

Digitalisasi perangkat pembelajaran: pelatihan aplikasi quizizz untuk guru SMA Negeri 1 Eris

Mellyatul Aini¹, Aufa Maulida Fitrianingrum², Kurniahtunnisa¹, Tika Putri Agustina³

¹Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumian, Universitas Negeri Manado, Indonesia

²Program Studi Fisika, Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumian, Universitas Negeri Manado, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika Ilmu Pengetahuan Alam dan Kebumian, Universitas Negeri Manado, Indonesia

Penulis korespondensi : Mellyatul Aini

E-mail : mellyatulaini@unima.ac.id

Diterima: 29 Mei 2025 | Direvisi: 27 Juni 2025 | Disetujui: 02 Juli 2025 | Online: 03 Juli 2025

© Penulis 2025

Abstrak

Transformasi digital di dunia pendidikan saat ini menuntut guru untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi guna meningkatkan efektivitas pembelajaran. Digitalisasi proses pembelajaran tersebut salah satunya yaitu pada proses evaluasi hasil pembelajaran. Tujuan dari pelatihan penggunaan aplikasi quizizz adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar melalui pemanfaatan fitur-fitur interaktif yang disediakan oleh quizizz. Peserta pelatihan adalah guru SMA Negeri 1 Eris sebanyak 11 guru dan 2 staf tata usaha. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan beberapa tahapan yaitu persiapan, sosialisasi, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan dilakukan dengan metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Pelatihan ini menggunakan teknik praktik secara langsung untuk memberikan pengalaman kepada guru mengenai penggunaan aplikasi quizizz untuk alat evaluasi pembelajaran. Hasil pelatihan ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi quizizz, dibuktikan dengan hasil analisis N-Gain sebesar 0,85 dalam kategori tinggi dengan interpretasi sebesar 85,00% dalam kategori efektif. Pelatihan penggunaan aplikasi quizizz ini memberikan dampak pada keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi quizizz sehingga mampu mengimplementasikan pembelajaran digital yang lebih interaktif, efisien, dan berbasis data. Peningkatan keterampilan digital guru tersebut berdampak pada peningkatan partisipasi siswa dan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Kata kunci: pelatihan; pembelajaran digital; quizizz; teknologi.

Abstract

Digital transformation in education today requires teachers to have the skills to utilise technology to improve learning effectiveness. One of the digitalisation of the learning process is the evaluation of learning outcomes. The purpose of the training on the use of the Quizizz application is to improve teachers' competence in integrating technology into the teaching and learning process through the utilisation of interactive features provided by Quizizz. The training participants were 13 teachers from SMA Negeri 1 Eris. The implementation of community service activities was carried out in several stages, namely preparation, socialisation, implementation, and evaluation of activities. Activities were conducted using lecture, question and answer, and demonstration methods. This training uses hands-on techniques to give teachers experience in using the quizizz application for learning evaluation tools. The results of this training show an increased teacher skill in using the quizizz application, as evidenced by the variety of question and quiz designs that have been created. This training on the use of the quizizz application has an impact on teacher skills in using the quizizz application so that they are able to

implement digital learning that is more interactive, efficient, and data-based. The improvement of teachers' digital skills has an effect on increasing student participation and the overall quality of learning.

Keywords: training; digital learning; quizizz; technology.

PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0, teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang awalnya bersifat konvensional kini bertransformasi ke arah digital untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas (Wijaya, Cao, Weinhandl, & Tamur, 2021). Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru di Indonesia adalah kurangnya keterampilan dalam memanfaatkan perangkat digital untuk mendukung pembelajaran interaktif (Kemdikbud, 2020). Oleh karena itu, pelatihan penguasaan aplikasi pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang evaluasi yang lebih menarik dan efektif. Quizizz tidak hanya mempermudah proses penilaian tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif siswa melalui pendekatan gamifikasi (Wang, Zhu, & Sætre, 2020).

SMA Negeri 1 Eris sebagai salah satu institusi pendidikan di Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara, turut merasakan dampak percepatan digitalisasi ini. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar guru di sekolah tersebut masih mengandalkan metode evaluasi konvensional seperti paper-based test, yang dinilai kurang interaktif dan membutuhkan waktu lebih lama dalam proses penilaian (Prasetyo & Arifin, 2022). Padahal, Quizizz menawarkan solusi dengan fitur kuis berbasis game yang dapat diakses secara online, memungkinkan siswa belajar sambil bermain. Aplikasi ini juga menyediakan analisis otomatis, sehingga guru dapat dengan cepat mengevaluasi pemahaman siswa tanpa harus memeriksa lembar jawaban secara manual (Zainuddin, Shujahat, Haruna, & Chu, 2020).

Quizizz merupakan salah satu aplikasi berbasis *game-based learning* yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif dengan sistem penilaian otomatis. Keunggulan utama Quizizz terletak pada fitur gamifikasi-nya, seperti leaderboard, musik, dan animasi, yang mampu menciptakan suasana kompetitif sekaligus menyenangkan bagi siswa (Zhao & Tang, 2021). Selain itu, aplikasi ini mendukung pembelajaran sinkronus dan asinkronus, memungkinkan siswa mengerjakan kuis di luar jam sekolah. Hal ini sangat bermanfaat dalam mendukung kebijakan blended learning yang semakin diterapkan pasca-pandemi (Henderson, Selwyn, & Aston, 2021).

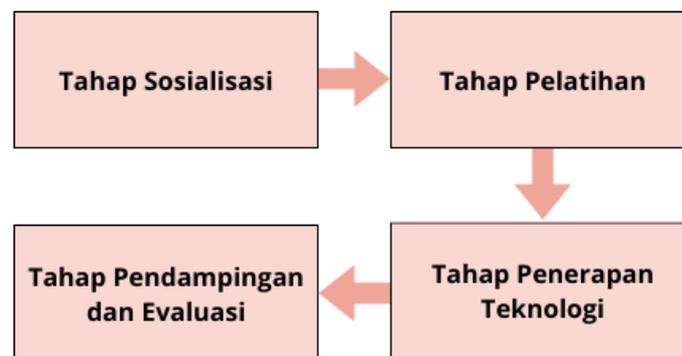
Manfaat lain dari Quizizz adalah kemampuannya dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan (*engagement*) siswa. Penelitian menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih antusias mengerjakan kuis berbasis game dibandingkan tes tradisional karena unsur permainan yang mengurangi kecemasan (Wang et al., 2020). Selain itu, Quizizz menyediakan umpan balik instan, sehingga siswa dapat langsung mengetahui kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman. Fitur ini sangat mendukung pembelajaran mandiri dan pementapan konsep (Rahayu, Suryani, & Sutopo, 2023).

Bagi guru, Quizizz membantu efisiensi waktu dalam menyusun dan memeriksa evaluasi. Guru dapat menggunakan bank soal yang sudah tersedia atau membuat kuis custom sesuai kebutuhan materi. Hasil analisis Quizizz juga memberikan data statistik seperti tingkat kesulitan soal dan persentase jawaban benar, yang dapat digunakan untuk melakukan remedial teaching (Zainuddin et al., 2020). Dengan demikian, guru dapat lebih fokus pada pengembangan strategi pembelajaran dibandingkan administrasi penilaian.

Pelatihan penguasaan aplikasi Quizizz bagi guru SMA Negeri 1 Eris bertujuan untuk meningkatkan literasi digital sekaligus memperkenalkan metode evaluasi yang lebih variatif. Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik, guru diharapkan dapat mengembangkan kuis interaktif sesuai kebutuhan materi (Rahayu et al., 2023). Kegiatan ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Kemendikbudristek, 2021). Dampaknya tidak hanya dirasakan oleh guru tetapi juga siswa, yang akan mengalami pengalaman belajar lebih dinamis.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Eris yang terletak di Kabupaten Minahasa, Provinsi Sulawesi Utara. Peserta yang ikut dalam kegiatan sebanyak 11 guru dan 2 staf tata usaha. Beberapa metode yang digunakan pada pelatihan ini meliputi metode ceramah, metode praktik, dan metode penugasan. Metode ceramah yaitu kegiatan memberikan materi dasar terkait aplikasi quizizz kepada peserta oleh pemateri. Metode praktik yaitu kegiatan praktik secara langsung penggunaan aplikasi quizizz oleh peserta, dan dibantu tim pelaksana sehingga tercipta interaksi aktif. Metode penugasan yaitu *assessment* yang diberikan kepada peserta untuk mengetahui kemampuan yang dimiliki sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihan. *Assessment* tersebut berupa soal-soal mengenai aplikasi quizizz dan produk hasil pemanfaatan aplikasi quizizz untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan tersebut menjadi metode pengumpulan data pada kegiatan ini.



Gambar 1. Alur kegiatan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat pada Gambar 1 dijelaskan sebagai berikut:

Tahap Sosialisasi

Pada tahap sosialisasi kegiatan, tim pengabdian melaksanakan serangkaian kegiatan yang bertujuan untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program. Kegiatan diawali dengan observasi langsung ke lokasi guna mengidentifikasi kondisi dan kebutuhan tempat pelaksanaan. Selanjutnya, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah sebagai mitra kegiatan untuk menyepakati waktu, teknis pelaksanaan, serta peran masing-masing pihak. Tim pelaksana juga bertanggung jawab dalam pengurusan administrasi dan kebutuhan logistik kegiatan, termasuk perangkat digital yang akan digunakan, yakni aplikasi quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Selain itu, tim melakukan pendataan peserta, khususnya guru-guru yang akan mengikuti pelatihan, sebagai dasar dalam pembuatan akun pada aplikasi tersebut. Pada tahap ini pula, tim pelaksana melaksanakan sosialisasi program pelatihan secara langsung kepada para guru, menjelaskan tujuan, manfaat, dan alur kegiatan yang akan dilaksanakan agar tercipta pemahaman dan antusiasme yang tinggi dari para peserta.

Tahap Pelatihan

Pada tahap pelatihan, kegiatan diawali dengan acara pembukaan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang secara resmi menandai dimulainya rangkaian kegiatan. Setelah sesi pembukaan, dilaksanakan *pretest* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta sebelum menerima materi pelatihan dan menggunakan aplikasi quizizz. *Pretest* ini merupakan instrumen penting untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya dalam konteks penerapan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi interaktif. Hasil *pretest* juga menjadi acuan bagi tim pelaksana dalam menyesuaikan penyampaian materi agar lebih tepat sasaran. Setelah itu, peserta diberikan materi pelatihan yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi quizizz dalam proses pembelajaran. Materi mencakup pengenalan fitur-fitur utama aplikasi, cara membuat kuis, mengelola kelas, serta strategi integrasi quizizz dalam pembelajaran

yang aktif dan menyenangkan di kelas. Diharapkan, melalui pelatihan ini, peserta dapat memperoleh pemahaman praktis sekaligus motivasi untuk mengimplementasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahap Penerapan Teknologi

Pada tahap ini, peserta diarahkan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran digital dengan memanfaatkan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam merancang dan mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, khususnya dalam aspek evaluasi hasil belajar. Dalam pelaksanaannya, peserta didampingi secara intensif oleh tim pelaksana yang memberikan bimbingan teknis dan pedagogis mulai dari tahap perencanaan, penyusunan soal, hingga pengaturan tampilan dan distribusi kuis kepada siswa. Perangkat pembelajaran yang dibuat berfokus pada pembuatan kuis interaktif yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran masing-masing peserta. Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi quizizz, tetapi juga memiliki keterampilan dalam mendesain evaluasi pembelajaran yang menarik, adaptif, dan berbasis teknologi.

Tahap Pendampingan dan Evaluasi

Tahap pendampingan dilaksanakan secara intensif selama proses penyusunan perangkat pembelajaran digital oleh peserta. Pada tahap ini, tim pelaksana berperan aktif dalam memberikan arahan, masukan, dan solusi atas berbagai kendala teknis maupun pedagogis yang dihadapi peserta, mulai dari perencanaan, pemilihan materi, penyusunan soal, hingga pengoperasian aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Pendampingan dilakukan secara bertahap dan berkelanjutan hingga perangkat pembelajaran digital berbasis quizizz selesai dan siap digunakan. Setelah seluruh peserta menyelesaikan perangkatnya, kegiatan dilanjutkan dengan tahap evaluasi melalui pelaksanaan *post-test*. *Post-test* ini dirancang untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan quizizz secara efektif dalam proses pembelajaran. Hasil *post-test* kemudian dianalisis dan dibandingkan dengan hasil *pretest* guna mengetahui dampak dari pelatihan yang telah diberikan. Evaluasi ini menjadi tolok ukur keberhasilan program serta dasar untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan PkM ini diikuti oleh 13 peserta di SMA Negeri 1 Eris. Kegiatan ini dilakukan sebagai salah satu program pengabdian kepada masyarakat oleh dosen Universitas Negeri Manado dengan melibatkan mitra non-produktif yaitu guru SMA Negeri 1 Eris. Tujuan dari kegiatan ini yaitu untuk mengembangkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hasil dari kegiatan PkM yang telah dilakukan diperoleh data sebaran guru berdasarkan pengetahuan mengenai aplikasi quizizz yang disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Nilai N-Gain

No.	Kode Guru	Pretest	Posttest	N-Gain Skor	Peningkatan	% N-Gain
1	Gr_1	60,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
2	Gr_2	0,00	80,00	0,80	Tinggi	80,00
3	Gr_3	60,00	80,00	0,50	Sedang	50,00
4	Gr_4	60,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
5	Gr_5	60,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
6	Gr_6	60,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
7	Gr_7	20,00	80,00	0,75	Tinggi	75,00
8	Gr_8	0,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
9	Gr_9	40,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00

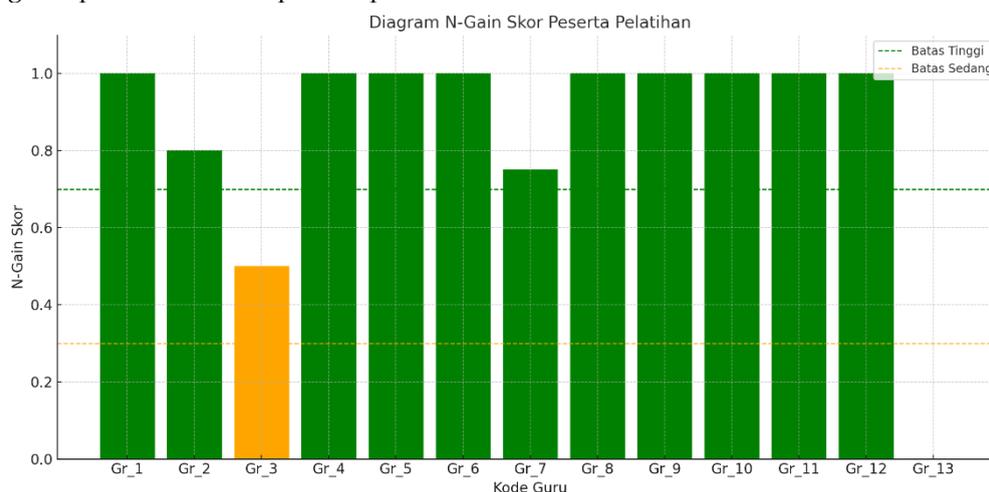
No.	Kode Guru	Pretest	Posttest	N-Gain Skor	Peningkatan	% N-Gain
10	Gr_10	80,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
11	Gr_11	40,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
12	Gr_12	80,00	100,00	1,00	Tinggi	100,00
13	Gr_13	80,00	80,00	0,00	Tidak terjadi peningkatan	0,00
Rata-rata				0,85	Tinggi	85,00

Tabel 1. Menunjukkan nilai N-Gain yang diperoleh setelah dilakukan kegiatan pelatihan. Berdasarkan data hasil evaluasi pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran pada Tabel 1. di atas, diperoleh skor pretest dan posttest dari 13 orang guru peserta. Analisis peningkatan pemahaman dilakukan menggunakan perhitungan N-Gain score, yang mengukur efektivitas pelatihan dengan membandingkan skor sebelum dan sesudah kegiatan. Dari hasil analisis, diketahui bahwa nilai rata-rata N-Gain mencapai 0,85, yang berada dalam kategori tinggi berdasarkan indikator interpretasi N-Gain ($0,70 \leq g \leq 1,00$) pada Tabel 2. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pelatihan yang diberikan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Analisis N-gain untuk mengukur peningkatan keterampilan dan pengetahuan guru terkait penggunaan aplikasi quizizz menggunakan rubrik penilaian N-gain yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rubrik Analisis Nilai N-Gain (Sukarelawa, 2024)

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

Visualisasi data dalam bentuk diagram batang disajikan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai distribusi nilai N-Gain masing-masing peserta. Diagram berikut menunjukkan hasil N-Gain yang dicapai oleh seluruh peserta pelatihan.



Gambar 2. Diagram N-Gain Peserta

Sebanyak 11 dari 13 peserta (84,6%) menunjukkan peningkatan yang tinggi, dengan nilai N-Gain berkisar antara 0,75 hingga 1,00. Peserta seperti Gr_1, Gr_4, Gr_5, Gr_6, Gr_8, Gr_9, Gr_10, Gr_11, dan Gr_12 mencapai skor maksimal dengan N-Gain sebesar 1,00 (100%), yang berarti terjadi peningkatan pemahaman secara menyeluruh dari sebelum hingga sesudah pelatihan.

Satu peserta (Gr_3) menunjukkan peningkatan pada kategori sedang dengan N-Gain sebesar 0,50 (50%), sedangkan satu peserta lainnya (Gr_13) tidak mengalami peningkatan sama sekali (N-Gain = 0,00), yang berarti bahwa skor pretest dan posttest yang dicapai tetap sama, yakni 80/00. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz untuk evaluasi pembelajaran. Rata-rata N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa metode pelatihan yang digunakan tepat sasaran dan mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pemahaman peserta. Hal ini menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan pelatihan serupa di masa mendatang dengan cakupan peserta yang lebih luas.

Tabel 3. Indikator Interpretasi Persentase N-Gain (Sukarelawa, 2024)

Persentase	Interpretasi
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Jika ditinjau dari rata-rata persentase N-Gain sebesar 85,00%, maka berdasarkan indikator interpretasi efektivitas pada Tabel 3, hasil tersebut termasuk dalam kategori efektif (>76%). Artinya, pelatihan yang diberikan tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman peserta dari sisi N-Gain skor, tetapi juga terbukti efektif secara kuantitatif dalam mendorong peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi quizizz untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang diterapkan mampu menjawab kebutuhan peserta secara tepat dan memberikan dampak yang signifikan terhadap penguasaan materi. Efektivitas pelatihan yang tinggi ini juga mengindikasikan bahwa model pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif dapat menjadi strategi yang relevan dan berhasil dalam pengembangan kompetensi guru, khususnya dalam integrasi teknologi pendidikan.

Pembahasan

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan peningkatan kompetensi digital para guru. Tahapan kegiatan meliputi penyampaian materi, praktik langsung, serta evaluasi melalui *pretest* dan *posttest*. Pada tahap awal, peserta menerima materi mengenai pentingnya evaluasi formatif dalam pembelajaran dan bagaimana quizizz dapat digunakan sebagai salah satu solusi digital untuk mendukung kegiatan tersebut. Materi ini mencakup pengenalan fitur-fitur utama aplikasi quizizz, seperti pembuatan soal, pengaturan kuis, penggunaan mode permainan, serta analisis hasil kuis.

Pemberian materi dilakukan secara interaktif, di mana peserta tidak hanya menerima penjelasan dari narasumber, tetapi juga terlibat dalam diskusi untuk memahami konteks penggunaan quizizz di kelas masing-masing. Proses ini mencerminkan pendekatan andragogi, yang menyatakan bahwa pembelajaran orang dewasa harus bersifat relevan, berbasis pengalaman, dan mendorong keterlibatan aktif peserta. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung, di mana peserta diberi kesempatan untuk membuat perangkat evaluasi pembelajaran digital berbasis quizizz. Dalam tahap ini, peserta secara aktif mendesain soal-soal kuis sesuai mata pelajaran dan jenjang pendidikan yang mereka ampu, lalu mengujicobakan hasil karyanya secara langsung dengan panduan dan pendampingan dari tim pelaksana.

Praktik langsung ini menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran karena sesuai dengan prinsip konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan peserta dalam praktik nyata, mereka tidak hanya memahami fungsi teknis aplikasi Quizizz, tetapi juga mengembangkan pemahaman pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses evaluasi pembelajaran. Proses ini memperkuat

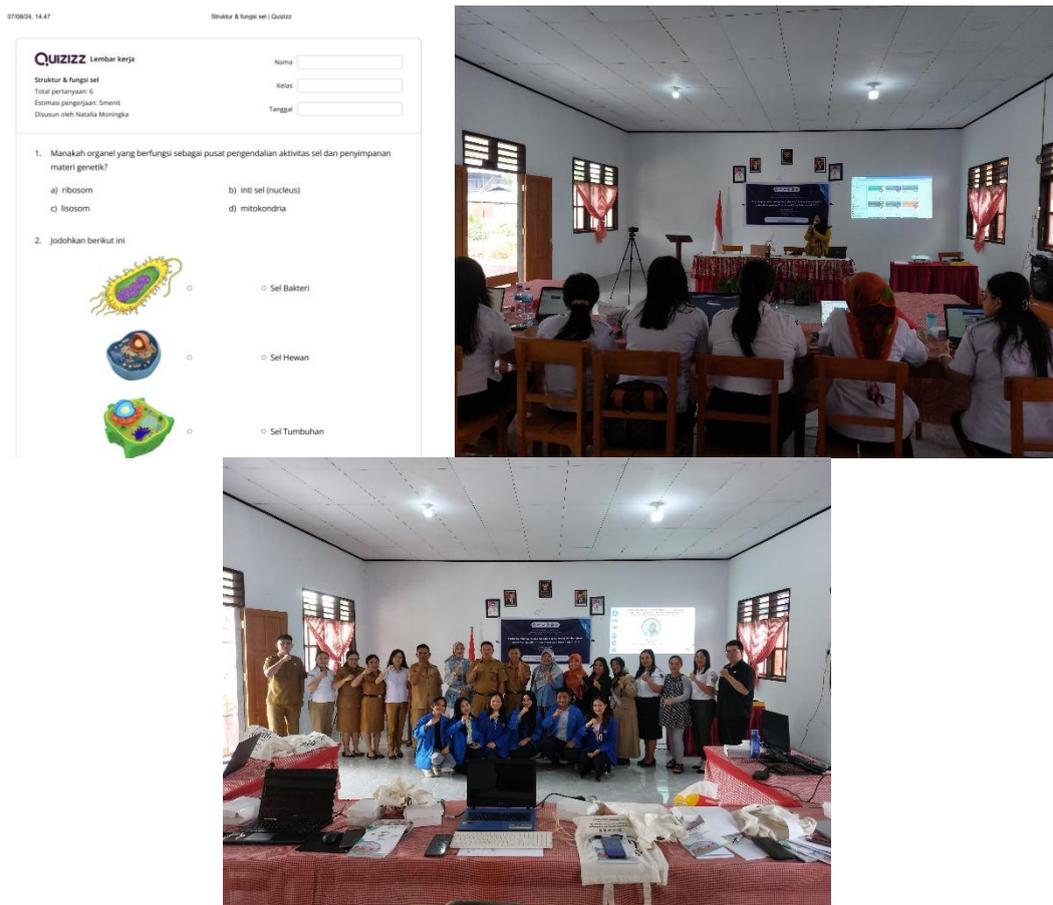
keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher-order thinking skills) seperti analisis dan sintesis, serta membangun kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital secara mandiri.

Setelah kegiatan praktik, evaluasi dilakukan melalui posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta dibandingkan dengan pretest yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan hasil yang diperoleh, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,85 yang tergolong dalam kategori tinggi, serta persentase N-Gain sebesar 85% yang diklasifikasikan sebagai efektif berdasarkan indikator efektivitas pelatihan. Peningkatan nilai N-Gain yang tinggi dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, materi pelatihan disampaikan dengan cara yang kontekstual dan praktis, sehingga mudah dipahami dan langsung dapat diterapkan. Kedua, adanya pendampingan intensif selama kegiatan praktik memungkinkan peserta untuk belajar dengan lebih percaya diri dan mengatasi hambatan secara langsung. Ketiga, pendekatan pelatihan yang menekankan pengalaman belajar aktif mendorong keterlibatan kognitif yang lebih dalam, yang sesuai dengan teori *experiential learning* di mana pembelajaran paling efektif terjadi melalui siklus pengalaman langsung, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan.

Kegiatan ini memiliki urgensi yang tinggi dalam konteks peningkatan kompetensi guru di era digital. Penggunaan media digital dalam pembelajaran bukan lagi sebuah pilihan, melainkan kebutuhan. Aplikasi seperti quizizz tidak hanya membantu guru dalam menyusun evaluasi yang menarik dan interaktif, tetapi juga memberikan data hasil belajar siswa secara real-time, yang sangat mendukung pembelajaran berbasis data (*data-driven learning*). Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk tidak hanya menjadi pengajar, tetapi juga fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi untuk mendukung proses belajar siswa. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini menjadi investasi penting untuk memperkuat kapasitas profesional guru dan mendorong inovasi dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi peserta dalam mencoba pendekatan baru dalam mengajar. Banyak peserta yang sebelumnya belum familiar dengan teknologi menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan perangkat pembelajaran digital lainnya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi intrinsik yang menyatakan bahwa rasa keberhasilan dan kompetensi dapat meningkatkan dorongan internal untuk terus belajar dan berkembang.

Dalam era digital yang terus berkembang, integrasi teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu platform yang mendapat perhatian signifikan dalam konteks ini adalah quizizz, sebuah aplikasi berbasis permainan yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi dalam evaluasi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Penggunaan quizizz secara signifikan meningkatkan capaian belajar siswa, motivasi belajar siswa, minat belajar siswa, keaktifan belajar siswa, pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa (Aditiyawarman, Sondang, Hanifah, & Kusumayati, 2022; Eddy, Usman, & Dafitri, 2020; Fawaidatun, Ansori, Qothifatul, & Iftitahul, 2023; Nizaruddin, Muhtarom, & Nugraha, 2021; Pusparani, 2020). Secara keseluruhan, berbagai penelitian tersebut menegaskan bahwa quizizz memiliki peran penting dalam pembelajaran modern. Platform ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan pengembangan keterampilan berpikir kritis. Integrasi Quizizz dalam proses pembelajaran menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan, dan efektif, sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital saat ini.

Gambar 3 menunjukkan dokumentasi kegiatan PkM di SMA Negeri 1 Eris. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman teknis guru terhadap aplikasi Quizizz, tetapi juga membentuk pola pikir baru tentang pentingnya inovasi dan adaptasi teknologi dalam dunia pendidikan. Pelatihan ini menjadi contoh praktik baik yang dapat direplikasi di berbagai satuan pendidikan untuk mendukung transformasi digital yang berkelanjutan dalam sistem pembelajaran di Indonesia.



Gambar 3. Dokumentasi kegiatan PkM

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai bentuk pelaksanaan salah satu kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Tim dosen Universitas Negeri Manado telah berhasil mencapai target yang diharapkan. Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi quizzizz di SMA Negeri 1 Eris telah mampu melatih pemahaman guru untuk memanfaatkan aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini menggunakan tiga metode yaitu ceramah untuk memberikan materi terkait penggunaan aplikasi quizzizz, metode praktik untuk memberikan pengalaman langsung kepada guru terkait pemakaian aplikasi quizzizz, dan metode penugasan untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir seluruh peserta. Berdasarkan data yang telah dibahas pada bab sebelumnya, telah menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat memberikan manfaat dan telah mencapai target yang direncanakan. Kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi quizzizz meningkat dan mendapatkan apresiasi yang positif dari seluruh peserta.

Mengingat hasil yang telah tercapai tersebut sangat positif, maka terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk kegiatan pengabdian selanjutnya. Pertama, dianjurkan untuk meningkatkan jangkauan kegiatan dengan memilih sekolah lain khususnya sekolah pelosok, agar guru-guru yang ada di sekolah tersebut juga memiliki pengalaman yang serupa. Kedua, untuk mengatasi hambatan terkait akses internet, maka diharapkan tim pelaksana menyediakan sarana tersebut agar dalam praktiknya tidak terjadi kendala.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat dari Universitas Negeri Manado mengucapkan rasa terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak di SMA Negeri 1 Eris, khususnya kepada Bapak Rolly Lontaan, S.Pd., atas kesediaannya menjalin kerjasama dan kontribusi aktifnya dalam mendukung kegiatan ini. Kerjasama ini tidak hanya memberikan dampak positif kepada pihak sekolah, tetapi peluang kerjasama

lebih lanjut di masa depan untuk terus berinovasi dan berkontribusi dalam dunia Pendidikan demi kemajuan kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya*, 7(1), 24–36.
- Eddy, E., Usman, A., & Dafitri, H. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Alternatif Media Evaluasi Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal TUNAS: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 55–61. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30645/v1i1>
- Fawaidatun, R. N., Ansori, M., Qothifatul, U., & Iftitahul, N. (2023). Pembelajaran Inovatif berbasis Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Anak. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 311–320.
- Henderson, M., Selwyn, N., & Aston, R. (2021). What works and why? Student perceptions of ‘useful’ digital technology in university teaching and learning. *Studies in Higher Education*, 46(2), 325–337.
- Kemdikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Jarak Jauh untuk Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbudristek. (2021). *Merdeka Belajar: Konsep dan Implementasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291–296.
- Prasetyo, B., & Arifin, Z. (2022). Tantangan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(1), 45–46.
- Pusparani, H. (2020). MEDIA QUIZZZ SEBAGAI APLIKASI EVALUASI PEMBELAJARAN KELAS VI DI SDN GUNTUR KOTA CIREBON SDN Guntur Kota Cirebon , PENDAHULUAN Pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang memadukan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran k. *Jurnal Pendidikan Dasar : Jurnal Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279.
- Rahayu, P., Suryani, N., & Sutopo, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Evaluasi Guru. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 112–125.
- Sukarelawa, I. (2024). *N-Gain vs Stacking Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Yogyakarta: Penerbit Suryacahya. Retrieved from <https://eprints.uad.ac.id/60868/1/Layout--N-Gain - Press.pdf>
- Wang, A. I., Zhu, M., & Sætre, R. (2020). The effect of digitizing and gamifying quizzing in classrooms. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(1), 1–15.
- Wijaya, T. T., Cao, Y., Weinhandl, R., & Tamur, M. (2021). A meta-analysis of the effects of Game-Based Learning on mathematics achievement. *Educational Research Review*.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification solution for a formative assessment system. *Computers & Education*.
- Zhao, Y., & Tang, J. (2021). Exploring the effects of gamification on student engagement in online learning environments. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1241–1255.