



PELATIHAN PENGGUNAAN GAMIFIKASI KEPADA GURU-GURU UNTUK MENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN DI SMPN 38 PEKANBARU

Nurul Fauziah^{1*}, Fatia Kurniati², Ibnu Hajar³, Astri Wahyuni⁴, Diana Molly⁵, Qiara Nur Halifa⁶, Mellisa⁷

¹Universitas Islam Riau

²Universitas Islam Riau

³Universitas Islam Riau

⁴Universitas Islam Riau

⁵Universitas Islam Riau

⁶Universitas Islam Riau

⁷Universitas Islam Riau

Email korespondensi : fauziahnurul@edu.uir.ac.id

Keywords:

Training, Gamification, Learning Process

ABSTRACT

This community service aims to provide training on gamification to teachers with gamification training to support the learning process at SMPN 38 Pekanbaru. Implementing service activities involves interviews, socialization, training, discussions, and questions and answers. The results of this community service show that teachers at SMPN 38 Pekanbaru have not yet used various gamification platforms optimally, which can help support the learning process. Still, after socialization and training, the teachers understand and will try to use them in the learning. The conclusion is that after training on gamification, teachers already understand and will try to use it in the learning process as an evaluation tool to support the learning process.

Keywords:

Pelatihan, Gamifikasi, Proses Pembelajaran

ABSTRAK

Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pelatihan penggunaan gamifikasi kepada guru-guru untuk menunjang proses pembelajaran di SMPN 38 Pekanbaru. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan cara wawancara, sosialisasi, pelatihan, diskusi, dan tanya jawab. Hasil pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa guru-guru di SMPN 38 Pekanbaru belum menggunakan secara maksimal berbagai *platform* gamifikasi yang bisa membantu menunjang proses pembelajaran, tapi setelah dilakukannya sosialisasasi dan pelatihan, guru-guru sudah memahami dan akan mencoba menggunakannya pada proses pembelajaran. Kesimpulannya adalah setelah dilakukannya pelatihan penggunaan gamifikasi guru-guru sudah memahami dan akan mencoba menggunakannya pada proses pembelajaran sebagai salah satu alat evaluasi untuk menunjang proses pembelajaran.

Received: 10-11-2024

Accepted: 30-12-2024

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan investasi yang paling utama bagi setiap bangsa apalagi bagi bangsa yang sedang berkembang. Pembangunan hanya dapat dilakukan oleh manusia yang dipersiapkan melalui pembelajaran guna mencapai esensi kemanusiaan (Idrus, 2019). Pengembangan pembelajaran tidak terlepas dari tanggung jawab seorang pendidik, bagaimana pendidik tersebut melakukan transformasi ilmu yang dimiliki dengan perangkat pembelajaran yang telah ada, serta dengan memperhatikan metode dan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, maka dalam proses pembelajaran guru harus melakukan suatu kegiatan yang dinamakan dengan evaluasi (Maisyaroh et al., 2021).

Evaluasi adalah proses menentukan nilai suatu objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu, dimana objeknya adalah hasil belajar peserta didik dan kriterianya adalah ukuran (sedang, rendah, tingginya) (Suarga, 2019). Evaluasi merupakan bagian dari proses pembelajaran yang secara keseluruhan tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar, melaksanakan evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran mempunyai arti yang sangat utama, karena evaluasi merupakan alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian keberhasilan yang telah dicapai peserta didik atas materi yang telah disampaikan, sehingga dengan adanya evaluasi maka tujuan dari pembelajaran akan terlihat secara akurat dan meyakinkan (Maisyaroh et al., 2021).

Evaluasi sebagai bagian dari program pembelajaran perlu dioptimalkan, karena bukan hanya bertumpu pada penilaian hasil belajar, tetapi juga perlu penilaian terhadap *input*, proses, dan *output*. Salah satu faktor yang penting untuk efektivitas pembelajaran adalah faktor evaluasi baik terhadap proses belajar maupun terhadap hasil pembelajaran. Evaluasi dapat mendorong peserta didik untuk lebih giat belajar secara terus menerus dan juga mendorong guru untuk lebih meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta mendorong pengelola pendidikan untuk lebih meningkatkan fasilitas dan kualitas belajar peserta didik (Maisyaroh et al., 2021).

Mitra pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru di SMP Negeri 38 Pekanbaru.

SMP Negeri 38 Pekanbaru terletak di jalan Jalan Tuah Sekata, Bambu kuning, Kecamatan Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, beroperasi sejak tahun 2014, sudah terakreditasi A dan menggunakan Kurikulum Merdeka. SMP Negeri 38 Pekanbaru memiliki tenaga pendidik dan tenaga pendidikan sebanyak 40 orang dan memiliki sekitar 652 peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara tim pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya, dapat ditemukan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik masih kurang memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah, seperti menggunakan proyektor dan *wifi*. Penggunaan proyektor dan *wifi* sekolah sangat dapat menunjang proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar yang diharapkan belum tercapai secara maksimal dan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Fadhilah, 2014). Guru bisa memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan instrumen evaluasi (instrumen penilaian pembelajaran) yang tepat, menarik, dan tidak monoton bagi peserta didik. Guru masih belum maksimal menggunakan instrumen penilaian pembelajaran yang berbasis digital yang berpeluang meningkatkan hasil belajar peserta didik, padahal didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai (Santoso et al., 2023).

Instrumen penilaian pembelajaran merupakan alat yang dipakai untuk mengumpulkan data dalam penilaian pembelajaran. Secara garis besar alat ukur penilaian pembelajaran terdiri dari dua macam, yaitu tes dan non tes. Menilai evaluasi pembelajaran sesuai dengan era Revolusi Industri 5.0 banyak memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), sehingga perkembangan TIK dapat membantu dunia pendidikan dalam pengembangan alat penilaian hasil belajar peserta didik. Teknologi memiliki peran penting dalam penilaian pembelajaran agar efektif dan efisien. Teknologi dapat membantu guru menilai pembelajaran peserta didik serta kinerja mereka di kelas (Suardipa & Primayana, 2023). Penggunaan TIK dalam penilaian melibatkan penggunaan perangkat digital untuk membantu dalam pengembangan, penyediaan, penyimpanan atau pelaporan tugas penilaian peserta didik, tanggapan,

nilai atau umpan balik. TIK tidak hanya digunakan ketika siswa menyelesaikan ujian atau unjuk kerja, namun bisa dimanfaatkan untuk mengolah nilai (Maisyaroh et al., 2021). Instrumen atau alat yang biasa digunakan dalam proses penilaian pembelajaran berbasis digital adalah seperti *Kahoot* dan *Quiziz*.

Kahoot dan *Quiziz* merupakan aplikasi pendidikan berbasis *game* yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif. *Kahoot* dan *Quiziz* memiliki kelebihan yaitu soal-soal yang disajikan memiliki batasan waktu, peserta didik diajarkan untuk berpikir secara tepat dan cepat dalam mengerjakan soal. Aplikasi ini juga mempunyai kelebihan dalam hal jawaban dari soal yang ditampilkan dengan warna dan gambar serta terlihat pada komputer guru (sebagai operator) dan dalam *smartphone* peserta didik akan berganti secara otomatis sesuai dengan urutan soal yang disajikan. Aplikasi ini memiliki fitur yang interaktif dan menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Kuis yang dibuat oleh guru dapat dipersonalisasi dengan menambahkan gambar, video atau audio sesuai materi pembelajaran (Nurhayati & Mariam, 2023).

Beberapa hal yang menyebabkan guru masih kurang memanfaatkan *platform* penilaian pembelajaran yang berbasis digital seperti *Kahoot* dan *Quiziz*, diantaranya: 1) keterbatasan pengetahuan teknologi. Mitra belum begitu mengenal atau memahami potensi *platform* seperti *Kahoot* dan *Quizizz*. Banyak guru yang masih berfokus pada metode tradisional atau belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran serta kurangnya pelatihan terkait penggunaan alat pembelajaran digital dapat menyebabkan mereka ragu untuk mencoba sesuatu yang baru; 2) infrastruktur dan aksesibilitas teknologi. Akses terbatas ke fasilitas komputer atau *smartphone* juga bisa menjadi kendala yang mempengaruhi penggunaan alat ini dalam proses belajar mengajar; 3) kebiasaan dengan metode tradisional. Beberapa guru sudah merasa nyaman dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan ujian kertas dan merasa tidak ada urgensi untuk beralih ke *platform* digital. Guru yang sudah terbiasa dengan metode manual mungkin merasa *Kahoot* dan *Quizizz* adalah hal yang rumit atau terlalu modern untuk diaplikasikan

di kelas; 4) persepsi terhadap efektivitas *platform*. Beberapa guru masih meragukan efektivitas *Kahoot* dan *Quizizz* dalam meningkatkan pemahaman peserta didik dan menganggap *platform* ini hanya sebagai media hiburan, bukan alat pembelajaran yang serius. Kekhawatiran bahwa peserta didik akan terlalu fokus pada aspek gamifikasi dan kompetisi daripada benar-benar belajar; 5) manajemen kelas. Guru merasa tantangan dalam mengelola kelas saat menggunakan *Kahoot* atau *Quizizz*, terutama jika peserta didik menjadi terlalu kompetitif atau sulit dikendalikan selama sesi berlangsung. Kekhawatiran ini bisa membuat mereka lebih memilih metode pengajaran yang lebih terstruktur dan terkontrol; 6) kurangnya waktu untuk adaptasi. Guru memiliki keterbatasan waktu dalam menyiapkan materi dan belajar menggunakan alat baru. Mengadaptasi *Kahoot* dan *Quizizz* memerlukan waktu tambahan untuk memahami fitur-fitur, membuat konten kuis, dan mengintegrasikan alat ini ke dalam proses pembelajaran.

Solusi permasalahan yang dapat diberikan terhadap permasalahan mitra pengabdian adalah sebagai berikut: 1) pengenalan *platform* gamifikasi *Kahoot* dan *Quiziz* kepada guru-guru di SMPN 38 Pekanbaru; 2) pendampingan pembuatan akun *Kahoot* dan *Quiziz* oleh guru-guru di SMPN 38 Pekanbaru; 3) pelatihan dan pendampingan penggunaan *platform* gamifikasi *Kahoot* dan *Quiziz*. Memberikan pelatihan intensif bagi guru untuk menggunakan *platform* ini dan memahami potensi pembelajaran interaktif yang ditawarkan; 4) pengintegrasian dengan kurikulum dengan menyesuaikan penggunaan *Kahoot* dan *Quiziz* dengan kebutuhan kurikulum; 5) pendekatan bertahap dengan memulai penggunaan *platform* ini dengan topik atau materi yang lebih ringan dan mudah, sehingga guru dan peserta didik dapat terbiasa secara bertahap tanpa merasa terbebani; 6) guru memiliki akun *Kahoot* dan *Quiziz* serta bisa menggunakan *platform* gamifikasi tersebut di dalam proses pembelajaran secara maksimal; 7) dengan pemahaman dan pendampingan yang tepat, penggunaan *Kahoot* dan *Quiziz* dapat diintegrasikan secara efektif dalam proses pembelajaran.

Tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pendampingan dan pelatihan kepada guru-guru di SMPN 38 Pekanbaru untuk menggunakan

platform gamifikasi berbasis TIK untuk menunjang proses pembelajaran.

2. METODE

Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan pada hari Selasa/03 Desember 2024 di aula pertemuan SMPN 38 Pekanbaru. Peserta pengabdian kepada masyarakat yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 25 orang guru.

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan yang dilakukan dalam bentuk: 1) wawancara; 2) sosialisasi; 3) pelatihan dan pendampingan; 4) diskusi; dan 5) tanya jawab. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi atau berbagi informasi mengenai *platform Quiziz* dan *Kahoot* mulai dari pengenalan *platform* cara membuat akun dan cara menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada *platform* tersebut. Selanjutnya peserta diberikan kesempatan serta pendampingan untuk membuat akun dan membuat beberapa contoh soal sesuai mata pelajaran yang diampu menggunakan *platform Kahoot* dan *Quiziz*. Setelah selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Terakhir narasumber mengajak peserta pengabdian untuk join dan memainkan salah satu soal dalam bentuk *game* yang sudah dibuat sebelumnya. Bagan alir kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1. di bawah ini.



Gambar 1. Bagan Alir Kegiatan PKM

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan pada hari Selasa/03 Desember 2024 di aula pertemuan SMPN 38 Pekanbaru. Peserta pengabdian kepada masyarakat yang mengikuti kegiatan ini berjumlah 25 orang guru.

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan yang dilakukan dalam bentuk: 1) wawancara; 2) sosialisasi; 3) pelatihan dan pendampingan; 4) diskusi; dan 5) tanya jawab. Dalam hal ini, kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sosialisasi atau berbagi informasi mengenai *platform Quiziz* dan *Kahoot* mulai dari pengenalan *platform* cara membuat akun dan cara menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada

platform tersebut. Selanjutnya peserta diberikan kesempatan serta pendampingan untuk membuat akun dan membuat beberapa contoh soal sesuai mata pelajaran yang diampu menggunakan *platform Kahoot* dan *Quiziz*. Setelah selesai, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab. Terakhir narasumber mengajak peserta pengabdian untuk join dan memainkan salah satu soal dalam bentuk *game* yang sudah dibuat sebelumnya.

Kegiatan pengabdian ini dimulai pada jam 14.00 WIB yang dihadiri oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa FKIP Universitas Islam Riau serta peserta pengabdian kepada masyarakat yaitu guru-guru di SMPN 38 Pekanbaru. Kegiatan ini dilaksanakan sampai jam 17.00 WIB.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan karena ditemukannya suatu permasalahan dalam proses pembelajaran. Guru dan peserta didik masih kurang memaksimalkan penggunaan fasilitas yang ada di sekolah, seperti menggunakan proyektor dan *wifi*. Penggunaan proyektor dan *wifi* sekolah sangat dapat menunjang proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar yang diharapkan belum tercapai secara maksimal dan belum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Guru bisa memanfaatkan TIK dalam proses pembelajaran, sehingga dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu cara untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut adalah dengan menggunakan instrumen evaluasi (instrumen penilaian pembelajaran) yang tepat, menarik, dan tidak monoton bagi peserta didik. Guru masih belum maksimal menggunakan instrumen penilaian pembelajaran yang berbasis digital yang berpeluang meningkatkan hasil belajar peserta didik, padahal didukung oleh fasilitas sekolah yang memadai.

Kegiatan pengabdian diawali dengan penyampaian materi mengenai *platform* gamifikasi *kahoot* dan *quiziz* oleh narasumber Ibu Nurul Fauziah, S.Pd., M.Pd. Narasumber memaparkan mulai dari cara membuat akun, membuat soal, hingga mencoba memainkan *game* yang sudah dibuat, bersama semua peserta pengabdian.

Kegiatan dilanjutkan dengan melakukan pendampingan kepada peserta pengabdian untuk membuat akun *kahoot* dan *quiziz* serta bagaimana cara mengaplikasikan dan menggunakan *platform* tersebut untuk membuat instrumen evaluasi yang

interaktif. Guru-guru sangat antusias mengikuti pelatihan, sambil melakukan pendampingan, narasumber juga melakukan sesi tanya jawab seputar *platform* gamifikasi *kahoot* dan *quiziz*. Dokumentasi kegiatan pengabdian dapat dilihat pada Gambar 2, Gambar 3, Gambar 4, dan Gambar 5 di bawah ini.



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Narasumber



Gambar 3. Peserta Pengabdian melakukan Tanya Jawab dengan Narasumber



Gambar 4. Peserta Pengabdian Bermain Game Kahoot bersama Narasumber



Gambar 5. Foto bersama setelah Kegiatan Pengabdian selesai Dilaksanakan

Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan guru-guru sudah memahami pembuatan akun sampai menggunakan *platform* gamifikasi *kahoot* dan *quiziz*. Guru-guru sangat antusias untuk mengaplikasikan penggunaan *kahoot* dan *quiziz* sebagai salahsatu alternatif evaluasi dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh (Ginting & Mahfudin, 2021) yang menyatakan bahwa peserta pelatihan telah mengetahui manfaat aplikasi *Quizizz* dan *Kahoot* pada proses belajar dan dapat menggunakan fitur-fitur yang disediakan sebagai media pembelajaran yang tidak terpaku pada ruang kelas dan waktu efektif sekolah. Peserta pelatihan dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar, berkomunikasi, berdiskusi dan juga dapat dengan kreatif memanfaatkan media pembelajaran sebagai media pendukung proses belajar. Hampir seluruh peserta pelatihan sepakat bahwa *Quizizz* dan *Kahoot* dapat membantu proses belajar mengajar.

Fitur gamifikasi pada *Quizizz* dan *Kahoot* mendorong pengguna untuk menjawab soal dengan cepat dan akurat tanpa jeda kesalahan, karena poin yang diperoleh akan lebih tinggi jika jawaban benar diberikan secara beruntun. Selain itu, skor langsung ditampilkan setelah setiap soal selesai dijawab, memungkinkan peserta untuk mengetahui peringkat nilai tertinggi secara *real-time*. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh (Basyith & Fauzi, 2022) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam *Quizizz* membuat penggunaanya selalu menjawab soal secepat mungkin dan tanpa

adanya jeda kesalahan. Karena poin akan bertambah lebih banyak saat pengguna menjawab soal dengan benar tanpa jeda salah. Penilaiannya pun selalu dimunculkan setiap soal selesai dijawab, sehingga setiap peserta mengetahui siapa peraih nilai tertinggi. Efek gamifikasi inilah yang membuat peserta untuk berusaha menjawab secepat mungkin, supaya nama mereka dapat muncul lebih sering dan menjadi kebanggaan tersendiri. Hal ini mendorong para guru akan menggunakan Quizizz sebagai media pembelajaran mereka di kelas nantinya.

Penggunaan platform gamifikasi kahoot dan quiziz tidak hanya dalam hal evaluasi saja, tetapi juga bisa dimanfaatkan sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk menyimpan materi pembelajaran, pemberian tugas, dan berdiskusi secara online mengenai materi pembelajaran antara guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh (Fandi Nasrulloh et al., 2022) yang menyatakan bahwa inovasi pembelajaran dilakukan guna mendorong guru khususnya guru Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Wajak memahami dan memiliki bekal berkaitan dengan inovasi pembelajaran yang tujuannya dapat diterapkan pada proses belajar mengajar sehingga akan timbul inovasi dalam proses pembelajaran yang nantinya akan melibatkan siswa turut aktif dan memberikan respon yang baik dalam mengikuti proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kesimpulan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru di SMPN 38 Pekanbaru sudah memahami penggunaan platform gamifikasi Kahoot dan Quiziz dan akan mencoba menggunakannya pada proses pembelajaran sebagai salah satu alternatif alat evaluasi untuk menunjang proses pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada DPPM Universitas Islam Riau yang telah membiayai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan Nomor Kontrak, Nomor : 898/KONTRAK/P-NK-PKM/DPPM-UIR/10-2024 serta ucapan terima kasih kepada Kepala SMPN 38 Pekanbaru yang telah memberikan dukungan penuh terhadap penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini serta kepada seluruh guru yang sangat antusias dan

bersemangat dalam mengikuti kegiatan pelatihan yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Universitas Islam Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Basyith, A., & Fauzi, F. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 24–34. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v3i1.928>
- Fadhilah, N. I. (2014). *Peranan Sarana dan Prasarana Pendidikan Guna Menunjang Hasil Belajar Siswa di SD Islam Al Syukro Universal*.
- Fandi Nasrulloh, U., Mukhlis, I., Inayati, R., Annisya, A., & Hilmi Prayitno, P. (2022). Pelatihan Inovasi Pembelajaran Quizizz dan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Di Masa Pandemi Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Kabupaten Malang. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 585–593. <https://doi.org/10.25008/altifani.v2i6.296>
- Ginting, J. M., & Mahfudin, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Kahoot Serta Penyuluhan Vaksinasi Covid-19. *Journal Elektronik*, 3(1), 312–316. <https://journal.uib.ac.id/index.php/nacospro/article/view/5950>
- Idrus, L. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935.
- Maisyaroh, M., Mustiningsih, M., Juharyanto, J., Sa'id, M., Ariyanti, N. S., Adha, M. A., Saputra, B. R., & Shoifah, S. (2021). Pendampingan Guru Madrasah dalam Evaluasi Pembelajaran melalui Aplikasi Quizizz. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara (JPPNu)*, 3(2), 51–60. <https://doi.org/10.28926/jppnu.v3i2.53>
- Nurhayati, Y., & Mariam, P. (2023). Pendampingan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. *Takris: Journal of Community Service*, 1(1), 8–14.

Santoso, M. M., Reziana, B., Yusuf, M., Irawan, D., & Ashari, H. (2023). Implementasi Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Penilaian Kognitif pada Pembelajaran PAI Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2920–2927.

Suardipa, I. P., & Primayana, K. H. (2023). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.

Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya, 4(2), 88–100.

Suarga, S. (2019). Hakikat, Tujuan Dan Fungsi Evaluasi Dalam Pengembangan Pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 8(1), 327–338.

<https://doi.org/10.24252/ip.v8i1.7844>