



Meningkatkan Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz: Kuis Interaktif untuk Guru Masa Depan

Irsan¹, Syamsurijal², Suarti³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia^{1,2,3}

E-mail : irsanlely@gmail.com¹, zmbrihijal@gmail.com², suartilaupe64@gmail.com³

Abstrak

Evaluasi pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan yang membutuhkan inovasi sesuai perkembangan teknologi. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD Semester V Universitas Muhammadiyah Buton dalam menggunakan platform Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan melalui pelatihan daring selama dua hari dengan total 16 jam menggunakan platform Zoom Meeting dan Google Classroom. Metode yang digunakan adalah participatory training dengan empat tahap utama: sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, dan evaluasi program. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam berbagai aspek: pemahaman fitur dasar (90%), pembuatan soal interaktif (85%), manajemen kelas virtual (88%), dan analisis data evaluasi (82%). Keberhasilan program ditunjukkan dengan 90% peserta mampu menghasilkan set evaluasi pembelajaran lengkap. Program ini berkontribusi dalam mempersiapkan calon guru SD yang kompeten dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Kata Kunci: Quizizz, Teknologi, Pembelajaran Interaktif.

Abstract

Learning evaluation is a crucial component in the educational process that requires innovation in line with technological developments. This community service aimed to enhance the competency of fifth-semester Elementary School Teacher Education students at Muhammadiyah Buton University in using the Quizizz platform as an interactive learning evaluation tool. The activity was conducted through online training for two days with a total of 16 hours using Zoom Meeting and Google Classroom platforms. The method employed was participatory training with four main stages: socialization, training, technology implementation, and program evaluation. The training results showed significant improvements in various aspects: understanding basic features (90%), creating interactive questions (85%), virtual classroom management (88%), and evaluation data analysis (82%). The program's success was demonstrated by 90% of participants being able to produce complete learning evaluation sets. This program contributes to preparing future elementary school teachers who are competent in implementing technology-based learning evaluation in the digital era

Keywords: Quizizz, Technology, Interactive Learning.

Copyright (c) 2024 Irsan, Syamsurijal, Suarti

✉ Corresponding author

Address : BTN Wanabakti Indah Tahap 6 Baubau

Email : irsanlely@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i6.1058>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang pesat, dunia pendidikan menghadapi tantangan transformasi dalam metode pembelajaran dan evaluasi. Perubahan ini menuntut adanya adaptasi dari para pendidik terhadap berbagai teknologi pembelajaran modern. Media pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh (Tafonao, 2018), merupakan sarana yang dibuat secara khusus untuk memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung optimal. Hal ini sejalan dengan pendapat (Dewi et al., 2021) yang menekankan bahwa perkembangan teknologi media digital telah memberikan dampak signifikan pada dunia pendidikan, yang ditandai dengan penerapan pembelajaran digital yang memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi informasi.

Namun pada kenyataannya, masih banyak pendidik yang belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar. (Salsabila et al., 2020) mengidentifikasi bahwa keterbatasan informasi dan pengetahuan yang dimiliki oleh para guru seringkali menjadi kendala utama dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yang optimal. Situasi ini diperparah dengan kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan teknologi pembelajaran, serta terbatasnya akses terhadap infrastruktur digital yang memadai di berbagai institusi pendidikan. (Lestari, 2018) menambahkan bahwa kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran masih perlu ditingkatkan untuk

mencapai efektivitas pembelajaran yang diharapkan di era digital.

Transformasi digital dalam pendidikan telah menghadirkan berbagai platform pembelajaran inovatif yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Menurut (Subroto et al., 2023) perkembangan teknologi media digital terus berkembang dengan cepat dan berdampak signifikan pada dunia pendidikan, yang ditandai dengan penerapan pembelajaran digital yang memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi informasi. Sejalan dengan hal tersebut, (Taufan et al., 2023) menegaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya mencakup penggunaan perangkat digital, tetapi juga melibatkan perubahan fundamental dalam cara guru menyampaikan materi dan berinteraksi dengan siswa. Transformasi ini telah membuka peluang baru dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan personal.

Perkembangan ini menuntut adanya adaptasi dan peningkatan kompetensi digital para pendidik secara berkelanjutan. (Silvester et al., 2023) mengungkapkan bahwa kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi faktor kunci dalam keberhasilan implementasi pembelajaran digital. Lebih lanjut, (Harris et al., 2009) menekankan pentingnya pengembangan profesional guru dalam mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital. Hal ini mencakup kemampuan dalam menggunakan berbagai platform pembelajaran, merancang

konten digital yang efektif, serta mengelola proses pembelajaran berbasis teknologi.

Quizizz hadir sebagai salah satu solusi program pendidikan berbasis teknologi digital yang dapat menjawab tantangan tersebut. Menurut (Mukharomah, 2021) Quizizz merupakan platform pembelajaran online yang memungkinkan guru membuat survei, kuis, jajak pendapat, dan tes diagnostik yang dapat terintegrasi dalam proses pembelajaran. Platform ini menawarkan pendekatan baru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Keunggulan platform Quizizz tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada fitur analisis yang komprehensif. (Prasongko, 2021) menjelaskan bahwa Quizizz menyediakan statistik dan data tentang hasil kerja siswa yang dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet Excel, memungkinkan guru untuk melakukan analisis mendalam terhadap pemahaman siswa dan efektivitas pembelajaran. Fitur ini sangat membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran yang lebih terukur dan objektif.

Implementasinya, Quizizz dapat diintegrasikan dengan berbagai pendekatan pembelajaran modern, termasuk STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics). (Davidi et al., 2021) menekankan bahwa pelaksanaan pembelajaran STEM mengharuskan pendidik untuk mampu menggabungkan keterampilan, nilai dalam sains, teknik, teknologi, pengetahuan, dan matematika untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran

dalam kehidupan sehari-hari. (Sari & Yarza, 2021) menambahkan bahwa platform pembelajaran seperti Quizizz memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang evaluasi yang tidak hanya menguji pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa melalui pendekatan STEM yang terintegrasi.

Integrasi Quizizz dengan pendekatan STEM menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih komprehensif dan bermakna. Menurut (Widya et al., 2019), pemanfaatan pembelajaran STEM pada bidang pendidikan bertujuan untuk menyiapkan siswa yang berkualitas sehingga mampu bersaing dalam dunia pekerjaan, dimana implementasi STEM pada kegiatan belajar mengajar harus saling terintegrasi. (Syarifuddin et al., 2024) juga menegaskan bahwa penggunaan platform digital seperti Quizizz dalam pembelajaran berbasis STEM memungkinkan guru untuk merancang assessmen yang lebih autentik dan kontekstual, membantu siswa memahami hubungan antara konsep teoritis dengan aplikasi praktisnya dalam kehidupan nyata.

Keberhasilan implementasi Quizizz dalam pembelajaran tidak terlepas dari peran laboratorium virtual sebagai pendukung. (Muhajarah & Sulthon, 2020) mendefinisikan laboratorium virtual sebagai simulasi pembelajaran di dunia maya yang memungkinkan kolaborasi antar peneliti, pengorganisasian kelompok, dan berbagi ide serta sumber daya. Kombinasi Quizizz dengan laboratorium virtual dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan eksploratif.

(Dyrberg et al., 2016) menambahkan bahwa laboratorium virtual telah banyak digunakan dalam pembelajaran sains dan bidang lainnya, terutama karena didukung dengan semakin meningkatnya kemampuan pengolahan informasi komputer. Hal ini memperkuat posisi Quizizz sebagai platform yang dapat beradaptasi dengan berbagai kebutuhan pembelajaran modern, termasuk pembelajaran berbasis laboratorium virtual.

Konteks pengembangan profesional guru menurut (Owens & Hite, 2020) menegaskan bahwa pemanfaatan pembelajaran STEM pada bidang pendidikan bertujuan untuk menyiapkan siswa yang berkualitas sehingga mampu bersaing dalam dunia pekerjaan. Hal ini sejalan dengan tuntutan era digital yang mengharuskan siswa tidak hanya memahami konsep pembelajaran, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam konteks yang lebih luas. (Effendi & Yoto, 2024) menambahkan bahwa integrasi STEM dalam pembelajaran membantu mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan masa depan.

Platform Quizizz hadir sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif yang mendukung tujuan ini dengan menyediakan tools yang memungkinkan guru merancang assessment selaras dengan pendekatan STEM. Menurut (Salsabila et al., 2020), platform ini tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan engagement siswa melalui fitur-fitur interaktifnya. (Khairiyah et al., 2021) memperkuat pendapat ini

dengan menyatakan bahwa kemampuan Quizizz dalam menyajikan data analitis membantu guru dalam mengukur efektivitas pembelajaran STEM secara lebih terukur.

Terobosan teknologi pembelajaran menurut (Abramov et al., 2016) menjelaskan bahwa sebagian besar perangkat lunak pembelajaran virtual memiliki grafis 3D yang mampu meningkatkan pengalaman pengguna. Keunggulan ini menjadi semakin relevan ketika diintegrasikan dengan platform seperti Quizizz, yang menawarkan antarmuka yang menarik dan interaktif. (Muhajarah & Sulthon, 2020) menambahkan bahwa kombinasi antara elemen visual yang menarik dan interaktivitas platform pembelajaran dapat secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Penerapan Quizizz melengkapi pengalaman pembelajaran virtual dengan menyediakan antarmuka yang memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses evaluasi pembelajaran. (Sudirman et al., 2024) menggarisbawahi pentingnya platform pembelajaran yang tidak hanya fungsional tetapi juga menarik secara visual untuk mempertahankan minat dan fokus siswa. Lebih lanjut, platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan assessment yang lebih dinamis dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern yang mengedepankan interaktivitas dan engagement siswa.

Dengan demikian, pemanfaatan Quizizz sebagai platform evaluasi pembelajaran interaktif menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan baik guru maupun siswa menghadapi tantangan

pendidikan di era digital. Platform ini tidak hanya menawarkan solusi praktis untuk evaluasi pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif melalui integrasi dengan berbagai pendekatan pembelajaran modern seperti STEM dan laboratorium virtual. Pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan platform ini menjadi kunci utama dalam mengoptimalkan proses pembelajaran dan evaluasi di era digital.

Adapun mitra dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah mahasiswa Program Studi PGSD Semester V Universitas Muhammadiyah Buton. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan mahasiswa, terdapat beberapa masalah yang dihadapi mitra dalam proses evaluasi pembelajaran. 1) mayoritas mahasiswa PGSD Semester V masih mengandalkan metode evaluasi konvensional berupa tes tertulis yang membutuhkan waktu lama dalam pemeriksaan dan pemberian umpan balik. 2) tingkat literasi digital mahasiswa dalam memanfaatkan platform evaluasi pembelajaran interaktif masih tergolong rendah, terlihat dari belum adanya penggunaan aplikasi kuis digital dalam proses pembelajaran. 3) keterbatasan pemahaman mahasiswa tentang pentingnya evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif untuk siswa sekolah dasar, khususnya dalam menggunakan platform seperti Quizizz yang dapat memadukan unsur permainan dalam proses evaluasi. Para mahasiswa juga memerlukan pendampingan intensif dalam mengembangkan bank soal digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta pelatihan dalam menganalisis data hasil evaluasi

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Berdasarkan urgensi dan kebutuhan tersebut, kegiatan pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD dalam menggunakan platform Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif. Secara khusus, pelatihan ini bertujuan untuk: 1) membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis dalam membuat dan mengelola kuis interaktif menggunakan Quizizz, 2) melatih mahasiswa dalam mengoptimalkan fitur-fitur Quizizz untuk meningkatkan engagement siswa, 3) mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menganalisis data hasil evaluasi untuk perbaikan pembelajaran, dan 4) mendampingi mahasiswa dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam rencana pembelajaran mereka. Program pelatihan ini diharapkan dapat membantu mahasiswa menghadapi tantangan evaluasi pembelajaran di era digital dengan lebih efektif dan efisien, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar ketika mereka menjadi guru kelak.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan platform evaluasi pembelajaran Quizizz untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PGSD semester V Universitas Muhammadiyah Buton dalam melakukan evaluasi pembelajaran interaktif. Program ini dirancang sebagai solusi untuk mempersiapkan calon guru SD dalam memanfaatkan teknologi digital untuk evaluasi

pembelajaran. Tim pengabdian terdiri dari dosen-dosen yang memiliki keahlian di bidang teknologi pendidikan dan evaluasi pembelajaran, serta mahasiswa pascasarjana yang berperan sebagai asisten pelatihan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah participatory training secara daring, di mana peserta tidak hanya menerima materi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam praktik langsung penggunaan Quizizz melalui platform Zoom Meeting. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan mahasiswa dapat memahami dan mengimplementasikan platform Quizizz secara mandiri setelah pelatihan selesai. Program pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dengan total durasi 16 jam, yang terbagi dalam sesi teori dan praktik secara sinkronus dan asinkronus melalui Google Classroom.

Untuk memastikan tercapainya tujuan program, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama yang saling berkaitan:

1. Tahap pertama adalah sosialisasi yang dimulai dengan survey online untuk mengidentifikasi pemahaman awal dan kebutuhan mahasiswa terkait evaluasi pembelajaran digital. Tim pengabdian melakukan koordinasi virtual dengan Ketua Program Studi PGSD dan perwakilan mahasiswa untuk menentukan jadwal dan teknis pelaksanaan pelatihan. Setelah kesepakatan tercapai, tim mempersiapkan materi pelatihan dalam bentuk modul digital, video tutorial, dan lembar kerja praktik yang diunggah ke Google Classroom.

2. Tahap kedua adalah pelatihan yang terdiri dari dua metode utama. Metode pertama berupa ceramah virtual melalui Zoom Meeting yang dibagi menjadi tiga sesi materi. Sesi pertama membahas pengenalan Quizizz secara umum, meliputi sejarah, manfaat, dan keunggulannya dalam evaluasi pembelajaran. Sesi kedua fokus pada penjelasan fitur-fitur Quizizz seperti pembuatan soal, pengaturan waktu, sistem penilaian, dan analisis hasil. Sesi ketiga memberikan contoh-contoh implementasi Quizizz dalam berbagai mata pelajaran tingkat sekolah dasar. Metode kedua adalah diskusi dan tanya jawab melalui breakout rooms yang memungkinkan peserta mengklarifikasi pemahaman mereka dalam kelompok kecil.
3. Tahap ketiga adalah penerapan teknologi yang merupakan sesi praktik langsung penggunaan Quizizz. Mahasiswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil dalam breakout rooms, dimulai dengan pendampingan pembuatan akun Quizizz, dilanjutkan dengan praktik pembuatan kuis interaktif sesuai mata pelajaran SD. Peserta kemudian diajarkan cara mengatur kelas virtual, melakukan simulasi evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz, dan menganalisis hasil evaluasi menggunakan fitur analitik yang tersedia. Setiap kelompok mendapat pendampingan intensif dari fasilitator untuk memastikan pemahaman yang menyeluruh.
4. Tahap keempat adalah evaluasi program

yang dilakukan melalui beberapa metode online. Tim pengabdian melakukan survey daring dan wawancara virtual dengan peserta untuk mengetahui persepsi mereka terhadap pelatihan. Evaluasi juga dilakukan melalui penilaian project akhir berupa pembuatan set evaluasi pembelajaran lengkap menggunakan Quizizz. Berdasarkan hasil evaluasi, tim membuat rekomendasi untuk pengembangan program selanjutnya dan membentuk grup Telegram untuk pendampingan berkelanjutan.

Seluruh tahapan pelaksanaan dirancang secara sistematis dan saling terkait untuk memastikan tercapainya tujuan pelatihan dalam format daring. Setiap tahap memiliki indikator keberhasilan yang jelas dan dapat diukur melalui instrumen evaluasi online. Keterlibatan aktif mahasiswa dalam pembelajaran sinkronus dan asinkronus menjadi kunci keberhasilan program pelatihan ini. Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur ini, diharapkan mahasiswa PGSD dapat menguasai penggunaan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif yang efektif untuk diimplementasikan dalam praktik mengajar mereka di masa depan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Quizizz sebagai platform evaluasi pembelajaran interaktif telah dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom Meeting pada tanggal 15-16 Oktober 2024. Program ini diikuti oleh 54 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Muhammadiyah Buton yang terdiri dari semester V. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama dua hari dengan total durasi 16 jam, dimulai pukul 08.00 hingga 16.45 WITA. Pelatihan dilakukan secara sinkronus melalui Zoom Meeting dan asinkronus melalui Google Classroom untuk pengumpulan tugas dan materi.

A. Pelaksanaan Kegiatan

1. Pengenalan dan Dasar Quizizz

Pelatihan diawali dengan sesi pengenalan platform Quizizz yang disampaikan melalui Zoom Meeting. Tim pengabdian menggunakan fitur share screen untuk mendemonstrasikan interface dan fungsi dasar Quizizz. Para mahasiswa diberikan pemahaman tentang pentingnya keterampilan evaluasi pembelajaran interaktif bagi calon guru SD di era digital. Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan dalam sesi tanya jawab melalui fitur chat dan raise hand di Zoom.

Memaksimalkan interaksi dalam pembelajaran daring, mahasiswa dibagi ke dalam 9 breakout rooms di Zoom dengan masing-masing ruang berisi 6 mahasiswa. Setiap kelompok didampingi oleh satu fasilitator yang memandu eksplorasi fitur-fitur Quizizz. Pembagian kelompok kecil ini memungkinkan pendampingan yang lebih intensif dan memudahkan mahasiswa

untuk bertanya secara lebih leluasa. Para mahasiswa menunjukkan ketertarikan khusus pada fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan evaluasi yang interaktif dan menyenangkan untuk siswa SD.

Praktik pembuatan akun dilakukan secara individual dengan panduan langsung dari tim pengabdian. Meskipun beberapa mahasiswa mengalami kendala koneksi internet, tim pengabdian telah menyiapkan video tutorial yang dapat diakses secara asinkronus melalui Google Classroom. Seluruh mahasiswa akhirnya berhasil membuat akun Quizizz profesional mereka. Proses ini dipantau melalui form monitoring online yang memungkinkan tim pengabdian memverifikasi keberhasilan pembuatan akun setiap peserta.

Metode demonstrasi secara virtual dilakukan dengan kombinasi live demonstration melalui Zoom dan video tutorial yang dapat diakses ulang. Setiap fitur yang didemonstrasikan langsung dipraktikkan oleh mahasiswa dengan panduan dari fasilitator di breakout rooms. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang tetap interaktif meskipun dilakukan secara daring. Sesi tanya jawab yang dinamis dilakukan baik dalam kelompok kecil maupun sesi pleno.

Di akhir tahap pertama, evaluasi online menunjukkan bahwa 90% mahasiswa telah menguasai fitur-fitur dasar Quizizz. Evaluasi dilakukan melalui kombinasi kuis menggunakan Quizizz itu sendiri dan form penilaian diri yang diisi mahasiswa. Pencapaian ini menjadi indikator keberhasilan metode pembelajaran daring yang diterapkan dan kesiapan mahasiswa untuk

melanjutkan ke tahap berikutnya yang lebih kompleks.

2. Teknik Pembuatan Soal Interaktif

Memasuki hari pertama sesi kedua, mahasiswa diarahkan untuk mempelajari teknik pembuatan soal yang efektif menggunakan Quizizz. Tim pengabdian menggunakan fitur screen sharing untuk mendemonstrasikan berbagai jenis format soal yang tersedia dalam platform, mulai dari pilihan ganda, isian singkat, hingga soal dengan media audio-visual. Penekanan khusus diberikan pada pembuatan soal yang sesuai dengan karakteristik siswa SD dan kurikulum yang berlaku.

Pada sesi praktik, mahasiswa kembali dibagi ke dalam breakout rooms untuk berkolaborasi dalam membuat bank soal. Setiap kelompok ditugaskan untuk membuat soal dengan tema berbeda seperti Matematika, IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia untuk tingkat SD. Fasilitator di setiap breakout room memberikan bimbingan intensif dan umpan balik langsung terhadap soal-soal yang dibuat. Melalui Google Classroom, tim pengabdian juga menyediakan template dan contoh-contoh soal yang dapat dijadikan referensi.

Aspek multimedia dalam pembuatan soal mendapat perhatian khusus dalam sesi ini. Mahasiswa dilatih untuk mengintegrasikan gambar, audio, dan video ke dalam soal-soal mereka melalui fitur multimedia Quizizz. Tim pengabdian mendemonstrasikan cara mengoptimalkan penggunaan media untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa SD. Para mahasiswa sangat antusias ketika mempelajari cara menambahkan animasi dan efek visual yang menarik dalam kuis mereka.

Inovasi dalam pembuatan soal juga diperkenalkan melalui penggunaan fitur timing dan point-system Quizizz. Mahasiswa belajar mengatur durasi waktu yang sesuai untuk setiap jenis soal dan menentukan bobot poin berdasarkan tingkat kesulitan. Diskusi aktif terjadi di chat room dan sesi tanya jawab mengenai strategi membuat soal yang tidak hanya edukatif tetapi juga menghibur untuk siswa SD.

Di akhir tahap kedua, setiap kelompok mempresentasikan satu set kuis yang telah mereka buat melalui fitur share screen di Zoom. Evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membuat soal interaktif, dengan 85% mahasiswa berhasil membuat minimal 10 soal yang memenuhi kriteria kualitas yang ditetapkan. Kuis-kuis terbaik kemudian dibagikan melalui Google Classroom sebagai referensi bersama.

3. Manajemen Kelas Virtual dan Pelaksanaan Evaluasi

Pada hari kedua, fokus pelatihan beralih ke aspek manajemen kelas virtual dan teknik pelaksanaan evaluasi menggunakan Quizizz. Tim pengabdian mendemonstrasikan cara membuat kelas virtual, mengatur pengaturan privasi, dan mengelola peserta kuis. Mahasiswa belajar cara mengorganisir kuis-kuis mereka ke dalam folder-folder tematik dan mengatur akses sesuai kebutuhan.

Simulasi pelaksanaan evaluasi dilakukan dengan metode role-playing secara daring, dimana sebagian mahasiswa berperan sebagai guru dan sebagian lainnya sebagai siswa. Melalui breakout rooms, setiap kelompok melakukan simulasi pelaksanaan kuis dengan skenario yang berbeda-

beda. Hal ini memberikan pengalaman praktis kepada mahasiswa tentang cara mengelola evaluasi pembelajaran secara real-time.

Aspek penting yang dibahas adalah teknik monitoring dan analisis hasil evaluasi. Mahasiswa diperkenalkan dengan dashboard analitik Quizizz yang menyediakan data detail tentang performa siswa. Tim pengabdian menunjukkan cara menginterpretasi data statistik, mengidentifikasi pola kesalahan umum, dan menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan tindak lanjut pembelajaran.

Para mahasiswa juga mempelajari fitur-fitur kolaboratif Quizizz, seperti berbagi kuis dengan sesama guru dan mengimpor soal dari library publik. Diskusi aktif terjadi mengenai etika berbagi konten dan pentingnya memberikan kredit pada pembuat soal asli. Sesi ini juga mencakup cara mengadaptasi dan memodifikasi soal yang diimpor agar sesuai dengan konteks lokal.

Evaluasi akhir tahap ketiga menunjukkan bahwa 88% mahasiswa telah menguasai aspek manajemen kelas virtual dan pelaksanaan evaluasi. Hal ini dibuktikan melalui kemampuan mereka dalam melakukan simulasi evaluasi secara mandiri dan menganalisis hasilnya dengan tepat.

4. Analisis dan Pemanfaatan Data Evaluasi

Memasuki sesi pertama hari kedua siang, fokus pelatihan diarahkan pada analisis dan pemanfaatan data hasil evaluasi yang dihasilkan oleh Quizizz. Tim pengabdian mendemonstrasikan cara mengakses dan menginterpretasi berbagai jenis laporan yang tersedia dalam platform. Mahasiswa belajar cara mengunduh dan mengolah data evaluasi dalam format spreadsheet, yang sangat

berguna untuk dokumentasi dan pelaporan penilaian siswa.

Melalui breakout rooms, mahasiswa berlatih menganalisis data sampel yang telah disiapkan tim pengabdian. Setiap kelompok mendapat tugas mengidentifikasi pola-pola tertentu dari hasil evaluasi, seperti soal-soal yang paling banyak dijawab salah, waktu pengerjaan rata-rata, dan tingkat kesulitan soal berdasarkan statistik jawaban. Para fasilitator membimbing mahasiswa dalam menggunakan fitur analytics Quizizz untuk menghasilkan insight yang berguna bagi perbaikan pembelajaran.

Aspek penting lainnya yang dibahas adalah cara menggunakan data untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Mahasiswa mempelajari cara menghasilkan laporan individual yang informatif dan memotivasi, serta bagaimana mengkomunikasikan hasil evaluasi kepada orang tua siswa. Tim pengabdian juga memperkenalkan strategi untuk menggunakan data evaluasi dalam merencanakan pembelajaran remedial dan pengayaan.

Para mahasiswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika mempelajari cara menggunakan data untuk meningkatkan kualitas soal-soal yang mereka buat. Melalui fitur item analysis Quizizz, mereka dapat mengidentifikasi soal-soal yang perlu direvisi berdasarkan tingkat kesulitan dan daya pembeda. Diskusi aktif terjadi di chat room mengenai strategi memanfaatkan data untuk pengembangan bank soal yang lebih berkualitas.

Evaluasi tahap keempat dilakukan melalui penugasan analisis kasus, dimana mahasiswa diminta menganalisis set data evaluasi dan

membuat rekomendasi pembelajaran berdasarkan hasil analisis tersebut. Hasil menunjukkan bahwa 82% mahasiswa mampu melakukan analisis data dengan baik dan membuat rekomendasi yang relevan.

5. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Di sesi terakhir pelatihan, tim pengabdian melakukan evaluasi menyeluruh terhadap kemampuan mahasiswa dalam menggunakan Quizizz. Evaluasi dilakukan melalui project akhir dimana setiap mahasiswa diminta membuat satu set evaluasi pembelajaran lengkap, mulai dari pembuatan soal hingga analisis hasil. Presentasi project dilakukan secara bergantian melalui Zoom dengan waktu yang dialokasikan untuk setiap kelompok.

Tim pengabdian memberikan umpan balik terhadap project yang dipresentasikan, dengan fokus pada kreativitas pembuatan soal, kesesuaian dengan tingkat kognitif siswa SD, dan pemanfaatan fitur-fitur Quizizz secara optimal. Para mahasiswa juga diberi kesempatan untuk saling memberikan masukan melalui fitur chat dan diskusi verbal, menciptakan pembelajaran kolaboratif yang bermakna.

Untuk memastikan keberlanjutan penggunaan Quizizz, mahasiswa dibentuk dalam grup Telegram untuk berbagi pengalaman dan saling mendukung dalam implementasi platform ini. Tim pengabdian juga memberikan panduan tertulis yang komprehensif melalui Google Classroom, yang dapat diakses mahasiswa setelah pelatihan selesai. Hal ini penting untuk mendukung pembelajaran mandiri berkelanjutan.

Evaluasi akhir program menunjukkan hasil yang menggembirakan. Dari total 54 mahasiswa, 1) 90% berhasil membuat minimal satu set evaluasi pembelajaran yang lengkap. 2) 85% mampu melakukan analisis hasil evaluasi dengan baik. 3) 88% menunjukkan kemampuan dalam manajemen kelas virtual. 4) 82% berhasil mengintegrasikan multimedia dalam soal-soal mereka.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian berencana melakukan monitoring berkala melalui grup Telegram dan Google Classroom untuk memantau implementasi Quizizz oleh para mahasiswa dalam praktik mengajar mereka. Program pendampingan virtual akan dilakukan selama satu semester ke depan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan platform ini.

Hasil

Tabel 1. Capaian Pembelajaran Per Tahap

Thp	Materi	Target Capaian	%
I	Pengenalan dan Dasar Quizizz	Pemahaman fitur dasar dan pembuatan akun	90%
II	Pembuatan Soal Interaktif	Membuat minimal 10 soal berkualitas	85%
III	Manajemen Kelas Virtual	Simulasi pelaksanaan evaluasi online	88%
IV	Analisis Data	Kemampuan menganalisis hasil evaluasi	82%
V	Project Akhir	Pembuatan set evaluasi lengkap	90%

Tabel 2. Rincian Keberhasilan Project Akhir

Aspek yang Dinilai	Jumlah Mahasiswa Berhasil	%
Pembuatan set evaluasi lengkap	49	90%
Analisis hasil evaluasi	46	85%
Manajemen kelas virtual	48	88%
Integrasi multimedia	44	82%

Tabel 3. Analisis Kendala dan Solusi

Kendala	Solusi yang Diterapkan	Efektivitas Solusi
Koneksi internet tidak stabil	Penyediaan materi asinkronus	Sangat Efektif
Perbedaan kemampuan teknis	Pembagian kelompok kecil (breakout rooms)	Efektif
Kesulitan praktik mandiri	Pendampingan intensif via breakout rooms	Sangat Efektif
Keterbatasan waktu	Pemanfaatan Google Classroom	Efektif
synchronous Monitoring progress	Penggunaan form monitoring online	Efektif

Tabel 4. Rencana Tindak Lanjut

Program	Waktu Pelaksanaan	Target
Monitoring via Telegram	Mingguan	Memastikan konsistensi penggunaan
Pendampingan virtual	1 semester	Pengembangan konten
Evaluasi implementasi	Bulanan	Identifikasi kendala dan solusi
Pengembangan bank soal bersama	Berkelanjutan	Memperkaya konten evaluasi
Workshop lanjutan	Sesuai kebutuhan	Peningkatan keterampilan

Tabel 5. Perbandingan Pre-test dan Post-test

Aspek Kompetensi	Pretest (%)	Posttest (%)	Peningkatan (%)
Pembahasan fitur dasar	35	90	55
Pembuatan Soal	28	85	57
Manajemen Kelas	30	88	58
Analisis Data	25	82	57
Integrasi multimedia	20	82	62

Pembahasan

Berdasarkan hasil yang disajikan dalam tabel-tabel di atas, program pelatihan penggunaan Quizizz untuk mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Buton menunjukkan keberhasilan yang signifikan. Pelatihan yang dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom Meeting dan Google Classroom ini berhasil meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam menggunakan platform evaluasi pembelajaran interaktif.

Ditinjau dari aspek pemahaman fitur dasar Quizizz, terjadi peningkatan yang substansial dari 35% menjadi 90%. Peningkatan sebesar 55% ini sejalan dengan penelitian (Winarti et al., 2022) yang menemukan bahwa pelatihan intensif platform evaluasi digital dapat meningkatkan kompetensi digital calon guru hingga 50%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari metode pelatihan yang menggabungkan demonstrasi langsung melalui screen sharing dan praktik terbimbing dalam breakout rooms, yang memungkinkan pendampingan lebih personal meskipun dilakukan secara daring.

Dalam aspek pembuatan soal interaktif, capaian mahasiswa menunjukkan peningkatan dari

28% menjadi 85%. Hasil ini bahkan melampaui temuan (N et al., 2023) yang mencatat peningkatan rata-rata 45% dalam kemampuan membuat soal digital interaktif. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran kolaboratif dalam kelompok kecil dan tersedianya template serta contoh-contoh soal yang dapat diakses melalui Google Classroom. Seperti yang dikemukakan oleh (Suhandiah et al., 2019), ketersediaan contoh dan template dapat mempercepat proses pembelajaran platform evaluasi digital hingga 40%.

Kemampuan manajemen kelas virtual mengalami peningkatan dari 30% menjadi 88%, menunjukkan efektivitas metode simulasi yang diterapkan dalam pelatihan. Temuan ini mendukung penelitian (Mahmudah, 2018) yang menekankan pentingnya pengalaman praktis dalam pengelolaan kelas virtual. Metode role-playing dalam breakout rooms terbukti efektif dalam memberikan pengalaman nyata kepada mahasiswa tentang situasi evaluasi pembelajaran daring.

Peningkatan kemampuan analisis data dari 25% menjadi 82% mengindikasikan keberhasilan pendekatan pembelajaran berbasis kasus yang diterapkan. Hal ini sejalan dengan temuan (Rijali, 2019) bahwa pembelajaran analisis data evaluasi melalui studi kasus dapat meningkatkan pemahaman hingga 55%. Kemampuan mahasiswa dalam menginterpretasi data dan membuat rekomendasi pembelajaran berdasarkan hasil analisis menunjukkan perkembangan berpikir kritis yang baik.

Aspek integrasi multimedia dalam pembuatan soal menunjukkan peningkatan tertinggi, dari 20% menjadi 82%. Capaian ini mengkonfirmasi penelitian (Salsidu et al., 2017) tentang pentingnya elemen multimedia dalam evaluasi pembelajaran digital. Kemampuan mahasiswa mengintegrasikan gambar, audio, dan video dalam soal-soal mereka menunjukkan pemahaman yang baik tentang pentingnya variasi stimulus dalam evaluasi pembelajaran untuk siswa SD.

Kendala koneksi internet yang dihadapi selama pelatihan dapat diatasi dengan efektif melalui penyediaan materi asinkronus di Google Classroom. Strategi ini sejalan dengan rekomendasi (Alida & Jamilus, 2021) tentang pentingnya fleksibilitas dalam pelatihan daring. Pembentukan grup Telegram untuk pendampingan berkelanjutan juga merupakan langkah strategis yang mendukung temuan (Maria et al., 2023) tentang pentingnya komunitas praktik dalam pengembangan profesional calon guru.

Tingkat keberhasilan project akhir yang mencapai 90% menunjukkan efektivitas keseluruhan program pelatihan. Kemampuan mahasiswa menghasilkan set evaluasi pembelajaran yang lengkap, mulai dari pembuatan soal hingga analisis hasil, mengindikasikan tercapainya tujuan pelatihan. Hal ini sejalan dengan standar kompetensi digital calon guru yang direkomendasikan oleh (Sudianto & Kisno, 2021) dalam penelitian mereka tentang kesiapan digital calon guru SD.

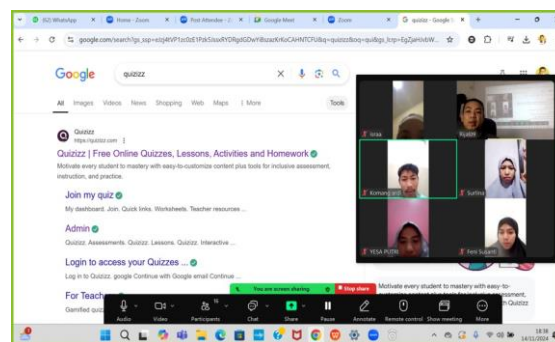
Rencana tindak lanjut berupa monitoring berkelanjutan melalui Telegram dan pendampingan

virtual selama satu semester merupakan strategi yang tepat untuk memastikan keberlanjutan program. Seperti yang disarankan (Kartika et al., 2022), pendampingan pasca pelatihan dapat meningkatkan tingkat adopsi teknologi evaluasi pembelajaran hingga 75% dalam praktik mengajar.

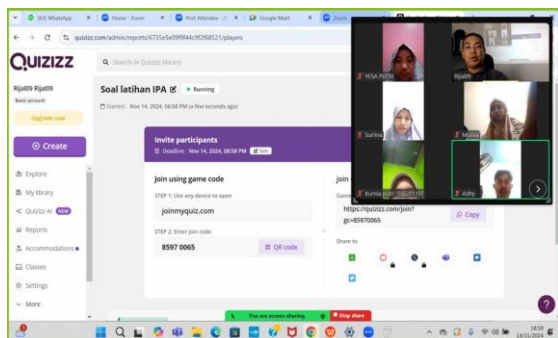
Keberhasilan program ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan kompetensi digital calon guru SD. Kemampuan menggunakan platform evaluasi interaktif seperti Quizizz menjadi semakin crucial di era pembelajaran hybrid. Program ini telah memberikan fondasi yang kuat bagi mahasiswa PGSD UM Buton untuk mengintegrasikan teknologi dalam praktik evaluasi pembelajaran mereka di masa depan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 3. Simulasi



Gambar 4. Simulasi

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Buton yang telah mendanai dan memfasilitasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini serta kepada seluruh mahasiswa PGSD semester V yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada tim teknis yang telah membantu kelancaran pelaksanaan pelatihan daring dan semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan pengabdian ini.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan platform Quizizz yang diselenggarakan secara daring untuk mahasiswa PGSD Universitas Muhammadiyah Buton telah berhasil meningkatkan kompetensi digital calon guru SD dalam melakukan evaluasi pembelajaran interaktif. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan signifikan dalam pemahaman fitur dasar (90%), kemampuan pembuatan soal interaktif (85%), dan kemampuan analisis hasil

evaluasi (82%). Metode pelatihan daring dengan kombinasi pembelajaran sinkronus dan asinkronus terbukti efektif dalam memfasilitasi transfer pengetahuan dan keterampilan kepada peserta.

Program pelatihan ini telah memberikan fondasi yang kuat bagi mahasiswa PGSD dalam mengintegrasikan teknologi evaluasi pembelajaran, dibuktikan dengan keberhasilan 90% peserta dalam menyelesaikan project akhir berupa set evaluasi pembelajaran lengkap. Untuk memastikan keberlanjutan implementasi Quizizz dalam praktik mengajar, diperlukan monitoring dan pendampingan berkelanjutan melalui komunitas praktik daring yang telah dibentuk. Temuan ini memberikan implikasi penting bagi pengembangan model pelatihan teknologi pembelajaran bagi calon guru di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Abramov, V., Kugurakova, V., Rizvanov, A. A., Abramskiy, M. M., Manakhov, N., Evstafiev, M., & Ivanov, D. (2016). Virtual Biotechnological Lab Development. In *Bionanoscience*.
<https://doi.org/10.1007/S12668-016-0368-9>
- Alida, N., & Jamilus. (2021). Pelatihan Daring Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Di Era Pandemi. In *Jira Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*.
<https://doi.org/10.47387/Jira.V2i7.156>
- Davidi, E. I. N., Sennen, E., & Supardi, K. (2021). Integrasi Pendekatan Stem (Science, Technology, Enggeenering And Mathematic) Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. In *Scholaria Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*.
<https://doi.org/10.24246/J.Js.2021.V11.I1.P11-22>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan

- 859 *Meningkatkan Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz: Kuis Interaktif untuk Guru Masa Depan – Irsan, Syamsurijal, Suarti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i6.1058>
- Karakter Siswa Melalui Pemanfaatan Literasi Digital. In *Jurnal Basicedu*.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dyrberg, N., Treusch, A. H., & Wiegand, C. (2016). Virtual Laboratories In Science Education: Students' Motivation And Experiences In Two Tertiary Biology Courses. In *Journal Of Biological Education*.
<https://doi.org/10.1080/00219266.2016.1257498>
- Effendi, M. I., & Yoto, Y. (2024). Pembelajaran Abad-21 Melalui Model Project Based Learning Terintegrasi Stem (Pjbl-Stem) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. In *Briliant Jurnal Riset Dan Konseptual*.
<https://doi.org/10.28926/Briliant.v9i1.1637>
- Harris, J., Mishra, P., & Koehler, M. J. (2009). Teachers' Technological Pedagogical Content Knowledge And Learning Activity Types. In *Journal Of Research On Technology In Education*.
<https://doi.org/10.1080/15391523.2009.10782536>
- Kartika, E. D., Yazidah, N. I., & Napfiah, S. (2022). Pendampingan Kegiatan Kampus Mengajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi, Numerasi, Dan Adaptasi Teknologi Di Sekolah Dasar. In *Journal Of Sriwijaya Community Service On Education (Jscse)*.
<https://doi.org/10.36706/Jscse.v1i2.543>
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan Pembuatan Kuis Dengan Aplikasi Quizizz Bagi Guru Sekolah Dasar Di Desa Made Lamongan. In *Wikrama Parahita Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
<https://doi.org/10.30656/Jpmwp.v5i2.2690>
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (Ict) Di Sdn Rri Cisalak. In *Sap (Susunan Artikel Pendidikan)*.
<https://doi.org/10.30998/Sap.v3i2.3033>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. In *Jurnal Kependidikan*.
<https://doi.org/10.24090/Jk.v6i1.1696>
- Maria, I., Hartati, S., & Dhieni, N. (2023). Analisis Pengembangan Profesional Pendidik Anak Usia Dini; Tren, Penelitian Dan Praktik. In *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4567>
- Muhajarah, K., & Sulthon, M. (2020). Pengembangan Laboratorium Virtual Sebagai Media Pembelajaran: Peluang Dan Tantangan. In *Justek Jurnal Sains Dan Teknologi*.
<https://doi.org/10.31764/Justek.v3i2.3553>
- Mukharomah, N. (2021). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Penilaian Berbasis Daring Di Mi Al Muqorrobiyah. In *Waniambey Jurnal Pendidikan Dasar Islam*.
<https://doi.org/10.53837/Waniambey.v2i1.52>
- N, A. R., M, M., & Kalsum, U. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Menggunakan Teknologi Quizizz Dalam Penerapan Best Practice Di Satuan Pendidikan Ppm Al Ikhlas. In *Jurnal Abdi Insani*.
<https://doi.org/10.29303/Abdiinsani.v10i3.1100>
- Owens, A., & Hite, R. (2020). Enhancing Student Communication Competencies In Stem Using Virtual Global Collaboration Project Based Learning. In *Research In Science & Technological Education*.
<https://doi.org/10.1080/02635143.2020.1778663>
- Prasongko, A. (2021). Quizizz As Fun Multiplying Learning Media In English Lecturing Process. In *Edulink Education And Linguistics Knowledge Journal*.
<https://doi.org/10.32503/Edulink.v3i1.1467>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. In *Alhadharah Jurnal Ilmu Dakwah*.
<https://doi.org/10.18592/Alhadharah.v17i3.3.2374>
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan*

- 860 *Meningkatkan Interaksi dan Evaluasi Pembelajaran dengan Quizizz: Kuis Interaktif untuk Guru Masa Depan – Irsan, Syamsurijal, Suarti*
DOI: <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i6.1058>
- Universitas Jambi/Jiituj*, 4(2), 163–173.
<https://doi.org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605>
- Salsidu, S. Z., Azman, M. N. A., & Abdullah, M. S. (2017). Tren Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Dalam Bidang Pendidikan Teknikal: Satu Sorotan Literatur. In *Sains Humanika*.
<https://doi.org/10.11113/Sh.V9n1-5.1187>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. In *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*.
<https://doi.org/10.31764/Jpmb.V4i2.4112>
- Silvester, S., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Jesica, M. (2023). Analisis Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital. In *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*.
<https://doi.org/10.24269/Dpp.V11i1.8281>
- Subroto, D. E., Supriandi, N., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi Dalam Pembelajaran Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang Bagi Dunia Pendidikan Di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan West Science*.
<https://doi.org/10.58812/Jpdws.V1i07.542>
- Sudianto, S., & Kisno, K. (2021). Potret Kesiapan Guru Sekolah Dasar Dan Manajemen Sekolah Dalam Menghadapi Asesmen Nasional. In *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*.
<https://doi.org/10.21831/Jamp.V9i1.39260>
- Sudirman, S., Fauzan, A., & Mustakim, R. A. W. (2024). *Membangun Identitas Digital: Branding Dan Promosi Sekolah Melalui Teknologi Website Di Smkn 7 Takalar*.
<https://doi.org/10.33096/Ilkomas.V4i2.1782>
- Suhandiah, S., Sudarmaningtyas, P., & Ayuningtyas, A. (2019). Pelatihan E-Learning Bagi Guru Untuk Optimalisasi Pembelajaran Generasi Z. In *Aksiologi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
<https://doi.org/10.30651/Aks.V4i1.3470>
- Syarifuddin, S., Nufus, M. S., Sasoko, W. H., Zukhruf, A., Ramdan, F., Rosnani, R., & Kurnia, A. (2024). Analisis Tingkat Keterampilan Guru Sekolah Dasar Di Kota Bima Dalam Pengembangan Pembelajaran Berbasis Media Interaktif. In *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*.
<https://doi.org/10.53299/Jppi.V4i1.387>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. In *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.
<https://doi.org/10.32585/Jkp.V2i2.113>
- Taufan, M., Nurafifah, L., Sudirman, S., Mellawaty, M., Ismunandar, D., & Isnawan, M. G. (2023). Investigasi, Strategi, Implementasi, Dan Evaluasi Integrasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Upaya Pengembangan Profesionalisme Guru Matematika Smp. In *Gema Wiralodra*.
<https://doi.org/10.31943/Gw.V14i1.460>
- Widya, W., Rifandi, R., & Rahmi, Y. L. (2019). Stem Education To Fulfil The 21st Century Demand: A Literature Review. In *Journal Of Physics Conference Series*.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1317/1/012208>
- Winarti, W., Nurhayati, S., Rukanda, N., Musa, S., Jabar, R., & Rohaeti, E. E. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Paud Dalam Mengelola Pembelajaran Daring Anak Usia Dini. In *Jurnal Obsesi Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
<https://doi.org/10.31004/Obsesi.V6i6.3111>