



Pendampingan Pemanfaatan Quizizz Paper Sebagai Alat Assessment Pembelajaran di Sekolah

¹Exsa Putra ✉, ¹Iwan Alim Saputra, ¹Arifuddin Abd Muis, ²Mustafa

Universitas Tadulako¹

Kampus Bumi Tadulako, Jl. Soekarno Hatta Km. 9, Tondo, Kota Palu, Sulawesi Tengah, Indonesia

SMA Negeri 1 Torue²

Jl. Gunung Sari RT/RW, 1. Tolai Barat. Kec. Torue, Sulawesi Tengah, Indonesia

putraexsa08@gmail.com ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v9i2.5793> |

Abstrak

Kurangnya pemanfaatan elearning dalam komponen penilaian di sekolah menjadi sesuatu yang disoroti dalam pengabdian ini. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pendampingan penggunaan platform Quizizz Paper dalam penyusunan alat penilaian pembelajaran yang lebih variatif di SMA Negeri 1 Torue. Metode yang digunakan adalah metode terapan, dengan fokus pada pelatihan intensif untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menerapkan model pembelajaran berbasis teknologi. Tahapan kegiatan meliputi perencanaan, implementasi, pemantauan, evaluasi, serta tindak lanjut untuk perbaikan berkelanjutan. Pelatihan diselenggarakan menggunakan metode ceramah, diskusi, pemberian motivasi, dan tugas praktis untuk membentuk karakter guru yang kompeten di bidang teknologi pendidikan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz Paper. Nilai rata-rata pretes sebesar 44,4 persen meningkat menjadi 75,8 persen setelah pelatihan. Selain itu, hasil angket dengan rerata 3,6 dari skala 4,0 menunjukkan respon sangat positif terhadap kegiatan ini. Implementasi Quizizz Paper memberikan dampak positif dalam meningkatkan variasi pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik. Program ini menunjukkan keberhasilan dalam mendukung pengembangan profesionalisme guru dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Pembelajaran, Asesmen, Quizizz, Kurikulum merdeka



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Pada era Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan internet untuk mengakses informasi, khususnya dalam bidang pendidikan, menjadi suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Implementasi pembelajaran berbasis teknologi informasi (TI) dipandang sebagai langkah strategis yang tak terelakkan (Syamsuar & Reflianto, 2019). Teknologi informasi berperan penting dalam proses pembelajaran, membantu guru dan siswa dalam mengelola materi pembelajaran, menentukan urutan penyampaian, menyelesaikan tugas, mencari referensi, menganalisis kasus-kasus terkini, serta mendukung evaluasi mandiri (Almujab *et al.*, 2023). Pemanfaatan TI dalam pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, inovatif, efisien, dan menarik bagi peserta didik. Guru, sebagai penggerak utama dalam sistem pendidikan, memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, salah satunya melalui integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran.

Dalam konteks Revolusi Industri 4.0 dan implementasi Kurikulum Merdeka, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, efisien, dan menarik, yang memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu pendekatan yang relevan dengan kebutuhan ini adalah penggunaan metode *Quizizz Paper*, yang berimplikasi pada pembelajaran dengan mengedepankan pemanfaatan teknologi yang menyesuaikan dengan kondisi lingkungan (Nisa' *et al.*, 2024).

Quizizz merupakan platform pembelajaran daring yang dirancang untuk mendukung proses belajar-mengajar dengan lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Platform ini memungkinkan guru untuk dengan mudah dan cepat membuat kuis interaktif yang dapat diakses siswa melalui perangkat pribadi seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar (Gunawan *et al.*, 2023). Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Torue pada bulan Februari 2024, ditemukan bahwa pada waktu istirahat, sebagian besar siswa memanfaatkan ponsel pintar mereka untuk mengakses media sosial. Wawancara dengan ibu Astri, S.Pd., guru mata pelajaran Geografi, menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana komunikasi. Hal ini dapat menjadi modal awal yang signifikan untuk mengimplementasikan model pembelajaran berbasis *Quizizz Paper*. Namun demikian, guru Geografi di sekolah tersebut belum pernah mengadopsi metode pembelajaran ini sebelumnya. Padahal, tuntutan Revolusi Industri 4.0 mengharuskan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada *learning by doing*. Penggunaan *Quizizz* oleh guru dan siswa berpotensi untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar, karena platform ini menyerupai *Google Forms* dan memiliki fungsi yang optimal sebagai media pembelajaran.

Analisis situasi dari hasil pengamatan dan wawancara awal di lokasi pengabdian terhadap proses pembelajaran mengidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain: kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran oleh para guru, sehingga siswa lebih banyak menggunakan internet sekolah untuk hal-hal yang tidak terkait dengan pendidikan, guru belum menerapkan *Quizizz learning* sebagai *assessment tool*, kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi *Quizizz* sebagai alat pembelajaran, potensi pengembangan kemampuan guru yang belum dimanfaatkan dengan baik, serta kebutuhan akan pendampingan dalam menerapkan model pembelajaran berbasis *Quizizz* untuk memenuhi tuntutan era 4.0. Berdasarkan evaluasi situasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru-guru di SMA Negeri 1 Torue menghadapi tantangan dalam menerapkan model pembelajaran *blended learning* terutama dalam menggunakan asesmen sebagai penilaian dalam penerapan kurikulum merdeka. Relevan dengan penelitian oleh (Putra & Ali, 2024) yang mengemukakan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pengukuran hasil pembelajaran. Beberapa Permasalahan yang diidentifikasi melalui hasil observasi dan wawancara menjadi pertimbangan dalam upaya peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran dapat mencapai tingkat optimal sesuai dengan persyaratan dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Pentingnya pemanfaatan teknologi dalam Kurikulum Merdeka menjadi landasan perlunya dilaksanakan pendampingan ini di sekolah dalam menilai proses pembelajaran di sekolah.

Pendampingan kepada pendidik menjadi langkah strategis untuk mendukung pengembangan variasi metode penilaian dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media atau platform penyedia kuis daring gratis, seperti yang diusulkan oleh (Putra, 2022), memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Program ini bertujuan untuk membantu guru merancang alat penilaian yang menarik dan relevan, baik untuk pembelajaran daring maupun luring.

Implementasi ini dapat diwujudkan melalui pelatihan penggunaan *platform Quizizz Paper*, yang memungkinkan pendidik mengintegrasikan evaluasi pembelajaran secara inovatif di kelas tanpa memerlukan perangkat digital dari siswa. Pelatihan ini menjadi bagian dari upaya pengabdian untuk meningkatkan variasi dalam metode penilaian, sehingga proses pembelajaran di sekolah dapat berlangsung lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan media pembelajaran modern (Putra *et al.*, 2020).

2. Metode

Pengabdian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk menggambarkan pemanfaatan *Quizizz Paper* sebagai alat *assessment* pembelajaran di sekolah. Fokus penelitian adalah untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan *Quizizz Paper* dapat mendukung proses evaluasi pembelajaran dan untuk mengidentifikasi manfaat serta kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru. Kajian ini menggunakan desain studi kasus, dengan memilih beberapa sekolah yang telah mengimplementasikan *Quizizz Paper* dalam kegiatan pembelajaran. Subjek pengabdian terdiri dari guru yang terlibat langsung dalam penggunaan *Quizizz Paper*. Guru yang mengintegrasikan *platform* ini dalam penilaian pembelajaran akan diwawancarai untuk menggali pengalaman siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu wawancara semi struktural, observasi langsung dalam kelas, dokumentasi, dan pengisian kuesioner. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi mendalam tentang pengalaman dan persepsi guru. Observasi dilakukan untuk melihat langsung interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *platform* tersebut. Kuesioner akan disebarluaskan kepada siswa dan guru untuk menilai tingkat kepuasan dan efektivitas *Quizizz Paper* dalam *assessment* pembelajaran (Nugroho *et al.*, 2022; Putra & Ali, 2024).

Tahapan pengabdian dilakukan melalui beberapa langkah: (1) observasi awal kebutuhan pada tempat pengabdian, (2) merancang kegiatan pengabdian dengan penyesuaian kondisi guru, (3) pendampingan kegiatan pemanfaatan *quizizz paper* sebagai alat pengukur penilaian di sekolah, (4) pengerjaan soal *pre-test* dan *post-test* selama pendampingan. Hasil dari pengisian *pre-test* maupun *post-test* dijadikan acuan analisa kegiatan pengabdian yang dilakukan. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis tematik untuk data kualitatif yang diperoleh dari wawancara dan observasi, serta analisis statistik deskriptif untuk data kuantitatif dari kuesioner. Analisis tematik akan membantu dalam mengidentifikasi tema-tema yang berkaitan dengan kelebihan, tantangan, dan dampak penggunaan *Quizizz Paper*. Analisis statistik deskriptif akan digunakan untuk menggambarkan tingkat kepuasan pengguna terhadap *platform* tersebut. Validitas data menggunakan teknik triangulasi, yakni pengumpulan data dari berbagai sumber yang berbeda untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang penggunaan *Quizizz Paper*. Selain itu, reliabilitas penelitian juga diperkuat dengan keterlibatan lebih dari satu peneliti dalam analisis data dan penggunaan instrumen yang telah teruji (Novarita *et al.*, 2024).

3. Hasil dan Pembahasan

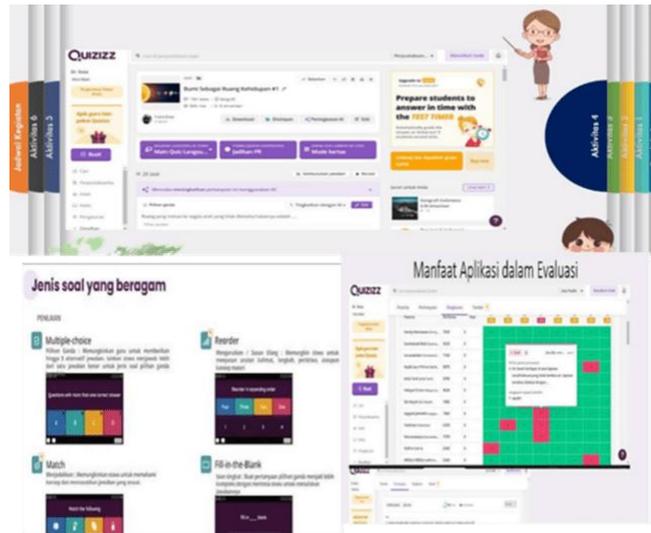
Secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pendampingan pemanfaatan *quizizz paper* sebagai alat asesmen pembelajaran di SMA Negeri 1 Torue telah dilaksanakan dengan baik. Pengabdian ini dilaksanakan selama dua hari, yakni pada tanggal 24 hingga 25 Juli 2023, di SMA Negeri 1 Torue, Kabupaten Parigi Moutong. Tujuan dari kegiatan pendampingan ini adalah untuk memberikan dukungan kepada para guru di SMA Negeri 1 Torue sebagai mitra dalam penerapan model pembelajaran *blended learning* melalui pemanfaatan platform pembelajaran daring, yaitu *Quizizz Paper*. SMA Negeri 1 Torue merupakan sekolah dengan lokasi yang terletak di lokasi dengan kondisi rawan bencana banjir tinggi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menjadi hal yang perlu dilakukan dimasa depan. *Platform* ini dirancang untuk memudahkan guru dalam membuat kuis interaktif secara cepat dan efisien, yang dapat diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, atau ponsel pintar. Dengan menggunakan *Quizizz Paper*, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses asesmen dan evaluasi pembelajaran. Hasil dan rekapan proses penilaian lebih luasa untuk dikases dengan memanfaatkan menu hasil/results dalam mengecek hasil penilaian (Nurhayati *et al.*, 2023; Syarifuddin *et al.*, 2023).

3.1. Pengantar dan Pengenalan Quizizz

Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan atau sesi yang terstruktur dengan baik. Tahapan pertama melibatkan persiapan materi pelatihan, yang mencakup pengenalan *platform Quizizz*, langkah-langkah dalam pembuatan kuis, strategi penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran, serta penyajian contoh-contoh kuis yang relevan dengan materi pembelajaran. Kegiatan terlampir pada **Gambar 1** saat proses pengantar dan pengenalan aplikasi kepada guru guru di lokasi pengabdian. Selanjutnya, dilakukan verifikasi terkait ketersediaan sumber daya yang diperlukan, seperti perangkat komputer atau laptop, akses internet yang stabil, dan akun *Quizizz* untuk setiap peserta, guna memastikan kelancaran pelaksanaan kegiatan pelatihan.

3.2. Penyajian Materi

Sesi kedua yaitu pengantar dan pengenalan *Quizizz*, dimulai dengan memberikan pemaparan mengenai platform *Quizizz*, termasuk penjelasan mengenai konsep dasar dan manfaat implementasinya dalam konteks pembelajaran. **Gambar 2** menyajikan proses pematerian dalam menjelaskan kegunaan *tools* dari tiap tiap yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan alat evaluasi atau test di sekolah. Selain itu, sesi ini juga menyajikan berbagai contoh kuis yang menarik dan relevan dengan berbagai mata pelajaran, untuk memberikan gambaran tentang cara penggunaan yang efektif. Pada sesi penyajian materi respon guru terhadap jalannya pendampingan mendapat respon yang baik dan positif selama jalannya pengabdian di SMA Negeri 1 Torue. Peserta yang merasa belum paham diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan pemahaman yang belum dikuasai kepada tim pengabdian. Proses ini berjalan dengan efektif dan komunikatif selama pengabdian berlangsung.



Gambar 3. Fitur-Fitur Aplikasi Quizizz

3.3. Aktivitas Pelatihan

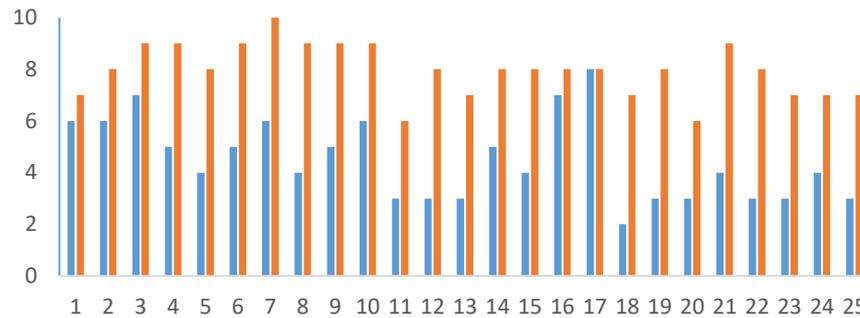
Sesi ketiga yaitu praktik dan kolaborasi dengan memberikan kesempatan kepada para guru untuk melakukan eksperimen dalam pembuatan kuis secara mandiri, sekaligus berkolaborasi dengan rekan-rekan sejawat dalam menyusun kuis yang sesuai dengan materi pembelajaran masing-masing. Selama sesi ini, fasilitator memberikan dukungan kepada guru yang menghadapi kesulitan teknis atau konseptual, serta mendorong kolaborasi antar guru guna berbagi ide, strategi, dan pengalaman dalam memanfaatkan Quizizz secara optimal dalam pembelajaran. Gambar 4 menunjukkan proses guru mengisi lembar *post-test* setelah kegiatan pendampingan usai dilaksanakan dengan baik.



Gambar 4. Aktivitas Pelatihan

3.4. Evaluasi

Untuk kegiatan sesi keempat berupa evaluasi dan umpan balik yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan platform Quizizz. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap penerapan penggunaan Quizizz oleh peserta. Selain itu, sesi ini juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk memberikan umpan balik terkait pelatihan yang telah dilaksanakan, serta menyampaikan saran konstruktif untuk perbaikan dan peningkatan kualitas pelatihan di masa mendatang.



Gambar 5. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Evaluasi ini melibatkan pemberian akses berkelanjutan kepada guru untuk mengakses sumber daya dan dukungan tambahan terkait penggunaan *Quizizz* setelah pelatihan selesai. Selain itu, sesi ini juga mempertimbangkan kemungkinan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan atau diskusi rutin yang fokus pada pengalaman praktis guru dalam menerapkan *Quizizz* dalam pembelajaran, guna memperdalam pemahaman dan meningkatkan efektivitas penggunaan platform tersebut.

Berdasarkan data pada **Gambar 5**, terlihat bahwa soal 1 (garis biru) memiliki skor tertinggi dibandingkan soal lainnya, yang menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih baik pada materi yang diujikan melalui soal tersebut. Sebaliknya, soal 2 hingga Soal 7 memiliki skor yang lebih rendah dan mendekati garis dasar, menunjukkan bahwa peserta kesulitan memahami atau menyelesaikan soal-soal tersebut. Pola skor pada Soal 1 cenderung stabil di atas angka 6, sementara skor soal lainnya berkisar antara 2 hingga 4. Hasil ini mengindikasikan perlunya pendampingan tambahan untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap soal-soal dengan skor rendah. Pemanfaatan *Quizizz Paper* sebagai alat *assessment* dinilai mampu membantu pendidik di SMA Negeri 1 Torue untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan peserta serta menyusun strategi pengajaran yang lebih efektif.

Grafik ini menggambarkan peningkatan hasil *post-test* dari peserta terhadap tujuh jenis soal. Hal ini menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dibandingkan hasil *pre-test*. Namun, soal 2 hingga soal 7 masih berada di kisaran skor rendah, meskipun ada sedikit peningkatan dibandingkan grafik *pre-test*, terutama pada soal 2 dan soal 3 yang mulai menunjukkan kenaikan skor pada beberapa peserta. Hasil *post-test* ini mengindikasikan bahwa metode pendampingan berbasis *Quizizz Paper* telah memberikan dampak positif pada pemahaman peserta terhadap materi tertentu, terutama yang berkaitan dengan soal 1. **Gambar 5** merujuk pada hasil nilai *pre-test* dan *post-test* keseluruhan responden guru dalam menjawab pertanyaan yang relevan dengan konten pendampingan. Meskipun demikian, masih diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman peserta pada soal-soal dengan skor rendah (Nisa *et al.*, 2023).

Hasil dari kegiatan pendampingan ini menunjukkan bahwa para guru menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dan mampu mengikuti petunjuk yang diberikan oleh para pendamping selama pelatihan. Selama kegiatan, hasil yang diperoleh dari para peserta menunjukkan kinerja yang baik. Rerata *pre-test* menunjukkan angka 44,4 % dan mengalami peningkatan pada hasil *post-test* sebesar 75,8%. Lebih lanjut, pada **Gambar 5** terlihat adanya peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan *Quizizz*, yang dapat diamati dari perbedaan skor antara *pre-test* dan *post-test*. Peningkatan pemahaman ini menjadi indikasi bahwa pemanfaatan platform penilaian berbasis daring mampu menjadi opsi dalam meningkatkan variasi dalam penggunaan alat ukur evaluasi (Eliva *et al.*, 2024).

Berdasarkan proses dan hasil yang diperoleh dari pelatihan dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kesadaran guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Quizizz*. Guru-guru mitra pelatihan telah memperoleh wawasan yang lebih mendalam mengenai evaluasi pembelajaran dan telah mengembangkan keterampilan dalam pembuatan serta penggunaan aplikasi *Quizizz* untuk pembelajaran daring. Sejalan dengan (Almujab *et al.*, 2023) yang memanfaatkan media *Quizizz* sebagai variasi dalam meningkatkan kemampuan dalam melatih *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Tahapan- tahapan pengabdian dari awal hingga terselesaikannya pendampingan kepada guru guru menunjukkan satu kesatuan yang dimaknai sebagai runtutan pemanfaatan *Quizizz paper* sebagai alternatif pengukuran pembelajaran ditingkat sekolah. Aplikasi ini mendukung prose penilaian dengan kondisi siswa yang tidak memiliki gadget sebagai alat yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, guru bisa memberikan kesempatan secara *real time* kepada siswa dari pelaksanaan kegiatan ini. Hasil jawaban siswa dapat diakses dan memperoleh rekapan hasil penilaian dengan tepat dan cepat. Semoga pendampingan ini dapat bermanfaat bagi proses pembelajaran di sekolah.

4. Kesimpulan

Implementasi program pengabdian kepada masyarakat dalam rangka meningkatkan pemanfaatan platform pembelajaran *Quizizz* di SMA Negeri 1 Torue terlaksana dengan baik. *Quizizz* merupakan platform pembelajaran berbasis daring yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Platform ini memungkinkan guru untuk merancang kuis interaktif dengan mudah dan efisien, yang dapat diakses oleh siswa melalui berbagai perangkat, seperti komputer, laptop, tablet, maupun ponsel pintar. Selama pelatihan, para guru memperoleh pendampingan intensif dalam penggunaan fitur-fitur *Quizizz* secara efektif. Setiap tahapan dijelaskan secara rinci, dimulai dari pengoperasian dasar hingga strategi optimalisasi fitur untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman guru terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Quizizz Paper*. Nilai rata-rata *pre-tes* mengalami peningkata setelah kegiatan pelatihan. Selain itu, hasil angket menunjukkan respon sangat positif terhadap kegiatan ini. Implementasi *Quizizz Paper* memberikan dampak positif dalam meningkatkan variasi pembelajaran dan pengalaman belajar peserta didik. Program ini menunjukkan keberhasilan dalam mendukung pengembangan profesionalisme guru dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. proses pendampingan oleh tim pengabdian diharapkan tepat guna di SMA Negeri 1 Torue sebagai alternatif dalam menunjang variasi penilaian yang mendukung ketercapaian proses pembelajaran disekolah. Selain itu, diskusi dan kolaborasi antar guru dalam berbagi pengalaman turut berperan penting dalam memperluas wawasan dan keterampilan mereka terkait penggunaan *platform* ini. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya pengetahuan individu, tetapi juga memperkuat komunitas pembelajaran di lingkungan sekolah. kegiatan ini memberikan dampak positif dan efektif dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di SMA Negeri 1 Torue. Respon guru terhadap pendampingan ini sangat positif, dalam mendukung perubahan zaman dan adaptasi teknologi pembelajaran.

Acknowledgement

Ucapan apresiasi kepada DIPA FKIP melalui LPPM Universitas Tadulako atas dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dan publikasi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada mitra kegiatan pengabdian, yaitu SMA Negeri 1 Torue, yang telah memberikan fasilitas dalam mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan ini. Tak lupa ucapan terimakasih kepada tim pengabdian dan rekan guru yang telah menerima materi dengan baik.

Daftar Pustaka

- Almujab, S., Ahman, E., Suwatno, & Kusnendi. (2023). The Influence of the Problem Based Learning Model Combined with 5E Assisted by Quizizz as Media Assessment on Higher Order Thinking Skills (HOTS) (Vol. 1). *Atlantis Press International BV*. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-158-6_21
- Eliva Sukma Cipta, Ali Matusaadah, Cici Nursaidah, Dregi Okta Mardwi Reksa, Lillah Faujiah, Listia Wangi Masrofah, Silmi Nur Azmi Putri, S. A. A. (2024). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru Dalam Meningkatkan Efektivitas Penilaian Melalui Media. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(2), 1646-1652..
- Gunawan, I. P. P., Maliki, R. Z., Saputra, I. A., Ali, Z., & Putra, E. Analysis of The Independent Learning Program In The Independent Campus to Competency of Tadulako University Geography Education Students. *PAEDAGOGIA*, 26(2), 108-120.
- Nisa', Z., Saputra, I. A., Rahmawati, R., & Putra, E. (2024). Development of Disaster Mitigation and Adaptation Learning Tools With Sets Vision (Science, Environment, Technology, Society) Geography Subject in SMA Negeri Palu. *Jurnal Geografika (Geografi Lingkungan Lahan Basah)*, 4(2), 78. <https://doi.org/10.20527/jgp.v4i2.8257>
- Nisa, Z., Saputra, I. A., & Putra, E. (2023). Ge grafika. *Geografika*, 4(2), 78-88. <https://doi.org/10.20527/jgp.v4i2.8257>
- Novarita, A., Putra, E., & Maliki, R. Z. (2024). Identifying community liquefaction catastrophe preparedness in North Birebuli subdistrict, Central of Sulawesi. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1314(1), 0-11. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/1314/1/012034>
- Nugroho, I., Riyanto, D., Syafahira, S., Latifah, A. A. N., Pratama, F. A., & A'la, H. K. (2022). Pendampingan Program Digitalisasi Di Muhammadiyah Boarding School Tarbiyatul Mukmin Kecamatan Salam. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 582-591. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i2.1922>
- Nurhayati, E., & Wikanengsih, W. (2023). Pelatihan penerapan assessment as, for, of learning berbantuan gamifikasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri Kabupaten Garut. *Abdimas Siliwangi*, 6(3), 793-805. <https://doi.org/10.22460/as.v6i3.21305>
- Putra, E. (2022). EFEKTIFITAS METODE OUTDOOR STUDY DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN SPASIAL PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN GEOGRAFI. 7(September), 165-177. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpipsi.v7i3.3408>
- Putra, E., & Ali, Z. (2024). Edukasi Penerapan Google Form Sebagai Alat Penilaian Pembelajaran di SDN 26 Palu Melalui Program Kampus Mengajar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 3(1), 120-133. <https://doi.org/10.23960/jpmip.v3i1.525>

- Putra, E., Tantular, B. A., & Ruhimat, M. (2020). THE EFFECT OF SIMCITY AS INSTRUCTIONAL MEDIA IN GEOGRAPHY LEARNING ON LEARNERS ' SPATIAL INTELLIGENCE. In J. Kutaka-Kennedy (Ed.), *ACM Digital Library*. ACM Digital Library. <https://doi.org/doi/10.1145/3392305.3396896>
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Di Era Revolusi Industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24036/et.v2i2.101343>
- Syarifuddin, & Juliana. (2023). Pelatihan Digitalized Assesment berbasis Kahoot dan Quizizz di SD Inpress 10/73 Arallae. *PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 65-71. <https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i1.2177>