



Pemanfaatan Online Quiz Sebagai Inovasi Asesmen dalam Pembelajaran: Pengabdian di Desa Madumulyorejo, Gresik

***Bekti Wirawati, Wahyun Bardianing Panggalih, Ribut Surjowati, Octavia Sukma Hardiati, Elga Tasya Ardiansah, Mochammad Rafli S**

English Education Department, Faculty of Teacher Training and Education, Wijaya Kusuma Surabaya University, Jalan Dukuh Kupang XXV/ 54 Surabaya, Indonesia. Postal code: 60225

*Corresponding Author e-mail: bektiwirawati_fbs@uwks.ac.id

Diterima: Juli 2025; Direvisi: Juli 2025; Diterbitkan: Agustus 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Desa Madumulyorejo, Kecamatan Dukun, Kabupaten Gresik dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform kuis daring sebagai inovasi asesmen formatif. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya pemanfaatan asesmen digital di sekolah-sekolah pedesaan akibat keterbatasan sarana, literasi digital, serta minimnya pelatihan. Metode pelaksanaan meliputi tiga tahap utama, yakni persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi awal dan penyusunan modul pelatihan berbasis Quizizz dan Kahoot. Tahap pelaksanaan diwujudkan dalam bentuk pelatihan tatap muka yang diikuti oleh 25 guru dari berbagai jenjang pendidikan. Kegiatan terdiri dari penyampaian konsep asesmen digital, workshop pembuatan kuis interaktif, serta simulasi penerapan kuis dalam pembelajaran. Hasil evaluasi melalui survei menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi, di mana 76% peserta menyatakan materi mudah dipahami, 88% merasa terbantu dengan praktik langsung, dan 92% siap menerapkan kuis digital di kelas. Refleksi bersama menunjukkan bahwa guru memperoleh wawasan baru, termotivasi untuk berinovasi, serta menilai kuis daring mampu meningkatkan antusiasme dan partisipasi siswa. Sebagai tindak lanjut, tim menyediakan layanan pendampingan daring untuk memastikan keberlanjutan praktik asesmen digital. Kegiatan ini terbukti mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital guru dan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah pedesaan.

Kata kunci: Asesmen Digital, Kuis Daring, Quizizz, Kahoot, Pembelajaran Interaktif

Utilizing Online Quizzes as an Assessment Innovation in Learning: Community Service in Madumulyorejo Village, Gresik

Abstract

This community service program was carried out in Madumulyorejo Village, Dukun District, Gresik Regency, aiming to enhance teachers' competence in utilizing online quiz platforms as an innovative formative assessment tool. The background of this activity lies in the limited use of digital assessment in rural schools due to inadequate facilities, low digital literacy, and the lack of proper training. The implementation consisted of three main stages: preparation, execution, and evaluation with follow-up. During the preparation stage, preliminary observations were conducted and training modules were developed focusing on Quizizz and Kahoot. The execution stage involved a face-to-face workshop attended by 25 teachers from different educational levels. The training covered an introduction to digital assessment concepts, hands-on workshops on creating interactive quizzes, and classroom simulation for practical implementation. Evaluation results revealed a high level of participant satisfaction: 76% strongly agreed that the material was easy to understand, 88% felt the practice sessions were very helpful, and 92% declared their readiness to apply online quizzes in their classes. Reflection sessions further highlighted that teachers gained new insights, became more motivated to innovate, and acknowledged that online quizzes fostered greater student enthusiasm and participation. As a follow-up, the team established online mentoring services to support teachers in sustaining the practice of digital assessment. This program has proven to positively impact teachers' digital literacy and the overall quality of technology-based learning in rural educational settings.

Keywords: digital assessment, online quiz, Quizizz, Kahoot, interactive learning

How to Cite: Wirawati, B. W., Panggalih, W. B. P., Surjowati, R. S., Hardianti, O. S. H., Ardiansah, E. T. A., & Rafli, M. R. S. (2025). Pemanfaatan Online Quiz Sebagai Inovasi Asesmen Dalam Pembelajaran: Pengabdian Di Desa Madumulyorejo, Gresik. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 7(3), 662–672. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i3.3380>



<https://doi.org/10.36312/sasambo.v7i3.3380>

Copyright© 2025, Wirawati et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Dalam era digital, integrasi teknologi dalam guruan telah menjadi kebutuhan yang mendesak dan penggunaan permainan edukatif sebagai alat pembelajaran (misalnya video game) terbukti mendukung pengembangan pandangan kognitif, motivasi, emosional, dan sosial siswa (Papastergiou, 2009; Siegle, 2015). Berdasarkan hasil observasi pada sekolah mitra di desa Madumulyorejo, data menunjukkan bahwa teknologi masih belum terintegrasi secara maksimal dalam proses pembelajaran. Implementasi teknologi ini di daerah pedesaan seperti Desa Madumulyorejo, Kecamatan Dukun, Gresik, masih menghadapi tantangan, terutama terkait dengan aksesibilitas dan literasi digital. Guru masih fokus menggunakan buku paket dan LKPD yang sudah disediakan sehingga proses pembelajaran kurang dapat meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam belajar. Hal tersebut berakar dari kemampuan terbatas guru dalam menggunakan media digital sehingga guru merasa enggan untuk menerapkannya dikelas. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan platform kuis daring sebagai alat asesmen.

Salah satu inovasi yang menonjol adalah penggunaan platform kuis daring seperti Quizizz dan Kahoot sebagai alat asesmen dalam pembelajaran. Quizizz memiliki fitur yang memungkinkan pemberian umpan balik secara langsung serta laporan perkembangan yang terperinci, sementara Kahoot menyediakan fitur antarmuka yang bersifat kompetitif dan sistem penilaian secara real time yang dapat memotivasi siswa dalam belajar (Bahar et al., 2020). Lebih lanjut media kahoot dikatakan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan kualitas pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kelebihan aplikasi kahoot yang mengutamakan hubungan yang bersifat partisipatif, aktif antara siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (Andari, 2020). Di penelitian lain menemukan bahwa Kahoot menyediakan lingkungan kelas yang interaktif, meningkatkan prestasi akademik, dan meningkatkan keterlibatan siswa (Aljaloud et al., 2015). Oleh karena itu, Kahoot dapat menjadi aktivitas berbasis permainan dan media pembelajaran yang cukup menarik.

Penggunaan teknologi di kelas saat ini penting karena berhungan erat dengan guruan berkelanjutan sehingga sangat penting bagi guru untuk memanfaatkannya didalam kelas. Teknologi memberikan keuntungan dalam pembelajaran antara lain 1) meningkatkan efisiensi pembelajaran karena guru dapat menggunakan berbagai sumber daya guruan sehingga membuat pembelajaran lebih efisien, 2) memperluas akses ke sumber pendidikan sehingga siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar melalui internet. Sebagaimana disebutkan oleh (Meri, 2017) teknologi guruan tidak hanya

merupakan sebuah ilmu akan tetapi juga sebagai sumber informasi dan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan guruan yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran, 3) mengidentifikasi kebutuhan belajar dan menyediakan materi yang sesuai, 4) memfasilitasi kolaborasi antara siswa dan guru serta memungkinkan pembelajaran yang berkelanjutan di luar kelas.

Platform-platform ini menawarkan pendekatan interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan teori yang dinyatakan oleh (Ken Beatty, 2010) bahwa proses pembelajaran untuk materi apapun akan mendorong siswa untuk lebih aktif, menarik, dan interaktif jika menggunakan sistem berbasis CALL atau *Computer-Assisted Language Learning*. Beberapa penelitian yang dilakukan oleh guru-guru di Mamuju menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Quizizz dan Kahoot efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI IPA di SMAN 1 Mamuju (Fathan et al., 2024). Meskipun tidak ditemukan perbedaan signifikan antara kedua aplikasi tersebut, keduanya memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, studi lain membandingkan efektivitas Quizizz dan Kahoot dalam evaluasi pembelajaran (Syihat, 2021). Hasilnya menunjukkan bahwa Quizizz lebih efektif dibandingkan Kahoot dalam aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Hal ini menunjukkan bahwa pemilihan platform harus disesuaikan dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran. Lebih lanjut, penelitian terdahulu meneliti persepsi siswa kelas IV terhadap penggunaan Kahoot dan Quizizz menunjukkan bahwa siswa memiliki persepsi positif terhadap kedua platform tersebut, dengan sedikit preferensi terhadap Kahoot (Muhammad Fathi Nur Fadly & Prima Mutia Sari, 2022). Ini menandakan bahwa kedua platform dapat diterima dengan baik oleh siswa sekolah dasar. Pelatihan yang dilakukan oleh tim penmas FKIP UWKS saat ini berbeda dengan pelatihan terdahulu karena pendekatan yang dilakukan lebih kontekstual, aplikatif, partisipatif, dan berkelanjutan dibandingkan pendekatan pengabdian sebelumnya yang cenderung fokus pada pelatihan teknis dasar. Mengintegrasikan teknologi edukatif berbasis game ke dalam proses pembelajaran yang nyata, tim tidak hanya meningkatkan kompetensi guru, tetapi juga mendorong perubahan budaya belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan dari pelatihan yang diberikan kepada guru guru di desa Madumulyorejo ini adalah memberikan pelatihan tentang penggunaan Quizzes dan kahoot sebagai media asesmen daring. Dengan demikian, diharapkan kualitas pembelajaran di daerah tersebut dapat ditingkatkan melalui inovasi teknologi guruan.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 16 April 2025 diikuti oleh 25 guru dari berbagai sekolah dan tingkat satuan pendidikan di desa Madumulyorejo, Kecamatan Dukun, Gresik, antara lain 5 guru dari SDN 283 Madumulyorejo, 5 guru dari TK Dharmawanita Persatuan Madumulyorejo, 5 guru dari MTSS Taswirul Afkar, 5 guru dari MIS Taswirul Afkar, dan 5 guru dari SLB Al-Ikhlas madumulyorejo. Pertimbangan untuk memberikan pelatihan guru guru di

desa ini adalah tingkat pemahaman guru mengenai asesmen berbasis digital masih minim. Dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini, terdapat tiga tahapan yang dapat digambarkan melalui diagram sebagai berikut:

Tahap Persiapan

Pada tahap ini, beberapa langkah yang akan dilakukan meliputi:

1. Studi Pendahuluan: Melakukan observasi awal di Desa Madumulyorejo, Kecamatan Dukun, Gresik, untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai asesmen berbasis digital serta kendala yang dihadapi.
2. Koordinasi dengan Pemangku Kepentingan: Berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk menentukan jadwal serta kebutuhan teknis dalam pelatihan
3. Penyusunan Materi Pelatihan: Membuat modul pelatihan mengenai pemanfaatan Quizizz dan Kahoot sebagai asesmen dalam pembelajaran, mencakup pengantar asesmen berbasis digital, pengenalan platform Quizizz dan Kahoot, praktik pembuatan kuis interaktif, strategi implementasi dalam pembelajaran
4. Persiapan Peralatan dan Media: Menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, serta jaringan internet untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 16 April 2025 dimulai pukul 09.00 berakhir pukul 12.00 dalam bentuk pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru di desa tersebut. Kegiatan ini mencakup:

1. Sesi 1: penjelasan teori dan konsep, antara lain tentang engantar tentang asesmen dalam pembelajaran, pentingnya digitalisasi asesmen di era teknologi, dan keunggulan dan perbedaan antara Quizizz dan Kahoot
2. Sesi 2: Workshop Praktis yaitu pelatihan penggunaan platform Quizizz dan Kahoot, simulasi pembuatan kuis interaktif, diskusi mengenai penerapan dalam kurikulum yang digunakan
3. Sesi 3: Implementasi dan Evaluasi, dikegiatan ini guru-guru mencoba menerapkan kuis dalam simulasi pembelajaran.

Kegiatan berjalan cukup menarik, dapat dilihat dari antusiasme guru ketika mereka sudah mulai mencoba menerapkan kuis ini dalam simulai pembelajaran. Setelah selesai simulai diadakan sesi tanya jawab dan diskusi mengenai kendala serta solusi implementasi. Guru guru menyatakan bahwa kendala yang dihadapi adalah terbatasnya fasilitas sekolah, jaringan, dan keterbatasan kemampuan guru dalam bidang teknologi. Dalam hal ini tim penmas menyarankan untuk berkoordinasi dengan kepala sekolah untuk dapat menyediakan fasilitas jaringan dan peserta dapat mengkomunikasikan kesulitannya melalui email.

Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Kegiatan penmas dilakukan selama 180 menit dan dari hasil pengamatan pada sesi pelaksanaan, disimpulkan bahwa peserta pelatihan pada awal kegiatan nampak tidak mengenal platform asesmen daring sehingga mereka menganggap bahwa platform tersebut rumit, tetapi setelah

mereka berkesempatan untuk mencoba berlatih, mereka menjadi tertarik dan antusias dalam menerapkannya dikelas. Untuk membantu para peserta ketika menemui kesulitan diluar kegiatan ini, selanjutnya tim penmas menyediakan sesi konsultasi bagi guru-guru yang ingin menerapkan asesmen digital lebih lanjut dalam pembelajaran melalui email.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah terlaksana dengan baik sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Seluruh rangkaian berjalan lancar berkat kerja sama antara tim pengabdi, pihak sekolah, serta guru peserta. Fokus utama kegiatan adalah meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media kuis daring sebagai asesmen formatif yang inovatif dan interaktif. Melalui kegiatan ini, guru memperoleh pemahaman teoretis mengenai pentingnya asesmen digital sekaligus keterampilan praktis menggunakan platform Quizizz dan Kahoot dalam pembelajaran.

Tahap Persiapan dan Studi Pendahuluan

Tahap persiapan menjadi langkah krusial dalam menentukan keberhasilan program. Tim pengabdi melakukan studi awal di Desa Madumulyorejo untuk mengidentifikasi kondisi guru terkait asesmen digital. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas guru belum terbiasa menggunakan teknologi dalam evaluasi pembelajaran.

Tabel 1. Kondisi Awal Guru dalam Pemanfaatan Asesmen Digital

Aspek yang Diamati	Persentase (%)	Keterangan
Guru yang pernah menggunakan aplikasi kuis daring (Quizizz/Kahoot)	16%	Hanya sebagian kecil guru yang pernah mencoba
Guru yang belum pernah menggunakan aplikasi kuis daring	84%	Mayoritas belum mengenal platform ini
Kendala utama: jaringan internet	68%	Sering tidak stabil atau terbatas
Kendala utama: keterbatasan perangkat (HP/laptop)	52%	Tidak semua guru memiliki perangkat memadai
Guru yang pernah mendapat pelatihan terkait asesmen digital	20%	Belum ada pelatihan intensif di desa ini

Tabel di atas dapat dilihat bahwa permasalahan utama bukan hanya kurangnya pengalaman guru, tetapi juga keterbatasan sarana dan dukungan teknis. Kondisi ini menegaskan pentingnya pelatihan yang tidak hanya menyampaikan teori, tetapi juga menghadirkan simulasi praktik sehingga guru benar-benar siap menerapkannya.

Selain itu, koordinasi intensif dilakukan dengan kepala sekolah dan para guru untuk menyiapkan jadwal, lokasi, serta perangkat pendukung. Tim juga menyiapkan modul pelatihan berisi pengantar asesmen digital, tutorial teknis penggunaan Quizizz dan Kahoot, serta panduan membuat soal interaktif.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dan diikuti oleh 25 guru dari berbagai jenjang pendidikan. Peserta berasal dari latar belakang yang beragam, mulai dari guru SD hingga SMP, sehingga diskusi dalam pelatihan menjadi lebih dinamis.

Pelatihan dibagi ke dalam tiga sesi. Sesi pertama membahas teori asesmen formatif dan urgensi digitalisasi pembelajaran. Guru diperkenalkan dengan konsep bahwa asesmen bukan hanya alat ukur capaian, tetapi juga sarana diagnostik yang memberi umpan balik cepat bagi siswa.

Sesi kedua berupa workshop praktis. Guru diajak membuat kuis menggunakan Quizizz dan Kahoot dengan bimbingan narasumber. Mereka mendesain soal sesuai bidang studi masing-masing, misalnya guru IPA membuat kuis eksperimen sederhana, sedangkan guru Bahasa Indonesia membuat kuis pemahaman teks. Simulasi ini membuat peserta lebih percaya diri mencoba teknologi baru.

Sesi ketiga merupakan simulasi penerapan kuis dalam pembelajaran. Guru menguji kuis yang telah dibuat kepada peserta lain. Kegiatan ini memberikan gambaran nyata bagaimana suasana kelas berubah menjadi lebih aktif, interaktif, dan kompetitif.

Evaluasi Kegiatan

Menilai efektivitas kegiatan, dilakukan survei kepuasan peserta. Hasilnya menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi.

Tabel 2. Hasil Survei Kepuasan Peserta Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Materi yang disampaikan mudah dipahami	76%	24%	0%
Praktik langsung membantu peserta memahami penggunaan aplikasi	88%	12%	0%
Peserta siap menerapkan kuis digital di kelas	92%	8%	0%

Tabel di atas terlihat bahwa mayoritas peserta sangat terbantu oleh adanya praktik langsung. Lebih dari 90% peserta menyatakan siap untuk menerapkan kuis digital dalam pembelajaran, yang menandakan kegiatan ini memberikan dampak nyata terhadap kesiapan guru.

Selain survei, dilakukan pula refleksi bersama. Guru menilai pelatihan ini memberi wawasan baru dan langsung bisa diaplikasikan. Mereka merasakan bahwa kuis daring dapat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa Kahoot dan Quizizz mampu meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa (Fathan et al., 2024; Syihat, 2021; Nur Fadly & Mutia Sari, 2022).

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak yang sangat positif, baik dari sisi pemahaman materi maupun keterampilan praktis guru. Tingginya persentase respon *sangat setuju* dalam aspek pemahaman materi (76%) menunjukkan bahwa penyampaian teori

mengenai asesmen digital berhasil menjangkau peserta secara optimal. Hal ini dapat dipahami karena materi pelatihan disusun secara kontekstual, sederhana, dan langsung dikaitkan dengan kebutuhan guru di lapangan. Dengan kata lain, desain materi yang aplikatif membuat peserta merasa tidak terbebani dengan konsep yang terlalu teoretis, tetapi justru terbantu untuk memahami dasar asesmen digital.

Keberhasilan terbesar tampak pada aspek praktik. Sebanyak 88% peserta menyatakan sangat terbantu oleh sesi praktik langsung. Angka ini memperlihatkan bahwa pembelajaran berbasis praktik nyata lebih efektif dibandingkan hanya penyampaian materi konseptual. Temuan ini sejalan dengan pendekatan *andragogi* yang menekankan bahwa orang dewasa (dalam hal ini guru) lebih mudah belajar ketika diberi kesempatan untuk mencoba dan mengalami sendiri prosesnya. Praktik langsung memberikan pengalaman yang kontekstual, sehingga guru tidak hanya mengetahui “apa” dan “mengapa”, tetapi juga “bagaimana” cara menggunakan aplikasi kuis digital.

Lebih lanjut, 92% peserta menyatakan siap menerapkan kuis digital dalam kelas mereka. Kesiapan ini bukan hanya hasil dari pelatihan teknis, melainkan juga lahir dari adanya perubahan paradigma guru tentang pentingnya inovasi asesmen. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru di Madumulyorejo masih mengandalkan evaluasi konvensional seperti ulangan tertulis berbasis kertas. Setelah mengikuti kegiatan, guru mulai menyadari bahwa asesmen digital dapat menjadi alternatif yang lebih interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakter generasi siswa saat ini yang sangat akrab dengan teknologi.

Jika dilihat lebih dalam, hasil evaluasi ini menunjukkan adanya pergeseran *mindset* guru dari “pengguna pasif” teknologi menjadi “pencipta aktif” media pembelajaran. Misalnya, guru yang sebelumnya belum pernah membuat kuis digital, kini tidak hanya mampu mengoperasikan platform Quizizz dan Kahoot, tetapi juga mulai berani merancang soal yang kreatif sesuai bidang studi masing-masing. Hal ini dapat menjadi modal penting bagi guru dalam mengembangkan kreativitas pedagogis, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas pembelajaran.

Selain faktor internal, hasil positif dari pelatihan ini juga dipengaruhi oleh suasana kelas yang tercipta selama simulasi. Guru merasakan langsung bagaimana suasana belajar menjadi lebih hidup ketika kuis digital diterapkan. Ada unsur kompetisi sehat, keterlibatan aktif, serta kegembiraan yang muncul saat peserta menjawab pertanyaan. Pengalaman ini menumbuhkan keyakinan bahwa siswa mereka pun akan lebih antusias ketika kuis digital digunakan di kelas nyata. Refleksi bersama menunjukkan bahwa para guru optimis media ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam belajar.

Jika dibandingkan dengan hasil penelitian sebelumnya, evaluasi kegiatan ini konsisten dengan temuan Fathan et al. (2024) yang menegaskan bahwa integrasi Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Syihat (2021) juga menunjukkan bahwa Kahoot bukan hanya berfungsi sebagai alat asesmen, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Sementara itu, penelitian Nur Fadly & Mutia Sari (2022) menggarisbawahi bahwa keberhasilan penggunaan

platform digital bergantung pada kesiapan guru dalam menguasai aspek teknis dan pedagogis. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bukan hanya menambah keterampilan teknis guru, tetapi juga membangun kesiapan mental dan sikap inovatif.

Perspektif manajemen sekolah, hasil evaluasi ini juga memiliki implikasi strategis. Kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi asesmen akan mendukung program sekolah dalam mewujudkan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan literasi digital. Jika guru konsisten menggunakan kuis digital, maka budaya pembelajaran di sekolah akan bergeser menjadi lebih adaptif, kreatif, dan berbasis teknologi. Hal ini tentu menjadi modal penting untuk menghadapi tantangan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran diferensiatif, partisipatif, dan berbasis pengalaman siswa.

Namun, meskipun hasil evaluasi menunjukkan capaian positif, refleksi juga menemukan adanya beberapa kendala yang patut dicermati. Misalnya, sebagian guru masih khawatir dengan stabilitas jaringan internet di sekolah yang tidak selalu mendukung. Ada juga peserta yang menyatakan perlunya pendampingan lebih lanjut, terutama bagi guru yang kurang terbiasa dengan penggunaan perangkat digital. Kendala ini mengindikasikan bahwa keberlanjutan program pendampingan daring menjadi sangat penting agar guru tidak kehilangan motivasi saat menghadapi hambatan teknis di lapangan.

Hasil evaluasi dan refleksi menunjukkan bahwa kegiatan ini telah berhasil memenuhi tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan kuis daring sebagai inovasi asesmen formatif. Tingginya tingkat kepuasan peserta, kesiapan guru untuk mengimplementasikan, serta dukungan sekolah untuk keberlanjutan program merupakan indikator keberhasilan yang nyata. Jika diimplementasikan secara konsisten, dampak dari kegiatan ini dapat lebih jauh, yakni meningkatkan kualitas pembelajaran, memotivasi siswa, serta mendorong sekolah untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Tindak Lanjut

Agar program tidak berhenti setelah pelatihan, tim menyusun rencana tindak lanjut bersama guru. Fokus utama adalah memastikan keberlanjutan penerapan asesmen digital di sekolah.

Tabel 3. Rencana Tindak Lanjut Implementasi Asesmen Digital

Tindak Lanjut	Bentuk Kegiatan	Penanggung Jawab	Waktu Pelaksanaan
Pendampingan daring	Grup WhatsApp, konsultasi Zoom	Tim pengabdian	Berkelanjutan (setiap minggu)
Penerapan di sekolah	Guru mencoba menerapkan kuis digital minimal 1 kali per minggu	Guru peserta pelatihan	Semester berjalan

Tindak Lanjut	Bentuk Kegiatan	Penanggung Jawab	Waktu Pelaksanaan
Evaluasi penerapan	Refleksi bersama dan laporan singkat dari guru	Kepala sekolah & tim pengabdian	Akhir semester
Replikasi program	Pelatihan untuk guru di desa sekitar	Tim & perwakilan guru Madumulyorejo	Tahun berikutnya

Tindak lanjut ini menjadi bentuk nyata dari keberlanjutan program. Melalui pendampingan daring, guru tetap mendapatkan dukungan ketika menghadapi kendala. Penerapan rutin di sekolah mendorong transformasi nyata dalam praktik pembelajaran. Evaluasi bersama memastikan adanya refleksi, sementara replikasi ke desa lain menunjukkan potensi pengembangan skala program.

Dampak dan Implikasi

Kegiatan ini memberikan dampak positif baik bagi guru, siswa, maupun sekolah. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi asesmen, siswa lebih termotivasi dan aktif belajar, sedangkan sekolah mendapatkan nilai tambah berupa peningkatan kualitas pembelajaran sesuai tuntutan era digital.

Implikasi lebih luasnya adalah terciptanya model pengabdian yang dapat direplikasi di wilayah lain. Keberhasilan ini membuktikan bahwa meskipun terdapat keterbatasan sarana, dengan strategi tepat dan pendampingan intensif, guru mampu bertransformasi menuju pembelajaran abad ke-21 yang lebih interaktif dan berbasis teknologi.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan kuis daring sebagai asesmen formatif dapat diwujudkan dengan baik. Tingginya kepuasan peserta, kesiapan guru menerapkan teknologi, serta adanya rencana tindak lanjut merupakan indikator keberhasilan program. Harapannya, langkah ini menjadi awal dari transformasi pendidikan di Desa Madumulyorejo dan dapat diperluas ke wilayah lain.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Madumulyorejo, Gresik berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan kuis daring, khususnya melalui platform Quizizz dan Kahoot, sebagai inovasi asesmen formatif yang interaktif. Proses pelaksanaan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan tindak lanjut terbukti efektif mendorong guru untuk bertransformasi dari pengguna pasif menjadi pencipta aktif media pembelajaran digital. Hasil survei kepuasan menunjukkan mayoritas peserta merasa terbantu dengan materi dan praktik yang diberikan, serta siap menerapkannya di kelas masing-masing. Selain itu, refleksi bersama menunjukkan adanya peningkatan motivasi dan kepercayaan diri guru, serta kesadaran akan pentingnya asesmen digital untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan dampak nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah pedesaan.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan. Pertama, guru diharapkan dapat secara konsisten menerapkan kuis daring, seperti Quizizz dan Kahoot, dalam proses pembelajaran, setidaknya satu kali dalam setiap minggu. Hal ini penting untuk memperkuat literasi digital siswa sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka secara aktif dalam kelas. Kedua, sekolah perlu memberikan dukungan yang memadai berupa penyediaan infrastruktur jaringan internet yang stabil serta perangkat teknologi yang layak, sehingga pemanfaatan asesmen digital dapat berjalan optimal dan tidak terhambat oleh kendala teknis. Ketiga, pemerintah daerah dan pemangku kebijakan terkait perlu mengambil peran dengan memberikan dukungan berupa program pelatihan berkelanjutan serta bantuan fasilitas pendidikan berbasis teknologi, khususnya bagi sekolah-sekolah di daerah pedesaan yang masih menghadapi keterbatasan. Keempat, bagi tim pengabdian selanjutnya, kegiatan pendampingan dan konsultasi daring sebaiknya terus dilaksanakan untuk memastikan keberlanjutan program sekaligus memperluas replikasi ke desa-desa lain dengan kondisi serupa. Dengan adanya tindak lanjut yang berkesinambungan, diharapkan transformasi digital dalam pendidikan tidak hanya berhenti pada satu wilayah, tetapi dapat berkembang menjadi gerakan kolektif yang meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai daerah.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih kami berikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya yang telah mendanai kegiatan Pengabdian ini sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik.

REFERENCES

- Aljaloud, A., Gromik, N., Billingsley, W., & Kwan, P. (2015). Research trends in student response systems: A literature review. *International Journal of Learning Technology*, 10(4), 313–325. <https://doi.org/10.1504/IJLT.2015.074073>
- Andari, R. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada Pembelajaran Fisika. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(1), 135. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i1.2069>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>
- Fathan, A., Suharti, S., Hasrianti, A., & Yuliany, N. (2024). Perbandingan Media Evaluasi Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Kahoot pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Mamuju. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 1853–1864. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i2.2875>
- Ken Beatty. (2010). Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning. In Routledge.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315833774>
- Meri, A. R. (2017). Peran dan fungsi teknologi dalam peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Sains*, 3(1), 122–129.
- Muhammad Fathi Nur Fadly, & Prima Mutia Sari. (2022). Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1029–1037. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2792>
- Papastergiou, M. (2009). Digital Game-Based Learning in high school Computer Science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers and Education*, 52(1), 1–12. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.06.004>
- Siegle, D. (2015). Technology Learning Can Be Fun and Games. *Gifted Child Today*, 38(3), 192–197. <https://doi.org/10.1177/1076217515583744>
- Syihat, F. A. (2021). *Penggunaan Media Gamifikasi Quizizz Dan Kahoot Dalam Evaluasi Pembelajaran Ppkn Pada Smpn 125 Jakarta*. Universitas Pendidikan Indonesia.