

PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA BELAJAR INTERAKTIF DI SDN TLAJUNG UDIK 04

Lilis Kurniasih, Eva Aprihatin, Kintan Primaswari, Neneng Nurhayati Jamilah, Venny Yekti Handayani, Ryan Hidayat*, Dwi Desi Fajarsari

Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Pascasarjana, Universitas Indraprasta PGRI

*Email: ryan.hidayat@unindra.ac.id

Abstrak

Perubahan paradigma pendidikan di era digital menuntut guru mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Tlajung Udik 04, pemanfaatan aplikasi pembelajaran digital seperti *quizizz* masih sangat terbatas dan belum maksimal. Mempertimbangkan hal tersebut, tim pengabdian merancang kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *quizizz* sebagai media belajar interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk menguatkan literasi digital guru melalui penggunaan *quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif. Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran sangat penting. *Quizizz*, sebagai alat berbasis digital yang menarik dan interaktif, akan digunakan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyampaikan materi secara lebih dinamis dan efektif. Metode kegiatan ini dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh, dengan empat tahapan yaitu: transfer pengetahuan, pelatihan teknis, simulasi refleksi, dan evaluasi. Hasil yang dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, peningkatan kompetensi guru, implementasi inovasi penilaian, pembentukan jejaring guru inovatif, dan komitmen kepala sekolah mendukung penggunaan aplikasi *quizizz*. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dalam membuat kuis interaktif, memanfaatkan fitur-fitur *Quizizz*, serta menerapkannya dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa.

Kata kunci: aplikasi *quizizz*, interaktif, media belajar, pelatihan

Abstract

The changing paradigm of education in the digital era necessitates that teachers integrate technology into the learning process. Based on initial observations at SDN Tlajung Udik 04, the use of digital learning applications, such as Quizizz, remains very limited and suboptimal. Considering this, the community service team designed a training activity on using the Quizizz application as an interactive learning medium. This activity aims to enhance teachers' digital literacy by utilizing Quizizz as an interactive learning medium. In the ever-evolving digital era, teachers' ability to utilize technology to support the learning process is crucial. Quizizz, as an engaging and interactive digital-based tool, will be used to improve teachers' skills in delivering material more dynamically and effectively. The activity method is carried out in a structured and comprehensive manner, with four stages: knowledge transfer, technical training, reflection simulation, and evaluation. The results achieved in this community service activity include improved teacher competency, implementation of assessment innovations, the formation of a network of innovative teachers, and the principal's commitment to supporting the use of the Quizizz application. Through this training, teachers gained new understanding and skills in creating interactive quizzes, utilizing Quizizz features, and applying them in the learning process. The evaluation results show an increase in teacher competence in integrating digital technology into learning that is more interesting and motivating for students.

Keywords: *quizizz* application, interactive, learning media, training

Pendahuluan

Transformasi pendidikan di era digital telah mendorong terjadinya perubahan paradigma dalam proses pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menuju pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*). Perubahan ini menuntut adanya integrasi teknologi sebagai bagian integral dari praktik pedagogis, khususnya dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, adaptif, dan bermakna. Dalam konteks pendidikan dasar, pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai medium strategis untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa. Sejumlah kajian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta memperkuat pemahaman konsep melalui visualisasi dan interaktivitas [1][2].

Berdasarkan hasil observasi, realitas di lapangan menunjukkan bahwa implementasi teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Proses pembelajaran cenderung masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif. Akibatnya, motivasi belajar siswa relatif rendah, dan interaksi pembelajaran berlangsung secara satu arah. Selain itu, keterbatasan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran menjadi faktor signifikan yang menghambat optimalisasi penggunaan media digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dan praktik pembelajaran aktual di sekolah dasar.

Merespons tantangan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Salah satu pendekatan yang berkembang pesat adalah pemanfaatan media berbasis gamifikasi. Gamifikasi dalam pembelajaran merujuk pada penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik. Penelitian oleh Arwansyah et al [3] menunjukkan evaluasi pemanfaatan aplikasi game dapat meningkatkan hasil Bahasa Indonesia.

Salah satu *platform* yang mengadopsi prinsip gamifikasi dalam pembelajaran adalah *Quizizz*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk kuis interaktif yang dilengkapi dengan fitur permainan seperti skor, peringkat, dan umpan balik langsung. Penggunaan *Quizizz* dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperbaiki suasana belajar, serta meningkatkan hasil belajar secara signifikan [4][5]. Selain itu, *Quizizz* juga memberikan kemudahan bagi guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara *real-time* dan berbasis data.

Peneliti sebelumnya sudah meneliti dan mengkaji efektivitas penggunaan *Quizizz* dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sebagian besar studi masih berfokus pada implementasi langsung di kelas. Kajian yang menyoroti aspek peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan penggunaan media digital, khususnya *Quizizz*, masih relatif terbatas. Padahal, keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru sebagai aktor utama dalam proses pendidikan. Dalam perspektif pengembangan profesional, pelatihan guru merupakan strategi penting untuk meningkatkan literasi digital dan kemampuan pedagogis berbasis teknologi.

Dengan demikian, diperlukan suatu upaya sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital melalui program pelatihan yang terstruktur. Pelatihan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada kemampuan pedagogis dalam merancang pembelajaran interaktif yang efektif. Dalam konteks ini, pelatihan pemanfaatan *Quizizz* menjadi relevan sebagai salah satu solusi untuk menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi dan praktik pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pelaksanaan pelatihan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media belajar interaktif bagi guru sekolah dasar, serta mengkaji dampaknya terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan kontribusi praktis dalam pengembangan kapasitas guru, tetapi juga memperkaya kajian tentang integrasi teknologi dan pelatihan profesional dalam pendidikan dasar.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif-partisipatif, yaitu pendekatan yang menekankan peran aktif peserta dalam setiap tahap proses pembelajaran. Dalam pendekatan ini, kegiatan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi dari narasumber, tetapi juga mendorong kolaborasi, eksplorasi, dan keterlibatan langsung peserta dalam hal ini guru SDN Tlajung Udik 04 agar mereka mampu mengimplementasikan materi pelatihan ke dalam praktik nyata di kelas. Seluruh kegiatan dilaksanakan secara daring menggunakan platform Zoom Meeting, sehingga peserta dapat mengikuti pelatihan dengan fleksibel dari lokasi masing-masing.

Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh, dengan empat tahapan sebagai berikut: Tahap awal kegiatan difokuskan pada pemaparan materi mengenai konsep dan manfaat pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi Quizizz. Tim pelaksana menjelaskan fitur-fitur utama seperti *Live Quiz*, *Homework*, dan *Paper Mode*, lengkap dengan contoh penggunaan dan situasi penerapannya dalam pembelajaran. Guru juga diberi wawasan mengenai bagaimana Quizizz dapat diintegrasikan ke dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), sehingga penggunaan aplikasi ini menjadi bagian yang menyatu dengan proses pengajaran, bukan sekadar pelengkap.

Pada tahap ini, peserta diberikan pelatihan secara langsung untuk membuat kuis interaktif di *platform Quizizz*. Tim pengabdian mencontohkan pembuatan soal dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, jawaban singkat, dan benar/salah. Selain itu, salah satu poin penting dalam sesi ini adalah pengenalan dan praktik menggunakan fitur pembuatan soal otomatis berbasis kecerdasan buatan (AI). Guru diminta untuk menyediakan rangkuman materi yang biasa mereka ajarkan di kelas atau memilih topik tertentu, lalu tim menunjukkan bagaimana fitur AI dapat digunakan untuk menghasilkan soal berdasarkan kata kunci dari rangkuman tersebut.

Setelah guru berhasil membuat kuis, dilakukan simulasi di mana guru bertindak sebagai siswa dan mengikuti kuis yang telah dibuat. Hal ini memberi mereka pengalaman langsung dari sudut pandang peserta didik, sehingga dapat memahami bagaimana suasana dan interaksi terjadi saat kuis dijalankan. Simulasi dilakukan dalam dua bentuk: *Live Quiz* sebagai mode digital berbasis presentasi interaktif, dan *Paper Mode*, yaitu kuis dalam bentuk cetak sebagai solusi untuk sekolah yang belum memiliki infrastruktur digital memadai.

Evaluasi pelatihan dilakukan secara formatif melalui observasi kegiatan, dokumentasi proses, serta pengisian formulir evaluasi online. Guru memberikan masukan mengenai kemudahan penggunaan fitur, manfaat bagi pembelajaran, serta saran untuk pengembangan kegiatan berikutnya. Diskusi terbuka di akhir sesi menjadi ruang refleksi bersama mengenai pembelajaran yang diperoleh dan komitmen untuk menerapkan di kelas.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SDN Tlajung Udik 04, Kabupaten Bogor. Peserta seluruh guru yang mengajar di SDN Tlajung Udik 04. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara *hybrid*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menghasilkan sejumlah capaian positif, baik dari segi peningkatan kompetensi profesional maupun implementasi praktis dalam proses pembelajaran. Berikut hasil yang dicapai:

1. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Memahami Fitur-fitur Unggulan Aplikasi Quizizz

Quizizz memiliki sejumlah fitur unggulan yang membuatnya berbeda dengan media pembelajaran lain. Fitur-fitur ini tidak hanya memudahkan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Pertama, tersedia bank soal dan template kuis yang sangat luas. Guru tidak harus memulai dari nol ketika ingin membuat kuis, karena dapat mencari ribuan soal yang sudah dibagikan oleh guru lain di seluruh dunia. Soal-soal tersebut bisa langsung dipakai, diedit, atau dipadukan dengan soal buatan sendiri sehingga pembuatan kuis menjadi jauh lebih cepat dan efisien. Kedua, terdapat fitur *Live Quiz*, yaitu mode permainan langsung di kelas. Guru dapat memulai kuis dan siswa menjawab secara *real-time*. Suasana kelas pun menjadi seperti kompetisi yang seru karena siswa dapat melihat posisi peringkatnya pada papan skor (*leaderboard*). Fitur ini sangat membantu meningkatkan fokus dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung.

Selain mode langsung, Quizizz juga memiliki *Homework Mode*, melalui mode ini, kuis dapat diberikan kepada siswa untuk dikerjakan di luar jam pelajaran dengan batas waktu tertentu. Hal ini membuat pembelajaran lebih fleksibel karena siswa bisa mengakses kuis dari rumah atau kapan saja sesuai waktu yang tersedia. Fitur menarik lain adalah *Power-Ups*, yaitu berbagai bonus atau bantuan yang dapat muncul selama permainan, misalnya mendapatkan poin ganda atau menghapus dua opsi jawaban yang salah. *Power-ups* ini menambah unsur kejutan dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk terus mencoba. Setelah kuis selesai, guru dapat memanfaatkan fitur Laporan dan Analisis Hasil. Quizizz secara otomatis menyajikan data lengkap tentang performa siswa, seperti soal mana yang paling banyak salah, siapa yang membutuhkan bimbingan tambahan, hingga rata-rata kelas. Fitur ini memudahkan guru dalam melakukan evaluasi formatif dan perencanaan pembelajaran berikutnya. Tidak hanya itu, Quizizz juga terintegrasi dengan platform lain seperti *Google Classroom* dan *Learning Management System (LMS)*. Guru dapat membagikan kuis langsung ke kelas digital yang digunakan tanpa harus menyalin tautan secara manual. Ini membuat proses administrasi dan distribusi materi jauh lebih praktis. Terakhir, tampilan visual dan avatar yang menarik menjadi daya tarik tersendiri. Siswa dapat memilih avatar lucu dan tema warna yang mereka sukai, sehingga pengalaman belajar terasa seperti sedang bermain game, bukan sedang menjalani tes yang menegangkan.

2. Peningkatan Pemahaman Konseptual tentang Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran Bahasa Indonesia

Internalisasi kompetensi pedagogis guru dalam ekosistem pendidikan modern kini tidak lagi sekadar berfokus pada literasi teknologi dasar, melainkan telah bertransformasi menuju penguasaan strategi instruksional berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang bersifat transformatif. Implementasi platform gamifikasi seperti Quizizz bukan lagi dipandang sebagai alat bantu perifer, melainkan sebagai instrumen strategis yang memungkinkan guru mengonstruksi lingkungan belajar digital yang dinamis dan responsif [6][7].

Fenomena ini menandai adanya pergeseran paradigma kognitif di kalangan pendidik, di mana muncul kesadaran teoretis dan praktis mengenai urgensi diferensiasi instruksional. Kesadaran ini menuntut guru untuk secara presisi menyelaraskan modalitas pembelajaran dengan spektrum kebutuhan individual, afinitas minat, serta level kesiapan kognitif siswa guna memitigasi diskoneksi akademik dalam ruang kelas digital [8].

3. Peningkatan Motivasi dan Kreativitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Inovatif

Manifestasi keberhasilan program pengembangan profesi ini tidak hanya terhenti pada aspek teknis, melainkan juga memicu rekonsolidasi psikologis yang signifikan, di mana guru mengalami eskalasi motivasi intrinsik untuk mengadopsi paradigma pedagogis inovatif dalam ruang kelas. Transformasi afektif ini menjadi katalisator bagi terbentuknya ekosistem kolaborasi kolegial yang organik, di mana guru-guru secara sinergis melakukan konstruksi bersama terhadap media instruksional berbasis animasi yang adaptif. Fenomena ini mencerminkan adanya penguatan *professional learning communities (PLC)*, di mana pertukaran praktik baik (*best practices*) bukan lagi sekadar rutinitas administratif, melainkan sebuah dialektika intelektual yang bertujuan untuk meningkatkan efikasi diri guru serta kualitas pengalaman belajar siswa secara holistik [9][10].

4. Tanggapan Positif terhadap Program Pengabdian kepada Masyarakat

- 92% guru menyatakan sangat puas dengan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- 89% guru menyatakan akan menggunakan *quizizz* mode kertas dalam penilaian harian.
- 95% guru berharap ada pelatihan lanjutan.
- Guru juga mengungkapkan bahwa metode ini sesuai dengan kondisi sekolah yang belum memiliki fasilitas TIK lengkap, namun tetap menginginkan inovasi dalam proses penilaian.

Pembahasan terhadap hasil pengabdian dan diseminasi yang diperoleh disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil percobaan sebaiknya ditampilkan dalam berupa grafik atau pun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar.

Tabel 1. Hasil yang dicapai

No.	Aspek yang Dinilai	Hasil yang Dicapai
1	Peningkatan Kompetensi Digital Guru	Guru mampu mengakses dan mengelola platform <i>Quizizz</i> , membuat soal sesuai kurikulum SD, mengaplikasikan mode kertas sebagai alternatif penilaian.

No.	Aspek yang Dinilai	Hasil yang Dicapai
2	Implementasi Inovasi Penilaian	Guru memperoleh pemahaman bahwa mode kertas memberikan efisiensi dalam penilaian tidak memerlukan perangkat siswa, hasil koreksi cepat dan akurat, dan hasil kuis dapat tersimpan otomatis dalam sistem.
3	Pembentukan Jejaring Guru Inovatif	Pasca kegiatan, para guru membentuk grup komunikasi (<i>WhatsApp Group</i>) untuk berbagi soal dan pengalaman. Berdiskusi tentang kendala pelaksanaan. Mendukung satu sama lain dalam penerapan <i>Quizizz</i> secara rutin.
4	Komitmen Pihak Sekolah	Pihak sekolah mendukung guru untuk menggunakan <i>Quizizz</i> dalam penilaian harian, mengadakan pelatihan lanjutan secara bertahap, menyediakan fasilitas cetak soal secara berkala.

Sumber: Dokumen penulis, 2026

Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *Quizizz* sebagai media belajar interaktif berhasil dilaksanakan dengan baik di SDN Tlajung Udik 04, ditandai dengan antusiasme peserta (guru) selama kegiatan berlangsung. Melalui pelatihan ini, para guru memperoleh pemahaman dan keterampilan baru dalam membuat kuis interaktif, memanfaatkan fitur-fitur *Quizizz*, serta menerapkannya dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa. *Quizizz* terbukti efektif sebagai media untuk meningkatkan keterlibatan siswa karena memiliki elemen gamifikasi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Ryan Hidayat dan Dr. Dwi Desi Fajarsari sebagai pembimbing dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah memberi dukungan moral terhadap program pengabdian masyarakat ini. Terima kasih juga kepada Ibu Kepala SDN Tlajung Udik 04, Ibu Venny Yekti Handayani, S.Pd., yang sudah mengizinkan tim abdimas memberikan pelatihan di sekolah.

Daftar Pustaka

- [1] R. E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [2] R. E. Clark and R. E. Mayer. (2016). *E-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning*. John Wiley & Sons.
- [3] Y. B. Arwansyah, N. Q. H. Putri, R. Hidayat, K. Khotimah, and S. Suwandi. (2022). "Evaluasi Pemanfaatan Aplikasi Game dalam Ujian Bahasa Indonesia (Studi Kasus di SMAN 1 Polanharjo Klaten)," *Diglosia J. Kaji. Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, vol. 5, no. 3, pp. 653–664, doi: 10.30872/diglosia.v5i3.481.
- [4] F. Zhao. (2019). "Using quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom," *Int. J. High. Educ.*, vol. 8, no. 1, pp. 37–43, doi: 10.5430/ijhe.v8n1p37.
- [5] Y. Basuki and Y. Hidayati. (2019). "Kahoot! or Quizizz: the Students' Perspectives," 2019, doi: 10.4108/eai.27-4-2019.2285331.
- [6] Y. Pan, X. Shao, and G. Shakibaei. (2025). "Influence of digital game-based learning on social collaboration, problem-solving skills, and motivation: An integrative approach of expectancy-value theory and flow theory," *Learn. Motiv.*, vol. 90, p. 102123, doi: <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2025.102123>.

- [7] R. Camacho-Sánchez, A. Rillo-Albert, and P. Lavega-Burgués. (2022). “Gamified Digital Game-Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation,” *Appl. Sci.*, vol. 12, no. 21, doi: 10.3390/app122111214.
- [8] Z. Zainuddin, S. K. W. Chu, M. Shujahat, and C. J. Perera. (2020). “The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence,” *Educ. Res. Rev.*, vol. 30, p. 100326, doi: <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>.
- [9] A. Hargreaves and M. T. O’Connor. (2018). *Collaborative Professionalism: When Teaching Together Means Learning for All*. Corwin Press.
- [10] K. Vangrieken, F. Dochy, E. Raes, and E. Kyndt. (2015). “Teacher collaboration: A systematic review,” *Educ. Res. Rev.*, vol. 15, pp. 17–40, doi: 10.1016/j.edurev.2015.04.002.