

PEMBERDAYAAN LITERASI DIGITAL SISWA MELALUI PELATIHAN PENGGUNAAN QUIZIZZZ DI MI ASY-SYIFA

Wiwinda¹, Chintya Sari², Putri Mustriana Mukhasonah³, Septi Rahayu⁴, Ullik Nurhalimah⁵, Abdul Aziz bin Mustamin⁶

Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

wiwinda@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Diserahkan tanggal 23 Mei 2025 | Diterima tanggal 23 Mei 2025 | Diterbitkan tanggal 30 Juni 2025

Abstract:

This study aims to evaluate the effectiveness of using the Quizizz application as a digital-based learning medium to enhance students' technological literacy at MI Asy-Syifa. The research is motivated by the growing importance of digital literacy in the technology-driven era, particularly in supporting the Merdeka Curriculum, which emphasizes flexibility and the integration of technology in education. A qualitative method was employed, utilizing training sessions that included lectures, demonstrations, and Q&A, involving 39 third-grade students. The findings indicate that Quizizz enhances student motivation through gamification, though challenges such as limited technological infrastructure and students' low initial understanding were observed. The training successfully introduced Quizizz features and educated students on the ethical use of technology. The study concludes that Quizizz has significant potential as an interactive and engaging learning assessment tool, but continuous training and infrastructure support are needed for optimal implementation. This initiative also contributes to the application of the Merdeka Curriculum by leveraging technology to create a more dynamic and effective learning process.

Keywords: Digital Literacy, Quizizz, Interactive Learning, Merdeka Curriculum, Educational Technology

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam meningkatkan pemahaman teknologi siswa di MI Asy-Syifa. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada pentingnya literasi digital di era teknologi, terutama dalam mendukung Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan pelatihan, meliputi ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab, yang melibatkan 39 siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Quizizz dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pendekatan gamifikasi, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi dan pemahaman siswa yang masih rendah. Pelatihan ini berhasil memperkenalkan fitur-fitur Quizizz dan mengedukasi siswa tentang etika penggunaan teknologi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Quizizz memiliki potensi besar sebagai alat evaluasi pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, namun diperlukan dukungan infrastruktur dan pelatihan berkelanjutan untuk optimalisasi penggunaannya. Kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata dalam penerapan Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan efektif.

Kata Kunci: Literasi Digital, Quizizz, Pembelajaran Interaktif, Kurikulum Merdeka, Teknologi Pendidikan

Copyright © 2025, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses interaksi yang berlangsung secara sadar antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mengembangkan potensi diri dan membentuk karakter (Langeveld & Faizah dalam Ramdhani, 2023). Dalam era globalisasi dan digitalisasi, sistem pendidikan nasional dituntut untuk lebih adaptif terhadap dinamika zaman, termasuk dalam merespons kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang pesat.

Sebagai bentuk pembaruan sistem pendidikan nasional, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) meluncurkan Kurikulum Merdeka pada Februari 2022. Kurikulum ini dirancang untuk memberikan fleksibilitas bagi guru dan peserta didik, menekankan pada penguatan kompetensi dasar, serta mendorong penggunaan teknologi sebagai bagian integral dalam proses belajar mengajar (Halawa et al., 2024). Melalui platform Merdeka Mengajar, para pendidik dibekali berbagai sumber belajar dan alat bantu digital yang bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, dan inovatif.

Dalam konteks pembelajaran digital, literasi digital menjadi kompetensi yang sangat penting bagi guru dan siswa. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara efektif melalui teknologi digital (Syukriady & Patimah, 2023). Literasi ini mendukung kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam lingkungan pembelajaran digital yang dinamis (Utami & Febriant, 2023; Restianty, 2018).

Salah satu aspek penting dalam proses pendidikan adalah evaluasi pembelajaran. Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk menilai hasil belajar siswa, tetapi juga menjadi dasar untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Di era digital, evaluasi dapat dilakukan melalui media yang lebih interaktif, salah satunya adalah Quizizz. Aplikasi ini berbasis web dan mobile yang memungkinkan guru menyusun kuis interaktif dengan elemen gamifikasi seperti avatar, musik, leaderboard, dan tema menarik, sehingga dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa (Zaeni, 2022; Rahayu, 2024). Quizizz juga mempermudah guru dalam memantau pemahaman kognitif siswa secara real-time dan lebih menyenangkan.

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas penggunaan Quizizz dalam konteks pembelajaran umum, masih sedikit studi yang mengkaji secara spesifik efektivitasnya dalam menilai aspek kognitif siswa di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), terutama dalam penerapan Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada upaya menilai sejauh mana efektivitas Quizizz sebagai media evaluasi berbasis web dalam meningkatkan pembelajaran kognitif siswa di MI Asy-Syifa.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap penguatan pembelajaran abad ke-21 dengan: (1) mendorong implementasi Kurikulum Merdeka berbasis teknologi, (2) meningkatkan literasi digital guru dan siswa, (3) menyediakan model evaluasi yang menyenangkan, serta (4) mendukung peningkatan hasil belajar melalui proses yang interaktif dan kolaboratif.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MI Asy-Syifa, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut meliputi rendahnya edukasi teknologi, kurangnya pemahaman siswa dan guru terhadap aplikasi edukatif, keterbatasan fasilitas, serta kurangnya literasi digital. Di samping itu, masih minimnya pemahaman siswa mengenai etika dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi menunjukkan perlunya pembinaan karakter digital sejak dini.

Wawancara dengan dua guru dan empat siswa mengungkap bahwa penggunaan Quizizz belum optimal. Banyak siswa yang hanya mengenal Quizizz sebagai platform ujian, padahal aplikasi ini memiliki potensi besar untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Kendala utama berasal dari keterbatasan fasilitas teknologi dan kebijakan sekolah yang melarang penggunaan perangkat seperti ponsel dan laptop di lingkungan belajar, sehingga guru sulit mengimplementasikan media digital tersebut secara maksimal.

Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN MBKM), mahasiswa Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu mengidentifikasi kebutuhan dan potensi pengembangan pembelajaran digital di MI Asy-Syifa. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali siswa dan guru dengan keterampilan literasi digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz. Pelatihan ini menjadi salah satu strategi pemecahan masalah dengan harapan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran dan penggunaan teknologi di sekolah meskipun tidak menyelesaikan semua hambatan yang ada.

Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, maka kegiatan KKN MBKM Kelompok Satu mengambil tema: "Pelatihan Literasi Digital Quizizz untuk Meningkatkan Pemahaman Teknologi Siswa di MI Asy-Syifa".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan Kuliah Kerja Nyata Merdeka Belajar Kampus Merdeka (KKN MBKM) yang berfokus pada peningkatan literasi digital melalui pelatihan aplikasi Quizizz. Kegiatan berlangsung di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, yang beralamat di Jalan WR Supratman No. 07 RT.07 RW.04, Kelurahan Surabaya, Kecamatan Sungai Serut, Kota Bengkulu. Pelaksanaan kegiatan dimulai pada 22 April 2025 hingga 28 Mei 2025.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran mendalam mengenai proses pelatihan serta respon peserta didik terhadap penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran (Sugiyono, 2021). Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan konteks kegiatan KKN yang bersifat lapangan dan berorientasi pada pengamatan langsung terhadap interaksi, respon, serta perubahan perilaku atau pemahaman peserta pelatihan.

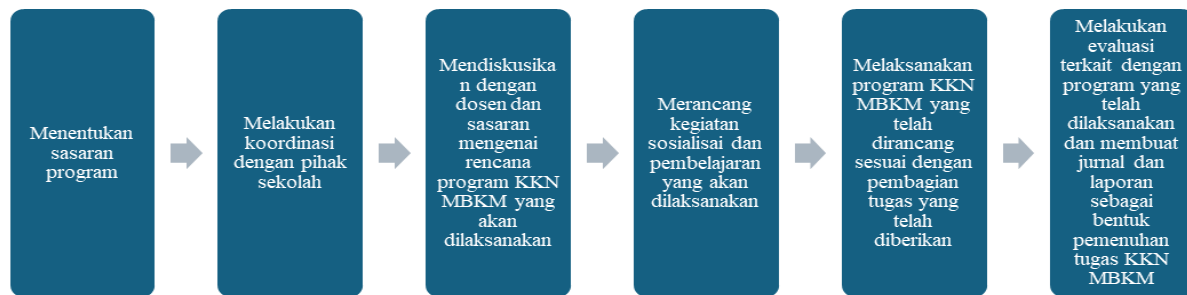
Subjek dalam kegiatan ini adalah siswa kelas III A dan III B MI Asy-Syifa yang berjumlah total 39 orang. Selain itu, dua orang guru dan empat siswa dipilih sebagai informan kunci dalam kegiatan wawancara. Metode pelatihan yang digunakan meliputi tiga teknik utama, yaitu:

1. Ceramah, untuk menyampaikan materi dasar mengenai literasi digital dan pengenalan aplikasi Quizizz.
2. Demonstrasi, yaitu mempraktikkan secara langsung cara penggunaan Quizizz untuk membuat dan mengikuti kuis digital.
3. Tanya jawab, untuk membangun partisipasi aktif siswa serta mengukur sejauh mana mereka memahami materi yang disampaikan (Sanjaya, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: 1) Observasi partisipatif, yaitu pengamatan langsung terhadap keterlibatan siswa dalam proses pelatihan, mulai dari interaksi dengan guru hingga respon saat menggunakan Quizizz (Moleong, 2019); 2) Wawancara semi-terstruktur, dilakukan kepada dua guru dan empat siswa sebagai informan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam dan kontekstual mengenai persepsi mereka terhadap penggunaan Quizizz; dan 3) Dokumentasi, mencakup pengumpulan bukti visual seperti foto kegiatan, lembar kerja siswa, serta tangkapan layar hasil kuis digital yang dihasilkan.

Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman (1994), yang terdiri dari: 1) Reduksi data, yaitu proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah menjadi data yang bermakna dan relevan; 2) Penyajian data, dilakukan melalui deskripsi naratif dan penyisipan dokumentasi visual; dan 3) Penarikan kesimpulan, yaitu proses interpretatif berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis guna menyusun sintesis dan menyimpulkan efektivitas pelatihan yang dilakukan.

Model analisis ini dipilih karena mampu memberikan pendekatan sistematis dalam menangkap dinamika kegiatan pelatihan secara komprehensif dan mendalam (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014).



Upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan kegiatan pelatihan literasi digital aplikasi Quizizz ini dilakukan dengan metode pelaksanaan sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah, kemudian melakukan survei secara langsung ke lapangan guna melihat secara langsung kondisi sebenarnya, juga dilakukan wawancara dengan wali kelas dan beberapa siswa.
2. Menetapkan secara bersama, waktu dan tanggal pelaksanaan workshop.
3. Menyiapkan daftar hadir, spanduk yang berisi informasi kegiatan workshop.
4. Menyiapkan akun platform Quizizz.
5. Menyiapkan ruangan workshop kegiatan aplikasi Quizizz.
6. Melaksanakan workshop dengan mendemonstrasikan secara langsung penggunaan Quizizz kepada siswa kelas III A dan III B MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, serta melakukan tanya jawab dengan para peserta. Pada kegiatan pelatihan literasi aplikasi Quizizz di minggu pertama yaitu penyampaian materi, di minggu kedua yaitu waktu pelaksanaan aplikasi Quizizz ke peserta didik secara langsung. Dan kegiatan terakhir yaitu dilakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang aplikasi Quizizz yang telah dilakukan.

PEMBAHASAN

Dalam kegiatan ini dilakukan wawancara terhadap guru dan juga siswa mengenai aplikasi Quizizz yang digunakan di MI Asy-Syifa, berikut adalah hasil wawancara yang dilakukan kepada guru dan siswa yang ada di Mi Asy-Syifa:

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah aplikasi Quizizz sudah diterapkan di sekolah sebelumnya?	Kalau kelas tiga ini belum pernah, tapi tahun kemaren karena dilakukan uji coba ujian Tengah semester sebagai uji coba tahun kemaren, kalau untuk tahun sekarang kita di Quizizz itu di ganti ke CBT. Quizizz diganti CBT. Untuk tahun kemarin khusus digunakan sebagai mencoba untuk ujian dengan berbasis teknologi. Itu masih cari-cari jadi ketemulah aplikasi atau website aplikasi Quizizz jadi untuk uji coba pertama Ananda santri menggunakan aplikasi puisi.
2.	Kalau sudah diterapkan, apakah penerapannya sudah intens?	Kalau kelas tiga ini belum pernah, tapi tahun kemaren karena dilakukan uji coba ujian Tengah semester sebagai uji coba tahun kemaren, kalau untuk tahun sekarang kita di Quizizz itu di ganti

		ke CBT. Quizizz diganti CBT. Untuk tahun kemarin khusus digunakan sebagai mencoba untuk ujian dengan berbasis teknologi. Itu masih cari-cari jadi ketemulah aplikasi atau website aplikasi Quizizz jadi untuk uji coba pertama Ananda santri menggunakan aplikasi puisi. Nah itu sebelum digunakan saat ujian kami melakukan sebagai uji coba dulu untuk sebelum melaksanakan ujiannya, uji coba itu dilaksanakan h-2 hari atau 3 hari sebelum ujian dilaksanakan.
3.	Apakah sudah diajarkan menggunakan fitur-fitur di aplikasi Quizizz?	Nah Alhamdulillah kemarin itu lancar-lancar saja. Kalau fitur-fitur game itu belum terlalu kemarin tuh pernah ibarat anak-anak itu dia kepo nih fitur ini fungsinya apa, jadi fitur ini Fungsinya apa. Itu di kelas saya kayak waktu itu saya mengajar kelas 1 nah mereka itu sering mencet-mencet jadi banyak bertanya fitur ini apa saja kalau di Quizizz itu kan ada apa sih itu keuntungan kalau misal kita salah jawab. Dan Kita bisa mulai lagi keuntungan-keuntungan itu dan kita bisa mengulang waktu kan itu ada juga anak-anak. Kalau untuk game-game itu anak-anak belum terlalu mendalami sekedar anak-anak lah.
4.	Menurut bapak apakah kekurangan aplikasi Quizizz dan kelebihanannya?	Untuk kelebihanannya kebetulan saya waktu itu pernah menggunakan Quizizz, kelebihanannya itu lumayan banyak dari Quizizz itu salah satunya semisal kita membuat soal atau mengerjakan soal terus kita salah jawab atau salah pilih jawaban, Quizizz memberikan opsi untuk mencoba Kembali menjawab atau memberikan kesempatan kita Kembali untuk jawaban yang benar. Kalau kekurangan saya belum terlalu memperhatikan, mungkin kadang Quizizz ini sinyal. Tapi di aplikasi belum ketemu kekurangannya.
5.	Apakah ada kendala yang terjadi saat penerapan aplikasi Quizizz?	Kalau untuk kendala itu mungkin karena anak-anak baru lihat, dia baru tau aplikasi ternyata aplikasi ini untuk mengerjakan soal. Jadi kendalanya mengajarkan kepada anak-anak, kita mengedukasi anak-anak kalau Quizizz ini sama kayak ujian sama kaya kuis ibaratnya, tapi bedanya itu menggunakan aplikasi atau menggunakan website Quizizz.itu yang membedakan.
6.	Cara bapak mengatasi kendala penerapan aplikasi Quizizz?	Saya menjelaskan apa Kendala, Kalau aplikasi Quizizz itu langsung otomatis. Kadang anak-anak ini dia tidak tau bisa menjawab lagi soal yang selanjutnya atau yang soal itulah, karena kemarin kelas 1, anak-anak belum tau, ujian saja baru pertama kali apalagi langsung dikasih ujian berbasis teknologi ini, kendalanya Cuma saat mengajarkan kepada anak-anak.
7.	Menurut bapak bagaimana cara untuk mengetahui kemajuan anak melalui aplikasi Quizizz?	Kalau memantau mungkin melihat di jawaban yang benar. Kalau kita di Quizizz kan kalau sudah selesai mengerjakan soal tersebut kita bisa lihat, si A salah nya nomor berapa kita bisa tau.
8.	Menurut bapak apakah aplikasi Quizizz ini	Kalau untuk meningkatkan kemampuan berfikir

bisa untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa?	siswa mungkin bisa mungkin karena kami baru hanya sekali itu menggunakan jadi saya belum bisa menjawab bisa karena kami tidak menggunakannya Kembali. Mungkin kalau untuk pengalaman saya kemaren itu sangat-sangat bisa. Itu pengalaman saya sebagai mahasiswa. Tapi untuk anak sekolah 6-12 tahun kan itu saya belum bisa menjawabnya dengan pasti karena tidak terjadi di kami.
---	--

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, diketahui bahwa penggunaan aplikasi Quizizz sebelumnya belum diterapkan secara intensif, khususnya untuk siswa kelas III. Pada tahun sebelumnya, aplikasi Quizizz sempat digunakan sebagai uji coba pelaksanaan Ujian Tengah Semester berbasis teknologi, namun pada tahun ini sistem tersebut telah diganti dengan Computer Based Test (CBT). Penggunaan Quizizz pada waktu itu masih dalam tahap eksplorasi, di mana guru dan siswa mencoba mencari alternatif media evaluasi digital yang cocok untuk pembelajaran.

Dalam pelaksanaannya, Quizizz belum digunakan secara rutin, tetapi hanya sebagai percobaan menjelang ujian. Uji coba ini dilakukan dua hingga tiga hari sebelum pelaksanaan ujian sesungguhnya untuk mengenalkan siswa pada bentuk evaluasi berbasis aplikasi. Fitur-fitur dalam Quizizz pun belum diajarkan secara mendalam. Guru menjelaskan bahwa anak-anak masih dalam tahap eksploratif terhadap berbagai fungsi yang ada di dalam aplikasi, terutama fitur permainan (game). Siswa sering kali menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi, namun belum sampai pada pemahaman yang komprehensif terhadap fitur-fitur tersebut. Guru memberi contoh bagaimana siswa di kelas satu, misalnya, secara spontan menekan berbagai tombol dan bertanya tentang fungsinya.

Guru juga menyampaikan beberapa kelebihan dari aplikasi Quizizz, salah satunya adalah fitur umpan balik langsung. Ketika siswa menjawab soal dan melakukan kesalahan, aplikasi memberikan kesempatan untuk mencoba kembali hingga menemukan jawaban yang benar. Hal ini menurutnya sangat bermanfaat untuk membangun pembelajaran reflektif. Sementara itu, kekurangan utama yang ditemukan lebih kepada faktor teknis, seperti kendala sinyal atau jaringan internet, dan bukan pada fitur aplikasi itu sendiri.

Terkait tantangan dalam penerapan aplikasi, guru menyoroti bahwa kendala terbesar adalah pada tahap awal mengenalkan siswa terhadap konsep ujian berbasis teknologi. Siswa masih awam terhadap aplikasi semacam Quizizz, sehingga perlu edukasi terlebih dahulu bahwa aplikasi ini digunakan untuk mengerjakan soal layaknya ujian. Guru harus meluangkan waktu untuk membimbing dan menjelaskan fungsi dan alur penggunaan aplikasi ini secara perlahan.

Untuk mengatasi kendala tersebut, guru memberikan arahan dan bimbingan langsung kepada siswa, terutama dalam hal navigasi soal dan pemahaman alur pengerjaan kuis. Misalnya, saat siswa kebingungan setelah menyelesaikan satu soal, guru menjelaskan bagaimana melanjutkan ke soal berikutnya dan apa yang harus dilakukan jika mengalami kesalahan.

Dalam hal pemantauan kemajuan belajar siswa, guru mengapresiasi fitur laporan hasil pengerjaan soal yang tersedia di Quizizz. Melalui fitur ini, guru dapat melihat secara rinci jawaban mana yang benar dan salah, serta melakukan analisis terhadap kelemahan atau kesulitan siswa secara individual.

Terakhir, ketika ditanya apakah Quizizz dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, guru menyatakan bahwa dirinya belum bisa memberikan jawaban pasti. Hal ini dikarenakan penggunaan aplikasi masih sangat terbatas dan belum dilakukan secara berkelanjutan. Namun, berdasarkan pengalamannya pribadi sebagai mahasiswa, guru menilai bahwa Quizizz sangat potensial untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, meskipun efektivitasnya bagi anak usia sekolah dasar (6–12 tahun) masih perlu dikaji lebih lanjut melalui penggunaan yang lebih intensif.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sudah pernah menggunakan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran di kelas?	Pernah kelas 2 waktu ujian.
2.	Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran?	Iya biasa saja, tapi asik dan menyenangkan.
3.	Apakah kamu sering menggunakan aplikasi Quizizz?	Jarang-jarang tapi pernah di pakai untuk ujian, tidak di setiap Pelajaran. Itupun hanya di kelas 2 saja, di kelas 3 tidak.
4.	Apakah kamu sudah mengenal fitur-fitur yang ada di aplikasi Quizizz?	Belum tau, soalnya gurunya belum mengajari soalnya cuma dikenalkan aplikasi Quizizz saja.
5.	Apakah Quizizz menyenangkan untuk belajar?	Iya lebih menyenangkan pembelajarannya yang mengasikkan.
6.	Apa yang kamu rasakan saat pertama kali menggunakan Quizizz?	Iya senang.
7.	Apakah pada saat penggunaan aplikasi Quizizz itu membawa hp sendiri atau disediakan dari sekolah?	Iya bawa sendiri-sendiri saat ujian saja. Tapi memakai hp ibu bukan hp sendiri.
8.	Aplikasi pembelajaran apa yang sering dimainkan saat di rumah?	Kalau aplikasi pembelajaran tidak ada, soalnya tidak boleh terlalu boleh pegang hp.
9.	Kalau di aplikasi Youtube sering nya nonton pembelajaran apa?	Panji petualangan.
10.	Pada saat menggunakan aplikasi Quizizz, mata Pelajaran apa yang sering digunakan?	Semua Pelajaran pernah di pakai dalam aplikasi Quizizz tapi tidak ada game nya Cuma fokus pada Pelajaran saja.

Salah satu siswa kelas III MI Asy-Syifa mengungkapkan bahwa ia pernah menggunakan aplikasi Quizizz saat duduk di kelas II, tepatnya ketika pelaksanaan ujian. Namun, pada kelas III, aplikasi tersebut tidak lagi digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Frekuensi penggunaan Quizizz di kelas pun terbilang jarang, dan tidak diterapkan pada setiap mata pelajaran.

Meski demikian, siswa menyampaikan bahwa penggunaan Quizizz memberikan kesan menyenangkan dan mengasyikkan. Ia merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih seru ketika menggunakan aplikasi tersebut, meskipun saat itu penggunaannya masih terbatas. Ketika pertama kali mencoba Quizizz, siswa mengaku merasa senang dan antusias.

Terkait pemahaman terhadap fitur-fitur yang ada dalam aplikasi, siswa mengaku belum mengenal lebih jauh karena tidak mendapatkan penjelasan secara rinci dari guru. Aplikasi hanya diperkenalkan sebagai alat untuk ujian, tanpa pendampingan yang mendalam mengenai berbagai fungsi atau fitur menarik yang tersedia di dalamnya.

Dalam pelaksanaan ujian menggunakan Quizizz, siswa menyebutkan bahwa perangkat yang digunakan adalah ponsel milik orang tua, karena sebagian besar siswa belum memiliki perangkat pribadi. Hal ini menunjukkan adanya keterbatasan akses teknologi secara individu, meskipun siswa tetap antusias dalam mengikutinya.

Ketika ditanya mengenai penggunaan aplikasi pembelajaran di rumah, siswa mengatakan bahwa ia tidak sering menggunakan aplikasi belajar karena ada pembatasan penggunaan ponsel dari orang tua. Ia lebih sering menonton tayangan edukatif melalui YouTube, salah satunya adalah "Panji Petualangan".

Sementara itu, mengenai mata pelajaran yang pernah disajikan melalui Quizizz, siswa menyebutkan bahwa hampir semua pelajaran pernah digunakan dalam aplikasi tersebut, meskipun penyajian kuis tidak dilengkapi dengan fitur permainan atau game interaktif. Penggunaan lebih difokuskan pada aspek soal-soal pelajaran saja, tanpa adanya elemen gamifikasi yang sebenarnya menjadi daya tarik utama dari aplikasi Quizizz.

Dalam kegiatan ini terdapat program yang telah disusun oleh Mahasiswa KKN MBKM yaitu mengenai program pelatihan literasi digital Quizizz. Adapun pelatihan ini di bagi dalam beberapa tahapan, yaitu *pertama*, Tahapan persiapan. Tahapan persiapan ini mencakup beberapa hal, yaitu:

1. Persiapan awal pengajuan proposal dan melakukan seminar mengenai program yang akan dilaksanakan.
2. Pembagian kelompok dan materi untuk persiapan pelaksanaan workshop yang akan dilakukan di MI Asy-Syifa pada tanggal 17 April 2025.
3. Pembuatan dan pemantapan materi yang akan dilaksanakan pada workshop tanggal 23 April 2025.
4. Tim melakukan koordinasi dengan dosen untuk melaksanakan kegiatan tanggal 23 April 2025 dan juga meminta izin kepada pihak sekolah untuk melakukan workshop di sekolah dengan mengantar surat izin KKN, serta meminta izin kepada guru untuk mengajak siswa kelas III mengikuti kegiatan Workshop ini.



Gambar 1. Pengajuan Proposal dan Seminar Hasil Proposal Kepada Dosen Pembimbing



Gambar 2. Pembagian Kelompok dan Materi



Gambar 3. Koordinasi dengan Pihak Sekolah dan Pengantaran Surat Izin



Gambar 4. Koordinasi dan Monitoring dengan Dosen Pembimbing Lapangan

Tahap persiapan yang dilakukan oleh mahasiswa KKN MBKM sudah memenuhi prinsip dasar dalam pelaksanaan program edukatif berbasis teknologi, yaitu: perencanaan, pembagian tugas, penyusunan materi, serta koordinasi kelembagaan. Keseriusan dan sistematika kerja mahasiswa tercermin dari cara mereka menangani aspek administratif, akademik, hingga teknis lapangan. Namun, untuk perbaikan ke depan, mahasiswa perlu:

1. Memasukkan analisis karakteristik peserta (siswa kelas III) secara lebih eksplisit dalam proses perencanaan materi.
2. Melakukan refleksi atas hasil pelatihan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas dari persiapan yang telah dilakukan.

Kedua, Tahapan Pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini ada 2 konsep yang diambil dengan sasaran siswa pada tingkat kelas 3 dengan jumlah 39 siswa. Pelaksanaan awal dilakukan pada tanggal 23 April 2025, dengan materi sosialisasi awal mengenai pengenalan aplikasi Quizizz dan etika penggunaan teknologi yang menjelaskan bahwa aplikasi Quizizz mampu memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan porsi waktu yang aman bagi siswa tanpa mengganggu pembelajaran efektif.



Gambar 5. Gambar Kegiatan Pelaksanaan Workshop di Sekolah

Pelaksanaan kedua dilakukan pada tanggal 29 dan 30 April 2025, dimana dalam pelaksanaan ini penyampaian materi lebih difokuskan pada pengaplikasian dan cara penggunaan aplikasi Quizizz yang menggabungkan kolaborasi antara siswa dengan guru sehingga mendorong motivasi belajar dikelas. Pada pelaksanaan ini siswa diajarkan langsung awal pengenalan dan pembuatan akun di platform Quizizz sampai dengan praktik pengerjaan soal yang diberikan.



Gambar 6. Kegiatan Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Hari Pertama



Gambar 7. Kegiatan Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Hari Kedua

Tahapan pelaksanaan pelatihan Quizizz telah berjalan dengan cukup sistematis dan menysasar langsung kebutuhan dasar siswa dalam literasi digital. Dua tahapan yang dilakukan sosialisasi awal dan praktik langsung, merupakan kombinasi yang tepat dan mendidik. Kegiatan ini tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformasional, karena membekali siswa keterampilan digital dasar dan mengintegrasikan guru dalam prosesnya. Untuk penguatan dampak program ke depan, mahasiswa KKN dapat mempertimbangkan:

1. Penyusunan lembar evaluasi atau refleksi setelah praktik.
2. Menyediakan modul pendamping bagi guru agar dapat melanjutkan penggunaan Quizizz secara berkala.

Ketiga, Tahapan Evaluasi. Pada tahapan ini dilakukan pada 06 Mei 2025, evaluasi yang dilakukan berupa pengulasan materi awal dari sosialisasi aplikasi dan teknologi sampai pada praktik penggunaan aplikasi Quizizz. Dimana pada tahap ini siswa diberikan soal untuk mengukur pemahaman mereka tentang aplikasi Quizizz untuk pembelajaran interaktif dikelas.



Gambar 8. Kegiatan Evaluasi Program

Tahap evaluasi yang dilakukan sudah sesuai dengan tujuan program yaitu mengukur pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Penggunaan soal sebagai alat evaluasi yang langsung terintegrasi dengan platform yang dipelajari menjadi langkah efektif untuk melihat hasil nyata dari pelatihan literasi digital ini. Evaluasi ini juga menjadi dasar penting bagi perbaikan pelatihan di masa mendatang dan memastikan bahwa penggunaan teknologi dapat terus dioptimalkan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Penelitian mengenai pelatihan literasi digital menggunakan aplikasi Quizizz di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu menunjukkan bahwa program pelatihan ini dapat dilaksanakan dengan baik melalui beberapa tahapan yang terstruktur, mulai dari sosialisasi, pengenalan aplikasi, hingga praktik langsung oleh siswa kelas III. Pelatihan ini berhasil meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan memanfaatkan fitur permainan dan umpan balik langsung yang ada di Quizizz, proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih efektif dan memudahkan guru dalam memantau kemajuan siswa secara real time.

Meskipun pada awalnya terdapat beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap fitur-fitur aplikasi dan keterbatasan dalam penggunaan perangkat, pelatihan ini membuktikan bahwa dengan bimbingan yang tepat, siswa dapat dengan cepat beradaptasi dan menggunakan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Selain itu, kegiatan pelatihan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital baik bagi siswa maupun guru, yang sangat penting dalam mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang mengedepankan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan literasi digital menggunakan aplikasi Quizizz memberikan dampak positif dalam menunjang pembelajaran di MI Asy-Syifa, sehingga dapat menjadi alternatif yang efektif dan inovatif dalam proses evaluasi pembelajaran berbasis teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Halawa, A. A., Zulkarnain, R., Kurniati, Y., & Imakulata, A. (2024). Pelatihan Quizziz sebagai Penerapan Literasi Digital dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(4), 4308–4314. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i4.4052>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revisi). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayu, L. P. (2024). Gamifikasi dalam Pembelajaran: Studi Penggunaan Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 8(1).
- Ramdhani, D. N., Khansa, S. D., & Prihantini, P. (2023). Penggunaan Media Quizizz Untuk Mengetahui Peningkatan Pemahaman Materi Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1). <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>.
- Restianty, N. (2018). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa Abad 21. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 20(3).
- Sanjaya, W. (2021). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syukriady, D., & Patimah, S. A. (2023). PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU MELALUI PELATIHAN QUIZZZZ. *Community Development Journal*, 4(Juni).
- Utami, S. F., & Febriant, P. T. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Quizizz Terhadap Literasi Digital Siswa Kelas IV SDN Bilaporah 1 Bangkalan. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 248–260. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v1i3.1083>.
- WD, M. A. A., Sodang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya Edisi XXXV*, 7(1).
- Zaeni, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz sebagai Evaluasi Pembelajaran Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *DIRASAH*, 5(1). <https://ejournal.iaifa.ac.id/index.php/dirasah>.