

***Beujroh* :**
Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian pada Masyarakat
Volume 4, Nomor 3, Desember 2026 pp. 629-647
DOI https://doi.org/10.61579/beujroh.v4i3.996

***e*-ISSN 3025-9320**
***p*-ISSN 3026-0884**

Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Interaktif

Ice Trianiza[1]*, Abdurahim Sidiq[2], Rais Mu'ammar[3], Lutfiah Putri[4]
[1]*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Indonesia, email: ice_trianiza@uniska-bjm.ac.id*
[2]*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Indonesia, email: abdurahimsidiq@uniska-bjm.ac.id*
[3]*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Indonesia, email: raismuammar@uniska-bjm.ac.id*
[4]*Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, Indonesia, email: luthfiahoutri@uniska-bjm.ac.id*

**Koresponden penulis : ice_trianiza@uniska-bjm.ac.id*

Info Artikel

Diajukan: 02 Oktober 2026
Diterima: 27 Oktober 2026
Diterbitkan: 03 November 2026

Keywords:
digital literacy; Quizizz; learning evaluation; teacher competence; normalised gain.

Abstract

Learning evaluation in many madrasah is still dominated by conventional written tests, while the development of information technology requires teachers to possess adequate digital literacy competence. This community service program aimed to improve the digital literacy competence of teachers through the use of Quizizz as an interactive learning evaluation medium, to measure the change in competence after the training, and to identify which competence aspects still require further mentoring. The program involved ten teachers of a private Islamic senior high school in Barito Kuala Regency and was conducted in ten face-to-face meetings from June to August 2026, combining material delivery, hands-on practice, and individual mentoring. A one-group pre-test and post-test design was applied, analysed through the normalised gain (N-Gain) formula at two levels, namely the participant level and the competence aspect level. At the participant level, the average score rose from 63.4 to 92.3, a change of 45.6%, with an average N-Gain of 0.79 in the high category and all ten participants falling in that category. At the aspect level the gain was uneven: the four aspects that could be practised directly in the application all reached the high category, with

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

N-Gain between 0.79 and 0.87, while conceptual understanding of digital literacy lagged behind at 0.59 in the medium category. Because the design used a single group without a comparison group, the findings are reported as a change in score after the training rather than as evidence of a single causal effect.

Kata Kunci:
literasi digital; Quizizz; evaluasi pembelajaran; kompetensi guru; normalised gain.

Check for updates

Lisensi: *cc-by-sa*
Copyright © 2026 penulis

Abstrak

Evaluasi pembelajaran di banyak madrasah masih didominasi tes tertulis konvensional, sementara perkembangan teknologi informasi menuntut guru memiliki kompetensi literasi digital yang memadai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif, mengukur perubahan kompetensi setelah pelatihan, serta mengidentifikasi aspek kompetensi yang masih memerlukan pendampingan lanjutan. Kegiatan melibatkan sepuluh orang guru madrasah aliyah swasta di Kabupaten Barito Kuala dan dilaksanakan dalam sepuluh kali pertemuan tatap muka pada Juni sampai Agustus 2026, memadukan penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan individual. Rancangan yang digunakan adalah satu kelompok dengan pre-test dan post-test, dianalisis menggunakan rumus normalised gain (N-Gain) pada dua tataran, yaitu tataran peserta dan tataran aspek kompetensi. Pada tataran peserta, rata-rata skor berubah dari 63,4 menjadi 92,3 atau sebesar 45,6%, dengan rata-rata N-Gain 0,79 pada kategori tinggi dan seluruh peserta berada pada kategori tersebut. Pada tataran aspek, peningkatan tidak merata: empat aspek yang dapat dipraktikkan langsung di dalam aplikasi mencapai kategori tinggi dengan N-Gain 0,79 sampai 0,87, sedangkan pemahaman konsep literasi digital tertinggal pada kategori sedang dengan N-Gain 0,59. Karena rancangan menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding, temuan dilaporkan sebagai perubahan skor setelah pelatihan, bukan sebagai bukti pengaruh kausal tunggal.

Cara mensitasi artikel:
Trianiza, I., Sidiq, A., Muammar, R., & Putri, L. (2026). Peningkatan Kompetensi Literasi Digital Guru Melalui Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Evaluasi

Pembelajaran Interaktif. *Beujroh : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Pada Masyarakat*, *4*(3), 629–647. https://doi.org/10.61579/beujroh.v4i3.996

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah lanskap pendidikan secara mendasar. Pembelajaran yang semula berpusat pada ruang kelas fisik dan bahan ajar cetak bergeser menuju pemanfaatan perangkat dan aplikasi digital, sehingga guru dituntut menguasai kompetensi baru, yaitu memilih, mengoperasikan, dan mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar secara bermakna. Survei Syahid dkk. (2022) terhadap 70 orang guru sekolah dasar memperlihatkan bahwa penguasaan teknologi guru masih terpusat pada aplikasi yang bersifat umum seperti media sosial dan konferensi video, sedangkan pemanfaatan aplikasi yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran masih terbatas. Temuan sejenis dilaporkan Nugraeni dan Suyatno (2023), yang menyimpulkan bahwa tingkat literasi digital guru menjadi faktor penentu keberhasilan pembelajaran berbasis teknologi, terutama pada sekolah dengan akses terbatas terhadap program pengembangan profesional.

Literasi digital bagi guru tidak sekadar bermakna kemampuan mengoperasikan perangkat keras atau perangkat lunak tertentu. Munir (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran digital menuntut kemampuan memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik, mengelola interaksi dalam ruang digital, serta menafsirkan data yang dihasilkan sistem pembelajaran. Dimensi terakhir inilah yang paling jarang tersentuh dalam program pelatihan, padahal kemampuan menindaklanjuti data hasil belajar merupakan pembeda antara penggunaan teknologi yang bersifat administratif dan penggunaan yang benar-benar menopang pengambilan keputusan pembelajaran.

Salah satu komponen pembelajaran yang paling lambat mengalami digitalisasi adalah kegiatan evaluasi. Rusman (2018) mengemukakan bahwa evaluasi pembelajaran semestinya berfungsi sebagai umpan balik yang memandu perbaikan proses, bukan semata-mata sebagai alat penilaian akhir. Namun dalam praktiknya, evaluasi di banyak satuan pendidikan masih didominasi tes tertulis konvensional yang pengolahannya lama dan umpan baliknya lambat sampai kepada peserta didik. Keterbatasan tersebut membuka ruang bagi aplikasi

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

evaluasi digital yang memberikan hasil seketika sekaligus menyajikan rekaman capaian belajar secara terperinci.

Quizizz merupakan salah satu aplikasi yang menjawab kebutuhan tersebut. Aplikasi ini memungkinkan guru menyusun kuis interaktif bermedia, membagikannya melalui kode kelas, serta memperoleh laporan capaian belajar secara otomatis. Heriyanto dkk. (2024) menelaah sejumlah studi penggunaan Quizizz dan menyimpulkan bahwa aplikasi tersebut efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik, terutama karena umpan balik diberikan langsung pada setiap jawaban. Potensi ini baru dapat terwujud apabila guru menguasai aplikasi tersebut tidak hanya pada tataran pengoperasian, tetapi juga pada tataran perancangan soal dan pembacaan laporan hasil.

Kegiatan ini dilaksanakan pada sebuah madrasah aliyah swasta di Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Kondisi awal mitra terdokumentasi pada kegiatan pengabdian sebelumnya oleh Sidiq dkk. (2023), yang melaporkan bahwa madrasah tersebut menggunakan perangkat lunak pembelajaran daring gratis dengan menu yang belum lengkap dan membutuhkan aplikasi berfitur lebih memadai untuk keperluan ujian dan administrasi pembelajaran. Observasi awal pada kegiatan sekarang memperkuat gambaran tersebut. Seluruh peserta menyatakan masih menggunakan tes tertulis sebagai bentuk evaluasi utama, dan kuesioner pra-materi menunjukkan penguasaan awal paling rendah terletak pada pengetahuan mengenai fitur dan fungsi aplikasi Quizizz dengan rata-rata 55,0, diikuti keterampilan membuat kuis interaktif dengan rata-rata 62,5 pada skala 0 sampai 100. Dari koordinasi dengan pihak madrasah disepakati bahwa kebutuhan paling mendesak adalah penguasaan satu aplikasi evaluasi digital secara tuntas, mulai dari pembuatan akun sampai pembacaan laporan hasil, bukan pengenalan banyak aplikasi secara sekilas.

Kegiatan pelatihan Quizizz bagi guru telah beberapa kali dilaporkan, tetapi dengan kedalaman evaluasi yang berbeda dari kegiatan ini. Dayu dan Setyaningsih (2024) melaporkan adanya peningkatan keterampilan digital peserta setelah workshop Quizizz bagi guru sekolah dasar, namun simpulan tersebut disampaikan secara deskriptif tanpa disertai instrumen pengukuran maupun angka

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

pendukung. Nurhidayati dan Thaufani (2025) melaksanakan pelatihan pembuatan kuis interaktif dengan tahapan yang serupa, yaitu pengenalan fitur, praktik perancangan kuis, dan simulasi antarpeserta, tetapi hasilnya juga dilaporkan secara kualitatif tanpa pre-test, post-test, maupun jumlah peserta yang disebutkan. Pada konteks lokal, Trianiza dkk. (2022) serta Sidiq dkk. (2023) telah melaksanakan pendampingan berbasis praktik di Kalimantan Selatan, termasuk pada madrasah yang sama, dengan pelaporan yang juga deskriptif. Celah yang hendak diisi kegiatan ini karena itu bukan pada bentuk pelatihannya, melainkan pada cara mengevaluasinya, yaitu pengukuran perubahan secara kuantitatif yang diurai menurut aspek kompetensi.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki tiga tujuan. Pertama, meningkatkan kompetensi literasi digital guru melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. Kedua, mengukur perubahan kompetensi peserta setelah pelatihan secara kuantitatif menggunakan analisis normalised gain pada tataran peserta maupun tataran aspek kompetensi. Ketiga, mengidentifikasi aspek kompetensi yang masih memerlukan pendampingan lanjutan. Perlu ditegaskan sejak awal bahwa rancangan kegiatan ini menggunakan satu kelompok peserta tanpa kelompok pembanding, sehingga perubahan skor yang dilaporkan dimaknai sebagai perubahan yang terjadi setelah pelatihan, bukan sebagai bukti bahwa pelatihan Quizizz merupakan satu-satunya penyebab perubahan tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di sebuah madrasah aliyah swasta di Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan, dengan khalayak sasaran sebanyak sepuluh orang guru yang mengampu mata pelajaran dari rumpun eksakta, sosial, bahasa, dan olahraga. Kegiatan berlangsung dalam sepuluh kali pertemuan tatap muka pada rentang 8 Juni sampai dengan 10 Agustus 2026, dengan durasi setiap pertemuan antara 60 sampai 90 menit. Tim pelaksana terdiri atas empat orang dosen dan tiga orang mahasiswa pendamping.

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

Pelaksanaan dirancang dalam empat tahap. Tahap pertama adalah persiapan, mencakup penyusunan materi, instrumen kuesioner, dan kit pelatihan. Tahap kedua adalah observasi awal berupa survei lokasi dan koordinasi dengan kepala madrasah untuk menyepakati jumlah peserta, jadwal, serta sarana pendukung. Tahap ketiga adalah pelaksanaan yang memadukan penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan individual. Tahap keempat adalah evaluasi dan penyusunan rencana tindak lanjut. Rincian materi pada setiap pertemuan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan dan materi pelaksanaan kegiatan

Pertemuan	Materi	Metode
1	Pengenalan literasi digital dalam pembelajaran	Ceramah, diskusi, dan tanya jawab
2	Pengenalan platform Quizizz	Presentasi dan demonstrasi aplikasi
3	Pembuatan akun dan pengaturan dasar	Praktik langsung dan pendampingan
4	Pembuatan kuis interaktif	Workshop dan praktik langsung
5	Pengelolaan kelas menggunakan Quizizz	Praktik dan diskusi
6	Desain soal pembelajaran yang menarik	Demonstrasi dan praktik
7	Analisis hasil evaluasi pembelajaran	Demonstrasi dan latihan analisis data
8	Integrasi Quizizz dengan strategi pembelajaran	Diskusi, studi kasus, dan praktik

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

Pertemuan	Materi	Metode
9	Praktik implementasi dalam pembelajaran	Simulasi pembelajaran dan praktik
10	Evaluasi, refleksi, dan rencana tindak lanjut	Diskusi reflektif dan evaluasi

Rancangan evaluasi yang digunakan adalah satu kelompok dengan pre-test dan post-test tanpa kelompok pembanding. Konsekuensi rancangan ini disadari sejak awal, yaitu perubahan skor yang terukur tidak dapat sepenuhnya diatribusikan pada pelatihan karena faktor lain seperti pengalaman mengajar sehari-hari dan interaksi antarpeserta di luar sesi turut mungkin berperan. Oleh sebab itu seluruh pelaporan hasil pada artikel ini menggunakan istilah perubahan skor atau peningkatan setelah pelatihan.

Pengukuran dilakukan melalui dua pendekatan. Pendekatan pertama bersifat kuantitatif melalui kuesioner pre-test dan post-test yang disusun pada skala 0 sampai 100 dan disebarkan menggunakan Google Form. Kuesioner mencakup lima aspek kompetensi, yaitu pemahaman konsep literasi digital, pengetahuan mengenai fitur dan fungsi aplikasi Quizizz, keterampilan membuat kuis interaktif, keterampilan mengelola kelas dan membagikan kuis, serta kemampuan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran. Pendekatan kedua bersifat kualitatif melalui observasi langsung terhadap praktik peserta pada setiap sesi.

Data pre-test dan post-test dianalisis menggunakan rumus *normalised gain* (N-Gain), yaitu g = (skor post-test − skor pre-test) dibagi (100 − skor pre-test). Nilai N-Gain dikategorikan mengacu pada Hake (1999), yaitu $g \geq 0{,}70$ termasuk kategori tinggi, $0{,}30 \leq g < 0{,}70$ termasuk kategori sedang, dan $g < 0{,}30$ termasuk kategori rendah. Rumus ini dipilih karena menggambarkan besarnya perubahan relatif terhadap ruang peningkatan yang masih tersedia, sehingga lebih adil dibandingkan sekadar membandingkan selisih skor mentah antarpeserta dengan kemampuan awal berbeda. Analisis dilakukan pada dua tataran yang dilaporkan secara terpisah, yaitu tataran peserta untuk melihat sebaran capaian antarindividu dan tataran aspek

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

kompetensi untuk melihat bagian kompetensi mana yang berubah paling besar. Dihitung pula simpangan baku skor untuk mengetahui perubahan kesenjangan kemampuan antarpeserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Seluruh rangkaian kegiatan terlaksana sesuai rencana dengan tingkat kehadiran peserta yang konsisten pada setiap pertemuan. Pertemuan pertama diawali dengan registrasi, sambutan kepala madrasah, sambutan ketua pelaksana, serta pengisian kuesioner pra-materi, kemudian dilanjutkan penyampaian materi pengantar mengenai literasi digital. Hasil kuesioner awal mengonfirmasi temuan observasi, yaitu seluruh peserta masih mengandalkan tes tertulis sebagai bentuk evaluasi utama. Temuan ini menjadi dasar bagi tim untuk menyesuaikan kedalaman materi dan memperbesar porsi praktik pada sesi berikutnya.

Komposisi kegiatan disusun secara berjenjang. Pertemuan kedua dan ketiga difokuskan pada pengenalan aplikasi serta pembuatan akun, pertemuan keempat sampai keenam pada keterampilan menyusun dan mendesain kuis, pertemuan ketujuh dan kedelapan pada pembacaan laporan hasil serta pengintegrasiannya ke dalam rencana pembelajaran, sedangkan pertemuan kesembilan dan kesepuluh pada implementasi dan refleksi. Selama sesi praktik, tim memberikan bimbingan langsung kepada setiap peserta karena tingkat penguasaan teknologi antarpeserta tidak seragam, dan diterapkan pula sistem belajar berpasangan agar peserta dapat saling membantu.

Pengamatan selama sesi praktik memberikan gambaran kualitatif yang melengkapi data kuantitatif. Sesi yang berkaitan langsung dengan pengoperasian aplikasi berjalan lancar. Pada pertemuan ketiga seluruh peserta berhasil menyelesaikan pembuatan akun, meskipun sebagian memerlukan bimbingan langkah demi langkah pada tahap verifikasi surel, dan pada pertemuan keenam peserta mulai menunjukkan inisiatif dengan menyisipkan gambar serta ilustrasi yang mereka siapkan sendiri. Hambatan yang paling sering muncul pada sesi penyusunan kuis bukan terletak pada pengoperasian aplikasi melainkan pada perumusan butir soal yang sesuai dengan format pilihan ganda digital, sehingga tim mengalokasikan waktu tambahan untuk membahas kaidah penulisan

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

soal. Sebaliknya, sesi pengantar mengenai kedudukan literasi digital dalam pembelajaran menghasilkan diskusi yang panjang tetapi tanpa simpulan yang sama-sama dipegang peserta, dan kesan tersebut kemudian tercermin pada data kuantitatif.

1. Capaian pada tataran peserta

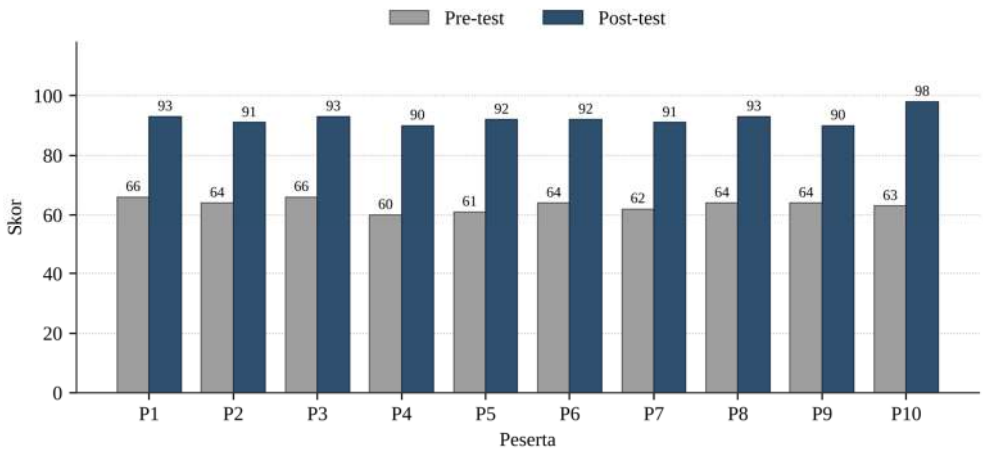
Hasil pengukuran kompetensi peserta sebelum dan sesudah kegiatan disajikan pada Tabel 2. Identitas peserta ditampilkan dalam bentuk kode untuk menjaga kerahasiaan data responden.

Tabel 2. *Hasil pre-test dan post-test pada tataran peserta*

Peserta	Mata Pelajaran	Pre-test	Post-test	Selisih	Peningkatan (%)	N-Gain	Kategori
P1	Matematika	66,0	93,0	27,0	40,9	0,79	Tinggi
P2	Biologi	64,0	91,0	27,0	42,2	0,75	Tinggi
P3	Fisika	66,0	93,0	27,0	40,9	0,79	Tinggi
P4	Kimia	60,0	90,0	30,0	50,0	0,75	Tinggi
P5	Akuntansi	61,0	92,0	31,0	50,8	0,79	Tinggi
P6	Ekonomi	64,0	92,0	28,0	43,8	0,78	Tinggi
P7	Bahasa Indonesia	62,0	91,0	29,0	46,8	0,76	Tinggi
P8	Bahasa Inggris	64,0	93,0	29,0	45,3	0,81	Tinggi
P9	Sosiologi	64,0	90,0	26,0	40,6	0,72	Tinggi
P10	Olahraga	63,0	98,0	35,0	55,6	0,95	Tinggi
Rata-rata	**–**	**63,4**	**92,3**	**28,9**	**45,6**	**0,79**	**Tinggi**

Tabel 2 menunjukkan rata-rata skor peserta berubah dari 63,4 pada pre-test menjadi 92,3 pada post-test, atau naik 28,9 poin yang setara dengan 45,6%. Rata-rata N-Gain sebesar 0,79 berada pada kategori tinggi menurut kriteria Hake (1999), dan seluruh peserta berada pada kategori tersebut dengan rentang nilai 0,72 sampai 0,95. Perlu dicatat bahwa kedua cara penghitungan N-Gain menghasilkan angka yang sama pada data ini, yaitu rata-rata dari N-Gain tiap peserta sebesar 0,790 dan N-Gain yang dihitung atas rata-rata skor sebesar 0,790, sehingga pilihan definisi tidak mengubah simpulan. Perbandingan skor setiap peserta disajikan pada Gambar 1.

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884



Gambar 1. *Perbandingan skor pre-test dan post-test setiap peserta*

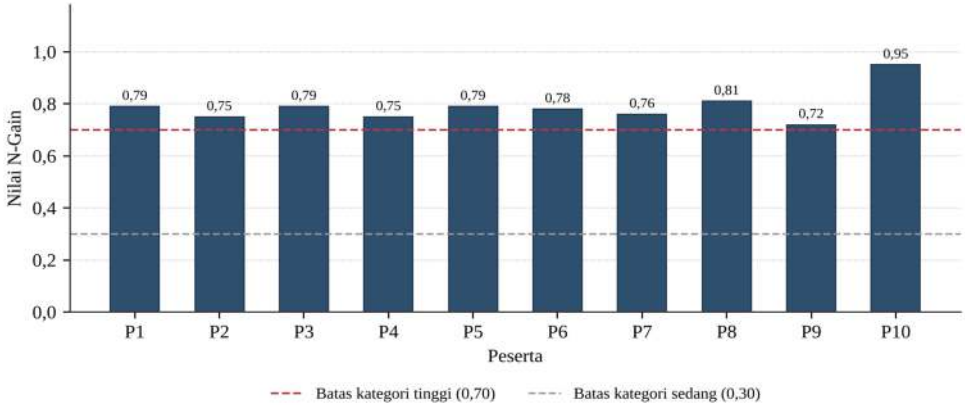
Gambar 1 memperlihatkan bahwa kelompok peserta relatif seragam sejak awal. Skor pre-test hanya tersebar pada rentang 60 sampai 66 dengan simpangan baku 1,96, dan setelah pelatihan tersebar pada rentang 90 sampai 98 dengan simpangan baku 2,31. Dengan demikian tidak terjadi penyempitan maupun pelebaran kesenjangan yang berarti: kelompok yang homogen pada awal kegiatan tetap homogen pada akhirnya. Perubahan terbesar tercatat pada P10 sebesar 35 poin dengan N-Gain 0,95, sedangkan yang terkecil pada P9 sebesar 26 poin dengan N-Gain 0,72. Karena rentang kemampuan awal yang sempit, data ini tidak memungkinkan penelusuran hubungan antara kemampuan awal dan besarnya perubahan.

Penggunaan N-Gain tetap relevan meskipun rentang skor awal sempit, karena ruang peningkatan yang tersedia bagi setiap peserta tidak sama persis. P4 yang memulai dari skor 60 memiliki ruang 40 poin dan menutup 30 poin di antaranya, sedangkan P1 yang memulai dari 66 memiliki ruang 34 poin dan menutup 27 poin; selisih skor mentah keduanya berbeda tiga poin, tetapi N-Gain keduanya hampir sama, yaitu 0,75 dan 0,79. Sebaran nilai N-Gain seluruh peserta terhadap batas kategori disajikan pada Gambar 2.

Tidak ada peserta yang mencapai skor maksimal pada post-test, sehingga efek batas atas instrumen tidak sekuat yang biasanya dikhawatirkan pada skala 0 sampai 100. Meskipun demikian, sejumlah butir aspek telah menyentuh angka 100, sehingga instrumen dengan

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

butir yang lebih menantang kemungkinan masih akan memberikan sebaran nilai yang lebih bervariasi.



Gambar 2. *Sebaran nilai N-Gain setiap peserta terhadap batas kategori*

Gambar 2 memperlihatkan seluruh batang berada di atas garis batas kategori tinggi, dengan sembilan peserta berhimpun rapat pada kisaran 0,72 sampai 0,81 dan satu peserta, yaitu P10, terpisah pada angka 0,95. Keseragaman ini sejalan dengan gambaran kelompok yang homogen sebagaimana telah diuraikan, dan menunjukkan bahwa perubahan terjadi pada hampir seluruh peserta dengan besaran yang sebanding.

2. Capaian pada tataran aspek kompetensi

Analisis pada tataran peserta sebagaimana diuraikan di atas hanya menggambarkan posisi setiap individu secara keseluruhan dan tidak memperlihatkan bagian kompetensi mana yang berubah paling besar. Oleh karena itu dilakukan analisis kedua pada tataran aspek kompetensi, yang hasilnya disajikan pada Tabel 3. Kedua tataran dihitung dari rekapitulasi skor yang sama, sehingga rata-rata pre-test dan post-test keduanya identik, yaitu 63,4 dan 92,3. Keduanya dilaporkan terpisah karena menjawab pertanyaan yang berbeda: tataran peserta menjawab siapa yang berubah, sedangkan tataran aspek menjawab apa yang berubah.

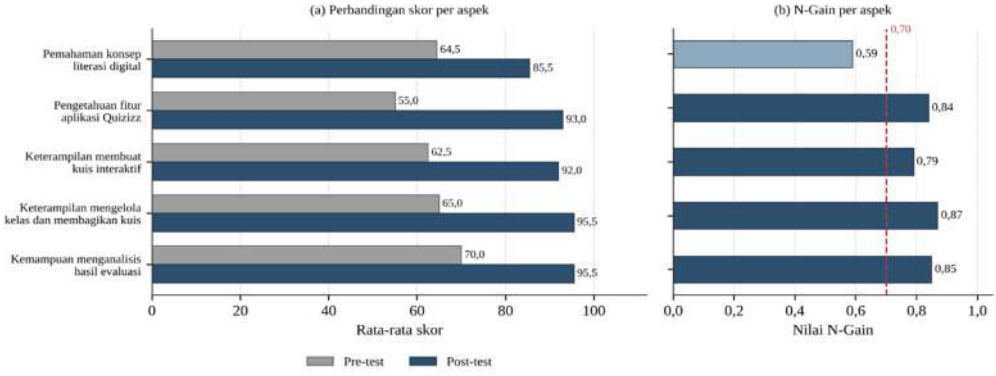
Tabel 3. *Hasil pre-test dan post-test pada tataran aspek kompetensi*

No	Aspek yang Diukur	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)	N-Gain	Kategori
1	Pemahaman konsep literasi digital dalam pembelajaran	64,5	85,5	32,6	0,59	Sedang

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

No	Aspek yang Diukur	Pre-test	Post-test	Peningkatan (%)	N-Gain	Kategori
2	Pengetahuan tentang fitur dan fungsi aplikasi Quizizz	55,0	93,0	69,1	0,84	Tinggi
3	Keterampilan membuat kuis interaktif	62,5	92,0	47,2	0,79	Tinggi
4	Keterampilan mengelola kelas dan membagikan kuis	65,0	95,5	46,9	0,87	Tinggi
5	Kemampuan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran	70,0	95,5	36,4	0,85	Tinggi
	Rata-rata keseluruhan	**63,4**	**92,3**	**45,6**	**0,79**	**Tinggi**

Tabel 3 menunjukkan peningkatan terjadi pada seluruh aspek, tetapi dengan besaran yang tidak sama. Penguasaan awal paling rendah terdapat pada pengetahuan mengenai fitur dan fungsi aplikasi Quizizz dengan rata-rata 55,0, dan aspek inilah yang mencatat perubahan persentase terbesar, yaitu 69,1%. N-Gain tertinggi tercatat pada keterampilan mengelola kelas dan membagikan kuis sebesar 0,87, diikuti kemampuan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran sebesar 0,85, pengetahuan fitur dan fungsi aplikasi sebesar 0,84, serta keterampilan membuat kuis interaktif sebesar 0,79. Keempat aspek tersebut berada pada kategori tinggi. Satu-satunya aspek yang berhenti pada kategori sedang adalah pemahaman konsep literasi digital dalam pembelajaran dengan N-Gain 0,59, padahal skor awalnya bukan yang terendah. Perbandingan antaraspek secara visual disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. *Perbandingan skor dan nilai N-Gain pada setiap aspek kompetensi*

Gambar 3 bagian (a) memperlihatkan bahwa aspek dengan skor awal terendah, yaitu pengetahuan fitur dan fungsi aplikasi, menutup jarak paling jauh dan berakhir pada 93,0. Bagian (b) memperlihatkan

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

empat dari lima batang melampaui garis batas kategori tinggi, sedangkan satu batang, yaitu pemahaman konsep literasi digital, tertinggal di bawahnya. Dengan demikian, angka rata-rata keseluruhan sebesar 0,79 yang tampak seragam pada tataran peserta menyimpan satu aspek dengan capaian yang berbeda sendiri.

B. Pembahasan

Temuan utama kegiatan ini terletak pada perbedaan antara aspek yang dapat dipraktikkan langsung di dalam aplikasi dan aspek yang bersifat konseptual. Empat aspek pertama, yaitu pengetahuan fitur, penyusunan kuis, pengelolaan kelas, dan pembacaan laporan hasil, seluruhnya berwujud pekerjaan yang dilakukan peserta di depan layar dengan hasil yang segera terlihat, dan keempatnya mencapai kategori tinggi dengan N-Gain antara 0,79 dan 0,87. Sebaliknya, pemahaman mengenai kedudukan literasi digital dalam pembelajaran tidak berwujud pekerjaan yang dapat diulang, dan aspek inilah satu-satunya yang berhenti pada kategori sedang dengan N-Gain 0,59. Pola tersebut mengisyaratkan bahwa perubahan terbesar terjadi pada lapisan operasional, sedangkan lapisan konseptual yang menaunginya tidak ikut berubah dalam besaran yang sama.

Capaian pada aspek pengetahuan fitur dan fungsi aplikasi memperkuat gambaran kondisi awal mitra. Aspek tersebut memiliki skor awal paling rendah, yaitu 55,0, yang sejalan dengan keterangan peserta bahwa mereka belum pernah menggunakan aplikasi ini sebagai media evaluasi. Setelah pelatihan, aspek yang paling tertinggal di awal itu justru menutup jarak paling jauh, yaitu sebesar 38,0 poin atau 69,1%, dan berakhir pada 93,0. Besarnya perubahan pada aspek yang semula paling lemah menunjukkan bahwa hambatan utama mitra terletak pada ketidaktahuan terhadap aplikasi, bukan pada keengganan menggunakan teknologi. Hambatan semacam itu relatif cepat teratasi melalui pendampingan langsung, dan hal ini memberi dasar bagi dugaan bahwa pada madrasah dengan kondisi serupa, hambatan terbesar justru merupakan hambatan yang paling mudah ditangani.

Tertinggalnya pemahaman konsep literasi digital perlu dicermati justru karena aspek ini memperoleh alokasi satu pertemuan penuh pada awal kegiatan, dan skor awalnya pun bukan yang terendah. Munir (2017)

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

menempatkan kemampuan memilih media sesuai karakteristik materi serta menafsirkan data pembelajaran sebagai inti pembelajaran digital, dan kemampuan semacam itu terbentuk melalui refleksi atas pengalaman mengajar, bukan melalui pengulangan tindakan. Pengamatan di lapangan menguatkan hal tersebut: sesi pengantar menghasilkan diskusi yang panjang tanpa simpulan yang sama-sama dipegang peserta. Perlu ditegaskan pula bahwa nilai N-Gain telah memperhitungkan tinggi rendahnya skor awal, sehingga rendahnya capaian pada aspek ini tidak dapat dijelaskan oleh skor pre-test yang sudah relatif tinggi.

Perbandingan antara kedua tataran analisis memberikan pelajaran metodologis tersendiri. Pada tataran peserta, seluruh responden berada pada kategori tinggi dengan sebaran yang rapat, sehingga kegiatan tampak berhasil secara merata; rata-rata pada tataran aspek pun menghasilkan angka yang sama, yaitu 0,79. Namun penguraian menurut aspek memperlihatkan bahwa angka tunggal tersebut menyimpan satu aspek yang berhenti pada kategori sedang. Selisihnya memang tidak sebesar yang mungkin ditemui pada kelompok yang lebih beragam, tetapi cukup untuk menunjukkan bahwa pelaporan yang berhenti pada skor agregat akan melewatkan satu-satunya bagian yang memerlukan tindak lanjut. Penguraian capaian menurut aspek karena itu sebaiknya menjadi bagian baku dari evaluasi kegiatan pengabdian berbasis pelatihan, bukan pelengkap.

Dibandingkan dengan kegiatan sejenis, kontribusi utama kegiatan ini terletak pada cara pengukurannya. Dayu dan Setyaningsih (2024) menyimpulkan adanya peningkatan keterampilan digital peserta setelah workshop Quizizz, tetapi simpulan tersebut tidak disertai instrumen maupun angka, sehingga besaran perubahannya tidak dapat ditelusuri. Nurhidayati dan Thaufani (2025) menerapkan tahapan pelatihan yang hampir identik dengan kegiatan ini, yaitu pengenalan fitur, praktik perancangan kuis menggunakan materi ajar masing-masing peserta, dan simulasi antarpeserta, namun melaporkan hasil secara kualitatif tanpa pre-test dan post-test serta tanpa menyebutkan jumlah peserta. Kegiatan sekarang menempuh tahapan serupa tetapi menambahkan pengukuran berjenjang pada dua tataran, sehingga dapat menunjukkan bukan hanya bahwa kompetensi peserta berubah, melainkan juga aspek mana yang

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

tertinggal dan karenanya perlu diprioritaskan pada pendampingan berikutnya.

Perbandingan hambatan dengan kegiatan terdahulu memberikan gambaran yang terbelah. Nurhidayati dan Thaufani (2025) mencatat dua kendala utama, yaitu ketidakstabilan jaringan internet dan kesiapan digital peserta yang tidak merata. Kendala pertama juga muncul pada kegiatan ini sehingga tim perlu menyediakan jaringan dan perangkat cadangan, dan berulangnya kendala tersebut pada dua kegiatan yang berbeda tempat menunjukkan bahwa antisipasinya sebaiknya dimasukkan ke dalam perencanaan sejak awal. Kendala kedua justru tidak menonjol pada kegiatan ini karena kelompok peserta relatif homogen sejak awal, dengan simpangan baku skor pre-test hanya 1,96. Pada konteks lokal, Sidiq dkk. (2023) sebelumnya memasang dan melatihkan aplikasi pembelajaran daring pada madrasah yang sama tetapi tidak melaporkan hasil pengukuran, sedangkan Trianiza dkk. (2022) menemukan bahwa pelatihan berbasis praktik bagi guru memerlukan porsi pendampingan teknis yang besar pada tahap awal. Pengalaman pada kegiatan ini sejalan dengan temuan terakhir tersebut, terlihat dari kebutuhan bimbingan langkah demi langkah pada tahap pembuatan akun.

Dilihat dari kerangka literasi digital guru, hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa penguasaan terbentuk secara berlapis. Lapisan operasional, yang mencakup pengoperasian aplikasi, penyusunan kuis, pengelolaan kelas, sampai pembacaan laporan hasil, terbentuk cepat karena seluruhnya dapat dilatih berulang dan hasilnya segera terlihat di layar. Lapisan konseptual, yaitu menempatkan asesmen digital di dalam kerangka pembelajaran secara keseluruhan, terbentuk lebih lambat. Pola berlapis ini konsisten dengan gambaran Syahid dkk. (2022) bahwa penguasaan teknologi guru cenderung terkonsentrasi pada aplikasi yang penggunaannya bersifat langsung, dan juga dengan simpulan Nugraeni dan Suyatno (2023) mengenai keterbatasan literasi digital guru pada sekolah dengan akses pelatihan yang terbatas.

Di luar pengukuran kuantitatif, perubahan juga terlihat dari hasil observasi langsung. Pada akhir kegiatan seluruh peserta telah memiliki akun Quizizz aktif dan menghasilkan sekurang-kurangnya satu perangkat kuis interaktif sesuai mata pelajaran yang diampu.

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

Keragaman mata pelajaran peserta pada Tabel 2 menunjukkan aplikasi ini dapat diadaptasi pada rumpun keilmuan yang berbeda, mulai dari eksakta, sosial, bahasa, hingga olahraga. Sebagian peserta telah menerapkan kuis tersebut dalam pembelajaran di kelas dan melaporkan meningkatnya antusiasme peserta didik selama proses evaluasi, suatu gambaran yang searah dengan telaah Heriyanto dkk. (2024) mengenai pengaruh Quizizz terhadap motivasi dan keterlibatan belajar. Perlu dicatat bahwa laporan mengenai respons peserta didik ini bersumber dari penuturan guru dan belum diverifikasi melalui pengukuran langsung pada peserta didik.

Untuk menjaga keberlanjutan, e-modul yang memuat sepuluh pokok pembahasan dibagikan kepada seluruh peserta sebagai panduan operasional yang dapat diakses kembali setelah kegiatan berakhir. Panduan luring ini membantu ketika koneksi internet terganggu pada beberapa sesi awal. Tim juga membentuk grup komunikasi bersama guru peserta sebagai sarana pendampingan pascakegiatan, sehingga pertanyaan teknis yang muncul saat implementasi di kelas dapat segera memperoleh jawaban.

Temuan tersebut membawa implikasi praktis bagi penyusunan program pendampingan berikutnya. Urutan materi yang bergerak dari pengenalan aplikasi menuju praktik penyusunan kuis, pengelolaan kelas, dan pembacaan laporan hasil tampak memadai bagi pembentukan keterampilan operasional, sehingga pada bagian ini agaknya tidak diperlukan penambahan sesi teknis. Yang belum terbentuk adalah kerangka konseptual yang menaungi keterampilan tersebut. Penyesuaian yang disarankan karena itu bukan menambah materi baru, melainkan memindahkan pembahasan konseptual dari satu sesi pembuka tersendiri menjadi bagian singkat yang menyertai setiap sesi praktik, misalnya dengan menutup setiap sesi menggunakan pertanyaan mengenai alasan pedagogis di balik tindakan yang baru dipraktikkan. Penyesuaian ini tidak menambah jumlah pertemuan, melainkan mengubah penempatan materi di dalam rangkaian yang sudah ada. Bagi penyelenggara dengan keterbatasan waktu seperti pada kegiatan ini, pilihan tersebut lebih realistis daripada penambahan sesi, mengingat peserta adalah guru aktif dengan beban mengajar penuh yang hanya dapat mengikuti pelatihan di luar jam pembelajaran.

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

Kegiatan ini memiliki sejumlah keterbatasan yang membatasi penafsiran hasilnya. Pertama, rancangan satu kelompok tanpa kelompok pembanding menyebabkan perubahan skor tidak dapat diatribusikan sepenuhnya pada pelatihan, karena pengalaman mengajar sehari-hari maupun interaksi antarpeserta di luar sesi turut mungkin berkontribusi. Kedua, jumlah peserta yang hanya sepuluh orang pada satu satuan pendidikan membuat hasil ini tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi. Ketiga, kelompok peserta relatif homogen dengan simpangan baku skor awal hanya 1,96, sehingga kegiatan ini belum dapat menunjukkan bagaimana pendekatan yang sama bekerja pada kelompok dengan kemampuan awal yang beragam. Keempat, instrumen yang digunakan berupa kuesioner penilaian diri, sehingga berpotensi memuat bias penilaian subjektif dan kecenderungan peserta menilai diri lebih tinggi setelah mengikuti pelatihan; penilaian langsung terhadap perangkat kuis yang dihasilkan guru akan memberikan bukti yang lebih kuat. Kelima, pengukuran dilakukan segera setelah kegiatan berakhir sehingga belum menggambarkan daya tahan keterampilan dalam jangka panjang. Dengan sejumlah keterbatasan tersebut, hasil kegiatan ini sebaiknya dibaca sebagai gambaran perubahan kompetensi peserta pada satu konteks tertentu, bukan sebagai bukti efektivitas pelatihan Quizizz secara umum.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini mendampingi sepuluh orang guru madrasah aliyah swasta memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif melalui sepuluh kali pertemuan tatap muka. Setelah pelatihan, pengukuran pada tataran peserta menunjukkan perubahan rata-rata skor dari 63,4 menjadi 92,3 atau sebesar 45,6%, dengan rata-rata N-Gain 0,79 pada kategori tinggi dan seluruh peserta berada pada kategori tersebut dengan rentang 0,72 sampai 0,95. Kelompok peserta relatif homogen sejak awal dan tetap demikian pada akhir kegiatan, dengan simpangan baku berubah dari 1,96 menjadi 2,31, sehingga perubahan terjadi pada hampir seluruh peserta dengan besaran yang sebanding.

Pengukuran pada tataran aspek kompetensi memberikan gambaran yang lebih terperinci. Empat aspek yang dapat dipraktikkan

e-ISSN 3025-9320
p-ISSN 3026-0884

langsung di dalam aplikasi mencapai kategori tinggi, yaitu keterampilan mengelola kelas dan membagikan kuis dengan N-Gain 0,87, kemampuan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran 0,85, pengetahuan fitur dan fungsi aplikasi 0,84, serta keterampilan membuat kuis interaktif 0,79. Satu-satunya aspek yang berhenti pada kategori sedang adalah pemahaman konsep literasi digital dalam pembelajaran dengan N-Gain 0,59. Perbedaan tersebut merupakan simpulan terpenting kegiatan ini, karena menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik membentuk lapisan operasional dengan cepat tetapi tidak dengan sendirinya membentuk lapisan konseptual yang menaunginya, dan ketimpangan itu tidak akan terlihat apabila pelaporan berhenti pada skor agregat.

Pada akhir kegiatan seluruh peserta telah memiliki akun aktif dan menghasilkan sekurang-kurangnya satu perangkat kuis interaktif sesuai mata pelajaran yang diampu. Karena kegiatan menggunakan satu kelompok tanpa kelompok pembanding, dengan jumlah peserta terbatas, kemampuan awal yang relatif seragam, dan instrumen berupa penilaian diri, temuan ini dilaporkan sebagai perubahan yang terjadi setelah pelatihan pada satu konteks tertentu dan tidak dimaksudkan sebagai bukti pengaruh kausal tunggal. Atas dasar temuan tersebut, kegiatan sejenis disarankan menyisipkan penguatan konseptual secara berulang pada setiap sesi praktik alih-alih menempatkannya sebagai sesi pembuka tersendiri, menggunakan instrumen unjuk kerja di samping penilaian diri, serta menyediakan pendampingan pascakegiatan secara berkala agar keterampilan yang telah terbentuk tetap terpakai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari Banjarmasin atas dukungan pendanaan kegiatan ini melalui skema Anggaran Pendapatan dan Belanja Universitas (APBU) Tahun 2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Madrasah beserta seluruh guru mitra atas kesediaan, partisipasi, dan dukungan sarana selama kegiatan berlangsung, serta kepada mahasiswa yang terlibat dalam pendampingan teknis dan dokumentasi kegiatan.

DAFTAR RUJUKAN

Dayu, D. P. K., & Setyaningsih, N. D. (2024). Pemberdayaan guru melalui workshop Quizizz untuk meningkatkan keterampilan digital pada implementasi Kurikulum Merdeka. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 2(10), 4391–4396. https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i10.1741

Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores [Naskah tidak diterbitkan]. Indiana University. http://www.physics.indiana.edu/~sdi/AnalyzingChange-Gain.pdf

Heriyanto, Cahyadi, A., & Suroso, J. S. (2024). The effectiveness of using Quizizz in improving learners' motivation and engagement in learning. Sebatik, 28(2), 581–586. https://doi.org/10.46984/sebatik.v28i2.2526

Munir. (2017). Pembelajaran digital. Alfabeta.

Nugraeni, D., & Suyatno. (2023). Literasi digital guru dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. Jurnal Paedagogy, 10(4), 1034–1044. https://doi.org/10.33394/jp.v10i4.8846

Nurhidayati, R., & Thaufani, A. (2025). Penguatan literasi digital guru melalui pelatihan pembuatan kuis interaktif. Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat (JURIBMAS), 4(2), 425–432. https://doi.org/10.62712/juribmas.v4i2.665

Rusman. (2018). Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru. Rajawali Pers.

Sidiq, A., Raharjo, M. R., Trianiza, I., & Muttaqin, I. (2023). Instalasi dan pelatihan aplikasi e-learning pada guru dan siswa MAS Darrul Mukarram. Dedikasi Sains dan Teknologi, 3(2), 188–195. https://doi.org/10.47709/dst.v3i2.2901

Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis kompetensi digital guru sekolah dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 4600–4611. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909

Trianiza, I., Lisdawati, A. N., Sidiq, A., & Muttaqin, I. (2022). Pelatihan praktikum sains berbasis daring pada guru SDN Telawang 4 Kota Banjarmasin. Semanggi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1(1), 54–57. https://doi.org/10.38156/sjpm.v1i01.16