Fitur-fitur yang ditawarkan Testmoz diantaranya: (1) menyediakan tes online dengan password yang hanya bisa diketahui guru/dosen/pendidik dan diakses siswa/mahasiswa di kelasnya; (2) berbagai model dan jenis tes seperti pilihan ganda, isian singkat, mencocokkan, dan esai; (3) susunan nomor soal dan opsi jawaban yang dapat dibuat acak tiap akun pengguna siswa/mahasiswa; dan (4) sajian hasil tes yang disajikan lengkap secara statistik. Fitur-fitur di atas menyediakan sejumlah keuntungan di antaranya: (1) memberikan kemudahan akses karena tidak perlu melakukan verifikasi melalui email; (2) dapat memakai berbagai jenis tes sesuai karakter materi pembelajaran; (3) meminimalisir kecurangan karena susunan soal dan opsi jawaban dapat didesain secara acak; dan (4) tampilan hasil tes yang mendetail meliputi soal yang paling banyak dijawab benar, soal yang paling banyak dijawab salah, rincian jawaban benar dan salah per siswa/mahasiswa, serta data statistik rata-rata skor kelas, waktu pengerjaan, dan prosentase kelulusan (Ardhana, 2020).

Keunggulan lain dari Testmoz adalah tampilannya yang sederhana dan mudah dioperasikan dengan petunjuk-petunjuk yang mudah dipahami pengguna. Testmoz juga dapat diintegrasikan dengan bermacam aplikasi pembelajaran lain seperti Googleclassroom, LMS, dan website lain. Testmoz juga dipalorkan terbukti diterima dengan baik oleh guru sebagai alat evaluasi pembelajaran (Kartiwi & Mekar, 2022).

Berdasarkan analisis pendahuluan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru, Quizziz cukup familiar di kalangan guru muda, namun tidak dengan guru senior. Bahkan, Testmoz sama sekali belum dikenal oleh guru di sekolah tersebut. Penggunaan Quizziz oleh guru sebatas untuk kuis, namun belum memaksimalkan fitur-fitur lainnya. Kepala sekolah dan sejumlah guru berharap kegiatan pengabdian dapat mengenalkan lebih jauh tentang Quizziz dan Testmoz, sehingga nantinya dapat dimanfaatkan dalam proses penilaian pembelajaran. Menurut kepala sekolah, siswa di sekolahnya juga awam dengan penggunaan aplikasi-aplikasi penilaian pembelajaran. Harapannya, siswa dapat meningkatkan literasi digitalnya jika dikenalkan sejumlah aplikasi pembelajaran oleh guru. Kegiatan ini juga selaras dengan visi sekolah yang mencanangkan sekolah berbasis digital dalam beberapa tahun mendatang. Dengan demikian, tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan hardskill guru dalam mendesain kegiatan penilaian pembelajaran berbasis online menggunakan Quizziz dan Testmoz sebagai *nurturant effect* dalam membentuk literasi digital di kalangan siswa.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari pada Jumat, 26 November 2021 pukul 09.00 – 12.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan di SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek yang diikuti seluruh guru di sekolah tersebut sebanyak 32 orang. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dengan ceramah, diskusi, praktik, dan tanya jawab. Tahapan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Pra Persiapan

Tim pengabdian yang terdiri dari dua dosen mengajukan surat izin kepada mitra yaitu SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek. Pada tahap ini, tim melakukan analisis permasalahan kebutuhan melalui kegiatan observasi lapangan dan wawancara. Wawancara ditujukan kepada kepala sekolah dan beberapa guru. Pada akhirnya, disepakati tentang tanggal pelaksanaan pengabdian antara tim pengabdian dengan mitra.

2. Persiapan

Hasil observasi dan wawancara yang telah dikumpulkan kemudian ditindaklanjuti oleh tim pengabdian, sehingga disepakati tema kegiatan pengabdian masyarakat adalah "Pemanfaatan Quizziz dan Testmoz sebagai Media Penilaian Pembelajaran". Setelahnya, tim pengabdian mengkaji berbagi

rujukan dan pustaka untuk kemudian disusun materi yang akan disampaikan. Tidak hanya itu, tim pengabdian juga mempersiapkan langkah-langkah tutorial penggunaan aplikasi untuk dipraktikkan kepada guru.

3. Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian diawali dengan pemberian angket pretest untuk diisi oleh para guru di awal acara. Setelah acara seremonial berupa sambutan-sambutan, tim pengabdian memberikan materinya kepada para guru. Pemateri pertama yaitu Dra. Umy Zahroh, M.Kes., Ph.D. yang menyampaikan pentingnya aplikasi digital untuk mendukung proses pembelajaran, terutama di masa pandemi dan pasca pandemi. Kemudian dilanjutkan pemateri kedua yaitu Ivan Ashif Ardhana, M.Pd. yang mempraktikkan penggunaan Quizziz dan Testmoz diikuti oleh para guru.

4. Penutup

Kegiatan pengabdian masyarakat diakhiri dengan pemberian posttest berupa angket persepsi tentang penggunaan Quizziz dan Testmoz sebagai alat penilaian pembelajaran. Selain memberikan posttest, guru juga mengisi angket evaluasi kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama disertai pemberian cinderamata kepada pihak sekolah.

Target luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah peningkatan kemauan dan keterampilan para guru untuk menggunakan aplikasi Quizziz dan Testmoz sebagai alat penilaian pembelajaran yang dapat digunakan pada ulangan harian, ujian tengah semester, ataupun ujian akhir semester. Hal ini penting untuk menjawab tantangan tentang metode asesmen bahwa dilaporkan sebanyak 64,2% guru masih kesulitan dalam mendesain asesmen berbasis online yang sebagian besar masih menggunakan *Googleform* (Perwitasari et al., 2021). Selain itu, diharapkan literasi digital guru dapat meningkat sehingga memotivasi siswa untuk memanfaatkan platform-platform online untuk mendukung pembelajaran.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pra Persiapan

Pandemi Covid-19 sebetulnya memberikan peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan kemampuan digitalnya untuk dikolaborasikan dengan proses pembelajaran. Sebabnya, pembelajaran saat pandemi dilakukan melalui aplikasi atau platform online. Pengembangan media pembelajaran berbasis online seperti laboratorium virtual Muslim & Ardhana (2023) dan video interaktif Muyassaroh & Ardhana (2022) merupakan beberapa produk hasil kreativitas di era pandemi. Selain itu, bahan ajar juga dapat dikembangkan secara elektronik yang kini dinamakan e-modul, sehingga dapat diakses di smartphone tanpa harus mencetak atau memfotokopi (Widyawati, 2022). Memang, terdapat sisi positif dan negatif

dari segi pendidik maupun siswa terhadap produk-produk pembelajaran berbasis online. Nyatanya, produk-produk media pembelajaran daring tersebut tetap digunakan meskipun pandemi telah dinyatakan usai, meskipun tidak lagi digunakan penuh. Istilah hybrid learning menjadi populer setelah era pandemi, di mana pendidik memadukan pembelajaran tatap muka dengan penggunaan sejumlah aplikasi pembelajaran, tidak terkecuali aplikasi-aplikasi untuk menilai pembelajaran. Sebabnya, pemahaman dan kreativitas pendidik dalam mendesain pembelajaran di era pandemi dan setelahnya merupakan tantangan yang harus dijawab oleh para guru di abad 21 (Purba et al., 2022).

SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek memiliki satu ruang laboratorium komputer. Namun, laboratorium tersebut masih belum intens digunakan untuk mengembangkan wawasan siswa terkait platform-platform pendukung pembelajaran. Hasil observasi dan temuan yang didapat oleh tim menunjukkan bahwa akses internet di sekolah tersebut cukup terbatas, sehingga guru akhirnya juga terbatas kreativitas dan waktunya untuk meluangkan waktu mempelajari sejumlah aplikasi untuk mendukung pembelajaran. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran terpusat di kota-kota besar yang disebabkan oleh lebih mudahnya akses internet dibanding kota-kota kecil ataupun daerah-daerah terpencil (Marius & Anggoro, 2014). Hal ini memotivasi terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kegiatan pelatihan pembuatan video pembelajaran kepada guru di Papua juga menunjukkan keseriusan dalam memperkenalkan IT sebagai pendukung pembelajaran di daerah-daerah (Ismail & Imawan, 2021).

2. Persiapan

Guru merupakan elemen terpenting terlaksananya pembelajaran. Guru yang kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi akan memberikan motivasi lebih bagi siswa untuk melakukan hal serupa. Meminjam istilah bahwa guru adalah “digugu lan ditiru”, guru yang melek teknologi akan menginspirasi siswanya untuk lebih berliterasi digital lagi. Alat dan media pendukung terlaksananya kegiatan pengabdian ini di antaranya adalah laptop, LCD, pointer, microphone, speaker, kamera, dan smartphone. Seluruh alat dan media disediakan oleh sekolah, sedangkan tim pengabdian menyediakan akomodasi dan ATK kepada seluruh peserta. Adapun kegiatan pengabdian ini juga melibatkan mahasiswa sebagai penerima tamu, pengarah daftar hadir, dan dokumentasi.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan mengisi administrasi berupa daftar hadir dan penerimaan konsumsi. Pengisian administrasi dibantu oleh dua mahasiswa. Kegiatan inti dibuka dengan sambutan oleh kepala sekolah SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek. Usai

sambutan, penyampaian materi pertama yaitu oleh Dra. Umy Zahroh, M.Kes., Ph.D. yang menyampaikan tentang pentingnya literasi digital di kalangan guru. Literasi digital adalah kemauan untuk belajar memanfaatkan teknologi informasi (IT) dalam proses belajar mengajar. Guru yang berliterasi digital diharapkan mampu mendesain pembelajaran yang interaktif, up to date, dan menarik. Pemateri juga menyampaikan strategi agar guru melek teknologi adalah dengan saling belajar dengan guru yang lebih muda. Dengan adanya kolaborasi, diharapkan terbentuk atmosfer literasi digital yang mumpuni di lingkungan sekolah. Secara spesifik, pemateri menyampaikan bahwa dengan digunakannya aplikasi berbasis IT yaitu Quizziz dan Testmoz, proses penilaian pembelajaran akan lebih mudah. Hal ini karena aplikasi tersebut menawarkan fitur koreksi otomatis untuk model soal pilihan ganda, sehingga dapat menghemat waktu pengoreksian.

Usai pemateri pertama selesai menyampaikan materinya, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pemaparan materi sekaligus praktik yang disampaikan oleh Ivan Ashif Ardhana, M.Pd. Pemateri mengenalkan terlebih dahulu aplikasi Quizziz dan Testmoz kepada guru. Menurut pemateri, Quizziz memiliki keunggulan dalam segi interaktivitas. Setiap siswa menjawab soal atau kuis, Quizziz memberikan feedback berupa reward poin atau energy yang dapat menghasilkan poin ganda atau lebih banyak jika dapat menjawab soal setelahnya dengan benar. Selain, itu terdapat feedback berupa notifikasi emoticon dan meme gembira jika menjawab benar dan sedih jika salah. Quizziz juga dianggap lebih menantang karena dapat ditampilkan sebagai live quiz. Artinya, siswa dapat memantau langsung posisi nilainya dalam satu kelas. Dengan demikian, siswa akan lebih bersemangat dan serius dalam mengerjakan soal agar tidak mendapat posisi terbawah di kelas, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penyampaian Materi Sekaligus Praktik oleh Pemateri

Usai mengenalkan Quizziz, pemateri kedua melanjutkan dengan mengenalkan aplikasi lainnya yaitu Testmoz. Berbeda dengan Quizziz, Testmoz lebih unggul dari segi tampilan yang sederhana dan terkesan simpel. Namun, secara umum kedua aplikasi memiliki fungsi yang sama. Soal ujian yang telah disiapkan diinput beserta kunci jawabannya ke dalam Quizziz dan Testmoz. Hanya saja, Testmoz tidak dapat menginput gambar, sedangkan

Quizziz dapat memasukkan gambar menjadi soal ataupun opsi jawaban. Setelah pengenalan platform, kegiatan dilanjutkan dengan praktik penggunaan Quizziz dan Testmoz. Guru mempraktikkan untuk menginput soal dan kunci jawaban pada platform. Khusus Quizziz, guru mempraktikkan live quiz di mana seluruh peserta mencoba menjadi siswa yang sedang mengerjakan ujian. Di sini, pemateri menjadi fasilitator yaitu sebagai admin dari Quizziz. Para guru tampak bersemangat dan termotivasi mempelajari dan mempraktikkan kedua platform ini. Setelah selesai praktik, sesi materi dilanjutkan dengan tanya jawab. Salah satu guru bertanya apakah Quizziz memiliki bank soal yang siap dipakai, sehingga tidak perlu input manual. Adapun guru lain bertanya, bagaimana sebaiknya platform ini digunakan di pesantren di mana siswanya tidak setiap saat memegang laptop atau smartphone.

4. Penutup

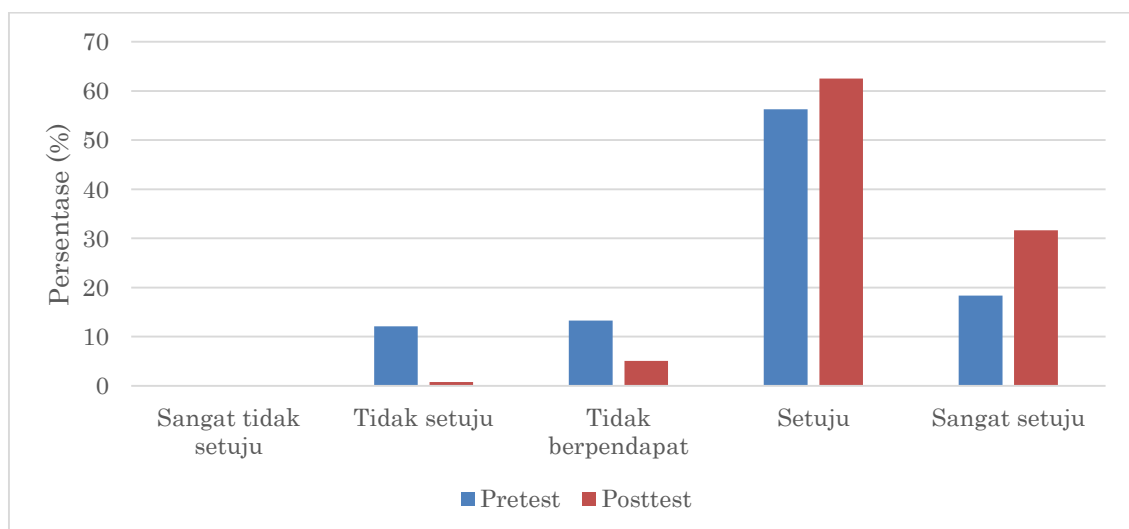
Kegiatan pengabdian ditutup dengan *posttest* melalui angket persepsi digital. Angket yang diberikan saat *posttest* sama dengan saat *pretest*. Angket menggunakan skala Likert 5 skala di mana skala 1 mewakili persepsi sangat tidak setuju dengan konversi skor 1 hingga skala 5 mewakili persepsi sangat setuju dengan skor 5. Hasil *pretest* menunjukkan skor rata-rata persepsi sebesar 3,80, sedangkan *posttest* sebesar 4,25 di mana terjadi peningkatan sebesar 11,84%. Perbandingan deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* masing-masing skala secara lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengisian Angket *Pretest* dan *Posttest*

Literasi Digital Pribadi (Digital Literation)	Sangat Tidak Setuju (%)		Tidak Setuju (%)		Tidak Bependapat (%)		Setuju (%)		Sangat Setuju (%)	
	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post	Pre	Post
1. Saya banyak paham tentang teknologi informasi (IT) untuk pembelajaran.	0	0	15,6	3,1	18,8	3,1	59,4	62,5	6,3	31,3
2. Saya menyukai penggunaan IT dalam belajar	0	0	9,4	0	12,5	0	62,5	68,8	15,6	31,3
3. Saya menggunakan banyak aplikasi pembelajaran berbasis IT	0	0	21,9	0	15,6	9,4	50	68,8	12,5	21,9
4. Saya memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang aplikasi pembelajaran berbasis IT	0	0	6,3	0	9,4	0	65,6	62,5	18,8	37,5

5. Saya tertantang membuat kuis/ujian berbasis aplikasi online kepada siswa	0	0	12,5	0	18,8	6,3	62,5	59,4	6,3	34,4
6. Saya mendukung ujian berbasis online (daring)	0	0	9,4	0	15,6	9,4	9,4	59,4	65,6	31,3
7. Saya mengerti bahwa penggunaan banyak kertas dalam pembelajaran dan penilaian (kuis/ujian) berpotensi merusak lingkungan	0	0	6,3	3,1	3,1	3,1	81,3	62,5	9,4	31,3
8. Saya mendukung konsep pembelajaran tanpa kertas (Paperless Education)	0	0	15,6	0	12,5	9,4	59,4	56,3	12,5	34,4
Rata-Rata	0	0	12,1 25	0,77 5	13,2 875	5,08 75	56,2 625	62,5 25	18,3 75	31,6 75

Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa terdapat kenaikan skala setuju dan sangat setuju. Adapun skala tidak setuju dan tidak berpendapat mengalami penurunan. Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan literasi digital di kalangan guru setelah dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat. Hasil rata-rata masing-masing skala secara umum hasil *pretest* dan *posttest* dalam bentuk grafik dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Ringkasan Perbandingan Hasil Angket *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan Gambar 2, nilai skala sangat setuju mengalami kenaikan paling signifikan yang dibarengi dengan turunnya skala tidak setuju. Adapun nilai setuju mengalami kenaikan dan tidak berpendapat mengalami penurunan. Hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini direspon secara positif oleh peserta yang ditandai dengan naiknya persepsi literasi digital di kalangan guru. Kegiatan pengabdian ini mendukung penelitian Zamista (2022) yang melaporkan bahwa perkembangan IT dan terjadinya pandemi memicu pengimplementasian asesmen berbasis online. Menurut penelitian tersebut, asesmen online seperti Quizziz dan Googleforms banyak digunakan karena dapat memberikan feedback secara cepat selama asesmen dilakukan. Kendala dalam penggunaan asesmen online Quizziz dan Testmoz adalah kurang stabilnya internet dan kurangnya pengetahuan tentang proses pendaftaran akun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang melaporkan bahwa kendala-kendala yang dihadapi selama asesmen berbasis online adalah terbatasnya kecepatan internet, ancaman virus, dan e-document yang terkadang belum terverifikasi (Citra Manggalasari et al., 2023).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan platform kuis online Quizziz dan Testmoz di SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek telah terlaksana dan mendapat respon positif dari peserta guru. Metode kegiatan memadukan penyampaian materi dan praktik. Hasil *pretest* persepsi digital guru menghasilkan skor 3,80 dan *posttest* sebesar 4,25 yang berarti telah terjadi peningkatan sebesar 11,84%. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan persepsi digital guru tentang penggunaan media penilaian pembelajaran berbasis *online* setelah diberikan pelatihan. Saran dan tindak lanjut kegiatan adalah diharapkan guru dapat menggunakan platform kuis online Quizziz dan Testmoz ke dalam proses penilaian pembelajaran, di antaranya ulangan harian, ujian semester, ujian akhir semester, ataupun kuis-kuis di sela-sela pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim pengabdian sampaikan kepada Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung yang telah memberikan dukungan materiil, sehingga kegiatan pengabdian dapat terlaksana dengan baik. Tidak lupa terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah SMA/MA Terpadu Al-Anwar Durenan Trenggalek dan seluruh guru yang telah berkenan menjadi mitra pengabdian.

DAFTAR RUJUKAN

Ardhana, I. A. (2020). Penggunaan Tes Online "Testmoz" Terintegrasi dengan Googleclassroom sebagai Alternatif Alat Pembelajaran Daring. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*.

- <https://doi.org/10.36052/andragogi.v8i2.182>
- Astuti, N., Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring di Era New Normal pada Guru SMA Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm/article/view/4061>
- Citra Manggalasari, L., Jantos, A., Koehler, T., Yuliastuti, Y., Wijayanti, Y., Setyandito, O., Sutarto, S., & Wisni Septiarti, S. (2023). The Barriers in Online Assessment for Professional Certification: A Case Study In Indonesia. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1), 159–167. <https://doi.org/10.23887/jere.v7i1.53839>
- Degirmenci, R. (2021). The Use of Quizizz in Language Learning and Teaching from the Teachers' and Students' Perspectives: A Literature Review. *Language Education and Technology*, 1(1), 1–11.
- Huei, L. S., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2021). Strategy to improve english vocabulary achievement during COVID-19 epidemic. Does quizizz help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135–142. <https://doi.org/10.20448/JOURNAL.509.2021.82.135.142>
- Ismail, R., & Imawan, O. R. (2021). Meningkatkan Penguasaan Tpack Guru di Papua Melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(1), 277–288.
- Kartiwi, Y. M., & Mekar, I. (2022). Pelatihan Membuat Alat Evaluasi Berbasis Tpack Menggunakan Aplikasi Testmoz Pada Para Guru di Yayasan Miftahul Ihsanal-Banjarykota Banjar Jawa Barat. *Abdimas Siliwangi*, 5(3), 599–607.
- Marius, P., & Anggoro, S. (2014). *Profil pengguna internet indonesia 2014* (1st ed.). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Muslim, F. E., & Ardhana, I. A. (2023). Development of Android-Based Chemistry Virtual Laboratory Media on Acid-Base Materials for 11th Grade High School Students. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(2), 166–177.
- Muyassaroh, A., & Ardhana, I. A. (2022). Development of Audiovisual Learning Media on Electrolyte and Non-Electrolyte Chemistry Topic With Powtoon Application. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(1), 30–41. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i1.273>
- Perwitasari, F., Astuti, N. B., & Atmojo, S. (2021). Online Learning and Assessment: Challenges and Opportunities During Pandemic COVID-19. *Proceedings of the International Conference on Educational Assessment and Policy (ICEAP 2020)*, 545(4), 133–137. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210423.077>
- Purba, R., Herman, H., Purba, A., Hutauruk, A. F., Silalahi, D. E., Julyanthry, J., & Grace, E. (2022). Improving Teachers' Competence Through the Implementation of the 21St Century Competencies in a Post-Covid-19 Pandemic. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 1486. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.7340>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ/*, 4(2), 163–173. <https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605>
- Sangle, S. B., Nandurkar, K. N., & Pawar, P. J. (2020). Incorporating e-assessment tools in teaching for effective and authentic assessment. *Journal of Engineering Education Transformations*, 33(Special Issue), 130–136. <https://doi.org/10.16920/jeet/2020/v33i0/150081>
- Tim Dapodikbud. (2018). *Profil MAS Terpadu Al Anwar Durenan Trenggalek*. <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/ACD3436D-0DC4-4D7F-8D29-397C2CFF8B89>
- Widyawati, F. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Guided Inquiry Pada Materi Sifat Koligatif Larutan Untuk Siswa Kelas XII SMA/MA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 10(1),

1–10.

Zamista, A. A. (2022). Asesmen Online sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Era Digital: Penelitian Systematic Literature Review. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 27(2), 108–119. <https://doi.org/10.24090/insania.v27i2.6756>

Zekolah. (2021). *Informasi Umum MAS Al-Anwar Terpadu Durenan Trenggalek*. <https://data-sekolah.zekolah.id/sekolah/mas-terpadu-al-anwar-durenan-123368>