

## **PELATIHAN PEMANFAATAN QUIZIZZ DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 1 RAMBAH SAMO**

**Sri Wahyudi<sup>1</sup>, Detri Amelia Chandra<sup>2</sup>, Muslim<sup>3</sup>, Firman Santosa<sup>4</sup>, Nova Yunita<sup>5</sup>**

<sup>1,2,5</sup>Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Rokania

<sup>3,4</sup>Ilmu Komputer, Universitas Rokania

*email:* \*sriwahyudi.sl@gmail.com

**Abstract:** The Industrial Revolution 4.0 era requires the world of education to adapt to technological developments, including in the learning process. Interactive learning media is one of the innovative solutions to increase student participation and motivation in learning. This article discusses the results of training activities to create interactive learning media based on the Quizizz application carried out at SMK Negeri 1 Rambah Samo by a team of lecturers from Rokania University. This training aims to improve teacher competence in designing and implementing digital teaching media that are interesting, effective, and in accordance with student characteristics. The implementation method uses a participatory approach and direct practice, including an introduction to the Quizizz feature, compiling questions, and learning simulations. The results of the activity show that teachers are able to use the application independently and produce Quizizz-based learning materials that are ready to be used in class. In addition, this training also produces outputs in the form of technical guide modules and scientific articles. This activity has a positive impact in encouraging a more interactive and adaptive learning transformation to technology.

**Keyword:** *Interactive learning, Quizizz, Educational technology, Teacher training, Digital media.*

**Abstrak:** Era Revolusi Industri 4.0 menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar. Artikel ini membahas hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Quizizz yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Rambah Samo oleh tim dosen Universitas Rokania. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain dan mengimplementasikan media ajar digital yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung, mencakup pengenalan fitur Quizizz, penyusunan soal, serta simulasi pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru mampu menggunakan aplikasi secara mandiri dan menghasilkan materi pembelajaran berbasis Quizizz yang siap digunakan di kelas. Selain itu, pelatihan ini juga menghasilkan luaran berupa modul panduan teknis dan artikel ilmiah. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mendorong transformasi pembelajaran yang lebih interaktif dan adaptif terhadap teknologi.

**Kata kunci:** *Pembelajaran interaktif, Quizizz, Teknologi pendidikan, Pelatihan guru, Media digital.*

## PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri saat ini, media interaktif memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Media ini membantu guru menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan lebih mudah, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Teknologi, sebagai basis media interaktif, memberikan pendekatan inovatif dalam pembelajaran generasi milenial yang sangat akrab dengan kemajuan teknologi (Khofifah et al., 2024).

Media pembelajaran interaktif, seperti video interaktif, simulasi, dan permainan edukasi, menawarkan peluang besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Menrisal & Utami, 2019). Media ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Namun, implementasinya tidak terlepas dari tantangan, seperti keterbatasan infrastruktur teknologi, sumber daya pendukung, serta kebutuhan pelatihan dan pengembangan kompetensi guru (Syaifudin, 2021).

Keberhasilan proses pembelajaran mencerminkan peran penting guru sebagai agen perubahan dalam pendidikan yang meng-integrasikan teknologi sebagai alat strategis untuk mendukung keberhasilan pembelajaran (Munawir et al., 2024).

Salah satu contoh aplikasi teknologi dalam pendidikan yang dapat mendukung pembelajaran interaktif adalah Quizizz, sebuah alat penilaian formatif yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Aplikasi ini memungkinkan banyak pengguna untuk berpartisipasi secara simultan melalui mode multiplayer, sehingga mendukung pembelajaran berbasis kompetisi yang sehat. Quizizz dapat digunakan secara gratis dan kompatibel dengan berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone, baik dengan aplikasi berbasis iOS, Android, maupun Chrome. Fitur-fitur ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk

mengintegrasikan alat ini ke dalam proses pembelajaran, baik dalam kelas konvensional maupun pembelajaran jarak jauh. Dengan desain yang interaktif dan ramah pengguna, Quizizz tidak hanya membantu guru dalam melakukan evaluasi formatif, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis teknologi (Suharsono & Budiarto, 2018).

Quizizz sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis terhadap hasil penelitian yang telah diteliti (Muhammadiyah et al., 2023), beberapa kesimpulan dapat ditarik. Pertama, Quizizz merupakan aplikasi pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan oleh pelajar maupun guru dari berbagai kalangan. Kedua, aplikasi ini memiliki nilai kebermanfaatan yang tinggi, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Ketiga, penggunaan Quizizz memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan menyenangkan. Keempat, aplikasi ini membantu guru dalam mengatasi tantangan, terutama dalam menangani siswa yang kurang terlibat atau kurang peduli terhadap proses pembelajaran.

Dengan semakin pentingnya media pembelajaran interaktif dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, tim pengabdian dosen Universitas Rokania merasa perlu memberikan kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kompetensi guru. Salah satu bentuk kontribusi tersebut adalah mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman praktis dan teoritis kepada para guru tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan efektif. Pelatihan ini direncanakan berlangsung di SMK Negeri 1 Rambah Samo, dengan fokus utama pada penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif yang inovatif.

Salah satu keunggulan utama Quizizz adalah elemen gamifikasi yang diterapkannya. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur seperti avatar, tema, meme, dan

musik yang menghibur, yang semuanya dirancang untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa. Elemen-elemen ini tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa merasa lebih santai dan termotivasi untuk belajar. Dengan adanya fitur ini, siswa dapat belajar sambil bermain, yang pada akhirnya meningkatkan daya serap materi pembelajaran (Latif, 2022)

Luaran dari kegiatan ini meliputi peningkatan kemampuan guru di SMK Negeri 1 Rambah Samo dalam menggunakan aplikasi Quizizz secara mandiri dalam pembelajaran, serta tersedianya materi pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dapat langsung digunakan di kelas. Selain itu, dihasilkan pula luaran tambahan berupa panduan teknis dalam bentuk modul atau video tutorial, serta artikel ilmiah atau laporan kegiatan yang dapat dipublikasikan dalam jurnal pengabdian kepada masyarakat.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui penyelenggaraan pelatihan yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SMK Negeri 1 Rambah Samo dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, khususnya aplikasi Quizizz. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan praktis dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan pendekatan partisipatif, di mana setiap guru tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga langsung melakukan praktik penggunaan Quizizz secara langsung. Materi pelatihan mencakup pengenalan fitur-fitur utama Quizizz, teknik penyusunan soal berbasis dan strategi penerapan kuis dalam kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

Selama sesi pelatihan, para peserta diberi kesempatan untuk membuat dan mempresentasikan media pembelajaran

interaktif yang telah mereka rancang menggunakan Quizizz. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong kreativitas guru dalam menyusun materi ajar digital yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan siswa. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan ruang diskusi dan konsultasi secara langsung antara peserta dan narasumber yang kompeten di bidang teknologi pendidikan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam menggunakan aplikasi, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap pentingnya inovasi dalam pembelajaran digital untuk menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kolaboratif, dan menyenangkan.



Gambar 1. Alur kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Quizizz dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada tanggal 7 dan 8 Desember 2024. Kegiatan ini berlangsung di Aula SMK Negeri 1 Rambah Samo, mulai pukul 09.00 hingga 16.00 WIB setiap harinya.

Pelatihan yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan berhasil mencapai target yang telah ditetapkan. Seluruh peserta telah menunjukkan kemampuan menggunakan aplikasi Quizizz secara mandiri dalam mendukung kegiatan pembelajaran mereka. Para guru mampu membuat akun, memahami fitur utama, hingga merancang kuis interaktif sesuai dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran. Melalui simulasi dan latihan langsung, mereka juga dapat mengintegrasikan Quizizz ke dalam pembelajaran, baik secara luring maupun daring.

Selain itu, pelatihan ini berhasil menghasilkan sejumlah materi pembelajaran interaktif berbasis Quizizz yang dirancang oleh para peserta. Materi-materi ini mencakup berbagai format soal, seperti pilihan ganda, isian singkat, hingga soal berbasis gambar, yang dirancang sesuai dengan kurikulum SMK. Materi yang telah dibuat langsung diujicobakan dalam simulasi kelas, sehingga peserta memiliki pengalaman nyata dalam meng-aplikasikan pembelajaran berbasis teknologi di ruang kelas mereka. Hasilnya, guru tidak hanya memiliki wawasan, tetapi juga portofolio kuis yang siap digunakan.

Meskipun pelatihan ini telah mencapai target utama, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan untuk pengembangan lebih lanjut. Beberapa peserta masih memerlukan pendampingan tambahan dalam memahami analisis hasil kuis dan cara memberikan umpan balik efektif kepada siswa. Selain itu, pengayaan materi terkait strategi mengatasi kendala teknis, seperti koneksi internet atau perangkat yang terbatas, juga perlu diperhatikan agar aplikasi Quizizz dapat diimplementasikan secara lebih optimal.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif bagi para guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mencipta-kan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Dengan keberhasilan ini, diharapkan para peserta dapat terus mengembangkan kemampuan mereka serta berbagi pengalaman dengan rekan sejawat di

sekolah lain. Luaran yang tercapai menunjukkan bahwa program pelatihan ini telah memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Negeri 1 Rambah Samo.

Berikut Dokumentasi kegiatan dalam pelaksanaan kuliah umum tersebut



## KESIMPULAN

Pelatihan ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru-guru SMK Negeri 1 Rambah Samo, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Quizizz. Dampak pelatihan tercermin dari partisipasi aktif para guru selama kegiatan berlangsung, serta kemampuan mereka dalam merancang dan mengimplementasikan media ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Selain memperkuat citra SMK Negeri 1 Rambah Samo sebagai sekolah yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan, kegiatan ini juga menjadi bahan evaluasi penting untuk pengembangan pelatihan sejenis di masa mendatang agar lebih efektif dan berdampak luas.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini tim pengabdian pada masyarakat menyampaikan ucapan terima kasih kepada SMK Negeri 1 Rambah Samo yang telah bersedia menjadi tempat pengabdian dari kami, selanjutnya seluruh pihak yang terlibat dalam pengabdian ini. Tidak lupa tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Rokania Rokania yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pengabdian ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Khofifah, K., Putri, N. R., Jannah, F., & Yuli Astuti, N. (2024). Peran Teknologi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 218–223.
- Latif, N. S. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik Melalui Pembelajaran E-Learning Berbantuan Quizizz. *BARUGA: Jurnal Ilmiah BDK Makassar*, 11(2), 1–14.
- Menrisal, M., & Utami, N. R. (2019). erancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital (Studi Kasus Kelas X Smkn 7 KerinPci). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 80–86.
- Muhammadiyah, U., Utara, S., Medan, K., & Utara, S. (2023). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan Islam*, 1, 1–12. <https://doi.org/10.30596/jippi.v1i1.1>
- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71. <http://dx.doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Suharsono, A., & Budiarto, M. T. (2018). Penggunaan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Milenial. *Jakarta*, 1–7.
- Syaifudin, M. (2021). Integrasi teknologi dalam pembelajaran di kelas. In *Kanzun Books* (Vol. 1, Issue 69).