

Transformasi Kompetensi Guru dalam Menyusun Soal Literasi Berbasis Hots Menggunakan *Paltform* Digital Quizizz Di Wilayah Garut Jawa Barat

¹⁾Anggi Citra Apriliana*, ²⁾Imaningtyas, ³⁾Susi Winarni, ⁴⁾Mira Amelia Amri

^{1,2,3,4)}PGSD, Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia

Email Corresponding: anggicitraapriliana@unj.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:

Kompetensi Guru
Soal Literasi
HOTS
Quizizz
Teknologi Digital

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam menyusun soal literasi berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan memanfaatkan platform digital Quizizz. Berdasarkan hasil observasi awal di Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut, sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam merancang soal yang menuntut kemampuan berpikir tingkat tinggi serta belum optimal menggunakan teknologi digital sebagai media evaluasi pembelajaran. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan pelatihan dan pendampingan intensif mengenai konsep soal literasi berbasis HOTS, teknik penyusunan soal sesuai indikator kognitif, serta integrasi soal ke dalam aplikasi Quizizz. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan ceramah interaktif, praktik langsung, dan refleksi kolaboratif. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, refleksi, serta analisis produk soal yang dihasilkan guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kompetensi guru. Skor rata-rata meningkat 8,5 poin dengan hasil uji paired sample t-test ($t = -37,142$; $p < 0,001$) yang menegaskan perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah pelatihan. Peningkatan ini tercermin pada keterampilan guru dalam menyusun stimulus soal kontekstual, mengidentifikasi level kognitif, serta mengoperasikan Quizizz dengan lebih percaya diri. Produk nyata berupa 140 soal HOTS tingkat C4-C6 yang berhasil diunggah dan diuji coba melalui Quizizz membuktikan efektivitas pelatihan. Simpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dan partisipatif terbukti efektif dalam mentransformasi kompetensi pedagogik dan literasi digital guru, sekaligus mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 yang inovatif, kontekstual, dan interaktif.

ABSTRACT

Keywords:

Teacher Competence
Literacy Questions
HOTS
Quizizz
Digital Technology

This community service activity aimed to enhance the competence of elementary school teachers in designing literacy-based Higher Order Thinking Skills (HOTS) questions by utilizing the digital platform Quizizz. Preliminary observations in Karangpawitan District, Garut Regency, indicated that most teachers still experienced difficulties in developing questions that required higher-order thinking and had not yet optimally used digital technology as an assessment medium. To address these issues, intensive training and mentoring were carried out on the concept of HOTS-based literacy questions, techniques for developing questions aligned with cognitive indicators, and integration into the Quizizz application. The implementation method employed a participatory approach through interactive lectures, hands-on practice, and collaborative reflection. Evaluation was conducted through pre-test and post-test, observation, reflection, and analysis of the questions produced by teachers. The results showed a significant improvement in teachers' competencies. The average score increased by 8.5 points, with the paired sample t-test results ($t = -37.142$; $p < 0.001$) confirming a significant difference before and after the training. This improvement was reflected in teachers' skills in designing contextual question stimuli, identifying cognitive levels, and operating Quizizz with greater confidence. A tangible outcome of this activity was 140 HOTS questions at cognitive levels C4-C6, which were successfully uploaded and tested using Quizizz, demonstrating the effectiveness of the training. In conclusion, participatory and practice-based training proved effective in transforming teachers' pedagogical competence and digital literacy, while supporting the implementation of 21st-century learning that is innovative, contextual, and interactive.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Guru sebagai agen utama dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kompetensi peserta didik, terutama dalam aspek literasi. Menurut (OECD, 2018) literasi tidak hanya sebatas kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, analisis, dan pemecahan masalah.

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam merancang evaluasi yang mampu mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). HOTS melibatkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta yang sangat penting dalam meningkatkan literasi peserta didik. Dalam implementasinya, soal berbasis HOTS harus dirancang secara sistematis agar mampu menstimulasi daya pikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Oleh karena itu, dalam konteks pendidikan modern, diperlukan pengembangan soal-soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) guna mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

Pembuatan soal berbasis HOTS menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam merancang soal yang mampu mengasah keterampilan analisis, evaluasi, dan kreasi sesuai dengan taksonomi Bloom yang telah diperbarui (Kemdikbud, 2020). Namun, di berbagai daerah, termasuk di Desa Sindanglaya dan Desa Mekarsari, masih terdapat tantangan dalam penerapan HOTS dalam asesmen pembelajaran. Beberapa studi menunjukkan bahwa banyak guru mengalami kesulitan dalam menyusun soal HOTS karena keterbatasan pemahaman konsep dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembuatannya (Ashari et al., 2023).

Seiring perkembangan teknologi, pemanfaatan perangkat digital dalam penyusunan soal menjadi suatu keharusan. Teknologi memungkinkan guru untuk membuat, menyimpan, dan mengelola soal secara lebih efektif, serta memanfaatkan berbagai platform digital untuk asesmen berbasis HOTS. Namun, masih banyak guru yang belum memahami bagaimana merancang soal HOTS secara efektif dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembuatannya. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS dengan memanfaatkan teknologi digital. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengembangkan instrumen evaluasi yang lebih inovatif, berbasis bukti, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum merdeka serta kebutuhan peserta didik di era digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembuatan soal HOTS menjadi solusi yang dapat membantu guru dalam merancang instrumen asesmen yang lebih variatif dan interaktif. Berbagai platform digital seperti *Google Forms*, *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Learning Management System* (LMS) telah banyak digunakan untuk mempermudah guru dalam menyusun soal yang sesuai dengan standar HOTS (Mohd Hasrul et al., 2017). Selain itu, pelatihan bagi guru menjadi hal yang sangat penting untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi untuk asesmen berbasis literasi dan HOTS (Elsani, 2024). Salah satu platform digital yang dapat dioptimalkan adalah Quizizz, yaitu aplikasi berbasis game yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif berbasis HOTS secara mudah dan menarik.

Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan penyusunan soal HOTS mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang asesmen yang lebih bermakna (Mahendra, 2022). Selain itu, penggunaan teknologi digital seperti Quizizz terbukti meningkatkan motivasi guru dan efektivitas asesmen formatif (Narasati et al., 2021). Meskipun demikian, belum banyak studi yang mengintegrasikan pelatihan penyusunan soal HOTS dengan pemanfaatan Quizizz sebagai satu kesatuan strategi pengembangan kompetensi guru, khususnya di daerah non-perkotaan seperti Karangpawitan, Garut.

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan adanya upaya peningkatan kapasitas guru dalam menyusun soal berbasis HOTS dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Misalnya, Nasution et al., (2023) melakukan pendampingan penyusunan soal berbasis HOTS melalui platform Quizizz, namun kegiatan tersebut belum mengaitkan secara langsung dengan aspek literasi dan penguatan kompetensi pedagogik guru. Selanjutnya, Nurlina et al.,(2025) berfokus pada penyusunan soal literasi berbasis HOTS dengan aplikasi Diffit, tetapi tidak mengintegrasikan penggunaan platform pembelajaran digital yang lebih aplikatif seperti Quizizz. Sementara itu, Nurdi et al.(2024) menitikberatkan pada peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan Blooket dan Quizizz, namun belum menyentuh dimensi pedagogik dalam penyusunan soal literasi berbasis HOTS.

Berdasarkan tinjauan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belum ada kegiatan pengabdian yang secara simultan mengintegrasikan peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS dengan keterampilan teknologis menggunakan platform Quizizz. Celah inilah yang menjadi dasar kebaruan kegiatan pengabdian ini, yaitu menghadirkan pendekatan transformatif yang tidak hanya

membekali guru dengan kemampuan menyusun soal literasi berbasis HOTS, tetapi juga sekaligus meningkatkan keterampilan digital mereka secara aplikatif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kebaruan ilmiah dari kegiatan pengabdian ini terletak pada integrasi antara peningkatan kompetensi pedagogik guru dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS dengan penerapan platform Quizizz secara aplikatif. Tidak hanya fokus pada penyusunan soal, kegiatan ini juga membekali guru dengan keterampilan teknologis yang relevan dengan pembelajaran digital. Penggabungan dua aspek ini menjadi pendekatan transformatif yang belum banyak diimplementasikan secara simultan dalam kegiatan pengabdian masyarakat di konteks pendidikan dasar.

Permasalahan utama yang ingin dijawab melalui artikel ini adalah: Bagaimana transformasi kompetensi guru dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS dapat ditingkatkan melalui pelatihan dan pemanfaatan platform digital Quizizz di wilayah Garut? Untuk itu, tujuan dari kajian ini adalah mendeskripsikan proses pelaksanaan dan hasil dari kegiatan pengabdian yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS menggunakan platform Quizizz, serta mengidentifikasi perubahan yang terjadi setelah intervensi dilakukan.

Dengan latar belakang tersebut, kegiatan peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan soal literasi berbasis HOTS dengan pemanfaatan teknologi digital di wilayah Garut menjadi sebuah langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada guru mengenai prinsip HOTS serta kemampuan dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung penyusunan soal asesmen yang lebih efektif dan bermakna.

II. MASALAH

Permasalahan prioritas yang akan ditangani dalam kegiatan pengabdian ini mencakup dua aspek utama, yaitu kompetensi guru dalam penyusunan soal literasi berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) dan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran.

- a. Kurangnya Pemahaman Guru dalam Penyusunan Soal Literasi Berbasis HOTS. Guru di wilayah Desa Sindanglaya dan Desa Mekarsari masih menghadapi kesulitan dalam menyusun soal yang mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini disebabkan oleh terbatasnya pelatihan, kurangnya pemahaman konsep HOTS, serta minimnya contoh soal yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Akibatnya, soal yang dibuat masih didominasi oleh pertanyaan yang mengukur keterampilan berpikir tingkat rendah (LOTS), sehingga belum mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa secara optimal.
- b. Kurangnya Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembuatan dan Analisis Soal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam menyusun dan menganalisis soal, seperti menulis manual tanpa memanfaatkan aplikasi digital yang dapat mempermudah proses tersebut. Padahal, penggunaan teknologi digital seperti aplikasi pembuat soal online, platform evaluasi berbasis web, dan analisis butir soal berbantuan komputer dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kurangnya keterampilan dalam penggunaan teknologi ini menyebabkan guru sulit mengadopsi pendekatan inovatif dalam penilaian hasil belajar siswa.

Melalui kegiatan pengabdian ini, guru akan mendapatkan pelatihan intensif tentang penyusunan soal literasi berbasis HOTS serta pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan evaluasi hasil belajar siswa.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Wilayah Garut

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut, Jawa Barat, dengan melibatkan guru-guru sekolah dasar negeri dan swasta sebagai sasaran utama. Metode yang digunakan adalah metode partisipatif-edukatif dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) disertai pendampingan berkelanjutan.

Tahapan kegiatan terdiri atas tiga bagian utama, yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan dan pemetaan kompetensi awal guru. Pada tahap ini dilakukan survei awal melalui kuesioner dan wawancara untuk mengukur tingkat pemahaman guru terkait konsep HOTS, literasi, dan penggunaan platform digital, khususnya Quizizz. Hasil survei menjadi dasar penyusunan materi pelatihan.
2. Pelaksanaan pelatihan. Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk workshop luring selama dua hari di aula UPT Pendidikan Kecamatan Karangpawitan. Materi yang diberikan mencakup: (a) konsep dasar literasi dan HOTS dalam asesmen pembelajaran, (b) teknik penyusunan soal berbasis literasi HOTS sesuai Taksonomi Bloom revisi, dan (c) praktik penggunaan Quizizz untuk membuat serta menyajikan soal interaktif. Media dan bahan yang digunakan meliputi modul pelatihan, laptop pribadi peserta, koneksi internet, proyektor, serta lembar kerja peserta. Modul pelatihan yang digunakan merupakan hasil referensi Kemdikbud (2020), Hadiyaturido; & Meilani, Apriliana (2025) yang sebelumnya telah melalui uji kelayakan isi oleh tim ahli. Selama pelatihan, peserta difasilitasi dalam kelompok kecil untuk menyusun soal berbasis literasi HOTS dan mengintegrasikannya ke dalam Quizizz.
3. Evaluasi hasil dan refleksi bersama. Evaluasi dilakukan melalui beberapa teknik:
 - a. Pre-test dan post-test dengan 20 butir soal untuk mengukur pemahaman guru terkait HOTS, literasi, dan penggunaan Quizizz.

- b. Observasi langsung untuk melihat partisipasi, keterampilan teknis, dan kolaborasi guru selama pelatihan.
- c. Refleksi tertulis dan wawancara singkat guna memperoleh respon guru terhadap pengalaman belajar.
- d. Analisis produk soal yang dihasilkan peserta, baik dari sisi kualitas (kesesuaian level kognitif C4–C6) maupun kelayakan penggunaan di Quizizz.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor pre-test dan post-test dianalisis menggunakan uji beda (*paired sample t-test*) untuk melihat signifikansi peningkatan kompetensi. Data kualitatif berupa hasil observasi, refleksi, dokumentasi foto, serta produk soal dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan sikap, keterampilan, dan pemahaman guru. Dengan kombinasi data kuantitatif dan kualitatif, metode ini memungkinkan pengukuran yang lebih komprehensif terhadap dampak pelatihan, baik dari segi peningkatan pengetahuan maupun perubahan praktik guru dalam menyusun soal literasi berbasis HOTS menggunakan Quizizz.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pre Test dan Post Test

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan sebanyak 14 guru sekolah dasar dari Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut. Guru-guru tersebut berasal dari berbagai sekolah dengan latar belakang pengalaman mengajar yang bervariasi, namun sebagian besar belum terbiasa menggunakan platform digital dalam penyusunan soal-soal berbasis HOTS. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop luring dengan pendekatan *learning by doing*, disertai dengan sesi pendampingan dalam kelompok kecil. Materi pelatihan meliputi: (1) pengenalan konsep literasi dan HOTS berdasarkan Taksonomi Bloom revisi (Kemdikbud, 2020), (2) prinsip penyusunan soal berbasis literasi HOTS, dan (3) praktik penggunaan platform Quizizz sebagai media digital untuk merancang kuis interaktif. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman awal peserta terhadap tiga indikator kompetensi, yaitu: (1) Pengetahuan tentang HOTS dan indikator kognitifnya; (2) Pemahaman literasi dalam konteks pembelajaran; (3) Kemampuan dalam menggunakan platform digital (khususnya Quizizz) untuk asesmen.

Setelah pelatihan, peserta diberikan post-test dengan butir soal yang serupa, untuk melihat peningkatan hasil belajar dan keterampilan yang diperoleh. Untuk mengetahui efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kompetensi guru, dilakukan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah kegiatan selesai. Tes berisi soal-soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman guru tentang konsep soal HOTS, literasi, dan penggunaan platform digital seperti Quizizz. Tes terdiri dari 20 butir soal yang mencakup tiga indikator utama: (1) pemahaman HOTS, (2) literasi dalam pembelajaran, dan (3) integrasi teknologi digital. Untuk mengetahui efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kompetensi guru, dilakukan pre-test sebelum pelatihan dan post-test setelah kegiatan selesai. Tes berisi soal-soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman guru tentang konsep soal HOTS, literasi, dan penggunaan platform digital seperti Quizizz. Tes terdiri dari 20 butir soal yang mencakup tiga indikator utama: (1) pemahaman HOTS, (2) literasi dalam pembelajaran, dan (3) integrasi teknologi digital. Berikut adalah rekapitulasi skor rata-rata pre-test dan post-test dari 14 peserta.

Tabel 4.1 Rekapitulasi Skor Rata-Rata Pre test dan Post Test

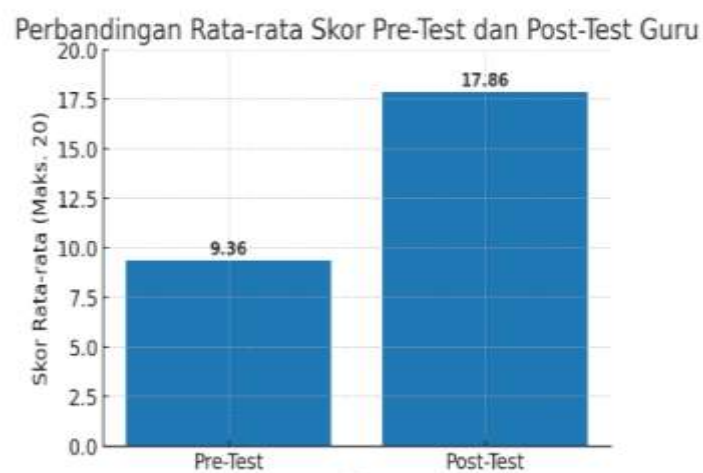
No	Peserta	Skor Pre-Test (Maks. 20)	Skor Post-Test (Maks. 20)
1	G01	10	18
2	G02	9	17
3	G03	11	19
4	G04	8	16
5	G05	10	18
6	G06	12	20
7	G07	7	17
8	G08	9	18

No	Peserta	Skor Pre-Test (Maks. 20)	Skor Post-Test (Maks. 20)
9	G09	8	16
10	G10	11	19
11	G11	9	18
12	G12	10	17
13	G13	8	18
14	G14	9	17

Rata-rata

Pre-Test:9,36

Rata-rata Post-Test: 17,86



Gambar 2. Grafik Perbandingan Rata-rata Skor Pre-tes dan Post Test Guru

Berdasarkan grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata sebesar 8,5 poin, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap materi yang diberikan. Peningkatan skor ini mencerminkan adanya transformasi signifikan dalam pemahaman guru mengenai aspek konseptual dan teknis penyusunan soal HOTS berbasis literasi, serta keterampilan digital mereka dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz.

Hasil Analisis Paired Sample T-test

Tabel 2. Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre_Test	9.36	14	1.393	.372
	Post_Test	17.71	14	1.139	.304

Untuk memperkuat temuan kuantitatif, dilakukan analisis menggunakan *paired sample t-test* terhadap skor pre-test dan post-test pemahaman guru mengenai konsep soal HOTS, literasi, dan penggunaan platform Quizizz.

Tabel 3. Hasil uji Paired Sample Test

Paired Samples Test

Paired Differences	t	df	Sig. (2-
--------------------	---	----	----------

	Mea n	Std. Deviasi on	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				tailed)
				Lower	Upper			
Pai Pre_Test - r 1 Post_Test	- 8.35 7	.842	.225	-8.843	-7.871	- 37.1 42	13	.000

Hasil uji menunjukkan nilai rata-rata perbedaan (mean difference) sebesar -8,357 dengan simpangan baku 0,842. Angka negatif menunjukkan bahwa skor post-test lebih tinggi dibandingkan skor pre-test. Selisih rata-rata skor diyakini berada pada rentang 7,871 hingga 8,843 poin (95% CI), sehingga dapat dipastikan adanya peningkatan yang konsisten dan signifikan. Nilai $t = -37,142$ dengan $df = 13$ dan $p < 0,001$ menegaskan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan secara statistik antara pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan kata lain, pelatihan penyusunan soal literasi berbasis HOTS melalui platform Quizizz secara nyata meningkatkan kompetensi pedagogik dan keterampilan digital guru. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada skor tes, tetapi juga tercermin dalam produk soal yang dihasilkan peserta serta perubahan sikap mereka. Guru lebih percaya diri menyusun soal HOTS, mampu mengoperasikan Quizizz, dan menyadari pentingnya asesmen berbasis literasi dalam pembelajaran abad ke-21. Hasil analisis *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor pre-test dan post-test pemahaman guru mengenai HOTS, literasi, dan penggunaan Quizizz ($t = -37,142$; $p < 0,001$). Rata-rata peningkatan sebesar 8,357 poin dengan interval kepercayaan 95% antara 7,871 hingga 8,843 menegaskan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi guru secara konsisten. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif dalam mentransformasi pemahaman dan keterampilan guru baik secara pedagogik maupun digital. Selain data kuantitatif, kegiatan ini juga menghasilkan data kualitatif berupa hasil observasi, refleksi peserta, dan dokumentasi. Observasi menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam aspek: (1) kemampuan menyusun stimulus soal yang kontekstual; (2) kemampuan mengidentifikasi level kognitif soal; (3) keterampilan teknis mengoperasikan platform Quizizz; dan (4) kesadaran guru terhadap pentingnya asesmen berbasis HOTS dan literasi. Guru menunjukkan antusiasme tinggi selama sesi praktik, dan sebagian besar menyampaikan refleksi positif. Salah satu peserta menyatakan: *"Setelah pelatihan ini, saya lebih percaya diri menyusun soal HOTS dan dapat langsung mempraktikkannya di kelas dengan bantuan Quizizz."* Produk nyata yang dihasilkan dari kegiatan ini adalah soal HOTS berbasis literasi yang dibuat langsung oleh guru peserta. Setiap guru menghasilkan rata-rata 10 butir soal, sehingga terkumpul total 140 butir soal. Soal-soal tersebut mencakup tingkatan kognitif C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi). Contoh soal yang dibuat antara lain: - C4 (Analisis): Siswa menganalisis isi teks naratif untuk menemukan pesan moral. - C5 (Evaluasi): Siswa mengevaluasi argumen dalam teks ekspositori dan memberikan pendapat logis. - C6 (Mencipta): Siswa diminta menciptakan solusi alternatif dari permasalahan dalam teks nonfiksi yang dibaca. Soal-soal ini telah diunggah dan diuji coba menggunakan platform Quizizz dalam simulasi kelas, sehingga guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan asesmen berbasis HOTS.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Penyusunan Soal Literasi Berbasis Hots Menggunakan *Platform* Digital Quizizz

Selain hasil tes, selama proses pelatihan, guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi praktik. Masing-masing peserta berhasil membuat satu paket soal HOTS berbasis teks literasi, terdiri dari 10 butir soal dengan tingkatan kognitif C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (kreasi). Soal-soal tersebut telah berhasil diunggah dan diujicobakan menggunakan Quizizz dalam lingkungan virtual (simulasi kelas), yang menunjukkan kesiapan peserta untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik pembelajaran mereka.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan peningkatan dalam aspek (1) Kemampuan menyusun stimulus soal yang kontekstual; (2) Kemampuan mengidentifikasi level kognitif soal; (3) Kemampuan teknis mengoperasikan platform Quizizz; serta (4) Kesadaran guru terhadap pentingnya asesmen berbasis HOTS dan literasi sebagai bagian dari pembelajaran yang bermakna. Guru juga menyampaikan bahwa pendekatan pelatihan yang aplikatif dan berbasis praktik langsung sangat membantu dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka. Beberapa peserta menyampaikan komitmen untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran di kelas masing-masing.

B. Pembahasan

Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar guru peserta pelatihan belum memiliki pemahaman yang komprehensif tentang penyusunan soal literasi berbasis HOTS dan pemanfaatan teknologi digital dalam asesmen pembelajaran. Skor rata-rata pre-test sebesar 9,36 dari maksimum 20 poin mencerminkan keterbatasan mereka dalam mengintegrasikan aspek kognitif tingkat tinggi (analisis, evaluasi, mencipta) ke dalam instrumen penilaian. Hal ini sejalan dengan temuan Kazakoff et al., (2018) yang menyatakan bahwa guru sekolah dasar umumnya masih mengalami kesulitan dalam mengimplementasikan soal HOTS karena minimnya pelatihan dan keterbatasan referensi yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Hasil observasi awal yang menyebutkan bahwa soal yang digunakan di kelas masih didominasi oleh soal tingkat rendah yang menekankan pada mengingat dan memahami, bukan menganalisis, mengevaluasi, atau mencipta (Kemdikbud, 2020).

Setelah pelatihan, terdapat peningkatan signifikan pada skor post-test dengan rata-rata mencapai 17,86, yang menunjukkan adanya perkembangan kemampuan guru dalam menyusun soal HOTS berbasis literasi menggunakan Quizizz. Transformasi ini memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru, sebagaimana juga dijelaskan oleh (Pujiastuti et al., 2024) bahwa pelatihan penyusunan soal HOTS dapat meningkatkan kualitas asesmen yang dibuat guru. Setelah dilakukan pelatihan dan praktik langsung menggunakan Quizizz, para guru menunjukkan antusiasme dan pemahaman yang jauh lebih baik. Mereka mampu menyusun soal-soal berbasis teks dengan tingkatan kognitif C4 (analisis), C5 (evaluasi), dan C6 (mencipta), serta memadukannya ke dalam format kuis digital yang interaktif dan menarik bagi siswa.

Platform Quizizz terbukti efektif dalam memberikan pengalaman baru dalam asesmen berbasis teknologi yang interaktif dan menyenangkan. Guru merasa lebih mudah dalam menyusun soal, mengintegrasikan konten literasi, serta melakukan penilaian berbasis data secara real time. Hal ini memperkuat studi Puspitasari & Alwi (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan Quizizz dalam asesmen

formatif berbasis HOTS dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan siswa, sekaligus mendorong guru lebih adaptif terhadap pembelajaran digital.

Lebih jauh, Rahmah; et al., (2022) menekankan bahwa kemampuan guru dalam menyusun soal HOTS perlu diarahkan untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi secara autentik, bukan hanya sekadar bentuk soal yang rumit. Dalam konteks pelatihan ini, guru tidak hanya memahami teori HOTS, tetapi juga mampu menerapkannya secara konkret dalam bentuk soal berbasis teks yang sesuai dengan tingkatan C4-C6 pada Taksonomi Bloom revisi (Kemdikbud, 2020). Di sisi lain, penguatan literasi menjadi komponen kunci dalam pengembangan soal HOTS. Literasi bukan sekadar keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan memahami informasi, mengevaluasi argumen, dan menyampaikan gagasan secara logis (OECD, 2018). Hal ini tercermin dalam soal-soal yang dikembangkan oleh peserta, yang melibatkan interpretasi teks naratif dan ekspositori, serta menuntut siswa untuk membuat kesimpulan dan mengusulkan solusi. Ini sejalan dengan pandangan Setiani et al., (2022) bahwa soal berbasis literasi HOTS dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kecakapan literasi kritis peserta didik.

Penggunaan platform digital dalam pelatihan ini juga menjadi strategi penting dalam menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Wijanarko et al., (2025) menyatakan pemanfaatan platform digital dalam penyusunan soal mampu meningkatkan efisiensi dan kualitas asesmen. Selain itu, integrasi teknologi juga mendorong transformasi pembelajaran yang lebih modern dan responsif (Ingram et al., 2024). Guru yang awalnya hanya menggunakan metode konvensional, melalui pelatihan ini mulai terbiasa dengan penggunaan aplikasi digital sebagai bagian dari perencanaan dan pelaksanaan asesmen.

Namun demikian, tantangan tetap ada, terutama terkait kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara berkelanjutan. Hal ini ditegaskan oleh (Rahmah; et al., 2022) bahwa meskipun guru memiliki kemauan belajar, faktor infrastruktur dan pendampingan jangka panjang tetap dibutuhkan agar transformasi kompetensi berlangsung secara konsisten. Bahkan dalam konteks kebijakan, penerapan HOTS dan teknologi sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong asesmen sebagai proses pembelajaran itu sendiri (Ashari et al., 2023)

Pelatihan ini juga mendukung literasi profesional guru dalam konteks kurikulum transformatif. Menurut (Apriliana et al., 2022) digitalisasi asesmen berbasis literasi menjadi salah satu strategi utama untuk menjembatani kesenjangan antara perencanaan pembelajaran dan asesmen berbasis kompetensi. Dalam konteks ini, guru yang dilatih tidak hanya mampu memahami pentingnya soal HOTS, tetapi juga membangun kesadaran reflektif terhadap pentingnya peran mereka sebagai pengembang asesmen yang literat dan adaptif terhadap teknologi.

Lebih lanjut, pengalaman guru dalam pelatihan ini menguatkan pandangan (Apriliana et al., 2024) bahwa keberhasilan literasi di kelas awal tidak hanya bergantung pada metode mengajar, tetapi juga bagaimana guru memahami hakikat literasi dan membangun sistem evaluasi yang sesuai. Dalam konteks guru-guru di Karangpawitan, pengalaman langsung menyusun soal berbasis HOTS dan mengunggahnya ke platform digital membentuk pemahaman praktis dan aplikatif yang tidak diperoleh dari teori semata.

Guru juga menyampaikan bahwa platform *Quizizz* memberikan pengalaman baru dalam asesmen, karena memungkinkan pelaporan hasil secara instan, visualisasi data, dan peningkatan partisipasi siswa. Selain itu, kegiatan ini membantu guru lebih percaya diri dalam berinovasi dan mengeksplorasi teknologi pendidikan. Hasil ini menguatkan temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis praktik dan berbantuan teknologi digital secara langsung dapat meningkatkan kompetensi profesional guru, terutama dalam aspek penilaian berbasis HOTS (Hadiyaturido; & Meilani, Apriliana, 2025). Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan kognitif guru, tetapi juga memberikan pengalaman transformatif dalam cara mereka merancang pembelajaran dan asesmen yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Secara keseluruhan, pelatihan ini sejalan dengan rekomendasi (Apriliana and Berlianti, 2018) bahwa pelatihan berbasis praktik dengan pendekatan digital terbukti lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Dengan mengintegrasikan aspek HOTS, literasi, dan teknologi digital, pelatihan ini membentuk model pengembangan profesional guru yang relevan, kontekstual, dan berkelanjutan. Kegiatan ini juga memperkuat hasil penelitian (Apriliana et al., 2024) yang menekankan pentingnya model pelatihan yang kolaboratif, aplikatif, dan berbasis praktik nyata.

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Kecamatan Karangpawitan, Kabupaten Garut, dalam menyusun soal literasi berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) melalui pemanfaatan platform digital Quizizz. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan rata-rata 8,5 poin dengan uji *paired sample t-test* ($t = -37,142$; $p < 0,001$) yang menegaskan adanya perbedaan signifikan. Peningkatan ini tercermin pada keterampilan guru dalam menyusun stimulus soal kontekstual, mengidentifikasi level kognitif, serta mengoperasikan Quizizz dengan lebih percaya diri. Produk nyata berupa 140 soal HOTS tingkat C4–C6 yang diunggah dan diuji coba melalui Quizizz menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif mentransformasi kompetensi pedagogik dan literasi digital guru sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pelatihan yang dirancang dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung terbukti efektif dalam mentransformasi cara pandang dan praktik guru dalam merancang asesmen yang menantang, kontekstual, dan berbasis literasi. Platform Quizizz dinilai mampu memberikan kemudahan dalam penyusunan soal digital yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Kegiatan ini menegaskan pentingnya dukungan pelatihan berkelanjutan dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan guna menjawab tantangan implementasi pembelajaran abad ke-21 di lingkungan sekolah dasar, khususnya dalam hal penguatan kompetensi pedagogik dan literasi digital guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Rektor Universitas Negeri Jakarta dan Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan melalui pendanaan hibah Pengabdian kepada Masyarakat Tahun Anggaran 2025.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh mitra pengabdian masyarakat yang telah berkontribusi secara aktif dalam menyukkseskan pelaksanaan kegiatan ini di sekolah dasar wilayah Kabupaten Garut, Jawa Barat. Penghargaan khusus diberikan kepada para guru yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan antusiasme untuk mengikuti pelatihan yang diselenggarakan. Tak lupa, penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Garut, Jawa Barat, atas dukungan, arahan, dan izin pelaksanaan yang diberikan, sehingga seluruh rangkaian kegiatan pengabdian dapat berjalan dengan lancar, tertib, dan mencapai tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliana, A. C., Hartati, T., & ... (2022). Developing Literacy Learning through Picture Word Inductive Model Assisted by Classpoint Application for Students in Early Grades of Elementary School. ..., 74–79. <https://proceeding.productivepedagogy.com/index.php/home/article/download/24/15>
- Apriliana, A., Tatat Hartati, & Dadang Sunendar. (2024). Pengaruh Picture Word Inductive Model berbantuan Classpoint dan Wordwall terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman ditinjau dari Minat Baca Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2431–2448. <https://doi.org/10.31949/jee.v7i1.8916>
- Apriliana and Berlianti. (2018). Upaya Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman melalui Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 69–83.
- Ashari, M. K., Rohmah, A. N., Yudi, U., Learning, J., Interaktif, K., & Aplikasi, B. (2023). *JOYFUL LEARNING WITH APP-BASED INTERACTIVE QUIZZES IN SENIOR*. 15(02), 210–228.
- Elsani, E. (2024). Teachers ' Perspective Integrating Quizizz as an e-Assessment ICT Technique to Deliver English Grammar. *Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)*, 501–512.
- Hadiyaturido;, & Meilani, Apriliana, E. a. (2025). *Literasi dan Numerasi di SD*. Buku Loka.
- Ingram, E., Hill, T. W., Harshbarger, D., & Keshwani, J. (2024). Improving Elementary Pre-Service Teachers' Science Teaching Self-Efficacy through Garden-Based Technology Integration. *Education Sciences*, 14(1). <https://doi.org/10.3390/educsci14010065>
- Kazakoff, E. R., Macaruso, P., & Hook, P. (2018). Efficacy of a blended learning approach to elementary school reading instruction for students who are English Learners. *Educational Technology Research and Development*, 66(2), 429–449. <https://doi.org/10.1007/s11423-017-9565-7>
- Kemdikbud. (2020). Desain Pengembangan Soal Asesmen Kompetensi Minimum. *Desain Pengembangan AKM*, 1–125.
- Mahendra, I. W. E. (2022). *Online Project-based Learning Integrated Quizizz as a Formative Assessment to Trigger High Order Thinking Skills*. 6(2), 239–244.
- Mohd Hasrul, K., Hazita, A., & Azizah, M. Z. (2017). Differentiated instruction strategies in English language teaching for gifted students. *Journal of Applied Environmental and Biological Sciences*, 7(1S), 78–90. www.textroad.com
- Narasati, N. A., Saleh, R., & Teknik, M. (2021). Pengembangan alat evaluasi berbasis hots menggunakan aplikasi

- quizizz pada mata pelajaran mekanika teknik dalam pembelajaran jarak jauh. *JPTS*, 3(2), 169–180.
- Nasution, M. Y., Rahmatsyah, Juliani, R., & Lubis, R. H. (2023). Pendampingan Penyusunan Soal Berbasis Hots Bagi Guru Di Sma Negeri 1 Percut Sei Tuan Melalui Aplikasi Quizizz. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, Seminar Dalam Jaringan LPPM Universitas Negeri Medan*, 1–6. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/54847/>
- Nurdi, M. S., Wijaya, A., Saifullah, M., & Yikwa, M. (2024). *Peningkatan Kompetensi Digital Guru Sd Melalui*. 5(6), 12656–12664.
- Nurlina, L., Saputra, W. A., Israhayu, E. S., Pendidikan, M., Indonesia, S., & Purwokerto, U. M. (2025). *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penyusunan Soal Literasi Berbasis Hots Berbasis Aplikasi Diffit Di SMA Negeri 4 Purwokerto*. 4(5), 315–324.
- OECD. (2018). *PISA Result in Focus*. <https://www.oecd.org/pisa/publications/pisa-2018-results.htm>
- Pujiastuti, L., Cathrin, S., & Wati, U. A. (2024). Teachers ' Self-Efficacy and Professional Competence in Writing HOTS Questions Through In-House Training. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 16(3), 3670–3679. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i3.5679>
- Puspitasari, L., & Alwi, Z. (2021). Literacy Questions Based on Hots Using Context Covid-19. *Journal of Educational Research and Evaluation*, 5(4), 624–632. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JERE>
- Rahmah, Muhfahroyin, & Asih. (2022). Pengembangan Soal Biologi Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) dengan Aplikasi Quizizz Materi Sitem Pencernaan Manusia. *Edubiolog*, 3(2), 30–40. <http://scholar.ummetro.ac.id/index.php/edubiolog/index>
- Setiani, A. E., Hernawan, A. H., & Herlambang, Y. T. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian “ Hots ” dari Buku Tematik dengan Menggunakan Quizizz di Sekolah Dasar. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 5(1), 90–103.
- Wijanarko, T., Fitria, Y., Ladiva, H. B., Rifa, M., & Melati, R. (2025). Innovative Training on HOTS Learning and Digital-Based Literacy and Numeracy Question Development. *Gandrung: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 1877–1888. <https://doi.org/https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i1.4421>