

## PELATIHAN PEMBUATAN ASESMEN DIGITAL DENGAN APLIKASI QUIZ-MAKER I-SPRING BAGI GURU-GURU SMA

Henny Rahmawati<sup>1\*</sup>, Ahmad Sufyan Zauri<sup>2</sup>, Moh. Imron Azami<sup>3</sup>,  
Yuli Ismi Nahdiyati Ilmi<sup>4</sup>

<sup>1,3</sup>Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Malang, Indonesia

<sup>2,4</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Islam Malang, Indonesia

[hennyrahma@unisma.ac.id](mailto:hennyrahma@unisma.ac.id)<sup>1</sup>, [sufyanzauri@unisma.ac.id](mailto:sufyanzauri@unisma.ac.id)<sup>2</sup>, [imron.azami@unisma.ac.id](mailto:imron.azami@unisma.ac.id)<sup>3</sup>,  
[yuliismi@unisma.ac.id](mailto:yuliismi@unisma.ac.id)<sup>4</sup>

### ABSTRAK

**Abstrak:** Kebutuhan akan penilaian berbasis digital akhir-akhir ini melatarbelakangi kegiatan pelatihan ini. Pelatihan ini terutama ditujukan untuk mendampingi para guru-guru SMA Islam Nusantara dari semua mata pelajaran untuk membuat asesmen digital menggunakan aplikasi *Quiz-maker I-Spring*. Dalam pelatihan ini, metode yang dipakai adalah pelatihan. Dalam pelatihan ini pengabdian bermitra dengan SMA Islam Nusantara, tempat pengabdian ini berlangsung, dengan partisipan sebanyak 13 guru. Dalam proses pengumpulan data sekaligus evaluasi dari pelatihan yang dilaksanakan, kami membagikan kuesioner kepada peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Di samping itu, kami juga mengumpulkan data berupa observasi dari kegiatan yang sedang berlangsung dalam bentuk data lapangan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil dari analisis data yang terkumpul menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan yang dinilai sangat bermanfaat untuk menyiapkan guru-guru menghadapi era digital. Di akhir pelatihan, dari hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan guru-guru dalam membuat asesmen digital dengan aplikasi *Quiz-maker I Spring* mengalami peningkatan. Selain untuk guru, pelatihan ini dinilai juga sangat bermanfaat untuk siswa di kemudian hari.

**Kata Kunci:** Asesmen Digital; Pelatihan; *Quiz-maker I Spring*.

**Abstract:** The recent need for digital-based assessments has prompted the initiation of this training program. This training primarily aims to assist the teachers of SMA Islam Nusantara in creating digital assessments using the *Quiz-maker I-Spring* application. The method employed is hands-on, taking place in SMA Islam Nusantara, involving fifteen teachers from across subjects. In the process of data collection and evaluation during the training, we distributed questionnaires to participants both before and after the training sessions. Additionally, we gathered observational data from the ongoing activities. The collected data were then analyzed descriptively and qualitatively. The results of the data analysis indicate that participants were highly enthusiastic about the training, considering that it's very beneficial in preparing teachers to face the digital era. At the end of the training, observations showed that the ability of teachers to make digital assessments with the *Quiz-maker I Spring* application experienced an improvement. Moreover, the training was deemed highly valuable not only for teachers but also for students in the future.

**Keywords:** Digital Assessment; Training; *Quiz-maker I-Spring*.



#### Article History:

Received: 31-12-2023

Revised : 05-03-2024

Accepted: 06-03-2024

Online : 01-04-2024



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

## A. LATAR BELAKANG

Pada masa pandemi, penilaian berbasis digital sangat diperlukan dalam proses pembelajaran jarak jauh. Setelah proses pembelajaran kembali normal di mana proses pembelajaran beralih dari pembelajaran daring sepenuhnya menjadi pembelajaran hibrid maupun sepenuhnya tatap muka. Meskipun pembelajaran bisa dikatakan kembali normal, berdasarkan hasil studi pendahuluan, kebutuhan akan penilaian berbasis digital masih sangat dibutuhkan untuk efisiensi proses penilaian dan efisiensi waktu. Selain itu, untuk menyongsong era digital, kebutuhan akan penilaian yang berbasis digital tidak dapat dielakkan dari proses pembelajaran (Fitriani, 2021; Susilawati, Khaira, & Atmawarni, 2022).

Dalam pembelajaran, asesmen merupakan hal yang sangat penting dilakukan salah satunya sebagai proses refleksi diri baik untuk guru maupun siswa. Dari sisi guru, hasil dari asesmen ini bisa digunakan sebagai acuan untuk proses pembelajaran selanjutnya baik dari aspek metode pengajaran maupun materi yang disampaikan ke peserta didik. Dari sisi peserta didik, hasil dari asesmen bisa digunakan sebagai tolok ukur pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Dengan demikian, peserta didik bisa mengevaluasi tingkat belajar mereka (Buahana, Karta, Astawa, & Amalina, 2022).

Asesmen digital saat ini sangat diperlukan baik untuk efisiensi waktu maupun dari proses penilaian yang dinilai bisa mengurangi dampak negatif asesmen yang berbasis konvensional (Zamista, 2022). Asesmen digital yang digunakan dalam pembelajaran ada yang bisa diakses baik secara luring, daring, maupun dua-duanya. Dalam pemilihan asesmen digital yang dipakai tergantung pada tujuan yang akan dicapai dalam asesmen tersebut, ketersediaan fitur dalam aplikasi yang akan digunakan dan media yang digunakan apakah kompatibel dengan aplikasi yang akan dipakai dalam asesmen. Aplikasi yang digunakan dalam asesmen digital yang bisa diakses baik secara luring maupun daring seperti *Kahoot*, *Quizzis*, *Quizlet*, *Google Form*, *Google Classroom*, *I-Spring*, dll. Hasil penelitian terdahulu tentang penilaian berbasis digital menunjukkan hasil yang positif pada minat dan hasil belajar siswa (Aryani et al., 2021; Chaeroni et al., 2020; Dizon, 2016; Irtawaty et al., 2018; Masyrufin, 2022; Purwasih & Minarti, 2022).

Namun sayangnya, mayoritas guru di sekolah masih menggunakan sistem konvensional dengan berbasis kertas dalam proses penilaian. Pemberian tes dalam bentuk kertas dinilai sangat tidak efektif pada pembelajaran jarak jauh karena kurangnya objektivitas pada proses pengerjaan tugas karena guru tidak bisa mengawasi siswa secara langsung (Fitriani, 2021; Nasution & Nasution, 2020; Purnomo, 2021). Hasil studi pendahuluan yang kami lakukan terhadap guru-guru di SMA Islam Nusantara Malang menunjukkan bahwa guru-guru di sana belum menggunakan penilaian berbasis digital dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, kami berniat untuk memberikan informasi

kepada guru-guru di SMA Islam Nusantara tentang penilaian berbasis digital menggunakan *Quiz-maker I-Spring*. Aplikasi ini dinilai sangat cocok untuk penilaian berbasis digital dikarenakan aplikasi ini mempunyai beberapa kelebihan di antaranya dapat dijadikan media yang menarik bagi siswa, lebih mudah digunakan, bisa gunakan untuk membuat beberapa bentuk soal yang bisa dikerjakan baik secara luring maupun daring (Irtawaty et al., 2018; Ningsih & Mulyono, 2019).

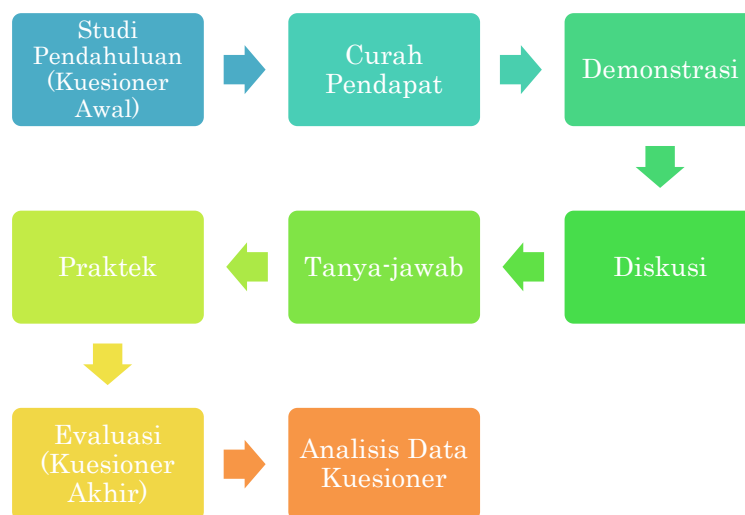
Dari beberapa latar belakang yang diungkapkan di atas, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk mendampingi guru-guru SMA Islam Nusantara dalam membuat asesmen berbasis digital dengan aplikasi *Quiz-maker I-Spring* dan untuk mengetahui manfaat dari penggunaan asesmen digital ini untuk penilaian bagi guru-guru semua mata pelajaran di SMA Islam Nusantara.

## B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah curah pendapat, ceramah, demonstrasi, diskusi, tanya jawab dan latihan yang diikuti oleh 13 guru-guru SMA Islam Nusantara sebagai partisipan. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah kuesioner dan *field notes*. Ada dua jenis kuesioner yang diberikan, yaitu kuesioner sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan. Kuesioner yang diberikan sebelum pelatihan terdiri dari dua pertanyaan yang berisi tentang sejauh mana partisipan mengetahui tentang *Quiz-maker I-Spring*. Untuk kuesioner yang diberikan setelah pelatihan terdiri dari enam pertanyaan mengenai pelatihan yang pembuatan asesmen digital menggunakan *Quiz-maker I-Spring*.

Prosedur dari pengumpulan data dalam pengabdian ini adalah (1) studi pendahuluan (analisis kebutuhan) (Eda, 2014) dengan membagikan kuesioner sebelum pelatihan; (2) curah pendapat tentang asesmen digital; (3) pemaparan materi tentang *Quiz-maker I Spring*; (4) pemateri mendemonstrasikan cara kerja *Quiz-maker I Spring*; (5) diskusi bersama mengenai materi; (6) tanya jawab mengenai materi; (7) peserta berlatih membuat asesmen digital didampingi tim pemateri; (8) pembagian kuesioner di akhir pelatihan; dan (9) analisis data secara kualitatif yang terkumpul berdasarkan kecenderungan peserta menjawab kuesioner yang dibagikan. Prosedur pengumpulan data di atas dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu (1) tahap awal yang meliputi studi pendahuluan, curah pendapat, dan demonstrasi; (2) tahap inti (pelaksanaan) yang terdiri dari praktik, tanya-jawab, dan diskusi; dan (3) tahap akhir, yaitu evaluasi dan analisis data.

Ketika kegiatan pelatihan berlangsung, kami juga mengumpulkan data berupa data lapangan yang mengungkapkan atmosfer dan respons peserta pada saat mengikuti pelatihan. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif yang kemudian bisa diambil kesimpulan akan kebermanfaatan aplikasi yang dipelajari oleh peserta pelatihan. Untuk lebih jelasnya, prosedur pengumpulan data diilustrasikan di Gambar 1.



**Gambar 1.** Prosedur Pengambilan Data

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk pemaparan hasil dan pembahasan, kami membaginya dalam tiga sub-bab sesuai dengan tahapan prosedur pengambilan data pada kegiatan pengabdian ini yaitu (1) tahap awal; (2) tahap inti; dan (3) tahap akhir. Untuk masing-masing sub-bab akan diuraikan berdasarkan kegiatan yang dilaksanakan di masing-masing tahapan.

#### 1. Tahap Awal

Dalam tahap awal ini, kami melakukan studi pendahuluan dengan membagikan kuesioner sebelum kami memulai pelatihan (lihat Tabel 1). Setelah kuesioner dibagikan, kami menunggu sejenak memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mengisi kuesioner tersebut yang kemudian dikumpulkan kembali setelah diisi. Setelah semua lembar kuesioner dikembalikan kepada kami, kegiatan selanjutnya yakni curah pendapat, atau sebut saja tanya jawab, untuk mengaktifkan informasi-informasi atau pengalaman-pengalaman yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan untuk mengarahkan peserta pada pokok materi. Gambar 2 di bawah ini diambil ketika kuesioner dibagikan di awal sebelum pelatihan.



**Gambar 2.** Pembagian Kuesioner kepada Partisipan sebelum Pelatihan

Kegiatan selanjutnya setelah partisipan mempunyai gambaran mengenai pokok materi adalah demonstrasi, di mana pemateri menjelaskan secara detail mengenai materi yang akan dibahas dan cara kerjanya. Dari penjelasan ini, diharapkan partisipan memahami cara membuat asesmen digital dengan aplikasi *Quiz-maker I Spring*. Gambar 3 di bawah adalah dokumentasi kami ketika pemateri memberi penjelasan terkait pembuatan asesmen digital.



**Gambar 3.** Pemateri Mendemonstrasikan Materi tentang Pembuatan Asesmen Digital dengan Aplikasi *Quiz-maker I Spring*

Pada tahap ini, partisipan memperhatikan dengan seksama demonstrasi dari materi yang disampaikan. Partisipan cukup antusias dalam mengikuti penjelasan dari pemateri. Hal ini terbukti dari observasi yang kami lakukan, partisipan memberikan perhatian penuh pada materi yang disampaikan (lihat Gambar 4).



**Gambar 4.** Partisipan Pelatihan Memperhatikan dengan Seksama Penjelasan yang Disampaikan oleh Pemateri

## 2. Tahap Inti

Dalam tahap inti, partisipan mempraktikkan materi yang sebelumnya telah disampaikan oleh pemateri. Dalam hal ini, partisipan berperan aktif dalam memproses materi yang disampaikan dengan berdiskusi mengenai materi yang disampaikan yang kemudian diikuti dengan tanya-jawab mengenai materi tersebut yang pada akhirnya partisipan mempraktikkan sendiri materi yang didapatkan. Di tahap ini, kami juga melakukan observasi

atas kegiatan yang berlangsung yang datanya kami kumpulkan dal bentuk catatan lapangan.



**Gambar 5.** Partisipan Bertanya ketika Sesi Tanya Jawab

Setelah sesi tanya-jawab, selanjutnya adalah praktik membuat asesmen digital dengan aplikasi *Quiz-maker I Spring* menggunakan laptop masing-masing yang sebelumnya telah terpasang aplikasi tersebut. Gambar 6 berikut menunjukkan partisipan yang sedang mempraktikkan cara pembuatan asesmen digital.



**Gambar 6.** Partisipan Praktik Membuat Asesmen Digital dengan Aplikasi *Quiz-maker I Spring*

### 3. Tahap Akhir

Di tahap akhir ini, kami melakukan evaluasi dengan membagikan kuesioner di akhir pelatihan (lihat Tabel 2). Kuesioner tersebut diisi oleh peserta setelah melalui tahap inti. Setelah selesai mengisi kuesioner, peserta mengembalikan lembar kuesioner yang kemudian akan kami analisis secara kualitatif sebagai bagian dari proses evaluasi atas pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Berikut kami paparkan hasil analisis data dari tahap awal hingga akhir dari data yang terkumpul baik dari kuesioner yang dibagikan maupun dari observasi yang berbentuk catatan lapangan ketika pelatihan berlangsung. Data yang didapat dari kuesioner sebelum pelatihan dipaparkan dalam Tabel 1 dan Tabel 2 berikut ini.

**Tabel 1.** Hasil Kuesioner Sebelum Pelatihan

Pertanyaan	Jawaban (dalam %)				
	1	2	3	4	5
Saya membuat soal berbasis kertas/penilaian tradisional di kelas (Pertanyaan 1)	0	15.38	38.46	38.46	7.69
Saya sangat antusias dengan topik yang akan disajikan pemateri (Pertanyaan 2)	0	0	15.38	46.15	38.46

Notes: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju.

Kuesioner di atas menunjukkan bahwa dari 13 guru yang menjadi partisipan dalam pelatihan untuk pertanyaan mengenai pembuatan soal secara konvensional di kelas sebagian besar guru menjawab setuju dan netral di porsi terbesar yang masing-masing dengan porsi yang sama yaitu 38.46% yang kemudian diikuti oleh jawaban tidak setuju dengan porsi 15.38%. Posisi ketiga yaitu dengan jawaban sangat setuju dengan porsi 7.69%. Untuk posisi terakhir dengan jawaban ‘Sangat Tidak Setuju’ dengan porsi 0%. Untuk itu, di pertanyaan kedua mengenai antusiasme mengikuti pelatihan, porsi terbesar pada jawaban ‘Setuju’ dengan persentase 46.15% dan diikuti oleh ‘Sangat Setuju’ 38.46% kemudian di urutan terakhir ‘Netral’ dengan porsi 15.38%. Ini menunjukkan bahwa guru-guru sebagian besar masih menggunakan penilaian tradisional/konvensional berbasis kertas pada proses penilaian dan mereka antusias untuk mengikuti pelatihan ini. Untuk data kuesioner setelah pelatihan bisa dilihat di Tabel 4.

**Tabel 2.** Kuesioner Setelah Pelatihan Diadaptasi dari (Amalia, 2020)

Pertanyaan	Jawaban (dalam %)				
	1	2	3	4	5
Menurut saya, aplikasi <i>I-Spring</i> menarik dan menyenangkan untuk dipelajari (Pertanyaan 1)	0.00	0.00	15.38	46.15	38.46
Menurut saya, aplikasi <i>I-Spring</i> mempunyai tampilan yang menarik (Pertanyaan 2)	0.00	0.00	7.69	53.85	38.46
Menurut saya, aplikasi <i>I-Spring</i> mempunyai fitur-fitur yang <i>challenging</i> /menantang (Pertanyaan 3)	0.00	0.00	7.69	69.23	23.08
Saya senang membuat soal dengan aplikasi <i>I-Spring</i> (Pertanyaan 4)	0.00	0.00	38.46	30.77	30.77
Menurut saya, siswa yang mengerjakan soal dengan aplikasi <i>I-Spring</i> seperti bermain <i>game</i> (Pertanyaan 5)	0.00	7.69	23.08	46.15	23.08
Menurut saya, soal yang dibuat dengan aplikasi <i>I-Spring</i> bisa mengurangi ketakutan siswa dalam mengerjakan soal (Pertanyaan 6)	0.00	0.00	23.08	69.23	7.69
Rata-rata	0.00	1.28	19.23	52.56	26,92

Notes: 1 = sangat tidak setuju; 2 = tidak setuju; 3 = netral; 4 = setuju; 5 = sangat setuju.

Berdasarkan data kuesioner di atas, jawaban partisipan sebagian besar menunjukkan respons positif. Hal ini bisa dilihat dari persentase jawaban terbesar dari pertanyaan nomor 1 sampai 3 adalah 'Setuju.' Kemudian jawaban dengan persentase terbesar kedua adalah 'Sangat Setuju' yang diikuti oleh jawaban 'Netral.' Tidak ada jawaban atau 0% untuk jawaban 'Sangat Tidak Setuju' dan 'Tidak Setuju.' Hal ini menunjukkan bahwa dari pelatihan tersebut partisipan menganggap bahwa *I-Spring* merupakan aplikasi yang (1) menarik dan menyenangkan untuk dipelajari lebih lanjut; (2) mempunyai tampilan yang menarik; dan (3) mempunyai fitur yang menantang untuk dipelajari.

Untuk jawaban pertanyaan nomor 4, sedikit berbeda dari pertanyaan sebelumnya. Dari pertanyaan ini sebagian besar partisipan menjawab 'Netral.' Kemudian persentase kedua dan ketiga dengan bobot yang sama untuk jawaban 'Setuju' dan 'Sangat Setuju.' Hal ini kemungkinan disebabkan oleh kurangnya kepercayaan diri partisipan atau takut salah ketika membuat soal dengan menggunakan asesmen digital seperti *I-Spring*. Selain itu, kurangnya pengetahuan sekaligus membutuhkan lebih banyak praktik untuk pembuatan asesmen digital dengan aplikasi *I-Spring*. Hal ini sesuai dengan tentang pentingnya kepercayaan diri (Andriani, Maemonah, & Wiranata, 2022) dan banyaknya latihan dalam belajar (Anita, Martin, & Hastiani, 2022).

Untuk jawaban nomor 5 dan 6, persentase terbesar ada pada jawaban 'Setuju' yang kemudian diikuti oleh jawaban 'Netral' dan 'Sangat Setuju' dengan persentase yang sama pada nomor 4 dan untuk nomor 5 persentase kedua dan ketiga ada pada jawaban 'Netral' dan diikuti oleh 'Sangat Setuju' dengan persentase 23.08% dan 7.69%. Yang perlu digarisbawahi, dari jawaban partisipan ada tiga nomor (pertanyaan 2, 3, dan 6) dengan bobot lebih dari 50% pada jawaban 'Setuju' tentang tampilan yang menarik, fitur yang menantang, dan manfaat *I-Spring* untuk mengurangi ketakutan siswa dalam mengerjakan soal. Telah banyak diakui oleh banyak ahli bahwa media yang menarik bisa memotivasi dalam belajar sehingga banyak sekali penelitian tentang pengembangan media belajar yang menarik dan pengaruhnya terhadap hasil belajar (Efendi, 2020; Fajri et al., 2022; Sukma & Handayani, 2022).

Dari semua data yang dipaparkan di atas kemudian kami ambil rata-rata untuk setiap jawaban, yakni rata-rata tertinggi ada pada angka 4 yaitu 'Setuju' sebesar 52.56% yang diikuti oleh peringkat kedua pada angka 5 'Sangat Setuju' yaitu pada persentase 26.92%. Untuk rata-rata peringkat ketiga, keempat dan kelima ada pada jawaban 'Netral,' 'Tidak Setuju,' dan 'Sangat Tidak Setuju.' Dengan persentase masing-masing secara berurutan 19.23%, 1.26%, dan 0.00%. Hal ini menegaskan bahwa partisipan mempunyai persepsi yang positif terhadap asesmen digital dengan memanfaatkan aplikasi *Quiz-maker I Spring* dalam pelatihan ini. Selain temuan yang dipaparkan di atas berdasarkan kuesioner yang diberikan pada partisipan, berdasarkan observasi yang dilakukan ketika pelatihan ada beberapa hal yang perlu menjadi perhatian untuk menetralkan kendala-kendala dalam pelaksanaannya, yaitu:



- a. Keterbatasan fitur aplikasi *Quiz-maker I-Spring* untuk versi yang tidak berbayar.
- b. Sebelum pelatihan perlu memastikan aplikasi telah *download* di laptop peserta pelatihan.

Dalam pelatihan ini, terlihat ada respons positif dari peserta yang terbukti dengan keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan. Berikut kami sertakan foto kegiatan yang menunjukkan antusias partisipan terhadap materi yang disampaikan (Gambar 7).



**Gambar 7.** Antusias Partisipan dengan Bertanya setelah Pelatihan Selesai

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Dari temuan yang dipaparkan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa guru-guru yang mengikuti pelatihan menunjukkan antusiasme yang besar dan ketertarikan untuk menggunakan I-Spring sebagai alternatif untuk asesmen digital karena beberapa hal di antaranya (1) aplikasinya menarik dan menyenangkan untuk dipelajari; (2) mempunyai tampilan yang menarik; (3) dilengkapi dengan fitur yang menantang untuk dipelajari; dan (4) kebermanfaatannya yang diperoleh siswa ketika mengerjakan tes misalnya mengurangi ketakutan siswa ketika mengerjakan soal sehingga lebih menyenangkan ketika mengerjakan soal. Berdasarkan Tabel 2, rata-rata tertinggi ada pada angka 4 yaitu 'Setuju' sebesar 52.56% yang diikuti oleh peringkat kedua pada angka 5 'Sangat Setuju' yaitu pada persentase 26.92%. Untuk itu program ini diharapkan mampu memberikan solusi alternatif untuk pembuatan soal dengan mengintegrasikan teknologi pada proses evaluasi pembelajaran. Berdasarkan temuan-temuan di atas, perlu diadakan *follow-up* keberlanjutan penggunaan aplikasi tersebut untuk penilaian. dengan memanfaatkan aplikasi yang sama diharapkan bisa memaksimalkan potensi di setiap fiturnya. Untuk pelatihan lanjutan, sangat penting untuk memaksimalkan semua potensi fitur-fiturnya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Malang yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Amalia, D. F. (2020). Quizizz Website as an Online Assessment for English Teaching and Learning: Students' Perspective. *Journal of English Language Teaching*, 7(1), 1–8.
- Andriani, K. M., Maemonah, & Wiranata, R. R. S. (2022). Penerapan Teori Belajar Behavioristik B. F. Skinner dalam Pembelajaran : Studi Analisis Terhadap Artikel Jurnal Terindeks Sinta Tahun 2014 - 2020. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*. <https://doi.org/10.54396/saliha.v5i1.263>
- Anita, Martin, & Hastiani. (2022). Percaya diri dalam belajar Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Spirits*. <https://doi.org/10.30738/spirits.v11i2.12673>
- Aryani, D., Patiro, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>
- Buahana, B. N., Karta, I. W., Astawa, I. M. S., & Amalina, A. D. (2022). Pelayanan Peningkatan Kemampuan Melaksanakan Asesmen dan Diagnosis Kesulitan Belajar pada Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.54082/jamsi.611>
- Chaeroni, Y., Hamdani, N. A., Margana, A., & Rahadian, D. (2020). Penerapan I-Spring Suite 8 pada Model Pembelajaran IMPROVE untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik pada Pokok Bahasan Program Linier di Tingkat Sekolah Menengah. *Gunahumas*. <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i2.23026>
- Dizon, G. (2016). Quizlet in the EFL classroom: Enhancing academic vocabulary acquisition of Japanese university students. *Teaching English with Technology*.
- Eda, G. (2014). An Analysis of Engineering Students' English Language Needs. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 4182 – 4186.
- Efendi, R. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Kompetensi Siswa di SMA Negeri 4 Palembang. *Jurnal Pengabdian Sriwijaya*. <https://doi.org/10.37061/jps.v8i2.12432>
- Fajri, Z., Dewi Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Fitriani, F. (2021). Analisis Penilaian Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Implikasinya Terhadap Peningkatan Kualitas Pendidikan SD/MI. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*. <https://doi.org/10.47766/ga.v2i2.152>
- Irtawaty, A. S., Ulfah, M., Hadiyanto, H., & Suhaedi, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi I-Spring untuk Peningkatan Kualitas Teaching Method bagi Guru SMK di Balikpapan. *LOGISTA - Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.25077/logista.2.2.66-74.2018>
- Masyrufin, A. (2022). Pengembangan Game Kahoot Sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.977>
- Nasution, H. A., & Nasution, F. A. (2020). Pengembangan Teknik dan Instrumen Asesmen Aspek Pengetahuan Berbasis Teknologi. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v8i2.1306>
- Ningsih, S. K., & Mulyono, H. (2019). Digital assessment resources in primary and

- secondary school classrooms: Teachers' use and perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i08.10730>
- Purnomo, M. E. (2021). Innovation in Education During Pandemic: Challenges and Opportunities. *Proceedings of International Education*.
- Purwasih, R., & Minarti, E. D. (2022). Pelatihan Powerpoint I-Spring bagi Guru MGMP Matematika Sebagai Median Interaktif Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*. <https://doi.org/10.31932/jpmk.v5i1.1509>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Susilawati, E., Khaira, I., & Atmawarni, A. (2022). Penerapan Model Penilaian Berbasis Teknologi Digital ASES untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa pada Matakuliah Kebijakan Publik. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*. <https://doi.org/10.24114/jtp.v15i1.33761>
- Zamista, A. A. (2022). Asesmen Online sebagai Asesmen Alternatif dalam Pembelajaran Era Digital: Penelitian Systematic Literature Review. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*. <https://doi.org/10.24090/insania.v27i2.6756>