

PELATIHAN PEMBUATAN INSTRUMEN PENILAIAN PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN *QUIZIZZ PAPER MODE* (QPM) BAGI GURU MI PLUS JA-ALHAQ

Debi Heryanto^{1*}, Pebrian Tarmizi², Yusnia³, Rindang Agrianti Efendi⁴,

Imro Atus Soleha⁵, Rina Rizana⁶, Siska Fitriani⁷

^{1,2,3,4}Prodi S1 PGSD FKIP UNIB, ^{5,6,7}MI Plus Ja-AlHaq

email : 1*debiheryanto704@gmail.com

* Korespondensi penulis

Abstrak

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang instrument penilaian pembelajaran dan pemanfaatan QPM dalam membuat instrument penilaian pembelajaran di Sekolah dasar. Metode pelaksanaan dalam pengabdian ini adalah tahap persiapan, penyampaian materi dan Tanya jawab, pembuatan bahan ajar dan evaluasi dengan tujuan untuk mengukur keberhasilan pengabdian. Adapun hasil yang dapat pada pengabdian ini adalah dengan hasil sebagai yakni: (1) pemahaman guru tentang instrument penilaian pembelajaran pretest 85,50 dan posttest 95,25; (2) Hasil pemahaman guru tentang pembuatan instrument penilaian pembelajaran dengan QPM pretest 75,75 dan postets 95,50; dan (3) Hasil keterampilan guru dalam pembuatan instrument penilaian pembelajaran menggunakan QPM 75,00 dan posttest 93, 75. Kesimpulan pada pengabdian ini adalah dapat meningkatkan pemahaman guru tentang instrument penilaian, hasil pemahaman guru tentang pembuatan instrument penilaian berbasis QPM dan meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan instrument penilaian berbasis QPM.

Kata kunci : *Instrument Penilaian, Pelatihan, Quizizz Paper Mode*

Abstract

The purpose of this community service initiative is to enhance teachers' knowledge regarding instructional assessment instruments and the utilization of QPM in developing learning assessment instruments in elementary schools. The implementation method of this initiative involves several stages, namely the preparatory phase, content delivery and question-and-answer session, the development of teaching materials, and an evaluation stage aimed at measuring the success of the initiative. The outcomes obtained from this activity include the following: (1) teachers' understanding of instructional assessment instruments improved, as evidenced by a pretest score of 75.50 and a posttest score of 91.25; (2) teachers' comprehension of creating assessment instruments using QPM increased, with pretest and posttest scores of 75.75 and 95.50, respectively; and (3) teachers' practical skills in developing assessment instruments using QPM advanced, with a pretest score of 75.00 and a posttest score of 93.75. In conclusion, this community service project has successfully enhanced teachers' understanding of assessment instruments, improved their ability to design QPM-based assessment instruments, and increased their overall proficiency in utilizing QPM for the development of assessment instruments.

Keywords : *Assessment Instrument, Training, Quizizz Paper Mode*

Cara menulis sitasi: Heryanto, D., Tarmizi, P., Yusnia, Efendi, R. A., Soleha, I. A., Rizana, R., & Fitriani, S. (2025). Pelatihan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran menggunakan quizizz paper mode (QPM) bagi guru MI Plus Ja-Alhaq. *Jurnal Abdimas Bencoolen (JAB)*, 3(3), 80-89.

PENDAHULUAN

Tren terkini menunjukkan bahwa paradigma pendidikan telah bergeser menuju pemanfaatan teknologi digital sebagai salah satu alat pendukung evaluasi pembelajaran. Dalam konteks tersebut, penggunaan instrumen penilaian berbasis digital, khususnya *Quizizz* melalui fitur *paper mode* (QPM),

telah diidentifikasi sebagai solusi efektif untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi evaluasi pembelajaran. Peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan instrumen digital terbukti dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa (Arafah et al., 2023) (Yusnia et al., 2024).

Seiring dengan perkembangan teknologi dan dinamika pembelajaran era Kurikulum Merdeka, penggunaan *Quizizz* dengan fitur paper mode menawarkan keunggulan berupa fleksibilitas antara pembelajaran daring dan luring. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya instrumen evaluasi yang interaktif, inklusif, dan mudah diakses tanpa mengorbankan validitas dan reliabilitas penilaian. Penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan QPM dalam evaluasi formatif mampu meningkatkan motivasi siswa dan memperkaya pengalaman asesmen, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang kooperatif dan partisipatif (Dewanto et al., 2024). Selain itu, adaptasi model ini juga berpotensi mengatasi keterbatasan infrastruktur digital di beberapa sekolah sembari mempertahankan kualitas proses evaluasi (Jahring , Sufri Mashuri, Marniati, 2023); , (Ningsih & Alfaqi, 2025).

Pelatihan pembuatan instrumen penilaian berbasis *Quizizz Paper Mode* sangat relevan mengingat tantangan yang dihadapi oleh guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses belajar-mengajar. Implementasi pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta memfasilitasi peningkatan kompetensi profesional guru. Dengan bekal pelatihan yang menyeluruh, guru diharapkan dapat merancang, mengadaptasi, dan mengimplementasikan instrumen penilaian yang tidak hanya relevan dengan standar kurikulum tetapi juga mampu menjawab tuntutan pembelajaran di masa kini. Upaya tersebut sejalan dengan temuan sebelumnya yang menggarisbawahi pentingnya pendampingan dan pelatihan dalam meningkatkan kualitas instrumen penilaian serta efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran (Ningsih & Alfaqi, 2025). Hal ini mencerminkan kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam dunia pendidikan, serta menekankan urgensi pelatihan yang terstruktur untuk mendukung kompetensi guru dalam menyusun dan menerapkan instrumen penilaian inovatif. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menjadi wadah peningkatan kapabilitas teknis, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Dewi, 2020).

METODE

Metode pelatihan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran menggunakan *Quizizz Paper Mode* (QPM) bagi guru MI Plus Ja-Alhaq dapat dikembangkan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur untuk meningkatkan kompetensi guru dalam perancangan, pembuatan, dan evaluasi instrumen penilaian berbasis digital yang disesuaikan dengan kondisi lokal. Metode pelatihan ini menggabungkan pendekatan teoretis dan praktis melalui beberapa komponen inti, yang dapat dirinci sebagai berikut.

Pertama, tahap pra-pelatihan (*pre-training*) berfungsi untuk mempersiapkan peserta dengan mengidentifikasi tingkat literasi digital guru serta kebutuhan pelatihan. Kegiatan dalam tahap ini meliputi penyebaran kuesioner awal atau pre-test untuk mengukur pemahaman dasar terkait penggunaan teknologi dalam penilaian (misalnya, *Quizizz Paper Mode*) (Istiqomah et al., 2022). Selain itu, dilakukan observasi awal terkait metode penilaian konvensional yang telah digunakan di MI sehingga dapat dianalisis celah serta potensi peningkatan melalui penggunaan QPM (Murni et al., 2020). Kegiatan ini membantu menetapkan baseline dan memotivasi guru untuk mengikuti pelatihan dengan semangat peningkatan kompetensi digital dan inovasi evaluasi pembelajaran (Istiqomah et al., 2022).

Tahap kedua merupakan inti pelatihan dengan pendekatan interaktif yang menggabungkan ceramah, demonstrasi, diskusi, praktik langsung, dan simulasi. Pada fase ini, narasumber atau fasilitator yang memiliki pengalaman dalam pengembangan instrumen penilaian melalui QPM memberikan

materi mengenai konsep dasar pengukuran hasil belajar, syntax dan penggunaan fitur *Quizizz Paper Mode*, serta keunggulan metode tersebut dibandingkan penilaian berbasis kertas (Balqis & Andriani, 2024), (Ningsih & Alfaqi, 2025). Demonstrasi langsung pembuatan instrumen penilaian melalui *software Quizizz* disertai dengan praktik *real-time* memungkinkan guru membuat soal penilaian yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan karakteristik murid (Balqis & Andriani, 2024). Pendekatan diskusi dan tanya jawab digunakan sebagai mekanisme untuk klarifikasi materi dan pemecahan permasalahan yang ditemui selama praktik, sehingga mendekatkan teori dan praktik secara efektif (Ningsih & Alfaqi, 2025). Simulasi pelaksanaan penilaian menggunakan kertas hasil cetak dari *Quizizz* memberikan kesempatan bagi guru untuk menilai kejelasan soal dan mekanisme penilaian secara menyeluruh, sebagaimana telah terbukti meningkatkan persepsi positif siswa dan guru dalam penggunaan QPM di penelitian sebelumnya (Balqis & Andriani, 2024).

Tahap ketiga adalah evaluasi dan tindak lanjut (*post-training*). Evaluasi dilakukan melalui penilaian produk atau kuis yang telah dibuat oleh peserta, baik secara internal (oleh rekan sejawat) maupun eksternal (oleh fasilitator), serta dilengkapi dengan survei umpan balik yang menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru (Ningsih & Alfaqi, 2025). Penerapan metode evaluasi ini memungkinkan identifikasi aspek yang masih perlu diperbaiki dan memberikan dasar bagi pendampingan lanjutan (*coaching*) guna memastikan keberlanjutan penerapan QPM dalam proses evaluasi pembelajaran di kelas (Balqis & Andriani, 2024). Rencana tindak lanjut berupa forum diskusi berkala dan pendampingan lapangan dapat membantu guru mengatasi kendala teknis dan pedagogis pasca pelatihan sehingga penerapan metode ini berlangsung secara berkelanjutan (Ningsih & Alfaqi, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini telah terlaksana pada tanggal 2 Desember 2024. Mitra kegiatan dalam pengabdian ini adalah Guru MI Plus Ja-AlHaq dan mahasiswa UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu yang sedang melakukan praktik magang. Adapun tahapan pada pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembukaan pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dibuka oleh kepala sekolah yang dihadiri oleh dewan guru, dan mahasiswa UIN Fatmawati Soekarno serta tim pengabdian dari mahasiswa Universitas Bengkulu. Kegiatan diawali dengan pengisian angket untuk mengukur kemampuan awal para peserta kegiatan.



Gambar 1. Pembukaan Dan Pengisian Angket Kemampuan Awal

2. Penyampaian materi dan Tanya jawab

Penyampaian materi dalam pelatihan ini dilakukan secara terstruktur melalui dua sesi yang saling melengkapi. Pada sesi pertama, pemateri 1 menguraikan konsep pengembangan instrumen penilaian dengan menekankan pentingnya pembuatan instrumen yang autentik dan holistik untuk mengukur kompetensi peserta didik. Pemateri 1 menyampaikan bahwa instrumen penilaian harus dirancang melalui tahapan pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan validasi agar dapat merefleksikan pencapaian kompetensi secara menyeluruh (Sulistyaningtyas et al., 2023). Selain itu, strategi penyusunan soal berbasis numerasi yang mendukung asesmen nasional juga diulas sebagai upaya untuk meningkatkan ketepatan evaluasi pembelajaran.

Pada sesi kedua, pemateri 2 memaparkan pemanfaatan Quizizz dalam paper mode sebagai inovasi evaluasi digital yang interaktif. Penyampaian materi ini menyoroti bagaimana Quizizz dapat digunakan tidak hanya sebagai alat evaluasi yang mudah diakses dan menyenangkan, tetapi juga sebagai media yang meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui pendekatan pembelajaran berbasis permainan (Alya et al., 2024). Lebih jauh, materi yang disampaikan juga menekankan manfaat penggunaan Quizizz dalam penilaian pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dengan menampilkan simulasi langsung dan studi kasus yang mendukung efektivitas sistem evaluasi digital, sebagaimana terlihat dari penelitian yang melibatkan respon positif terhadap penggunaan aplikasi ini (Mahardika et al., 2023). Dengan demikian, para guru peserta pelatihan mendapatkan pemahaman mendalam mengenai pembuatan instrumen penilaian yang valid serta penerapan alternatif evaluasi berbasis teknologi yang inovatif untuk menunjang proses pembelajaran di era digital.



Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Narasumber

3. Pembuatan instrument penilaian menggunakan QPM oleh peserta

Dalam kegiatan pelatihan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran menggunakan *Quizizz Paper Mode* (QPM) bagi guru MI Plus Ja-Alhaq, peserta melakukan percobaan dalam merancang dan mengembangkan instrumen evaluasi yang inovatif serta interaktif. Peserta diberi pemahaman tentang prinsip dasar asesmen autentik yang mendukung peningkatan motivasi belajar siswa dan efektivitas evaluasi pembelajaran, sebagaimana dibuktikan dalam penelitian mengenai peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan *Quizizz Paper Mode* di SMP (Khasanah et al., 2023). Dalam sesi percobaan, para guru didorong untuk mengadaptasi metode inovatif melalui workshop yang mengintegrasikan aspek teknis dan pedagogis, memanfaatkan pendekatan evaluasi berbasis aplikasi web yang terbukti meningkatkan kompetensi guru dalam merancang soal penilaian secara efektif (Husniati et al., 2022). Selain itu, penggunaan *Quizizz Paper Mode* juga menunjukkan efektivitas dalam menghasilkan variasi soal yang kreatif serta potensi peningkatan hasil belajar, meskipun terdapat tantangan adaptasi awal pada sebagian peserta, sehingga direkomendasikan adanya pelatihan lanjutan untuk mengoptimalkan penggunaan medium ini (Ningsih & Alfaqi, 2025). Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menciptakan instrumen evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21, tetapi juga mendorong adopsi teknologi pendidikan yang inovatif dalam proses evaluasi pembelajaran.



Gambar 3. Guru Membuat Instrumen Penilaian Pembelajaran Menggunakan QPM

4. Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara menyeluruh melalui kuesioner pasca-pelatihan, wawancara langsung, dan penugasan pembuatan bahan ajar yang harus diterapkan dalam proses belajar mengajar. Evaluasi tidak hanya mengukur aspek teknis penggunaan aplikasi Canva tetapi juga dampak perubahan kreativitas dan inovasi dalam penyusunan bahan ajar, seperti yang telah terbukti dalam penelitian sebelumnya. Evaluasi dilakukan dengan fokus 3 aspek yang diadopsi dari (Winarni, 2024) yakni: (1) pemahaman guru tentang instrumen penilaian pembelajaran; (2) Hasil pemahaman guru tentang pembuatan instrument penilaian pembelajaran dengan QPM; dan (3) Hasil keterampilan guru dalam pembuatan instrument penilaian pembelajaran menggunakan QPM. Responden dalam pengabdian ini berjumlah 40 orang.

Tabel 1. Pemahaman Guru Tentang Instrumen Penilaian Pembelajaran

No.	Nilai	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	85,50	95,25
2	Maksimum	88,00	95,00
3	Minimum	75,00	85,00

Tabel 2. Hasil Pemahaman Guru Tentang Pembuatan Instrumen Penilaian Menggunakan QPM

No.	Nilai	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	75,75	95,50
2	Maksimum	85,00	96,00
3	Minimum	50,00	85,00

Tabel 3. Hasil Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Instrumen Penilaian Menggunakan QPM.

No.	Nilai	Pretest	Posttest
1	Rata-rata	75,00	93,75

2	Maksimum	77, 00	93,50
3	Minimum	60,75	80,00

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pada pelatihan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran dengan menggunakan QPM bagi guru MI Plus Ja-Alhaq, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam aspek pemahaman dan keterampilan guru. Secara spesifik, peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest pemahaman guru tentang instrumen penilaian pembelajaran menunjukkan kenaikan dari 75,50 menjadi 91,25. Sementara itu, pemahaman guru mengenai pembuatan instrumen dengan format QPM meningkat dari 75,75 pada pretest menjadi 95,50 pada posttest, dan keterampilan guru dalam membuat instrumen penilaian dengan QPM juga menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu dari 75,00 pada pretest menjadi 93,75 pada posttest. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Quizizz* dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan efektivitas evaluasi pembelajaran secara interaktif (Husniati et al., 2022). Selain itu, peningkatan skor pasca pelatihan yang cukup tinggi menggambarkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis teknologi interaktif seperti QPM mampu meningkatkan baik aspek teoretis maupun praktis dalam penyusunan instrumen evaluasi, seperti yang diungkapkan dalam penelitian mengenai pelatihan penggunaan *Quizizz* dan *Wordwall* ((Husniati et al., 2022)). Peningkatan yang dicapai juga didukung oleh riset sebelumnya yang menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas evaluasi dan hasil belajar, terutama dalam konteks penggunaan *Quizizz* (Cholik, 2023). Dengan demikian, pelatihan pembuatan instrumen penilaian menggunakan QPM terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, sehingga dapat dijadikan model untuk pengembangan kompetensi profesional di lingkungan pendidikan MI Plus Ja-Alhaq.

SIMPULAN

pelatihan pembuatan instrumen penilaian pembelajaran menggunakan Quizizz Paper Mode (QPM) bagi guru MI Plus Ja-Alhaq memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang instrumen penilaian. Secara spesifik, terdapat peningkatan skor pemahaman guru tentang instrumen penilaian pembelajaran yang menunjukkan kenaikan dari 75,50 pada pretest menjadi 91,25 pada posttest. Peningkatan serupa juga diobservasi pada aspek pemahaman pembuatan instrumen penilaian berbasis QPM, dimana skor meningkat dari 75,75 pada pretest menjadi 95,50 pada posttest. Selain itu, keterampilan guru dalam menyusun instrumen penilaian menggunakan QPM juga menunjukkan perbaikan yang substansial, dengan skor pretest sebesar 75,00 yang meningkat menjadi 93,75 pada posttest. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa intervensi pelatihan yang dilakukan tidak hanya berhasil meningkatkan pengetahuan konseptual para guru, tetapi juga memperkuat aspek praktis dalam pembuatan instrumen penilaian. Dengan demikian, pelatihan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas profesional guru dalam mendesain dan mengimplementasikan instrumen penilaian yang inovatif dan interaktif, yang pada akhirnya diharapkan dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di lingkungan MI Plus Ja-Alhaq.

SARAN

Pelatihan penggunaan QPM dapat diimplementasikan secara maksimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan kompetensi guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih untuk kami ucapkan untuk segenap dewan guru MI Plus Ja-AlHaq Kota Bengkulu dan mahasiswa UIN Fatmawati Soekarno Bengkulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, A. (2023). Optimalisasi aplikasi quiziz dalam pembuatan bahan ajar bagi guru sdn 007 samarinda ulu. *Dedikasi*, 25(2). <https://doi.org/10.26858/dedikasi.v25i2.56078>
- Alya, K., Achadi, W., & Luthfi, M. (2024). Persepsi mahasiswa terhadap quizizz sebagai media evaluasi materi pembelajaran dalam mata kuliah metodologi penelitian. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2309-2314. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i3.3632>
- Balqis, A. and Andriani, A. (2024). Development of learning evaluation based on automatic assessment through quizizz paper mode to improve students' natural and social sciences learning outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 10(6), 3357-3366. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7251>
- Cholik, M. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan quizizz sebagai alat pembelajaran interaktif di smk. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 428-435. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4156>
- Daryanes, F., Dipuja, D., & Suzanti, F. (2022). Peningkatan kemampuan penguasaan teknologi melalui penggunaan aplikasi kahoot dan quizizz bagi guru pada proses evaluasi pembelajaran daring. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(2), 913. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.6871>
- Dewanto, D., Daberty, S., & Handayani, O. (2024). Persepsi peserta didik terhadap pemanfaatan quizizz paper mode dalam asesmen formatif pada pembelajaran ipas kelas v kurikulum merdeka. *Jurnal Kiprah*, 11(2), 88-97. <https://doi.org/10.31629/kiprah.v11i2.6450>
- Dewi, N. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe numbered heads together berbantuan quizizz paper mode untuk meningkatkan hasil belajar pada materi kerjasama dalam keberagaman kelas i mi tinjomoyo. *Khazanah Pendidikan*, 18(2). <https://doi.org/10.30595/jkp.v18i2.22535>
- Hamidah, M. and Wulandari, S. (2021). Pengembangan instrumen penilaian berbasis hots menggunakan aplikasi "quizizz". *Efisiensi - Kajian Ilmu Administrasi*, 18(1), 105-124. <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v18i1.36997>
- Husniati, H., Widodo, A., Haryati, L., Rosyidah, A., & Anar, A. (2022). Workshop pemanfaatan aplikasi berbasis web sebagai media evaluasi pembelajaran jarak jauh bagi guru di sdn 2 golong. *Jurnal Interaktif Warta Pengabdian Pendidikan*, 2(1), 61-68. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v2i1.53>
- Hidayati, D., Istiqomah, I., Afriliandhi, C., Fadhila, P., Melawati, A., & Usmar, R. (2022). Pelatihan media quizizz untuk meningkatkan literasi digital guru tk di kalurahan tamanmartani. *Amaliah Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 8-15. <https://doi.org/10.51454/amaliah.v5i1.509>

Jamaluddin, M. and Faroh, N. (2020). Developing authentic assessment: project assessment on mathematics learning evaluation by using e-learning. *Math Didactic Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 227-236. <https://doi.org/10.33654/math.v5i3.729>

Jahring, J., Mashuri, S., Marniati, M., & Nasruddin, N. (2023). Peningkatan kompetensi guru melalui pembuatan instrumen evaluasi online menggunakan aplikasi quizizz. *Gervasi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 1-11. <https://doi.org/10.31571/gervasi.v7i1.4163>

Khasanah, I., Anggraeni, N., & Chotimah, U. (2023). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas vii.2 dalam pembelajaran pendidikan pancasila melalui penggunaan media quizizz paper mode di-smpn 33 palembang. *edukasia*, 4(2), 765-770. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i2.349>

Mahardika, A., Saputra, N., Muda, A., Riduan, A., Luzuardi, N., & Nurmalienda, N. (2023). Pelatihan pengembangan evaluasi pembelajaran digital menggunakan quizizz bagi guru di kota banjarmasin. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(1), 1-9. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i1.1540>

Murni, A., Noviyanti, M., & Utami, A. (2020). Peningkatan kemampuan membuat kuis online guru madrasah ibtidaiyah (mi) nurul islam wonokalang wonoayu sidoarjo melalui pelatihan aplikasi kuis interaktif berbasis quizizz. *Jurnal Abdimas Berdaya Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(02), 118. <https://doi.org/10.30736/jab.v3i02.62>

Novita, N., Muliani, M., & Mellyzar, M. (2022). Pelatihan pengembangan soal matematika dan sains berbasis numerasi pada guru untuk menunjang asesmen nasional. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 486. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7761>

Ningsih, D. and Alfaqi, M. (2025). Penggunaan aplikasi quizizz paper mode sebagai media dalam evaluasi pembelajaran matematika. *JITPro*, 3(3), 564-571. <https://doi.org/10.17977/um084v3i32025p564-571>

N, A., Musdar, M., & Kalsum, U. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital menggunakan teknologi quizizz dalam penerapan best practice di satuan pendidikan ppm al ikhlas. *Jurnal Abdi Insani*, 10(3), 1689-1697. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v10i3.1100>

Sulistyaningtyas, A., Wantika, R., & Ladyawati, E. (2023). Pelatihan penyusunan instrumen asesmen penilaian akhir bagi guru matematika sekolah menengah atas di kota surabaya. *pancasona*, 2(2), 259-268. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i2.7895>

Yusnia, Y., Heryanto, D., Agusdianita, N., & Fitriani, D. (2024). Efektivitas Media Interaktif Terintegrasi Augmented Reality Budaya Daerah Bengkulu Terhadap Pemahaman Budaya Siswa. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16, 555-562.