

Pendampingan Pembuatan Digital Assessment dengan Quizizz sebagai Media Evaluasi Guru TK/RA

Assistance in Developing Digital Assessments Using Quizizz as an Evaluation Medium for Kindergarten/Raudhatul Athfal (RA) Teachers

Yana Cahyana^{1*}, Nina Puspitaloka²

¹ Teknik Informatika, Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

² Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Email: yana.cahyana@ubpkarawang.ac.id^{1*}, nina.puspitaloka@fkip.unsika.ac.id²

*Penulis Korespondensi: yana.cahyana@ubpkarawang.ac.id

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 22 Juni 2026;

Revisi: 08 Juli 2026;

Diterima: 24 Juli 2026;

Terbit: 28 Juli 2026

Keywords: Digital Assessment;
Learning Evaluation; Quizizz;
Teacher Competence; Training.

Abstract: The integration of technology into education, particularly in the area of learning assessment, has been recognized as an essential component in supporting effective, efficient, and interactive learning processes. Nevertheless, sufficient competencies in designing digital assessments had not yet been possessed by all teachers. Accordingly, this community service program was conducted to strengthen the competencies of teachers at TK/RA At-Taqwa in designing digital assessments through the use of the Quizizz application as an alternative learning evaluation tool. The program was implemented through three sequential stages, namely preparation, implementation, and evaluation. During the implementation stage, instructional materials were delivered, followed by hands-on practice sessions and intensive mentoring provided to all participants. The findings demonstrated that the participating teachers were able to understand the development process and independently create interactive quizzes using Quizizz. In addition, highly positive responses were reported by the participants, and no significant technical constraints were encountered throughout the implementation. Consequently, the program was shown to have contributed to enhancing teachers' competencies in utilizing technology to conduct more interactive, innovative, and effective learning assessments.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya pada aspek evaluasi, telah menjadi salah satu kebutuhan penting untuk mendukung penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan interaktif. Meskipun demikian, kompetensi guru dalam mengembangkan digital assessment masih belum sepenuhnya memadai. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru TK/RA At-Taqwa dalam menyusun digital assessment menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alternatif media evaluasi pembelajaran. Metode pelaksanaan telah mencakup tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan tersebut telah dilaksanakan melalui penyampaian materi, praktik langsung, serta pendampingan intensif kepada peserta. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa guru telah mampu memahami serta mengimplementasikan penyusunan kuis interaktif menggunakan Quizizz secara mandiri. Selain itu, tanggapan peserta terhadap kegiatan ini telah menunjukkan respons yang sangat positif, dan tidak ditemukan kendala teknis yang berarti selama pelaksanaan. Dengan demikian, kegiatan ini telah memberikan kontribusi terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menyelenggarakan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

Kata Kunci: Evaluasi Pembelajaran; Kompetensi Guru; Pelatihan; Penilaian Digital; Quizizz.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan pada berbagai aspek pendidikan, termasuk proses pembelajaran dan evaluasi hasil belajar. Berbagai teknologi digital telah dimanfaatkan untuk memungkinkan guru melaksanakan evaluasi secara lebih efektif, efisien, dan interaktif melalui beragam platform pembelajaran daring. Salah satu inovasi yang telah diterapkan ialah *digital assessment*, yaitu proses penilaian yang menggunakan teknologi digital untuk menyusun instrumen evaluasi, melaksanakan penilaian, serta menyampaikan umpan balik kepada peserta didik secara cepat (Kustandi & Darmawan, 2020). Penerapan *digital assessment* tidak hanya telah meningkatkan efisiensi pelaksanaan penilaian, tetapi juga telah mendukung terwujudnya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan peserta didik abad ke-21 (Falloon, 2020; Redecker & Punie, 2017; UNESCO, 2018).

TK/RA At-Taqwa Desa Pakisjaya telah berupaya meningkatkan mutu layanan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Berdasarkan observasi lapangan, wawancara dengan kepala sekolah, serta diskusi bersama guru sebelum kegiatan dilaksanakan, diketahui bahwa proses evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh lembar kerja dan penilaian manual. Perangkat digital, seperti telepon pintar dan komputer, memang telah dimanfaatkan guru untuk kegiatan administrasi dan komunikasi, tetapi penggunaannya sebagai media evaluasi pembelajaran masih belum dimaksimalkan. Selain itu, pelatihan khusus mengenai penyusunan *digital assessment* menggunakan platform pembelajaran interaktif belum pernah diberikan kepada guru sehingga mereka masih mengalami kendala dalam merancang instrumen evaluasi berbasis teknologi. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa kebutuhan utama mitra lebih diarahkan pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran daripada penyediaan sarana.

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan bersama mitra, diketahui bahwa guru memerlukan pelatihan yang bersifat praktis, mudah diterapkan, serta sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada jenjang TK/RA. Mitra juga mengharapkan adanya pendampingan yang tidak hanya memperkenalkan konsep *digital assessment*, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam merancang dan mengimplementasikan instrumen evaluasi berbasis teknologi. Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian telah dirancang untuk menjawab kebutuhan nyata tersebut melalui pelatihan yang berorientasi pada praktik sehingga kompetensi yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru merupakan salah satu faktor utama yang mendukung transformasi pendidikan. Kemampuan

guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran maupun evaluasi telah berhasil ditingkatkan melalui pelatihan yang memadukan penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan (Gumala et al., 2023; Hamran et al., 2024). Dengan demikian, pelatihan berbasis praktik telah dipandang sebagai pendekatan yang efektif dalam mendukung pengembangan profesional guru, khususnya pada satuan pendidikan yang masih berada pada tahap awal pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Salah satu media yang telah dimanfaatkan untuk mendukung *digital assessment* ialah Quizizz. Platform tersebut menyediakan berbagai fitur, seperti penyusunan kuis interaktif, pemberian umpan balik otomatis, pengaturan waktu pengerjaan, serta penyajian hasil evaluasi secara *real-time*, yang mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Selain mudah dioperasikan, unsur *gamification* juga telah diterapkan pada Quizizz sehingga suasana evaluasi menjadi lebih menarik dan motivasi serta partisipasi peserta didik dapat ditingkatkan. Berbagai penelitian telah melaporkan bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, efektivitas evaluasi pembelajaran, serta mempermudah guru dalam mengelola proses penilaian (Lim et al., 2022; Salsabila et al., 2020; Zhao, 2019). Di samping itu, kompetensi digital guru dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis teknologi juga telah ditingkatkan melalui pelatihan penggunaan Quizizz (Gumala et al., 2023; Hamran et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian mengenai pemanfaatan Quizizz telah banyak dilakukan, implementasinya masih lebih sering diarahkan pada jenjang sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi. Sebaliknya, pelatihan yang secara khusus diperuntukkan bagi guru Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), terutama pada jenjang TK/RA, masih relatif terbatas. Padahal, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari peningkatan kualitas pembelajaran dan evaluasi juga telah dituntut dari guru pada jenjang tersebut. Oleh karena itu, kesenjangan tersebut dijadikan landasan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan penyusunan *digital assessment* menggunakan aplikasi Quizizz bagi guru TK/RA At-Taqwa Desa Pakisjaya.

Kegiatan pengabdian ini telah diarahkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, menyusun, dan mengimplementasikan *digital assessment* menggunakan aplikasi Quizizz secara mandiri. Melalui pelaksanaan kegiatan tersebut, peningkatan literasi digital guru, perubahan praktik evaluasi pembelajaran dari metode konvensional menuju evaluasi berbasis teknologi, serta tumbuhnya budaya inovasi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat diwujudkan.

Pada akhirnya, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas layanan pendidikan di TK/RA At-Taqwa sekaligus mendukung terwujudnya transformasi digital pada satuan pendidikan anak usia dini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah diselenggarakan di TK/RA At-Taqwa, Desa Pakisjaya, dengan sasaran utama para guru yang berperan sebagai pelaksana proses pembelajaran. Seluruh rangkaian kegiatan telah diikuti secara aktif oleh mitra, mulai dari identifikasi kebutuhan, koordinasi pelaksanaan, penyediaan sarana pendukung, hingga pelaksanaan evaluasi kegiatan. Partisipasi aktif mitra telah dijadikan sebagai salah satu prinsip utama dalam pelaksanaan program pengabdian karena mampu mendorong terciptanya solusi yang selaras dengan kebutuhan serta kondisi nyata di lapangan (Rogers, 2003).

Metode pelaksanaan kegiatan telah menerapkan pendekatan pelatihan partisipatif (*participatory training approach*), yaitu pendekatan yang melibatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Pendekatan tersebut dipilih karena memberikan kesempatan kepada guru untuk memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga pengetahuan yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Menurut (Kolb, 1984), pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung (*experiential learning*) telah mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta dalam mengimplementasikan pengetahuan baru.

Pelaksanaan kegiatan telah dibagi ke dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan telah diawali dengan pelaksanaan observasi lapangan, wawancara, dan diskusi bersama kepala sekolah serta guru untuk mengidentifikasi kondisi awal dan kebutuhan mitra yang berkaitan dengan evaluasi pembelajaran. Setelah itu, koordinasi dengan pihak sekolah telah dilakukan untuk menentukan jadwal kegiatan, menyusun materi pelatihan, menyiapkan modul penggunaan aplikasi Quizizz, serta mempersiapkan perangkat pendukung yang dibutuhkan selama kegiatan berlangsung. Tahap ini dirancang untuk memastikan bahwa materi maupun metode pelatihan telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berlangsung secara efektif.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan telah dilaksanakan melalui perpaduan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep digital assessment, urgensi pemanfaatan teknologi dalam evaluasi pembelajaran, serta pengenalan berbagai fitur utama yang tersedia pada aplikasi Quizizz.

Selanjutnya, langkah-langkah penggunaan Quizizz telah didemonstrasikan oleh tim pengabdian, mulai dari pembuatan akun, penyusunan soal, penambahan media pendukung, pengaturan waktu pengerjaan, hingga proses pendistribusian kuis kepada peserta didik. Setelah sesi demonstrasi selesai dilaksanakan, peserta menyusun kuis interaktif secara mandiri sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama praktik berlangsung, pendampingan secara langsung telah diberikan oleh tim pengabdian untuk membantu peserta mengatasi berbagai kendala, baik yang bersifat teknis maupun nonteknis, sehingga setiap guru berhasil menghasilkan satu produk berupa kuis digital yang siap dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Model pelatihan yang memadukan penyampaian materi, praktik, dan pendampingan langsung telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru karena peserta memperoleh pengalaman belajar yang bersifat aplikatif (Gumala et al., 2023; Hamran et al., 2024).

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi telah dilaksanakan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Proses evaluasi dilakukan melalui observasi selama kegiatan berlangsung, diskusi bersama peserta, serta penyebaran angket menggunakan Google Form pada akhir pelatihan. Instrumen evaluasi telah dimanfaatkan untuk memperoleh informasi mengenai tingkat pemahaman peserta terhadap materi, kemudahan penggunaan aplikasi Quizizz, manfaat kegiatan, serta tanggapan peserta terhadap pelaksanaan pelatihan.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, diskusi, dan angket kemudian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan proses pelaksanaan kegiatan, respons peserta, serta perubahan kemampuan guru dalam menyusun digital assessment menggunakan Quizizz. Pendekatan deskriptif tersebut telah digunakan untuk memberikan gambaran mengenai tingkat ketercapaian tujuan kegiatan berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan selama pelaksanaan pengabdian (Creswell & Creswell, 2018).

Indikator keberhasilan kegiatan telah ditetapkan berdasarkan kemampuan peserta dalam menyusun kuis digital secara mandiri, tingkat partisipasi aktif selama pelatihan dan

pendampingan, serta respons positif yang diberikan terhadap kegiatan pengabdian. Hasil evaluasi tersebut selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan sekaligus dijadikan bahan rekomendasi bagi pengembangan program pengabdian pada masa yang akan datang.

3. HASIL

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berupa pelatihan penyusunan digital assessment menggunakan aplikasi Quizizz di TK/RA At-Taqwa Desa Pakisjaya telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah dirancang, yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik penyusunan kuis digital, pendampingan, serta evaluasi. Seluruh rangkaian kegiatan telah didukung oleh pihak sekolah sehingga pelaksanaannya berlangsung dengan baik, sementara seluruh peserta berpartisipasi secara aktif dan antusias pada setiap sesi kegiatan.

Penyampaian Materi Digital Assessment

Kegiatan telah diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep digital assessment, manfaat pemanfaatan teknologi dalam proses evaluasi pembelajaran, serta pengenalan berbagai fitur utama yang tersedia pada aplikasi Quizizz. Materi tersebut disampaikan melalui metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan demonstrasi sehingga peserta memperoleh pemahaman mengenai tahapan penggunaan aplikasi sebelum mengikuti sesi praktik.

Selama sesi penyampaian materi berlangsung, berbagai pertanyaan terkait penerapan Quizizz dalam pembelajaran di TK/RA telah diajukan secara aktif oleh peserta. Berdasarkan hasil observasi, ketertarikan guru terhadap pemanfaatan media digital sebagai alternatif evaluasi pembelajaran telah terlihat karena pendekatan tersebut dipandang lebih praktis dibandingkan metode evaluasi konvensional.



Gambar 1. Penyampaian Materi Digital Assessment kepada Guru TK/RA.

Pendampingan Pembuatan Digital Assessment

Tahap selanjutnya telah diawali dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Quizizz yang kemudian dilanjutkan melalui kegiatan pendampingan secara langsung. Bimbingan telah diberikan oleh tim pengabdian mulai dari proses pembuatan akun, penyusunan soal, penambahan media pendukung, pengaturan waktu pengerjaan, hingga proses pendistribusian kuis kepada peserta didik.

Selama pelaksanaan kegiatan, setiap tahapan telah diikuti dengan baik oleh para guru. Meskipun beberapa peserta sempat mengalami kendala dalam mengoperasikan sejumlah fitur aplikasi, seluruh permasalahan tersebut berhasil diatasi melalui pendampingan langsung yang diberikan oleh tim pengabdian.



Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Digital Assessment Menggunakan Quizizz.

Praktik Mandiri Pembuatan Kuis Interaktif

Setelah memperoleh pendampingan, praktik mandiri dalam menyusun kuis sesuai dengan mata pelajaran yang diampu telah dilakukan oleh seluruh peserta. Melalui kegiatan tersebut, setiap guru berhasil menyelesaikan satu produk berupa kuis digital menggunakan aplikasi Quizizz yang siap dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran.

Berdasarkan tanggapan yang disampaikan peserta, proses penyusunan soal telah dipermudah dengan penggunaan Quizizz karena berbagai fitur yang tersedia dapat dioperasikan dengan mudah. Selain itu, hasil evaluasi telah dihasilkan secara otomatis sehingga proses penilaian yang dilakukan oleh guru menjadi lebih efisien.



Gambar 3. Praktik Pembuatan Kuis Interaktif oleh Peserta.

Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi telah dilaksanakan melalui observasi selama kegiatan pelatihan berlangsung, diskusi bersama peserta, serta penyebaran angket menggunakan Google Form pada akhir kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh, tanggapan positif telah diberikan oleh peserta terhadap materi, metode pelatihan, maupun pendampingan yang diselenggarakan. Selain itu, guru menyatakan bahwa aplikasi Quizizz mudah dioperasikan dan memiliki potensi untuk diterapkan sebagai media evaluasi pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, kemampuan guru dalam menyusun digital assessment menggunakan aplikasi Quizizz telah berhasil ditingkatkan melalui kegiatan pengabdian ini. Di samping menghasilkan produk berupa kuis digital, kegiatan tersebut juga telah mendorong meningkatnya motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

4. DISKUSI

Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan dalam penyusunan digital assessment menggunakan aplikasi Quizizz telah berkontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Peningkatan tersebut tercermin dari kemampuan peserta yang telah berhasil menyusun kuis digital secara mandiri, sehingga dapat diindikasikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik telah meningkatkan baik pemahaman maupun keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Hasil yang diperoleh telah konsisten dengan kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang diperkenalkan oleh (Mishra & Koehler, 2006), yang menekankan pentingnya keterpaduan antara pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran. Melalui pelaksanaan kegiatan tersebut, kemampuan guru tidak hanya ditingkatkan dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz, tetapi juga dalam mengintegrasikan aplikasi tersebut sebagai media evaluasi yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran. Temuan ini juga telah memperkuat hasil penelitian (Gumala et al., 2023), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi digital guru dalam mengimplementasikan teknologi di bidang pendidikan.

Efektivitas pendekatan *experiential learning* telah ditunjukkan melalui kemampuan peserta dalam menyusun kuis digital secara mandiri setelah mengikuti pelatihan. (Kolb, 1984), menjelaskan bahwa proses pembelajaran akan berlangsung secara lebih optimal apabila peserta terlibat secara langsung dalam pengalaman belajar, melakukan refleksi terhadap pengalaman tersebut, membangun konsep, dan selanjutnya mengaplikasikannya kembali pada situasi nyata. Selama kegiatan pelatihan dilaksanakan, materi teoretis tidak hanya disampaikan kepada peserta, tetapi mereka juga secara aktif mempraktikkan setiap tahapan penyusunan digital assessment dengan dukungan pendampingan intensif dari tim pengabdian. Melalui proses tersebut, pemahaman guru mengenai pemanfaatan Quizizz telah berkembang secara lebih menyeluruh, sementara kepercayaan diri mereka dalam mengimplementasikan aplikasi tersebut juga telah meningkat.

Dari perspektif evaluasi pembelajaran, berbagai kemudahan telah disediakan oleh Quizizz bagi guru, termasuk fleksibilitas dalam menyusun soal, fasilitas penilaian otomatis, serta penyajian hasil evaluasi secara real-time. Berbagai fitur tersebut telah memungkinkan proses evaluasi dilaksanakan secara lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan. Quizizz menerapkan unsur *gamification* sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran (Deterding et al., 2011). Temuan tersebut telah sejalan dengan penelitian (Basuki & Hidayati, 2019; Zhao, 2019) yang melaporkan bahwa penerapan unsur gamification pada Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil tersebut juga telah didukung oleh (Lim et al., 2022) yang mengemukakan bahwa Quizizz merupakan salah satu platform digital assessment yang mudah digunakan serta efektif dalam mendukung pelaksanaan evaluasi pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini juga telah menunjukkan terjadinya perubahan perilaku guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Sebelum pelatihan

dilaksanakan, evaluasi pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media berbasis kertas, dan pengalaman guru dalam memanfaatkan platform digital sebagai instrumen penilaian masih sangat terbatas. Setelah seluruh rangkaian pelatihan diselesaikan, guru telah mampu mengembangkan kuis digital secara mandiri serta menunjukkan kesiapan untuk menerapkan Quizizz dalam proses pembelajaran. Perubahan tersebut telah mencerminkan tahapan adopsi inovasi sebagaimana dijelaskan oleh (Rogers, 2003), yang meliputi tahap perolehan pengetahuan (*knowledge*), pembentukan sikap (*persuasion*), pengambilan keputusan (*decision*), implementasi (*implementation*), hingga konfirmasi (*confirmation*) terhadap penggunaan inovasi secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini telah memberikan dampak yang melampaui peningkatan kompetensi individu guru, karena juga telah mendorong terbentuknya budaya pembelajaran yang lebih inovatif di lingkungan sekolah. Peluang bagi guru untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan selaras dengan tuntutan transformasi digital di bidang pendidikan telah dibuka melalui pemanfaatan teknologi sebagai media evaluasi. Oleh karena itu, model pelatihan berbasis praktik yang diperkaya dengan pendampingan intensif layak untuk direkomendasikan sebagai pendekatan yang dapat diterapkan pada satuan pendidikan lain dengan karakteristik dan kebutuhan yang sebanding.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penyusunan digital assessment dengan memanfaatkan aplikasi Quizizz telah diselenggarakan di TK/RA At-Taqwa Desa Pakisjaya sesuai dengan tahapan yang telah dirancang sebelumnya. Melalui pelaksanaan kegiatan tersebut, pemahaman serta keterampilan guru dalam merancang dan menerapkan evaluasi pembelajaran berbasis digital berhasil ditingkatkan. Pendekatan pelatihan berbasis praktik yang disertai pendampingan secara intensif telah memungkinkan guru menyusun kuis interaktif secara mandiri sekaligus menguasai pemanfaatan berbagai fitur Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran.

Di samping peningkatan kompetensi teknis, kegiatan ini juga telah mendorong terjadinya perubahan dalam pemanfaatan teknologi pada proses evaluasi pembelajaran. Sebelum pelatihan dilaksanakan, guru masih menggunakan metode penilaian konvensional sebagai pendekatan utama, sedangkan setelah kegiatan berlangsung mereka telah menunjukkan kesiapan untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital guru sekaligus mendukung percepatan transformasi

pembelajaran pada satuan pendidikan anak usia dini.

Lebih lanjut, kegiatan ini telah memberikan implikasi bahwa penguatan kompetensi digital guru perlu terus dikembangkan melalui program pelatihan dan pendampingan yang dilaksanakan secara sistematis dan berkelanjutan. Pada pelaksanaan program pengabdian berikutnya, ruang lingkup pelatihan disarankan untuk diperluas sehingga tidak hanya mencakup penggunaan Quizizz, tetapi juga berbagai platform digital lain, seperti Google Forms, Kahoot!, Wordwall, maupun *Learning Management System* (LMS), agar guru memiliki pilihan media evaluasi yang lebih beragam. Selain itu, penelitian lanjutan disarankan untuk mengkaji pengaruh implementasi digital assessment terhadap peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan apresiasi dan terima kasih kepada Kepala Sekolah TK/RA At-Taqwa Desa Pakisjaya beserta seluruh guru yang telah berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada institusi asal penulis yang telah memberikan dukungan selama tahapan persiapan, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Keberhasilan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penyusunan digital assessment menggunakan aplikasi Quizizz telah diwujudkan melalui kerja sama yang terjalin dengan baik antara tim pengabdian dan mitra.

DAFTAR REFERENSI

- Basuki, Y., & Hidayati, Y. N. (2019). Kahoot! or Quizizz: The students' perspectives. *Proceedings of the Third English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 202–211.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Sage Publications.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Gumala, Y., Farhana, H., Yohamintin, Y., & Syaodih, E. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz untuk meningkatkan penguasaan TPACK bagi guru sekolah dasar. *Journal of Dedicators Community*, 7(3), 295–304.

- Hamran, H., Devila, R., Akib, I., Agung, E. A., & Hamriani, H. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran melalui aplikasi Quizizz dan Canva di SDS Semen Tonasa II Kabupaten Pangkep. *Incidental: Journal of Community Service and Empowerment*, 3(1), 108–122.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep dan aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat*. Kencana.
- Lim, T. M., Yunus, M. M., & Hashim, H. (2022). Quizizz in improving students' motivation and engagement in learning: A systematic review. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(2), 1455–1472.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Redecker, C., & Punie, Y. (2017). *European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu*.
- Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). Free Press.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran di tengah pandemi pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2), 163–173.
- UNESCO. (2018). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers* (Version 3). <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37–43.