https://jurnal.pustakagalerimandiri.co.id/index.php/pustakamitra
DOI : https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v5i2.899

Jurnal Pustaka Mitra
PUSAT AKSES KAJIAN MENGABDI TERHADAP MASYARAKAT
Vol. 5. No. 2 (2025) 65-69 E ISSN : 2808-2885

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz untuk Guru di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan

Raka Ismaya[1], Heri Indra Gunawan[2]
[1,2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pamulang
[1]dosen02856@unpam.ac.id. [2]dosen01097@unpam.ac.id

Abstract

Training in the use of digital applications in learning has become an essential need for teachers in the era of Education 4.0. One of the applications that supports interactive learning processes is Quizizz. This activity aimed to enhance teachers' competence in integrating educational technology by utilizing the Quizizz application. The training was conducted at SDN Cilenggang 02, South Tangerang City, involving all teachers as participants. The training methods included material presentations, application demonstrations, hands-on practice, and reflective discussions. The evaluation results showed an increase in teachers' knowledge and skills in creating, managing, and utilizing Quizizz as an engaging and enjoyable learning assessment tool for students. This activity also boosted teachers' enthusiasm in implementing digital technology in teaching and learning activities. It can be concluded that the training successfully improved teachers' readiness to face the challenges of technology-based learning.

Keywords*: training, Quizizz, teachers, educational technology, interactive assessment*

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi digital dalam pembelajaran menjadi kebutuhan penting bagi guru di era pendidikan 4.0. Salah satu aplikasi yang dapat menunjang proses pembelajaran interaktif adalah Quizizz. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi Quizizz. Pelatihan dilaksanakan di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan dengan melibatkan seluruh guru sebagai peserta. Metode pelatihan meliputi pemaparan materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, praktik langsung, dan diskusi reflektif. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat, mengelola, serta memanfaatkan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan ini juga meningkatkan antusiasme guru untuk menerapkan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Kata kunci: pelatihan, Quizizz, guru, teknologi pembelajaran, evaluasi interaktif

Creative Commons Attribution 4.0 International License

Submitted : 08-03-2025 | Reviewed : 20-03-2025 | Accepted : 31-03-2025

1. Pendahuluan

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut para guru untuk mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran [1]. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru di tingkat sekolah dasar adalah rendahnya literasi digital serta kurangnya pengalaman dalam menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif [2]. Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Cilenggang 02 Kota Tangerang Selatan, ditemukan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan penggunaan platform pembelajaran berbasis teknologi seperti Quizizz.

Pengabdian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz yang mudah diakses, menyenangkan, dan efektif sebagai media evaluasi pembelajaran. Manfaat kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan evaluasi berbasis teknologi, mendorong kreativitas pengajaran, serta meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa dalam proses belajar.

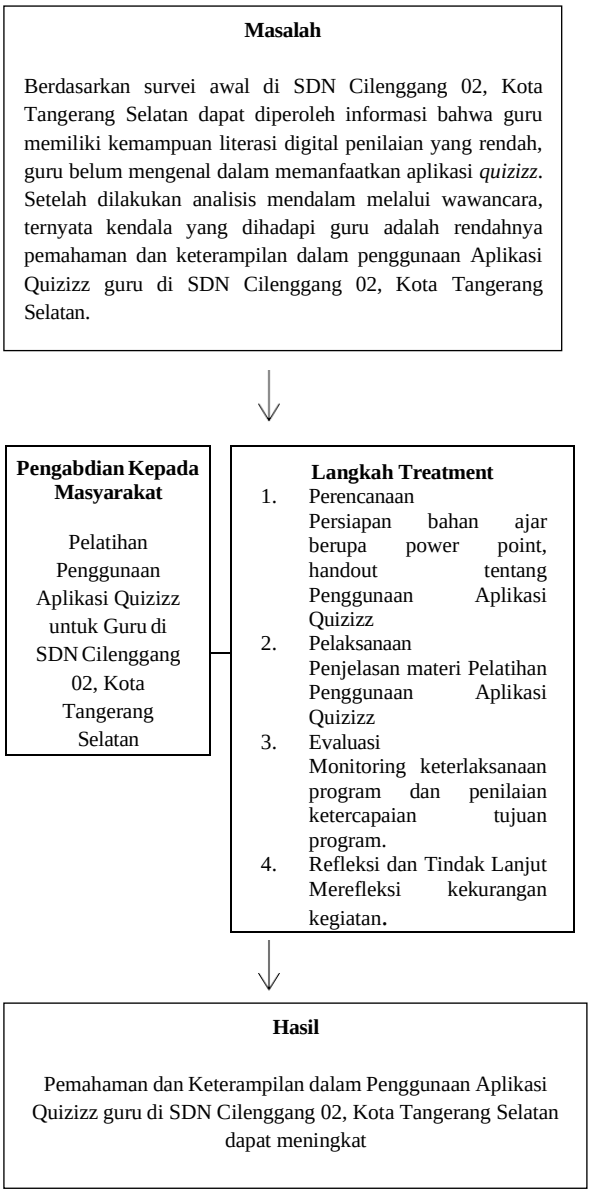
Tinjauan literatur menunjukkan bahwa Quizizz merupakan salah satu aplikasi kuis berbasis gamifikasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas evaluasi pembelajaran [3]. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi solusi praktis yang relevan dengan kebutuhan guru saat ini.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Solusi atas permasalah yang ditemukan adalah berupa pelatihan penggunaan aplikasi quizizz untuk guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan. Pemilihan teknik penyelesaian masalah berbentuk "workshop" dikarenakan melalui teknik tersebut, guru dapat membuat instrument penilaian siswa berbasis *higher order thinking skill* (HOTS) melalui pemanfaatan aplikasi *quizizz* mulai dari pembuatan soal, pelaksanaan evaluasi, hingga intrepetasi hasil tes siswa.

Kegiatan workshop ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan aplikasi *quizizz* sehingga kualitas penilaian pembelajaran dapat meningkat. Tujuan dari kegiatan workshop adalah guru dapat membuat soal dan melaksanakan penilaian pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz*. Selain itu, peserta wajib mengisi angket respon kegiatan untuk mengetahui manfaat yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan ini.

Hal ini sesuai dengan kewajiban seorang guru harus memiliki literasi penilaian yang baik juga diatur dalam pasal 13 Permendikbud No.23 Tahun 2020 tentang standar penilaian pendidikan yang menyatakan bahwa hal yang harus dikuasai guru terkait prosedur penilaian proses belajar dan hasil belajar dilakukan dengan : (1) menetapkan tujuan penilaian dengan mengacu RPP yang telah disusun; (2) menetapkan KKM; (3) menyusun kisi-kisi penilaian; (4) membuat instrument penilaian berikut pedoman penilaian; (5) melakukan analisis kualitas instrument; (6) melakukan penilaian; (7) mengolah, menganalisis, dan menginterpretasikan hasil penilaian; (8) melaporkan hasil penilaian; (9) memanfaatkan laporan hasil penilaian.



Gambar 1. Alur Kerangka Pemecahan Masalah

Solusi di atas dirancang melalui 4 tahap, yaitu: 1) perencanaan kegiatan, 2) pelaksanaan kegiatan, 3) monitoring dan evaluasi (monev), dan 4) refleksi dan tindak lanjut.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan merupakan integrasi dari penelitian sebelumnya, yaitu terkait pengembangan instrumen literasi penilaian pembelajaran untuk guru. Literasi penilaian merupakan salah satu syarat bagi pendidik

Submitted : 08-03-2025 | Reviewed : 20-03-2025 | Accepted : 31-03-2025

professional untuk akuntabilitas sistem pendidikan sekarang ini. Menurut Deluca et al (2015), literasi penilaian adalah kemampuan untuk membangun penilaian yang andal untuk mengelola dan menilai dalam pengambilan keputusan instruksional yang valid. Dimensi literasi penilaian menurut Deluca et al (2015) meliputi: (1) tujuan penilaian; (2) proses penilaian; (3) keadilan penilaian; dan (4) teori pengukuran. Literasi penilaian menuntut guru untuk bisa membuat instrumen penilaian yang valid dan reliabel. Untuk itu, salah satu cara yang bisa dilakukan guru untuk meningkatkan literasi penilaiannya adalah dengan menggunakan media quizizz.

Quizizz menurut Suhartatik (2020) merupakan sebuah kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang dapat digunakan untuk penilaian harian, penilaian tengah semester dan penilaian akhir semester. Penjelasan lain diperkuat oleh Purba dalam Marunung & Nurhairani (2020), bahwa aplikasi quizizz merupakan aplikasi pendidikan untuk membuat latihan di sebuah kelas menjadi aktif dan menyenangkan.

Monitoring adalah proses kegiatan pengawasan terhadap implementasi kegiatan. Sedangkan evaluasi merupakan suatu tindakan pengambilan keputusan untuk menilai suatu objek, keadaan, peristiwa atau kegiatan tertentu yang sedang diamati. Kegiatan monitoring dan evaluasi ini sangat penting sebagai control keterlaksanaan kegiatan.

Monitoring pada kegiatan PkM ini dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan adalah instrumen keterlaksanaan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat dan instrumen tes pemahaman tentang aplikasi quizizz. Sedangkan evaluasi pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditinjau dari aspek keterlaksanaan dan aspek ketercapaian tujuan. Aspek keterlaksanaan program seperti keterlaksanaan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasinya. Kemudian aspek ketercapaian tujuan adalah pemahaman dan keterampilan penggunaan aplikasi quizizz dalam penilaian pembelajaran.

Refleksi merupakan kegiatan analisis-sintesis, interpretasi, dan eksplanasi (penjelasan) terhadap semua informasi yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan. Sedangkan tindak lanjut merupakan kegiatan lanjutan yang harus dilakukan apabila hasil refleksi menunjukkan bahwa tujuan perbaikan pembelajaran belum berhasil seperti yang diharapkan.

Kegiatan Refleksi pada PkM ini dilakukan berdasarkan hasil monitoring dan evaluasi keterlaksanaan dan ketercapaian tujuan dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi quizizz untuk guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan.

Bentuk refleksi pada kegiatan ini yaitu kegiatan menganalisis kekurangan-kekurangan selama pelaksanaan kegiatan, menganalisis keterlaksanaan, dan ketercapaian tujuan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan awal yang dilakukan sebelum melaksanakan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) adalah membuat perencanaan. Pembuatan perencanaan ini diharapkan mampu memperlancar pelaksanaan PkM. Hal-hal yang dilakukan dalam perencanaan kegiatan antara lain: 1) koordinasi tim PkM, 2) pembuatan skenario PkM, 3) pembuatan materi, dan 4) pembuatan soal pretest dan posttest, serta 5) koordinasi dengan pihak SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan. Koordinasi dengan tim dilakukan melalui percakapan Whatsapp, pertemuan insidental, dan virtual meeting menggunakan *Zoom Meeting*.

Gambar 2. Penyampaian Materi Pengabdian Kepada Masyarakat

Hasil koordinasi susunan kepanitian tersaji pada tabel 1.

Tabel 1. Susunan Kepanitiaan Tim PKM

No	Nama Pengabdi	Tugas
1	Raka Ismaya, S.Pd., M.Pd.	Ketua Pengabdi
2	Heri Indra Gunawan, S.Pd., M.Pd	Narasumber

Selanjutnya adalah pembuatan skenario. Rencana dari PkM ini dilaksanakan selama 3 hari, dengan perencanaan tersaji pada tabel 4.2 berikut.

3.1 Proses Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Setelah perencanaan disusun, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan. Kegiatan PkM ini dilaksanakan di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan. Agenda pertama adalah pembukaan yang dibuka oleh bantuan dari mahasiswa yang tergabung dalam tim PkM ini. Selanjutnya adalah sambutan dari Kepala Sekolah SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan, Ibu Saadah. Kemudian setelahnya, dilanjutkan dengan

sambutan dari ketua PkM yaitu Raka Ismaya, S.Pd., M.Pd.

Sebelum materi mulai diterangkan, terlebih dahulu diadakan pembacaan doa agar proses pelaksanaan PkM ini berjalan dengan lancar. Acara selanjutnya yaitu pemberian soal pretest terkait literasi penilaian. Soal pretest terdiri dari 10 soal yang diberikan menggunakan aplikasi quizizz. Soal terdiri dari pemahaman guru terkait penilaian pembelajaran dengan indikator tujuan penilaian, proses penilaian, keadilan penilaian, dan teknik pengukuran penilaian. Berdasarkan hasil jawaban dari soal pretest literasi penilaian didapatkan rata-rata pemahaman guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan mendapatkan skor 65.

Setelah pemberian soal pretest, acara selanjutnya adalah penyampaian materi oleh Heri Indra Gunawan, S.Pd., M.Pd., yang dimoderatori oleh Raka Ismaya, S.Pd., M.Pd. dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan aplikasi *online assessment* untuk meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan. Berikut beberapa dokumentasi terkait penyampaian materi.

Kegiatan penyampaian materi pengabdian kepada masyarakat ini mendapatkan antusias dari guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan karena merupakan hal baru untuk dapat meningkatkan pemahaman terkait proses penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi *online assessment*. Pemateri juga menjelaskan cara membuat soal yang baik dengan memperhatikan tingkatan kognitif HOTS (*higher order thinking skill).*

Beberapa guru juga memberikan beberapa pertanyaan terkait teknik penilaian pembelajaran siswa.

Setelah kegiatan penyampaian materi dan tanya jawab, kegiatan selanjutnya adalah pemberian soal posttest dengan soal literasi penilaian sebelumnya. Setelah dianalisis, ternyata hasil jawaban posttest guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan mendapatkan nilai menjadi 80. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi penilaian sebesar 20% dari nilai pretest sebelumnya.

Kemudian acara selanjutnya adalah foto bersama. Kegiatan ini dilakukan didepan sekolah SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan dengan melibatkan para dosen pengabdi dan seluruh guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan.

Gambar 3. Foto Bersama Guru dan Tim PKM

3.2 Dampak yang Diperoleh Guru Setelah Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Bagi Guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan

Dampak yang diperoleh guru setelah adanya kegiatan PkM ini dapat diketahui melalui literasi digital penilaian yang meningkat dengan pemanfaatan aplikasi *online assessment* seperti QUIZIZZ, KAHOOT, dll. Hal tersebut dapat terlihat dari proses tanya jawab pada saat penyampaian materi sosialisasi pemanfaatan aplikasi *online assessment*. Selain itu, dalam penyajian materi, guru didampingi secara langsung dalam membuat cara membuat soal-soal berbentuk HOTS dan meng-upload soal tersebut ke dalam aplikasi *online assessment* seperti QUIZIZZ. Tentunya hal tersebut dapat menambah pengetahuan dan juga meningkatkan literasi digital penilaian bagi guru di SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan. Jadi dapat disimpulkan terjadi kenaikan pemahaman guru tentang literasi digital penilaian dan terdapat peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi *online assessment*.

4. Kesimpulan

Perencanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan dengan tahapan: 1) koordinasi tim PkM, 2) pembuatan skenario PkM, 3) pembuatan materi, 4) pembuatan instrumen pretes dan posttest, dan 5) koordinasi dengan pihak SDN Cilenggang 02, Kota Tangerang Selatan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berlangsung 3 hari dengan rincian yaitu: 1) hari pertama berupa pembukaan, pretest, penyampaian materi workshop pelatihan penggunaan aplikasi quizizz; 2) hari kedua berupa pelatihan penyusunan perangkat penilaian pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz, dan 3) hari ketiga berupa refleksi dan tindak lanjut kegiatan, posttest, dan penutupan.

Dampak yang diperoleh guru setelah adanya kegiatan PkM ini adalah adanya peningkatan rata-rata literasi penilaian dari nilai 65 menjadi 80 dan adanya perubahan ketrampilan yang lebih baik dalam penyusunan perangkat penilaian pembelajaran.

Submitted : 08-03-2025 | Reviewed : 20-03-2025 | Accepted : 31-03-2025

Daftar Rujukan

[1] Azis, A., Abou-Samra, R., & Aprilianto, A. (2022). Online Assessment of Islamic Religious Education Learning. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, *3*(1), 60-76.

[2] Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*(2), 261-272.

[3] Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017, June). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. In *Proceedings Education and Language International Conference* (Vol. 1, No. 1).

[4] Manurung, I. F. U., & Nurhairani, N. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd. *Js (Jurnal Sekolah)*, *4*(2), 297-301.

[5] Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, *1*(2), 195-202.

[6] Paksi, H. P., Ariyanti, L. (2020). Sekolah Dalam Jaringan. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.

[7] Permendikbud No.23 Tahun 2020 tentang standar penilaian pendidikan.

[8] Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. (2016). Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo

[9] Suhartatik, T. (2020). Best Practice Implikasi Media Quizizz Berbasis Android Terhadap Kualitas Pembelajaran Dalam Mencetak Siswa Berprestasi Di Tingkat Nasional. Malang: Ahlimedia Press.

[10] Wijayanti, A., Subekti, E. E., Agustini, F., & Cahyadi, F. (2021). PELATIHAN ONLINE ASSESSMENT MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU SD. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, No. 2, pp. 24-33).

[11] Woit, D., & Mason, D. (2003, January). Effectiveness of online assessment. In *Proceedings of the 34th SIGCSE technical symposium on Computer science education* (pp. 137-141).

Submitted : 08-03-2025 | Reviewed : 20-03-2025 | Accepted : 31-03-2025