

Penguatan Kompetensi Guru dalam Evaluasi Pembelajaran Digital melalui Pelatihan dan Pendampingan Penggunaan Quizizz di MIN 10 Aceh Barat

M. Rezki Andhika^{1*}, Suharman¹, Maya Agustina¹, Tengku Hafinda¹, Rina Rahmi¹, Refiza Chailia Nisah¹, Wilda Rahmina²

¹STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh, Indonesia

² MIN 15 Aceh Barat, Indonesia

e-mail: *andhika@staindirundeng.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.47766/ibrah.v5i1.6735>

ABSTRACT

Submitted:
2025-10-11

Accepted:
2026-03-04

Published:
2026-06-30

Keywords:
*Teacher
Competence,
Digital
Learning
Assessment,
Using Quizizz,
Service
Learning,
Teacher
Mentoring*

Digital transformation in education requires teachers to develop the ability to use technology for learning assessment. However, an initial needs assessment at MIN 10 Aceh Barat showed that most teachers were unfamiliar with Quizizz and had not yet optimally utilized digital technology for assessment. This community service program aimed to strengthen teachers' ability to design, implement, and utilize Quizizz-based learning assessment. The program employed a *Service Learning* approach through a practice-based workshop and direct mentoring. The activities consisted of needs assessment, introduction and demonstration of Quizizz, independent practice, mentoring, simulation, evaluation, and reflection. A total of 23 teachers participated in the program. The outcomes were evaluated descriptively through pretest and posttest scores as well as participants' products and practical performance. The results showed that the average score increased from 45.65% in the pretest to 82.83% in the posttest, representing an increase of 37.18 percentage points. In addition, each participant successfully developed 15 questions in seven different formats and presented the resulting Quizizz set through a simulation. These findings indicate that combining a practice-based workshop with direct mentoring can help teachers translate their understanding of Quizizz into digital assessment products. The involvement of students through *Service Learning* also strengthened reciprocal collaboration between the university and the madrasah and created opportunities for continued mentoring.

CC BY-SA license - Copyright © 2026: M. Rezki Andhika, Suharman, Maya Agustina, Tengku Hafinda, Rina Rahmi, Refiza Chailia Nisah, Wilda Rahmina

ABSTRAK

Kata Kunci: Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam evaluasi pembelajaran. Namun, hasil identifikasi kebutuhan di MIN 10 Aceh Barat menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mengenal Quizizz dan belum optimal memanfaatkan teknologi digital untuk evaluasi pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkuat kemampuan guru dalam merancang, melaksanakan, dan memanfaatkan evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz. Kegiatan menggunakan pendekatan *Service Learning* melalui *workshop* berbasis praktik dan pendampingan langsung. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan, pengenalan dan demonstrasi Quizizz, praktik mandiri, pendampingan, simulasi, evaluasi, dan refleksi. Peserta kegiatan berjumlah 23 guru. Evaluasi dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* serta penilaian terhadap produk dan praktik peserta secara deskriptif. Hasil menunjukkan bahwa rata-rata skor pemahaman meningkat dari 45,65% pada *pretest* menjadi 82,83% pada *posttest*, atau meningkat sebesar 37,18 poin persentase. Selain itu, setiap peserta berhasil menghasilkan 15 butir soal dalam tujuh variasi bentuk dan mempresentasikan hasilnya melalui simulasi penggunaan Quizizz. Temuan ini menunjukkan bahwa kombinasi *workshop* berbasis praktik dan pendampingan dapat membantu guru menerapkan pengetahuan tentang Quizizz dalam bentuk produk evaluasi digital. Keterlibatan mahasiswa melalui *Service-Learning* juga memperkuat hubungan timbal balik antara perguruan tinggi dan madrasah serta membuka peluang pendampingan berkelanjutan.

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan telah mengubah cara guru merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Perkembangan teknologi menuntut guru tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga memiliki kemampuan untuk memilih dan memanfaatkan platform yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Wati & Nurhasannah, 2024). Perubahan tersebut semakin menguat setelah pandemi COVID-19, ketika teknologi digital menjadi bagian penting dari praktik pembelajaran dan evaluasi sebagai respons terhadap perubahan pola pembelajaran (Dritsas & Trigka, 2025; Tejedor et al., 2020; Widodo & Nursaptini, 2021). Dalam kondisi tersebut, kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk evaluasi pembelajaran menjadi bagian penting dari penguatan kapasitas profesional guru di tengah lingkungan pendidikan yang semakin terdigitalisasi.

Permasalahan yang sama juga ditemukan pada guru-guru di MIN 10 Aceh Barat. Berdasarkan identifikasi awal yang dilakukan tim pengabdian pada 5 September 2024 melalui observasi dan wawancara dengan kepala madrasah serta guru, pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran belum optimal. Dari 23 guru yang menjadi sasaran kegiatan, sebanyak 20 guru (86,96%) belum mengenal Quizizz. Temuan ini menunjukkan adanya

M. Rezki Andhika, Suharman, Maya Agustina, Tengku Hafinda, Rina Rahmi,
Refiza Chailia Nisah, Wilda Rahmina

Penguatan Kompetensi Guru dalam Evaluasi Pembelajaran Digital melalui Pelatihan
dan Pendampingan Penggunaan Quizizz di MIN 10 Aceh Barat

kesenjangan antara ketersediaan platform evaluasi digital dan kesiapan guru untuk memanfaatkannya dalam praktik pembelajaran. Hasil identifikasi tersebut kemudian dibahas bersama pihak madrasah dan menjadi dasar penetapan pelatihan Quizizz sebagai bentuk intervensi yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

Keterbatasan yang ditemukan tidak hanya berkaitan dengan belum dikenalnya Quizizz, tetapi juga dengan kemampuan praktis dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Guru memerlukan keterampilan untuk membuat dan mengatur soal, memilih bentuk evaluasi, melaksanakan kuis, memberikan umpan balik, serta memanfaatkan hasil evaluasi untuk memperoleh informasi mengenai capaian belajar peserta didik. Karenanya, kebutuhan mitra tidak semata-mata berupa pengenalan terhadap sebuah aplikasi, tetapi berupa penguatan kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik evaluasi pembelajaran. Hal ini menjadi dasar bagi tim pengabdian untuk merancang intervensi yang menekankan praktik langsung dan pendampingan, bukan hanya penyampaian materi secara klasikal.

Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pelatihan Quizizz dapat membantu meningkatkan kompetensi dan literasi digital guru. Pelatihan Quizizz yang dilakukan untuk guru, misalnya, telah diarahkan pada penguatan literasi digital melalui pemaparan materi dan praktik, sementara kegiatan lain mengembangkan kompetensi guru dalam membuat instrumen evaluasi online menggunakan Quizizz. Pengabdian lainnya juga menerapkan demonstrasi, praktik, dan pendampingan untuk membantu guru menguasai fitur Quizizz dalam evaluasi pembelajaran.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan Quizizz telah menjadi salah satu strategi yang digunakan untuk memperkuat pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Namun, kebutuhan mitra pada kegiatan ini menunjukkan bahwa pengenalan aplikasi saja belum memadai. Oleh karena itu, program ini dirancang dengan menggabungkan identifikasi kebutuhan, *workshop* berbasis praktik, pendampingan langsung, pengembangan produk, evaluasi, simulasi, dan refleksi dalam satu rangkaian kegiatan. Pendekatan tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman guru, tetapi juga menghasilkan keterampilan yang dapat langsung diterapkan dalam praktik evaluasi di madrasah.

Quizizz dipilih sebagai media intervensi karena menyediakan fitur yang memungkinkan guru mengembangkan evaluasi dalam berbagai bentuk, melaksanakan kuis secara interaktif, serta memperoleh hasil evaluasi secara lebih cepat. Pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran juga telah dikaitkan dengan peningkatan keterlibatan peserta didik dan pengembangan pembelajaran

yang lebih interaktif (Lim & Yunus, 2021; Maryani et al., 2025). Dalam kegiatan ini, pemanfaatan Quizizz tidak diarahkan sekadar pada kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi pada kemampuan guru menghasilkan instrumen evaluasi yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Setiap peserta diarahkan untuk membuat 15 butir soal dengan tujuh variasi bentuk, kemudian melakukan simulasi dan mempresentasikan hasilnya.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru MIN 10 Aceh Barat dalam merancang, melaksanakan, dan memanfaatkan evaluasi pembelajaran berbasis Quizizz. Secara khusus, kegiatan diarahkan agar guru mampu mengoperasikan fitur Quizizz, menyusun instrumen evaluasi digital, melaksanakan evaluasi secara interaktif, serta memahami dan memanfaatkan hasil evaluasi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kegiatan ini sekaligus menerapkan pendekatan *Service Learning* dengan melibatkan mahasiswa PGMI dalam identifikasi kebutuhan, persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, evaluasi, dan refleksi.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Service Learning* melalui *workshop* berbasis praktik dan pendampingan langsung. *Service Learning* mengintegrasikan pengalaman pelayanan kepada masyarakat dengan proses pembelajaran mahasiswa melalui keterlibatan aktif dalam memenuhi kebutuhan mitra dan refleksi atas pengalaman tersebut (Bringle & Hatcher, 1996; Eyler & Giles, 1999).

Dalam kegiatan ini, mahasiswa terlibat dalam identifikasi kebutuhan, persiapan, pelaksanaan pelatihan, pendampingan praktik, dan evaluasi. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dipilih karena memungkinkan peserta tidak hanya memahami fungsi Quizizz, tetapi juga menerapkannya secara langsung dalam penyusunan evaluasi pembelajaran (Nizaruddin et al., 2021; Wijayanti et al., 2022).

Kegiatan dilaksanakan di MIN 10 Aceh Barat melalui empat tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, pelatihan dan pendampingan, evaluasi, serta tindak lanjut. Identifikasi kebutuhan dilakukan pada 5 September 2024 melalui observasi dan wawancara dengan kepala madrasah dan guru. Kegiatan ini melibatkan tiga dosen dan lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa 20 dari 23 guru (86,96%) belum mengenal Quizizz dan pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran masih terbatas.

Pelatihan dilaksanakan pada 21 September 2024 selama delapan jam dan diikuti oleh 23 guru. Kegiatan melibatkan lima dosen dan sepuluh mahasiswa PGMI. Dosen berperan sebagai narasumber, perancang kegiatan, dan pembimbing, sedangkan mahasiswa berperan sebagai fasilitator teknis selama praktik dan pendampingan. Pelatihan dilakukan melalui pengenalan Quizizz, demonstrasi fitur, praktik mandiri, pendampingan, simulasi, presentasi hasil, dan refleksi. Materi difokuskan pada kemampuan guru dalam membuat, melaksanakan, dan memanfaatkan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran digital. Pola *workshop* yang memberikan porsi praktik lebih besar daripada penyampaian teori juga sejalan dengan model pelatihan Quizizz sebelumnya yang menekankan praktik langsung dan pendampingan peserta (Nizaruddin et al., 2021).

Pada tahap praktik, setiap peserta menyusun 15 butir soal dalam tujuh variasi, yaitu tiga pilihan ganda, dua soal menyimak, dua tebak gambar, dua mencocokkan, dua tebak lokasi, dua jawaban singkat, dan dua uraian panjang. Mahasiswa memberikan pendampingan teknis selama peserta mengoperasikan aplikasi dan menyusun soal. Setelah praktik, peserta mempresentasikan hasil pekerjaan untuk memperoleh umpan balik dari narasumber dan fasilitator. Produk yang dihasilkan digunakan sebagai bukti penerapan keterampilan peserta dalam menggunakan Quizizz.

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui tes pemahaman dan evaluasi praktik. Tes pemahaman menggunakan *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri atas 20 soal pilihan ganda dengan indikator yang sama, tetapi butir soal berbeda. Indikator meliputi: (1) pemahaman dasar dan navigasi Quizizz; (2) pemanfaatan fitur dan penyusunan soal; (3) pengelolaan dan pelaksanaan evaluasi; (4) analisis dan pemanfaatan hasil evaluasi; serta (5) pemanfaatan Quizizz untuk pembelajaran interaktif dan berdiferensiasi. Jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah 0, kemudian dikonversi ke dalam persentase. Data *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata skor sebelum dan setelah pelatihan.

Hasil praktik dan presentasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan kemampuan peserta mengoperasikan aplikasi, menyusun soal, memanfaatkan fitur, dan menghasilkan evaluasi digital. Sedangkan keberlanjutan kegiatan diarahkan pada pemanfaatan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran di madrasah. Guru didorong untuk menggunakan dan mengembangkan produk yang telah dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi Kebutuhan Mitra

Kegiatan diawali dengan identifikasi kebutuhan mitra pada 5 September 2024 di MIN 10 Aceh Barat melalui observasi langsung dan wawancara dengan kepala madrasah serta guru. Kegiatan ini melibatkan tiga dosen dan lima mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam evaluasi pembelajaran belum optimal. Dari 23 guru yang menjadi sasaran kegiatan, 20 orang (86,96%) belum mengenal aplikasi Quizizz. Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tersedianya platform evaluasi digital dengan kesiapan guru untuk menggunakannya dalam praktik pembelajaran.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa persoalan mitra bukan semata-mata ketersediaan teknologi, melainkan kesiapan dan kemampuan praktis guru dalam memanfaatkannya. Guru membutuhkan pengalaman langsung untuk mengenal fitur, membuat instrumen evaluasi, mengoperasikan kuis, dan memahami pemanfaatan hasilnya. Kondisi ini sejalan dengan temuan [Astuti \(2023\)](#) yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru dalam kegiatan pengabdian di Kabupaten Bireuen belum pernah menggunakan Quizizz dan memerlukan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dalam mengoperasikan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil identifikasi, tim pengabdian bersama pihak madrasah menyepakati pelatihan dan pendampingan penggunaan Quizizz sebagai bentuk intervensi. Ketua Program Studi PGMI, Marhamah, M.Ag., Ph.D., bersama Kepala MIN 10 Aceh Barat menyepakati tindak lanjut tersebut, sedangkan tim pengabdian memberikan bahan pengenalan mengenai Quizizz dan beberapa platform digital pendukung pembelajaran sebagai persiapan awal peserta. Penetapan intervensi berdasarkan kebutuhan aktual mitra penting dalam kegiatan pengabdian karena program menjadi lebih kontekstual dan diarahkan pada persoalan yang benar-benar dihadapi masyarakat sasaran.

Pemilihan pelatihan dan pendampingan juga didukung oleh kajian sebelumnya. [Nizaruddin et al. \(2021\)](#), misalnya, menunjukkan bahwa pelatihan Quizizz yang memberikan porsi praktik lebih besar daripada teori membantu guru memahami pembuatan akun, pengelolaan kuis, pemanfaatan fitur, pelaksanaan evaluasi, dan pengelolaan laporan. Demikian pula, [Wijayanti et al. \(2022\)](#) menerapkan diskusi, demonstrasi, penugasan, monitoring, pendampingan, dan evaluasi dalam pelatihan Quizizz kepada guru sekolah dasar dan melaporkan adanya peningkatan pengetahuan serta keterampilan peserta.

Dengan demikian, hasil identifikasi kebutuhan menjadi dasar untuk merancang intervensi yang tidak berhenti pada pengenalan aplikasi. Kebutuhan utama mitra adalah kemampuan menggunakan Quizizz secara praktis dalam evaluasi pembelajaran, sehingga pelatihan dirancang berbasis praktik dan diperkuat dengan pendampingan langsung. Posisi ini juga memperjelas karakter kegiatan sebagai PkM berbasis kebutuhan (*needs-based community service*), bukan sekadar kegiatan sosialisasi teknologi.

2. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan Berbasis *Service Learning*

Pelatihan dilaksanakan pada 21 September 2024 selama delapan jam di Ruang Kelas VI MIN 10 Aceh Barat. Kegiatan diikuti oleh 23 guru dari berbagai mata pelajaran dan melibatkan lima dosen serta sepuluh mahasiswa PGMI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas pengenalan Quizizz, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik mandiri, pendampingan, simulasi, presentasi hasil, evaluasi, dan refleksi.

Rangkaian tersebut menunjukkan bahwa *Service Learning* dalam kegiatan ini tidak ditempatkan sekadar sebagai label pendekatan, tetapi diwujudkan melalui keterlibatan langsung mahasiswa dalam menyelesaikan kebutuhan mitra. Bringle dan Hatcher (1996) menempatkan *Service Learning* sebagai bentuk pembelajaran yang menghubungkan keterlibatan mahasiswa dalam pelayanan masyarakat dengan proses akademik sekaligus membangun hubungan timbal balik antara perguruan tinggi dan komunitas. Sementara itu, Eyler dan Giles (1999) menekankan pentingnya pengalaman nyata, penerapan pengetahuan, dan refleksi sebagai bagian dari proses pembelajaran melalui *Service Learning*.

Implementasi prinsip tersebut terlihat sejak proses pelatihan. Dosen bertindak sebagai narasumber dan pembimbing, sedangkan mahasiswa mendampingi guru selama praktik, membantu mengatasi kendala teknis, dan memberikan dukungan ketika peserta mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi. Pola keterlibatan ini menciptakan interaksi langsung antara guru dan mahasiswa, sehingga proses pelayanan kepada mitra sekaligus menjadi ruang belajar bagi mahasiswa. Dengan demikian, terdapat hubungan timbal balik: guru memperoleh dukungan dalam mengembangkan keterampilan evaluasi digital, sedangkan mahasiswa memperoleh pengalaman menerapkan pengetahuan akademik dalam konteks pendidikan yang nyata.

Pada tahap pengenalan dan demonstrasi, peserta diperkenalkan dengan akun guru, navigasi dasar, fitur utama, pembuatan kuis, pengaturan soal, pilihan mode pelaksanaan, serta pengelolaan hasil evaluasi. Demonstrasi dilakukan secara bertahap agar peserta dapat mengikuti prosedur menggunakan perangkat

masing-masing. Strategi ini relevan dengan karakteristik pelatihan teknologi bagi guru yang membutuhkan perpaduan antara penjelasan konseptual dan pengalaman langsung. [Nizaruddin et al. \(2021\)](#) juga menunjukkan bahwa pelatihan Quizizz yang menekankan praktik dapat membantu guru menguasai berbagai fungsi aplikasi dan menggunakannya sebagai sarana evaluasi pembelajaran



Gambar 1. Demonstrasi Penggunaan Quizizz

Tahap praktik memberikan temuan yang lebih konkret mengenai kemampuan peserta. Setiap guru menggunakan laptop untuk membuat rangkaian soal sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Peserta tidak hanya menyusun soal pilihan ganda, tetapi juga mencoba berbagai bentuk soal. Setiap peserta menghasilkan 15 butir soal dalam tujuh variasi, yaitu tiga pilihan ganda, dua soal menyimak, dua tebak gambar, dua mencocokkan, dua tebak lokasi, dua jawaban singkat, dan dua uraian panjang.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan menghasilkan produk evaluasi yang dapat digunakan, bukan hanya peningkatan pengetahuan deklaratif tentang aplikasi. Kemampuan menghasilkan beberapa variasi soal juga menunjukkan bahwa peserta mulai memahami Quizizz sebagai perangkat untuk merancang evaluasi dengan bentuk yang lebih beragam. Temuan ini memperkuat hasil PkM [Wijayanti et al. \(2022\)](#) yang menggunakan penugasan pembuatan Quizizz sebagai bagian dari proses pelatihan dan pendampingan bagi guru.



Gambar 2. Praktik Mandiri dan Pendampingan Peserta

Selama praktik, mahasiswa berperan sebagai fasilitator teknis. Pendampingan dilakukan ketika peserta mengalami kesulitan membuat akun, menggunakan fitur, mengatur soal, atau menjalankan kuis. Sementara itu, dosen memberikan arahan konseptual dan pedagogis, terutama dalam menyesuaikan bentuk soal dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Pembagian peran tersebut memperlihatkan bahwa pendampingan tidak hanya menyelesaikan persoalan teknis, tetapi juga membantu guru menghubungkan penggunaan teknologi dengan kebutuhan pedagogis.

Temuan ini penting karena penerimaan terhadap Quizizz tidak hanya ditentukan oleh ketersediaan fitur, tetapi juga oleh kemudahan penggunaan dan kesiapan pengguna. [Lim dan Yunus \(2021\)](#), melalui kajian sistematis terhadap 45 artikel, menunjukkan bahwa Quizizz secara umum dipersepsikan positif oleh guru dari sisi efektivitas, kelayakan, dan kemudahan penggunaan, meskipun implementasinya tetap menghadapi persoalan seperti koneksi internet dan ketersediaan perangkat. Oleh karena itu, pendampingan langsung dalam kegiatan ini menjadi komponen penting untuk menjembatani pengetahuan awal guru dengan kemampuan penggunaan aplikasi secara mandiri.

Setelah menyelesaikan produk, peserta melakukan simulasi dan mempresentasikan hasil pekerjaan. Simulasi memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba penggunaan Quizizz dari sisi pelaksana maupun pengguna, sedangkan presentasi memungkinkan peserta memperoleh umpan balik dari narasumber dan fasilitator. Tahap ini memperkuat proses belajar karena peserta

tidak hanya membuat produk, tetapi juga menjelaskan dan mempertanggungjawabkan pilihan bentuk soal yang digunakan.

Setelah menyelesaikan produk, peserta melakukan simulasi dan mempresentasikan hasil pekerjaan. Simulasi memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba penggunaan Quizizz dari sisi pelaksana maupun pengguna, sedangkan presentasi memberikan ruang bagi peserta untuk memperoleh umpan balik dari narasumber dan fasilitator. Tahap ini memperkuat proses belajar karena peserta tidak hanya menghasilkan produk evaluasi digital, tetapi juga menjelaskan dan mempertanggungjawabkan pilihan bentuk soal yang digunakan.



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan *Workshop* dan Praktik Quizizz

Rangkaian kegiatan kemudian diakhiri dengan evaluasi dan refleksi. Peserta menyampaikan pengalaman, kesulitan, serta rencana pemanfaatan Quizizz dalam evaluasi pembelajaran. Refleksi menjadi bagian penting dalam penerapan *Service Learning* karena pengalaman lapangan tidak berhenti pada aktivitas pelayanan, tetapi dihubungkan dengan proses belajar mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pandangan [Eyler dan Giles \(1999\)](#) bahwa refleksi merupakan unsur penting dalam menghubungkan pengalaman pelayanan dengan pembelajaran dan pengembangan kemampuan mahasiswa.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan memperlihatkan bahwa kombinasi *workshop* berbasis praktik, pendampingan langsung, produk tugas, simulasi, dan refleksi memberikan bentuk intervensi yang lebih aplikatif

dibandingkan dengan pengenalan aplikasi semata. Pola ini sekaligus menjadi pembeda kegiatan dari beberapa PkM Quizizz terdahulu yang umumnya berfokus pada pengenalan, demonstrasi, dan praktik aplikasi. Mas'ud et al. (2024), dalam penelitiannya menggunakan pemaparan materi dan praktik Quizizz serta memperoleh respons positif dari guru, sedangkan kegiatan di MIN 10 Aceh Barat menggabungkan identifikasi kebutuhan, praktik produk, pendampingan teknis, simulasi, presentasi, dan refleksi dalam satu rangkaian *Service Learning*.

3. Peningkatan Pemahaman Guru Berdasarkan *Pretest* dan *Posttest*

Untuk melihat perubahan pemahaman peserta terhadap penggunaan Quizizz, dilakukan *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri atas 20 soal pilihan ganda. Kedua tes menggunakan indikator yang sama, meliputi pemahaman dasar dan navigasi Quizizz, pemanfaatan fitur dan penyusunan soal, pengelolaan evaluasi, analisis hasil evaluasi, serta pemanfaatan Quizizz untuk pembelajaran interaktif.

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata skor 45,65%, dengan rentang skor 35–60. Setelah peserta mengikuti pelatihan dan pendampingan, rata-rata *posttest* meningkat menjadi 82,83%, dengan rentang 70–95. Tidak terdapat peserta yang memperoleh skor di bawah 70 pada *posttest*. Dengan demikian, terjadi peningkatan rata-rata sebesar 37,18 poin persentase.

Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest*

Tahap Evaluasi	Rata-rata Skor
<i>Pretest</i>	45,65%
<i>Posttest</i>	82,83%
Peningkatan	37,18 poin persentase

Distribusi skor *posttest* memperlihatkan bahwa enam peserta (26,09%) memperoleh skor 70–75, sepuluh peserta (43,48%) memperoleh skor 80–85, dan tujuh peserta (30,43%) memperoleh skor 90–95. Dengan demikian, sebagian besar peserta berada pada rentang skor 80–95 setelah mengikuti kegiatan. Pola ini memperlihatkan pergeseran capaian yang cukup jelas dibandingkan dengan kondisi awal, ketika pemahaman peserta masih berada pada tingkat rendah hingga sedang.

Peningkatan tersebut dapat dipahami dalam konteks desain pelatihan yang menempatkan pembelajaran aktif sebagai inti kegiatan. Peserta tidak hanya menerima penjelasan mengenai Quizizz, tetapi juga langsung mengoperasikan aplikasi, menyusun soal, melakukan simulasi, dan memperoleh umpan balik

selama proses praktik. [Desimone \(2009\)](#) menempatkan *active learning* sebagai salah satu karakteristik penting pengembangan profesional guru karena keterlibatan langsung dalam proses belajar berkaitan dengan peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan praktik guru.

Temuan ini juga sejalan dengan kegiatan PkM [Nizaruddin et al. \(2021\)](#) yang menggunakan pelatihan Quizizz dengan porsi praktik lebih besar daripada teori dan menunjukkan bahwa guru setelah pelatihan mampu membuat akun serta menggunakan Quizizz sebagai sarana evaluasi. Hasil serupa dilaporkan oleh Wijayanti et al. (2022), yang memadukan demonstrasi, penugasan, monitoring, pendampingan, dan evaluasi; kegiatan tersebut menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz.

Meskipun demikian, peningkatan sebesar 37,18 poin persentase dalam kegiatan ini tidak dapat ditafsirkan sebagai peningkatan yang signifikan secara statistik, karena analisis yang digunakan bersifat deskriptif dan tidak melibatkan uji inferensial. Capaian tersebut lebih tepat dipahami sebagai peningkatan pemahaman secara deskriptif setelah mengikuti intervensi pelatihan dan pendampingan. Kehati-hatian ini penting agar interpretasi hasil tetap sesuai dengan desain evaluasi kegiatan.

4. Capaian Keterampilan Praktik Guru melalui Produk Evaluasi Digital

Peningkatan pemahaman peserta juga terlihat pada kemampuan menerapkan materi dalam praktik. Selama kegiatan, seluruh peserta diarahkan untuk menggunakan perangkat masing-masing untuk menyusun soal Quizizz sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan terdiri atas 15 butir soal dalam tujuh variasi, yaitu pilihan ganda, menyimak, tebak gambar, mencocokkan, tebak lokasi, jawaban singkat, dan uraian panjang. Setelah menyelesaikan produk, peserta melakukan simulasi dan mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Capaian tersebut menunjukkan bahwa hasil kegiatan tidak berhenti pada peningkatan pemahaman konseptual. Peserta telah menghasilkan produk evaluasi digital yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini penting karena kompetensi penggunaan teknologi tidak cukup ditunjukkan melalui kemampuan menjelaskan fungsi suatu aplikasi, tetapi perlu terlihat dalam kemampuan menggunakannya untuk menyelesaikan tugas yang relevan dengan pekerjaan guru.

Temuan tersebut memperkuat hasil PkM [Daryanes et al., 2023](#) yang melaporkan bahwa pelatihan penggunaan Kahoot dan Quizizz yang dipadukan dengan bimbingan teknis, praktik, penugasan, serta evaluasi menghasilkan peningkatan skor *pretest-posttest* dan kemampuan peserta membuat kuis

interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Demikian pula, [Wijayanti et al. \(2022\)](#) tidak hanya mengevaluasi peningkatan pengetahuan guru, tetapi juga memberikan tugas membuat kuis dan mengujicobakannya sehingga kemampuan aplikatif peserta dapat diamati.

Dalam konteks pengembangan profesional guru, hasil tersebut relevan dengan model perubahan guru yang dikemukakan [Guskey \(2002\)](#). Model tersebut memandang pengalaman pengembangan profesional sebagai bagian dari proses yang dapat mendorong perubahan pengetahuan dan keterampilan guru, yang kemudian berpotensi memengaruhi praktik pembelajaran. Pada kegiatan ini, proses tersebut terlihat dari perpindahan peserta dari belum mengenal Quizizz pada tahap awal menuju kemampuan menghasilkan produk evaluasi digital setelah mengikuti pelatihan.

Terdapat dua capaian yang saling melengkapi. *Pretest-posttest* menunjukkan perubahan pada aspek pemahaman, sedangkan produk dan simulasi menunjukkan penerapan pemahaman dalam bentuk keterampilan praktis. Kombinasi kedua bukti tersebut memberikan gambaran yang lebih utuh mengenai capaian kegiatan dibandingkan dengan apabila evaluasi hanya didasarkan pada hasil tes.

5. Pendampingan sebagai Strategi Mengatasi Hambatan Teknis

Selama praktik, beberapa peserta menghadapi kendala berupa koneksi internet yang kurang stabil, keterbatasan familiaritas dengan akun Google, dan kesulitan memahami beberapa fitur Quizizz. Kendala tersebut muncul ketika peserta mulai mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta tidak sepenuhnya seragam.

Kondisi tersebut menjadi alasan penting bagi diterapkannya pendampingan langsung. Mahasiswa membantu peserta secara individual maupun dalam kelompok kecil ketika mengalami kesulitan mengikuti prosedur teknis, sementara dosen memberikan arahan yang berkaitan dengan penggunaan fitur dan kesesuaiannya dengan kebutuhan evaluasi pembelajaran. Dengan pola ini, peserta tidak hanya memperoleh bantuan ketika mengalami hambatan, tetapi juga mendapatkan umpan balik langsung selama proses belajar.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa *workshop* klasikal dan pendampingan memiliki fungsi yang saling melengkapi. *Workshop* memberikan pemahaman dan kerangka kerja awal, sedangkan pendampingan membantu peserta menerapkan pengetahuan tersebut sesuai dengan kemampuan dan persoalan masing-masing. Pendekatan semacam ini relevan dengan karakteristik pengembangan profesional guru yang efektif, terutama aspek *active learning* dan *coherence*, yaitu kesempatan bagi guru untuk belajar melalui pengalaman

langsung dan menghubungkan materi pengembangan profesional dengan kebutuhan praktiknya (Desimone, 2009).

Hasil ini juga sejalan dengan Wijayanti et al. (2022), yang dalam pelatihan Quizizz tidak berhenti pada demonstrasi, tetapi memberikan penugasan, monitoring, dan pendampingan kepada guru dalam menyelesaikan tugas. Nizaruddin et al. (2021) juga menunjukkan pentingnya praktik dalam pelatihan Quizizz karena peserta perlu menguasai berbagai tahapan penggunaan aplikasi, mulai dari pembuatan akun hingga pengelolaan kuis dan laporan.

Pendampingan dalam kegiatan ini sekaligus memperlihatkan fungsi penting mahasiswa dalam pendekatan *Service Learning*. Mahasiswa tidak hanya membantu secara teknis, tetapi juga menjadi penghubung antara materi yang disampaikan dosen dan kebutuhan individual guru selama praktik. Dengan demikian, keterlibatan mahasiswa memberikan manfaat ganda: guru memperoleh dukungan yang lebih responsif, sementara mahasiswa memperoleh pengalaman menerapkan pengetahuan dalam situasi pendidikan yang nyata.

Berdasarkan keseluruhan temuan, pendampingan dapat dipandang sebagai komponen penguat pelatihan, khususnya bagi peserta dengan kemampuan awal dan hambatan teknis yang beragam. Namun, temuan ini belum cukup untuk menyatakan bahwa pendampingan secara tersendiri menyebabkan peningkatan pemahaman, karena pelatihan dan pendampingan diberikan sebagai satu rangkaian intervensi. Pernyataan yang lebih tepat adalah bahwa kombinasi keduanya mendukung proses penerapan pengetahuan menjadi keterampilan praktis.

6. *Service Learning* dan Penguatan Kolaborasi Perguruan Tinggi–Madrasah

Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini menjadi bagian penting dari penerapan *Service Learning*. Mahasiswa tidak hanya membantu aspek teknis pelatihan, tetapi juga terlibat sejak persiapan kegiatan, pendampingan praktik, hingga evaluasi. Selama pelatihan, keterlibatan mahasiswa terutama terlihat ketika mendampingi guru secara individual maupun dalam kelompok kecil saat mengalami kesulitan mengoperasikan Quizizz. Peran tersebut membuat proses pendampingan lebih responsif terhadap perbedaan kemampuan awal peserta. Keterlibatan mahasiswa sejak persiapan hingga evaluasi memang menjadi salah satu karakter kegiatan yang tercatat dalam pelaksanaan program.

Bagi guru, keberadaan mahasiswa sebagai fasilitator memberikan akses bantuan yang lebih langsung selama praktik. Sebaliknya, bagi mahasiswa, keterlibatan dengan mitra menghadirkan pengalaman belajar di luar ruang perkuliahan melalui proses mengenali persoalan pendidikan, berkomunikasi dengan praktisi, memberikan pendampingan, dan bekerja secara kolaboratif.

Hubungan timbal balik tersebut merupakan karakter penting dari *Service Learning*, yang menghubungkan tujuan akademik dengan pelayanan terhadap kebutuhan nyata masyarakat (Bringle & Hatcher, 1996). Refleksi terhadap pengalaman pelayanan juga menjadi bagian penting karena memungkinkan mahasiswa menghubungkan pengalaman lapangan dengan pengetahuan akademik yang telah dipelajari (Eyler & Giles, 1999).

Temuan tersebut menunjukkan bahwa *Service Learning* dalam kegiatan ini memiliki dua dimensi manfaat yang berjalan bersamaan. Pada dimensi pelayanan, madrasah memperoleh dukungan untuk memperkuat kemampuan guru dalam menggunakan Quizizz sebagai perangkat evaluasi pembelajaran digital. Pada dimensi pembelajaran, mahasiswa memperoleh ruang untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam konteks pendidikan yang nyata. Pola ini sejalan dengan kajian Celio et al. (2011), yang melalui meta-analisis menemukan bahwa *Service Learning* memberikan dampak positif terhadap sejumlah capaian peserta didik/mahasiswa, termasuk aspek akademik, sosial, dan keterlibatan dengan komunitas.

Keterlibatan perguruan tinggi dan madrasah dalam kegiatan ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi guru tidak harus ditempatkan sebagai hubungan satu arah antara pemberi dan penerima pelatihan. Kolaborasi dapat dikembangkan sebagai kemitraan yang saling memberikan manfaat, dengan perguruan tinggi menyediakan sumber daya akademik dan pendampingan, sementara madrasah menyediakan konteks autentik bagi pembelajaran dan pengabdian mahasiswa.

7. Dampak terhadap Mitra dan Keberlanjutan Program

Dampak langsung kegiatan terhadap mitra terlihat pada dua capaian utama, yaitu peningkatan pemahaman dan keterampilan praktis guru dalam menggunakan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran digital. Pada tahap awal, 20 dari 23 guru belum mengenal Quizizz. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan dan pendampingan, rata-rata pemahaman peserta meningkat dari 45,65% pada *pretest* menjadi 82,83% pada *posttest*. Capaian tersebut diperkuat oleh hasil praktik berupa kemampuan peserta untuk menyusun 15 butir soal dalam tujuh variasi, melakukan simulasi, dan mempresentasikan produk yang telah dibuat.

Capaian tersebut sejalan dengan sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu guru mengembangkan kemampuan menggunakan Quizizz. Nizaruddin et al. (2021) menunjukkan bahwa pelatihan dengan dominasi praktik membantu guru memahami penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran, sedangkan Wijayanti et al. (2022) menunjukkan bahwa kombinasi demonstrasi,

penugasan, monitoring, dan pendampingan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Refleksi pada akhir kegiatan menunjukkan adanya ketertarikan peserta untuk memanfaatkan Quizizz dalam evaluasi harian, ujian, maupun kegiatan remedial. Respons tersebut memberikan indikasi awal penerimaan dan niat pemanfaatan, tetapi belum dapat diposisikan sebagai bukti bahwa Quizizz telah digunakan secara berkelanjutan setelah kegiatan. Perbedaan ini penting karena keberlanjutan program tidak cukup dinilai dari respons positif peserta pada akhir pelatihan, tetapi memerlukan penerapan dalam praktik dan dukungan lanjutan.

Dalam konteks pengembangan profesional guru, [Guskey \(2002\)](#) menegaskan bahwa perubahan yang lebih bermakna tidak berhenti pada pengalaman mengikuti program pengembangan profesional, tetapi perlu bergerak menuju perubahan praktik dan hasil yang menyertainya. Karena itu, capaian jangka pendek berupa peningkatan pemahaman dan kemampuan membuat evaluasi digital dalam kegiatan ini perlu ditindaklanjuti melalui penggunaan Quizizz dalam kegiatan evaluasi pembelajaran yang sebenarnya.

Atas dasar tersebut, keberlanjutan program diarahkan pada tiga bentuk tindak lanjut, yaitu pemanfaatan Quizizz secara rutin dalam evaluasi pembelajaran, pengembangan variasi soal sesuai kebutuhan mata pelajaran, serta komunikasi dan pendampingan lanjutan antara PGMI STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh dan MIN 10 Aceh Barat. Arah keberlanjutan tersebut juga telah dinyatakan dalam rancangan program pada naskah. Pendampingan lanjutan menjadi penting terutama ketika guru menghadapi kendala teknis maupun pedagogis dalam mengintegrasikan aplikasi ke dalam evaluasi pembelajaran.

Dampak kegiatan ini paling tepat ditempatkan pada penguatan kapasitas awal guru dalam evaluasi pembelajaran digital, sedangkan keberlanjutan merupakan agenda tindak lanjut yang masih perlu dipantau. Formulasi ini menghindari klaim bahwa perubahan praktik guru telah berlangsung secara permanen, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa program telah menyediakan fondasi berupa pemahaman, pengalaman praktik, produk evaluasi, dan mekanisme pendampingan yang dapat mendukung pemanfaatan Quizizz setelah kegiatan berakhir.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MIN 10 Aceh Barat menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan Quizizz dapat menjadi strategi yang relevan untuk memperkuat kompetensi guru dalam evaluasi pembelajaran digital. Kegiatan yang berangkat dari kebutuhan mitra menunjukkan bahwa 20 dari 23 guru (86,96%) belum mengenal Quizizz sebelum intervensi. Melalui *workshop* berbasis praktik, pendampingan langsung, simulasi, dan refleksi, peserta memperoleh pengalaman dalam mengoperasikan Quizizz, menyusun instrumen evaluasi, melaksanakan kuis, dan memanfaatkan fitur aplikasi sesuai kebutuhan pembelajaran.

Capaian kegiatan terlihat dari peningkatan rata-rata skor pemahaman peserta dari 45,65% pada *pretest* menjadi 82,83% pada *posttest*, atau meningkat sebesar 37,18 poin persentase. Peningkatan pemahaman tersebut diperkuat oleh capaian praktik, yaitu peserta mampu menghasilkan 15 butir soal dalam tujuh variasi bentuk, melakukan simulasi, dan mempresentasikan hasilnya. Temuan ini menunjukkan bahwa intervensi tidak hanya menghasilkan peningkatan pemahaman secara deskriptif, tetapi juga mendorong penerapan pengetahuan dalam bentuk produk evaluasi digital.

Penerapan *Service-Learning* juga memberikan nilai tambah melalui keterlibatan mahasiswa dalam pendampingan dan penyelesaian kebutuhan nyata mitra. Bagi madrasah, keterlibatan tersebut memberikan dukungan teknis selama proses praktik, sedangkan bagi mahasiswa, keterlibatan tersebut memberikan pengalaman belajar kontekstual melalui interaksi langsung dengan guru. Keberlanjutan program diarahkan pada pemanfaatan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran, pengembangan variasi soal sesuai kebutuhan mata pelajaran, serta komunikasi dan pendampingan lanjutan antara perguruan tinggi dan madrasah. Namun, karena evaluasi dilakukan segera setelah kegiatan dan menggunakan analisis deskriptif, keberlanjutan penggunaan Quizizz serta dampaknya terhadap praktik pembelajaran jangka panjang masih memerlukan pemantauan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Y. (2023). Pelatihan Membuat Kuis dengan Aplikasi Quizizz pada Guru SMP se-Kabupaten Bireun. *Jurnal Pengabdian Dian Mandala*, 1(2), 09–13. <https://doi.org/10.62200/jpdm.v1i2.77>.
- Bringle, R. G., & Hatcher, J. A. (1996). Implementing Service Learning in Higher Education. *The Journal of Higher Education*, 67(2), 221–239. <https://doi.org/10.1080/00221546.1996.11780257>.

- Celio, C. I., Durlak, J., & Dymnicki, A. (2011). A Meta-Analysis of the Impact of Service-Learning on Students. *Journal of Experiential Education*, 34(2), 164–181. <https://doi.org/10.1177/105382591103400205>.
- Desimone, L. M. (2009). Improving Impact Studies of Teachers' Professional Development: Toward Better Conceptualizations and Measures. *Educational Researcher*, 38(3), 181–199. <https://doi.org/10.3102/0013189X08331140>.
- Daryanes, F., & Sayuti, I. (2023). Kahoot and Quizizz Training for Science Teachers in the Online Learning Evaluation Process to Improve Teachers' Mastery of Technology. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*, 9(1), 46–52. <https://doi.org/10.22146/jpkm.70237>.
- Dritsas, E., & Trigka, M. (2025). Methodological and Technological Advancements in E-Learning. *Information*, 16(1), 56. <https://doi.org/10.3390/info16010056>.
- Eyler, J., & Giles, D. E., Jr. (1999). *Where's the Learning in Service-Learning?* Jossey-Bass.
- Guskey, T. R. (2002). Professional Development and Teacher Change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>.
- Lim, T. M., & Yunus, M. M. (2021). Teachers' Perception Towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability*, 13(11), 6436. <https://doi.org/10.3390/su13116436>.
- Maryani, I., Suyatno, S., Arfiani, I., Nizaar, M., Astuti, I. A. D., & Sulisworo, D. (2025). Gamified Mobile-based Learning Approach: Efforts to Improve Students' Engagement and Learning Quality in Remote Schools in Indonesia. *Educational Process: International Journal*, 15, e2025179. <https://doi.org/10.22521/edupij.2025.15.179>.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>.
- Mas'ud, B., Malik, M. A., Julia, N., Mujahidah, N., Sasmita, P., Silmar, S., ... & Dari, W. (2024). Praktik Baik Pemanfaatan Quizizz sebagai Asesmen yang Menyenangkan dalam Menghadapi Era Digitalisasi. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(3), 913–919. <https://doi.org/10.53769/jai.v4i3.874>.
- Tejedor, S., Cervi, L., Pérez-Escoda, A., & Jumbo, F. T. (2020). Digital literacy and higher education during COVID-19 lockdown: Spain, Italy, and Ecuador. *Publications*, 8(4), 48. <https://doi.org/10.3390/publications8040048>.
- Wati, S., & Nurhasannah, N. (2024). Penguatan Kompetensi Guru dalam Menghadapi Era Digital. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 10(2), 149–155. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p149-155>.

- Widodo, A., & Nursaptini, N. (2021). Merdeka Belajar dalam Pandemi: Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Mobile. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*, 8(2), 86–96. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v8i2.35747>.
- Wijayanti, S. H., Prasadja, H., Pasau, A. D. P., & Andreas, A. (2022). Utilization of Quizizz as a Learning Medium for Elementary Teachers in Cisauk District. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 6(1), 164–175. <https://doi.org/10.21009/JPMM.006.1.11>.