

## **Upaya Menumbuhkan Budaya *Paperless* Melalui Pemanfaatan *iSpring Quiz Maker* di SMK YPPM Boja**

### ***A Strategy to Increase The Paperless Culture Using iSPRING Quizmaker in SMK YPPM Boja***

<sup>1</sup>Saringatun Mudrikah, <sup>1</sup>Kusmuriyanto, <sup>1</sup>Kardiyem

<sup>1</sup> Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Semarang

Korespondensi: S. Mudrikah, [saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id](mailto:saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id)

Naskah Diterima: 28 Januari 2020. Disetujui: 26 Desember 2020. Disetujui Publikasi: 4 Januari 2021

**Abstract.** Increasing technology, information and communication develops, all sectors must changes, including education. The success of teaching and learning activities can be known through the evaluation of learning. Evaluation learning media that should be applied can vary not only using print evaluation media but has begun to switch to technology-based or computer-based evaluation media. If the teacher is able to use computer-based evaluation media, it is expected that the use of too much paper can be reduced. One effort to reduce the use of paper as an evaluation media is through training in making learning media using *iSpring Quizmaker*. The dedication activity made this learning evaluation media located at SMK YPPM Boja, Kendal. The partners who participated in the training activities consisted of all teachers in SMK YPPM Boja, Kendal, as many as 20 people. The method of service activities is to provide material (presentation) and mentoring practices. The evaluation method in this activity is through the distribution of response questionnaires. The results of the activity concluded that: 85% of partners stated that it was easy to make evaluation media using *iSpring Quizmaker*, 90% of partners felt interested in using *iSpring Quizmaker*, and 80% of partners thought that using *iSpring Quizmaker* was beneficial.

**Keywords:** *Paperless, iSpring quiz maker, learning evaluation media.*

**Abstrak.** Seiring berkembangannya teknologi, informasi, dan komunikasi, menuntut semua sektor mengalami perubahan, tak terkecuali pendidikan. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar dapat diketahui melalui evaluasi pembelajaran. Sudah seharusnya media evaluasi pembelajaran yang diterapkan dapat bervariasi tidak hanya menggunakan media evaluasi tercetak namun sudah mulai berpindah kepada media evaluasi berbasis teknologi atau komputer. Apabila guru mampu menggunakan media evaluasi berbasis komputer, maka diharapkan penggunaan kertas yang terlalu banyak dapat berkurang. Salah satu upaya dalam untuk mengurangi penggunaan kertas sebagai media evaluasi adalah melalui adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *iSpring Quizmaker*. Kegiatan pengabdian pembuatan media evaluasi pembelajaran ini bertempat di SMK YPPM Boja, Kendal. Mitra yang mengikuti kegiatan pelatihan terdiri dari seluruh guru-guru di SMK YPPM Boja, Kendal sebanyak 20 orang. Metode kegiatan pengabdian adalah dengan pemberian materi (presentasi) dan praktik pendampingan. Metode evaluasi pada kegiatan ini melalui penyebaran angket respon. Hasil kegiatan menghasilkan kesimpulan bahwa: 85% mitra menyatakan mudah dalam membuat media evaluasi menggunakan *iSpring Quizmaker*, 90% mitra merasa tertarik menggunakan *iSpring Quizmaker*, dan 80% mitra menganggap bahwa penggunaan *iSpring Quizmaker* bermanfaat.

**Kata Kunci:** *Paperless, iSpring Quiz maker, media evaluasi pembelajaran.*

## Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Hal tersebut mengakibatkan adanya perubahan-perubahan secara *massive* pada aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Keberadaan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi adalah untuk menggantikan tuas dan keterbatasan manusia. Perkembangan ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses pembelajaran dan kualitas pendidikan di Indonesia, salah satunya proses evaluasi pembelajaran peserta didik selama di sekolah.

Kegiatan evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan pembelajaran dan capaian hasil pembelajaran peserta didik (Hadiarti & Fadhilah, 2017). Kegiatan ini disusun secara sistematis untuk mengukur, menilai, dan membuat keputusan yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh guru. Pelaksanaan evaluasi yang benar sangat dibutuhkan untuk dapat mengukur capaian tujuan pembelajaran dengan tepat. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari perubahan yang terjadi pada peserta didik. Salah satu tanda bahwa peserta didik telah belajar yakni terdapat perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Hadiarti & Fadhilah, 2017). Perubahan pada aspek pengetahuan dapat dievaluasi melalui tes dan hasilnya merupakan presentasi dari hasil belajar peserta didik.

Evaluasi pembelajaran peserta didik sudah seharusnya menggunakan media evaluasi berbasis teknologi, bukan berbasis kertas. Kegiatan ini juga memicu upaya konservasi lingkungan melalui kebijakan *paperless*. Penelitian yang dilakukan oleh Taufik et al. (2016) mengungkapkan media evaluasi menggunakan *electronic portfolio* yang dikembangkan mendapatkan persentase sebesar 96,55%, artinya sangat efektif dan efisien dalam mendukung kebijakan pengelolaan pengurangan penggunaan kertas (*paperless policy*). Evaluasi berbasis teknologi juga memiliki dampak positif bagi peserta didik (Chao, et al., 2012). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Oduntan et al., (2015) mengungkapkan bahwa peserta didik umumnya lebih tertarik menggunakan metode penilaian modern (berbasis komputer). Lebih lanjut penelitian mengungkapkan hasil kerja mereka menulis tes berbasis komputer lebih baik daripada kinerja peserta didik yang tes menggunakan kertas. Penggunaan teknologi komputer sebagai media evaluasi pembelajaran dapat menghindarkan guru dari pekerjaan koreksi yang menghabiskan waktu dan membosankan serta hasil evaluasi dapat diperoleh dengan cepat.

Fakta di lapangan menunjukkan secara umum SMK YPPM Boja melakukan evaluasi proses pembelajaran secara manual, yaitu dengan menggunakan instrumen evaluasi tercetak (menggunakan kertas). Evaluasi jenis ini memiliki banyak kekurangan, yaitu (1) membutuhkan waktu dan biaya yang cukup banyak untuk memproduksi instrumen, (2) memerlukan waktu yang banyak untuk proses koreksi dan pengolahan skor, (3) memerlukan waktu yang cukup banyak untuk pemberian umpan balik kepada responden, (4) secara psikologis evaluasi dengan manual tercetak sering menimbulkan kecemasan pada peserta tes (Setemen, 2010).

Kurangnya pelatihan yang diikuti oleh guru SMK YPPM Boja berakibat pada rendahnya variasi seorang guru dalam menentukan dan membuat media untuk melakukan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Sari et al. (2020) pengetahuan guru terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi masih sangat minim, sehingga pembelajaran di sekolah masih belum intens memanfaatkan media/bahan ajar berbasis teknologi informasi. Kondisi demikian dibuktikan dengan kegiatan pelaksanaan evaluasi yang masih monoton, yakni dengan tes tertulis yang diselenggarakan pihak sekolah. Sudah seharusnya

SMK YPPM Boja melakukan inovasi media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi informasi, sekaligus memainkan peran sektor Pendidikan di era perkembangan teknologi informasi. Apabila kondisi tersebut dibiarkan maka SMK YPPM Boja akan tertinggal dengan sekolah lain yang telah menerapkan media evaluasi pembelajaran, dan secara tidak efektif dan efisien dalam hal pengelolaan penggunaan kertas (*paper policy*).

Salah satu media evaluasi perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengetahui hasil ujian secara langsung adalah dengan *iSpring Quiz Maker*. *iSpring Quiz Maker* adalah proses pembelajaran yang terintegrasi (*add ins*) dengan perangkat lunak Microsoft *Power Point*. Perangkat lunak ini merupakan salah satu *tool* yang mengubah file presentasi yang kompetibel dengan *power point* untuk menjadikan bentuk *flash*. *iSpring* membuat bahan ajar disajikan secara interaktif dan menarik. Perangkat lunak ini juga memungkinkan evaluasi pembelajaran dapat disajikan dalam berbagai bentuk misalnya benar/salah (*true/false*), pilihan ganda (*multiple choice*), *type in*, mencocokkan (*matching*), *numeric*, *fill in the blank*, dan *word blank*.

Kelebihan *iSpring Quiz Maker* adalah lebih efisien, meminimalisir *human error*, soal dapat diacak dengan cepat sehingga dapat mengurangi kecurangan di dalam ujian, alokasi waktu yang ditentukan sesuai rencana. *iSpring Quiz Maker* dapat menjawab soal dan mengetahui skor jawaban secara langsung.

Berbagai penelitian terkait penggunaan *iSpring Quizmaker* sebagai media evaluasi pembelajaran telah dilakukan seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Hadiarti & Fadhilah (2017) yakni terkait kepraktisan yang ditunjukkan oleh respon positif guru sebesar 82,5% dan peserta didik sebesar 72,5% yang terkategori sangat kuat. Selain itu keefektifan penggunaan media *iSpring Quizmaker* juga ditunjukkan oleh persentase ketuntasan siswa sebesar 76,9 %.

Hasil penelitian lain juga dilakukan oleh Maryana, et al. (2019) yang menyatakan bahwa hasil aktivitas yang dilakukan siswa untuk kelas VIIIb sebagai kelas ujicoba terbatas sebanyak 4 kali pertemuan yaitu sebesar 84,94% sedangkan untuk aktivitas siswa di kelas VIIIa sebagai kelas ujicoba luas yaitu 86,91%, yang berarti bahwa kedua kelas yang dilakukan ujicoba pada kategori sangat baik. Ini menunjukkan bahwa sangat praktis untuk digunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *iSpring quizmaker*. Selain itu, keefektifan juga diukur dengan menggunakan tes hasil belajar peserta didik, respon peserta didik, dan tes hasil belajar peserta didik berdasarkan rata-rata *N-Gain* dan diperoleh nilai untuk kelas VIIIb hasil *N-Gain* sebesar 0,44 sedangkan untuk tes hasil belajar siswa kelas VIIIa *N-Gain* sebesar 0,47 yang berarti kedua kelas memiliki gain dengan kategori sedang. Sedangkan Untuk respon siswa data yang diperoleh di kelas VIIIb adalah 86,55% dan dikelas VIIIa adalah 88,71% yang menunjukkan kategori respon sangat positif. Sehingga dari hasil tes hasil belajar dan respon positif siswa menunjukkan bahwa sangat efektif untuk digunakan media pembelajaran *iSpring Quizmaker* sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran selain memberikan kemudahan dan menggefisienkan waktu, namun juga dapat mendukung program Peningkatan kesadaran lingkungan dengan meminimalisir penggunaan kertas. kegiatan meminimalisir penggunaan kertas ini sering disebut dengan istilah *paperless*. *Paperless* merupakan upaya untuk mengurangi pemakaian kertas bukan berarti meniadakan pemakaian kertas sama sekali. Jadi konsep *Paperless* tidak diterjemahkan dengan arti "Bebas Kertas", karena hampir tidak mungkin bagi sebuah institusi khususnya pendidikan untuk tidak menggunakan kertas dalam menjalankan tugas administrasinya. Konsep ini merupakan hasil pemikiran yang muncul selain sebagai akibat berkembangnya teknologi informasi dan komputer

juga merupakan sebuah solusi untuk mengurangi penggunaan *filling kabinet* sebagai tempat penyimpanan arsip dan merupakan pekerjaan yang memakan waktu terlalu lama.

Universitas Negeri Semarang (UNNES) sebagai Universitas yang mengusung program konservasi yaitu memiliki kepedulian terhadap lingkungan serta keramahan sosial. Setiap warga UNNES berkewajiban mendukung pelaksanaan tata kelola kampus berbasis konservasi dan setiap unit kerja wajib mendorong dan memfasilitasi pengembangan tata kelola kampus berbasis konservasi. Dalam pengembangan tata kelola kampus berbasis konservasi ini diwujudkan melalui 7 (tujuh) pilar utama dari Universitas Konservasi salah satunya adalah kebijakan nirkertas. Program pilar kebijakan nirkertas diterapkan melalui optimalisasi sistem berbasis teknologi informasi, efisien penggunaan kertas, pemanfaatan kertas daur ulang, dan penggunaan kertas ramah lingkungan.

Dengan Adanya program nirkertas yang diterapkan di lingkungan kerja UNNES diharapkan juga dapat dilaksanakan di tempat lain mengingat pentingnya melakukan efisiensi penggunaan kertas agar tidak berlebihan. Sehingga program pengabdian ini dilakukan pada mitra agar mitra juga dapat menerapkan pengelolaan penggunaan kertas dengan bijak salah satunya melalui pemanfaatan teknologi.

Kegiatan pemanfaatan *iSpring Quiz Maker* untuk media evaluasi kegiatan pembelajaran sebagai upaya menumbuhkan budaya *paperless* diharapkan akan terus dapat dilakukan oleh SMK YPPM Boja. Selain itu, hasil pengabdian ini akan memberikan manfaat yang berarti bagi pihak sekolah sasaran yang selama ini masih dominan menggunakan media cetak sebagai bahan evaluasi dalam pembelajaran.

### **Metode Pelaksanaan**

**Tempat dan Waktu.** Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMK YPPM Boja Kabupaten Kendal. Kegiatan dilaksanakan selama 4 bulan dimulai pada bulan Juni 2019 sampai September 2019.

**Khalayak Sasaran.** Mitra kegiatan adalah seluruh guru di SMK YPPM Boja, Kabupaten Kendal yang berjumlah 20 orang.

**Metode Pengabdian.** Kegiatan pada pengabdian ini terdiri dari pelatihan *iSpring Quiz Maker* dan pembuatan media pembelajaran. Masing-masing kegiatan terdiri dari 3 metode yaitu tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

- a. Tahap persiapan, tim pengabdian mengungkap permasalahan yang muncul di kalangan guru, kemudian dilakukan diskusi antara pengusul bersama mitra untuk merumuskan akar masalah prioritas yang disepakati serta menentukan solusi yang tepat. Permasalahan yang ditemui sasaran mitra yaitu kurangnya pengetahuan guru dalam menentukan media evaluasi pembelajaran peserta didik, kurangnya keterampilan guru dalam melakukan variasi media evaluasi pembelajaran, dominasinya penggunaan kertas sebagai media evaluasi pembelajaran dan kurangnya guru dalam penguasaan berbagai teknik untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi, serta kurangnya motivasi guru dalam melakukan inovasi terhadap media evaluasi pembelajaran. Setelah menganalisis permasalahan yang terjadi pada mitra, tim pengabdian mulai merumuskan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.
- b. Tahap pelatihan penggunaan media evaluasi yang berbasis teknologi yaitu dengan menggunakan perangkat lunak *iSpring Quiz Maker*. Setelah menentukan perangkat lunak yang akan digunakan, selanjutnya tim pengabdian menyusun *draft* modul tutorial penggunaan aplikasi *iSpring Quiz Maker*. Setelah menyusun *draft*, langkah selanjutnya finalisasi *draft* modul menjadi modul penggunaan *iSpring Quiz Maker* yang siap digunakan oleh guru.

- c. Tahap pelaksanaan seluruh kegiatan dipandu oleh tim pengabdian untuk mempraktikkan langsung pembuatan media evaluasi pembelajaran menggunakan *iSpring Quiz Maker* sesuai mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Tahap evaluasi kegiatan berdasarkan penilaian proses sehingga dapat diketahui kesulitan-kesulitan yang dialami oleh mitra dalam penyusunan media evaluasi *iSpring Quiz Maker*.

**Indikator Keberhasilan.** Indikator keberhasilan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilihat dari masing-masing metode pada setiap kegiatannya.

- a. Indikator keberhasilan tahap persiapan

Indikator keberhasilan pada tahap persiapan adalah dapat diketahui permasalahan yang dialami mitra dalam menentukan media untuk evaluasi pembelajaran

- b. Indikator keberhasilan tahap pelatihan

Indikator keberhasilan pada tahap pelatihan adalah tersusunnya draft modul penggunaan *iSpring Quiz Maker* yang dapat membantu guru dalam mengoperasikan perangkat lunak *iSpring Quiz Maker* tersebut.

- c. Indikator keberhasilan tahap pelaksanaan

Indikator keberhasilan pada tahap pelaksanaan pengabdian ini dilihat dari respon mitra setelah menerapkan media evaluasi pembelajaran dengan menggunakan *iSpring Quiz Maker*. Aspek respon tersebut terdiri atas :

- (a) Aspek kemudahan
- (b) Aspek ketertarikan
- (c) Aspek kebermanfaatn

Kegiatan ini dianggap berhasil apabila dipenuhi salah satu dari ketiga kondisi sebagai berikut:

- a. Jika lebih dari 75% peserta menjawab “mudah” pada aspek kemudahan
- b. Jika lebih dari 75% peserta menjawab “tertarik” pada aspek ketertarikan
- c. Jika lebih dari 75% peserta menjawab “manfaat” pada aspek kebermanfaatn

**Metode Evaluasi.** Metode evaluasi kegiatan pengabdian pada tahap persiapan di tujukan pada tim pengabdian dengan mengadakan evaluasi internal antar anggota agar kekurangan-kekurangan dapat diatasi untuk kegiatan pengabdian selanjutnya. Metode evaluasi kegiatan pengabdian pada tahap pelatihan ditujukan kepada guru sebagai pengguna modul *iSpring Quiz Maker* terkait kemudahan atau kejelasan pada modul tersebut. Metode evaluasi kegiatan pengabdian pada tahap pelaksanaan dilakukan dengan pemberian angket untuk seluruh mitra. Angket tersebut untuk mengetahui tentang respon mitra terhadap penggunaan pembuatan media evaluasi pembelajaran menggunakan *iSpring Quizmaker*. Ada tiga aspek dalam angket yang dibagikan kepada seluruh mitra yang disajikan dalam Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Aspek dan Kriteria Instrumen Angket	
Aspek	Kriteria
Kemudahan	Mudah
	Biasa
	Susah
Ketertarikan	Menarik
	Kurang menarik
	Tidak menarik
Kebermanfaatn	Bermanfaat
	Cukup bermanfaat
	Tidak bermanfaat

## Hasil dan Pembahasan

### A. Persiapan

Tahap persiapan dilakukan dengan melakukan kunjungan ke SMK YPPM Boja, Kabupaten Kendal. Kunjungan diterima dengan baik oleh Kepala SMK YPPM Boja, Kendal. Tim pengabdian mendapatkan banyak informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh guru. Beberapa permasalahan yang dihadapi diantaranya: kurangnya pengetahuan guru dalam menentukan media evaluasi pembelajaran peserta didik, kurangnya keterampilan guru dalam melakukan variasi media evaluasi pembelajaran, masih dominasi kertas sebagai media evaluasi pembelajaran, guru kurang menguasai teknik dan langkah-langkah dalam membuat media evaluasi pembelajaran, serta kurangnya motivasi guru untuk melakukan inovasi terhadap media evaluasi pembelajaran. Selanjutnya tim pengabdian melakukan pemetaan prioritas permasalahan yang dihadapi guru serta mencari alternatif pemecahan masalah. Melalui berbagai kajian dan pertimbangan, tim pengabdian menawarkan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami oleh SMK YPPM Boja, Kendal dengan pemanfaatan *iSpring Quiz Maker* untuk media evaluasi pembelajaran serta sebagai upaya menumbuhkan budaya *paperless* pada masyarakat. Tahap persiapan sebelum pelatihan, tim pengabdian menyusun modul yang digunakan untuk para guru dalam menggunakan media *iSpring Quiz Maker*.

### B. Pelatihan dan Pendampingan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dihadiri oleh 20 guru beserta kepala sekolah dan wakil kepala sekolah serta seluruh anggota tim pengabdian masyarakat Fakultas Ekonomi UNNES. Kegiatan ini mendapatkan sambutan yang sangat hangat dan antusias dari para guru di SMK YPPM Boja, Kendal.

Sebelum pelatihan penggunaan media *iSpring Quiz Maker* diberikan, mitra diberikan penjelasan mengenai perlunya mulai mengurangi penggunaan kertas. Seiring dengan pertumbuhan penduduk dan semakin kompleksnya jenis kebutuhan hidup manusia tentunya kebutuhan terhadap kertas juga akan semakin meningkat sementara jumlah lahan yang dapat ditanami pohon semakin berkurang, kondisi tersebut perlu disikapi dengan tindakan-tindakan yang bijak, antara lain dengan penghematan kertas dan penggunaan kertas secara bijak atau dapat dengan memanfaatkan kertas bekas untuk produk-produk yang bermanfaat yang secara tidak langsung juga akan turut menyelamatkan/mengurangi penebangan pohon, ataupun dapat meminimalisirnya dengan penggunaan teknologi.

“Apabila dapat mengolah ulang 1 ton kertas, berarti dapat menghemat 7000 galon air, menyelamatkan 20 pohon, mencegah polusi udara, juga menghemat pemakaian listrik rumah selama 6 bulan,” ([www.goinggreentoday.com](http://www.goinggreentoday.com)). Untuk menghasilkan kertas dibutuhkan banyak energi, air dan pohon. Disamping itu produksi kertas juga menghasilkan polusi. Dengan mengurangi penggunaan kertas berarti mengurangi penggunaan air, penebangan hutan dan polusi, artinya kita telah berupaya menjaga kelestarian bumi dan turut memberikan peran dalam *go green campaign*. Hal yang paling mudah untuk dilakukan adalah dengan mengurangi penggunaan kertas dalam pekerjaan sehari-hari, mulai dari hal terkecil. Setelah itu, mitra diberikan penjelasan tentang penggunaan media teknologi yang dapat dimanfaatkan agar dapat mengurangi penggunaan kertas. Media teknologi yang ditawarkan adalah penggunaan *iSpring Quiz Maker* sebagai media yang dapat digunakan oleh pendidik untuk melakukan evaluasi pada proses pembelajaran

*iSpring Quizmaker* merupakan salah satu alat yang mengkonversi file presentasi yang kompatibel dengan *power point* dalam bentuk *flash*. Perangkat

lunak pembuat *Ispring Quizmaker* tersedia dalam versi gratis. Pembuat *Ispring Quiz* dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam *Microsoft PowerPoint* sehingga pengguna tidak memerlukan keterampilan khusus (Saputra, 2018).

Aplikasi *iSpring Quizmaker* juga merupakan *authoring tool* yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membuat beraneka macam soal interaktif, mulai dari jenis soal pilihan ganda, *true-false*, menjodohkan hingga soal uraian dapat untuk dibuat. Dengan *iSpring Quizmaker*, maka pendidik mampu menjadikan soal yang dibuatnya untuk dijadikan evaluasi sebagai uji kompetensi mata pelajaran yang telah diberikan menjadi lebih interaktif dan menyenangkan untuk dikerjakan oleh siswa. Guru tidak lagi direpotkan dengan beraneka tuntutan untuk melakukan pengacakan soal, atau bahkan pengacakan jenis jawabannya. Bahkan dengan *iSpring Quizmaker*, pengolahan nilai dapat langsung ditampilkan ketika telah selesai menjawab pada seluruh pertanyaan yang diberikan.

Aplikasi *iSpring Quizmaker* digunakan bagi para pendidik dalam membuat sebuah konten interaktif dalam menunjang proses pembelajaran. Para pendidik akan dengan mudahnya melakukan uji kompetensi dengan berbagai jenis pertanyaan yang bisa digunakan. Ada beberapa fitur yang terdapat dalam aplikasi *iSpring Quizmaker* diantaranya:

Tabel 2. Fitur-fitur *iSpring Quizmaker*

<i>True or false</i>	jenis pertanyaan yang memungkinkan untuk memilih pilihan benar atau salah
<i>Multiple choice</i>	jenis pertanyaan yang memberikan berbagai opsi pilihan, namun hanya satu pilihan jawaban yang benar
<i>Multiple respon</i>	hampir sama dengan <i>multiple choice</i> /pilihan berganda, namun pada jenis ini dapat memilih banyak pilihan jawaban
<i>Type in</i>	pada pertanyaan ini memungkinkan menjawab dengan mengisi bagian teks pada kolom yang disediakan
<i>Matching</i>	disebut juga dengan menjodohkan, pada bagian ini akan diberikan pilihan yang harus dipasangkan dengan jawaban yang tepat
<i>Sequence</i>	disebut juga dengan mengurutkan, pada jenis pertanyaan ini akan mengurutkan pilihan jawaban sesuai dengan urutannya
<i>Numeric</i>	jenis pertanyaan yang hanya membutuhkan jawaban berupa angka dan bukan teks tulis
<i>Fill in the blank</i>	pilihan pertanyaan yang membutuhkan jawaban isian yang bisa satu atau lebih kata yang diisi
<i>Multiple choice text</i>	menjawab berbagai pilihan teks yang berupa list yang diberikan dan memilih jawaban yang tepat
<i>Word bank</i>	pada jenis pertanyaan ini, akan dilakukan proses melakukan <i>drag and drop</i> pada pilihan kata yang harus dilengkapi
<i>Hotspot</i>	jenis pertanyaan yang hanya membutuhkan titik klik pada <i>mouse</i> untuk memilih jawaban yang tepat

Mitra dari SMK YPPM Boja, Kabupaten Kendal selama pelatihan pembuatan media evaluasi cukup cepat dalam menerima pelatihan. Mitra langsung

mempraktikkan membuat soal evaluasi dalam aplikasi *iSpring Quizmaker* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Kelebihan aplikasi *iSpring Quizmaker* adalah mudah dioperasikan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat dilakukan secara *online*, sehingga tetap dapat dijalankan meskipun saat kondisi internet di sekolah tidak memenuhi. Tampilan yang menarik juga membuat siswa senang dalam semangat untuk mengerjakan soal evaluasi dibandingkan dengan menggunakan kertas/media cetak seperti biasanya. Penggunaan media evaluasi *iSpring Quizmaker* diharapkan dapat mengurangi penggunaan kertas dan mulai menumbuhkan jiwa *paperless* pada seluruh warga sekolah SMK YPPM Boja Kendal. Berikut adalah dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di SMK YPPM Boja, Kabupaten Kendal:



Gambar 1: Pemberian materi mengenai menumbuhkan jiwa *paperless* pada seluruh guru SMK YPPM Boja, Kendal



Gambar 2: Pelatihan membuat evaluasi pembelajaran menggunakan aplikasi *iSpring Quizmaker* pada seluruh guru SMK YPPM Boja, Kendal



Gambar 3: Sesi diskusi dengan pemateri saat pelatihan menggunakan aplikasi *iSpring Quizmaker* pada seluruh guru SMK YPPM Boja, Kendal



Gambar 4: Sesi foto bersama dengan mitra yaitu seluruh guru SMK YPPM Boja, Kendal

Setelah kegiatan pelatihan selesai, peserta diberikan tugas untuk membuat evaluasi pembelajaran untuk masing-masing mata pelajaran dan sebagian diminta untuk mempresentasikan hasil media evaluasi yang telah dibuat. Di akhir sesi pelatihan, mitra diminta untuk mengisi angket yang berfungsi untuk mengetahui sejauh mana respon mitra terkait media evaluasi pembelajaran menggunakan iSpring Quizmaker yang disajikan pada tabel 3.

### C. Keberhasilan Kegiatan

Pelatihan pembuatan media evaluasi pembelajaran dianggap berhasil bila dipenuhi salah satu dari ketiga kondisi sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil angket pelatihan pembuatan media *iSpring Quizmaker*.

Aspek	Kriteria	Persentase
kemudahan	Mudah	85%
	Biasa	10%
	Susah	5%
Ketertarikan	Menarik	90%
	Kurang menarik	5%
	Tidak menarik	5%
Kebermanfaatan	Bermanfaat	80%
	Cukup bermanfaat	5%
	Tidak bermanfaat	15%

Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian kepada mitra di SMK YPPM Boja, Kendal, berhasil dilaksanakan. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil bahwa: (a) 85% mitra kegiatan menyatakan mudah dalam membuat media evaluasi pembelajaran menggunakan *iSpring Quizmaker*, (b) sebanyak 90% mitra merasa tertarik menggunakan media evaluasi pembelajaran *iSpring Quizmaker*, serta (3) mitra menyatakan bahwa 80% penggunaan *iSpring Quizmaker* dalam pembuatan media evaluasi pembelajaran “bermanfaat”.

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian mengirimkan kembali timnya untuk melakukan pendampingan. Hal ini dilakukan sebagai upaya agar guru- guru terus dapat menggunakan media *iSpring Quiz Maker* sebagai media dalam melakukan evaluasi pembelajaran, dan tidak lagi mengandalkan kertas atau media cetak lainnya.

Pada saat pendampingan, tim pengabdian memantau beberapa dari guru yang mengikuti pelatihan mulai menerapkan *iSpring Quiz Maker* sebagai media evaluasi di kelas. Mitra merasa bahwa menggunakan media *iSpring Quiz Maker* lebih nmenarik bagi siswa dan memudahkan guru dalam hal: mengoreksi jauh lebih cepat karena tidak dilakukan secara manual seperti halnya ketika mengoreksi dengan kertas. Selain itu, keuntungan lain yang dirasakan oleh guru yaitu dapat meminimalisir *human eror*, soal dapat disajikan secara acak dengan cepat sehingga dapat mengurangi kecurangan yang dapat dilakukan oleh siswa selama ujian berlangsung, dan alokasi waktu yang ditentukan sesuai dengan yang direncanakan.

### Kesimpulan

Kegiatan pengabdian ini dapat mengembangkan kompetensi guru terkait pembuatan evaluasi media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil, ditunjukkan dengan adanya: 85% mitra menyatakan mudah dalam membuat media evaluasi menggunakan iSpring Quizmaker, 90% mitra merasa tertarik menggunakan *iSpring Quizmaker*, dan 80% mitra menganggap bahwa penggunaan *iSpring Quizmaker* bermanfaat.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Semarang, Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, dan seluruh guru di SMK YPPM Boja, Kendal atas segala bantuan dan kerjasamanya sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat dilaksanakan.

## Referensi

- Amri, S. (2013). *Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Putra, S. R., (2013). *Desain Evaluasi belajar Berbasis Kinerja*. Yogyakarta: Diva Press.
- Chao, C., Hegarty, N., & Abraham, S. (2012). Global Impacts and Challenges of Paperless Books : A Preliminary Study. *International Journal of Business and Social Science*, 3(11), 115–122. Retrieved from [http://www.ijbssnet.com/journals/Vol\\_3\\_No\\_11\\_June\\_2012/14.pdf](http://www.ijbssnet.com/journals/Vol_3_No_11_June_2012/14.pdf)
- Hadiarti, D., & Fadhillah, R. (2017). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis CBT dengan Software iSpring QuizMaker pada Materi Kesetimbangan Kimia. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 178–183. <https://doi.org/10.21831/jpms.v5i2.16709>
- Maryana, Suaedi, & Nurdin. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint dan Ispring Quizmaker pada Matero Teorema Pythagoras. *Penelitian Pendidikan Dan Pendidikan Matematika*, 2(3), 53–61.
- Oduntan, O. E., Ojuawo, O. O., & Oduntan, E. A. (2015). A Comparative Analysis of Student Performance in Paper Pencil Test (PPT) and Computer Based Test (CBT) Examination System. *Research Journal of Educational Studies and Review*, 1(1), 24–29. Retrieved from <http://www.pearlresearchjournals.org/journals/rjesr/archive/2015/April/Abstract/Oduntan>
- Saputra, D. A. (2018). The Implementation of Audio-Visual Learning Media Based on Ispring Quizmaker on Thematic Learning Materials About Heroes to Improve Fourth Grade Students' Activities and Learning Outcomes. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 212, 646–648. <https://doi.org/10.2991/icei-18.2018.143>
- Sari, A. K., Ningsih, P. R., Ramansyah, W., Kurniawati, A., Siradjuddin, I. A., Sophan, M. K., & Diterima, N. (2020). Pengembangan Kompetensi Guru SMKN 1 Labang Bangkalan melalui Pembuatan Media Pembelajaran Augmented Reality dengan Metaverse An Improvement on Competence of SMKN 1 Labang Bangkalan Educators by Creating Augmented Reality Learning Media Using Metaverse. *Jurnal Panrita Abdi*, 4(1), 52–59. Retrieved from <http://journal.unhas.ac.id/index.php/panritaabdi>
- Setemen, K. (2010). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Online. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 43(3), 207–214. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v43i3.124>
- Taufik, M., Savitri, E. N., Amalia, A. V., & Sudarmin. (2016). Efektivitas Penerapan Electronic Portofolio Mendukung Kebijakan Paperless. *Indonesian Journal of Conservation*, 05(01), 36–42.
- Tiwari, M., & Syah, S. (2010). Networking of paperless Office in technical Institutes of India. *Computer Science and Network Security*, 10(3), 171–181.

Penulis:

**Saringatun Mudrikah**, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang. E-mail: [saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id](mailto:saringatunmudrikah@mail.unnes.ac.id)

**Kusmuriyanto**, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang. E-mail: [kusmuriyanto@mail.unnes.ac.id](mailto:kusmuriyanto@mail.unnes.ac.id)

**Kardiyem**, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Semarang. E-mail: [kardiyem@mail.unnes.ac](mailto:kardiyem@mail.unnes.ac).

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Mudrikah, S., Kusmuriyanto, & Kardiyem. (2021). Upaya Menumbuhkan Budaya *Paperless* Melalui Pemanfaatan *Ispring Quiz Maker* di SMK YPPM Boja. *Jurnal Panrita Abdi*, 5(1), 89-99. DOI:

<https://doi.org/10.20956/jpa.v5i1.9221>.