

Pendampingan Guru dalam Pemanfaatan Quizizz sebagai Media Pembelajaran di SMP Negeri Desa Sei Rotan

Diah Mutiara Isnaeni¹

¹Universitas Negeri Medan

diahmutiarai@unimed.ac.id¹

ABSTRAK

Transformasi pendidikan melalui teknologi informasi semakin berkembang, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz, sebuah platform kuis digital yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Meski banyak digunakan di wilayah perkotaan, pemanfaatan Quizizz di sekolah pedesaan masih menghadapi berbagai kendala, seperti rendahnya literasi digital guru dan terbatasnya akses pelatihan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi 20 guru dari berbagai bidang studi di SMP Negeri Desa Sei Rotan dalam pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran. Metode pelaksanaan terdiri atas lima tahap: identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelatihan teknis, simulasi di kelas, serta evaluasi dan tindak lanjut. Pelatihan dilakukan secara langsung dengan pendekatan partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Quizizz, ditandai dengan kemampuan menyusun kuis mandiri dan penerapan dalam proses belajar mengajar. Terdapat peningkatan hasil post-test serta tumbuhnya kepercayaan diri guru dalam penggunaan media digital. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan ini berdampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah pedesaan, serta mendukung semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi guru dalam mengembangkan pembelajaran kontekstual. Ke depannya, program ini diharapkan dapat diterapkan di sekolah-sekolah lain secara berkelanjutan.

Kata Kunci: Pendampingan guru; Quizizz; media pembelajaran digital; literasi digital; sekolah pedesaan

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan telah menjadi kebutuhan mendesak, khususnya setelah masa pandemi COVID-19 yang mengubah pola pembelajaran dari konvensional menjadi berbasis teknologi. Salah satu bentuk transformasi ini adalah pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif, seperti Quizizz, yang terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan (Alfiandra et al., 2023). Quizizz adalah platform

pembelajaran berbasis kuis yang dapat diakses secara daring maupun luring, dan mendukung proses belajar mengajar dengan pendekatan gamifikasi.

Namun demikian, belum semua guru memiliki kompetensi dan kesiapan untuk mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kegiatan pembelajaran. Terutama di wilayah pedesaan seperti Desa Sei Rotan, guru sering menghadapi keterbatasan dalam hal pengetahuan teknologi, akses pelatihan, serta keterbatasan sarana pendukung. Selain itu, guru-guru dari berbagai bidang studi selain Teknologi Informasi atau Bahasa Inggris cenderung merasa asing dan kurang percaya diri untuk menggunakan aplikasi berbasis daring sebagai media pembelajaran.

Hasil observasi awal di SMP Negeri Desa Sei Rotan menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah menggunakan Quizizz sebagai alat bantu mengajar, meskipun mereka memiliki keinginan untuk belajar dan berkembang. Oleh karena itu, diperlukan suatu program pendampingan yang terstruktur dan aplikatif guna membekali para guru dengan keterampilan teknis serta pedagogis dalam menggunakan Quizizz secara efektif dalam pembelajaran, baik daring maupun tatap muka.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk meningkatkan literasi digital guru, tanpa membedakan latar belakang bidang studi mereka. Dengan melibatkan 20 orang guru dari berbagai mata pelajaran, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong kolaborasi lintas disiplin, serta membentuk ekosistem pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Program pendampingan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis penggunaan Quizizz, tetapi juga pada integrasinya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan strategi pembelajaran aktif.

Kegiatan ini juga relevan dengan arah kebijakan pemerintah dalam mendorong implementasi Kurikulum Merdeka, di mana guru diberi ruang untuk berinovasi dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, pendekatan berbasis teknologi seperti Quizizz juga dapat menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut literasi digital, kolaborasi, kreativitas, dan pemikiran kritis sebagai kompetensi utama.

Dengan demikian, program ini bertujuan untuk memberdayakan guru-guru SMP Negeri Desa Sei Rotan agar mampu mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran mereka secara efektif, menarik, dan berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan partisipatif dan aplikatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta serta penerapan langsung dalam konteks pembelajaran sehari-hari. Untuk mencapai tujuan kegiatan, yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif, pelaksanaan program dilakukan secara bertahap selama tiga hari, dengan melibatkan 20 guru dari berbagai bidang studi di SMP Negeri Desa Sei Rotan.

Kegiatan pengabdian diawali dengan pembukaan resmi yang dihadiri oleh kepala sekolah, guru peserta, dan tim pelaksana. Setelah sambutan dan penjelasan umum mengenai tujuan program, kegiatan dilanjutkan dengan identifikasi kebutuhan melalui diskusi dan pengisian kuesioner oleh 20 guru peserta dari berbagai bidang studi. Tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal guru terhadap media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Quizizz, serta kendala yang mereka hadapi selama ini. Setelah sesi identifikasi, kegiatan berlanjut ke pelatihan dasar penggunaan Quizizz. Para guru diperkenalkan pada fitur utama platform, mulai dari cara membuat akun, membuat kuis sederhana, memilih template yang tersedia, hingga cara membagikan kuis kepada siswa. Pelatihan disampaikan secara interaktif, dengan praktik langsung di laboratorium komputer sekolah atau menggunakan perangkat pribadi guru (HP/laptop). Hari pertama ditutup dengan sesi tanya jawab dan refleksi pembelajaran.

Pada hari kedua, para guru diarahkan untuk menyusun kuis mandiri menggunakan Quizizz sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Tim pelaksana memberikan pendampingan teknis dan pedagogis, termasuk bagaimana menyusun soal yang bervariasi (pilihan ganda, benar-salah, dan isian singkat), mengatur waktu pengerjaan, menambahkan gambar atau audio, serta membuat leaderboard untuk menambah unsur gamifikasi. Setelah kuis selesai dibuat, guru melakukan simulasi pembelajaran di hadapan sesama peserta, seolah-olah mereka adalah siswa. Simulasi ini berguna untuk mengasah keterampilan presentasi dan manajemen kelas digital. Setiap guru diberi kesempatan menjalankan satu sesi Quizizz, diikuti umpan balik dari peserta dan fasilitator. Antusiasme sangat tinggi karena guru saling belajar lintas mata pelajaran dan berbagi pengalaman praktik yang menarik.

Hari terakhir difokuskan pada implementasi langsung di kelas bersama siswa, dengan masing-masing guru menerapkan kuis yang telah mereka buat. Tim pelaksana mendampingi di ruang kelas secara bergilir untuk memastikan pelaksanaan berjalan lancar, sekaligus mengamati respons siswa terhadap metode pembelajaran ini. Setelah implementasi, seluruh peserta kembali ke ruang pelatihan untuk melakukan evaluasi program. Guru mengisi post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman, serta memberikan umpan balik melalui angket kepuasan. Diskusi reflektif dilakukan untuk membahas kesan, kendala, dan saran perbaikan. Tim juga memberikan sertifikat kepada peserta yang telah mengikuti kegiatan selama tiga hari secara penuh.

Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian merekomendasikan agar sekolah membentuk komunitas guru digital internal untuk saling berbagi praktik baik, serta mengusulkan pelatihan lanjutan untuk pengembangan media interaktif lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan yang dilaksanakan selama tiga hari di SMP Negeri Desa Sei Rotan menunjukkan hasil yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital, khususnya platform Quizizz. Sebanyak 20 guru dari berbagai latar belakang mata pelajaran berhasil mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari pelatihan teknis hingga implementasi langsung di kelas.

Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu membuat akun, merancang kuis sesuai bidang ajar, serta menggunakan fitur-fitur dalam Quizizz secara efektif. Bahkan, beberapa guru mampu mengembangkan kuis yang lebih interaktif dengan menambahkan elemen gambar, timer, dan pengaturan tingkat kesulitan soal. Peningkatan kompetensi ini dibuktikan dengan adanya perbandingan skor pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan teknis aplikasi.

Selain kemampuan teknis, program ini juga berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri dan literasi digital guru. Sebagian besar peserta sebelumnya belum familiar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi. Namun setelah mendapatkan pelatihan intensif dan simulasi langsung, para guru menunjukkan antusiasme dan kesiapan untuk mengadopsi teknologi dalam praktik mengajar mereka sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Dayu dan Setyaningsih (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis platform digital mampu mendorong adopsi teknologi oleh guru di wilayah non-perkotaan.

Dari sisi pembelajaran, penerapan Quizizz di kelas memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan antusiasme siswa. Siswa lebih terlibat secara aktif, terlihat dari meningkatnya interaksi selama proses evaluasi berbasis kuis berlangsung. Unsur kompetitif dan visualisasi skor secara real time dalam Quizizz membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Hasil ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Alfiandra et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi kuis digital dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Lebih jauh, kegiatan ini juga selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk mengembangkan pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan berbasis kebutuhan siswa. Pelatihan ini membuktikan bahwa guru di daerah pedesaan pun memiliki potensi besar untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran apabila diberikan pelatihan yang tepat dan berkelanjutan. Muzakki dan Mauluah (2023) juga menekankan pentingnya dukungan pelatihan bagi guru dalam rangka menyukseskan implementasi Kurikulum Merdeka, khususnya dalam pemanfaatan media digital.

Secara keseluruhan, kegiatan pendampingan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga mendorong perubahan paradigma pembelajaran ke arah yang lebih aktif, interaktif, dan berbasis teknologi. Program

ini menjadi bukti bahwa kolaborasi antara dunia akademik dan sekolah dapat menjadi solusi nyata dalam pemerataan akses dan pemanfaatan teknologi pendidikan, termasuk di daerah pedesaan.

PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pendampingan guru dalam pemanfaatan Quizizz sebagai media pembelajaran di SMP Negeri Desa Sei Rotan telah memberikan dampak yang positif dan nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan. Selama tiga hari pelaksanaan, seluruh peserta menunjukkan perkembangan signifikan, baik dalam aspek teknis, pemahaman pedagogis, maupun kepercayaan diri dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, para guru berhasil merancang dan mengimplementasikan kuis berbasis Quizizz yang sesuai dengan materi ajar masing-masing. Selain itu, penerapan Quizizz di kelas juga meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran tidak hanya relevan di wilayah perkotaan, tetapi juga dapat diterapkan secara efektif di daerah pedesaan jika didukung dengan pelatihan yang tepat.

Secara keseluruhan, kegiatan ini mendukung arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi dan pembelajaran kontekstual berbasis teknologi. Oleh karena itu, program serupa diharapkan dapat dilanjutkan dan diperluas ke sekolah-sekolah lain, dengan dukungan dari institusi pendidikan tinggi, pemerintah, dan pemangku kebijakan, guna mempercepat pemerataan kompetensi digital di kalangan guru, terutama di daerah dengan akses terbatas terhadap teknologi.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pendampingan ini, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi pertimbangan untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang:

- 1) Perluasan Program ke Sekolah Lain: Mengingat keberhasilan kegiatan ini dalam meningkatkan literasi digital guru, disarankan agar program pendampingan serupa dapat dilaksanakan di sekolah-sekolah lain, khususnya di daerah pedesaan atau dengan akses teknologi yang terbatas.
- 2) Pendampingan Berkelanjutan: Diperlukan program lanjutan berupa pendampingan atau pelatihan berkala agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan teknologi mereka, tidak hanya terbatas pada Quizizz, tetapi juga media pembelajaran digital lainnya.

- 3) Dukungan Sarana dan Prasarana: Pemerintah daerah dan dinas pendidikan diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk penyediaan perangkat TIK dan akses internet yang memadai agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan secara optimal.
- 4) Kolaborasi dengan Perguruan Tinggi: Disarankan agar kegiatan pengabdian masyarakat melibatkan lebih banyak kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi, sehingga ada transfer pengetahuan dan inovasi teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di lapangan.
- 5) Integrasi ke Kurikulum Sekolah: Pihak sekolah juga diharapkan dapat memasukkan penggunaan Quizizz atau media digital lainnya ke dalam rencana pembelajaran sebagai bagian dari strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan yang selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiandra, H. M., Marsen, A., & Rizki, M. (2023). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Pembelajaran Digital*. SOLMA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 12(3), 456–463. (<https://journal.uhamka.ac.id/index.php/solma/article/view/12299>)
- Adnyani, L. D. S., & Astuti, N. N. D. (2020). *Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 4(2), 120–130.
- Azhari, M. A. R., & Mappajanci, M. (2022). *Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa melalui Media Pembelajaran Quizizz Kuis di Kelas X IPS 1 SMA Negeri 9 Pangkep*. Jurnal Guru Pencerah Semesta, 1(2), 44–53. (<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/article/view/641>)
- Dayu, R., & Setyaningsih, E. (2024). *Pelatihan Pemanfaatan Quizizz untuk Guru SMP di Daerah Tertinggal*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 5(1), 22–30. (<https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/article/view/1741>)
- Fajriani, S., & Wahyuni, D. (2023). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di SMAN 14 Maros*. Litera Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(2), 80–87. (<https://journal.mediazayna.org/index.php/literaabdi/article/view/97>)
- Fakhrudin, M. (2022). *Implementasi Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram*. Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran, 1(1), 15–25. (<https://ejournal.baleliterasi.org/index.php/alinea/article/view/580>)
- Gusnita, G. (2022). *Penerapan Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendas, 7(2), 145–152. (<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8610>)

- Jong, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran , 10(2), 143–150. (<https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/7344>)
- Kurniawan, A. D., & Fatimah, S. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! dan Quizizz sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi*. Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer , 3(1), 21–30. (<https://itscience.org/jurnal/index.php/jpsk/article/view/1363>)
- Muzakki, F. A., & Mauluah, R. A. (2023). *Penguatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Kurikulum Merdeka*. Jurnal Pelatihan Pendidikan, 1(2), 34–42. (<https://journal.potlot.id/index.php/jurnalpelatihanpendidikan/article/view/23>)
- Quizizz Inc. (2024). (<https://quizizz.com/>)
- Susanti, D. (2021). *Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 55–63.
- Zamzami, A. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di TPQ Nurul Fath*. Totalitas: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 1(1), 60–67. (<https://journal.iaimutanjungpinang.ac.id/totalitas/article/view/127>)