



WORKSHOP INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI QUIZIZZ BAGI GURU

Armansyah Putra¹, Satri Asriyanti², Dita Tri Mulyani³, Abdul Rahim⁴

¹⁻⁴Universitas Samawa

*E-mail: arman091088@gmail.com

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran digital yang inovatif merupakan salah satu tuntutan dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas proses evaluasi. Namun, pemanfaatan media digital interaktif seperti Quizizz masih tergolong rendah karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dilakukan kegiatan pelatihan berbasis *in-house training* yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz sebagai media evaluatif yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran digital. Metode pelaksanaan terdiri atas tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, yang dilaksanakan selama dua hari dengan pendekatan partisipatif dan praktik langsung. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu membuat kuis interaktif dengan struktur soal yang sesuai dengan materi ajar masing-masing. Selain itu, simulasi pembelajaran yang dilakukan menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam menyusun evaluasi digital berbasis HOTS dan meningkatnya antusiasme dalam menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital guru dan mendorong pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan kontekstual.

Kata kunci: *workshop; media digital; asesmen; Quizizz*

WORKSHOP ON THE INNOVATION OF DIGITAL-BASED LEARNING MEDIA USING THE QUIZIZZ APPLICATION FOR TEACHERS

ABSTRACT

The use of innovative digital learning media is one of the key demands in 21st-century education, especially in increasing student engagement and the effectiveness of assessment processes. However, the use of interactive digital platforms such as Quizizz remains low due to limited teacher knowledge and skills. To address this issue, an in-house training program was conducted to improve teachers' competence in using Quizizz as an engaging and relevant digital assessment tool. The implementation method consisted of three stages: preparation, implementation, and evaluation, carried out over two days through participatory and hands-on approaches. The results showed that all participants were able to design interactive quizzes with questions aligned to their teaching materials. Furthermore, teaching simulations demonstrated an improvement in teachers' ability to create HOTS-based digital assessments and increased enthusiasm for integrating technology into learning. This training proved effective in enhancing teachers' digital literacy and fostering more innovative, adaptive, and contextual learning practices.

Keywords: *workshop; digital media; asesmen; Quizizz*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk masa depan bangsa. Oleh karena itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin diperlukan agar peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam konteks pembelajaran di era digital, guru dituntut untuk lebih adaptif dan inovatif dalam menggunakan teknologi sebagai sarana pendukung kegiatan belajar mengajar (Supriatna, 2024). Salah satu tantangan utama dalam pendidikan abad ke-21 adalah bagaimana memanfaatkan teknologi informasi secara optimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi materi, metode, maupun media yang digunakan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah Quizizz. Rata-rata pelajar lebih suka jika Quizizz dipakai selama waktu pembelajaran dimulai pada kelas secara terus-



menerus. Selain itu, beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan Quizizz dalam ujian cukup menantang dan menghibur. (Muharni dkk., 2024)

Media pembelajaran digital merupakan salah satu solusi strategis untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang interaktif dan menarik terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memudahkan pemahaman konsep yang diajarkan (Lestari dkk., 2025). Aplikasi Quizizz merupakan salah satu platform evaluasi berbasis permainan (*game-based learning*) yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif secara daring. Aplikasi ini tidak hanya bersifat fleksibel dan mudah digunakan, tetapi juga mampu memberikan umpan balik langsung yang mendukung pembelajaran berbasis penilaian (*assessment for learning*). Aplikasi Quizizz merupakan contoh nyata media pembelajaran digital berbasis permainan yang mendukung pendekatan interaktif dan partisipatif.

Quizizz memungkinkan guru untuk menyampaikan evaluasi dalam bentuk kuis yang menarik, dengan umpan balik langsung dan fitur gamifikasi seperti poin, peringkat, dan penghargaan. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Vygotsky, di mana peserta didik membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung. Lebih lanjut, penggunaan aplikasi ini juga didukung oleh prinsip *assessment as learning*, di mana evaluasi bukan hanya sebagai alat ukur hasil belajar, tetapi juga sebagai proses belajar itu sendiri (Halimah dkk., 2023). Quizizz memberikan ruang bagi siswa untuk belajar dari kesalahan dan memahami materi secara lebih menyenangkan dan reflektif.

SMA Negeri 1 Moyo Utara merupakan salah satu sekolah yang masih menghadapi keterbatasan infrastruktur seperti jaringan internet yang belum merata dan koneksi yang sering tidak stabil. Selain itu disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain keterbatasan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi, kurangnya workshop berbasis praktik, serta minimnya dukungan dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum (Lestari dkk., 2023). Hal ini menghambat proses integrasi media digital secara konsisten optimal dalam memanfaatkan aplikasi digital seperti Quizizz dalam proses pembelajaran. Masih mengalami kendala dalam penguasaan media digital yang tepat. Guru pada sekolah tersebut minim workshop praktis terkait pemanfaatan teknologi seperti Google Sites maupun Quizizz, sehingga belum optimal dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan relevan (Lestari et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan kegiatan workshop inovasi media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz bagi guru SMAN 1 Moyo Utara. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pedagogik guru, khususnya dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran digital yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Kegiatan workshop ini penting dilakukan sebagai bentuk upaya peningkatan kapasitas profesional guru dalam menyongsong transformasi pendidikan digital. Selain itu, diharapkan dapat mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, adaptif, dan selaras dengan semangat Kurikulum Merdeka (Lestari et al., 2023).

METODE

Kegiatan workshop ini dilaksanakan melalui pendekatan *in house training* (IHT) yang dirancang secara partisipatif dan kolaboratif. Sasaran kegiatan adalah guru-guru SMAN 1 Moyo Utara dari berbagai mata pelajaran. Adapun tahapan workshop sebagai berikut: (1) Tahap Persiapan Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk menyusun jadwal pelatihan, menentukan kebutuhan peserta, serta menyiapkan sarana dan prasarana workshop seperti koneksi internet, proyektor, dan perangkat laptop. (2) Tahap Pelaksanaan Workshop dilaksanakan dalam bentuk sesi teori dan praktik langsung. Materi workshop mencakup: a. Konsep media pembelajaran digital dan urgensinya, b. Pengenalan fitur-fitur aplikasi Quizizz, c. Praktik membuat akun, membuat kuis interaktif, serta mengintegrasikannya dalam pembelajaran, d. Simulasi penggunaan Quizizz dalam kelas virtual dan luring. (3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut. Peserta diminta mengisi kuisioner kepuasan dan unjuk kerja membuat kuis yang dapat digunakan langsung dalam pembelajaran mereka.

Pada akhir sesi, dilakukan diskusi dan refleksi yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk berbagi pengalaman, tantangan, serta solusi yang ditemukan selama pelatihan. Tahap ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan memastikan aplikasi praktis dari materi yang telah dipelajari. Evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru. Metode yang

digunakan dalam workshop ini menggunakan pendekatan berbasis masalah dan praktik langsung. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan angket yang dianalisis secara deskriptif. Kegiatan berlangsung selama satu hari di SMA Negeri 1 Moyo Utara telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti LCD, koneksi internet, dan perangkat laptop.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Workshop

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengabdian

Kegiatan pengabdian di SMA Negeri 1 Moyo Utara merupakan solusi terhadap masalah yang dihadapi oleh sekolah mitra. Solusi yang diberikan melalui kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan dan pendampingan intensif dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan pemahaman guru terhadap asesmen berbasis digital dalam pembelajaran di sekolah mitra.

Kegiatan pelatihan inovasi media pembelajaran berbasis digital di SMAN 1 Moyo Utara dilaksanakan dengan lancar dan mendapat respons yang sangat positif dari peserta. Kegiatan ini memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, serta motivasi guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif.

1. Tingkat Partisipasi dan Antusiasme Peserta

Seluruh guru sebagai peserta hadir dan aktif mengikuti setiap sesi pelatihan. Keikutsertaan penuh menunjukkan tingginya minat dan kebutuhan guru terhadap pengembangan kompetensi digital. Antusiasme terlihat sejak sesi awal ketika peserta mulai dikenalkan pada konsep media digital, hingga sesi praktik membuat kuis menggunakan aplikasi Quizizz.

2. Peningkatan Kompetensi Guru

Sebagian peserta mampu membuat kuis interaktif dengan minimal 10 soal yang sesuai dengan materi ajar masing-masing. Guru dari berbagai mata pelajaran, seperti Bahasa Indonesia, Biologi, dan Sejarah berhasil mengintegrasikan materi berbasis HOTS ke dalam kuis yang mereka buat.

3. Produk yang Dihasilkan

Setiap peserta menghasilkan satu kuis digital berbasis Quizizz yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Beberapa contoh produk kuis mencakup: 1) Kuis Biologi kelas X tentang struktur sel., 2) Kuis Sejarah tentang Proklamasi Kemerdekaan Indonesia., 3) Kuis Matematika tentang operasi bilangan bulat. Semua kuis tersebut dibuat dengan memperhatikan kaidah pedagogis, tata bahasa, variasi bentuk soal, dan integrasi visual menarik.

4. Simulasi dan Umpan Balik

Pada sesi simulasi, guru diminta untuk mempraktikkan penggunaan kuis mereka seolah-olah mengajar di kelas. Sesi ini dilengkapi dengan umpan balik dari peserta lain dan fasilitator. Sebagian besar peserta berhasil menyampaikan kuis dengan alur yang sistematis dan mampu melibatkan siswa secara imajinatif. Beberapa catatan yang muncul dari simulasi: 1) Guru perlu mengatur waktu pengerjaan kuis agar tidak terlalu panjang., 2) Bahasa soal perlu disesuaikan dengan jenjang siswa., 3) Perlu menambahkan umpan balik (*feedback*) otomatis di setiap soal agar siswa memahami jawabannya.



B. Beberapa poin pembahasan yang dapat diambil dari hasil kegiatan ini adalah sebagai berikut:

Kegiatan pelatihan inovasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Quizizz yang dilaksanakan di SMAN 1 Moyo Utara menunjukkan hasil yang menggembirakan dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan perkembangan teknologi pendidikan.

1. Transformasi Paradigma Pembelajaran

Salah satu capaian penting dari pelatihan ini adalah adanya **pergeseran paradigma** dari pendekatan pembelajaran konvensional menuju pembelajaran digital interaktif. Sebelum pelatihan, mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah dan media PowerPoint sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi. Hal ini tidak sepenuhnya salah, namun tidak lagi efektif di tengah era digital yang menuntut interaksi dan keterlibatan aktif siswa. Melalui pelatihan ini, guru mulai memahami bahwa media pembelajaran bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga merupakan sarana untuk membangun komunikasi dua arah dan menumbuhkan minat belajar siswa. Aplikasi Quizizz menjadi jembatan untuk menjawab tantangan tersebut karena mampu menggabungkan unsur evaluasi, permainan, dan visualisasi data secara real-time.

2. Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu mengoperasikan aplikasi Quizizz, merancang kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan memahami cara mengintegrasikannya ke dalam proses belajar. Hal ini menandakan adanya peningkatan **kompetensi pedagogik dan literasi digital** secara signifikan. Guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi perancang konten pembelajaran berbasis teknologi. Dalam model TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) bahwa guru yang efektif di era digital harus mampu memadukan tiga aspek utama: pengetahuan konten, pedagogik, dan teknologi. Pelatihan ini membantu guru SMAN 1 Moyo Utara bergerak ke arah itu.

3. Dampak Terhadap Proses dan Motivasi Belajar

Kuis interaktif yang dihasilkan peserta pelatihan tidak hanya digunakan sebagai alat evaluasi, tetapi juga mampu meningkatkan **motivasi belajar siswa**. Dalam praktiknya, siswa merespons positif karena mereka merasa belajar seperti sedang bermain. Menurut teori *game-based learning*, pendekatan pembelajaran dengan elemen permainan dapat meningkatkan perhatian, retensi informasi, dan keterlibatan emosional siswa. Melalui simulasi pembelajaran yang dilakukan guru dalam pelatihan ini, terbukti bahwa kuis Quizizz dapat membuat suasana kelas lebih hidup dan partisipatif. Hal ini sangat relevan untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit atau membosankan.

4. Tantangan dan Refleksi

Meski pelatihan berjalan baik, tetap ditemukan beberapa tantangan dalam proses implementasinya: Beberapa guru masih mengalami kesulitan teknis saat merancang soal berbasis HOTS. Tidak semua guru memiliki perangkat pribadi yang memadai untuk praktik lanjutan secara mandiri di rumah. Keterbatasan koneksi internet di daerah tertentu menjadi penghambat saat pelatihan dan simulasi daring. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan sebaiknya tidak berhenti pada satu kali kegiatan, melainkan perlu didukung dengan program pendampingan berkelanjutan, penyediaan sarana yang memadai, serta pelibatan kepala sekolah dan komite sekolah untuk mendukung keberlanjutan inovasi.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan inovasi media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi Quizizz di SMAN 1 Moyo Utara telah berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan tuntutan era digital. Antusiasme dan keterlibatan aktif seluruh peserta selama pelatihan menunjukkan tingginya kebutuhan guru terhadap penguasaan teknologi pendidikan yang relevan dengan perkembangan kurikulum dan karakteristik peserta didik masa kini. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu menghasilkan produk kuis digital yang tidak hanya sesuai dengan materi ajar, tetapi juga memenuhi prinsip pedagogis dan pembelajaran berbasis HOTS. Simulasi penggunaan kuis dalam proses pembelajaran mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan partisipatif. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi langkah awal yang



strategis dalam mendorong transformasi pembelajaran menuju model yang lebih inovatif, adaptif, dan berbasis teknologi, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara lebih bermakna.

Lebih lanjut, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam merancang evaluasi pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip pedagogis dan tuntutan Kurikulum Merdeka. Guru tidak hanya mampu memahami fungsi aplikasi Quizizz, tetapi juga mampu mengintegrasikan konten pembelajaran berbasis HOTS dalam bentuk kuis yang menarik dan bermakna. Hasil simulasi menunjukkan bahwa media ini efektif dalam membangun interaksi kelas yang lebih hidup serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala teknis dan pedagogis yang memerlukan tindak lanjut. Tidak semua guru memiliki kesiapan perangkat pribadi dan jaringan internet yang memadai, serta masih diperlukan penguatan dalam hal perancangan soal yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan ini sebaiknya dijadikan sebagai awal dari rangkaian program pengembangan profesional guru secara berkelanjutan, bukan sebagai kegiatan yang bersifat insidental.

DAFTAR PUSTAKA

- Halimah, N., Nofitri, F., & Fitria, Y. (2023). Pengaruh Penilaian Formatif Berbasis Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 376–382. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4571>
- Indah Dwi Lestari, Wiwi Noviati, & Marlina Novita. (2024). Pengembangan Media Web Google Sites Berbasis Project Based Learning untuk Siswa SMA Kelas X. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 1123–1131. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2108>
- Indah Dwi Lestari, Wiwi Noviati, & Sri Dayanti. (2025). Pengembangan Asessmen Formatif dalam Pembelajaran Biologi Berbasis Aplikasi Quizizz pada Siswa Kelas X MAN 1 Sumbawa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(2), 660–669. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2737>
- Lestari, I. D., Yahya, F., Suryani, E., Aini, R. Q., & Asriyanti, S. (2023). PELATIHAN PELAKSANAAN ASESMEN PEMBELAJARAN SESUAI KURIKULUM MERDEKA. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, Issue 3). https://jurnalfkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Perta Juliyas Muharni, L., Zulfa Asria, V., Hardiyanti Ali, R., & Sari, N. (2024). PT. Media Akademik Publisher PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK GLOBAL PEKANBARU. *JMA*, 2(10), 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Supriatna, C. (2024). Era Baru Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi Dalam Mencapai Tujuan Pendidikan Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3154–3162. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1202>