

Optimalisasi Evaluasi Pembelajaran Berbasis Game Edukatif: Implementasi Quizizz pada Guru SMP di Wilayah Perbatasan

¹Labu Djuli, ¹Betharia Pane, ¹Margaret P.E. Djokaho, ¹Dian Sari Pekuwali

¹Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Corresponding Author. Email : betharia_pane@staf.undana.ac.id

ARTICLE INFO

Article History:

Received : 25-02-2026

Revised : 27-03-2026

Accepted : 02-04-2026

Online : 07-04-2026

Keywords:

Learning Assessment;

Digital Literacy;

Teacher Training;

Quizizz.

ABSTRACT

Abstract: *This community service program aimed to enhance teachers' digital competence in conducting technology-based learning assessments through training on the use of Quizizz at SMP Kristen Besikama. The main problem faced by the partner school was the continued use of conventional assessment methods and limited mastery of digital evaluation tools. The program employed a participatory approach consisting of preparation, implementation, and evaluation stages. The training was conducted over two days using lectures, demonstrations, hands-on practice, and intensive mentoring. Program evaluation was carried out through reflective discussions and a Likert-scale questionnaire to measure participants' understanding and responses. The results indicated a significant improvement in teachers' ability to create, manage, and analyze digital quizzes using Quizizz. Teachers also demonstrated readiness to integrate the application into daily classroom assessment practices. Furthermore, Quizizz's reporting features enabled faster and data-driven analysis of student learning outcomes. This program contributed to strengthening teachers' digital literacy and promoting more interactive and effective assessment practices*

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi melalui pelaksanaan pemanfaatan aplikasi Quizizz di SMP Kristen Besikama. Permasalahan utama yang dihadapi mitra adalah proses evaluasi yang masih konvensional serta keterbatasan penguasaan teknologi evaluasi digital. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan dilaksanakan selama dua hari melalui metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung (*hands-on training*), dan pendampingan intensif. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui diskusi reflektif dan penyebaran kuesioner berbasis skala Likert untuk mengukur tingkat pemahaman dan respons peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan guru membuat, mengelola, dan menganalisis kuis digital menggunakan Quizizz. Guru juga menunjukkan kesiapan untuk mengintegrasikan aplikasi tersebut dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, fitur laporan pada Quizizz membantu guru melakukan analisis hasil belajar secara lebih cepat dan berbasis data. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan literasi digital guru dan inovasi evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.



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



A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan global, khususnya dalam aspek pembelajaran dan evaluasi. Transformasi digital mendorong guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai instrumen evaluasi yang efektif, interaktif, dan berbasis data. Evaluasi pembelajaran yang sebelumnya dilakukan secara konvensional kini dituntut untuk beradaptasi dengan platform digital yang mampu memberikan umpan balik cepat, akurat, dan terukur. Namun, kesenjangan literasi digital guru masih menjadi tantangan utama, terutama di sekolah-sekolah wilayah non-perkotaan. Kondisi ini menyebabkan proses evaluasi pembelajaran belum sepenuhnya optimal dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

Permasalahan tersebut juga ditemukan pada mitra pengabdian, yaitu SMP Kristen Besikama. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal, proses evaluasi pembelajaran masih dilakukan secara manual dan konvensional. Guru belum memanfaatkan aplikasi evaluasi berbasis digital seperti Quizizz, sebagian besar belum memiliki pengalaman menggunakan platform kuis daring, serta menghadapi keterbatasan perangkat dan akses internet. Kondisi ini berdampak pada lambatnya proses koreksi, terbatasnya analisis hasil belajar, dan kurangnya variasi metode evaluasi yang mampu meningkatkan motivasi siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian perlu dilakukan sebagai bentuk pendampingan dan penguatan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses evaluasi pembelajaran.

Urgensi kegiatan ini didukung oleh berbagai hasil penelitian yang menegaskan pentingnya integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Arikunto (2016) menyatakan bahwa evaluasi yang baik harus mampu memberikan informasi yang akurat dan berkelanjutan untuk perbaikan proses belajar mengajar. Sudjana (2005) juga menekankan bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi sebagai dasar pengambilan keputusan pembelajaran. Dalam konteks digital, Ibrahim dan Huda (2018) menemukan bahwa penggunaan teknologi dalam evaluasi meningkatkan efisiensi serta ketepatan analisis hasil belajar siswa. Penelitian Wahyuni (2022) menunjukkan bahwa aplikasi evaluasi online mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa secara signifikan dibandingkan metode konvensional.

Selain itu, kebijakan pemerintah melalui program Merdeka Belajar dan transformasi digital pendidikan mendorong satuan pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Prasetyo (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran digital membuka peluang inovasi sekaligus menuntut peningkatan kompetensi guru secara berkelanjutan. Saputra (2021) juga menyatakan bahwa optimalisasi teknologi pendidikan merupakan langkah strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran di era digital. Berbagai studi tersebut memperkuat bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi evaluasi digital merupakan solusi yang relevan dan kontekstual dalam menjawab tantangan literasi digital guru.

Berdasarkan permasalahan dan dukungan empiris tersebut, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan ini adalah pelaksanaan Workshop Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dengan pendekatan *hands-on training*. Kegiatan dirancang dalam bentuk penyampaian materi konseptual, demonstrasi fitur aplikasi, praktik langsung pembuatan kuis, simulasi pelaksanaan evaluasi, serta pendampingan intensif dalam membaca dan menganalisis laporan hasil belajar siswa. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki keterampilan aplikatif yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

Dengan demikian, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis evaluasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Quizizz, sehingga tercipta proses evaluasi yang lebih

interaktif, efektif, dan berbasis data serta berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah mitra secara berkelanjutan.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik (*participatory hands-on training*). Kegiatan dosen meliputi: sosialisasi, workshop, pelatihan, dan pendampingan intensif dalam penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran digital. Sementara Mahasiswa yang terlibat berperan sebagai pelaksana skema Praktik Kerja Lapangan (PKL) terintegrasi pengabdian, dengan peran sebagai fasilitator teknis, pendamping kelompok kecil, serta membantu monitoring dan dokumentasi kegiatan.

1) Profil Mitra

Mitra kegiatan adalah SMP Kristen Besikama, yang terletak di Kecamatan Malaka Barat, Kabupaten Malaka, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Letak sekolah ini berada di wilayah perbatasan Indonesia dengan Timor Leste. Sekolah ini menghadapi tantangan besar karena keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang fluktuatif, yang semakin mempengaruhi kualitas pembelajaran di daerah yang terpencil dan strategis ini. Peserta kegiatan terdiri dari seluruh guru aktif (± 15 orang), yang sebelumnya belum pernah menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

2) Tahapan Kegiatan

a) Tahapan Pra-Kegiatan:

Tahapan persiapan dimulai dengan observasi lapangan untuk memahami kondisi di lokasi mitra, diikuti dengan wawancara untuk mengidentifikasi kebutuhan. Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan, serta penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta. Selain itu, persiapan perangkat dan jaringan internet yang mendukung kelancaran pelatihan juga dilakukan.

b) Tahapan Inti:

Tahapan inti meliputi pelaksanaan workshop yang difokuskan pada pengenalan dan pemanfaatan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi untuk melakukan evaluasi yang lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran.

c) Tahapan Akhir:

Pada tahapan akhir, kegiatan evaluasi dilakukan melalui beberapa metode, yaitu monitoring selama pelatihan dengan observasi langsung, diskusi reflektif untuk menggali umpan balik dari peserta, dan penggunaan angket skala Likert untuk mengukur tingkat pemahaman serta kepuasan peserta. Evaluasi pasca-kegiatan dilaksanakan melalui tindak lanjut implementasi di lapangan dan umpan balik yang diberikan secara daring dua minggu setelah pelatihan (Dwiranata, 2019).

3) Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan fokus pada praktik langsung. Kegiatan dimulai dengan sosialisasi dan demonstrasi, di mana para peserta diperkenalkan dengan konsep evaluasi digital serta fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Quizizz. Setelah itu, para guru diberikan kesempatan untuk mengikuti praktik langsung dalam membuat akun dan menyusun kuis digital menggunakan Quizizz.

Selanjutnya, pelatihan berlanjut dengan workshop dan pendampingan, yang bertujuan untuk membantu para guru mengimplementasikan aplikasi Quizizz dalam

konteks pembelajaran. Para peserta mendapatkan pendampingan intensif dari fasilitator dalam menggunakan aplikasi, sehingga mereka dapat lebih memahami cara memanfaatkan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran.

Pada sesi akhir, dilakukan praktikum dan diskusi, di mana para guru menganalisis laporan hasil evaluasi yang dihasilkan oleh Quizizz. Diskusi ini bertujuan untuk menggali pemahaman lebih dalam mengenai penggunaan data hasil evaluasi dan bagaimana hal itu dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Tim Pengabdian berperan aktif dalam setiap tahap kegiatan ini, memberikan bimbingan, pendampingan, dan dukungan teknis untuk memastikan bahwa para guru dapat memanfaatkan Quizizz secara optimal dalam evaluasi pembelajaran

4) Pengambilan Data dan Analisis Data

Pengambilan data dalam kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman, respons, dan peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti Workshop Pemanfaatan Aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan penyebaran angket. Sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2018), teknik-teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi sangat penting dalam penelitian untuk memperoleh informasi yang akurat dan relevan sesuai dengan tujuan penelitian. Observasi dilakukan secara langsung selama kegiatan berlangsung untuk melihat keterlibatan peserta dalam praktik pembuatan kuis, kemampuan mengoperasikan fitur Quizizz, serta partisipasi dalam diskusi. Wawancara singkat dilakukan pada tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan mitra, serta pada akhir kegiatan untuk memperoleh umpan balik terhadap pelaksanaan workshop. Dokumentasi berupa foto kegiatan, daftar hadir, dan hasil praktik peserta digunakan sebagai data pendukung.

Instrumen utama pengumpulan data kuantitatif adalah angket berbasis skala Likert yang disebarakan secara daring setelah kegiatan selesai. Angket ini bertujuan untuk mengukur persepsi peserta terhadap materi pelatihan, kemudahan penggunaan aplikasi, tingkat pemahaman, serta kesiapan mengimplementasikan Quizizz dalam pembelajaran. Skala penilaian terdiri atas lima kategori, yaitu: sangat setuju (5), setuju (4), netral (3), tidak setuju (2), dan sangat tidak setuju (1). Penggunaan angket ini memungkinkan pengukuran respons peserta secara sistematis dan terstruktur.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis dengan cara mengelompokkan temuan berdasarkan tema, seperti peningkatan keterampilan teknis, partisipasi aktif, dan kendala yang dihadapi. Sementara itu, data angket dianalisis dengan menghitung persentase tingkat persetujuan peserta terhadap setiap pernyataan untuk melihat kecenderungan respons.

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat, mengelola, dan menganalisis evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Pendekatan analisis ini memberikan gambaran komprehensif mengenai efektivitas pelaksanaan kegiatan serta dampaknya terhadap kompetensi digital guru di sekolah mitra.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pra Kegiatan

Pada tahap ini tim menemukan bahwa proses evaluasi pembelajaran di SMP Kristen Besikama masih dominan manual dan konvensional, aplikasi Quizizz belum pernah digunakan, dan sebagian besar guru belum familiar dengan evaluasi digital berbasis kuis daring. Tim juga menangkap indikasi keterbatasan perangkat pendukung karena tidak semua guru memiliki laptop pribadi. Menjawab temuan tersebut, tim menyusun desain pelatihan yang menekankan praktik bertahap,

menyiapkan materi yang sederhana dan kontekstual, membagi peran instruktur sesuai kepakaran (narasumber, pendamping, pengelola luaran), serta mengoordinasikan kesiapan teknis bersama sekolah, termasuk antisipasi sarana pendukung melalui penyediaan perangkat cadangan untuk penggunaan bergiliran.



Gambar 1. Observasi dan Wawancara

2. Tahap Inti

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian di sekolah mitra, tim menemukan kendala nyata berupa rendahnya pengalaman peserta dalam penggunaan aplikasi digital, ketimpangan perangkat (beberapa ponsel tidak kompatibel untuk pembuatan soal), munculnya keraguan dan sikap pasif pada sebagian guru terutama guru senior, serta koneksi internet yang tidak stabil karena cuaca dan penggunaan bersamaan. Solusi yang dilakukan tim adalah menyampaikan materi secara step-by-step dengan fokus pada hands-on practice, melakukan pendampingan intensif dalam kelompok kecil agar bantuan lebih personal, menyediakan hotspot tambahan untuk memperkuat koneksi, menyediakan laptop cadangan untuk dipakai bergiliran, dan membangun suasana pelatihan yang suportif agar peserta lebih percaya diri mencoba tanpa takut salah. Hasil langsung yang tampak pada tahap ini ialah peserta mampu membuat akun Quizizz, mengenali fitur utama, menyusun kuis sesuai mata pelajaran, melakukan simulasi kuis, serta mulai memahami cara memonitor dan membaca laporan evaluasi.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop

3. Tahapan Akhir (Monitoring dan Evaluasi)

Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian, terutama dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesiapan guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Evaluasi dilakukan menggunakan angket skala Likert yang terdiri atas 10 pernyataan. Persentase capaian tiap indikator dihitung dengan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%, \quad (1)$$

di mana P menyatakan persentase respons, f menunjukkan jumlah skor yang diperoleh, dan N adalah skor maksimum yang mungkin dicapai. Hasil evaluasi peserta disajikan pada berikut.

Tabel 1. Evaluasi Hasil Kuesioner Peserta

No.	Pertanyaan	Persentase Setuju	Kategori
1.	Saya merasa lebih percaya diri menggunakan aplikasi Quizizz setelah pelatihan ini.	88	Sangat Baik
2.	Pelatihan ini mempermudah saya dalam memahami cara membuat kuis digital.	90	Sangat Baik
3.	Fitur yang diperkenalkan dalam Quizizz sangat berguna untuk evaluasi pembelajaran di kelas.	89	Sangat Baik
4.	Saya merasa lebih siap mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran sehari-hari.	86	Sangat Baik
5.	Pelatihan yang diberikan sudah sangat jelas dan mudah dipahami.	91	Sangat Baik
6.	Saya merasa lebih mampu dalam menganalisis hasil belajar siswa menggunakan laporan dari Quizizz.	92	Sangat Baik
7.	Penyampaian materi selama pelatihan sesuai dengan kebutuhan saya sebagai guru.	87	Sangat Baik
8.	Aplikasi Quizizz dapat membantu saya dalam meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam evaluasi pembelajaran.	89	Sangat Baik
9.	Saya akan merekomendasikan penggunaan Quizizz kepada rekan guru lain di sekolah.	90	Sangat Baik
10.	Pelatihan ini memberikan saya keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas.	92	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 1, seluruh indikator evaluasi memperoleh persentase pada rentang 86% sampai 92%, yang menunjukkan bahwa pelaksanaan workshop berada pada kategori sangat baik. Capaian tertinggi terdapat pada indikator kesesuaian

materi workshop dengan kebutuhan peserta, yaitu sebesar 92%, sedangkan capaian terendah terdapat pada indikator kemampuan menggunakan Quizizz untuk pelaksanaan evaluasi di kelas, yaitu sebesar 86%. Meskipun demikian, nilai terendah tersebut tetap menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah memiliki kesiapan operasional yang baik dalam menggunakan aplikasi.

Secara substantif, hasil tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman konseptual guru tentang evaluasi pembelajaran digital, tetapi juga memperkuat keterampilan praktis guru dalam membuat kuis, mengelola pelaksanaan evaluasi, serta membaca hasil evaluasi berbasis data. Temuan ini menegaskan bahwa workshop telah mendukung tujuan utama kegiatan, yaitu meningkatkan kompetensi digital guru dalam merancang dan melaksanakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan efisien.

Meskipun demikian, tantangan terkait infrastruktur dan koneksi internet yang belum sepenuhnya memadai di sekolah mitra masih menjadi hambatan signifikan untuk implementasi berkelanjutan. Hal ini perlu mendapat perhatian lebih lanjut, terutama dalam upaya penyediaan perangkat yang lebih memadai dan stabilitas jaringan internet di masa mendatang, agar teknologi dalam evaluasi pembelajaran dapat diterapkan secara konsisten.



4. Kendala dan Solusi

Kendala yang dihadapi dalam kegiatan ini meliputi rendahnya pengalaman peserta dalam menggunakan aplikasi digital, ketimpangan perangkat (beberapa ponsel tidak kompatibel untuk pembuatan soal), serta koneksi internet yang tidak stabil akibat cuaca dan penggunaan bersamaan. Untuk mengatasi masalah tersebut, tim melakukan beberapa tindakan, antara lain dengan menyampaikan materi secara bertahap dengan fokus pada praktik langsung, memberikan pendampingan intensif dalam kelompok kecil agar bantuan lebih personal, menyediakan hotspot tambahan untuk memperkuat koneksi internet, dan menyediakan laptop cadangan yang dapat digunakan bergiliran. Dengan langkah-langkah tersebut, sebagian besar kendala dapat diatasi, memungkinkan peserta untuk tetap mengikuti pelatihan dengan baik.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan workshop pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk evaluasi pembelajaran di SMP Kristen Besikama, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan, yaitu meningkatkan kompetensi digital guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi. Seluruh peserta pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis (hardskill) dan perubahan sikap (softskill) mereka terhadap penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran.

Secara khusus, hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta mampu mengoperasikan Quizizz dengan baik, mulai dari pembuatan akun, penyusunan kuis, hingga menganalisis hasil laporan evaluasi. Nilai persentase respons peserta terhadap pemahaman dan penerapan materi pelatihan berkisar antara 86% hingga 92%, yang mengindikasikan bahwa pelatihan ini diterima dengan baik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan praktis guru. Selain itu, mayoritas peserta menunjukkan kesiapan untuk mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran sehari-hari, yang menandakan bahwa pelatihan ini berhasil mengubah persepsi mereka tentang evaluasi pembelajaran digital. Meskipun hasil yang dicapai sangat positif, terdapat kendala eksternal terkait dengan infrastruktur teknologi, terutama perangkat yang tidak memadai dan koneksi internet yang tidak stabil. Namun, dengan adanya solusi berupa perangkat cadangan dan hotspot tambahan, sebagian besar kendala ini dapat diatasi selama pelatihan.

Untuk memastikan agar hasil pelatihan dapat diterapkan secara berkelanjutan, disarankan agar dilakukan pendampingan secara berkala dalam penggunaan Quizizz. Pendampingan ini tidak hanya mencakup pengoperasian aplikasi, tetapi juga pemanfaatan laporan hasil evaluasi untuk merencanakan tindakan remedial dan pengayaan berbasis data yang lebih mendalam dan terukur. Selain itu, untuk memastikan kelangsungan dampak positif dari kegiatan ini, sangat diperlukan adanya peningkatan infrastruktur, terutama dalam hal ketersediaan perangkat yang memadai dan stabilitas jaringan internet. Hal ini penting agar evaluasi berbasis digital dapat diterapkan secara konsisten dan tanpa hambatan teknis.

Untuk memperluas dampak kegiatan ini, disarankan agar ada integrasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran lainnya, seperti penggunaan Learning Management System (LMS) dan pengembangan media interaktif berbasis teknologi, yang dapat lebih mendukung proses pembelajaran yang efektif dan inovatif. Oleh karena itu, kegiatan serupa di masa depan dapat diperluas dengan fokus pada penguatan literasi digital siswa dan penerapan AI-based learning tools. Penelitian lanjutan mengenai penggunaan Quizizz dalam pembelajaran berbasis data sangat dianjurkan dengan menggunakan desain pre-test dan post-test untuk mengukur dampak langsung terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga dapat difokuskan pada perbandingan antara metode evaluasi konvensional dengan evaluasi berbasis digital, untuk melihat seberapa besar perbedaan yang dihasilkan dalam hal motivasi dan hasil belajar siswa.

Sebagai langkah jangka panjang, disarankan untuk menyusun modul pelatihan yang lebih terstruktur dan panduan penggunaan Quizizz yang dapat diakses oleh guru-guru lainnya, baik di tingkat sekolah mitra maupun di sekolah lain yang membutuhkan. Modul ini akan memudahkan implementasi teknologi dalam evaluasi pembelajaran di berbagai sekolah dan memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi ini di lingkungan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SMP Kristen Besikama yang telah menjadi mitra kegiatan dan memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan program. Terima kasih juga disampaikan kepada LP2M Universitas Nusa Cendana atas pendanaan yang memungkinkan kegiatan ini terlaksana dengan baik. Apresiasi kami juga ditujukan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam keberhasilan program ini.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2016). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* (Edisi revisi). Bumi Aksara.
- Belshaw, D. (2011). *The essential elements of digital literacies*. Durham University.
- Dwiranata, D. (2019). Evaluasi program pelatihan berbasis partisipatif dalam peningkatan kompetensi guru. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 112–120.
- Ibrahim, N., & Huda, M. (2018). Penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 34–45.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Prasetyo, T. (2020). Implementasi media pembelajaran digital: Peluang dan tantangan. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 123–130.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Quizizz Inc. (2023). *User guide for educators: Maximizing classroom engagement with Quizizz*. <https://quizizz.com>
- Saputra, R. D. (2021). Optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pendidikan era digital. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(4), 250–260.
- Scriven, M. (1991). *Evaluation thesaurus* (4th ed.). Sage Publications.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahrudin, S., Vera, M., & Dewi, P. (2017). Pengembangan modul pemrograman computer berbasis Matlab. Dalam *Prosiding Seminar Nasional IKIP Mataram* (hlm. 12–14).
- Wahyuni, F. (2022). Penggunaan aplikasi evaluasi online untuk peningkatan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 67–75.