

PELATIHAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU

Oleh:

Mamik Suendarti¹

Erwinsyah²

Rudy Adriyadi³

Nurholipah⁴

Nur Fitri Rahmawati⁵

Rina Diana Lestari⁶

Universitas Indraprasta PGRI

Alamat: Jl. Nangka Raya No.58 C, RT.7/RW.5, Tj. Bar., Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta (12530).

Korespondensi Penulis: suendarti@gmail.com¹, erwinsyah.unindra@gmail.com², rudyadriyadi91@gmail.com³, nholipah41@gmail.com⁴, rinadianalestari@gmail.com⁵, nurfitri280592@gmail.com⁶

Abstract. *Teluk Bango VI Public Elementary School in Batujaya is still facing difficulties in integrating technology into the learning process, especially in Mathematics and Science subjects, which are often perceived by students as difficult and unengaging. The main obstacles include limited ICT skills, lack of infrastructure, and insufficient training. To address these issues, a training program was conducted on the use of Quizizz, an interactive, engaging, and user-friendly digital quiz platform. The training was practical and participatory, applying a learning-by-doing approach that included theoretical material delivery, demonstrations, hands-on practice, discussions, and evaluation. Teachers were trained to create interactive quizzes, develop questions, and integrate the results into their teaching process. The training results showed a significant improvement in teachers' technological skills, creativity in teaching, and increased student*

PELATIHAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU

participation in the classroom. The study revealed that Quizizz functions not only as an evaluation tool but also as an active, game-based learning platform that enhances student motivation and participation. Through this training, teachers were guided to understand and master the technical functions of the application and to independently design engaging and relevant learning materials.

Keywords: *Technology Integration, Student Motivation, Teacher Training, Interactive Learning, Quizizz*

Abstrak. SD Negeri Teluk Bango VI Batujaya masih mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Matematika dan IPA yang dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa. Keterbatasan keterampilan TIK, minimnya infrastruktur, serta kurangnya pelatihan menjadi hambatan utama. Solusi atas permasalahan tersebut, dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz, sebuah platform kuis digital yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan. Metode pelatihan bersifat praktis dan partisipatif dengan pendekatan learning by doing, mencakup penyampaian materi teori, demonstrasi penggunaan Quizizz, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi. Guru dilatih membuat kuis interaktif, menyusun soal, serta mengintegrasikan hasilnya ke dalam proses belajar mengajar. Hasil dari pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknologi guru, kreativitas dalam pembelajaran, serta meningkatnya partisipasi siswa di kelas. Hasil penelitian menunjukkan, Quizizz tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran aktif berbasis game yang meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Melalui pelatihan ini, guru dibimbing untuk memahami dan menguasai fungsi teknis aplikasi, serta mampu merancang materi pembelajaran yang menarik dan relevan secara mandiri.

Kata Kunci: Integrasi Teknologi, Motivasi Siswa, Pelatihan Guru, Pembelajaran Interaktif, Quizizz

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi pembelajaran ke arah yang lebih digital, interaktif, dan partisipatif. Namun, di beberapa wilayah,

perubahan ini belum sepenuhnya diadopsi. Salah satunya adalah SD Negeri Teluk Bango VI Batujaya, sebuah sekolah dasar negeri di wilayah Karawang, Jawa Barat, dengan jumlah 11 orang guru dan sekitar 230 siswa yang berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah. Sekolah ini memiliki keterbatasan fasilitas TIK, seperti perangkat komputer dan akses internet yang tidak merata, serta belum optimalnya dukungan institusional dalam peningkatan kompetensi guru di bidang teknologi pendidikan.

Kondisi tersebut menyebabkan mayoritas guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penugasan buku teks. Hal ini berdampak pada rendahnya partisipasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika dan IPA (MIPA) yang dikenal cukup kompleks dan menuntut pemahaman konsep secara mendalam. Padahal, menurut teori konstruktivisme (Piaget & Vygotsky), pembelajaran yang aktif dan bermakna sangat penting bagi perkembangan kognitif siswa. Selain itu, teori teknologi pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006) melalui kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) menekankan pentingnya integrasi teknologi dengan konten dan pedagogi dalam proses belajar mengajar.

Sebagai solusi atas tantangan tersebut, diselenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi. Quizizz merupakan platform kuis daring yang menawarkan fitur permainan (game-based learning), umpan balik instan, serta visual yang menarik bagi siswa. Pelatihan ini dirancang dengan pendekatan learning by doing, mencakup penyampaian materi teori, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, dan evaluasi karya peserta. Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya memahami cara menggunakan Quizizz secara teknis, tetapi juga mampu merancang soal interaktif yang relevan dan menyenangkan.

KAJIAN TEORITIS

Rendahnya Literasi Teknologi Guru, mayoritas guru di SD Negeri Teluk Bango VI belum menguasai keterampilan teknologi pembelajaran secara optimal. Mereka masih bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks, yang berpotensi menurunkan keterlibatan siswa. Menurut kerangka TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge) yang dikembangkan oleh Mishra & Koehler (2006), penguasaan teknologi saja tidak cukup; guru juga perlu memahami bagaimana

PELATIHAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU

menggabungkan teknologi dengan pedagogi dan konten secara terpadu agar pembelajaran menjadi bermakna dan efektif. Ketidakseimbangan dalam komponen TPACK inilah yang membuat proses belajar kurang variatif dan menarik, terutama dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti MIPA.

Kurangnya Akses dan Infrastruktur Digital, Sekolah mitra masih menghadapi kendala dari sisi sarana prasarana, seperti terbatasnya perangkat komputer/laptop dan koneksi internet yang tidak stabil. Dalam teori Ekologi Teknologi Pendidikan (Zhao & Frank, 2003), keberhasilan adopsi teknologi sangat dipengaruhi oleh lingkungan (infrastruktur, kebijakan, dukungan teknis). Lingkungan sekolah yang belum mendukung secara teknis dan struktural menjadi faktor penghambat utama bagi guru dalam mengakses dan menerapkan platform digital seperti Quizizz.

Minimnya Pelatihan dan Dukungan Kelembagaan, tidak adanya pelatihan sistematis dari sekolah atau dinas pendidikan menyebabkan guru kesulitan untuk mengembangkan kompetensinya dalam penggunaan media pembelajaran digital. Padahal, dalam perspektif teori belajar sosial (Bandura, 1986), kompetensi seseorang berkembang melalui proses observasi, pengalaman langsung, dan dukungan sosial. Kurangnya dukungan kelembagaan, baik dalam bentuk pelatihan maupun insentif, menyebabkan guru tidak memiliki ruang untuk belajar dan berinovasi dalam mengembangkan strategi pembelajaran digital yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Melihat kompleksitas permasalahan ini, pelatihan penggunaan aplikasi interaktif seperti Quizizz menjadi sangat relevan dan strategis.

Platform ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kompetitif bagi siswa (sesuai prinsip behavioristik, Skinner), tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk meningkatkan literasi digital, berkreasi dalam penyampaian materi, serta membangun suasana belajar yang lebih partisipatif dan kontekstual. Dengan pendekatan *learning by doing*, pelatihan ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan teknologi dan pedagogi yang selama ini menjadi tantangan utama di sekolah mitra.

METODE PENELITIAN

Untuk mencapai tujuan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Teluk Bango VI Batujaya, digunakan metode pendekatan partisipatif dan aplikatif berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan, dan keberlanjutan program. Pelatihan menggunakan pendekatan *learning by doing*, di mana guru secara langsung mempraktikkan pembuatan kuis melalui aplikasi Quizizz dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran. Tahap penerapan teknologi mencakup pembuatan situs pembelajaran berbasis Google Site, pengisian konten pembelajaran interaktif, hingga pengujian efektivitas media tersebut. Pendampingan intensif dilakukan sejak awal hingga guru mampu mengelola aplikasi secara mandiri, disertai evaluasi berdasarkan partisipasi, kualitas produk, serta dampaknya terhadap pembelajaran siswa.

Keberlanjutan program dijamin melalui pembentukan kelompok guru digital sebagai pendamping sejawat, forum praktik berbagi (*peer teaching*), dan pelatihan lanjutan secara berkala. Quizizz akan diintegrasikan ke dalam RPP dan evaluasi harian sebagai bagian dari rutinitas pembelajaran. Evaluasi dilakukan setiap tiga bulan dengan melibatkan komunitas guru dan institusi pendidikan, guna memastikan peningkatan berkelanjutan keterampilan teknologi dan mutu pembelajaran di sekolah.

Partisipasi aktif dari pihak mitra, yakni SD Negeri Teluk Bango VI Batujaya, menjadi kunci keberhasilan program. Pihak sekolah berperan sejak tahap identifikasi masalah, penyediaan sarana dan prasarana, hingga implementasi pelatihan di kelas. Guru-guru terlibat langsung dalam praktik, pembuatan kuis, dan uji coba penggunaan Quizizz bersama siswa. Sekolah juga menyediakan data evaluasi dan menunjukkan komitmen dalam menjaga keberlanjutan program melalui pembentukan komunitas belajar guru dan integrasi penggunaan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sesuai dengan alur yang telah direncanakan oleh tim kelompok Karawang Utara. Tahapan berupa pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari lima tahapan yaitu pengamatan (observasi), pengidentifikasi permasalahan mitra, persiapan kegiatan (dokumentasi dan sosialisasi), pelaksanaan inti kegiatan (pendampingan) dan evaluasi kegiatan.

PELATIHAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU

Tahapan pengamatan (observasi) yang dilakukan tim kelompok Karawang Utara kepada mitra PKM yaitu guru-guru SDN Telukbango VI . Dilakukan dengan cara mendatangi lokasi mitra di kampung Gongcai I RT 016 RW 005 Desa Telukbango Kabupaten Karawang Propinsi Jawa Barat.

Tahapan yang kedua yaitu pengidentifikasi permasalahan mitra mengamati isu terkini permasalahan guru SDN Telukbango VI. Pada tahapan permasalahan ini guru menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka belum dapat mengintegrasikan pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari keterbatasan keterampilan guru-guru dalam penggunaan TIK yang mana masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan buku teks dalam proses belajar mengajarnya. Secara akses dan infrastruktur SDN Telukbango VI masih kurang memadai seperti ketersediaan perangkat keras dan koneksi internet yang masih terbatas, menjadi hambatan utama dalam penerapan teknologi.

Tahapan yang ketiga yaitu persiapan kegiatan (dokumentasi dan sosialisasi), tahapan ini tim kelompok Karawang Utara mendokumentasikan dan sosialisasi secara langsung datang kemitra sebelum melaksanakan kegiatan inti.

Tahapan yang keempat yaitu pelaksanaan inti kegiatan (pendampingan), pada pelaksanaan ini Tim abdimas melaksanakan kegiatan Webinar Pelatihan Aplikasi *Quizizz* sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. Pelaksanaan inti kegiatan dilaksanakan satu hari pada hari Selasa tanggal 17 Juni 2025 secara Daring (online) melalui Aplikasi zoom meet.

Kegiatan PKM berjalan sesuai dengan modul ajar yang telah kelompok Karawang Utara siapkan. Para peserta PKM merasa penasaran dengan apa itu *Quizizz*. Hal ini terlihat dari adanya peserta yang berhasil menampilkan quiz yang di buat pribadi sesuai dengan keinginannya. Dan para peserta baru menyadari bahwa membuat quis yang menyenangkan semudah itu mereka bisa menyesuaikan dengan keinginan dan karakteristik peserta didik . Tentunya quiz yang dibuat didalamnya mengandung hal-hal yang menunjang dalam proses KBM bagi peserta didik baik saat berada di kelas maupun saat berada di rumah.



Gambar 1 Peserta Kegiatan PKM

Tahap yang terakhir yaitu tahap evaluasi. Berdasarkan hasil yang dicapai selama kegiatan PKM berlangsung yang meliputi kegiatan pre test, post test dan hasil tugas mandiri berupa pembuatan Quis Melalui Aplikasi Quizizz dari setiap peserta PKM telah didapatkan hasil yang baik. Terdapat peningkatan penggunaan teknologi berupa pembuatan Quiz walaupun dalam bentuk sederhana dan peningkatan informasi mengenai salah satu aplikasi penunjang pendidik yaitu Quizizz.

Tabel 4.1

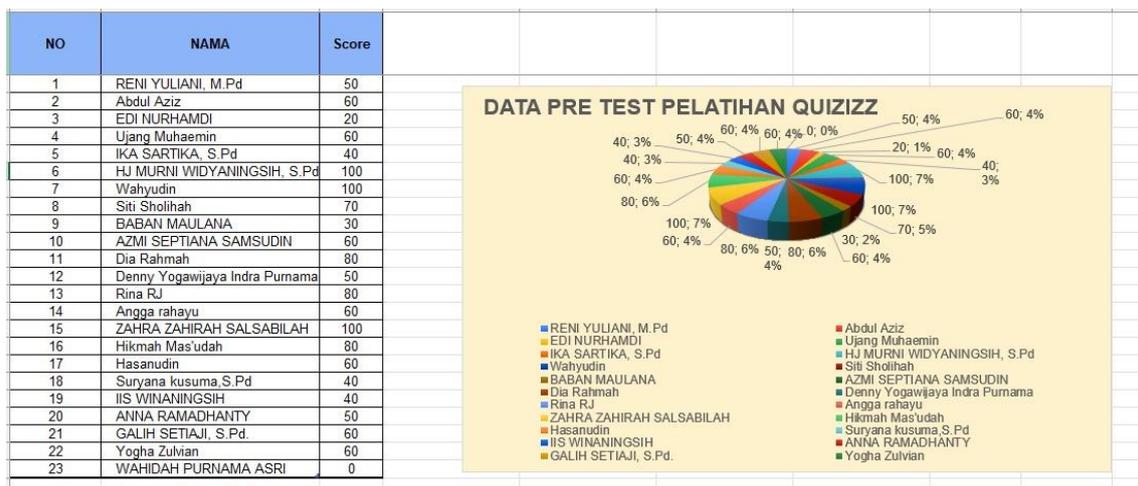
Perbandingan Sebelum dan Sesudah pelaksanaan PKM

No	Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan
1	Keterbatasan kemampuan guru untuk penggunaan TIK dalam pembelajaran	Meningkatnya kemampuan guru untuk melakukan dan menyajikan perangkat pembelajaran yang menerapkan TIK dalam hal in Aplikasi Quizizz 80%
2	Keterbatasan kesediaan perangkat dan jaringan	Optimalisasi perangkat dan jaringan pribadi yang lebih efisien, misalnya penggunaan perangkat Handphone dalam pembuatan media pembelajaran.
3	Minim pelatihan untuk guru-guru	Melakukan webinar dan pendampingan bertahap yang berdampak peningkatan

PELATIHAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU

		pemahaman baik teoritis dan praktik 80%
4	Mindset guru menganggap penerapan pembelajaran berbasis digital itu rumit	Membiasakan praktik pembelajaran digital dalam setiap kegiatan pembelajaran secara bertahap melalui pemanfaatan Aplikasi quizizz.

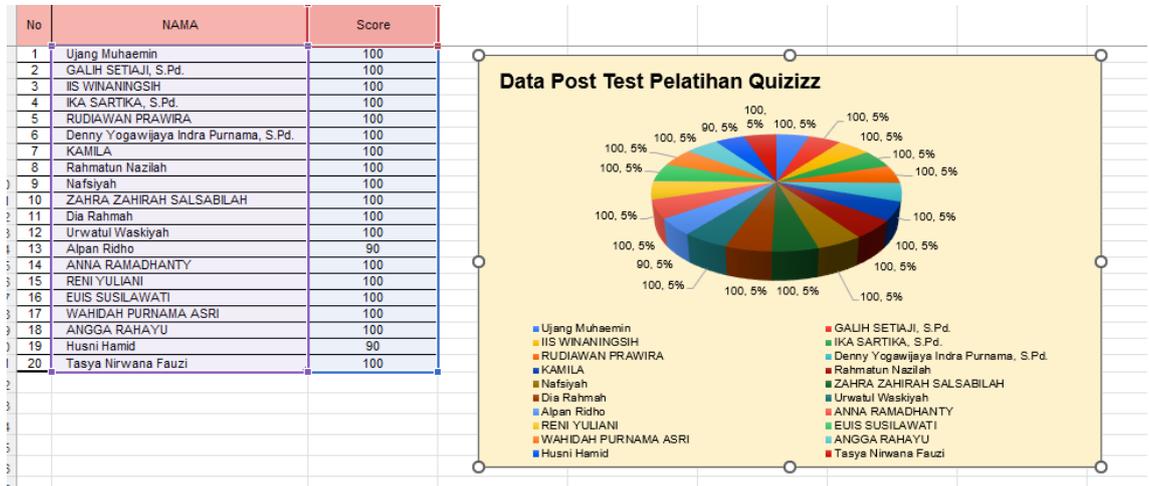
Perbandingan di atas diperkuat dengan hasil yang kami peroleh selama kegiatan PKM berlangsung dan setelahnya. Berikut hasil-hasil yang kami peroleh:



Gambar 2. Hasil Pretes kemampuan awal mengenai Aplikasi Quizizz

Berdasarkan data yang terkumpul, sebanyak 65% peserta telah memahami bahwa keunggulan utama Quizizz adalah meningkatkan keterlibatan siswa melalui gamifikasi. Sementara itu, 20% peserta menyebutkan bahwa Quizizz mempermudah guru dalam mengevaluasi hasil belajar, dan 15% lainnya menganggap aplikasi ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa." Selain itu, saat ditanya mengenai langkah awal dalam membuat kuis di Quizizz, sebagian besar peserta, yakni 80%, menjawab dengan benar yaitu dengan login ke akun dan mengklik tombol 'Create'. Namun, masih ada sekitar 20% peserta yang belum memahami urutan langkah tersebut secara tepat."

"Dari hasil pre-test ini, terlihat bahwa meskipun pemahaman dasar peserta cukup baik, masih diperlukan pendalaman materi khususnya terkait fitur-fitur teknis dan strategi penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran yang terstruktur.



Gambar 3. Hasil Posttest kegiatan PKM

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai dilaksanakan, peserta diminta untuk mengisi post-test sebagai bentuk evaluasi pemahaman terhadap materi penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil post-test, terlihat bahwa sebagian besar peserta telah menguasai materi dengan baik. Sebanyak 90% peserta berhasil menjawab semua pertanyaan dengan benar dan memperoleh nilai sempurna (100), sementara sisanya menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan hasil pre-test. Mayoritas peserta dapat mengidentifikasi bahwa keunggulan utama dari Quizizz adalah meningkatkan keterlibatan siswa melalui gamifikasi, serta memahami bahwa langkah awal membuat kuis adalah dengan login dan mengklik tombol 'Create'. Selain itu, pemahaman peserta juga mencakup fungsi timer, pentingnya menyusun soal sesuai tujuan pembelajaran, dan langkah-langkah pengecekan sebelum membagikan kuis kepada siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan *Pelatihan Quizizz* sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Guru telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan pembelajaran berbasis

PELATIHAN APLIKASI *QUIZIZZ* SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU

teknologi. Pelatihan ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengenal, mengoperasikan, dan menerapkan aplikasi Quizizz sebagai alat bantu evaluasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Secara umum, para peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Mereka mampu memahami fungsi-fungsi utama dari Quizizz dan mulai mampu merancang kuis digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Penerapan Quizizz terbukti efektif dalam membangun suasana belajar yang lebih menarik serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan, terutama dalam penggunaan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman dan selaras dengan transformasi pendidikan di era digital.

Saran

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Pelatihan lanjutan perlu diadakan secara berkala, guna memperdalam pemahaman guru terhadap pemanfaatan fitur-fitur lanjutan dalam aplikasi Quizizz dan memperluas cakupan integrasi teknologi dalam pembelajaran.
2. Disarankan adanya program pendampingan dan monitoring setelah pelatihan untuk memastikan bahwa para peserta benar-benar mampu mengimplementasikan aplikasi Quizizz secara optimal dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
3. Sekolah dan instansi terkait diharapkan menyediakan dukungan sarana dan prasarana teknologi, seperti perangkat komputer, akses internet yang stabil, serta pelatihan TIK lainnya guna menunjang penerapan pembelajaran digital secara berkelanjutan.
4. Guru didorong untuk membentuk komunitas belajar atau forum diskusi terkait pemanfaatan teknologi pembelajaran, sehingga tercipta budaya kolaboratif dalam mengembangkan inovasi-inovasi baru di bidang pendidikan.

5. Evaluasi pelaksanaan pelatihan secara berkala perlu dilakukan, agar program serupa di masa depan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat perkembangan keterampilan peserta.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Hamalik, O. (2011). *Proses belajar mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Majid, A. (2015). *Perencanaan pembelajaran: Mengembangkan standar kompetensi guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*. New York: Grossman Publishers.
- Rusman. (2012). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2011). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Wibawa, B. (2020). *Pembelajaran digital: Teori dan praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Zhao, Y., & Frank, K. A. (2003). Factors affecting technology uses in schools: An ecological perspective. *American Educational Research Journal*, 40(4), 807–840.