

Pendampingan Aplikasi Quizalize untuk Meningkatkan Pemahaman Pembuatan Penilaian Pembelajaran Bagi Guru-Guru MGMP IPA Kota Palopo

Rosmalah Yanti ^{1*}, Ulfah Zakiyah Hamdani ²

^{1,2} Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

* rosmala@uncp.ac.id

Abstract

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru MGMP IPA Kota Palopo diperoleh 44,44% menyatakan cukup terampil dalam menggunakan teknologi dalam penyusunan bahan ajar IPA, salah satunya penilaian. Oleh karena itu, tim KKN berupaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui kegiatan pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran IPA berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi Quizalize. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru MGMP IPA dalam membuat penilaian pembelajaran IPA berbasis teknologi. Pelatihan akan dilaksanakan dalam 3 sesi secara hybrid, terdiri dari 1 sesi melalui Zoom dan 2 sesi tatap muka. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini terdiri dari 4 sesi tahapan yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Berdasarkan angket evaluasi dapat disimpulkan bahwa peserta memahami dan dapat membuat media pembelajaran dengan mencapai skor 75,08% dan mendapat respon positif.

Keywords: *Pendampingan; Aplikasi Quizalize; Penilaian Pembelajaran; MGMP IPA*

Pendahuluan

Penilaian adalah serangkaian kegiatan yang meliputi pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi data yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kinerja siswa selama proses pembelajaran. Penilaian dalam kurikulum mandiri telah diatur dalam beberapa peraturan yang memiliki prinsip kurikulum mandiri, seperti student center, kontekstual, esensial, akuntabel, dan melibatkan pemangku kepentingan (Haris et al., 2023; Sukarni et al., 2023). Kemajuan teknologi telah mendorong berbagai perkembangan termasuk dalam bidang media pengajaran dan penilaian. Jika sebelumnya media pengajaran dan penilaian konvensional masih menggunakan kertas, kini bisa memanfaatkan teknologi (Baitinniza et al., 2024; Barlian et al., 2022;).

Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh guru MGMP IPA Kota Palopo, sebanyak 44,44% menyatakan cukup terampil, dan 33,33% menyatakan kurang terampil dalam memanfaatkan teknologi dalam penyusunan bahan ajar IPA. Upaya untuk mengatasi permasalahan mitra yaitu melalui kegiatan pelatihan pembuatan asesmen pembelajaran IPA berbasis teknologi dalam hal ini menggunakan Quizalize. Quizalize adalah aplikasi penilaian formatif gamified yang menyediakan cara yang menyenangkan dan menarik bagi guru untuk mengumpulkan data kemajuan siswa. Hal ini memungkinkan guru

untuk melihat hasilnya dengan segera dan dengan mudah mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa (España-Delgado, 2023; Onasanya et al., 2020). Quizalize cocok untuk penilaian online (Boon et al., 2021). Penggunaan Quizalize dalam pendidikan berpengaruh signifikan terhadap kinerja aktivitas (Hafizha et al., 2023) dan hasil belajar siswa (Wulandari & Hartono, 2021).

Bagian dari upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah, penting bagi para guru untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dengan memanfaatkan teknologi terbaru. Alat yang sangat berguna dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Quizalize, yang dapat membantu guru dalam membuat kuis interaktif dan menganalisis hasil pembelajaran siswa secara efisien (Subandi, 2023; Rosnaeni, 2021). Guru perlu memiliki pemahaman yang mendalam mengenai cara penggunaan aplikasi ini agar potensinya dapat dimanfaatkan. Oleh karena itu, sangat penting untuk menyelenggarakan pelatihan khusus bagi guru-guru MGMP IPA (Musyawarah Guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam) Kota Palopo. Pelatihan ini akan memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan Quizalize dengan efektif, sehingga mereka dapat memaksimalkan fungsionalitas aplikasi dalam meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran di kelas.

Pelatihan ini akan mencakup berbagai aspek penting dari penggunaan Quizalize, mulai dari pembuatan kuis yang menarik hingga analisis data hasil kuis untuk merancang strategi pengajaran yang lebih baik. Melalui sesi praktikal dan teori, guru-guru akan diperkenalkan dengan fitur-fitur utama aplikasi, serta cara-cara inovatif untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum mereka. Pelatihan ini diharapkan dapat membuat para guru tidak hanya akan menguasai cara menggunakan aplikasi Quizalize, tetapi juga mampu menerapkannya secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pencapaian siswa dalam mata pelajaran IPA. Langkah ini merupakan langkah strategis dalam mendukung pengembangan profesional guru dan memastikan bahwa teknologi digunakan untuk mendukung tujuan pendidikan yang lebih luas. Pelatihan ini diharapkan dapat di memanfaatkan para guru untuk membuat penilaian yang mendukung proses pembelajaran di kelas dan implementasi Kurikulum Mandiri (Silfani, 2024).

Berdasarkan analisis situasi yang mendalam, teridentifikasi bahwa guru-guru MGMP IPA di Kota Palopo menghadapi permasalahan signifikan terkait kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam membuat asesmen pembelajaran IPA yang berbasis teknologi, khususnya di lingkungan lahan basah. Ketidakmampuan ini menghambat proses pembelajaran yang efektif, terutama mengingat kompleksitas dan kekayaan ekosistem lahan basah yang memerlukan pendekatan pengajaran yang lebih canggih dan terintegrasi dengan teknologi. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pendidikan modern dan kemampuan yang dimiliki oleh para guru, sehingga memerlukan tindakan yang tepat untuk mengatasi masalah ini.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, diadakan pelatihan khusus yang dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru MGMP IPA se-Kota Palopo dalam

membuat asesmen pembelajaran IPA berbasis teknologi, dengan fokus pada aplikasi dalam konteks lingkungan lahan basah. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan guru-guru pada berbagai alat dan metode teknologi yang dapat digunakan untuk merancang asesmen yang lebih interaktif dan efektif. Pelatihan ini diharapkan mampu membuat para guru dapat menyusun materi asesmen yang lebih relevan dan sesuai dengan karakteristik lingkungan lahan basah, serta meningkatkan kualitas pembelajaran IPA secara keseluruhan. Inisiatif ini diharapkan tidak hanya akan memperbaiki keterampilan individu guru, tetapi juga akan memperkaya pengalaman belajar siswa dengan pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru MGMP IPA di Kota Palopo dalam membuat dan menerapkan penilaian pembelajaran yang efektif menggunakan aplikasi Quizalize. Tujuan utamanya yaitu untuk memperkenalkan fitur-fitur utama Quizalize dan cara-cara inovatif untuk mengintegrasikannya ke dalam proses evaluasi, pelatihan ini akan membekali para guru dengan pengetahuan praktis dan strategi untuk menciptakan kuis yang menarik dan bermanfaat. Guru-guru akan belajar bagaimana memanfaatkan alat ini untuk merancang penilaian yang interaktif, yang tidak hanya menilai pemahaman siswa secara lebih mendalam tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses belajar.

Peserta akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang berbagai fungsi Quizalize, termasuk cara membuat kuis yang sesuai dengan kurikulum IPA, mengatur dan melacak kemajuan siswa, serta menganalisis hasil kuis untuk mengidentifikasi area-area yang perlu perbaikan. Melalui sesi praktik langsung dan studi kasus, pelatihan ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap guru dapat mengimplementasikan teknik-teknik yang telah dipelajari secara efektif dalam kelas mereka. Pelatihan ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas penilaian yang dilakukan oleh guru tetapi juga akan berkontribusi pada peningkatan keseluruhan kualitas pendidikan IPA di Kota Palopo.

Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Kegiatan ini akan dilaksanakan dalam tiga sesi, dengan pembagian waktu sebagai berikut: satu sesi dilakukan secara daring untuk menjangkau peserta dari jarak jauh dan memberikan fleksibilitas dalam pelaksanaan, sementara dua sesi lainnya dilakukan secara luring untuk memberikan kesempatan bagi interaksi langsung dan praktik hands-on. Pembagian ini bertujuan untuk menggabungkan kelebihan metode daring yang efisien dengan manfaat dari pengalaman tatap muka yang memungkinkan peserta untuk lebih mendalami materi dan berlatih secara langsung. Kegiatan ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang optimal dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta. Kegiatan masing-masing tahapan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Tahapan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Kali Ini

Tahap	Deskripsi Aktivitas
Tahap perencanaan	• Analisis masalah mitra dan kebutuhan mitra. • Penyusunan program pelatihan pembuatan media. • Koordinasi dengan mitra mengenai teknis pelaksanaan.
Tahap Aksi	• Pelaksanaan pelatihan dalam 3 sesi baik daring mau luring diikuti oleh guru MGMP IPA Kota Palopo (kelompok B) • Penyampaian materi pembuatan penilaian pembelajaran IPA menggunakan Quizalize, praktik langsung, dan presentasi produk oleh peserta.
Tahap observasi/ Evaluasi	• Observasi proses pembuatan penilaian pembelajaran IPA di lingkungan lahan basah. • Evaluasi baik dari segi kuantitas maupun kualitas produk yang dibuat oleh peserta.
Reflection	• Keberhasilan program: (1) 60% peserta guru IPA dapat membuat asesmen pembelajaran IPA di lingkungan lahan basah, dan (2) peningkatan pemahaman guru IPA terhadap pembuatan asesmen masuk dalam kategori minimal baik. • Evaluasi menyeluruh terhadap kegiatan dan pelaksanaan program berkelanjutan melalui proses pendampingan yang berkesinambungan

Hasil dan Pembahasan

Perencanaan kegiatan tahap pertama dimulai dengan langkah-langkah koordinasi yang komprehensif dengan pihak-pihak terkait, khususnya dengan ketua atau perwakilan MGMP IPA Kota Palopo. Langkah awal ini penting untuk memastikan bahwa semua aspek kegiatan terkoordinasi dengan baik dan memperoleh dukungan yang diperlukan dari berbagai pemangku kepentingan. Tim akan melakukan diskusi mendalam untuk memahami kebutuhan spesifik dan tantangan yang dihadapi oleh guru-guru MGMP IPA, serta mengidentifikasi sumber daya dan dukungan yang tersedia.

Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru MGMP IPA di Kota Palopo dalam merancang asesmen pembelajaran IPA yang berbasis teknologi, terutama dalam konteks lingkungan lahan basah. Hal ini mengindikasikan adanya kesenjangan signifikan antara kemampuan yang dimiliki guru saat ini dengan kebutuhan untuk menerapkan teknologi dalam asesmen yang relevan dengan karakteristik ekosistem lahan basah. Perencanaan kegiatan ini bertujuan untuk mengatasi masalah tersebut dengan menyusun strategi pelatihan yang terfokus, menyediakan materi yang sesuai, serta memastikan bahwa guru-guru mendapatkan pemahaman dan keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam asesmen pembelajaran mereka. Kegiatan selanjutnya adalah tahap tindakan.

Pelatihan pembuatan penilaian pembelajaran IPA menggunakan Quizalize dilaksanakan dalam 3 sesi secara daring dan luring. Pertemuan daring pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Juli 2023 dan dihadiri oleh guru MGMP IPA Kota Palopo. Pertemuan pertama dalam rangka pelatihan ini dilakukan secara daring melalui platform Zoom Meeting, memanfaatkan teknologi untuk memastikan partisipasi yang

luas dan efisien di tengah situasi yang memungkinkan keterbatasan fisik. Acara dimulai dengan beberapa sambutan penting untuk memberikan konteks dan semangat kepada peserta. Ketua MGMP IPA Kota Palopo membuka sesi dengan sambutan hangat, menekankan pentingnya pelatihan ini bagi pengembangan profesional guru dan peningkatan kualitas pembelajaran IPA di Kota Palopo.

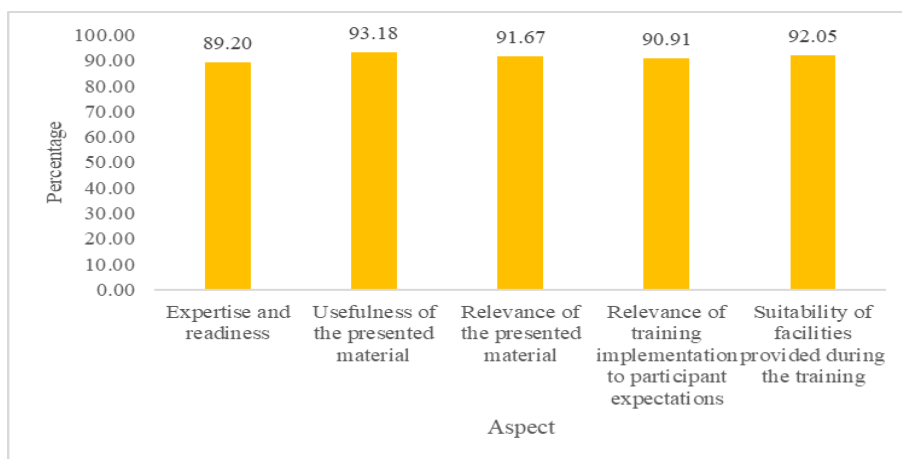
Acara dilanjutkan dengan kata sambutan dari Ketua Tim Pengabdian Kepada Masyarakat, yang menjelaskan tujuan dan manfaat dari kegiatan ini serta peran pentingnya dalam pengabdian kepada komunitas pendidikan. Kemudian, Kepala Bidang Kurikulum dan Kesiswaan Dinas Pendidikan SMP Kota Palopo memberikan sambutan resmi, secara simbolis membuka acara pelatihan dan menyampaikan harapan agar kegiatan ini dapat mencapai hasil yang optimal dan memberikan dampak positif bagi seluruh peserta. Sambutan-sambutan ini bertujuan untuk menegaskan komitmen dan dukungan dari berbagai pihak dalam meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan ini. Pertemuan ini membahas manfaat Quizalize sebagai alat bantu pengajaran untuk evaluasi siswa yang menyenangkan. Quizalize yang mendukung gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di kelas juga dilengkapi dengan fitur analisis penilaian siswa untuk membantu guru lebih efektif dalam kegiatan pengajaran di kelas.

Pertemuan kedua dilaksanakan secara tatap muka pada hari Sabtu, tanggal 29 Juli 2023, dan dihadiri oleh 13 orang guru IPA dari berbagai sekolah di Kota Palopo. Acara ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis langsung dalam menggunakan aplikasi Quizalize. Peserta diperkenalkan pada langkah-langkah dasar untuk login ke website aplikasi Quizalize, serta mendapatkan penjelasan mendalam mengenai berbagai fitur yang tersedia, seperti pembuatan kuis, pengaturan kelas, dan analisis hasil penilaian. Narasi pelatihan mencakup penjelasan rinci tentang bagaimana memanfaatkan fitur-fitur tersebut untuk membuat penilaian pembelajaran IPA yang efektif. Peserta dipandu secara langsung oleh narasumber dalam praktik pembuatan penilaian pembelajaran. Mereka mengikuti instruksi narasumber untuk merancang dan mengatur kuis berbasis teknologi, serta mempraktikkan cara mengintegrasikan penilaian tersebut ke dalam kurikulum mereka. Sesi praktik ini dirancang untuk memastikan bahwa para guru tidak hanya memahami cara kerja aplikasi Quizalize tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks pembelajaran sehari-hari mereka, sehingga meningkatkan kualitas dan efektivitas penilaian pembelajaran IPA di kelas.

Pertemuan ketiga diadakan secara tatap muka pada tanggal 5 Agustus 2023, sebagai tindak lanjut dari sesi sebelumnya. Sesi ini difokuskan pada penerapan langsung dari materi yang telah dibahas, dengan tujuan memperdalam pemahaman peserta dalam pembuatan penilaian pembelajaran IPA menggunakan aplikasi Quizalize. Peserta diberi kesempatan untuk langsung menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh dalam praktik pembuatan penilaian. Mereka didampingi secara langsung oleh narasumber dan panitia pelatihan, yang memberikan bimbingan dan dukungan sepanjang proses pembuatan kuis dan penilaian berbasis teknologi. Panduan praktis

yang diberikan membuat peserta dapat secara aktif menggunakan fitur-fitur Quizalize untuk merancang penilaian yang sesuai dengan kurikulum IPA mereka. Sesi ini dirancang untuk memperkuat keterampilan praktis peserta, memastikan bahwa mereka tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengaplikasikan teknologi secara efektif dalam penilaian pembelajaran mereka. Langkah pada sesi awal, peserta diberikan simulasi menjawab pertanyaan Quizalize langsung dari tim. Hal ini bertujuan untuk memperkenalkan Quizalize secara langsung kepada peserta (guru). Konsep penilaian formatif dan cara mendaftar atau membuat akun guru menggunakan Quizalize juga dibahas pada sesi ini, serta membahas jenis-jenis soal yang dapat digunakan dalam penilaian formatif di Quizalize, seperti soal pilihan ganda, esai, benar/salah, dan menjodohkan. Peserta mempraktekkan langsung tahapan/proses pembuatan soal. Diskusi terjadi secara spontan; peserta yang kurang memahami atau mengalami kesulitan dapat segera bertanya dan meminta bantuan kepada Tim Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan dilanjutkan dengan mendemonstrasikan cara membagikan kuis yang telah dibuat dan menganalisis hasil pekerjaan siswa menggunakan fitur Liveboard Quizalize.

Kegiatan selanjutnya adalah tahap observasi dan evaluasi, yang bertujuan untuk menilai kelebihan dan kelemahan dari pelaksanaan kegiatan ini secara komprehensif. Pada tahap ini, dilakukan penilaian mendetail mengenai berbagai aspek pelatihan untuk menggambarkan kualitas dan efektivitas pelaksanaan secara objektif. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dirancang khusus untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai berbagai elemen kegiatan, termasuk materi pelatihan, metode penyampaian, dan interaksi dengan narasumber. Kuesioner ini mencakup pertanyaan-pertanyaan yang mengevaluasi kepuasan peserta, pemahaman mereka terhadap materi, serta relevansi dan aplikasi praktis dari pelatihan yang diberikan. Hasil dari kuesioner ini akan dianalisis untuk mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan dan kekuatan dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Informasi yang diperoleh dari observasi dan evaluasi ini diharapkan dapat memberikan wawasan berharga untuk perbaikan berkelanjutan dan untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang. Nilai persentase pencapaian disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Peningkatan Pengetahuan Mitra

Berdasarkan analisis dari Gambar 5, hasil umpan balik peserta menunjukkan bahwa berbagai aspek pelatihan dinilai sangat positif. Pertama, keahlian dan kesiapan tim pengabdian dalam melaksanakan kegiatan ini dianggap sangat baik oleh peserta, mencerminkan kompetensi dan persiapan yang matang dari pihak penyelenggara. Selanjutnya, kemanfaatan materi yang disampaikan juga mendapatkan penilaian sangat baik, menunjukkan bahwa konten pelatihan sangat relevan dan bermanfaat bagi peserta. Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta, yang merupakan salah satu fokus utama pelatihan, dinilai sangat baik, menandakan bahwa materi yang diberikan telah sesuai dengan harapan dan kebutuhan peserta.

Keselaran pelaksanaan pelatihan dengan ekspektasi peserta juga mendapatkan penilaian sangat baik, menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil memenuhi harapan yang telah ditetapkan. Kecukupan fasilitas yang diberikan selama pelatihan dinilai baik atau memuaskan, yang mengindikasikan bahwa meskipun fasilitas yang tersedia sudah memenuhi standar, masih ada ruang untuk peningkatan. Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menggambarkan pelatihan yang berhasil dan memberikan dasar yang kuat untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut di masa depan. Selain kuesioner kepuasan yang digunakan untuk menggambarkan kualitas pelaksanaan, juga dilakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan ini. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Hasil angket pemahaman menyimpulkan bahwa peserta memahami pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dengan skor 75,08 dengan kategori paham. Pelatihan pembuatan penilaian pembelajaran IPA ini bertujuan untuk secara signifikan meningkatkan wawasan, inovasi, dan kemampuan para guru dalam merancang penilaian yang efektif dan relevan. Pelatihan ini tidak hanya memperluas pengetahuan mereka mengenai metode penilaian yang modern dan berbasis teknologi, tetapi juga belajar cara memanfaatkan berbagai aplikasi yang dapat mempermudah dan memperkaya proses pembuatan penilaian. Aplikasi yang diperkenalkan adalah Quizalize, yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif dan mengelola penilaian dengan lebih efisien.

Pelatihan ini menekankan pentingnya penyesuaian pembuatan penilaian dengan karakteristik materi pembelajaran dan kebutuhan peserta didik. Hal ini mencakup pemilihan metode dan alat penilaian yang paling sesuai untuk topik yang diajarkan dan tingkat pemahaman siswa. Pelatihan juga menggarisbawahi kebutuhan akan sarana dan prasarana yang memadai, seperti komputer atau laptop yang berkualitas, untuk memastikan bahwa proses pembuatan dan pelaksanaan penilaian berjalan dengan lancar dan efektif. Pendekatan ini diharapkan agar para guru dapat merancang penilaian yang lebih relevan, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan terkini. Penilaian pembelajaran IPA menggunakan Quizalize sangat menarik karena aplikasi ini memiliki banyak fitur antara lain kuis, survei, permainan, dan ruang diskusi (Kusuma, 2020). Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Quizalize mudah digunakan, mulai dari pembuatan konten, tugas, hingga penilaian, yang berarti Quizalize memberikan ruang bagi guru untuk menganalisis data atau mengakses kemampuan

siswa melalui penilaian yang lebih inovatif, sehingga menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Nurjannah et al., 2023). Aplikasi Quizalize dapat digunakan sebagai media evaluasi siswa setelah proses pembelajaran (Kustian et al., 2021).

Kelebihan aplikasi Quizalize antara lain: 1) meningkatkan pemahaman siswa, 2) membuat penilaian yang meningkatkan daya ingat siswa, 3) siswa dapat belajar di rumah atau di perjalanan, 4) siswa dapat menghasilkan kartu flash atau permainan, 5) siswa dapat mengganti set kartu yang berbeda sesuai keinginan, dan 6) guru dapat membuat kelas untuk siswa dan memantau proses pembelajaran (Fadhilawati et al., 2018). Penggunaan media kuis efektif dalam proses pembelajaran (Kusuma, 2020; Tohiroh, 2022), dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran (Syiaifulloh, 2020). Kekurangan dari aplikasi Quizalize adalah akses yang terbatas dan tidak dapat dibuka, serta tidak kondusif untuk pertanyaan yang rumit (Miller, 2016). Quizalize menampilkan permainan seperti lingkungan otomatis, meme, avatar, dan musik yang menghadirkan kegembiraan dalam proses pembelajaran (Junior, 2020).

Kesimpulan

Pelatihan pembuatan penilaian pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi Quizalize telah menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan peningkatan pemahaman guru-guru MGMP IPA Kota Palopo mencapai 75,08%. Angka ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memperluas pengetahuan dan keterampilan para peserta dalam merancang penilaian berbasis teknologi. Pelatihan ini juga mendapatkan feedback yang sangat positif dari para peserta, yang menilai materi pelatihan, metode penyampaian, dan aplikasi yang diperkenalkan sebagai sangat bermanfaat dan relevan. Produk yang dihasilkan dari pelatihan ini, yaitu penilaian berbasis Quizalize, tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam hal efisiensi dan efektivitas penilaian, tetapi juga memiliki potensi besar untuk mendukung proses pembelajaran IPA secara keseluruhan. Penilaian yang dirancang dengan menggunakan aplikasi ini dapat digunakan untuk menilai pemahaman siswa secara lebih mendalam dan interaktif, serta memberikan umpan balik yang konstruktif yang dapat meningkatkan pengalaman belajar. Produk yang dihasilkan dari pelatihan ini diharapkan dapat menjadi alat yang berharga dalam membantu guru-guru IPA dalam menyusun penilaian yang lebih relevan dan efektif, serta mendukung pencapaian hasil belajar siswa yang lebih baik.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

Baitinniza, B., Layali, S., Apriliani, M., Hafazah, N., Putri, H. D., & Delasita, R. (2024). Penerapan adaptasi teknologi bagi guru sd negeri 4 labuan tereng untuk menunjang proses pembelajaran. *Rengganis Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 152-164. <https://doi.org/10.29303/rengganis.v4i1.410>

- Barlian, U. C., & Solekah, S. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam meningkatkan mutu pendidikan. *JOEL: Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 2105-2118. <https://doi.org/10.53625/joel.v1i12.3015>
- Boon, Q. W., & Ibrahim, W. Z. W. (2021). Integrated google classroom in implementing food and beverage service (f&b) e-learning: Readiness and effectiveness.
- España-Delgado, J. A. (2023). Kahoot, quizizz, and quizalize in the english class and their impact on motivation. *HOW*, 30(1), 65-84. <https://doi.org/10.19183/how.30.1.641>
- Fadhilawati, D., & Sari, R. (2018). Embedding various digital technologies in english teaching and learning to improve students' vocabulary and writing. *An International Peer-Reviewed Open Access Journal (AIRPROAJ)*, 5(2), 170-184.
- Hafizha, F. Z., Febriani, K., Oktaviani, P. S. R., Iskandar, S., Gustavisiana, T. S., & Rosyani, W. A. (2023). Penggunaan quizalize sebagai media pembelajaran digital berbasis game dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Cahaya Mandalika* ISSN 2721-4796 (online), 4(2), 31-36.. <https://doi.org/10.36312/jcm.v4i2.1406>
- Haris, M., Muslihatun, M., Fajri, M., & Jamaluddin, J. (2023). Evaluasi Pembelajaran Berbasis Quizizz Di Mts Nw 2 Kembang Kerang Sebagai Upaya Menyongsong Kurikulum Merdeka. *Empowerment: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(1), 57-64.
- Junior, J. B. B. (2020). Assessment for learning with mobile apps: exploring the potential of quizizz in the educational context. *International Journal of Development Research*, 10(01), 33366-33371.
- Kustian, N., Julaeha, S., & Parulian, D. (2021). Pelatihan media e-learning berbasis web pada guru sdn jatimekar i bekasi. *Aptekmas Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.36257/apts.v4i1.3175>
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas penggunaan aplikasi quizizz dalam pembelajaran daring (daring) fisika pada materi usaha dan energi kelas x mipa di sma masehi kudas tahun pelajaran 2019/2020. *Sanata Dharma University.Am*, 8(1), 31- 43.
- Miller, M. (2016). Game show classroom: comparing kahoot!, quizizz, quizlet live and Quazalize. *Dict That Textbook*, 1-8.
- Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). Pelatihan pemanfaatan aplikasi quizalize dalam pembelajaran siswa di man 2 sinjai. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48-54. <https://doi.org/10.56921/cpkm.v2i1.62>
- Onasanya, T. O., Otemuyiwa, B. I., & Onasanya, S. A. (2020). Perception of undergraduates on the utilization of quizalize app for formative assessment in online educational programme in the university of ilorin. *West African Journal of Open and Flexible Learning*, 9(1), 137-158.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>

- Sukarni, S., Sudar, S., & Rokhayati, T. (2023). Workshop Merancang Pembelajaran dan Asesmen dalam Implementasi Kurikulum Merdeka bagi Guru SMK Kabupaten Wonosobo. *Abdibaraya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(02), 82-88. <https://doi.org/10.53863/abdibaraya.v2i02.1024>
- Silfani, N. (2024). Analisis Kebutuhan Website Sebagai Media Pembelajaran Membaca Dan Menulis Pada Fase A Di SDN Laladon 02 Bogor. *EDUKHA: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 35-42. <https://doi.org/10.32832/edukha.v5i1.17089>
- Subandi, G., Eryanti, R. W., & Hudha, A. M. (2023). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Berbasis Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9478-9488. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.7682>
- Syaifulloh, M. (2020). Pengembangan alat evaluasi menggunakan aplikasi quizizz pada pembelajaran ips terpadu kelas vii di mts negeri 7 malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Tohiroh, T. (2022). Pengembangan platform quizalize terintegrasi google classroom sebagai media pembelajaran bahasa indonesia. *Jurnal Logat*, 9(2), 2685–2993.
- Wulandari, B. L., & Hartono, M. (2021). The effectiveness of using quizizz and quizalize media on mathematics learning outcomes of grade iv students. in 2021. International Conference on Education and Technology (ICET).