

PELATIHAN INTEGRASI QUIZIZZ DAN EDUCAPLAY UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI

Inang Irma Rezkillah¹⁾, Husen²⁾, Namia Izzah³⁾, Nadia Al Kholifi⁴⁾, Siti Fajria⁵⁾, Suci Rahmawati⁶⁾, Wiwit Andriani⁷⁾, Wini Aulia Safutri⁸⁾, Arpan Islami Bilal⁹⁾, Haifaturrahmah¹⁰⁾, Yuni Mariyati¹¹⁾

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

¹ineng49@gmail.com, ²seinhusein@gmail.com, ³namiaizzahmia@gmail.com, ⁴nadyaalkholofi03@gmail.com,

⁵sitifajria555@gmail.com, ⁶rhmwtsuci19@gmail.com, ⁷andrianiwiwit506@gmail.com, ⁸winisftri1170@gmail.com

Diterima 26 Agustus 2025, Direvisi 25 September 2025, Disetujui 26 September 2025

ABSTRAK

Media pembelajaran berbasis digital merupakan aktualisasi guru dalam meningkatkan kompetensi terkhusus untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Hal ini menjadi pertimbangan kepala sekolah SDN 3 Jerowaru selaku mitra untuk melaksanakan pelatihan integrasi platform *quizizz* dan *educaplay* untuk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Pelaksanaan pelatihan dilakukan di SDN 3 Jerowaru untuk 14 guru disekolah. Tahap awal pelatihan dengan pembagian angket *pretest* sebelum memberi pelatihan oleh pemateri. Penyampaian materi terkait pengenalan aplikasi dan demonstrasi cara mengoperasikan aplikasi. Tidak sampai disana, guru-guru mempraktikkan secara langsung pada laptop masing-masing. Tahap akhir yaitu pemberian *posttest* sebagai evaluasi untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa 8 dari 14 guru masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan aplikasi digital untuk pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada rata-rata skor *posttest* guru, dari 62,1 menjadi 90,7, serta peningkatan kepercayaan diri dan motivasi dalam mengembangkan media interaktif di kelas. Guru juga menunjukkan antusiasme tinggi dan kolaborasi aktif selama pelatihan. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru terhadap inovasi pembelajaran digital. Diharapkan, model pelatihan ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan profesionalisme guru di era digital.

Kata kunci: *Quizizz; Educaplay; Elementary; Interaktif*

ABSTRACT

Digital-based learning media serve as a means for teachers to actualize and enhance their professional competencies, particularly in developing interactive gamified learning tools. This consideration prompted the principal of SDN 3 Jerowaru, as the partner institution, to organize a training program focused on the integration of *Quizizz* and *Educaplay* platforms for the development of interactive gamified learning media. The training was conducted at SDN 3 Jerowaru and involved 14 teachers from the school. The initial stage of the training began with the distribution of a pre-test questionnaire to assess baseline knowledge prior to the delivery of material by the instructors. The content covered an introduction to the applications and a demonstration of how to operate them effectively. Importantly, teachers were also given the opportunity to directly practice using the platforms on their respective laptops. In the final stage, a post-test was administered to evaluate improvements in teacher competence. The pre-test results revealed that 8 out of 14 teachers still faced significant limitations in utilizing digital applications for instructional purposes. However, following the training, there was a marked improvement in the teachers' average post-test scores, increasing from 62.1 to 90.7. In addition, teachers reported increased confidence and motivation in developing interactive media for classroom use. High levels of enthusiasm and active collaboration were also observed throughout the training sessions. This activity demonstrated that training on the integration of *Quizizz* and *Educaplay* is effective in enhancing teachers' knowledge, skills, and attitudes toward digital learning innovation. It is hoped that this training model can serve as a reference for the ongoing professional development of teachers in the digital era.

Keywords: *Quizizz; Educaplay; Elementary; Interactive*

PENDAHULUAN

Gamifikasi dalam pendidikan merupakan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan elemen permainan seperti poin, lencana, dan leaderboard ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Janković et al., 2023). Platform digital seperti *Quizizz* dan *Educaplay* telah menjadi alat populer dalam mendukung pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa (Handayani et al., 2024). Integrasi kedua platform ini diyakini dapat memperkaya variasi media pembelajaran serta meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital.

Penelitian oleh Pérez-Quinde et al (2023)) menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* dan *Educaplay* secara bersamaan dalam kelas teknologi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, baik pada pembelajaran sinkron maupun asinkron. Model pengembangan yang digunakan, seperti PADDIE M+, terbukti efektif dalam merancang aktivitas gamifikasi yang optimal, sementara instrumen TAM menunjukkan penerimaan teknologi yang tinggi dari siswa (Morata, 2024). Selain itu, hasil penelitian Ula & Muzammil (2025) menyoroti bahwa gamifikasi masih merupakan area yang relatif baru dan belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam pendidikan teknologi.

Studi lain oleh Janković et al (2023) membandingkan efektivitas gamifikasi menggunakan *Quizizz* dan *Kahoot* dalam pembelajaran sains di sekolah dasar. Hasilnya, kedua platform mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi materi siswa, meskipun *Kahoot* dinilai sedikit lebih unggul dalam menjaga konsentrasi siswa. Namun, penelitian ini menegaskan pentingnya penerapan gamifikasi dalam kelas sains dan perlunya pengembangan lebih lanjut pada platform seperti *Quizizz* agar dapat bersaing secara optimal.

Wahyuni et al (2023)) meneliti pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Quizizz* di kelas ekonomi SMA dan menemukan bahwa penggunaan *Quizizz* secara signifikan meningkatkan antusiasme belajar siswa dan hasil belajar. Guru dan siswa memberikan respons sangat positif terhadap integrasi aplikasi ini, yang dinilai mampu mengubah metode pembelajaran konvensional menjadi lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini juga menekankan pentingnya pelatihan bagi guru agar dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil-hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* dalam pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Namun, besarnya potensi media pembelajaran interaktif masih banyak guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran *quizizz* dan *educaplay*. Melihat dari hasil wawancara kepada guru-guru SDN 3 Jerowaru terlihat 8 dari 15 guru di SDN 3 Jerowaru memiliki kesulitan dalam menjalankan aplikasi game interaktif, untuk kegiatan pembelajaran guru masing menggunakan gambar atau video dari youtube. Kepala sekolah SDN 3 Jerowaru mengatakan bahwa masih kurangnya kemampuan dalam menggunakan aplikasi-aplikasi untuk menunjang pembelajaran sehingga dibutuhkan pelatihan penggunaan media pembelajaran terbaru dan yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Tim selanjutnya melakukan observasi penggunaan media *quizizz* dan *educaplay* dikelas terlihat antusias siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal inilah yang menjadi alasan bagi tim untuk melaksanakan pelatihan integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang lebih variatif dan efektif. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan meningkatkan kompetensi terkhusus untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

METODE

Kegiatan pelatihan integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* dilaksanakan di SDN 3 Jerowaru pada hari Sabtu pukul 08.00 hingga 12.00 WITA d. Kegiatan ini diawali dengan pembagian angket *pre-test* kepada peserta yaitu 14 guru SDN 3 Jerowaru untuk mengukur pemahaman awal guru terkait penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Setelah itu, pelatihan dipandu oleh narasumber Arpan Islami Bilal, M.Pd, yang akan memberikan materi, demonstrasi, serta pendampingan praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan *Quizizz* dan *Educaplay* bersama tim yang berjumlah 8 orang. Seluruh peserta akan didorong untuk aktif berdiskusi dan mencoba langsung fitur-fitur kedua platform tersebut.

Sesi pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan, dimulai dengan pengenalan konsep gamifikasi dan manfaatnya dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan *Quizizz* dan *Educaplay* secara terintegrasi. Peserta kemudian melakukan praktik mandiri dengan

bimbingan tim, di mana mereka membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selama sesi praktik, peserta dapat bertanya dan berdiskusi untuk mengatasi kendala yang dihadapi.

Kegiatan diakhiri dengan presentasi hasil karya peserta, refleksi bersama, serta pembagian angket *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru setelah pelatihan. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Dengan metode ini, diharapkan guru mampu mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi secara mandiri di kelas masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan integrasi Quizizz dan Educaplay bagi guru SDN 3 Jerowaru diawali dengan pembagian angket *pretest* untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih terbatas dalam pengetahuan dan keterampilan menggunakan aplikasi digital untuk pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan fitur gamifikasi ke dalam proses belajar mengajar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 (Permana et al., 2023).



Gambar 1. Penyampaian materi

Pada gambar 1. Terlihat narasumber memberikan materi mengenai konsep gamifikasi, manfaatnya dalam pendidikan, serta demonstrasi penggunaan Quizizz dan Educaplay. Peserta tampak antusias mengikuti sesi ini, yang ditandai dengan banyaknya pertanyaan dan diskusi aktif. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan yang interaktif dan aplikatif dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan peserta, sebagaimana juga ditemukan dalam studi pelatihan berbasis praktik langsung yang

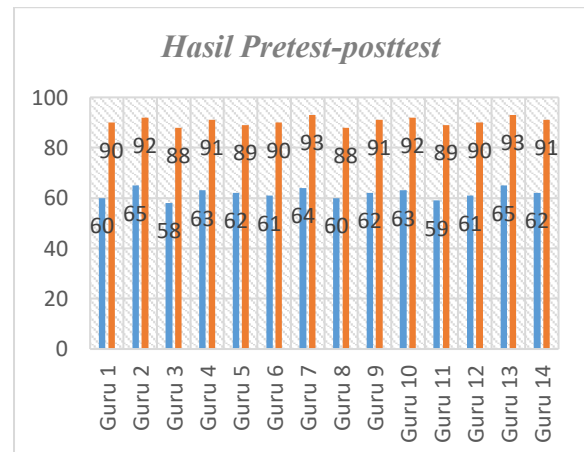
efektif meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta (Pujiastuti et al., 2025).

Pada sesi praktik mandiri, guru-guru didampingi untuk membuat soal interaktif dan mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Proses ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong kolaborasi antar peserta. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan yang melibatkan praktik langsung dan kolaborasi dapat memperkuat pemahaman serta membangun jejaring profesional di antara peserta (Liu, 2024).



Gambar 2. Pendampingan

Setelah pelatihan, dilakukan pengisian angket *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Peningkatan dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Grafik1. Hasil Pretest dan Posttest Guru

Pada grafik 1 terlihat hasil *posttest* tertinggi yaitu 93 sedangkan nilai terendah yaitu 88. Para grafik menunjukkan perbedaan signifikan nilai yang diperoleh sebelum dan sesudah pelatihan. Rata-rata skor guru, dari 62,1 pada *pretest* menjadi 90,7 pada *posttest*. Peningkatan ini termasuk dalam kategori tinggi, dengan N-Gain sebesar 0,75. Hasil ini konsisten dengan penelitian Daryanes (2023) yang

juga menemukan peningkatan signifikan pada skor *posttest* peserta pelatihan *Quizizz* dan *Kahoot*, serta peningkatan kualitas produk tugas yang dihasilkan.

Selain peningkatan skor, guru-guru juga menunjukkan perubahan sikap yang positif terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan media interaktif di kelas. Temuan ini sejalan dengan hasil review (Lim & Yunus, 2021) yang menyimpulkan bahwa *Quizizz* diterima positif oleh guru karena kemudahan, efektivitas, dan kemampuannya memotivasi siswa. Guru juga menyampaikan bahwa integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* memberikan variasi baru dalam pembelajaran, sehingga siswa lebih antusias dan aktif.

Dampak lain yang teridentifikasi adalah terciptanya suasana pembelajaran yang lebih kolaboratif dan kreatif di antara guru. Peserta saling berbagi pengalaman dan strategi dalam mengembangkan soal serta media pembelajaran, sehingga tercipta komunitas belajar yang saling mendukung. Studi Yates dan Youniss (1996) menegaskan bahwa interaksi sosial dan pengalaman intens dalam kegiatan pengabdian dapat memperkuat perkembangan profesional dan sosial peserta.

Meskipun pelatihan ini berjalan efektif, masih terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu praktik dan variasi tingkat penguasaan teknologi di antara peserta. Beberapa guru membutuhkan pendampingan lebih lanjut untuk mengoptimalkan penggunaan fitur-fitur lanjutan pada *Quizizz* dan *Educaplay*. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan agar kompetensi guru dapat terus berkembang (Liu, 2024).

Secara keseluruhan, pelatihan integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi.

SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan integrasi *Quizizz* dan *Educaplay* berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Guru yang sebelumnya kurang familiar dengan aplikasi digital kini mampu mengoperasikan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Daryanes, F. (2023). Kahoot and Quizizz Training for Teachers in the Online Learning

Evaluation Process. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (Indonesian Journal of Community Engagement)*.

<https://doi.org/10.22146/jpkkm.70237>

Handayani, F., Intes, A., Wibowo, G. A., Cahyono, D., & Mardikawati, B. (2024). Quizizz! As A Tool For Innovative Educational Gamification In Higher Education. *Journal Neosantara Hybrid Learning*.

<https://doi.org/10.55849/jnhl.v2i1.922>

Janković, A., Maričić, M., & Cvjetičanin, S. (2023). Comparing science success of primary school students in the gamified learning environment via Kahoot and Quizizz. *Journal of Computers in Education*, 11, 471–494.

<https://doi.org/10.1007/s40692-023-00266-y>

Lim, T., & Yunus, M. (2021). Teachers' Perception towards the Use of Quizizz in the Teaching and Learning of English: A Systematic Review. *Sustainability*.

<https://doi.org/10.3390/SU13116436>

Liu, L. (2024). Research on Improving the Service Ability of Community Volunteers. *Frontiers in Business, Economics and Management*. <https://doi.org/10.54097/y8sd8550>

Morata, J. A. (2024). Enhancing the Numeracy Skills of Grade 8 Students through Quizizz: An Interactive Learning Approach for Improved Mathematical Proficiency. *Journal of Interdisciplinary Perspectives*.

<https://doi.org/10.69569/jip.2024.0581>

Páez-Quinde, C., Arroba-Freire, E., Espinosa-Jaramillo, M. T., & Silva, M. P. (2023). Gamification as collaborative learning resources in technological education. 2023 *IEEE Global Engineering Education Conference (EDUCON)*, 1–5.

<https://doi.org/10.1109/EDUCON54358.2023.10125264>

Permana, P., Permatyawati, I., & Khoerudin, E. (2023). Foreign Language Learning Gamification Using Quizizz: A Systematic Review Based on Students' Perception. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*.

<https://doi.org/10.26858/eralingua.v7i2.23969>

Pujiastuti, A., Nurhidayah, S., & Ridhasyah, R. (2025). Workshop Penggunaan Quizizz Dalam Meningkatkan Pembelajaran Digital Dan Interaktif. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*.

<https://doi.org/10.37905/ljpm.v4i1.29898>

Ula, N. F., & Muzammil, M. (2025). Meningkatkan Pemahaman Fikih melalui Aplikasi Quizizz: Studi Pra-Eksperimen di MTs Nusantara. *AS-SABIQUN*.

<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v7i3.5688>

Wahyuni, W., Mariatun, I. L., & Sholeh, Y. (2023).
Development of Quizizz Game-Based
Interactive Learning Media to Improve
Learning Outcomes. *Edunesia: Jurnal Ilmiah
Pendidikan*.
<https://doi.org/10.51276/edu.v5i1.545>