Archive, Vol. 4, No. 2, Juni 2025, pp. 315~325 DOI: https://doi.org/10.55506/arch.v4i2.170
ISSN: 2809-7076 (Online)
ISSN: 2809-7246 (Print)

Pelatihan Pemanfaatan Platform Quizizz untuk Asesmen Sumatif

Alfiani Dwi Astuti[a], Rahmawati Nur Karima[b], Aqzhariady Kharta[a], Sri Hariyati[a]

[a]Universitas Sembilanbela November Kolaka
[b]Universitas Halu Oleo

Artikel Info

Genesis Artikel:

Dikirim, 3 Mei 2025
Diterima, 14 Mei 2025
Diterbitkan, 17 Mei 2025

Kata Kunci:

Platform
Quizizz
Asesmen Sumatif

ABSTRAK

Latar Belakang: Era Kurikulum Merdeka yang identik dengan penggunaan teknologi dalam evaluasi pembelajaran guna menciptakan evaluasi menyenangkan dan memudahkan guru dalam pelaksanaan asesmen, namun masih banyak sekolah-sekolah yang penerapannya belum maksimal, seperti di UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar kebanyakan asesmen masih menggunakan ujian tertulis, sehingga mengalami kesulitan dalam mengadaptasi teknologi digital. **Tujuan:** Tujuan dari pelaksanaan PkM ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan platform quizizz untuk asesmen yang lebih efektif. **Metode:** Metode yang diterapkan dalam PkM ini, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode simulasi. **Hasil:** Hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang positif, seluruh guru mata pelajaran mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan terhadap penggunaan platform quizizz untuk pelaksanaan asesmen pembalajaran. **Kesimpulan:** Pelaksanaan PkM berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan platform Quizizz untuk asesmen yang lebih efektif.

Keywords:

Platform
Quizizz
Asesmen Sumatif

ABSTRACT

Background: *The era of the Independent Curriculum is synonymous with the use of technology in learning evaluation to create fun evaluations and make it easier for teachers to implement assessments, but there are still many schools whose implementation has not been maximized, such as at UPT SMPN Todakke No.21 Selayar Islands, most assessments still use written exams, so they have difficulties in adapting digital technology.* ***Objective:*** *The purpose of the implementation of this PkM is to improve teachers' ability to use the quizizz platform for more effective assessment.* ***Methods:*** *The methods applied in this PkM are the presentation method, the demonstration method, and the simulation method.* ***Results:*** *The results obtained after the implementation of the training activities showed positive results, all subject teachers experienced an increase in understanding and skills towards the use of the quizizz platform for the implementation of learning assessments.* ***Conclusion:*** *The implementation of PkM succeeded in improving teachers' understanding and skills in using the Quizizz platform for more effective assessment.*

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

Penulis Korespondensi:

Alfiani Dwi Astuti
Pendidikan Geografi
Universitas Sembilanbelas November Kolaka
Email: alfianida@usn.ac.id

1 PENDAHULUAN

Asesmen merupakan serangkaian aktivitas yang bertujuan untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data terkait proses serta hasil belajar peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan agar dapat menghasilkan informasi yang relevan dalam pengambilan Keputusan (Aulia et al., 2024). Kurikulum Merdeka menekankan bahwa asesmen sumatif berperan sebagai dasar dalam memastikan tercapainya tujuan pembelajaran secara komprehensif (Efendi et al., 2024). Melalui Asesmen sumatif yang telah dilakukan oleh guru dan pemanfaatan dari hasil belajar yang diperoleh, guru dapat menciptakan pembelajaran yang lebih efektif lagi pada pertemuan atau semester berikutnya. Misalnya pada semester sebelumnya guru telah menggunakan model pembelajaran discovery learning yang memfokuskan pembelajaran di dalam ruang kelas, namun ternyata setelah dilakukan asesmen sumatif, ternyata banyak dari peserta didik yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal. Dari hasil evaluasi tersebut guru dapat melakukan modifikasi terhadap model pembelajaran yang diterapkan sebelumnya dengan sedemikian rupa yang bertujuan agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Dalam praktiknya, asesmen sumatif dapat menjadi alat yang lebih bermakna jika dirancang dengan baik dan tidak hanya berorientasi pada nilai, tetapi juga memberikan umpan balik yang konstruktif. Melalui evaluasi ini, pendidik bertujuan untuk mengukur daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, serta menilai tingkat penguasaan atau pencapaian yang berhasil diraih oleh peserta didik pada tahap akhir suatu bab pembelajaran, subjek studi, atau keseluruhan program pendidikan (Adinda et al., 2021). Dengan demikian, asesmen sumatif tetap berperan penting dalam dunia pendidikan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan pembelajaran serta mendorong siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka.

Pada era digital sekarang, guru dapat memanfaatkan berbagai platform digital yang mendukung pemberian asesmen sumatif, salah satunya adalah platform quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang menarik bagi siswa (Andriani et al., 2023). Game Quizizz, sebagai aplikasi pembelajaran berbasis permainan, menghadirkan aktivitas multi-permainan di dalam kelas dan menjadikannya sebagai sesi latihan yang interaktif serta menyenangkan. Dengan fitur kompetisi antar siswa, aplikasi ini mampu meningkatkan motivasi belajar dan mendukung peningkatan hasil belajar (Nurjannah et al., 2023). Guru dapat melihat hasil belajar siswa dan mempunyai rekap nilai sendiri. Siswa dapat melihat hasil belajar secara langsung berupa skor dan dapat melihat peringkatnya (Haddar & Juliano, 2021). Dalam penelitian pengembangan asesmen digital berbasis game edukatif quizizz diperoleh hasil 86% peserta didik memberikan predikat sangat menarik terhadap asesmen digital berbasis permainan edukatif quizizz (Azizah & Hidayat, 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Quizizz dapat memenuhi kebutuhan gaya belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur yang tersedia berupa quiz interaktif

maupun sebagai media pembelajaran yang interaktif. Pemanfaatan media quizizz ini baik digunakan sebagai instrument penilaian oleh guru dalam pembelajaran (Candrasari & Munandar, 2023). Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terlihat bahwa pemanfaatan platform quizizz dapat memberikan pengalaman asesmen yang tidak membosankan bagi peserta didik dan memberikan kemudahan bagi guru dalam proses penilaian pemahaman peserta didik.

Meskipun quizizz menjadi salah satu platform yang popular dalam dunia pendidikan, masih banyak guru yang belum memahami berbagai fitur yang tersedia di platform tersebut. Sebagian besar guru telah menggunakan platform ini untuk memberikan kuis atau asesmen, namun penggunaannya masih pada fitur kuis pilihan ganda, tanpa mengeksplor fitur-fitur lanjutan yang dapat meningkatkan efektivitas asesmen sumatif. Misalnya fitur *Mastery Peak*, dimana selain menjawab soal terdapat mini game yang bertujuan menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam menjawab soal (Khairunisa et al., 2024). Kurangnya pemahaman ini bisa disebabkan oleh minimnya pelatihan atau sosialisasi mengenai penggunaan Quizizz secara menyeluruh. Banyak guru yang mengenal platform ini secara otodidak dan hanya menggunakan fitur-fitur dasar tanpa mengeksplorasi kemungkinan lain yang dapat meningkatkan efektivitas asesmen. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka akan dilaksanakan "Pelatihan Pemanfaatan Platform Quizizz untuk Asesmen Sumatif bagi Guru UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar". Tujuan dari pelaksanaan kegiatan Pk Mini adalah agar guru-guru UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar dapat memahami dan mengaplikasikan penggunaan platform quizizz untuk asesmen sumatif yang efektif, kreatif, dan menyenangkan dan diharapkan dapat mengatasi kejenuhan peserta didik dalam mengerjakan asesmen sumatif.

2 METODE PENGABDIAN

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah seluruh guru di lingkup UPT SMPN No. 21 Todakke Kepulauan Selayar yang memiliki keingingan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan platform diginal untuk asesmen sumatif. Kegiatan ini bertujuan memberikan pembekalan dan pelatihan komprehensif kepada para pendidik agar mampu memanfaatkan teknologi digital dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penilaian sumatif secara efektif dan efisien. Kegiatan pelatihan ini diikuti sebanyak 16 orang guru mata pelajaran di UPT SMPN Todakke No. 21 Kepulauan Selayar.

Metode yang diterapkan dalam program pengabdian ini pada kegiatan pelatihan penggunaan platform quizizz untuk asesmen sumatif, yaitu metode presentasi, metode demonstrasi, dan metode simulasi. Setiap metode memiliki peran strategis dalam mengoptimalkan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan.

1) Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan konsep dasar dan fitur-fitur utama platform Quizizz, memberikan gambaran komprehensif tentang potensi dan keunggulan platform digital dalam melakukan asesmen sumatif.

2) Metode demonstrasi, para peserta akan diperlihatkan secara langsung cara mengoperasikan platform Quizizz, mulai dari proses pembuatan kuis, pengaturan parameter penilaian, hingga analisis hasil tes. Hal ini memungkinkan para guru untuk melihat praktik langsung penggunaan platform secara detail dan sistematis.
3) Metode simulasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk langsung mempraktikkan sendiri kemampuan yang baru dipelajari, dengan dibimbing oleh pemateri. Setiap peserta akan diberi tugas untuk membuat kuis dan mencoba menjalankan asesmen sumatif menggunakan platform Quizizz. Proses ini memungkinkan para guru untuk mengalami secara langsung tantangan dan kemudahan dalam menggunakan platform digital, sekaligus mendapatkan umpan balik langsung dari pemateri.

Kombinasi ketiga metode ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang komprehensif, interaktif, dan bermakna bagi para guru dalam meningkatkan kompetensi digital mereka di bidang asesmen khususnya dalam penggunaan platform Quizizz. Perkembangan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan dalam penggunaan platform quizizz akan akan diukur melalui pemberian pre-test dan post test. pre-test. Pre-test diberikan untuk mengetahui pengetahuan awal peserta pelatihan. Post-test diberikann untuk mengetahui pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh peserta pelatihan setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan. Perbandingan antara hasil post-test dan pre-test digunakan untuk menilai sejauh mana tingkat efektivitas dari pelaksanaan suatu program pembelajaran (Asyiah Siregar, 2023) , dalam hal ini pelatihan penggunaan platform quizizz. Berikut adalah diagram alir dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan (gambar 1):

Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

3 HASIL DAN ANALISIS

Kegiatan pelatihan ini berfokus pada penggunaan Platform Quizizz untuk pelaksanaan asesmen sumatif oleh guru.

Archive, Vol. 4, No. 2, Juni 2025, pp. 315~325 DOI: https://doi.org/10.55506/arch.v4i2.170
ISSN: 2809-7076 (Online)
ISSN: 2809-7246 (Print)

3.1. Pemberian *Pre-test*

Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan pemberian *pre-test* kepada seluruh peserta pelatihan yakni guru-guru mata pelajaran yang ada di UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar. Berikut adalah rekapitulasi penilaian kemampuan diri oleh peserta pelatihan dalam penggunaan platform quizizz yang diperoleh dari *pre-test* yang telah dilaksanakan (tabel 1):

Tabel 1. Hasil Pre-test Peserta Pelatihan

No.	Kemampuan	Skor *Pre-test* Per Peserta Pelatihan																Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1.	Membuat akun dan profil di Quizizz	3	2	2	2	1	1	1	2	4	3	5	5	3	2	5	3	**3**
2.	Membuat kuis di Quizizz	3	2	2	2	1	1	1	2	3	3	4	4	3	2	4	3	**2,5**
3.	Membuat pengaturan pengerjaan kuis	2	1	1	1	1	1	1	1	3	3	5	4	3	1	4	3	**2,2**
4.	Membagikan kuis kepada peserta didik	2	2	2	2	1	1	1	1	3	3	5	5	3	2	5	3	**2,5**
5.	Menganalisis hasil kuis di Quizizz	3	2	2	2	1	1	1	1	3	3	5	4	3	2	4	3	**2,5**

Keterangan:

Skor 1 = Tidak mampu sama sekali

Skor 2 = Sedikit mampu

Skor 3 = Cukup mampu

Skor 4 = Mampu

Skor 5 = Sangat mampu

Pemberian pre-test dilakukan dengan tujuan mengetahui pemahaman awal dari peserta pelatihan terhadap platform quizizz. Pre-test disajikan secara online melalui google form yang bisa diakses oleh seluruh peserta pelatihan. Hasil dari pelaksanaan pre-test pada kegiatan ini dijadikan sebagai bahan pembanding untuk melihat apakah terdapat perubahan pengetahuan/pemahaman serta keterampilan penggunaan quizizz oleh para peserta pelatihan.

3.2. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan presentasi pengenalan Platform Quizizz, khususnya dalam pemberian kuis untuk mengukur kemampuan peserta didik (gambar 2). Quizziz membawa pengalaman bermain multipemain ke dalam kelas, menjadikan sesi asesmen lebih interaktif dan menyenangkan bagi para siswa (Aniyatussaidah, 2022). Dimulai dari jenis kuis yang bisa diberikan yakni dalam bentuk pilihan ganda, isian singkat, menjodohkan, seret dan lepas, penanda, mengkategorikan, susun ulang, drop-down, gambar berlabel, jawaban gambar, jawaban video, survei, esai, jawaban audio, awan kata, dan juga memiliki fitur kuis untuk pengerjaan soal matematika yaitu repon matematika dan grafik matematika (Imranah & Kasman, 2023).

1) **Pilihan Ganda**: Tipe pertanyaan klasik dengan beberapa opsi jawaban, memungkinkan guru membuat soal dengan tingkat kesulitan yang bervariasi.
2) **Isian Singkat**: Siswa diminta menjawab pertanyaan dengan jawaban pendek atau satu kata, mendorong kemampuan recall dan pemahaman konsep.
3) **Menjodohkan**: Fitur yang memungkinkan siswa menghubungkan elemen dari dua kolom yang berbeda, ideal untuk mengukur kemampuan analisis dan pemahaman hubungan konsep.
4) **Seret dan Lepas (Drag and Drop)**: Siswa dapat memindahkan elemen jawaban ke tempat yang sesuai, membuat proses belajar lebih interaktif dan menarik.
5) **Penanda**: Memungkinkan siswa memberikan tanda atau membuat catatan pada materi tertentu.
6) **Mengkategorikan**: Siswa mengelompokkan item ke dalam kategori yang sesuai, mengasah kemampuan berpikir kritis dan klasifikasi.
7) **Susun Ulang**: Menguji kemampuan siswa dalam menyusun informasi atau konsep sesuai urutan yang benar.
8) **Drop-Down**: Siswa memilih jawaban dari menu tarik-turun yang disediakan.
9) **Gambar Berlabel**: Siswa mengidentifikasi atau memberi label pada bagian-bagian tertentu dalam sebuah gambar.
10) **Jawaban Gambar**: Memungkinkan siswa menjawab dengan menggunakan gambar.
11) **Jawaban Video**: Siswa dapat memberikan jawaban dalam bentuk video.
12) **Jawaban Audio**: Fitur untuk menjawab pertanyaan menggunakan rekaman suara.
13) **Survei**: Mengumpulkan pendapat atau tanggapan dari peserta didik.
14) **Esai**: Memungkinkan siswa memberikan jawaban panjang dan mendalam.
15) **Awan Kata**: Fitur visualisasi yang menampilkan jawaban atau konsep dalam bentuk awan kata.
16) **Respon Matematika**: Fitur khusus untuk menjawab pertanyaan matematika yang membutuhkan perhitungan atau rumus kompleks.
17) **Grafik Matematika**: Siswa dapat membuat, menganalisis, atau menginterpretasikan grafik matematika secara langsung dalam platform.

Gambar 2. Sesi Pelaksanaan Pelatihan

Mode Pengerjaan Kuis pada Quizizz

Quizizz bisa digunakan, sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Salsabila et al., 2020), Terdapat enam mode pengerjaan kuis yang membuat pengerjaan asesmen bagi peserta didik lebih interaktif dan menarik. Mode pengerjaan kuis tersebut antara lain mode penguasaan, mode tim, mode klasik, mode kecepatan guru, mode ujian, dan mode kertas.

Mode Penguasaan (Mastery Mode)

Mode ini berfokus pada proses pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan. Dalam mode penguasaan, siswa dapat mengulang kuis hingga mencapai tingkat penguasaan materi yang diinginkan. Sistem akan memberikan umpan balik langsung dan membantu siswa memahami konsep yang belum dikuasai sepenuhnya. Keunggulan mode ini adalah kemampuannya untuk mendorong siswa melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan terhadap pemahaman mereka.

Mode Tim (Team Mode)

Dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan kerja sama antar peserta didik. Pada mode ini tim langsung berlomba untuk mendapatkan poin paling banyak agar menjadi pemenang kuis (Salamah & Maryono, 2022). Setiap anggota tim berkontribusi dengan menjawab pertanyaan, dan skor tim ditentukan berdasarkan kinerja kolektif. Mode ini tidak hanya menguji pengetahuan individu, tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi, koordinasi, dan kerja tim.

Mode Klasik (Classic Mode)

Mode klasik merupakan format tradisional pengerjaan kuis, di mana setiap siswa mengerjakan soal secara individual dengan urutan pertanyaan yang sama. Peserta didik dapat melihat skor dan pembahasan setelah menyelesaikan seluruh rangkaian pertanyaan. Mode ini cocok untuk asesmen formatif dan sumatif yang membutuhkan penilaian individual yang terstandar.

Mode Kecepatan Guru (Teacher-Paced Mode)

Dalam mode ini, guru memiliki kendali penuh atas jalannya kuis. Guru dapat mengatur kecepatan pengerjaan, menentukan kapan peserta didik dapat bergerak ke pertanyaan berikutnya, dan mengontrol waktu pengerjaan secara langsung. Hal ini memungkinkan guru untuk memberikan panduan, penjelasan tambahan, atau melakukan intervensi selama proses asesmen berlangsung.

Mode Ujian (Test Mode)

Mode ujian dirancang untuk situasi asesmen yang membutuhkan tingkat ketelitian dan kontrol yang tinggi. Fitur keamanan tambahan seperti pembatasan layar, pencegahan membuka tab lain, dan pelacakan aktivitas siswa membuat mode ini ideal untuk ujian resmi atau penilaian yang memerlukan integritas akademik tinggi.

Mode Kertas (Paper Mode)

Inovasi menarik dari Quizizz, mode kertas memungkinkan guru untuk mengkonversi kuis digital menjadi lembar kerja cetak (Marta Mevia, 2024). Guru dapat dengan mudah mencetak kuis dalam

format yang siap digunakan di kelas, memberikan fleksibilitas dalam memilih metode asesmen sesuai kebutuhan dan kondisi infrastruktur teknologi yang tersedia.

Keenam mode ini mencerminkan keunggulan Quizizz dalam menyediakan variasi pendekatan asesmen yang tidak sekadar mengukur pengetahuan, tetapi juga mendorong keterlibatan, kolaborasi, dan pengembangan strategi belajar siswa. Setiap mode memiliki karakteristik unik yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan gaya belajar siswa. Kegiatan pelatihan berikutnya adalah melakukan demonstrasi penggunaan platform quizizz, dimulai dari pembuatan akun quizizz dan mengeksplorasi dasbor utama. Pemateri menjelaskan berbagai menu navigasi, menunjukkan lokasi fitur-fitur kunci, dan memperlihatkan kemudahan akses berbagai tool yang tersedia. Para guru diperkenalkan dengan berbagai opsi pembuatan kuis, mulai dari membuat kuis dari awal hingga menggunakan template yang sudah tersedia di perpustakaan Quizizz.

Tahap selanjutnya adalah pemateri secara langsung membuat kuis percontohan di hadapan peserta. Proses ini mencakup pemilihan tipe pertanyaan, memasukkan soal-soal dengan berbagai format, menambahkan media pendukung seperti gambar atau video, serta mengatur parameter penilaian. Setiap langkah akan disertai penjelasan mendalam tentang alasan pemilihan fitur tertentu dan bagaimana fitur tersebut dapat mengoptimalkan proses asesmen. Demonstrasi kemudian berlanjut pada aspek manajemen kelas dan pembagian kuis. Peserta akan diperlihatkan cara membuat kelas virtual, mengundang peserta didik, menghasilkan kode akses, serta melacak kemajuan dan hasil belajar peserta didik. Instruktur akan menunjukkan fitur-fitur analitik canggih yang memungkinkan guru memperoleh wawasan mendalam tentang performa peserta didik, mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian khusus, dan merancang intervensi pembelajaran yang tepat.

Seluruh proses demonstrasi dirancang untuk memberikan pengalaman langsung dan bermakna, mengubah persepsi para guru tentang asesmen digital dari sekadar alat teknologi menjadi strategi pedagogik. Melalui sesi pelatihan ini, diharapkan para guru tidak hanya memahami cara menggunakan Quizizz, tetapi juga mampu melihat potensi transformatif platform ini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Rangkaian kegiatan pelatihan yang terakhir adalah simulasi, simulasi dilakukan dengan tujuan peserta pelatihan dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam pembuatan kuis melalui platform quizizz. Tahap awal simulasi dimulai dengan masing-masing peserta pelatihan membuat akun quizizz dan login menggunakan akun yang telah didaftarkan. Tahap berikutnya adalah setiap peserta merancang kuis sesuai dengan mata pelajaran masing-masing minimal 10 soal dengan menggunakan setidaknya tiga tipe pertanyaan berbeda, serta mengintegrasikan media pendukung seperti gambar atau video.

Menjelang akhir simulasi, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan kuis yang telah mereka buat. Para guru menjelaskan pilihan mereka dalam merancang soal, memilih tipe pertanyaan, dan mengatur parameter penilaian. Diharapkan dengan pelaksanaan simulasi ini guru tidak lagi

memandang quizizz sebagai alat asing, melainkan sebagai alat bantu yang dapat membantu mereka menciptakan pengalaman pengerjaan asesmen bagi peserta didik yang lebih menarik dan interaktif.

3.2. Evaluasi (Pemberian *Post-test*)

Rangkaian terakhir dari kegiatan pelatihan ini adalah pemberian post-test kepada seluruh peserta yakni dengan total 16 guru mata pelajaran di UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar. Berikut adalah rekapitulasi penilaian kemampuan diri oleh peserta pelatihan dalam penggunaan platform quizizz yang diperoleh dari hasil *post-test* yang telah dilaksanakan (tabel 2):

Tabel 2. Hasil Post-test Peserta Pelatihan

No.	Kemampuan	Skor Pre-test Per Peserta Pelatihan																Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1.	Membuat akun dan profil di Quizizz	5	4	3	3	3	3	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	**4,25**
2.	Membuat kuis di Quizizz	4	4	3	3	3	3	3	4	5	4	5	5	4	3	5	4	**3,93**
3.	Membuat pengaturan pengerjaan kuis	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	5	5	4	2	5	3	**3,31**
4.	Membagikan kuis kepada peserta didik	5	3	3	3	2	3	2	3	5	5	5	5	5	2	5	5	**4,19**
5.	Menganalisis hasil kuis di Quizizz	3	3	2	3	2	3	2	3	4	4	5	5	4	3	5	3	**3,38**

Keterangan:

Skor 1 = Tidak mampu sama sekali

Skor 2 = Sedikit mampu

Skor 3 = Cukup mampu

Skor 4 = Mampu

Skor 5 = Sangat mampu

Pemberian post-test pada kegiatan evaluasi hasil dari kegiatan pelatihan adalah untuk mengetahui seberapa besar perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan. Hal tersebut digambarkan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Analisis Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan

No.	Kemampuan	Skor Pre-Test	Skor Post-Test	Selisih Skor
1.	Membuat akun dan profil di Quizizz	3	4,25	**+1,25**
2.	Membuat kuis di Quizizz	2,5	3,93	**+1,43**
3.	Membuat pengaturan pengerjaan kuis	2,2	3,31	**+1,11**
4.	Membagikan kuis kepada peserta didik	2,5	4,19	**+1,69**
5.	Menganalisis hasil kuis di Quizizz	2,5	3,38	**+0,88**

Temuan dalam kegiatan PkM ini menunjukkan bahwa hasil post-test yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang positif, yakni seluruh guru mata pelajaran di UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan terhadap penggunaan platform quizizz untuk pelaksanaan asesmen pembelajaran. Hasil PkM ini sejalan dengan pelaksanaan PkM yang memperkenalkan guru-guru yang belum terbiasa dengan Canva dan Quizizz pada alat digital yang memperkaya pengalaman mengajar mereka. Melalui penerapan teknologi informasi ini, para pendidik dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif, menjadikan kelas lebih dinamis dan beragam, serta mengubah suasana belajar dari yang biasa-biasa saja menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Nawawi, 2024). Namun ada beberapa aspek seperti pembuatan pengaturan pengerjaan kuis dan menganalisis hasil kuis di quizizz yang perubahannya tidak terlalu signifikan, sehingga disimpulkan bahwa pemateri perlu menyediakan video tutorial pada aspek pembuatan pengaturan pengerjaan kuis dan menganalisis hasil kuis yang bisa dijadikan contoh bagi guru-guru mata pelajaran di UPT SMPN No.21 Todakke Kepulauan Selayar untuk berlatih secara mandiri, sehingga kemampuan penggunaan aplikasi quizizz untuk asesmen sumatif bagi seluruh peserta pelatihan dapat mencapai kategori mampu/sangat mampu.

4 KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan "Pelatihan Penggunaan Platform Quizizz untuk Asesmen Sumatif" adalah terjadi peningkatan pemahaman dan keterampilan pada seluruh guru-guru mata pelajaran di UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar. Namun disisi lain masih terdapat beberapa peserta yang kurang menguasai pada aspek pembuatan pengaturan pengerjaan kuis dan menganalisis hasil kuis di quizizz, hal ini terlihat dari skor perubahan pre-test ke post-test pada aspek tersebut yang tidak terlalu signifikan. Sehingga sebagai rencana tindak lanjut pengembangan kegiatan PkM, tim PkM akan membuat dan membagikan video tutorial khusus pada aspek pembuatan pengaturan pengerjaan kuis dan menganalisis hasil kuis, sehingga dapat digunakan oleh- guru-guru di UPT SMPN Todakke No.21 Kepulauan Selayar untuk berlatih secara mandiri, sehingga mereka dapat mencapai kategori mampu/sangat mampu dalam menggunakan platform quizizz untuk asesmen sumatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah UPT SMPN No. 21 Kepulauan atas dukungan dan fasilitasi yang telah diberikan selama kegiatan pelatihan pemanfaatan platform *Quizizz* untuk asesmen sumatif. Penulis juga menyampaikan apresiasi yang tulus kepada seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam mengikuti pelatihan ini. Semoga ilmu dan pengalaman yang diperoleh dari pelatihan ini dapat diterapkan secara optimal dalam kegiatan asesmen sumatif, serta menjadi langkah nyata menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan bagi peserta didik.

REFERENSI

Adinda, A. H., Siahaan, H. E., Raihani, I. F., Aprida, N., Fitri, N., & Suryanda, A. (2021). Penilaian Sumatif dan Penilaian Formatif Pembelajaran Online. *Report Of Biology Education*, *2*(1), 1–10.

Andriani, D., Irawan, I., Effendi, E., & Sholikhah, A. U. (2023). Keefektifan Quizizz Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Bahasa Inggris dan IPA Pada Siswa VIII MTs Nurul Huda. *Titian Ilmu: Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, *15*(2), 109.

Aniyatussaidah, H. (2022). *Mengenal Quizziz: Alat Asesmen Tes Berbasis Gamifikasi*. *07*(1), 14–27. http://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adzzikr/

Asyiah Siregar, N. et. (2023). HUBUNGAN ANTARA PRETEST DAN POSTEST DENGAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII B DI MTS ALWASHLIYAH PANTAI CERMIN. *Edunomika*, *07*(01).

Aulia, T., Utami, P., Ingriani, F., Setiawati, M., & Utama, H. B. (2024). Peran Guru Sebagai Fasilitator Dalam Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Di Smp 2 Tigo Nagari. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, *8*(4), 2118–7302.

Azizah, N. N., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan Asesmen Digital Berbasis Game Edukatif Quizizz pada Mata Pelajaran Marketing. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, *2*(2), 195–209. https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p195-209

Candrasari, P., & Munandar, K. (2023). Pemanfaatan Media Quizizz pada Asesmen Sumatif Sebagai Pemenuhan Kebutuhan Gaya Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biologi*, *1*(2), 1–10. https://doi.org/10.47134/biology.v1i2.1960

Efendi, M., Zulhimmah, Z., Lubis, N., & Harahap, H. A. (2024). Penerapan Asesmen Formatif dan Sumatif dalam Kurikulum Merdeka di Madrasah Aliyah Swasta Darul Hadits Huta Baringin. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *2*(2), 64–72. https://doi.org/10.61292/cognoscere.169

Haddar, G. Al, & Juliano, M. A. (2021). Analisis Media Pembelajaran Quizizz dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(6), 4794–4801. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1512

Imranah, I., & Kasman, R. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Quizizz sebagai Media Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa Tadris IPA pada Mata Kuliah Kimia Pangan. *Chemistry Education Review (CER)*, *6*(2), 110. https://doi.org/10.26858/cer.v6i2.45200

Khairunisa, R., Riau, U. M., Okmayura, F., Riau, U. M., Molizarni, M., & Riau, U. M. (2024). *Korelasi Skor Quizizz " Mastery Peak " dan Nilai Tes Tertulis Dalam Pemahaman Teks Analytical Exposition Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pekanbaru Raihan Khairunisa Molizarni Molizarni berarti mereka harus belajar tentang tata bahasa terutama tenses yang kita tahu sangat sulit membuatnya berbeda dengan genre lainnya . Salah satu teks atau genre yang dipelajari oleh exposition . Teks analytical exposition adalah teks yang menyajikan dan menjelaskan*. *2*, 87–96.

Marta Mevia, S. et al. (2024). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI APLIKASI QUIZIZZ MODE KERTAS PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 21 PALEMBANG*. *4*(2), 361–366.

Nawawi, S. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva & Quizizz Bagi Guru di SMAN 3 Banyuasin 1*. *5*(2), 259–266. https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v5i2.36978

Nurjannah, I., Arifin, B. S., Al-Arief, M. H. M., & Muhammad, M. (2023). Use of the Quizizz Application on Student Learning Interest at MTsN 2 Pelalawan. *Jurnal Smart: Sosial Ekonomi Kerakyatan*, *1*(2), 56–65.

Salamah, D., & Maryono. (2022). Pembelajaran Team Quiz Berbantuan Quizizz Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, *2*(3), 461–470. https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i3.1120

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 Universitas Jambi*, *4*(2), 163–172. https://doi.org/10.22437/jiituj.v4i2.11605