

## **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA KUIS INTERAKTIF MENGGUNAKAN PLATFORM QUIZIZZ UNTUK GURU-GURU DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL**

**Cartika Candra Ledoh<sup>1\*</sup>, Elsi Sirampun<sup>2</sup>, Suriyah Satar<sup>3</sup>, Hanida Listiani<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Kimia, Universitas Cenderawasih, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, Universitas Cenderawasih, Indonesia

<sup>3,4</sup>Pendidikan Biologi, Universitas Cenderawasih, Indonesia

[cartikacandraledoh1@gmail.com](mailto:cartikacandraledoh1@gmail.com)

---

### **ABSTRAK**

**Abstrak:** Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan media evaluasi berbasis kuis interaktif menggunakan platform Quizizz. Mitra kegiatan adalah guru sekolah dasar (9 orang) di wilayah papua. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan dua hari dengan pendekatan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner pra dan pascapelatihan serta observasi produk untuk mengukur peningkatan pada empat aspek, yaitu penguasaan platform, kemampuan membuat kuis, kreativitas media, dan kepercayaan diri. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek dengan capaian akhir rata-rata di atas 75%, dan 90% peserta menyatakan pelatihan bermanfaat. Kegiatan ini efektif meningkatkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan kuis digital ke dalam pembelajaran. Disarankan adanya pendampingan lanjutan untuk menjaga keberlanjutan penerapan media kuis interaktif di sekolah.

**Kata Kunci:** Pelatihan Guru; Kuis Interaktif; Quizizz; Teknologi Pendidikan; SD Inpres Armopa IV.

**Abstract:** This community service activity aims to improve the competence of elementary school teachers in developing interactive quiz-based evaluation media using the Quizizz platform. The partners in this activity are nine elementary school teachers in the Papua region. The implementation method includes a two-day training with a demonstration approach, hands-on practice, and mentoring. Evaluation was conducted using pre- and post-training questionnaires and product observation to measure improvement in four aspects, namely platform mastery, quiz-making skills, media creativity, and self-confidence. The results showed significant improvement in all aspects with a final average achievement of above 75%, and 90% of participants stated that the training was useful. This activity effectively improved teachers' readiness to integrate digital quizzes into learning. It is recommended that follow-up mentoring be provided to ensure the continued use of interactive quiz media in schools.

**Keywords:** Teacher Training; Interactive Quizzes; Quizizz; Educational Technology; SD Inpres Armopa IV.



**Article History:**

Received: 02-12-2025

Revised : 16-01-2026

Accepted: 19-01-2026

Online : 05-02-2026



*This is an open access article under the  
CC-BY-SA license*

## A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Integrasi teknologi memungkinkan pembelajaran menjadi lebih interaktif, adaptif, dan kontekstual sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Media digital interaktif terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mempercepat proses umpan balik dalam pembelajaran (Picciano, 2019; Mayer, 2020).

Media kuis interaktif merupakan salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang efektif sebagai alat evaluasi formatif. Platform seperti Quizizz memungkinkan guru menyajikan soal secara menarik, memberikan umpan balik langsung, serta meningkatkan motivasi belajar siswa melalui unsur gamifikasi (Putra & Yuliana, 2021; Handayani & Hidayat, 2020). Keberhasilan integrasi teknologi sangat bergantung pada kesiapan dan kompetensi guru dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital. Pelatihan berbasis praktik terbukti lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis dalam meningkatkan keterampilan teknologi guru (Hew & Brush, 2021; Nuraini & Sari, 2021; Wulandari et al., 2024).

Mitra kegiatan pada SD Inpres Armopa 4 masih menghadapi keterbatasan dalam penguasaan media evaluasi digital, rendahnya kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi, serta minimnya pelatihan aplikatif dan pendampingan berkelanjutan. Kondisi ini menyebabkan evaluasi pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang interaktif. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan kuis interaktif berbasis Quizizz dirancang sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kuis digital berdampak positif terhadap motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman konsep. Agustini & Ngarti (2020) menemukan bahwa kuis digital meningkatkan pemahaman konsep siswa, sedangkan Rahmatulla et al. (2020) menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran melalui teknologi digital. Saputra et al. (2023) membuktikan bahwa pelatihan berbasis proyek meningkatkan kreativitas guru, sementara Rusli et al. (2024) serta Rachmawati & Prasetyo (2022) menegaskan efektivitas pelatihan TIK dalam meningkatkan kompetensi guru di wilayah sekolah dasar.

Pendampingan berkelanjutan dan komunitas belajar digital terbukti berperan penting dalam menjaga keberlanjutan inovasi pembelajaran. Andriani et al. (2022) menunjukkan bahwa pendampingan pascapelatihan meningkatkan konsistensi penggunaan teknologi, sedangkan Yusuf & Kartika (2023) menemukan bahwa komunitas belajar digital memperkuat kolaborasi guru. Wijaya et al. (2016) menegaskan bahwa teknologi mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, sementara Hew dan

Brush (2021); Wulandari et al. (2024) menekankan pentingnya dukungan sistemik dalam integrasi teknologi di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan kuis interaktif berbasis Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Pelatihan pembuatan media pembelajaran kuis interaktif menggunakan platform Quizizz dilaksanakan selama dua hari. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran untuk membuat media evaluasi yang interaktif. Metode yang digunakan berupa kombinasi demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahap, yaitu persiapan, pelatihan, pengembangan dan implementasi, serta evaluasi

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan meliputi identifikasi permasalahan dan kebutuhan mitra melalui survei dan wawancara, penyusunan tujuan kegiatan, penyusunan modul pelatihan, serta persiapan teknis pelaksanaan.

### **2. Tahap Pelatihan**

Tahap pelatihan mencakup pemaparan materi tentang pemanfaatan kuis digital dan demonstrasi pembuatan kuis menggunakan Quizizz, dilanjutkan dengan praktik langsung oleh peserta dengan pendampingan fasilitator.

### **3. Tahap Pengembangan**

Tahap pengembangan dan implementasi dilakukan dengan mengembangkan kuis digital lanjutan serta mengujicobakannya di kelas masing-masing untuk melihat respons dan keterlibatan siswa.

### **4. Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi menggunakan tiga instrumen utama, yaitu: (1) kuesioner pra dan pascapelatihan untuk mengukur perubahan keterampilan guru pada aspek penguasaan platform Quizizz, kemampuan membuat kuis interaktif, kreativitas dalam pengembangan media, dan kepercayaan diri menggunakan media digital; (2) lembar observasi produk untuk menilai kualitas kuis yang dihasilkan oleh peserta; dan (3) wawancara singkat untuk memperoleh umpan balik mengenai manfaat, kendala, dan keberlanjutan penerapan kuis digital dalam pembelajaran. Fokus evaluasi

diarahkan pada peningkatan kompetensi guru serta efektivitas kuis digital sebagai media evaluasi pembelajaran.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media kuis interaktif menggunakan platform Quizizz telah berhasil dilaksanakan di SD Inpres Armopa IV. Sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan terhadap fitur-fitur utama dalam Quizizz, dilanjutkan dengan praktik langsung membuat soal interaktif, mengintegrasikan media gambar dan video, serta mensimulasikan kuis secara langsung di kelas. Tim pengabdian juga menyediakan modul digital dan panduan teknis, sehingga peserta dapat terus mengakses materi secara mandiri pascapelatihan.

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan identifikasi kebutuhan mitra melalui survei dan wawancara untuk mengetahui tingkat awal penguasaan teknologi pembelajaran. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media evaluasi digital dan masih mengandalkan metode konvensional. Temuan ini menjadi dasar penyusunan modul pelatihan dan rancangan kegiatan yang menekankan pada praktik langsung dan pendampingan intensif.

#### 2. Tahap Pelatihan

Tahap pelatihan diawali dengan pemaparan konsep gamifikasi dan pemanfaatan kuis digital, dilanjutkan dengan demonstrasi pembuatan kuis menggunakan Quizizz serta praktik langsung oleh peserta. Peserta mempelajari pengaturan waktu, tipe soal, integrasi gambar dan video, serta simulasi kuis. Pendampingan dilakukan secara intensif untuk memastikan seluruh peserta mampu membuat kuis secara mandiri. Beberapa foto kegiatan pelatihan disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 2.



**Gambar 1.** Pengenalan dan pemaparan materi penggunaan platform Quizizz untuk membuat kuis interaktif



**Gambar 2.** Praktek dan Latihan Membuat Kuis pada Aplikasi Quizizz

### 3. Tahap Pengembangan dan Implementasi

Setelah pelatihan, peserta mengembangkan kuis lanjutan dengan menambahkan elemen visual dan fitur interaktif, kemudian mengujicobakannya dalam pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan peningkatan keterlibatan siswa dan variasi bentuk evaluasi. Guru mulai memanfaatkan fitur-fitur lanjutan seperti leaderboard, timer, dan variasi tipe soal untuk meningkatkan motivasi belajar.

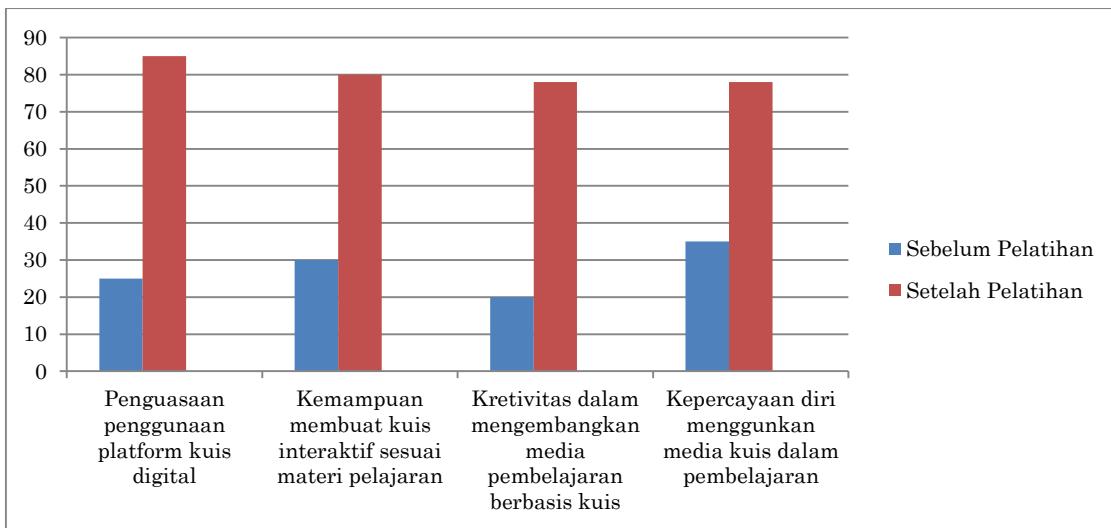
### 4. Tahap evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui kuesioner pra dan pascapelatihan serta observasi produk kuis yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keterampilan pada empat aspek utama sebagaimana ditampilkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Keterampilan Guru Sebelum dan Setelah Pelatihan

No	Aspek Evaluasi	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)
1	Penguasaan penggunaan platform kuis digital	25 %	85%
2	Kemampuan membuat kuis interaktif sesuai materi pelajaran	30%	80%
3	Kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kuis	20%	78%
4	Kepercayaan diri menggunakan media kuis dalam pembelajaran	35%	78%

Berikut adalah grafik yang menunjukkan perbandingan keterampilan guru sebelum dan setelah pelatihan di SD Inpres Armopa IV, berdasarkan empat kategori: Penguasaan penggunaan platform kuis digital, Kemampuan membuat kuis interaktif sesuai materi pelajaran, Kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis kuis dan Kepercayaan diri menggunakan media kuis dalam pembelajaran, seperti terlihat pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Perbandingan Keterampilan Guru sebelum dan Setelah

Data menunjukkan peningkatan signifikan pada seluruh aspek dengan capaian akhir di atas 75%. Selain itu, lebih dari 90% peserta menyatakan pelatihan bermanfaat dan meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik efektif meningkatkan kompetensi teknologi guru (Saputra et al., 2023; Rusli et al., 2024).

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pembuatan media kuis interaktif menggunakan platform Quizizz terbukti efektif meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi pra dan pascapelatihan, terjadi peningkatan pada seluruh indikator yang diukur, yaitu penguasaan penggunaan platform (dari 25% menjadi 85%), kemampuan membuat kuis interaktif sesuai materi (dari 30% menjadi 80%), kreativitas dalam pengembangan media (dari 20% menjadi 78%), serta kepercayaan diri menggunakan media digital dalam pembelajaran (dari 35% menjadi 78%). Peningkatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan efektif dalam meningkatkan kesiapan guru mengintegrasikan kuis digital sebagai media evaluasi pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Untuk menjaga keberlanjutan dampak kegiatan, disarankan: (1) dilaksanakan pelatihan lanjutan yang berfokus pada optimalisasi fitur lanjutan Quizizz seperti soal terbuka, polling, dan integrasi multimedia; (2) dibentuk komunitas belajar digital sebagai wadah berbagi praktik baik dan pemecahan masalah teknis antar guru; (3) dilakukan pendampingan berkala pascapelatihan untuk membantu guru yang masih mengalami kendala teknis; serta (4) dilakukan replikasi kegiatan pada kelompok guru lain dengan penyesuaian terhadap ketersediaan infrastruktur. Langkah-langkah

ini diharapkan dapat memperkuat implementasi media kuis digital secara berkelanjutan dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara lebih luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cenderawasih yang telah memberikan dana melalui PNBP, sehingga pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar dan Mitra SD Inpres Armopa IV atas dukungan dan kerjasama yang telah diberikan dalam pelaksanaan dalam pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, R., & Ngarti, R. (2020). Penggunaan media kuis digital dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(2), 45–56.
- Andriani, S., Permana, D., & Wahyuni, E. (2022). Strategi pendampingan berkelanjutan dalam pelatihan guru berbasis teknologi digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 7(2), 99–108. <https://doi.org/10.xxxx/jpt.v7i2.2345>
- Batubara, H. H. (2017). Transformasi pembelajaran abad 21 berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 17(1), 15–23.
- Handayani, L., & Hidayat, A. (2020). Wordwall sebagai media evaluasi interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dasar*, 5 (1), 40–50. <https://doi.org/10.xxxx/jipd.v5i1.5432>
- Hew, K. F., & Brush, T. (2021). Integrating technology into K–12 teaching and learning: Current knowledge gaps and recommendations for future research. *Educational Technology Research and Development*, 69(1), 1–24. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09872-0>
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108859025>
- Nuraini, S., & Sari, RP (2021). Pelatihan efektivitas berbasis praktik langsung dalam meningkatkan keterampilan guru menggunakan teknologi pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Pendidikan*, 6(1), 12–20. <https://doi.org/10.xxxx/jpp.v6i1.3333>
- Picciano, A. G. (2019). *Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model*. Online Learning Consortium. <https://doi.org/10.24059/olj.v23i3.1737>
- Putra, A., & Yuliana, N. (2021). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam evaluasi pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(2), 101–110. <https://doi.org/10.xxxx/jpm.v10i2.9988>
- Rachmawati, H., & Prasetyo, A. (2022). Pengembangan keterampilan TIK guru di wilayah 3T melalui pelatihan kontekstual. *Jurnal Pendidikan Daerah Tertinggal*, 4 (1), 21–30. <https://doi.org/10.xxxx/jpdt.v4i1.5544>
- Rahmatulla, R., Sulaeman, R., & Lestari, D. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran: Studi pengaruh terhadap efektivitas belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), 88–99.
- Rusli, R., Yuliana, Y., & Wonda, E. (2024). Efektivitas pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar Papua. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(1), 1–12.
- Saputra, R., Santosa, D., & Widodo, H. (2023). Pelatihan berbasis proyek dalam pengembangan media kuis interaktif untuk guru SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Guru*, 8(1), 65–74. <https://doi.org/10.xxxx/jipg.v8i1.7788>

- Wijaya, A., Sudrajat, A., & Kusuma, J. (2016). Peningkatan keterampilan abad 21 melalui pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(1), 100–110.
- Wulandari, S., Handoko, T., & Pramudita, D. (2024). Pelatihan berbasis TIK untuk meningkatkan keterampilan abad 21 guru sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–56.
- Yusuf, M., & Kartika, Y. (2023). Pengaruh komunitas belajar guru berbasis media digital untuk menginginkan inovasi pembelajaran. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 9(2), 87–95. <https://doi.org/10.xxxx/jtp.v9i2.8899>.