

Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Inovasi Evaluasi Pembelajaran Interaktif bagi Guru di SMPN 4 Lubuklinggau

Nopalia¹, Rio², Ahmad Marsehan³, Raniyah Ayu Lestari⁴, Dina Dalilah⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas PGRI Silampari

*Jalan Mayor Toha, Air Kuti, Kec Lubuklinggau Timur I, Kota Lubuklinggau Sumatera Selatan

*Korespondensi: novalia1997@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Salah satu dampaknya adalah pergeseran metode pembelajaran dari konvensional menuju pembelajaran berbasis digital. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut mampu beradaptasi dengan perkembangan tersebut agar pembelajaran tetap relevan dan menarik bagi peserta generasi digital. Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam evaluasi. Namun, metode evaluasi yang digunakan guru-guru pada SMPN 4 Lubuklinggau bersifat monoton dan kurang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pemetaan hasil belajar. Quizizz merupakan salah satu platform evaluasi berbasis game yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Quizizz sebagai alat evaluasi pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan meliputi pelatihan, dan praktik langsung. Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, terlebih dahulu dilakukan kegiatan pengisian kuesioner pre test di awal yang hasilnya menunjukkan rata-rata peserta belum memahami aplikasi quizizz namun setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini hasil pengisian kuesioner post test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz, serta antusiasme dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Quizizz, Pembelajaran Interaktif, Guru

1. ANALISIS SITUASI

Perkembangan teknologi digital tidak dapat dipisahkan dari seluruh bidang kehidupan masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan, semakin banyak pula bermunculan teknologi-teknologi baru yang membawa kemajuan pada zaman kita (Ariani, dkk. 2019).

Kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran masih perlu ditingkatkan (Wilda, dkk. 2023). Guru sebagai pengajar di kelas secara langsung berinteraksi dengan siswa harus menyesuaikan pengajarannya dalam

mengajar. Hal paling mendasar adalah membuat materi pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tidak bosan (Putra dkk, 2022).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran, antara lain peran media sebagai alat pengajaran karena berfungsi sebagai alat pembelajaran, kemudian peran media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan siswa secara mandiri (Surtiyani, 2016). Media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, namun dengan bantuan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Rahmila dkk., 2022). Sedangkan manfaat media pendidikan bagi guru dapat menciptakan penalaran, berpikir kreatif dan aktif pada siswa serta membantu guru dan siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran menggunakan aplikasi quizizz. Quizizz merupakan aplikasi edit desain grafis yang mudah digunakan, praktis, dan juga gratis. Quizizz membantu memberikan kemudahan bagi guru dan siswa terkait pembuatan konten pendidikan hanya dengan menggunakan koneksi internet yang stabil (Paramita, 2023).

Aplikasi Quizizz, peran guru dapat berkreasi secara kreatif dan berpartisipasi dalam proses pembuatan media pembelajaran. Guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan template yang sudah ada kemudian memodifikasinya sesuai topik pembelajaran. Pada aplikasi Quizizz, guru juga dapat membuat media visual berupa presentasi, poster, infografis, buletin, kartun, dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran (Tanjung dan Faiza, 2019).

Penggunaan media belajar Quizizz bagi guru menjadikan sebuah hal yang praktis karena menghemat waktu dalam mendesain materi pembelajaran, yang kemudian berdampak pada kemudahan penyampaian materi pembelajaran kepada guru (Hapsari, dkk., 2021).

Penerapan media pembelajaran quizizz dapat diterapkan oleh guru pada SMP Negeri 04 Lubuklinggau, terdapat banyak mata pelajaran yang terkandung dalam bentuk gambar, rumus-rumus yang membuat kurang aktif dalam belajar. Kurang aktif siswa dikarenakan guru saat penyampaian materi masih bersifat konvensional atau belum melakukan inovasi terhadap kemajuan teknologi serta berkreasi dalam membuat materi.

Inovasi guru dalam harus merancang media pembelajaran untuk memudahkan belajar siswa. guna peningkatan kualitas hasil pengajaran dan pembelajaran. Apabila media yang digunakan untuk pembelajaran semakin menarik maka motivasi belajar siswa semakin tinggi. Serta siswa lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Yusnidah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara kepada guru serta kepala sekolah di SMP Negeri 04 Lubuklinggau tahun 2025, ditemukan beberapa masalah diantaranya (a), kreatifitas dalam membuat materi dengan media pembelajaran belum belum terintegrasi dengan kemajuan teknologi, (b) membutuhkan peningkatan kompetensi guru terhadap penggunaan suatu teknologi. Maka berdasarkan observasi, dapat dilakukan pendampingan penggunaan quizizz sebagai media media pembelajaran pada guru SMP Negeri 04 Lubuklinggau.

2. METODE PELAKSANAAN

Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan pada PKM ini adalah sebagai berikut:

- a) Sosialisasi. Sosialisasi merupakan tahapan pertama yang akan dilakukan, pada tahapan ini tim akan melakukan identifikasi terhadap kebutuhan mitra dengan cara melakukan wawancara secara langsung, wawancara yang dilakukan bertujuan dalam pengumpulan data dan informasi dengan cara melakukan FGD (Focus Group Discussion) dalam mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi kemudian menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh mitra dalam hal ini pihak ini adalah dewan guru pada SMPN 4 Lubuklinggau (Rizki & Aprianto, 2024),(Rizki et al., 2023).
- b) Pelatihan. Metode pelatihan yang digunakan pada kegiatan PKM ini yaitu metode presentasi dan diskusi serta metode demonstrasi dan pelatihan (Hairun, dkk, 2021).
 - 1) Metode Presentasi dan Diskusi. Langkah pertama yang dilakukan adalah peserta akan dikumpulkan dalam lab komputer SMP Negeri 4 Lubuklinggau untuk mengikuti presentasi dan diskusi. Presentasi materi Quizizz akan disampaikan oleh pihak pelaksana kegiatan PKM yaitu dosen di lingkungan Universitas PGRI Silampari. Adapun materi yang akan dibahas dalam presentasi ini yaitu penjelasan tentang tujuan dan manfaat kegiatan PKM serta penjelasan sekilas tentang manfaat aplikasi Quizizz dalam membantu proses pembelajaran.
 - 2) Metode Demonstrasi dan Pelatihan. Tahapan selanjutnya dalam pelaksanaan PKM ini yaitu kegiatan demonstrasi dan pelatihan aplikasi Quizizz yang dipandu langsung oleh pada pelaksana kegiatan PKM. Kegiatan ini dilakukan dengan mendemonstrasi dan memberikan pelatihan mengenai (1) cara membuat akun Quizizz, (2) cara

menggunakan fitur dan template pada aplikasi Quizizz, (3) cara menggunakan fitur dan template khusus untuk membuat slide presentasi dan menggunakan tema tertentu, (4) Cara membuat media pembelajaran, (5) Membuat video pembelajaran, poster, sertifikat, undangan dan banner. Langkah-langkah ini sesuai dengan tahapan yang telah disusun oleh tim dan guru yang akan terlibat secara langsung pada kegiatan PKM ini.

- c) Pendampingan dan Evaluasi. Pendampingan dan evaluasi merupakan tahapan ketiga yang akan dilakukan, pada tahapan ini tim akan melakukan pendampingan dan evaluasi secara berkala terhadap hasil yang telah didapatkan oleh mitra (Rizki & Aprianto, 2024),(Rizki et al., 2023).

3. PELAKSANAAN DAN HASIL

Pelaksanaan Kegiatan: Sosialisasi dan Pelatihan

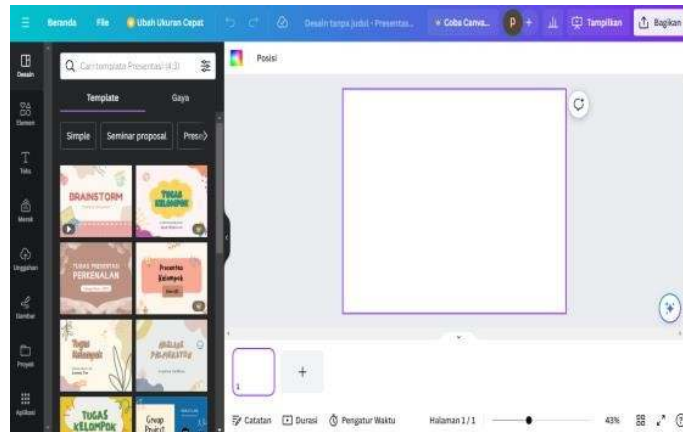
Tahap awal adalah kegiatan sosialisasi dilakukan pada hari pertama kegiatan yaitu pada tanggal 03 Mei 2025, jumlah peserta yang hadir ada 20 orang, peserta merupakan dewan guru pada SMP N 4 Lubuklinggau. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi quizizz pada semua peserta kegiatan. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan mengadakan pertemuan dengan pelaku UMKM dewan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan pengabdian. Pertemuan ini juga digunakan untuk mengumpulkan masukan dan menjawab pertanyaan dari para peserta.



Gambar 1. Pertemuan Awal

Sumber : Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025.

Pada kegiatan awal ini juga dilakukan distribusi materi informasi melalui presentasi PPT yang menjelaskan pentingnya penggunaan Quizizz sebagai inovasi pembelajaran kreatif pada dewan guru SMP N 4 Lubuklinggau. Berbagai desain Quizizz yang dapat di pilih antara lain yakni , Presentasi/PPT, Video, Poster, Jadwal kelas, Resume, dan lain-lain.



Gambar 2. Tampilan Presentasi/PPT

Sumber : Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025.

Kegiatan berikutnya, yaitu pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilakukan oleh tim PKM dari Universitas PGRI Silampari yaitu Nopalia, M.Kom. Presentasi ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan tentang apa itu quizizz, manfaat quizizz, dan fitur-fitur apa yang bisa di gunakan melalui aplikasi quizizz. Berikut adalah dokumentasi pemateri saat melaksanakan presentasi materi Quizizz.



Gambar 3. Presentasi Materi

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025.

Pelatihan ini juga tidak terlepas dari beberapa kendala yakni belum fasih menggunakan quizizz, sehingga pemateri langsung membantu peserta dan mengaplikasikannya.



Gambar 4. Tim pemateri membantu peserta yang mengalami kendala
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025.

Pendampingan dan Evaluasi

Kegiatan pendampingan bertujuan untuk memastikan bahwa guru mampu memahami konsep dasar quizizz, dapat mengaplikasikan quizizz secara lebih efektif dalam proses pembelajaran. Pendampingan dilakukan melalui sesi praktik langsung yaitu guru diberikan waktu untuk mencoba membuat kuis menggunakan quizizz. Bimbingan teknis yaitu bantuan yang diberikan saat guru mengalami kesulitan teknis dalam mengakses atau mengoperasikan platform. Diskusi dan refleksi yaitu sesi tanya jawab untuk mengidentifikasi tantangan dan solusi saat menerapkan quizizz di kelas dan yang terakhir adalah monitoring untuk memantau kemajuan masing-masing peserta.

Tahap akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur keberhasilan pelatihan serta dampaknya terhadap kemampuan guru dalam membuat dan menggunakan media evaluasi interaktif.

- 1) Evaluasi awal (pre-test) mengukur pemahaman awal peserta tentang evaluasi pembelajaran dan penggunaan Quizizz.
- 2) Evaluasi proses dilakukan selama pelatihan berlangsung, seperti melalui pengamatan aktivitas peserta, partisipasi diskusi, dan hasil tugas sementara.

- 3) Evaluasi akhir (post-test dan produk) mengukur peningkatan kompetensi setelah pelatihan. Penilaian terhadap produk kuis yang dibuat guru: kesesuaian soal, variasi jenis soal, tingkat interaktivitas, dan penggunaan fitur Quizizz.

Hasil Kegiatan

Hasil pelatihan pembuatan quizizz adalah peningkatan kompetensi guru melalui quizizz. Hal ini terlihat dari perubahan pengetahuan dan skill keterampilan yang diukur dari sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan yang ditunjukkan dari hasil kuesioner pre test dan hasil post test yang hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz.

Sebelum pelaksanaan PKM, sebagian besar guru belum mengenal atau hanya memiliki pengetahuan terbatas mengenai penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran. Hal ini terlihat dari hasil pre-test yang menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman terhadap fitur-fitur dasar dalam aplikasi tersebut, serta rendahnya kemampuan guru dalam mendesain kuis interaktif.

Namun, setelah pelatihan berlangsung, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aspek:

- Pemahaman konsep tentang pembelajaran interaktif berbasis teknologi.
- Keterampilan teknis dalam membuat, mengelola, dan mengevaluasi kuis menggunakan Quizizz.
- Kreativitas pedagogik dalam menyusun bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, terjadi peningkatan motivasi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, yang ditunjukkan dari diskusi aktif, pertanyaan yang diajukan, dan partisipasi penuh selama sesi pelatihan.

Dampak untuk Objek Sasaran di Masa Mendatang. Dampak positif dari kegiatan ini diprediksi akan berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang bagi guru sebagai objek sasaran, antara lain:

- Peningkatan kualitas pembelajaran karena guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

- Peningkatan kepercayaan diri dan kompetensi digital guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran lainnya.
- Kemampuan adaptasi terhadap perubahan sistem pendidikan digital, termasuk dalam pembelajaran daring dan hybrid.
- Peluang kolaborasi antar guru dalam menciptakan bank soal interaktif yang dapat digunakan bersama.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan kompetensi saat ini, tetapi juga membekali guru dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital ke depan.

4. PENUTUP

Pada prinsipnya pelaksanaan kegiatan workshop “Pelatihan Aplikasi Quizizz dalam Mendukung Kegiatan Pembelajaran di SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau” ini tidak mengalami kendala dan hambatan yang berarti. Diharapkan dari kegiatan PKM ini adalah para peserta memperoleh pengetahuan, pengalaman serta ilmu dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam membuat media pembelajaran untuk menyampaikan materi dalam bentuk visual, yang terintegrasi dengan melalui aplikasi quizizz. Penyampaian materi dengan aplikasi quizizz dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, serta materi yang disampaikan lebih inovatif dan kreatif, sehingga dengan mudah di terima dan serap oleh siswa. Dengan ada nya Pelatihan penggunaan Quizizz sebagai inovasi evaluasi pembelajaran interaktif dapat berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk evaluasi. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan, serta antusiasme dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran. Diharapkan kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan untuk mendukung transformasi digital dalam pendidikan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada kepala sekolah dan seluruh dewan guru yang terlibat dalam PKM ini pada SMPN 4 Lubuklinggau serta kami ucapkan juga terima kasih kepada Universitas PGRI Silampari yang telah memberikan pendanaan pada kegiatan ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, R. (2019). Analisis landasan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dalam pengembangan multimedia interaktif program pasca sarjana pendidikan fisika, FMIPA Universitas Negeri Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 5(2), 157.
- Citradewi, C. P. (2023). Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA: Seberapa efektif? Sebuah studi literatur. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2).
- Hairun, Y., Tonra, W. S., Abdullah, I. H., & Ikhsan, M. (2021). Pelatihan pengolahan alpukat menjadi kerupuk. *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 47–53.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Quizizz untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). Pengembangan media poster melalui aplikasi Quizizz bermuatan etnosains pada materi koloid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains*, 13(2), 188–201.
- Rijal, M. F. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1).
- Surtiyani, S. (2016). Meningkatkan prestasi belajar IPA siswa kelas V SD melalui media pembelajaran tiga dimensi. Ideguru: *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 36–52.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Quizizz sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).
- Tohra, W. S., Angkotasana, N., Prawitha, D., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi guru kreatif melalui aplikasi Quizizz. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 8(1).
- Yusnidah. (2022). Pengembangan media animasi pada pembelajaran elektronika siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3).