Vol 4 No.4 (2025) - November, pp 1627-1633 https://doi.org/10.59025/1v3sza96

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Pelatihan Digital Asesmen Berbantuan Artificial Intelligence Quizizz pada Guru SMP di Kabupaten Ngawi

Sardulo Gembong[1], Taufik Hidayat Eko Yunianto[2], Wachidatul Linda Yuhanna[3]

[1]*Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas PGRI Madiun*
[2]*Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun*
[3]*Pendidikan Biologi, FKIP, Universitas PGRI Madiun*

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
12/10/2025
Direvisi:
29/10/2025
Diterima
28/11/2025

***Keywords*:**

Souvenir
UMKM Lokal
Museum

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dan Artificial Intelligence telah mengubah paradigma asesmen pembelajaran menuju sistem yang lebih efisien, interaktif, dan adaptif. Berdasarkan hasil observasi di salah satu SMP di Kabupaten Ngawi, hanya sekitar 40% guru yang aktif memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran, sedangkan 60% lainnya masih menggunakan asesmen manual. Kondisi ini berdampak pada rendahnya kualitas evaluasi belajar dan belum optimalnya penerapan soal. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan dan penerapan digital assessment terintegrasi AI menggunakan platform Quizizz. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dan pendampingan kolaboratif selama Juli–September 2025, melibatkan 50 guru SMP di Kabupaten Ngawi. Tahapan kegiatan meliputi koordinasi program, pelatihan penggunaan AI-Quizizz, serta monitoring dan evaluasi keberlanjutan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 92% peserta mampu mengoperasikan Quizizz dengan baik, dan tingkat keberhasilan keseluruhan mencapai 91% dengan kategori sangat baik. Selain peningkatan kemampuan teknis, pelatihan ini juga menumbuhkan budaya kolaboratif, inovatif, dan adaptif terhadap teknologi di lingkungan sekolah. Kegiatan ini berkontribusi dalam memperkuat profesionalisme guru menuju pembelajaran digital berkelanjutan.

Corresponding author email: linda.yuhanna@unipma.ac.id

Published by Alesha Media Digital. This is an open access article under the CC BY SA license
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan *(Artificial Intelligence)* membawa transformasi signifikan dalam dunia pendidikan abad ke-21. Salah satu aspek yang mengalami perubahan mendasar adalah sistem asesmen pembelajaran. Asesmen digital memungkinkan proses evaluasi pembelajaran dilakukan lebih cepat, akurat, dan efisien melalui pemanfaatan teknologi berbasis AI [1], [2]. Model asesmen semacam ini tidak hanya mendukung efektivitas pengukuran hasil belajar, tetapi juga mendorong guru untuk berinovasi dalam mendesain soal yang menuntut kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa [3].

Hasil observasi di salah satu SMP di Kota Ngawi menunjukkan penurunan kualitas pembelajaran dan literasi numerasi yang cukup signifikan. Data menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran berada pada zona merah dan literasi-numerasi pada zona kuning. Dari hasil wawancara dengan pihak sekolah, diketahui bahwa hanya sekitar 40% guru yang aktif memanfaatkan teknologi informasi dalam proses belajar mengajar, sedangkan 60% lainnya masih menggunakan metode konvensional berbasis kertas dan manual. Akibatnya,

asesmen pembelajaran belum optimal karena masih bersifat administratif, tidak terintegrasi, dan belum mampu menggambarkan kompetensi siswa secara komprehensif. Selain itu, guru juga menghadapi kesulitan dalam menyusun soal karena keterbatasan dalam penggunaan perangkat digital serta kurangnya pemahaman tentang pemanfaatan AI untuk mendukung kegiatan asesmen. Kondisi ini berdampak langsung pada belum tercapainya target kompetensi dasar dalam kurikulum merdeka. Berdasarkan kondisi tersebut, dibutuhkan program pengabdian masyarakat yang fokus pada peningkatan kapasitas guru dalam menyusun digital asesmen terintegrasi AI agar kualitas pembelajaran meningkat.

Program yang dilakukan oleh tim dosen adalah adanya pelatihan pembuatan digital asesmen menggunakan Quizizz. Platform ini merupakan platform yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, terutama dalam proses evaluasi dan penilaian kinerja siswa. Platform ini dapat digunakan sebagai media digital dalam melakukan asesmen secara otentik dan *realtime*. Digital asesmen merupakan inovasi dalam sistem evaluasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mengukur kemampuan siswa secara efektif dan efisien [4], [5]. Digital Asesmen saat ini, bukan menggantikan bentuk tes konvensional menjadi daring, tetapi juga mengubah paradigma asesmen dari sekadar pengukuran hasil menjadi pengukuran proses pembelajaran yang berkelanjutan dan sesuai dengan kebutuhan siswa [6], [7]. Teknologi digital memungkinkan asesmen dilakukan secara *real-time*, otomatis, dan berbasis data, sehingga guru dapat memperoleh umpan balik cepat untuk melakukan penyesuaian pembelajaran. Digital asesmen mendorong guru inovatif dalam asesmen sumatif dan asesmen formatif yang lebih reflektif dan partisipatif [8], [9], [10]. Guru tidak lagi hanya menjadi evaluator, tetapi juga fasilitator yang membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Adanya sistem digital, hasil asesmen dapat dianalisis secara mendalam melalui algoritma kecerdasan buatan yang mampu mengidentifikasi pola belajar dan kesulitan siswa dalam memahami materi [11], [12].

Pembelajaran abad ke-21, asesmen digital juga relevan dengan penguatan kompetensi berpikir kritis dan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Asesmen digital memungkinkan guru mendesain soal yang menuntut analisis, sintesis, dan evaluasi, bukan sekadar menghafal informasi [13], [14]. Selain itu, platform digital memberikan fleksibilitas waktu dan tempat, serta memperluas peluang pembelajaran mandiri yang adaptif terhadap gaya belajar siswa. Tantangan utama dalam penerapan asesmen digital di Indonesia masih terletak pada rendahnya literasi digital guru dan infrastruktur yang belum merata [15]. Oleh karena itu, pelatihan guru menjadi kunci penting untuk memastikan asesmen digital benar-benar berfungsi sebagai alat pembelajaran, bukan sekadar administrasi berbasis teknologi.

Salah satu platform yang populer dan mudah digunakan dalam implementasi digital asesmen adalah Quizizz. Platform ini merupakan aplikasi berbasis web dan perangkat seluler yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, survei, dan evaluasi pembelajaran dengan antarmuka menarik dan berbasis *gamification* [6], [10]. Quizizz meningkatkan motivasi belajar siswa melalui elemen kompetitif, umpan balik langsung, serta visualisasi skor yang menyenangkan. Quizizz mendukung asesmen formatif yang membantu guru menilai pemahaman siswa secara cepat [16]. Setiap jawaban yang diberikan oleh peserta dapat dianalisis langsung oleh sistem, dan hasilnya dapat diunduh dalam bentuk data statistik yang lengkap. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa [17], [18], [19]. Selain itu, Quizizz juga mendukung integrasi dengan teknologi AI dalam pengembangan soal adaptif dan analisis kesulitan butir soal. Quizizz dapat membantu guru menyusun asesmen berbasis HOTS dengan cepat melalui fitur rekomendasi otomatis dan bank soal daring [20]. Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, Quizizz menjadi alat asesmen yang efisien karena dapat diakses melalui berbagai perangkat tanpa memerlukan instalasi rumit.

Beberapa penelitian empiris juga mengonfirmasi efektivitas Quizizz dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Quizizz pada pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa dan hasil belajar. Quizizz tidak hanya memperkuat motivasi intrinsik siswa tetapi juga meningkatkan kemampuan reflektif guru dalam merancang asesmen yang bermakna. Penggunaan Quizizz sebagai alat asesmen digital juga memiliki nilai

strategis dalam meningkatkan profesionalisme guru [16], [19]. Guru yang terlatih menggunakan Quizizz tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga menginternalisasi konsep evaluasi berbasis teknologi dan data. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Quizizz di kalangan guru menjadi langkah penting dalam mendukung transformasi pendidikan digital di Indonesia. Tujuan dari program pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kompetensi guru SMP di Kota Ngawi dalam menyusun digital asesmen yang terintegrasi dengan artificial intelligence Quizizz.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif dan pendampingan kolaboratif (*participatory and collaborative mentoring approach*) yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam seluruh proses kegiatan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik khalayak sasaran, yaitu guru SMP di Kabupaten Ngawi yang memiliki latar belakang dan kemampuan digital yang beragam. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Juli-September 2025. Sasaran adalah guru di salah satu SMP di Kabupaten Ngawi sejumlah 50 orang. Tim pengabdian masyarakat berperan sebagai narasumber, fasilitator, pendamping dan konsultan dalam penyusunan digital asesmen menggunakan Quizizz.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama yang saling berkesinambungan, yaitu 1) koordinasi program, 3) pelatihan penggunaan AI Quiziz untuk asesmen digital, 3) monitoring, evaluasi dan keberlanjutan program. Evaluasi program dilakukan terdiri dari evaluasi proses pelaksanaan pelatihan dan evaluasi hasil. Evaluasi proses pelatihan mencakup kompetensi narasumber, kedalaman materi, pelaksanaan panitia. Evaluasi hasil difokuskan pada keterlibatan aktif peserta, dan kemampuan peserta menyusun digital asesmen menggunakan Quizizz. Instrumen evaluasi meliputi angket peserta dan lembar observasi. Data dianalisis secara deskriptif kuatitatif.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara umum berjalan dengan lancar dan kondusif. Guru SMP di Kabupaten Ngawi mengikutikegiatan dengan optimal. Tingkat kehadiran 98%. Program ini terdiri dari tiga tahapan utama: 1) koordinasi program, 3) pelatihan penggunaan AI Quiziz untuk asesmen digital, 3) monitoring dan evaluasi serta keberlanjutan program. Adapun detail hasil kegiatan sebagai berikut.

3.1 Koordinasi Program Pengabdian Masyarakat

Tahap koordinasi dilaksanakan pada awal kegiatan untuk memperkenalkan tujuan, target luaran, serta mekanisme pelaksanaan pengabdian. Sosialisasi dilakukan bersama kepala sekolah dan koordinator guru sebagaimana Gambar 1.



Gambar 1. Koordinasi Program Pengabdian Masyarakat

Tim pengabdi menjelaskan urgensi peningkatan kompetensi guru dalam penyusunan asesmen digital berbasis serta pemanfaatan teknologi Artificial Intelligence (AI) khususnya Quizizz untuk mendukung efektivitas pembelajaran. Antusiasme mitra sangat tinggi, terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi tanya jawab dan diskusi kebutuhan pelatihan. Tahap koordinasi ini menjadi dasar penting untuk membangun kesamaan persepsi antara tim dosen, guru, dan pihak sekolah dalam mencapai sasaran kegiatan. Hal ini sejalan dengan pandangan [21] yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif guru sejak tahap awal inovasi pendidikan agar tercipta rasa memiliki terhadap program pengembangan profesional mereka.

3.2 Pelatihan penggunaan AI Quiziz untuk asesmen digital

Tahap kedua pelatihan difokuskan pada penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) untuk mengembangkan dan mengelola asesmen digital. Guru dilatih menggunakan berbagai fitur di platform Quizizz yang masing-masing memiliki keunggulan dalam pembuatan soal, kuis interaktif, serta analisis hasil belajar, Sebagaimana Gambar 2. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode hands-on practice, di mana peserta secara langsung membuat akun, mengunggah materi, menyusun kuis, dan menganalisis hasil asesmen menggunakan sistem AI. Praktik penggunaan Quizizz diikuti secara antusias. Peserta aktif berdiskusi dan menunjukkan inisiatif dalam mengajukan pertanyaan maupun berbagi pengalaman pembelajaran. Tim pelaksana juga mencatat bahwa dukungan kepala sekolah dan ketersediaan fasilitas internet menjadi faktor pendukung utama kelancaran kegiatan.



Gambar 2. Pelatihan penggunaan AI Quiziz untuk asesmen digital

Analisis evaluasi hasil kompetensi guru menunjukkan bahwa 92% peserta memahami dan mampu mengoperasikan Platform Quizizz dengan baik, sementara 8% lainnya mengalami kendala teknis ringan yang kemudian diatasi melalui pendampingan tambahan. Guru merasa bahwa integrasi AI dalam asesmen digital membantu mempercepat pembuatan soal, memberikan umpan balik otomatis, dan mengurangi beban administratif. Pemanfaatan AI dapat meningkatkan efisiensi guru dan memperkaya pengalaman belajar siswa [22]. Peran tim dalam mendampingi guru mempraktikkan Quizizz sebagaimana Gambar 3.



Gambar 3. Pendampingan oleh tim pengabdian masyarakat

Tingkat pemahaman peserta yang tinggi dipengaruhi oleh semangat dan antusiasme karena urgensi materi. Relevansi materi dengan kebutuhan guru menjadi kunci utama. Materi pelatihan yang secara langsung melatih guru membuat soal berbasis konteks lokal, kemudian menerapkannya dalam platform digital Quizizz, dianggap sangat aplikatif dan sesuai kebutuhan. Prinsip andragogi yang diterapkan dalam pelatihan membuat peserta lebih mudah memahami karena materi berangkat dari pengalaman dan masalah mereka sendiri di kelas [23]. Keberhasilan ini juga dipengaruhi oleh strategi pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*). Guru tidak hanya menerima paparan teori, tetapi juga langsung berlatih membuat, mengedit, dan mengimplementasikan asesmen digital selama kegiatan berlangsung [7], [24]. Menurut [23], pelatihan yang menekankan aktivitas praktik langsung dan simulasi menghasilkan retensi keterampilan yang lebih tinggi dibanding pelatihan berbasis ceramah.

Hasil evaluasi proses pelaksanaan kegiatan menunjukkan hasil bahwa sebanyak 92% guru menyatakan pelaksanaan kegiatan berjalan dengan sangat baik. Aspek kompetensi narasumber, sebanyak 90% peserta menyatakan narasumber kompeten dalam menyampaikan informasi terkait tema pelatihan. Aspek kedalaman materi, sebanyak 88% peserta menyatakan materi sangat baik dan lengkap. Aspek pelaksanaan panitia, sebanyak 86% menyatakan sangat baik, hanya terdapat evaluasi pada bagian jaringan intenet dan manajemen waktu.

Secara umum, pelatihan ini memiliki nilai strategis dalam peningkatan profesionalisme guru. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai pengetahuan, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran *(learning designer)* yang memanfaatkan data hasil asesmen untuk mengambil keputusan instruksional. Digital asesmen berbasis AI memberi peluang bagi guru untuk menganalisis capaian belajar siswa secara cepat, akurat, dan personal. Asesmen berbasis teknologi adalah fondasi penting untuk pembelajaran adaptif yang berorientasi pada kompetensi [25].

3.3 Monitoring, evaluasi dan keberlanjutan

Monitoring dan evaluasi (monev) kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara sistematis untuk memastikan ketercapaian tujuan program dan keberlanjutan hasil kegiatan. Secara keseluruhan, hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa program pelatihan berhasil mencapai indikator keberhasilan sebesar 91% (kategori sangat baik). Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga mendorong perubahan budaya belajar menuju digitalisasi pembelajaran yang adaptif, kolaboratif, dan berorientasi pada peningkatan kualitas pendidikan di era teknologi.

Selain itu, kegiatan pelatihan ini berdampak pada peningkatan kualitas budaya kerja kolaboratif di sekolah. Guru yang sebelumnya bekerja secara individual kini terbiasa berdiskusi, bertukar bahan ajar, dan berkolaborasi dalam mengembangkan bank soal digital bersama. Dari sisi kelembagaan, pihak sekolah menyatakan komitmen untuk melanjutkan kegiatan ini secara mandiri dengan membentuk tim pengembang asesmen digital sekolah.

Pelatihan ini berkontribusi pada pembangunan budaya inovatif dan kolaboratif di lingkungan sekolah. Pembentukan komunitas belajar menjadi bukti keberlanjutan dampak program [23]. Guru-guru yang sebelumnya bekerja secara individual kini berkolaborasi dalam mengembangkan bank soal digital dan berbagi pengalaman praktik baik. Perubahan ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga kultural dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang terbuka terhadap perubahan dan inovasi. Secara keseluruhan, pelatihan ini penting karena menjadi jembatan antara hasil penelitian dan praktik pendidikan di lapangan. Guru mendapatkan pengalaman nyata menerapkan hasil riset inovasi teknologi pendidikan, sementara perguruan tinggi menjalankan peran hilirisasi ilmu dalam konteks nyata masyarakat. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga memperkuat implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam aspek pemberdayaan masyarakat pendidikan untuk menuju ekosistem pembelajaran digital

yang berdaya saing dan berkelanjutan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan sangat baik dan mendapat respons positif dari guru SMP di Kabupaten Ngawi dengan tingkat partisipasi mencapai 98%. Pelatihan penggunaan AI melalui platform Quizizz terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penyusunan asesmen digital, dengan hasil evaluasi menunjukkan keberhasilan 91% pada kategori sangat baik. Guru mampu menerapkan asesmen digital secara mandiri, efisien, dan relevan dengan kebutuhan kelas. Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga menumbuhkan budaya dan inovatif di sekolah, memperkuat profesionalisme guru, serta mendukung digitalisasi pembelajaran yang berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas PGRI Madiun yang telah memberi dukungan finansial terhadap pengabdian masyarakat ini..

DAFTAR PUSTAKA

[1] M. H. Alhamidy *et al.*, "Peningkatan Profesionalisme Guru pada Pembelajaran Abad 21 Melalui Pelatihan Digital Asesmen untuk Profiling Peserta Didik," *Dedik. J. Community Engagem. Empower.*, vol. 1, no. 2, pp. 34–41, 2023, doi: 10.58706/dedikasi.v1n2.p34-41.

[2] M. Ali Buchari *et al.*, "Inovasi Sehat: Pendampingan Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pengembangan Asesmen Pembelajaran untuk Mendukung Literasi Digital bagi Guru SMP," *J. Med. Med.*, vol. 4, no. 3, pp. 371–378, 2025.

[3] M. K. Ashari, S. Athoillah, and M. Faizin, "Model E-Asesmen Berbasis Aplikasi pada Sekolah Menengah Atas di Era Digital: Systematic Literature Review," *TA'DIBUNA J. Pendidik. Agama Islam*, vol. 6, no. 2, p. 132, 2023, doi: 10.30659/jpai.6.2.132-150.

[4] Muqorobin, S. Rokhmah, T. F. Efendi, and N. A. R. Rais, "Pelatihan Pemanfaatan AI untuk Pembelajaran dan Assessmen di Sekolah: Studi Kasus di SMA Negeri 1 Sukoharjo," *J. Budimas*, vol. 07, no. 02, pp. 211–218, 2025.

[5] R. Sari, R. Sari, K. F. Ramdhania, and J. Juhanda, "Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Pada Penyusunan Aksi Nyata Paltform Merdeka Mengajar di SDN 02 Medalkrisna," *J. Comput. Sci. Contrib.*, vol. 4, no. 2, pp. 87–98, 2024, doi: 10.31599/yme98582.

[6] A. D. Astuti, R. N. Karima, A. Kharta, and S. Hariyati, "Pelatihan Pemanfaatan Platform Quizizz untuk Asesmen Sumatif," *Arch. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 315–325, 2025, doi: 10.55506/arch.v4i2.170.

[7] F. Fatmawati, F. Yahya, and I. M. Sentaya, "Pelatihan Pelaksanaan Asesmen Diagnostik, Formatif, Dan Sumatif Berbantuan Tik Untuk Guru-Guru Pasraman Widya Dharma Sumbawa," *J. Pendidik. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 6, no. 3, pp. 154–161, 2023, doi: 10.29303/jppm.v6i3.5595.

[8] M. Aminudin, D. Wijayanti, M. A. Basir, I. Kusmaryono, and M. Agustyani, "Transformasi Pembelajaran: pelatihan Pembuatan Asesmen Digital untuk Guru SMP di Semarang dengan Liveworksheet," *Jubaedah J. Pengabdi. dan Edukasi Sekol.*, vol. 5, no. 2, pp. 530–545, 2025, [Online]. Available: https://scholar.archive.org/work/fbfoqqjzxfae7b5hbrhdfb7bse/access/wayback/http://jubaedah.lppmbinabangsa.id/index.php/home/article/download/7/16

[9] H. Arief, F. W. Tersta, M. Mayasari, E. Iryani, M. Soliha, and E. J. Wicaksana, "Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Asesmen Berbasis Digital dengan menggunakan Aplikasi Kahoot," *J. Hum. Educ.*, vol. 4, no. 5, pp. 974–980, 2024.

[10] M. Muliani, F. W. Ginting, and H. Sakdiyah, "Pelatihan Asesmen Hasil Belajar Digital Terintegrasi

Quizizz Dan Google Form Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa New Normal," *J. Pengabdi. Magister Pendidik. IPA*, vol. 5, no. 1, pp. 316–322, 2022, doi: 10.29303/jpmpi.v5i1.1165.

[11] E. Nursaadah, M. Yusa, and A. N. Shabrina, "Penerapan Digitalisasi Asesmen Pembelajaran Terdiferensiasi pada Sekolah Menengah Pertama dalam Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka," *J. Inov. Penelit. dan Pengabdi. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–14, 2025, doi: 10.53621/jippmas.v5i1.377.

[12] K. R. Adi, N. Ratnawati, B. Kurniawan, S. Alfania, and D. Anggita, "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Menyusun Instrumen Evaluasi Berbasis Literasi Numerasi melalui Elaborasi Taksonomi Bloom , Marzano , dan Solo di SMP Negeri 22 Malang," vol. 4, no. 4, pp. 960–969, 2025.

[13] M. Mulyadi, K. Khaerudin, D. Ariani, M. Musqyla, and A. N. Syifa, "Pemanfaatan Media E-Assessment bagi Guru SMP di Kecamatan Sukamakmur, Kabupaten Bogor, Jawa Barat," *J. Abdi Masy. Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 381–388, 2024, doi: 10.54082/jamsi.1025.

[14] S. Muryati, M. F. Wicaksana, and S. W. Saptomo, "Penguatan Kompetensi Asesmen Pembelajaran Bagi Guru Melalui Pelatihan Berbasis Praktik Kolaboratif," *ABSYARA J. Pengabdi. Pada Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 28–36, 2025, doi: 10.29408/ab.v6i1.30075.

[15] M. Mauliza, N. Nurhafidhah, and C. Oktaviani, "Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Menengah Pertama Melalui Assessment Diagnostik Karakter Profil Pelajar Pancasila Berbasis Digital," *JPM (Jurnal Pemberdaya. Masyarakat)*, vol. 10, no. 1, pp. 44–52, 2025.

[16] S. Sugiarto *et al.*, "Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dan Kahoot ! dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Guru pada Evaluasi Pembelajaran Interaktif," vol. 4, no. 4, pp. 900–905, 2025.

[17] M. Mahsa, R. A. Pratiwi, and R. Rahayu, "Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pelatihan Penyusunan Digital Assessment Berbasis Artificial Intelligence bagi Guru SMA/MA di Kecamatan Dewantara Kabupaten Aceh Utara," *J. Pengabdi. Masy. Pemberdayaan, Inov. dan Perubahan*, vol. 4, no. 5, pp. 106–110, 2024, doi: 10.59818/jpm.v4i5.786.

[18] H. Y. Suryo Putro, E. C. Makaria, H. Hairunisa, and G. Rahman, "Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Assesmen Diagnostik Guna Optimalisasi Pembelajaran," *J. Pengabdi. ILUNG (Inovasi Lahan Basah Unggul)*, vol. 2, no. 4, p. 698, 2023, doi: 10.20527/ilung.v2i4.7697.

[19] S. Surahmat, I. Satriadi, A. Rahman, A. Adawiyah, and A. Samosir, "Pelatihan Aplikasi Quizzi Sebagai Alat Assesement Bagi Guru SD Al-Asri," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 182–185, 2024, doi: 10.59025/js.v3i2.217.

[20] L. C. Sari *et al.*, "Pendampingan Peningkatan Kompetensi Menggunakan Quizizz Sebagai Asesmen Digital Bagi Guru SMA N 2 Bayang," *J. Akad. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 4, pp. 64–70, 2024.

[21] R. P. Situmorang, "Pelatihan Perancangan Pembelajaran Inovatif dan Asesmen Berbasis Dalam Jaringan (Daring) terhadap Guru Lingkup Yayasan PPKS Surakarta," *Magistrorum Sch. J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–15, 2021, doi: 10.24246/jms.v2i12021p1-15.

[22] H. Kurniawan *et al.*, "Peningkatan Literasi Digital Pembelajaran dan Asesmen di SMP Dharma Karya UT dalam Mensukseskan Program Transformasi Digital Pendidikan," *Subaktya Unpar Community Serv. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 10–23, 2025, doi: 10.26593/sucsj.v2i1.8807.10-23.

[23] S. Gembong, W. L. Yuhanna, T. Hidayat, and E. Yunianto, "Improving teachers' competencies in differentiated learning through a lesson study-based learning community at SMPN 1 Tulakan," *J. Pemberdaya. Publ. Has. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 8, no. 1, pp. 25–34, 2024.

[24] S. Sarmila and R. Rukli, "Eksplorasi Akurasi Asesmen Digital Berbasis AI dalam Evaluasi Literasi Digital," *J. Pengabdi. Masy. dan Ris. Pendidik.*, vol. 3, no. 4, pp. 4707–4712, 2025, doi: 10.31004/jerkin.v3i4.1075.

[25] C. S. A. Barus, "Pelatihan Asesmen Berbasis Teknologi dan Rubrik Penilaian," *J. Inf. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 4, pp. 38–46, 2024, doi: 10.47861/jipm-nalanda.v2i4.1355.