

Workshop Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Digital Dan Interaktif

Arum Pujiastuti*¹, Siti Abdillah Nurhidayah², Rizki Ridhasyah³

^{1,3} Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Selamat Sri

² Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomika dan Bisnis, Universitas Selamat Sri

*e-mail: arumpujias@gmail.com

Article Info: Received: 12 January 2025, Accepted: 3 February 2025, Published: 5 February 2025

Abstract

Integrating technology into education has become essential in the digital era to enhance the quality of learning. However, many teachers face challenges such as limited knowledge, resources, and creativity in utilizing technology. This community service program aims to improve teachers' competencies through training on using Quizizz as an interactive teaching medium. The methods included developing a comprehensive training module, presentations, demonstrations, hands-on workshops, and a Q&A session. The results showed that most participants, comprising 37 teachers from SMP Negeri 1 Singorojo, found the training effective in helping them understand the concept of interactive teaching media and practice creating quizzes using Quizizz. Evaluations indicated positive outcomes, although participants suggested extending the workshop duration. This program offers practical solutions for teachers to design more creative, interactive, and relevant lessons while paving the way for further development of similar initiatives in the future.

Keywords: Digitalization; Learning Media; Quizizz

Abstrak

Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting di era digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, banyak guru menghadapi kendala seperti keterbatasan pengetahuan, sarana, dan kreativitas dalam menggunakan teknologi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan aplikasi Quizizz sebagai media ajar interaktif. Metode kegiatan mencakup penyusunan modul pelatihan, presentasi, demonstrasi, workshop hands-on, dan sesi Tanya Jawab. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta, yakni 37 guru dari SMP Negeri 1 Singorojo, merasa pelatihan ini membantu mereka memahami konsep media ajar interaktif dan mempraktikkan pembuatan kuis melalui Quizizz. Evaluasi menunjukkan dampak positif, meskipun terdapat masukan untuk memperpanjang durasi workshop. Program ini memberikan solusi praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan relevan, sekaligus membuka peluang untuk pengembangan kegiatan serupa di masa depan.

Kata kunci: Digitalisasi; Media Pembelajaran; Quizizz

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam perkembangan suatu negara, dan untuk mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien, diperlukan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Di era digital saat ini, teknologi memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya melalui media pembelajaran interaktif. Namun, meskipun teknologi menawarkan banyak manfaat, banyak guru yang masih menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Beberapa kendala utama yang dihadapi adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi (Siringoringo & Alfaridzi, 2024), terbatasnya sarana dan prasarana (Wahyudi & Jatun, 2024), serta kurangnya bahan ajar yang menarik dan kreatif (Widodo et al., 2023). Penggunaan metode tradisional yang monoton, yang tidak memanfaatkan teknologi dengan maksimal, sering terjadi karena keterbatasan kemampuan teknis (Susanti et al., 2024). Selain itu, tantangan terkait dengan ketersediaan dan kestabilan jaringan internet di beberapa lokasi juga berpengaruh terhadap motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Irwan et al., 2019; Mulyani et al., 2024; Putri & Anggapuspa, 2022).

Salah satu sekolah yang menghadapi tantangan serupa adalah SMP Negeri 1 Singorojo. Sekolah ini telah memiliki sejumlah perangkat teknologi, namun pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran belum sepenuhnya terintegrasi dengan optimal. Beberapa guru masih cenderung mengandalkan metode pembelajaran yang lebih tradisional dan belum sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi untuk menciptakan materi yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, meskipun ada upaya untuk mengakses teknologi dalam pengajaran, belum seluruh aspek pembelajaran dapat dimaksimalkan dengan penggunaan media digital. Hal ini berpengaruh pada keterlibatan siswa yang cenderung terbatas dan pada variasi metode pengajaran yang dapat diterapkan. Oleh karena itu, dibutuhkan langkah-langkah konkret untuk membantu guru mengembangkan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi agar dapat membuat proses pembelajaran lebih inovatif dan efektif.

Penerapan teknologi dalam pendidikan kini menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Teknologi memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih kreatif dan interaktif, dengan melibatkan elemen visual, audio, dan gamifikasi, seperti yang terdapat dalam aplikasi edukasi interaktif (Chapman & Rich, 2018). Teknologi ini juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi, menyesuaikan metode pembelajaran, serta memberikan penilaian secara lebih cepat dan akurat (Valtonen et al., 2021). Meskipun demikian, tantangan dalam penggunaan teknologi tetap ada. Banyak sekolah yang masih kekurangan perangkat teknologi yang optimal dan keterampilan guru dalam implementasi teknologi menjadi kendala utama yang menghambat efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran (Oroma et al., 2012). Oleh karena itu, program pelatihan bagi guru, seperti penggunaan aplikasi *Quizizz*, sangat dibutuhkan. Program pelatihan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga memberikan strategi yang konkret untuk mengaplikasikan teknologi tersebut dalam kurikulum (Aulia et al., 2024; Situmorang et al., 2024). *Quizizz*, yang berbasis kuis interaktif, terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dan kompetensi guru dalam pembelajaran (Citra & Rosy, 2020).

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, tim pengabdian masyarakat Universitas Selamat Sri (UNISS) mengadakan pelatihan untuk memanfaatkan *Quizizz* sebagai media ajar interaktif di SMP Negeri 1 Singorojo. *Quizizz* memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam format kuis yang menarik, disertai elemen tantangan dan gamifikasi. Berdasarkan studi, penggunaan *Quizizz* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan efektivitas pembelajaran guru (Angelina et al., 2023). Pelatihan ini bertujuan memberikan keterampilan teknis kepada guru dalam menggunakan *Quizizz*, sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman digital. Dengan pemanfaatan teknologi yang tepat, diharapkan program ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 1 Singorojo.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan praktis bagi para guru di era digital, khususnya bagi 37 orang guru di SMP Negeri 1 Singorojo. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selama acara, peserta akan menerima modul pembelajaran yang dirancang secara komprehensif, mencakup teori dasar tentang aplikasi *Quizizz* serta contoh penerapannya dalam situasi pembelajaran nyata. Dengan pendekatan yang mudah dipahami dan disertai contoh praktis, modul ini bertujuan memudahkan para guru untuk mengimplementasikan aplikasi tersebut di kelas mereka.

Kegiatan dimulai dengan sesi pembukaan yang bertujuan untuk memperkenalkan tujuan acara dan memberikan gambaran mengenai aplikasi *Quizizz*, serta manfaatnya dalam meningkatkan pembelajaran interaktif. Setelah itu, sesi materi teori dan praktik penggunaan *Quizizz* akan berlangsung, di mana peserta akan diberikan pemaparan tentang fitur-fitur utama aplikasi tersebut, diikuti dengan demonstrasi langsung mengenai penerapan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran. Sesi ini bertujuan memberikan pemahaman yang mendalam mengenai potensi aplikasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kegiatan utama dalam acara ini adalah workshop praktis, di mana peserta akan dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk merancang materi pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Quizizz*. Kolaborasi antar peserta dalam kelompok diharapkan dapat memfasilitasi berbagi ide, meningkatkan kreativitas, dan memperdalam pemahaman mereka tentang cara memanfaatkan aplikasi

tersebut di kelas. Selain itu, sesi tanya jawab (Q&A) akan memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan spesifik dan mendapatkan solusi atas tantangan yang mereka hadapi dalam penerapan aplikasi *Quizizz*. Forum ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman peserta serta memberikan panduan lebih lanjut dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk mengevaluasi ketercapaian tujuan kegiatan, dua pendekatan evaluasi akan diterapkan. Pertama, peserta akan diberikan kuis atau penugasan setelah sesi workshop untuk mengukur sejauh mana mereka memahami materi dan kemampuan mereka dalam merancang materi pembelajaran berbasis *Quizizz*. Kedua, evaluasi terhadap kualitas diskusi dan tanya jawab juga akan dilakukan, dengan memperhatikan keaktifan peserta dalam mengajukan pertanyaan dan relevansi pertanyaan tersebut terhadap penerapan aplikasi *Quizizz* di kelas. Melalui kedua pendekatan ini, dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pencapaian tujuan kegiatan dan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam meningkatkan pembelajaran interaktif di kelas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dimulai dengan penyusunan modul pelatihan yang komprehensif, yang dirancang untuk memberikan pemahaman teoritis dan praktis mengenai penggunaan aplikasi *Quizizz* dalam pembelajaran. Modul ini mencakup dasar-dasar teknologi pembelajaran interaktif, langkah-langkah penggunaan aplikasi, serta strategi untuk menciptakan kuis yang menarik. Penyusunan modul bertujuan untuk memudahkan peserta, terutama mereka yang baru mengenal aplikasi ini, dalam memahami cara kerja dan manfaat penggunaan *Quizizz* dalam konteks pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa modul yang disediakan sangat membantu mereka dalam memahami teori dan aplikasi *Quizizz*, karena materi yang disusun mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Tahap selanjutnya adalah presentasi dan demonstrasi langsung penggunaan aplikasi *Quizizz*. Pada sesi ini, pemateri memberikan penjelasan tentang konsep media ajar interaktif yang dipadukan dengan praktik pembuatan kuis menggunakan aplikasi tersebut. Pemanfaatan visual yang menarik dan contoh praktis dari pemateri mempermudah peserta dalam memahami materi yang disampaikan. Para peserta melihat secara langsung cara aplikasi ini digunakan dalam konteks pembelajaran nyata, yang memberikan gambaran jelas tentang potensi aplikasi tersebut untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hasilnya, peserta menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang fitur-fitur aplikasi dan bagaimana menerapkannya di kelas mereka. Hal ini sesuai dengan hasil studi terdahulu bahwa presentasi visual dapat membangun pemahaman konsep di kalangan peserta didik (Nurdianti & Sholikhah, 2024). Sedangkan, dengan melakukan demonstrasi juga dapat memberikan kesempatan bagi peserta untuk melihat aplikasi dalam konteks nyata, sehingga mereka dapat lebih mudah mengimplementasikan apa yang telah dipelajari (Zahra & Fitri, 2024).



Gambar 1. Penyampaian Materi Workshop

Setelah presentasi, kegiatan dilanjutkan dengan workshop *hands-on*. Peserta dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk membuat kuis menggunakan aplikasi *Quizizz*, dengan bimbingan

langsung dari pemateri. Workshop ini memberi kesempatan kepada peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang sudah diperoleh secara langsung. Pengalaman praktis ini sangat berguna dalam mengatasi kendala teknis dan memberikan kepercayaan diri kepada peserta dalam menggunakan teknologi ini. Berdasarkan hasil evaluasi, peserta merasa lebih percaya diri dan siap untuk menggunakan *Quizizz* dalam pengajaran mereka, karena mereka dapat mengatasi masalah teknis yang muncul selama proses pembuatan kuis.

Tahapan terakhir adalah sesi Tanya Jawab (Q&A), yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan terkait kendala teknis atau materi yang belum jelas. Sesi ini berlangsung dengan baik, meskipun beberapa peserta menginginkan durasi yang lebih panjang agar dapat memperoleh solusi yang lebih mendalam atas masalah yang dihadapi. Hal ini menunjukkan bahwa sesi Q&A sangat penting untuk memastikan bahwa peserta benar-benar memahami materi yang disampaikan dan siap untuk mengimplementasikannya di lapangan. Meskipun waktu yang tersedia terbatas, sesi ini tetap efektif dalam memberikan kesempatan kepada peserta untuk mendapatkan penjelasan tambahan dan klarifikasi. Lalu kegiatan pengabdian ditutup dengan pemberian sertifikat dan foto bersama peserta.



Gambar 2. Pemberian Sertifikat dan Foto Bersama

Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan lancar dengan dukungan koneksi internet yang stabil, kualitas visual yang baik, serta penyampaian materi yang jelas. Evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan sangat relevan dengan kebutuhan peserta, namun beberapa aspek perlu diperbaiki untuk kegiatan serupa di masa mendatang. Penyesuaian materi dengan konteks lokal, perpanjangan durasi pada sesi diskusi, workshop, dan Q&A, serta perhatian terhadap infrastruktur teknis menjadi rekomendasi utama untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di masa depan. Dengan implementasi perbaikan ini, diharapkan kegiatan serupa dapat memberikan dampak yang lebih besar bagi peningkatan keterampilan dan pengetahuan peserta.

Kegiatan PKM ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran interaktif, tetapi juga memberikan model bagi inisiatif serupa di masa depan. Dengan terus menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan lokal, diharapkan pendidikan di Indonesia dapat semakin relevan dengan tantangan zaman dan semakin maju dalam hal penerapan teknologi dalam pembelajaran.

Rencana tindak lanjut yang diusulkan melibatkan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam mengenai fitur-fitur lanjutan dari *Quizizz* serta pengintegrasian aplikasi ini ke dalam kurikulum pengajaran yang lebih luas. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian oleh Maulana, yang menunjukkan bahwa pelatihan berkelanjutan membantu guru mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Maulana et al., 2021). Evaluasi dan monitoring secara berkala perlu dilakukan untuk memantau sejauh mana penggunaan aplikasi ini berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran.

Hal ini mengacu pada teori konstruktivisme yang lebih kontemporer, seperti yang dikemukakan oleh Hmelo-Silver, yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan kolaborasi dalam proses pembelajaran (Hmelo-Silver, 2015). PKM ini berusaha mengintegrasikan prinsip-prinsip tersebut dengan menyediakan pengalaman praktis kepada peserta untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang aplikasi *Quizizz*. Dengan memanfaatkan metode pelatihan yang berbasis pengalaman, kegiatan ini

menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, yang diyakini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mengimplementasikan teknologi pembelajaran di kelas.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya aplikasi *Quizizz*, sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui penyusunan modul yang komprehensif, demonstrasi langsung, workshop *hands-on*, dan sesi Tanya Jawab, peserta memperoleh pemahaman teoretis serta keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa terbantu oleh pelatihan ini, meskipun terdapat beberapa masukan untuk memperpanjang durasi workshop dan diskusi agar lebih mendalam. Kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi terhadap tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan inisiatif serupa di masa depan guna mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angelina, T., Herliana, Y., Widodo, S. T., & Arum, U. K. (2023). Efektivitas Media Paper Mode dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar: Efektivitas Media Paper Mode, Pembelajaran Pendidikan Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3731-3742.
- Aulia, H., Hafeez, M., Mashwani, H. U., Careemdeen, J. D., Mirzapour, M., & Syaharuddin, S. (2024). The Role of Interactive Learning Media in Enhancing Student Engagement and Academic Achievement. *International Seminar On Student Research In Education, Science, and Technology*.
- Chapman, J. R., & Rich, P. J. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best? *Journal of Education for Business*, 93(7), 315-322. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi *Quizizz* Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261-272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Hmelo-Silver, C. E. (2015). The Role of Problem-Based Learning in Fostering Constructivist Learning. In: Reiser, B. J. & Dempsey, J. V. (Eds.), *Trends and Issues in Instructional Design and Technology* (pp. 159-168). Pearson Education.
- Irwan, I., Luthfi, Z. F., & Waldi, A. (2019). Efektifitas Penggunaan Kahoot! untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 95-104. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.1866>
- Maulana, M., et al. (2021). *Pelatihan Teknologi untuk Guru: Dampak pada Keterampilan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 19(3), 67-80.
- Mulyani, Y., Maulana, R. H., & Badrudin, B. (2024). Effectiveness Of The Merdeka Teaching Platform (Pmm) As A Media For Teacher Professional Development In Drive Schools. *Proceeding of International Conference On Education, Society And Humanity*.
- Nurdianti, P., & Sholikhah, O. H. (2024). Peningkatan Pemahaman Peserta Didik Kelas 4 Terhadap Materi Piktogram Melalui Penggunaan Media Visual Interaktif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(9).
- Oroma, J., Wanga, H., & Fredrick, N. (2012). Challenges of e-learning in developing countries: The Ugandan experience. *INTED2012 Proceedings*.
- Putri, I. A., & Anggapuspa, M. L. (2022). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Rukun Islam Untuk Anak Usia 9-12 Tahun. *BARIK-Jurnal S1 Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 227-241.
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 66-76.

- Situmorang, P. L., Arianti, J., & Sinambela, K. M. (2024). Analysis Of The Implementation Of The Case Method And Team Based Project Assisted By *Quizizz* In Improving Students Problem-Solving Abilities And Accelerating Digital Literacy. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 183-192.
- Susanti, S., Aminah, F., Assa'idah, I. M., Aulia, M. W., & Angelika, T. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86-93.
- Valtonen, T., Leppänen, U., Hyypiä, M., Kokko, A., Manninen, J., Vartiainen, H., Sointu, E., & Hirsto, L. (2021). Learning environments preferred by university students: a shift toward informal and flexible learning environments. *Learning Environments Research*, 24(3), 371-388. <https://doi.org/10.1007/s10984-020-09339-6>
- Wahyudi, N. G., & Jatun, J. (2024). Integrasi Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Peluang Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 444-451.
- Widodo, W., Wahyudin, A., Masrukhi, M., & Widiyanto, W. (2023). Tantangan Radikal Berdampak pada Kegagalan Integrasi Teknologi dalam Inovasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (PROSNAMPAS)*.
- Yuliati, C. L., & Susianna, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains, Berpikir Kritis, dan Percaya Diri Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 13(1), 48-58.
- Zahra, N. Z., & Fitri, W. (2024). Peran Metode Demonstrasi dalam Pengembangan Keterampilan Praktis Siswa di Bidang Teknologi. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 2(6), 42-48.