



Pelatihan Analisis Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quizizz Bagi Guru SDN 103 Padang Pelawi Kabupaten Seluma

Osa Juarsa^{*}, Tono Sugihartono, Neza Agusdianita, Mayang T. Afriwilda

Universitas Bengkulu, Indonesia

ARTICLE INFO

Article History

Received : Jan 11, 2025

1st Revision : Apr 24, 2025

Accepted : May 27, 2025

Available Online : Jul 31, 2025

Keywords:

Analysis;

assessment instrument;

Quizizz feature

ABSTRACT

Based on the results of observations and interviews at SDN 103 Seluma, the following information was obtained: (1) teachers' knowledge regarding the development of learning assessment instruments; (2) an insufficient understanding among teachers in designing learning assessments utilizing applications that can be employed during digital instruction; (3) some teachers remain unskilled in employing digital learning methods; and (4) students' cognitive learning outcomes continue to be low. The objective of this PKM (Community Service Program) activity is to enhance understanding in developing assessment instruments and to improve teachers' skills in creating assessment instruments by using the Quizizz feature. The methodology to be employed in this community service activity is observational and modeling, which encompasses four phases, namely: (1) the attentional phase; (2) the retention phase; (3) the reproduction phase; and (4) the motivation phase. The data collection techniques used in this activity include observation, documentation, and the distribution of questionnaires. The results of this PKM activity reveal improvements in the following aspects: (1) teachers' understanding of assessment instruments, with an average pretest score of 80.25 increasing to 93.40 on the posttest; (2) teachers' understanding of assessment instruments using the Quizizz feature, with an average pretest score of 70.45 increasing to 92.25; and (3) the skills in creating assessment instruments using the Quizizz feature, with an average pretest score of 70.00 increasing to 90.25 on the posttest. The conclusion drawn from this activity is that training in the development of assessment instruments using Quizizz can enhance both the understanding and the practical skills required for creating such instruments.

ABSTRAK

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 103 Seluma diperoleh informasi bahwa: (1) pengetahuan guru tentang Pembuatan instrument penilaian pembelajaran; (2) masih kurangnya pengetahuan guru-guru dalam menyusun penilaian pembelajaran memanfaatkan aplikasi yang dapat digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran digital; (3) masih ada guru belum terampil memanfaatkannya pembelajaran digital dan (4) Hasil belajar kognitif siswa masih rendah. Tujuan dari kegiatan PKM ini adalah untuk menambah pemahaman dalam membuat instrument penilaian dan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quizizz. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat yakni *observasional* dan *modeling* yang mencakup empat fase, yaitu: (1) Fase perhatian (*attentional phase*); (2) Fase retensi (*retention phase*); (3) Fase reproduksi (*reproduction phase*); dan (4) Fase motivasi (*motivation phase*). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket/kuesioner. Hasil dari PKM ini terjadi peningkatan dari segi aspek (1) pemahaman guru tentang instrument penilaian dengan nilai rata-rata

*Corresponding Author

Email address:

juarsaosa@email.com

pretest sebesar 80.25 menjadi 93.40 pada posttest, (2) pemahaman guru tentang Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz dengan rata-rata nilai pretest sebesar 70.45 pada pretest menjadi 92.25 dan (3) keterampilan dalam pembuatan Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz dengan nilai rata-rata pretest sebesar 70.00 menjadi 90.25 pada posttest. Simpulan dari kegiatan ini adalah pelatihan pembuatan instrument penilaian menggunakan Quizizz dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pembuatan instrument penilaian menggunakan Quizizz

[Dedikasi: Community Service Reports](#) by UNS is licensed under Creative Commons Attribution



1. LATAR BELAKANG

Setiap melaksanakan aktivitas pembelajaran guru wajib melakukan penilaian hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Pengabdian ini dilakukan dalam rangka untuk melihat seberapa ketercapaian tujuan yang telah ditetapkan oleh guru, disamping itu dapat digunakan sebagai refleksi dan evaluasi bagi guru terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksakannya. Melalui penilaian ini guru dapat mengetahui kelemahan dan kekurangannya dalam melaksanakan pembelajaran (Syafi'i, 2023). Biasanya guru melakukan penilaian ini selama proses pembelajaran dan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Yang menjadi persoalan dalam melakukan penilaian pembelajaran, adalah akan sulit memantau apakah instrumen penilaian formatif, memuat soal-soal yang harus diselesaikan oleh siswa murni mencerminkan capaian siswa sendiri atau dari hasil jawaban teman sebangku (Widiana, 2023). Kondisi ini wajib menjadikan perhatian guru agar hasil belajar tersebut, betul-betul cerminan dari kompetensi yang dicapai siswa sendiri. Untuk itu guru perlu membuat suatu bentuk penilaian yang mencerminkan capaian kompetensi siswa dengan bentuk penilaian menggunakan fitur Quizizz (Putra, 2024). Penilai dengan menggunakan fitur quizizz ini membuat siswa harus mengerjakan secara mandiri karena untuk menjawab setiap soal yang diajukan oleh guru, waktunya sangat terbatas (Nurholifah, 2023).

Menggunakan fitur Quizizz ini memiliki dampak penyerta menjadikan siswa berperilaku jujur karena mereka tidak bisa mencontek pekerjaan temannya karena setiap siswa diberi kode tersendiri yang hanya dia yang bisa membuka akun Quizizz nya dan penyelesaian tes formatif itu dengan durasi waktu tertentu pula. Selain itu fitur Quizizz merupakan media yang menarik dan menyenangkan yang memungkinkan antar siswa untuk bersaing secara sehat dalam menunjukkan kemampuan dan prestasi yang telah mereka capai (Rahmania, 2023). Quizizz mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan termotivasi untuk latihan dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru (Jong, 2024).

Pemanfaatan fitur Quizizz ini untuk membuat instrumen penilaian, membutuhkan keterampilan. Dengan begitu guru akan berusaha untuk menguasai penggunaan teknologi informasi. Sebab kemampuan literasi teknologi merupakan tuntutan yang tidak dapat dihindari setiap individu yang hidup pada abad 21 ini, demikian juga dengan guru-guru (Aswita, 2022). Mengingat pemanfaatan teknologi ini merupakan tuntutan dalam pembelajaran saat ini dan mungkin pada masa yang akan datang, maka guru wajib melek teknologi, apalagi di sekolah-sekolah sudah memanfaatkan teknologi karena tuntutan pembelajar abad ini.

Sekolah Dasar Negeri 103 Desa Padang Pelawi Kabupaten Seluma mempunyai 12 tenaga kependidikan terdiri dari 5 PNS dan 7 Honorer. Jumlah siswa sebanyak 34 orang dan mempunyai 6 ruangan kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 103 Seluma diperoleh informasi bahwa: (1) pengetahuan guru tentang Pembuatan instrument penilaian pembelajaran; (2) masih kurangnya pengetahuan guru-guru dalam menyusun penilaian pembelajaran memanfaatkan aplikasi

yang dapat digunakan ketika pelaksanaan pembelajaran digital; (3) masih ada guru belum terampil memanfaatkannya pembelajaran digital dan (4) Hasil belajar kognitif siswa masih rendah. Maka, sangat penting dilakukan pendampingan guru SD dalam pembuatan instrument penilaian menggunakan aplikasi digital salah satunya Quizizz.

Berdasarkan latar belakang tersebut tim PKM tertarik untuk melakukan Pelatihan Analisis Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz Bagi Guru SDN 103 Padang Pelawi Kabupaten Seluma dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat instrument penilaian menggunakan Quizizz sehingga dapat dimanfaatkan untuk melakukan penilaian hasil belajar.

2. TINJAUAN PUSTAKA

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Penilaian hasil belajar adalah suatu proses mendapatkan informasi tentang prestasi atau kinerja peserta didik setelah menjalani kegiatan pembelajaran (Febriana, 2024). Hasil penilaian itu akan digunakan sebagai evaluasi terhadap ketuntasan belajar peserta didik serta efektivitas proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Untuk mengetahui ketercapai kompetensi yang telah ditentukan dalam kurikulum, maka perlu dilakukan penilaian hasil pembelajaran pada aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan (Achmad, 2022).

Ketercapaian atau tidaknya Aspek sikap diungkap melalui instrumen penilaian berupa observasi dan instrument berupa jurnal terhadap perilaku dan sikap, sehingga dapat diketahui perkembangan afeksi dan kepribadian peserta didik (Ismail, 2021). Ketercapaian aspek pengetahuan atau kognitif dilakukan melalui instrument berbentuk tes, baik tes secara lisan maupun tertulis. Penilaian secara lisan dilakukan selama proses pembelajaran, tes tertulis akan dilakukan pada diakhir pembelajaran apakah itu formatif maupun sumatif (Indriyani, 2023). Penilai pencapaian kompetensi ketrampilan dilakukan melalui pemberian tugas pada peserta didik, dan dilakukan ketika proses pembelajaran berlangsung.

PRINSIP-PRINSIP DAN BENTUK PENILAIAN

Prinsip penilai mengacu pada standar penilaian pendidikan jenjang pendidikan dasar dan menengah, mencakup; valid/sahih, mendidik, berorientasi pada kompetensi, objektif dan adil, terbuka, menyeluruh dan berkesinambungan, bermakna (Zamzaili; 2010; 6). Bentuk penilaian berupa tes dan no-tes. Adapun langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam membuat instrumen penilaian, berikut ini:

- a. Penentuan standar, dimaksudkan sebagai suatu pernyataan tentang apa yang harus diketahui atau dapat dilakukan peserta didik. Pada kurikulum 13 standar yang dimaksud adalah standar kompetensi lulusan, kompetensi inti, dan kompetensi dasar. Standar kompetensi lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan mencakup sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Standar kompetensi inti adalah, tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki setiap peserta didik pada tingkat kelas atau program. Sedangkan standar kompetensi dasar adalah kemampuan untuk mencapai kompetensi inti yang harus dimiliki peserta didik melalui pembelajaran.
- b. Penentuan tugas, adalah tugas-tugas seraca nyata yang dibebankan kepada peserta didik untuk mengukur pencapaian kompetensi yang diajarkan, bisa dilakukan ketika kegiatan pembelajaran masih berlangsung atau ketika sudah berakhir. Pemberian tugas itu harus merujuk pada kompetensi mana yang akan diukur pencapaiannya, penilaian tugas itu harus mencerminkan keadaan yang sesungguhnya. Penentuan tugas harus sesuai dengan standar kompetensi, relevan dan bermakna. Dengan demikian apa yang ditugaskan guru kepada peserta didik akan mencerminkan kompetensi yang memang mereka butuhkan bagi

kehidupannya.

- c. Pembuatan kriteria, adalah sebagai pernyataan yang menggambarkan tingkat pencapaian dan bukti capaian pembelajaran dengan kualitas tertentu yang diinginkan, dan kriteria ini diperlukan untuk melihat pencapaian kompetensi yang dimaksud. Pembuatan kriteria harus mengacu pada ketentuan penilaian hasil belajar, yaitu; (a) dirumuskan secara jelas, (b) singkat padat, (c) dapat diukur dengan menggunakan kata-kata kerja operasional, (d) menunjukkan apa yang dilakukan hasil belajar, apa yang harus dilakukan dan bagaimana kualitas yang dituntut, (e) ditulis dalam bahasa yang dipahami peserta didik. Perumusan kriteria yang jelas dan operasional akan mempermudah pendidik untuk melaksanakan penilaian.
- d. Pembuatan rubrik, rubrik merupakan skala penskoran yang digunakan untuk menilai kinerja peserta didik, untuk tiap kriteria pada tugas-tugas tertentu. Pada sebuah rubrik, kriteria bisa dilabeli dengan kata-kata tertentu yang mencerminkan isi atau unsur yang dinilai. Tingkat capaian kinerja dalam rubrik biasanya ditunjukkan dalam bentuk angka, seperti angka 1-3 atau 1-5. Besar kecilnya angka menunjukkan tinggi rendahnya capaian peserta didik. Tiap angka itu mempunyai deskripsi verbal yang diwakili, misal skor 1; tidak ada kinerja, dan skor 5; kinerja sangat baik dan menakutkan. Isi deskripsi verbal tersebut harus sesuai dengan kriteria yang akan diukur.

Penilaian pembelajaran selama kegiatan belajar melalui jaringan dapat dilakukan guru secara online salah satunya menggunakan Quizizz.

PENILAIAN PEMBELAJARAN FITUR QUIZZ

Quizizz merupakan media berbasis game edukasi, Quizizz dapat diaplikasikan pada kegiatan pendidikan dan pembelajaran di kelas yang menyediakan bentuk soal dengan berbagai pilihan yang disajikan secara menarik dan menyenangkan (Pusparani, 2020: 272). Quizizz adalah suatu *web tool* untuk membuat permainan kuis interaktif yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menurut Paksi dan Lita (2020: 4) Kuis interaktif ini dibuat dalam bentuk pilihan ganda dimana terdapat empat atau lima pilihan termasuk jawaban yang benar. Dalam kuis ini dapat juga ditambahkan gambar sebagai latar belakang pertanyaan. Sebelum guru memberikan kuis ini pada siswa, terlebih dahulu siswa diberikan kode tertentu agar siswa dapat *log in* ke kuis tersebut. Quizizz berbasis game ini yang dapat dilakukan siswa dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan perangkat elektronik yang dimilikinya seperti gawai, tablet, laptop dan lainnya yang dapat diakses dengan menggunakan jaringan internet.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat yakni observasional dan modeling yang mencakup empat fase, yaitu: (1) Fase perhatian (*attentional phase*), di mana metode yang diterapkan adalah pengukuran awal pemahaman guru mitra dengan menggunakan kuesioner; (2) Fase retensi (*retention phase*), yang dilaksanakan melalui workshop dengan rincian sebagai berikut: penyampaian materi mengenai konsep dan prinsip pembuatan instrumen penilaian menggunakan aplikasi Quizizz kepada peserta secara terstruktur, dilanjutkan dengan diskusi, simulasi, dan praktik pembuatan instrumen melalui Quizizz; (3) Fase reproduksi (*reproduction phase*), yang menggunakan metode praktik kelompok disertai pendampingan, kemudian diikuti dengan presentasi oleh kelompok kerja guru mitra terkait hasil pembuatan instrumen penilaian melalui aplikasi Quizizz; dan (4) Fase motivasi (*motivation phase*) (Winarni, 2018). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi observasi, dokumentasi, dan penyebaran angket/kuesioner.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini telah terlaksana pada tanggal 10 Agustus 2024. Mitra pada kegiatan PKM ini adalah guru SDN 103 Padang Pelawai Kabupaten Seluma. Kegiatan ini dihadiri oleh Kepala Sekolah, guru, tim dosen pengabdian dan mahasiswa. Adapun tahapan dalam pengabdian ini adalah sebagai berikut.

FASE PERHATIAN (*ATTENTIONAL PHASE*)

Di tahap ini, dilaksanakan pengukuran awal mengenai pemahaman yang dimiliki oleh guru mitra melalui penyebaran kuesioner atau angket. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk mengidentifikasi sejauh mana tingkat pengetahuan guru dalam menggunakan instrumen penilaian berbasis Quizizz. Dokumentasi kegiatan yang dilakukan ditampilkan dalam Gambar 1.



Gambar 1. Acara pembukaan kegiatan PPM dan pengisian angket pemahaman awal guru

FASE RETENSI (*RETENTION PHASE*)

Tahap selanjutnya yaitu penyampaian materi oleh tim pengabdian mengenai analisis instrumen penilaian dengan menggunakan fitur quizizz. Pemateri pertama dalam kegiatan ini yaitu Ibu Dr. Neza Agusdianita, M.Pd. Materi yang disampaikan terkait dengan analisis instrumen soal, bagaimana membuat soal evaluasi, aturannya dan sistem penilaiannya. Berikut dokumentasi kegiatan materi yang dilaksanakan. Selanjutnya penyampaian materi kedua oleh Ibu Mayang T. Afriwilda, M. Pd. Materi yang disampaikan terkait dengan penggunaan aplikasi quizizz untuk membantu guru dalam mengembangkan instrumen penilaian. Gambar 2 merupakan dokumentasi kegiatan materi yang dilaksanakan.



Gambar 2. Penyampaian materi oleh Narasumber

FASE REPRODUKSI (REPRODUCTION PHASE)

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi, simulasi dan praktik membuat instrument penilaian menggunakan Quizizz dibimbing oleh narasumber. Kegiatan ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman guru mitra tentang instrument penilaian menggunakan Quizizz dan keterampilan dalam membuatnya. Adapun dokumentasi kegiatan ditampilkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Peserta melakukan praktik pembuatan instrumen penilaian menggunakan Quizizz

PEMAHAMAN TENTANG INSTRUMEN PENILAIAN MENGGUNAKAN QUIZIZZ

Hasil pemahaman guru tentang instrument penilaian, pembuatan instrument penilaian dan keterampilan guru dalam pembuatan instrument penilaian menggunakan Quizizz yang diperoleh dari 10 responden disajikan pada Tabel 1 Berikut.

Tabel 1. Pemahaman Guru

No.	ASPEK PEMAHAMAN	NILAI	PRETEST	POSTTEST
1	Pemahaman Instrumen penilaian	Rata- Rata	80.25	93.40
		Maksimal	85.00	97.25
		Minimal	70.00	85.25
2	Pemahaman guru tentang pembuatan instrument penilaian menggunakan Quizizz	Rata- Rata	70.45	92.25
		Maksimal	80.45	100.00
		Minimal	60.45	86.75
3	Keterampilan guru dalam pembuatan instrument penilaian menggunakan Quizizz	Rata- Rata	70.00	90.25
		Maksimal	81.25	95.00
		Minimal	65.00	80.00

PEMBAHASAN

Berdasarkan peningkatan nilai rata-rata dari pretest 80.25 menjadi posttest 93.40 pada tabel 1 aspek Pemahaman Instrumen penilaian, terdapat indikasi signifikan bahwa pemahaman guru mengenai definisi, tujuan, fungsi, dan jenis-jenis instrumen penilaian mengalami peningkatan setelah adanya pelatihan khusus. Hasil ini sejalan dengan temuan Asres and Abebe Asres & Abebe (2024) yang menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam penilaian pendidikan dapat meningkatkan efektivitas praktik penilaian dan berdampak positif pada proses pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh Mellati dan Khademi Mellati & Khademi (2018) mengemukakan bahwa literasi penilaian guru yang meningkat melalui program pengembangan profesional secara signifikan mempengaruhi kemampuan guru dalam menyusun dan menerapkan berbagai instrumen penilaian. Temuan Enu dan Ngcobo Enu & Ngcobo (2024) menegaskan pentingnya literasi penilaian pada guru,

termasuk pemahaman mendalam mengenai konsep dan praktik penilaian, sebagai faktor kunci yang dapat memperbaiki kualitas pengambilan keputusan dalam proses evaluasi hasil belajar. Oleh karena itu, peningkatan pemahaman yang diukur melalui perbedaan nilai pretest dan posttest dalam penelitian ini menguatkan argumen bahwa intervensi berupa pelatihan atau program pengembangan profesional sangat efektif dalam memperkuat pemahaman mengenai instrumen penilaian dalam konteks pendidikan.

Berdasarkan temuan yang ditunjukkan dalam Tabel 1 aspek Pemahaman guru tentang pembuatan instrumen penilaian menggunakan Quizizz, peningkatan rata-rata nilai pretest menjadi posttest (70.45 menjadi 92.25) menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru mengenai instrumen penilaian dengan menggunakan fitur Quizizz. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang mengintegrasikan elemen gamifikasi melalui aplikasi Quizizz dapat meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menerapkan instrumen evaluasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Tibrani et al. (2023) yang membuktikan bahwa intervensi melalui kuis online sebagai bagian dari strategi gamifikasi dalam pembelajaran virtual menghasilkan pemahaman yang lebih baik terhadap penggunaan aplikasi kuis sebagai alat evaluasi. Demikian pula, Ruiz Ruiz (2024) menyoroti bahwa penerapan strategi gamifikasi berbasis pretest, intervensi formatif, dan posttest efektif dalam meningkatkan keterlibatan analitis dan keberlanjutan penggunaan media digital, yang mana dalam konteks ini dapat diterjemahkan ke dalam peningkatan pemahaman guru terhadap instrumen penilaian.

Tabel 1 aspek keterampilan guru menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan dalam pembuatan Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz dengan nilai rata-rata pretest sebesar 70.00 menjadi 90.25 pada posttest. Temuan ini mendukung efektivitas penggunaan kuis digital dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian internasional oleh Pireva et al. (2021) yang menunjukkan bahwa kuis digital berbasis game dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, yaitu peningkatan nilai kuis sejalan dengan peningkatan interaksi dan pemahaman materi. Selanjutnya, penelitian Cross dan Palese Cross & Palese (2015) juga menggarisbawahi bahwa penerapan asesmen formatif secara online dapat menghasilkan peningkatan nilai kuis rata-rata sebagai indikator perbaikan dalam pembelajaran daring. Di samping itu, Aprilia et al. (2023) mengemukakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dan gamifikasi dalam kuis pada Learning Management System (LMS) memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep serta motivasi belajar. Dengan mengintegrasikan pendekatan digital seperti Quizizz dalam instrumen penilaian, penelitian kami memperoleh bukti bahwa metode tersebut mampu mendorong efektivitas pembelajaran melalui peningkatan partisipasi, interaksi, dan motivasi siswa, sehingga menghasilkan perbaikan kinerja secara signifikan.

5. KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini berfokus untuk menambah pemahaman dalam membuat instrumen penilaian dan meningkatkan keterampilan guru dalam membuat Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz. Kegiatan PKM ini diawali dengan pemaparan materi, diskusi bersama guru dan baru dilanjutkan dengan praktik membuat soal dengan aplikasi quizizz. Dengan adanya kegiatan ini terjadi peningkatan dari segi aspek (1) peningkatan pemahaman guru tentang instrumen penilaian dengan nilai rata-rata pretest sebesar 80.25 menjadi 93.40 pada posttest, (2) peningkatan pemahaman guru tentang Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz dengan rata-rata nilai pretest sebesar 70.45 pada pretest menjadi 92.25 dan (3) peningkatan keterampilan dalam pembuatan Instrumen Penilaian dengan Menggunakan Fitur Quiziz dengan nilai rata-rata pretest sebesar 70.00 menjadi 90.25 pada posttest.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Apresiasi setinggi-tingginya kami sampaikan kepada pihak-pihak yang turut membantu terlaksananya kegiatan ini, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Bengkulu dan program hibah skema bantuan pendanaan pnbp fakultas tahun 2024 yang didukung oleh DIPA/RBA FKIP UNIB tahun 2024.

7. DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, G. H., Ratnasari, D., Amin, A., Yuliani, E., & Liandara, N. (2022). Penilaian autentik pada kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5685–5699. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3280>
- Aminatun, D., Alita, D., Rahmanto, Y., & Putra, A. (2022). Pelatihan bahasa Inggris melalui pembelajaran interaktif di SMK Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(2), 66–71. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.141>
- Anggraini, N. (2023). The training of online quiz as gamification and assessment in virtual learning. *Ethos (Jurnal Penelitian dan Pengabdian)*, 11(2), 103–112. <https://doi.org/10.29313/ethos.v11i2.8985>
- Aprilia, T., Ardiansyah, A., & Riyanti, H. (2023). The feasibility of interactive multimedia and online quiz based gamification on learning management system (LMS) thematic learning courses. *Jurnal Prima Edukasia*, 11(1), 120–133. <https://doi.org/10.21831/jpe.v11i1.55533>
- Asres, A., & Abebe, A. (2024). Teachers' competence in the educational assessment of students in a competence-based education in Amhara Region, Ethiopia: The case of TVET teachers and assessors. *Preprints*. <https://doi.org/10.20944/preprints202402.1212.v1>
- Aswita, D., Nurmawati, M. P., Salamia, M. S., Sarah, S., Si, S. P., Saputra, S., ... & Ismail, N. M. (2022). *Pendidikan literasi: Memenuhi kecakapan abad 21*. Penerbit K-Media.
- Cross, T., & Palese, K. (2015). Increasing learning: Classroom assessment techniques in the online classroom. *American Journal of Distance Education*, 29(2), 98–108. <https://doi.org/10.1080/08923647.2015.1023594>
- Enu, J., & Ngcobo, Z. (2024). Three Ghanaian pre-service teachers' conceptions of assessment literacy. *Journal of Mathematics Education at Teachers College*, 15(1), 23–30. <https://doi.org/10.52214/jmetc.v15i1.10612>
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Indriyani, N., Hanifah, R., & Fitria, Y. (2023). Penilaian autentik pada kurikulum merdeka belajar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 28–48.
- Ismail, M. I. (2021). *Evaluasi pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131–147. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.7344>
- Mellati, M., & Khademi, M. (2018). Exploring teachers' assessment literacy: Impact on learners' writing achievements and implications for teacher development. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(6), 1–18. <https://doi.org/10.14221/ajte.2018v43n6.1>
- Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi Quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51–61.
- Paksi, H. P., & Aryanti, L. (2020). *Sekolah dalam jaringan*. Scopindo.
- Pireva, K., Tahir, R., Wang, A., & Imran, A. (2021). Game-based digital quiz as a tool for improving students' engagement and learning in online lectures. *IEEE Access*, 9, 91220–91234. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3088583>
- Prastowo, A. (2015). *Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tematik terpadu, implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Prenadamedia Group.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon.

- Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Putra, A. S. (2024). Pengembangan instrumen penilaian kognitif fase E Kurikulum Merdeka dengan media Quizizz berbasis e-assessment pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XE di SMA Negeri 6 Surakarta.
- Rahmania, S., Soraya, I., & Hamdani, A. S. (2023). Pemanfaatan gamification Quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 11(2), 114–133. <https://doi.org/10.30603/tjmpi.v11i2.3714>
- Ruiz, P. (2024). Gamification as a methodology to enhance analytical and sustainable engagement on social media. *Discover Education*, 3(1). <https://doi.org/10.1007/s44217-023-00074-7>
- Syafi'i, A. S. I., Akmal, A., & Bulan, S. (2023). Pemahaman dan praktik guru dalam melaksanakan penilaian mata pelajaran pendidikan agama Islam di MTs As'adiyah Uloe. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 7(1), 20–30. <https://doi.org/10.35706/wkip.v7i01.8923>
- Tibrani, M. M., Amizera, S., Madang, K., Susanti, R., Anwar, Y., Slamet, A., ... & Anggraini, N. (2023). The training of online quiz as gamification and assessment in virtual learning. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 11(2), 103–112. <https://doi.org/10.29313/ethos.v11i2.8985>
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). *Teori & landasan pendidikan kewarganegaraan*. Alfabeta.
- Widiana, I. W., Gading, I. K., Tegeh, I. M., & Antara, P. A. (2023). *Validasi penyusunan instrumen penelitian pendidikan*. PT RajaGrafindo Persada.
- Winarni, E. W. (2018). *Penelitian kuantitatif kualitatif*. Bumi Aksara.