

## **Penggunaan Media Digital Quizizz berbasis *Integrated Joyful Learning* dalam Memberdayakan Kreativitas Guru di SD Negeri 1 Sarwogadung sebagai Bentuk Adaptasi Paradigma Merdeka Belajar**

Ervian Arif Muhafid<sup>1\*</sup>, Wirda Fitriyani Hidayat<sup>2</sup>, Bekti Rahayu<sup>3</sup>, Anggilia Dwi Cahyani<sup>4</sup>, Titis Prasetyo Nugroho<sup>5</sup>

<sup>1,3</sup>Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen, Kebumen, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Sebelas Maret Surakarta, Surakarta, Indonesia

<sup>4</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

<sup>5</sup>Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

Corresponding Author: [rvian.a.muhaqid@umnu.ac.id](mailto:rvian.a.muhaqid@umnu.ac.id)

### **Info Artikel**

Diterima: 30/07/2023

Direvisi: 09/08/2023

Disetujui: 15/08/2023

**Abstract.** *The development of the technological era provides new space to be occupied, especially in the field of education. Utilization of digital media makes the process of assessing student learning more effective in obtaining information on learning outcomes. As a teacher, of course the level of creativity is very important to be honed for the better. This article aims to provide an effective teaching and learning experience assisted by digital learning media to increase the creativity of teachers at SD Negeri 1 Sarwogadung. This study uses a qualitative descriptive method to describe the extent of the teacher's understanding and ability to use the Quizizz application. Data collection techniques through observation and interviews. This training has had a significant impact on teachers in increasing their understanding and ability to use the Quizizz application as a variation of learning in the digital technology era.*

**Keywords:** Digital Media, Quizizz, Integrated Joyful Learning, Independent Learning

**Abstrak.** Berkembangnya era teknologi memberikan ruang baru untuk diteliti, terutama pada bidang pendidikan. Pemanfaatan media digital membuat proses penilaian belajar siswa lebih efektif dalam memperoleh informasi capaian pembelajaran. Sebagai guru, tentunya tingkat kreativitas sangat penting untuk diasah menjadi lebih baik. Artikel ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar mengajar berbantuan media belajar digital secara efektif untuk meningkatkan kreativitas guru di SD Negeri 1 Sarwogadung. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan sejauh mana pemahaman dan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan kepada guru dalam peningkatan pemahaman dan kemampuan mereka tentang penggunaan aplikasi Quizizz sebagai variasi pembelajaran di era teknologi digital.

**Kata Kunci:** Media Digital, Quizizz, Integrated Joyful Learning, Merdeka Belajar

**How to Cite:** Muhafid, E. A., Hidayat, W. F., Rahayu, B., Cahyani, A. D., & Nugroho, T. P. (2023). Penggunaan Media Digital Quizizz berbasis *Integrated Joyful Learning* dalam Memberdayakan Kreativitas Guru di SD Negeri 1 Sarwogadung sebagai Bentuk Adaptasi Paradigma Merdeka Belajar. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 194-200. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3080>



Copyright (c) 2023 Ervian Arif Muhafid, Wirda Fitriyani Hidayat, Bekti Rahayu, Anggilia Dwi Cahyani, Titis Prasetyo Nugroho. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## **Pendahuluan**

Abad ke-21 ini, teknologi semakin berkembang secara pesat dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Kehadiran teknologi dapat membantu manusia untuk memecahkan berbagai permasalahan-permasalahan yang muncul dalam kehidupan (Cayeni dan Utari, 2019). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan inovasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Purnasari dan Sadewa (2020), teknologi dianggap dapat meningkatkan pembelajaran di kelas karena mampu membantu peserta didik mengeksplorasi ilmu pengetahuan.

Dalam praktiknya, media menjadi suatu komponen pembelajaran yang banyak dikolaborasikan dengan teknologi. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dengan tujuan mempermudah proses transfer ilmu pengetahuan di kelas. Proses persiapan media pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan teliti agar dapat menciptakan motivasi belajar peserta didik. Pendidik dapat menggunakan permainan berbasis media digital untuk mencapai tujuan tersebut.

Media pembelajaran berupa permainan berbasis media digital yang marak digunakan yaitu *Quizizz*. *Quizizz* merupakan suatu bentuk media digital berupa permainan yang menyajikan latihan-latihan soal yang dapat menunjang proses pendistribusian materi ajar sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi (Uhusna, Dewimarni, & Rismaini, 2021). *Quizizz* tergolong sebagai media yang menyenangkan, formatif, multiplayer, dan dapat diakses melalui gawai, laptop, PC, dan sebagainya (Suharsono, 2020). Melalui *Quizizz* diharapkan dapat merangsang minat peserta didik untuk mengulang kembali materi-materi yang muncul di dalam latihan soal (Supriadi, dkk, 2021).

Fitria (2021) menilai bahwa *Quizizz* menjadi media digital yang cukup efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat menjadi alternatif evaluasi pembelajaran. Selain dapat menumbuhkan minat dan semangat belajar peserta didik, *Quizizz* juga mampu mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan (*Integrated Joyful Learning*). Tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan ini yaitu lingkungan belajar dipenuhi dengan kegembiraan, peserta didik berani bertanya, mencoba, dan mengemukakan pendapatnya (Prinotama, Larasati, & Roosyanti, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru-guru di SD Negeri 1 Sarwogadung dapat dikatakan bahwa guru belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Selama ini guru hanya menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga peserta didik terkadang merasa jenuh. Oleh karena itu, penulis berinisiatif untuk mengadakan pelatihan pemanfaatan *Quizizz* sebagai media yang mampu meningkatkan antusiasme peserta didik di SD Negeri 1 Sarwogadung.

Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi guru yang kemudian berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Selain itu, penulis juga berharap bahwa kedepannya guru dapat menerapkan keterampilan yang didapat dalam pembelajaran di dalam kelas dan dapat menjadikan *Quizizz* sebagai wadah merdeka belajar bagi peserta didik. Dengan begitu, guru-guru SD Negeri 1 Sarwogadung dapat melahirkan generasi muda yang unggul sesuai dengan perkembangan zaman.

### **Metode Pelaksanaan**

Pelaksanaan pelatihan ini berlokasi di SD Negeri 1 Sarwogadung, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen. PKM dilakukan selama tiga hari, yakni mulai tanggal 13 sampai 15 Juni 2023. Tujuan pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengalaman belajar mengajar melalui media digital *Quizizz* berbasis *Integrated Joyful Learning* secara efektif untuk meningkatkan kreativitas guru di SD Negeri 1 Sarwogadung.

Pelatihan ini dilakukan untuk memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan kemampuan guru tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai variasi pembelajaran di era teknologi digital. Pada tahap perencanaan, dibuat jadwal pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* terhadap guru SD Negeri 1 Sarwogadung (Tabel 1). Jadwal rangkaian kegiatan ini disepakati oleh seluruh guru, sehingga kegiatan dapat terlaksana.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode ceramah saat memberikan arahan dan pengenalan aplikasi. Selanjutnya, setelah pengenalan aplikasi, para guru diberikan kesempatan untuk praktik membuat soal dalam aplikasi *Quizizz*.

**Table 1.** Huruf Jadwal Pelaksanaan Pelatihan

No.	Tanggal	Waktu	Kegiatan
1.	13 2023	Juni 13.15- 13.35 13.35- 14.15	Pengenalan Aplikasi <i>Quizizz</i> Arahan Cara Membuat Akun <i>Quizizz</i>
2.	14 2023	Juni 13.15- 13.45 13.45- 14.15	Panduan menggunakan Soal yang Sudah Tersedia dalam Aplikasi <i>Quizizz</i> Petunjuk Pembuatan Soal melalui Aplikasi <i>Quizizz</i>
3.	15 2023	Juni 13.15- 14.15	Bimbingan Membuat Soal melalui Aplikasi <i>Quizizz</i>

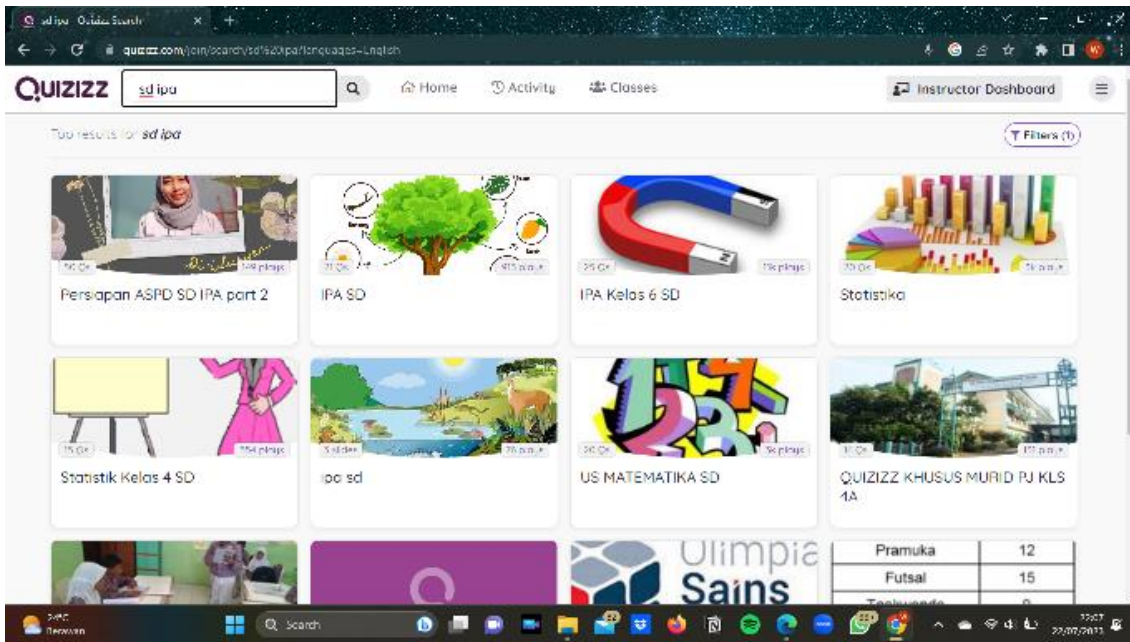
### Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan berlangsung dalam tiga hari. Materi yang diberikan dalam pelatihan adalah pengenalan aplikasi *Quizizz*, cara membuat akun, cara menggunakan soal yang sudah tersedia pada aplikasi, dan cara membuat soal sesuai kreativitas guru.



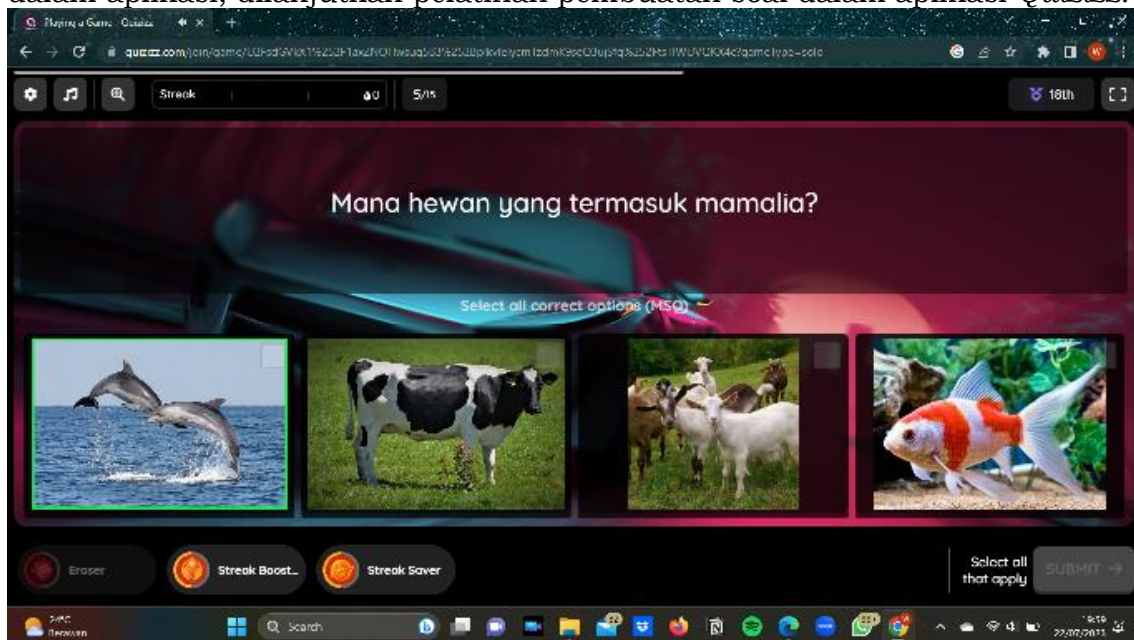
**Gambar 1.** Pengenalan Aplikasi *Quizizz*

Pada hari pertama pelatihan, dilakukan pengenalan aplikasi *Quizizz* kepada guru (Gambar 1). Sebelum penyampaian materi, narasumber menanyakan apakah peserta sudah mengenal aplikasi *Quizizz*, dan didapatkan bahwa dari tujuh guru, yang diantaranya enam guru kelas dan 1 guru mapel, hanya 3 guru yang sudah pernah menggunakan aplikasi *Quizizz*. Materi yang diberikan yaitu terkait cara mengakses aplikasi *Quizizz*, membuat akun, kelebihan & kekurangan penggunaan aplikasi, dan mengenalkan fungsi dari setiap tools yang terdapat dalam aplikasi *Quizizz*. Setelah penyampaian materi, guru diarahkan secara langsung untuk membuat akun dan Login pada aplikasi.



**Gambar 2.** Pengarahan Penggunaan Soal yang Sudah Tersedia pada Aplikasi

Hari kedua, dilanjutkan kegiatan pelatihan berupa pengarahan penggunaan soal yang sudah tersedia dalam aplikasi Quizizz (Gambar 2). Pengarahan pemanfaatan soal ini bertujuan sebagai referensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital yang menarik. Dengan berbantuan media pembelajaran tersebut, dapat menghemat penggunaan kertas dan meningkatkan motivasi juga hasil belajar siswa (Selian & Rambe, 2022). Setelah pemaparan tentang cara penggunaan soal yang sudah tersedia dalam aplikasi, dilanjutkan pelatihan pembuatan soal dalam aplikasi Quizizz.



**Gambar 3.** Hasil Pembuatan Soal oleh Guru

Pada hari ketiga, guru diminta untuk membuat soal evaluasi melalui aplikasi Quizizz sesuai dengan keinginan dan kreativitasnya (Gambar 3). Pada tahap ini, guru dibimbing langsung oleh narasumber dan diberi arahan terkait step to step pembuatan soal.

Pelatihan ini memberi dampak yang cukup signifikan bagi para guru. Berdasarkan hasil wawancara sebelum dimulainya pelatihan, hanya terdapat tiga dari tujuh guru yang sudah mengenal dan pernah mengoperasikan aplikasi *Quizizz*. Setelah diadakannya pelatihan, semua guru menjadi mengenal dan dapat menggunakan aplikasi tersebut dalam membuat soal evaluasi maupun ice breaking sesuai kreativitasnya.

**Table 2.** *Perbandingan Jumlah Guru yang Menguasai Aplikasi Quizizz*

Sebelum	Sesudah
3	7

Selanjutnya, dilakukan evaluasi kegiatan pelatihan melalui sesi wawancara bersama para peserta (guru) setelah sesi terakhir di hari ketiga selesai. Dalam sesi ini, narasumber meminta peserta untuk memberikan rating terhadap beberapa hal mengenai pelatihan, diantaranya tema, waktu, suasana, dan materi pelatihan.

**Table 3.** *Kategori Hasil Wawancara Peserta*

Aspek Penilaian	Rata-rata
Tema Pelatihan	3.9/4.0
Ketepatan Waktu	3.8/4.0
Kelengkapan Materi	3.7/4.0
Manfaat Materi yang diberikan	3.8/4.0
Interaksi Narasumber dengan Peserta	3.9/4.0

Berdasarkan hasil dari wawancara, didapatkan bahwa peserta memberikan kategori nilai yang bagus untuk setiap aspek penilaian terhadap pelatihan yang sudah dilaksanakan. Dimulai dari tema pelatihan, peserta menyebutkan bahwa pemilihan tema dalam pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan mereka di sekolah terkait upaya peningkatan media pendukung pembelajaran yang edukatif dan menarik. Penilaian yang sama juga diberikan pada aspek ketepatan waktu. Dengan memilih waktu pelatihan setelah siswa pulang sekolah, antara pukul 13.15-14.15 WIB, peserta menilai bahwa waktu tersebut efektif dan tidak mengganggu jadwal mereka. Lalu untuk kelengkapan materi, peserta menilai bahwa materi yang dipaparkan sudah cukup baik dan membantu, hanya saja, terdapat beberapa pertanyaan yang menurut peserta kurang diuraikan dengan baik oleh narasumber. Untuk manfaat dari pelatihan ini sendiri, peserta mengungkapkan bahwa mereka mendapat banyak wawasan baru terkait dunia digital. Selain itu, mereka juga merasa terbantu dan tertantang untuk berkreasi dengan diadakannya pelatihan di sekolah.

Aspek terakhir, terkait interaksi atau suasana yang diciptakan narasumber selama sesi pelatihan, peserta menyatakan bahwa mereka sangat antusias dalam mengikuti setiap tahapan dalam pelatihan. Dengan pemaparan materi yang runtut dan adanya sesi tanya jawab, mereka merasa dapat mengikuti setiap sesi dengan baik dan tidak merasa bosan. Secara umum, pelaksanaan pelatihan ini berjalan dengan baik dan mendapat respon yang positif dari peserta. Ringkasan ketercapaian program disajikan pada Tabel 4..

**Table 4.** *Ketercapaian Pelaksanaan Program Pengabdian Masyarakat*

Aspek	Indikator Keberhasilan	Tingkat Keberhasilan
Kehadiran	Peserta minimal menghadiri 2 pertemuan dan setiap pertemuan dihadiri minimal 72% peserta	100% peserta hadir dalam setiap pertemuan
Pembuatan Akun <i>Quizizz</i>	Semua peserta berhasil membuat akun <i>Quizizz</i>	Semua peserta berhasil membuat akun <i>Quizizz</i> dengan bantuan narasumber
Penggunaan Soal yang Tersedia Aplikasi <i>Quizizz</i>	Seluruh peserta dapat menggunakan soal yang sudah tersedia pada aplikasi <i>Quizizz</i>	Seluruh peserta dapat menggunakan soal yang tersedia pada aplikasi <i>Quizizz</i> sebagai bahan media evaluasi siswa dan referensi membuat soal secara mandiri
Uji Membuat Soal	Coba Minimal 72% peserta dapat membuat dan mengembangkan soal melalui aplikasi <i>Quizizz</i>	100% peserta dapat membuat soal melalui aplikasi <i>Quizizz</i> dengan rincian sebagai berikut: <ul style="list-style-type: none"> <li>- 43% peserta mampu membuat soal dengan kategori HOTS</li> <li>- 57% peserta mampu membuat soal dengan kategori LOTS</li> </ul>

### Simpulan dan Tindak Lanjut

Program pelatihan masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar mengajar berbantuan media belajar digital secara efektif untuk meningkatkan kreativitas guru di SD Negeri 1 Sarwogadung. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa peserta (guru) memberikan respon positif terhadap kegiatan, disamping itu, mereka juga berhasil mengenal lebih dalam mengenai aplikasi *Quizizz*, dapat membuat akun, memanfaatkan soal yang tersedia dalam aplikasi, dan membuat soal menggunakan aplikasi *Quizizz* sesuai kreativitasnya. Garis besarnya adalah pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan kepada guru dalam peningkatan pemahaman dan kemampuan mereka tentang penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai variasi pembelajaran di era teknologi digital.

Tindak lanjut yang bisa ditawarkan bagi peneliti lain maupun guru yang akan menggunakan dan merujuk pengabdian yang penulis lakukan adalah untuk menyesuaikan dengan kondisi sekolah yang terdampak. Apabila sekolah memiliki fasilitas yang memadai dan mencukupi penggunaan *Quizizz* untuk lebih maksimal, akan tetapi untuk sekolah dengan fasilitas terbatas untuk lebih diperkuat pada penggunaan fitur paper mode.

### Daftar Pustaka

- Al Mawaddah, A. W., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Quizizz* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3109–3116. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1288>

- Annisa, R., & Erwin, E. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz terhadap Hasil Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3660–3667. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1376>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas media pembelajaran aplikasi quizizz secara daring terhadap perkembangan kognitif siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 4(2), 251-257.
- Kurniawan, M. C. D., & Huda, M. M. (2020). Pengaruh penggunaan quizizz sebagai latihan soal terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Jurnal Pena Karakter*, 3(1), 37-41.
- Rahmawati, D. N., Nisa, A. F., Astuti, D., Fajariyani, F., & Suliyanti, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Media Penilaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Dawuh Guru: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 2(1), 55–66. <https://doi.org/10.35878/guru.v2i1.335>
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), 165–172. <https://doi.org/10.47679/ib.2022195>
- Sari, D. D., & Rini, T. P. W. (2020). Bimbingan teknis pembelajaran daring menggunakan aplikasi Quizizz bagi guru sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(4), 213–217.  
<http://www.jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2204>
- Sari P, & Yarza H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199.
- Selian, F. H., & Rambe, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7370–7377. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4083>