

	Jurnal Abdimas Indonesia Berkarya	
	Vol. 02, No. 01, Juli 2026 Hal 380-391	E-ISSN : 3089-591X P-ISSN : 3089-6088
	https://ojs.gelcipnus.org/index.php/jaib	

PKM Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Penggunaan Quizizz dalam Evaluasi Pembelajaran di SMP Negeri Fahiluka

Kristofel Bere Nahak¹, Iswan Afandi², Yoventa Nahak³, Yanuarius Sani Feka⁴, Redemptus De Ferento Nino⁵, Abdul Rahim A. P. Dapubeang⁶, Giri Indra Kharisma⁷, Maria Septoriana Nino⁸

¹⁻⁸ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Timor, Kefamenanu, Indonesia
Email: berekristofel@unimor.ac.id.

Article Info

Article history:

Received Mei 14, 2026
Revised Juni 20, 2026
Accepted Juli 15, 2026

Keywords:

kompetensi guru
Quizizz
Evaluasi pembelajaran
pelatihan berbasis praktik
literasi digital

Keywords:

Teacher Competence
Quizizz
Learning Assessment
Practice-Based Training
Digital Literacy

ABSTRAK

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kapasitas profesional guru dalam merancang dan mengimplementasikan instrumen evaluasi pembelajaran berbasis digital melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih terbatasnya kemampuan guru dalam menyusun butir soal yang efektif serta rendahnya pemanfaatan teknologi sebagai media evaluasi. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri Fahiluka, Kabupaten Malaka, dengan melibatkan 30 orang guru sebagai peserta. Metode yang diterapkan berupa pelatihan partisipatif berbasis praktik yang menggabungkan demonstrasi, praktik langsung, dan refleksi, serta dilaksanakan melalui tahapan terstruktur yang meliputi persiapan, pelatihan, praktik, serta evaluasi dan refleksi.

Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi guru, khususnya pada kemampuan teknis penggunaan Quizizz, kualitas penyusunan soal yang lebih sistematis dan selaras dengan tujuan pembelajaran, serta kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Data evaluasi mengindikasikan bahwa sekitar 98% peserta telah mampu mengoperasikan dan menerapkan Quizizz dalam pembelajaran. Selain itu, variasi bentuk soal yang dihasilkan menunjukkan perkembangan dalam desain evaluasi yang lebih adaptif dan kontekstual, sehingga pelatihan ini dinilai efektif dalam memperkuat kompetensi pedagogik dan literasi digital guru serta mendukung pengembangan model pelatihan berbasis teknologi yang berkelanjutan.

ABSTRACT

This community service initiative aimed to strengthen teachers' competencies in designing and implementing digital-based assessment instruments through the use of the Quizizz application. The activity was motivated by key challenges, particularly teachers' limited capacity to construct effective assessment items and their restricted ability to integrate technology into evaluation practices. The program was carried out at SMP Negeri Fahiluka, Malaka Regency, involving 30 teachers as participants. A practice-oriented participatory training model was adopted, combining demonstration, hands-on engagement, and reflective processes, and implemented through a structured sequence of preparation, training, practice, and evaluation-reflection stages.

The findings reveal a marked improvement in teachers' competencies following the intervention. Notable progress was observed in their technical proficiency in operating Quizizz, the quality of test construction which became more systematic and aligned with instructional objectives, and their creativity in utilizing interactive learning media. Evaluation results indicate that approximately 98% of participants were able to effectively use and integrate Quizizz into their teaching practices. In addition, the diversity of question types produced suggests a transition toward more adaptive and context-sensitive assessment design. Overall, the training demonstrates strong effectiveness in enhancing both pedagogical competence and digital literacy, while also offering practical

contributions to the development of sustainable, technology-integrated professional training models.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan telah mendorong terjadinya perubahan signifikan, terutama dalam praktik evaluasi pembelajaran yang kini semakin berorientasi pada pemanfaatan teknologi digital. Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan kuis interaktif sebagai instrumen penilaian yang dinilai lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penerapan kuis interaktif tidak hanya mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga berdampak positif terhadap motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari [1]. Selain itu, kehadiran berbagai platform digital seperti Quizizz memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang evaluasi yang lebih sistematis, praktis, dan menarik [2], [3]. Fitur-fitur yang tersedia, seperti pengacakan soal, pengaturan waktu, dan variasi jenis pertanyaan, memungkinkan proses evaluasi dilakukan secara fleksibel dan efisien, sehingga dapat menyesuaikan dengan dinamika pembelajaran yang terus berkembang [4]. Penerapan kuis interaktif ini juga telah terbukti efektif pada berbagai jenjang pendidikan dan bidang ilmu, yang semakin menegaskan pentingnya peran teknologi dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 [5], [6].

Lebih lanjut, integrasi kuis interaktif dengan elemen permainan edukatif tidak hanya berkontribusi pada aspek kognitif, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Platform seperti Quizizz memungkinkan siswa memberikan respons secara cepat, memperoleh umpan balik langsung, serta merasakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan [7]. Bahkan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan kuis interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan hingga mencapai 56,25% [8]. Dalam hal ini, peran guru menjadi sangat penting dalam mengoptimalkan pemanfaatan teknologi melalui penerapan strategi pembelajaran yang tepat, seperti pendekatan kompetitif, pemberian penghargaan, dan pengembangan pembelajaran yang bersifat personal [9]. Sinergi antara penggunaan teknologi dan strategi motivasional tersebut terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa [10].

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada efektivitas kuis interaktif terhadap capaian belajar siswa, sementara aspek peningkatan kompetensi guru dalam merancang instrumen evaluasi berbasis digital, khususnya melalui pelatihan berbasis praktik, masih belum banyak mendapat perhatian, terutama di daerah dengan keterbatasan literasi teknologi. Padahal, kompetensi guru dalam menyusun instrumen evaluasi merupakan faktor krusial yang menentukan kualitas pembelajaran. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan memahami karakteristik peserta didik, menyusun butir soal yang valid

dan reliabel, serta menyesuaikan tingkat kesulitan dengan tujuan pembelajaran [11]. Selain itu, penguasaan teknik analisis soal dan penerapan taksonomi pembelajaran juga menjadi prasyarat penting dalam menghasilkan evaluasi yang berkualitas [12]. Oleh karena itu, penguatan kompetensi pedagogik guru dalam aspek evaluasi berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang mendesak dalam konteks pendidikan saat ini [13].

Hasil observasi awal dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri Fahiluka, Kabupaten Malaka, menunjukkan adanya sejumlah kendala yang dihadapi oleh guru, antara lain keterbatasan dalam menyusun soal yang efektif dan relevan serta masih dominannya penggunaan metode evaluasi konvensional. Di samping itu, sebagian besar guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, sebagai media evaluasi pembelajaran. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dengan kompetensi nyata guru di lapangan, sehingga diperlukan intervensi yang bersifat praktis dan kontekstual. Berdasarkan hal tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan evaluasi pembelajaran berbasis digital melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik yang memungkinkan guru memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan kuis interaktif. Selain memberikan manfaat praktis, kegiatan ini juga diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan model pelatihan berbasis teknologi yang lebih inovatif, kontekstual, dan berkelanjutan guna mendukung transformasi pembelajaran di era digital.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk program pelatihan yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai sarana evaluasi pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMP Negeri Fahiluka, Kabupaten Malaka. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif berbasis praktik, yang menekankan keterlibatan aktif peserta melalui kegiatan demonstrasi, praktik langsung, serta refleksi terhadap pengalaman belajar. Pendekatan ini dipilih karena terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran [14], [15], serta sejalan dengan prinsip *experiential learning* yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses belajar [16]. Kegiatan ini diikuti oleh 30 orang guru. Pelaksanaannya dirancang secara sistematis melalui empat tahap utama, yaitu persiapan, pelatihan, praktik, serta evaluasi dan refleksi. Tahap persiapan diawali dengan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi. Pada tahap pelatihan, peserta diberikan materi mengenai prinsip penyusunan soal yang efektif disertai demonstrasi penggunaan Quizizz. Selanjutnya, pada tahap praktik, peserta secara mandiri mengembangkan dan menerapkan kuis interaktif sesuai dengan mata pelajaran masing-masing, sedangkan tahap evaluasi dan refleksi dilakukan melalui diskusi kelompok serta pemberian umpan balik terhadap hasil kerja peserta. Rangkaian ini mencerminkan model pelatihan berbasis siklus pengalaman, praktik, dan refleksi dalam pengembangan kompetensi profesional guru [17].

Evaluasi kegiatan didasarkan pada tiga aspek utama, yaitu kemampuan teknis dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz, kualitas penyusunan soal, serta kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Fitur analitik dalam Quizizz, seperti tingkat

ketepatan jawaban, durasi pengerjaan, dan distribusi nilai, digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas instrumen evaluasi yang dikembangkan oleh peserta [7], [10]. Data dikumpulkan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, analisis terhadap produk kuis yang dihasilkan, serta refleksi peserta. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan pelatihan serta perkembangan kompetensi guru secara komprehensif [18].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahap Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap awal kegiatan, dilakukan observasi untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih cenderung menggunakan metode evaluasi konvensional dan belum terbiasa dengan pemanfaatan aplikasi digital, seperti Quizizz. Selain itu, ditemukan pula bahwa kemampuan guru dalam merancang instrumen evaluasi berbasis digital masih relatif terbatas, baik dari segi penguasaan teknis maupun dalam penyusunan soal yang selaras dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 1. Kegiatan Identifikasi Kebutuhan Guru

Temuan tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan yang cukup nyata antara tuntutan pembelajaran berbasis teknologi dengan kompetensi aktual guru di lapangan, khususnya dalam hal literasi digital dan perancangan evaluasi pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan suatu intervensi yang bersifat strategis, salah satunya melalui pelatihan berbasis praktik, guna meningkatkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Secara konseptual, kesiapan guru dalam memanfaatkan teknologi merupakan salah satu faktor kunci dalam menunjang efektivitas pembelajaran digital yang adaptif serta mampu merespons kebutuhan belajar siswa secara optimal [13].

3.2 Tahap Pelatihan dan Demonstrasi

Pada tahap pelatihan, peserta memperoleh pemahaman terkait prinsip-prinsip penyusunan soal yang efektif, yang dipadukan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Quizizz. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mulai mampu memahami proses perancangan instrumen evaluasi yang selaras dengan tujuan pembelajaran, termasuk dalam

DEMONSTRASI PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ

Langkah-langkah membuat, menjalankan, dan mengevaluasi kuis di Quizizz

1 Akses Quizizz

Buka situs www.quizizz.com atau aplikasi Quizizz.

- Guru dapat mendaftar menggunakan akun Google, email, atau Microsoft.

2 Buat Kuis Baru

Klik tombol "Buat" → pilih "Kuis" untuk membuat kuis baru.

- Pilih "Buat kuis baru" dari awal atau gunakan kuis yang sudah tersedia.

3 Buat Soal

Tambahkan judul kuis, lalu pilih tipe soal dan masukkan pertanyaan, opsi jawaban, serta aturan waktu.

- Tersedia berbagai tipe soal: Pilihan Ganda, Benar/Salah, Isian Singkat, Menjodohkan, dll.

4 Simpan Kuis

Setelah semua soal dibuat, klik tombol "Simpan".

- Kuis tersimpan di "Perputakaan Saya" dan siap digunakan.

5 Jalankan Kuis (Live Mode)

Pilih kuis yang telah dibuat → klik "Mainkan" (live) untuk memulai.

- Pilih mode: Classic (berkompetisi) atau Instructor (pembelajaran terbimbing).

6 Bagikan Kode ke Siswa

Quizizz akan menampilkan kode permainan. Bagikan kode kepada siswa.

- Siswa membuka joinmyquiz.com atau aplikasi Quizizz → masukkan kode → tulis nama → "Gabung".

7 Siswa Mengerjakan Kuis

Siswa menjawab soal pada perangkat masing-masing. Guru memantau progres secara real-time.

- Tampilan di layar guru menunjukkan jawaban siswa dan peringkat secara langsung.

8 Lihat Hasil dan Analisis

Setelah kuis selesai, guru dapat melihat hasil belajar dan menganalisisnya.

- Laporan dapat diunduh dalam bentuk Excel untuk evaluasi lebih lanjut.

Dengan Quizizz, evaluasi pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dianalisis!

Temuan ini mengindikasikan bahwa tahap pelatihan memiliki peran strategis sebagai dasar awal dalam penguatan kompetensi guru, khususnya dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital. Secara konseptual, pemanfaatan platform kuis interaktif seperti Quizizz dapat mendorong peningkatan keterlibatan serta kualitas interaksi dalam proses pembelajaran, terutama ketika diintegrasikan dengan pendekatan demonstratif dan praktik langsung [7]. Selain itu, pelatihan berbasis praktik terbukti mampu meningkatkan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi pembelajaran secara lebih kontekstual dan aplikatif [14].

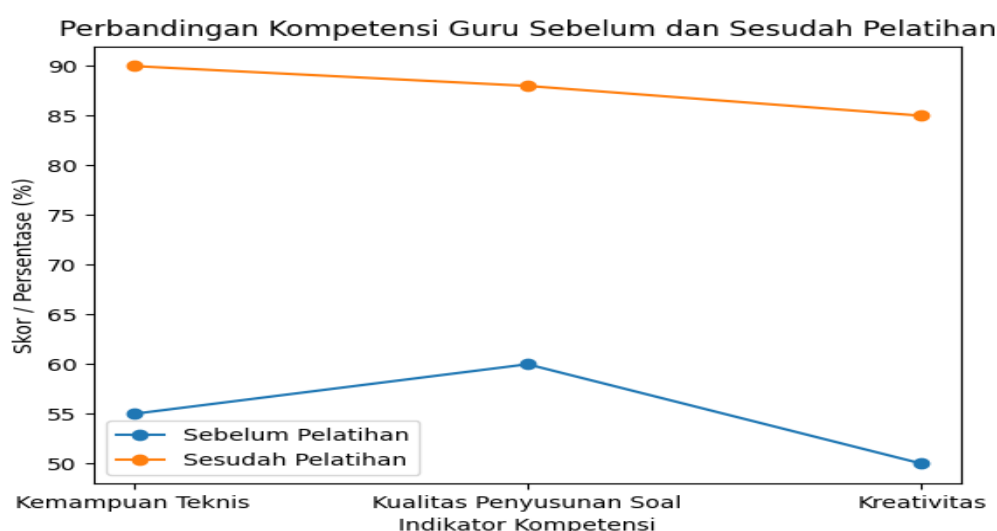
Pada tahap praktik, peserta secara mandiri mengembangkan kuis interaktif dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz dan mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru yang mencakup aspek kemampuan teknis, kualitas penyusunan soal, serta kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Peserta telah mampu menyusun kuis dengan struktur yang lebih terorganisasi, mengembangkan variasi bentuk soal, serta mengoptimalkan pemanfaatan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi. Peningkatan tersebut didasarkan pada hasil observasi selama kegiatan berlangsung serta analisis terhadap produk kuis yang dihasilkan oleh peserta, yang mengindikasikan adanya pergeseran dari penggunaan metode evaluasi konvensional menuju pemanfaatan media digital yang lebih sistematis dan interaktif.



Gambar 3. Kegiatan Praktik dan Implementasi Quizizz dalam Pembelajaran

Perbandingan kompetensi guru sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada Gambar 4, yang menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur, meliputi kemampuan teknis, kualitas penyusunan soal, dan kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Data yang ditampilkan pada grafik merupakan hasil penilaian berdasarkan indikator tersebut yang diperoleh melalui observasi serta analisis terhadap produk kuis peserta. Visualisasi dalam bentuk *bar chart* digunakan untuk menyajikan perbandingan secara lebih jelas antara kondisi sebelum dan sesudah pelatihan, sehingga memudahkan dalam memahami capaian kegiatan secara komprehensif.

Temuan ini mengindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik memiliki efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan kompetensi guru secara menyeluruh, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan kuis interaktif mampu meningkatkan kualitas evaluasi pembelajaran serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran [5]. Lebih lanjut, peningkatan pada aspek kualitas soal dan kreativitas menunjukkan bahwa guru mulai menerapkan prinsip-prinsip evaluasi yang tepat sekaligus mengembangkan praktik pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi [10], [11].



Gambar 4. Perbandingan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Pelatihan

(Sumber: Hasil observasi dan analisis produk kuis peserta, 2025)

Gambar 4 menampilkan perbandingan tingkat kompetensi guru sebelum dan setelah mengikuti pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan visualisasi tersebut, terlihat adanya peningkatan pada seluruh indikator yang diukur, yaitu kemampuan teknis, kualitas penyusunan soal, serta kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Secara rinci, kemampuan teknis guru dalam mengoperasikan aplikasi mengalami peningkatan yang signifikan, yang menunjukkan bahwa peserta telah mampu memahami dan memanfaatkan fitur-fitur utama Quizizz secara optimal. Selain itu, kualitas penyusunan soal juga mengalami perkembangan, di mana guru mulai mampu merancang instrumen evaluasi yang lebih sistematis, selaras dengan tujuan pembelajaran, serta memiliki variasi tingkat kesulitan yang terstruktur. Pada aspek kreativitas, peningkatan tercermin dari kemampuan guru dalam mengintegrasikan elemen interaktif, seperti penggunaan gambar, variasi bentuk soal, dan konteks pembelajaran yang lebih menarik. Data tersebut diperoleh melalui observasi selama pelatihan serta analisis terhadap produk kuis sebelum dan sesudah kegiatan, yang secara keseluruhan menunjukkan efektivitas pendekatan pelatihan berbasis praktik dalam meningkatkan kompetensi teknis dan pedagogik guru.

3.4 Tahap Evaluasi dan Refleksi

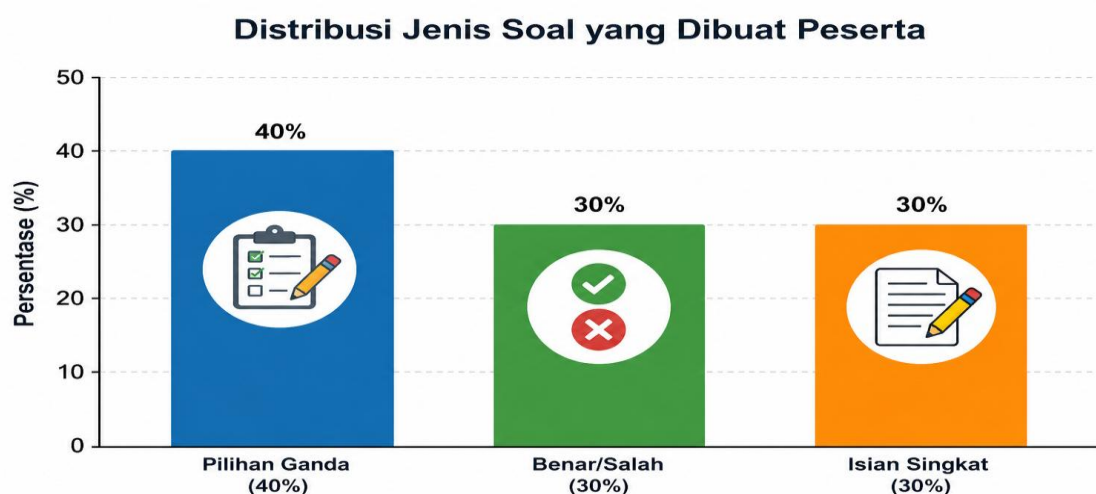
Tahap evaluasi dilaksanakan untuk menilai tingkat keberhasilan pelatihan sekaligus mengidentifikasi perkembangan kompetensi guru setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Evaluasi ini berfokus pada tiga indikator utama, yaitu kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi Quizizz, kualitas penyusunan soal, serta kreativitas dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran. Secara operasional, pengukuran dilakukan melalui pendekatan triangulasi data yang meliputi observasi langsung selama pelatihan dan praktik, analisis terhadap produk kuis yang dihasilkan peserta, serta refleksi dan diskusi kelompok sebagai bentuk evaluasi partisipatif. Observasi difokuskan pada kemampuan teknis guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Quizizz, seperti penyusunan soal, pengaturan waktu, dan pengelolaan hasil. Sementara itu, analisis produk menitikberatkan pada kualitas butir soal, termasuk kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, variasi tingkat kesulitan, dan kejelasan konstruksi. Aspek kreativitas diidentifikasi melalui pemanfaatan elemen interaktif, seperti penggunaan gambar, konteks lokal, dan variasi bentuk soal.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan pada seluruh indikator yang diukur. Secara kuantitatif, sekitar 98% dari 30 peserta telah mampu mengoperasikan dan mengimplementasikan Quizizz dalam pembelajaran. Temuan ini diperkuat oleh analisis produk kuis yang menunjukkan perbaikan dalam struktur soal yang lebih sistematis serta penggunaan variasi evaluasi yang semakin beragam. Selain itu, refleksi peserta mengindikasikan adanya perubahan perspektif terhadap penggunaan teknologi, di mana evaluasi tidak lagi dipandang sebagai kegiatan konvensional, melainkan sebagai bagian integral dari pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Diskusi kelompok juga menegaskan bahwa pendekatan berbasis praktik memberikan pengalaman langsung yang memperkuat pemahaman kontekstual. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai sarana refleksi yang mendukung pengembangan profesional guru secara berkelanjutan.

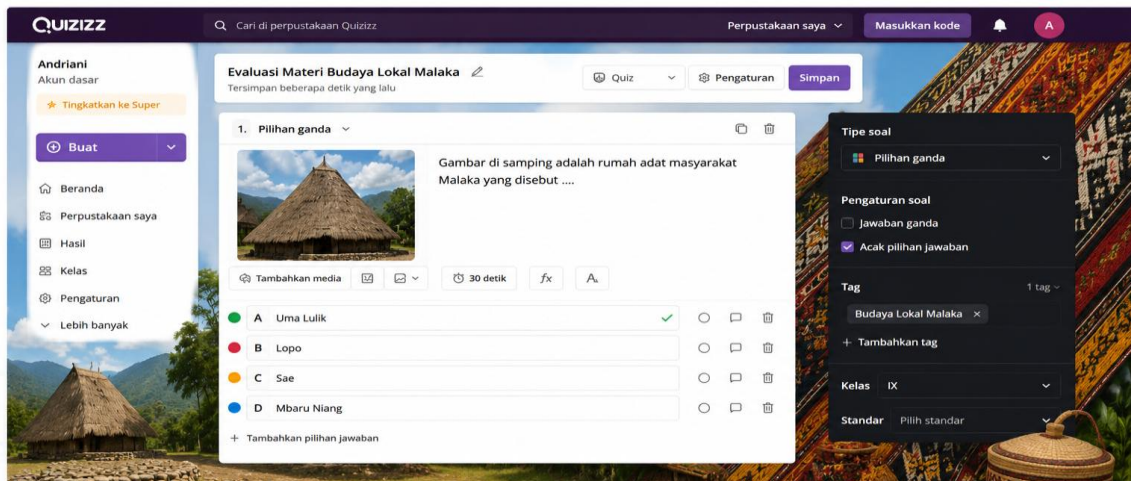


Gambar 5. Tingkat Keberhasilan Guru dalam Menggunakan Quizizz

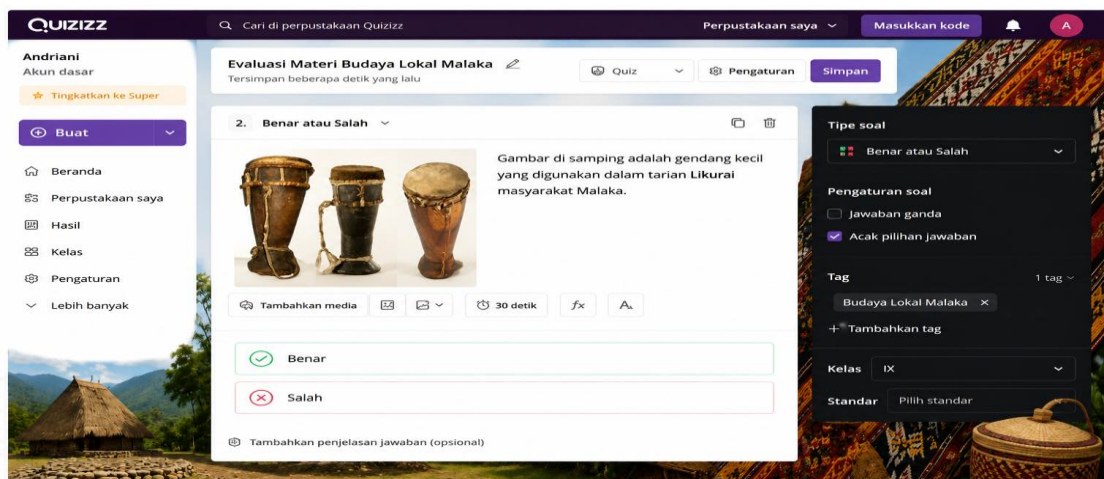
Gambar 5 menampilkan tingkat keberhasilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz setelah mengikuti pelatihan. Secara umum, mayoritas peserta tergolong berhasil, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam mengoperasikan aplikasi, menyusun kuis, serta mengimplementasikannya secara mandiri dalam pembelajaran. Data tersebut diperoleh melalui observasi selama kegiatan berlangsung serta analisis terhadap produk kuis yang dihasilkan peserta. Selain itu, hasil refleksi menunjukkan adanya perubahan perspektif guru terhadap penggunaan teknologi, di mana evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas konvensional yang terpisah, melainkan sebagai bagian integral dari pembelajaran yang interaktif dan adaptif. Diskusi kelompok juga menegaskan bahwa pengalaman praktik langsung berperan penting dalam membantu peserta memahami penerapan teknologi secara kontekstual. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan pedagogik guru, sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya [14], [7].



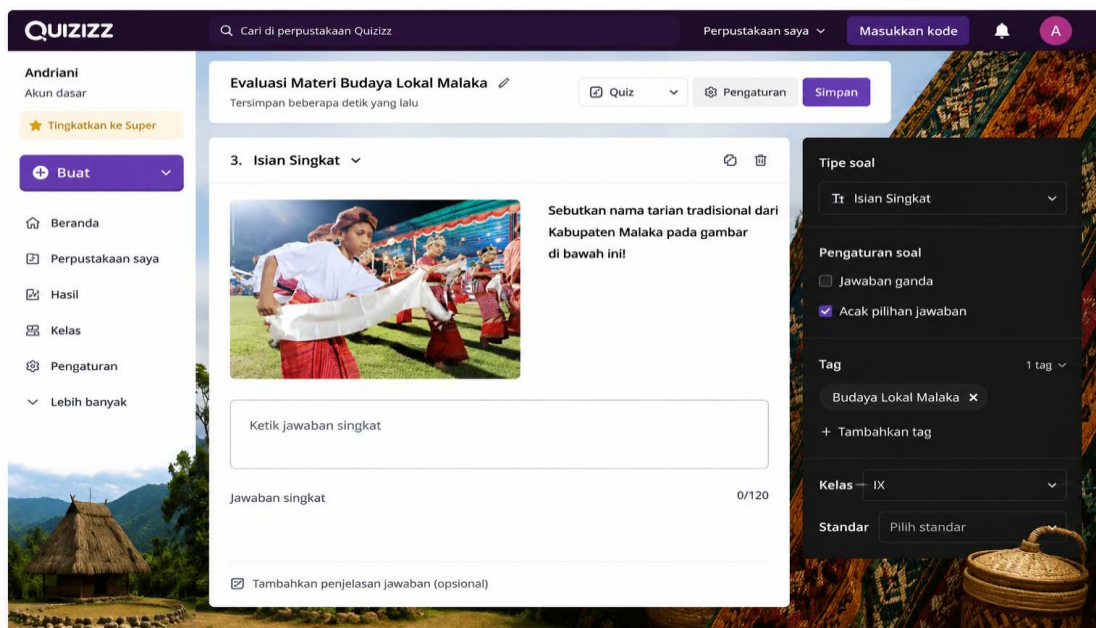
Gambar 6. Distribusi Jenis Soal yang Dibuat Peserta



Gambar 7. Contoh Jenis Soal pilihan ganda



Gambar 8. Contoh Jenis Soal benar/salah



Gambar 9. Contoh Jenis Soal isian singkat

Gambar 7, 8, dan 9 menunjukkan variasi bentuk soal yang berhasil dirancang oleh peserta pelatihan melalui aplikasi Quizizz, mencakup pilihan ganda, benar/salah, serta isian singkat yang diperkaya dengan konteks kearifan lokal Kabupaten Malaka, Nusa Tenggara Timur. Pada tipe pilihan ganda, peserta mengangkat konteks alat musik tradisional seperti gendang Malaka sebagai stimulus soal. Sementara itu, pada bentuk benar/salah, digunakan ilustrasi kain tenun bibiliku yang merepresentasikan identitas budaya lokal. Adapun soal isian singkat memanfaatkan konteks tarian tradisional, seperti Bidu Tais Mutin, yang mendorong siswa untuk mengidentifikasi informasi sekaligus menuliskan jawaban secara mandiri. Selain itu, penggunaan gendang kecil dalam konteks tarian Likurai pada soal benar/salah mencerminkan upaya konkret dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan praktik budaya yang masih hidup di masyarakat.

Secara pedagogis, keragaman jenis soal tersebut mengindikasikan adanya peningkatan kapasitas guru dalam menyusun instrumen evaluasi yang lebih adaptif, kontekstual, dan berorientasi pada budaya lokal. Integrasi kearifan lokal tidak hanya memperkuat relevansi materi ajar, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan identitas budaya siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa pendekatan berbasis konteks lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperdalam pemahaman konseptual [1], [18].

Lebih lanjut, variasi soal—mulai dari pilihan ganda untuk mengukur pemahaman dasar, benar/salah untuk menguji ketepatan konsep, hingga isian singkat yang menuntut kemampuan recall dan konstruksi jawaban—menunjukkan bahwa guru mulai mengembangkan evaluasi yang lebih komprehensif. Dukungan fitur interaktif Quizizz, seperti penggunaan gambar berbasis budaya lokal dan umpan balik instan, turut meningkatkan kualitas evaluasi serta motivasi belajar siswa [15], [14].

Namun demikian, dominasi soal objektif masih terlihat, yang menunjukkan bahwa pengembangan soal berbasis keterampilan berpikir tingkat tinggi belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan yang berfokus pada penguatan desain soal analitis dan evaluatif agar kompetensi guru dalam merancang evaluasi pembelajaran berkembang secara lebih berkelanjutan [11]. Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz yang dipadukan dengan kearifan lokal tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru, tetapi juga mendorong inovasi pedagogik yang lebih relevan dan bermakna.

3.5 Pembahasan Kritis dan Implikasi

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik berperan penting dalam meningkatkan kompetensi guru dalam evaluasi pembelajaran digital. Peningkatan ini tidak hanya terlihat pada penguasaan teknis penggunaan aplikasi Quizizz, tetapi juga pada kemampuan guru dalam menyusun soal secara lebih sistematis serta mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Tingginya tingkat keberhasilan peserta dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran turut menegaskan bahwa pendekatan pelatihan yang diterapkan relevan dengan kebutuhan riil di lapangan.

Hasil ini memperkuat pandangan bahwa pelatihan yang menggabungkan demonstrasi, praktik langsung, dan refleksi pengalaman merupakan strategi efektif dalam pengembangan

profesional guru. Secara konseptual, pendekatan berbasis praktik mendorong pembelajaran yang lebih bermakna karena peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga menerapkannya secara langsung dalam konteks nyata. Temuan ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa pelatihan semacam ini mampu meningkatkan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi secara berkelanjutan serta memperkuat kompetensi pedagogik abad ke-21 [14], [7].

Namun demikian, sejumlah keterbatasan masih ditemukan, seperti variasi literasi digital peserta dan keterbatasan infrastruktur, terutama akses internet. Selain itu, durasi pelatihan yang singkat membatasi pendalaman materi. Oleh sebab itu, diperlukan pendampingan lanjutan yang berfokus pada penguatan keterampilan analitis dan optimalisasi pemanfaatan teknologi, sehingga model pelatihan ini dapat direplikasi secara lebih luas dan berkelanjutan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam evaluasi pembelajaran berbasis digital di SMP Negeri Fahiluka, Kabupaten Malaka. Peningkatan tersebut tampak pada tiga aspek utama, yakni penguasaan teknis penggunaan aplikasi, kemampuan menyusun soal secara lebih sistematis dan selaras dengan tujuan pembelajaran, serta kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi, sekitar 98% dari 30 peserta telah mampu mengoperasikan dan mengintegrasikan Quizizz dalam proses pembelajaran, yang menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam memperkuat literasi digital sekaligus kompetensi pedagogik guru.

Di samping itu, ragam bentuk soal yang dihasilkan mencerminkan adanya perkembangan dalam desain instrumen evaluasi yang lebih adaptif dan kontekstual, meskipun masih didominasi oleh soal objektif seperti pilihan ganda. Hal ini mengindikasikan bahwa peningkatan kompetensi guru masih berada pada tahap awal menuju pengembangan evaluasi yang lebih kompleks dan berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Secara umum, pendekatan pelatihan berbasis praktik yang melibatkan demonstrasi, simulasi, kolaborasi, dan refleksi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis sekaligus mengubah perspektif guru terhadap evaluasi berbasis teknologi.

Namun demikian, sejumlah kendala masih ditemukan, seperti perbedaan literasi digital, keterbatasan infrastruktur, dan waktu pelatihan yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan berkelanjutan guna memastikan implementasi yang optimal serta penguatan kualitas desain evaluasi pembelajaran di masa mendatang.

REFERENSI

- [1] S. Wang, Y. Wang, and J. Huang, "Interactive quiz-based learning in digital classrooms: Enhancing student engagement and understanding," *Journal of Educational Technology*, vol. 19, no. 2, pp. 45–58, 2022.
- [2] Quizizz Inc., "Quizizz: Gamified learning platform for formative assessment," 2023. [Online]. Available: <https://quizizz.com>

- [3] M. Zhao, "Digital tools for classroom assessment: A comparative study of Quizizz and Kahoot," *Computers in Education Journal*, vol. 15, no. 1, pp. 23–34, 2021.
- [4] A. B. Rahman and D. S. Putra, "Designing adaptive assessment using online quiz platforms," *International Journal of Instructional Media*, vol. 10, no. 3, pp. 112–120, 2020.
- [5] L. H. Melita Sumomba, R. K. Sari, and P. T. Nugroho, "The effectiveness of Quizizz in improving student learning outcomes," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 26, no. 1, pp. 78–89, 2024.
- [6] D. Repalena, A. Yusuf, and M. Hidayat, "Interactive digital assessment in Indonesian schools: A case study approach," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 13, no. 2, pp. 201–213, 2024.
- [7] M. S. Jong and J. Tacoh, "Gamified assessment and student motivation: Evidence from Quizizz implementation," *Educational Technology Research and Development*, vol. 72, no. 1, pp. 155–170, 2024.
- [8] F. Rahman, A. Wahyuni, and S. Hidayat, "The impact of quiz-based learning on student motivation in secondary schools," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, vol. 8, no. 2, pp. 200–208, 2020.
- [9] O. Najoan, M. Tumbel, and J. R. Sumual, "Teacher strategies in improving student learning motivation," *Jurnal Psikologi Pendidikan*, vol. 15, no. 1, pp. 55–63, 2023.
- [10] N. Magfirah and M. Amir, "The effect of interactive learning media on student learning outcomes," *Jurnal Ilmu Pendidikan*, vol. 10, no. 3, pp. 145–153, 2022.
- [11] E. Atute, "Test construction and validation in educational assessment," *International Journal of Assessment in Education*, vol. 6, no. 2, pp. 89–97, 2019.
- [12] N. Lestari, D. Setiawan, and R. Handayani, "Item analysis and application of learning taxonomy in assessment," *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, vol. 11, no. 1, pp. 25–33, 2020.
- [13] S. Akbar, "Teacher pedagogical competence in 21st century learning," *Jurnal Pendidikan Modern*, vol. 9, no. 2, pp. 100–108, 2021.
- [14] S. Purwandari, D. Lestari, and M. A. Pratama, "Training on Quizizz usage to improve teacher competence in learning evaluation," *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 5, no. 1, pp. 33–40, 2024.
- [15] S. Purwandari, T. Kurniawan, and D. Lestari, "Practice-based training in digital learning for teachers," *Journal of Educational Technology*, vol. 5, no. 1, pp. 50–58, 2024.
- [16] D. A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ, USA: Prentice Hall, 1984.
- [17] B. Joyce and M. Weil, *Models of Teaching*, 8th ed. Boston, MA, USA: Pearson Education, 2009.
- [18] M. B. Miles, A. M. Huberman, and J. Saldaña, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, 3rd ed. Thousand Oaks, CA, USA: Sage Publications, 2014.