SAMBARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol. 4 No 2 Mei 2026, pp. 562-576
E-ISSN: 2985-5373, DOI: 10.58540/sambarapkm.v4i2.1806

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA AJAR GURU YANG INTERAKTIF DAN MENYENANGKAN DI SMA NEGERI 2 PANGURURAN

David Berthony Manalu[1], Bloner Sinurat[2], Miranda Lumbantungkup[3], Raysha Zahra Harahap[4], Tiondina Samosir[5]

[1] Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; manaludavidberthony@gmail.com
[2] Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; bloner.sinurat@uhnp.ac.id
[3] Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; miranda.lumbantungkup@gmail.com
[4] Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; rayshazahrahrp@gmail.com
[5] Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; tiondinasamosir18@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-04-14
Revised 2026-04-25
Accepted 2026-05-30

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Ajar Guru Yang Interaktif Dan Menyenangkan Di Sma Negeri 2 Pangururan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Ajar Guru yang Interaktif dan Menyenangkan di SMA Negeri 2 Pangururan telah berhasil mencapai tujuan yang direncanakan. Guru-guru peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai konsep pembelajaran berbasis game dan pengoperasian Quizizz. Keterampilan teknis mereka dalam membuat dan mengimplementasikan kuis interaktif juga meningkat.Implementasi Quizizz di kelas pasca-pelatihan mendapat respon positif dari siswa. Mereka merasa pembelajaran lebih menarik, menantang, dan menyenangkan sehingga partisipasi aktif mereka meningkat. Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru, tetapi juga berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: Pelatihan,Aplikasi Quizizz, Media Ajar Guru

ABSTRACT

This research is entitled Training on the Use of the Quizizz Application as an Interactive and Fun Teacher Teaching Media at Sma Negeri 2 Pangururan. Community service activities in the form of Training on the Use of the Quizizz Application as an Interactive and Fun Teacher Teaching Media at Sma Negeri 2 Pangururan have succeeded in achieving the planned objectives. Teachers participating

in the training showed a significant increase in understanding of the concept of game-based learning and the operation of Quizizz. Their technical skills in creating and implementing interactive quizzes also improved. The implementation of Quizizz in the post-training classroom received a positive response from students. They felt that learning was more interesting, challenging, and fun so that their active participation increased. These results indicate that mastery of interactive learning media such as Quizizz not only improves teachers' professional competence, but also has a direct impact on the quality of learning and student learning motivation. Thus, this activity succeeded in creating a more interactive, dynamic, and fun learning ecosystem according to the demands of 21st century learning.

Keywords: *: Training, Quizizz Application, Teacher Teaching Media*

This is an open access article under the CC BY license.

Corresponding Author :
David Berthony Manalu
Prodi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah menggeser wajah proses pembelajaran, dari model teacher-centered tradisional, menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa. Pandemi COVID-19 (Kinanti & Subagio, 2020) mempercepat kebutuhan akan pembelajaran digital dan menegaskan bahwa penguasaan kompetensi digital oleh guru bukan lagi "nilai tambah" melainkan kebutuhan mendasar agar pembelajaran tetap bermakna di berbagai kondisi (misal tatap muka terbatas, hybrid, atau daring). Jogezai et al. (Wijaya, 2022) menunjukkan bahwa ketidaksiapan kompetensi digital guru (teknis, pedagogis, dan kemampuan memilih alat yang tepat) menjadi penghambat utama efektivitas pembelajaran berbasis teknologi; oleh karena itu peningkatan kompetensi digital guru harus menjadi prioritas kebijakan dan pelatihan profesional.

Di tingkat sekolah menengah, guru yang menguasai aplikasi pembelajaran interaktif dapat merancang aktivitas yang mendorong partisipasi aktif, memberi umpan balik cepat, serta memfasilitasi diferensiasi pembelajaran. Studi-studi lintas negara pada periode 2020–2023 menunjukkan konsistensi: kompetensi digital guru berasosiasi positif dengan kemampuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mempertahankan keterlibatan siswa selama pembelajaran jarak jauh dan blended (Ningsih, Sugiyanti, & Ariyanto, 2021) Hal ini relevan bagi SMA Negeri 2 Pangururan, khususnya untuk menjaga kualitas pembelajaran di era digitalisasi dan mengatasi masalah motivasi serta partisipasi siswa.

Salah satu platform yang banyak dipakai oleh guru adalah Quizizz, sebuah aplikasi kuis berbasiskan web, yang menggabungkan elemen gamifikasi (timer, papan skor, avatar, dan feedback instan) sehingga aktivitas penilaian dan review materi menjadi lebih menyenangkan. Keunggulan praktis Quizizz meliputi: kemudahan pembuatan kuis dan bank soal, mode live ataupun homework

(self-paced), laporan hasil otomatis untuk analisis pembelajaran, integrasi multimedia (gambar/audio), serta antarmuka yang ramah siswa sehingga mengurangi hambatan teknis bagi peserta didik. Keunggulan-keunggulan ini membuat Quizizz cocok digunakan sebagai media formative assessment dan penguat keterlibatan kognitif-emosional siswa. Bukti empiris (Agustina & Zannah, 2020) mendukung klaim bahwa penggunaan Quizizz mampu meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa, rasa percaya diri, kemandirian belajar, dan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Meskipun demikian, penggunaan Quizizz juga menunjukkan kendala implementasi di lapangan: variasi kompetensi digital guru, keterbatasan sarana/prasarana (koneksi internet dan perangkat siswa), serta kebutuhan guru untuk mengintegrasikan Quizizz secara pedagogis — bukan sekadar sebagai "kuis hiburan" (Selian & Rambe, 2022). Oleh karena itu, pelatihan yang terarah harus menggabungkan aspek teknis (cara membuat soal, pengaturan mode, membaca laporan) dan aspek pedagogis (desain soal higher-order, integrasi into lesson flow, formative use of reports) (Hidayati & Aslam, 2021).

Berdasarkan kajian tersebut, kebutuhan pengabdian ini jelas memberikan pelatihan penggunaan Quizizz kepada guru-guru SMA Negeri 2 Pangururan agar mereka mampu memanfaatkan aplikasi ini secara efektif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa, sekaligus mengatasi hambatan teknis dan pedagogis. Intervensi pelatihan diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong integrasi pedagogis yang mendukung pembelajaran aktif, penilaian formatif yang informatif, dan suasana kelas yang lebih menyenangkan, semua berujung pada peningkatan kualitas proses pembelajaran (Ardania, Fitriyah, & Kuswanti, 2022).

Mitra yang dijadikan target dalam pelatihan ini adalah SMA Negeri 2 Pangururan yang beralamat di Jl. Pangururan-Tomok (Parbaba) Kec. Pangururan, Kab. Samosir, Sumatera Utara 22392 dengan jumlah seluruh tenaga pengajarnya adalah 43 orang yang terdiri dari 11 orang guru laki- laki dan 32 orang guru perempuan dan 9 orang tenaga kependidikan (tendik). Jumlah seluruh peserta didiknya pada semua jenjang yakni kelas sepuluh hingga dua belas berjumlah 635 orang dengan rincian sebanyak 312 siswa laki-laki dan 323 siswa perempuan (Lider, 2022). Dari segi sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai, ketersediaan listrik di masing-masing kelas sudah ada. Sehingga hal ini tidak membatasi para guru dalam menggunakan media atau bahan ajar yang menggunakan teknolgi untuk dihadirkan di kelas. Namun, ketersediaan wifi belum menyeluruh di sekolah (Rahmawati, Nisa, Astuti, Fajariyani, & Suliyanti, 2022). Akan tetapi, akses internet kuat dan sudah ada, dikarenakan lokasi sekolah berada di tengah lingkungan tempat tinggal warga sekitar (Lestari & Abd Rohman, 2022).

Sejalan dengan hal tersebut pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SMA Negeri 2 Pangururan Kabupaten Samosir dalam menggunakan media pembelajaran Quizizz.

Analisis Situasi

SMA Negeri 2 Pangururan terletak di Jl. Pangururan-Tomok (Parbaba) Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara dan terakreditasi A dan memiliki 18 rombongan belajar.

Gambar 1. Foto Bersama Pengabdi dan Pihak SMA N 2 Pangururan

Saat ini, pada tahun ajaran 2024/ 2025, sekolah ini memiliki 635 orang siswa yang terdiri dari 312 orang siswa laki-laki dan 323 siswa perempuan dengan jumlah guru sebanyak 43 orang serta 9 orang tenaga kependidikan. Sekolah ini sudah menggunakan Merdeka Belajar Kurikulum Merdeka (MBKM) (Nurfadhillah et al., 2021).

Permasalahan Mitra

Berdasarkan hasil survei dan pendekatan sebelumnya terhadap mitra, maka permasalahan yang dihadapi adalah sebagai berikut :

a. Penggunaan bahan ajar masih terbiasa menggunakan buku teks, dimana terdiri dari buku teks siswa dan guru yang sudah tersedia sebelumnya dari sekolah.
b. Pada masa proses pembelajaran daring bagi siswa kelas sepuluh dan sebelas karena ruangan kelas dipakai untuk pelaksanaan AKM bagi siswa kelas dua belas, hampir keseluruhan para guru hanya memberikan tugas siswa lewat group *whatsapp*, siswa diberikan waktu pengerjaan yang ditentukan, dan diminta mengumpulkan langsung ke sekolah; hal ini dikarenakan untuk menerapkan pembelajaran daring, guru hanya bisa memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* untuk mengisi pembelajaran.
c. Tidak semua guru menggunakan media pembelajaran berbasis game yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, terutama dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar digital atau elektronik.
d. Minimnya kemampuan TIK para guru dalam mengembangkan bahan ajar digital atau elektronik dan penggunaan media pembelajaran.
e. Sebagian guru masih jarang mengikuti pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis *game* yang mensupport pembelajaran abad 21 ini.
f. SMA Negeri 2 Pangururan jarang sekali aktif maupun terlibat dalam setiap kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG). Sehingga hal ini yang menyebabkan para guru minim mengikuti sosialisasi maupun pelatihan-pelatihan yang menunjang proses pembelajaran.
g. Belum tersedia sarana dan prasarana sekolah yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi digital seperti jumlah computer yang memadai untuk siswa, laptop dan *wireless fidelity (*wifi).

Dengan diadakannya pengabdian masyarakat ini oleh tim yang dibiayai oleh LPPM UHKBPNP maka diharapkan guru-guru lebih maksimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *game* seperti Quizizz untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. Kegiatan ini juga diharapkan menjadi bagian dari upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan orientasi peningkatan Kecerdasan Sosial dan Emosional (KSE) siswa seperti yang tertulis dalam Merdeka Belajar Merdeka Kurikulum (MBKM). Hal ini juga membuktikan bahwa dosen dan Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar hadir dan mampu membantu keluhan dan memberi solusi bagi guru-guru sehingga sesuai dengan visi, misi dan Indikator Kinerja Utama (IKU) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris yaitu menghasilkan guru sekolah dasar yang profesional di tingkat regional berbasis teknologi informasi dalam melaksanakan tridharma serta sejalan dengan visi universitas yaitu menjadi universitas yang unggul dan berdaya saing (Kristanto & Yunianta, 2021).

PERMASALAHAN DAN SOLUSI

Permasalahan Prioritas

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, ada dua permasalahan prioritas yang diselesaikan yaitu:

a. Pengenalan platform belajar digital berbasis Game yaitu aplikasi *Quizizz* bagi guru di SMA Negeri 2 Pangururan.
b. Penggunaan Quizizz dalam pembelajaran

Tujuan pelaksanaan pelatihan ini adalah untuk mengenalkan aplikasi *Quizizz* dengan beragam fitur didalamnya kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Pangururan. Fokus utama kegiatan pengabdian ini, setelah diperkenalkan dengan aplikasi tersebut, kemudian guru diajarkan cara menggunakannya *step by step* hingga mahir. Kemudian guru diminta untuk mendemonstrasikan kemampuan dan pemahamannya akan penggunaan aplikasi *Quizizz* didalam kelas saat mengajar. Selain itu, kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan literasi digital para guru di SMA Negeri 2 Pangururan.

Solusi Permasalahan

Solusi yang dilaksanakan dalam program pengabdian ini adalah:

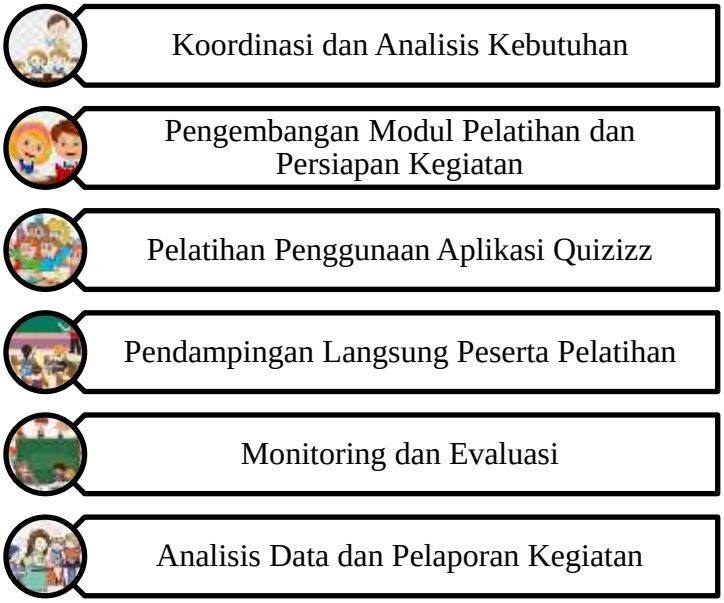
a. Sosialisasi platform belajara digital berbasis game yakni aplikasi *Quizizz* kepada para guru di SMA Negeri 2 Pangururan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan kualitas pembelajaran.
b. Pelatihan kepada guru-guru terkait penggunaan Quizizz.

2. METODE

Secara rinci metode yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

a. Metode ceramah dimulai dengan membahas pengenalan platform belajar digital berbasis game yakni aplikasi Quizizz, mengenalkan fitur-fitur dan template yang dapat digunakan, baik berbentuk worksheet, presentasi, poster, buku, video dan bagian-bagian template desain dalam menyusun bahan ajar digital.
b. Metode praktek dan demontrasi, yaitu mempraktekan dan mendemonstrasikan langsung penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Quizizz* dan penggunaan template. Sebelumnya para guru diminta unutk menyiapkan draft resume bahan ajar yang akan didesain melalui aplikasi Quizizz.
c. Metode diskusi selama pelatihan untuk membahas permasalahan yang muncul atau kesulitan para guru dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*.

Tahapan pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

a. Tahap 1: Koordinasi dan Analisis Kebutuhan

Koordinasi dilakukan langsung pada mitra kegiatan ini yaitu, bersama Kepala SMA Negeri 2 Pangururan untuk mengkonfirmasi bahwa dilakukan kegiatan pelatihan selama 2 hari dengan target sasaran seluruh guru SMA Negeri 2 Pangururan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah Bapak Adyamah Sinaga, M.Pd. dan salah satu guru terkait bagaimana proses pembelajaran di kelas, pandangan serta pengalaman terhadap pembelajaran yang mengadaptasi teknologi informasi dan komunikasi serta pengalaman dalam menggunakan media pembelajaran elektronik atau digital.

b. Tahap 2: Pengembangan Modul Materi Pelatihan dan Persiapan Kegiatan

Tim pengabdian menyusun dan mengembangkan materi sebagai sarana membantu dan memfasilitasi guru SMA Negeri 2 Pangururan dalam mengikuti pelatihan.

c. Tahap 3: Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Quizizz*

Kegiatan pelatihan dimulai dengan terlebih dahulu memberikan materi pengenalan aplikasi *Quizizz*. Dilanjutkan dengan demontrasi dan praktek langsung.

d. Tahap 4: Pendampingan Langsung Peserta Pelatihan

Pendampingan kepada para peserta pelatihan dilakukan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan kompetensi dalam menggunakan aplikasi *Quizizz*. Salah satu tindak lanjut dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* adalah melaksanakan pendampingan yang dilakukan sebagai strategi untuk kompetensi dan pengetahuan teknologi para guru dalam pelatihan ini, dengan mengajak para guru untuk menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran didalam kelas (Winarti & Indawati, 2021).

e. Tahap 5: Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan selalu memberikan motivasi pada guru SMA Negeri 2 Pangururan untuk menggunakan aplikasi *Quizizz* dalam memfasilitasi proses

pembelajaran di kelas. Evaluasi kegiatan PkM dilakukan dengan memberikan instrumen angket respon atau kuisioner guru terkait penggunaan maupun pemahaman setelah mengikuti kegiatan pelatihan ini (Sari & Yarza, 2021).

Tahap 6: Analisis Data dan Pelaporan Kegiatan

Angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi *Quizizz*, yakni berkaitan dengan indikator isi materi, penyampaian materi dan kegiatan praktik diberikan dengan mengisi *google form* melalui *link* yang akan diberikan.. Angket diberikan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna/peserta PKM dan respon peserta dalam menggunakan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran didalam kelas (Maharani, Ramalisa, & Pasaribu, 2022). Data dianalisis melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Selanjutnya data dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\textbf{Skor yang diperoleh}}{\textbf{Skor maksimal}} \; x \; \mathbf{100}$$

Adapun kriteria tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta diperoleh hasil pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Pemahaman dan Pengetahuan

Persentase	Kriteria
81,26% − 100%	Sangat Baik
62,51% − 81,25%	Baik
43,76 % − 62,50 %	Cukup

Partisipasi Mitra

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Pangururan. Sebagai mitra, sekolah menyediakan aula sebagai tempat pelaksanaan kegiatan, *infocus* dan *projector* sebagai media presentasi. Jumlah peserta yang mengikuti adalah 34 orang guru yang ada di SMA Negeri 2 Pangururan (Arzfi, Desyandri, & Mayar, 2022). Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 2 hari secara tatap muka dan 1 bulan dilaksanakan oleh guru-guru di sekolah tersebut secara mandiri pada bulan November 2024. Dalam implementasinya didalam kelas, sekolah mitra mendukung dengan menindaklanjuti penggunaan aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran berbasis *game* oleh guru didalam kelas.

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan

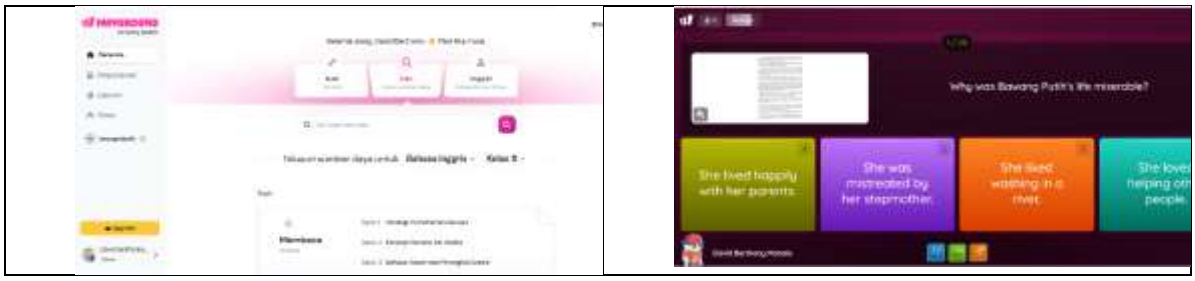
Pelaksanaan program pengabdian ini berhasil jika terdapat peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan platform belajar berbasis *game* yakni aplikasi *Quizizz* sebagai media pembelajaran (Jahring, Herlina, Nasruddin, & Astrinasari, 2022). Kemampuan guru-guru akan dievaluasi melalui implementasi penggunaan aplikasi *Quizizz* di kelas. Dalam hal ini, Kepala Sekolah berperan aktif dalam memonitor didalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Keberlanjutan pelaksanaan kegiatan akan ditinjau dikemudian hari sesuai dengan hasil kemampuan guru mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi digital menggunakan aplikasi *Quizizz* (Rahman, Kondoy, & Hasrin, 2020). Tim pengabdian akan menjalin komunikasi yang efektif dan intensif dengan mitra sekolah untuk memastikan keberlanjutan program pengabdian ini dan akan memberikan laporan tersebut kepada tim peneliti.

3. HASIL

Deskripsi Umum Hasil Kegiatan

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMA Negeri 2 Pangururan menunjukkan hasil yang positif pada tiga ranah utama, yaitu pemahaman guru, keterampilan teknis dalam membuat media ajar interaktif, dan kesiapan implementasi Quizizz dalam pembelajaran. Kegiatan ini

diikuti oleh 34 orang guru dan dilaksanakan melalui ceramah, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta pendampingan.



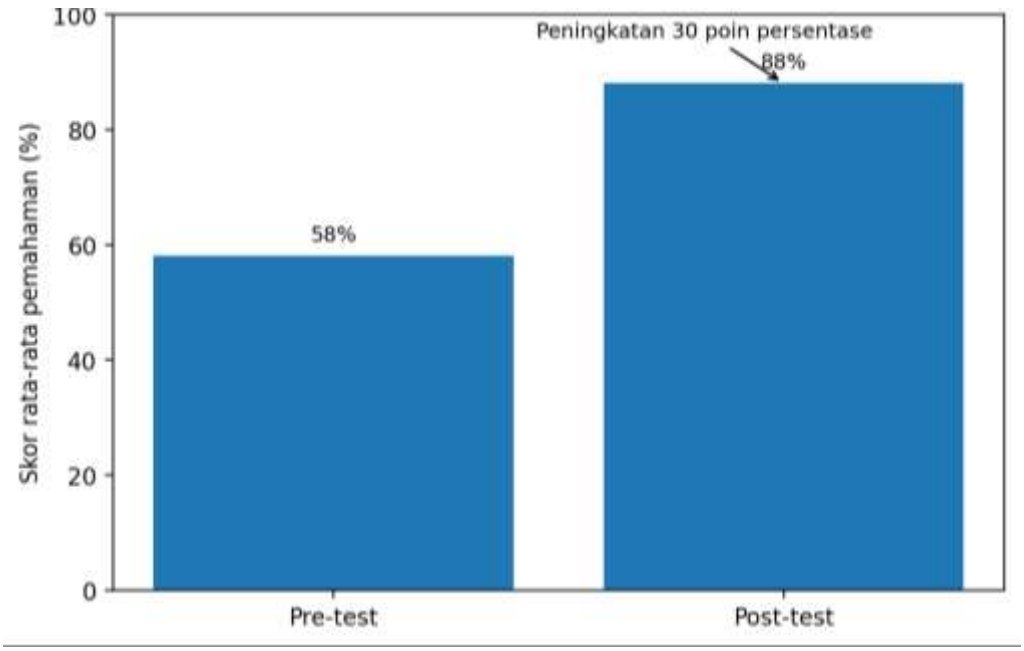
Gambar 3. Tampilan Aplikasi Quizizz

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memperkenalkan aplikasi secara teknis, tetapi juga membantu guru memahami fungsi Quizizz sebagai media pembelajaran berbasis game, alat penilaian formatif, dan sarana untuk membangun suasana kelas yang lebih aktif dan menyenangkan.

Peningkatan Pemahaman Guru terhadap Penggunaan Media Game Quizizz

Sebelum pelatihan, sebagian guru telah mengenal media pembelajaran digital, tetapi belum semua memahami cara mengintegrasikan aplikasi berbasis game ke dalam alur pembelajaran. Pemahaman guru masih cenderung terbatas pada penggunaan teknologi sebagai alat bantu penyampaian tugas, misalnya melalui WhatsApp atau bahan ajar cetak yang dikirim secara daring. Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai memahami bahwa Quizizz dapat dimanfaatkan untuk membuka pembelajaran, mengukur pemahaman awal siswa, melakukan latihan terarah, memberikan umpan balik cepat, dan menutup pembelajaran dengan refleksi hasil belajar.

Hasil pre-test dan post-test memperlihatkan peningkatan skor rata-rata dari 58% menjadi 88%. Artinya, terdapat peningkatan sebesar 30 poin persentase setelah guru mengikuti rangkaian pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi pengenalan fitur, demonstrasi penggunaan, dan praktik langsung membantu guru membangun pemahaman yang lebih utuh mengenai fungsi Quizizz. Guru tidak hanya mengenal fitur kuis, leaderboard, mode live, dan homework/self-paced, tetapi juga memahami bahwa laporan hasil Quizizz dapat dipakai untuk melihat butir soal yang sulit, siswa yang membutuhkan pendampingan, dan materi yang perlu diajarkan ulang (Anggraini, Santi, & Gery, 2020).



Gambar 4. Peningkatan pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan Quizizz.

Peningkatan Keterampilan Guru dalam Menggunakan Quizizz

Keterampilan guru juga mengalami perkembangan yang terlihat selama sesi praktik. Guru dapat membuat akun, memilih jenis aktivitas, menyusun soal, menentukan batas waktu pengerjaan, menambahkan gambar atau media pendukung, mengatur mode permainan, dan membagikan kode kuis kepada peserta. Pada tahap praktik, 90% guru berhasil menyelesaikan minimal satu kuis lengkap dan mengujicobakannya dalam simulasi kelas (Kartiwi & Rostikawati, 2022). Capaian ini penting karena keberhasilan pelatihan tidak hanya diukur dari pemahaman konsep, tetapi juga dari kemampuan guru menghasilkan produk pembelajaran digital yang dapat langsung digunakan.

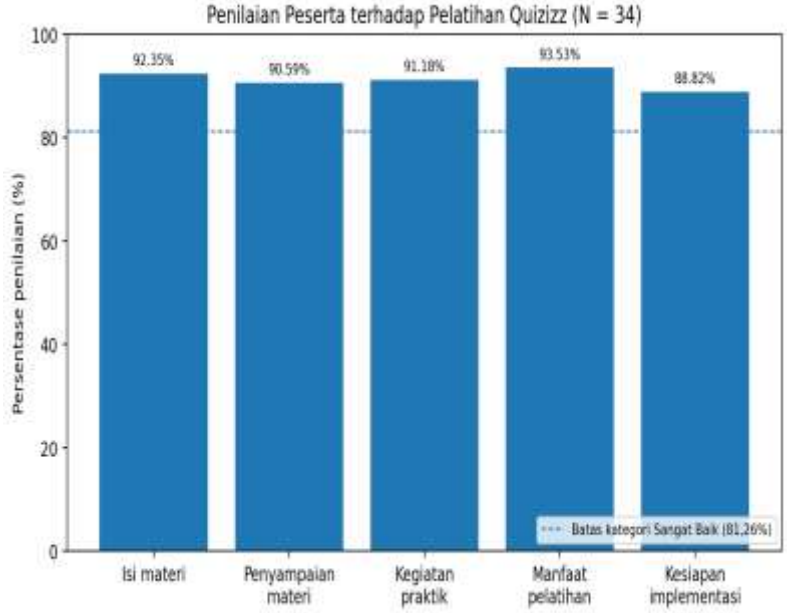
Gambar 5. Pendampingan Guru Menggunakan Quizizz Sebagai Media Ajar

Dari hasil pendampingan, guru menunjukkan kemampuan yang beragam. Guru yang sudah terbiasa menggunakan perangkat digital lebih cepat mengembangkan variasi soal, sedangkan guru yang belum terbiasa membutuhkan bimbingan pada tahap awal, terutama ketika mengatur akun,

memilih template, dan membaca laporan hasil kuis. Meskipun demikian, kegiatan praktik berkelompok membantu peserta saling mendampingi. Guru yang lebih mahir membantu guru lain, sehingga pelatihan berjalan kolaboratif dan tidak hanya bergantung pada instruktur (Indriani, Djafar, Putrisari, & Nurdin, 2024).

Respon Guru terhadap Materi, Penyampaian, dan Praktik Pelatihan

Penilaian peserta terhadap pelaksanaan pelatihan menunjukkan hasil sangat baik. Lima aspek yang dinilai meliputi isi materi, penyampaian materi, kegiatan praktik, manfaat pelatihan, dan kesiapan implementasi. Aspek manfaat pelatihan memperoleh skor tertinggi, yaitu 93,53%, karena peserta menilai Quizizz relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas dan dapat membantu meningkatkan partisipasi siswa. Aspek isi materi memperoleh 92,35%, yang menunjukkan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan guru (Mahendra & Suparya, 2021). Kegiatan praktik memperoleh 91,18%, sedangkan penyampaian materi memperoleh 90,59%. Aspek kesiapan implementasi memperoleh 88,82%; nilai ini tetap berada pada kategori sangat baik, tetapi sekaligus menunjukkan bahwa sebagian guru masih memerlukan pendampingan lanjutan, khususnya dalam menghadapi kendala jaringan internet, ketersediaan perangkat, dan kebiasaan menggunakan media digital secara konsisten.



Gambar 6. Hasil penilaian peserta terhadap pelatihan penggunaan Quizizz.

Berdasarkan kriteria penilaian yang digunakan dalam kegiatan ini, seluruh aspek berada pada rentang 81,26% sampai 100%, sehingga termasuk kategori sangat baik. Rata-rata penilaian keseluruhan mencapai 91,29%. Data ini memperkuat bahwa pelatihan diterima dengan baik oleh peserta dan dinilai relevan dengan kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru. Namun, hasil penilaian juga memberi catatan bahwa keberlanjutan program tetap diperlukan agar penggunaan Quizizz tidak berhenti pada tahap pelatihan, tetapi benar-benar menjadi bagian dari praktik pembelajaran di kelas (Ardiansyah, 2023).

Respon Siswa terhadap Penggunaan Quizizz

Setelah guru mengimplementasikan Quizizz dalam pembelajaran, respon siswa menunjukkan kecenderungan positif. Berdasarkan angket yang diberikan kepada siswa, lebih dari 85% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik, menantang, dan menyenangkan dibandingkan kuis konvensional. Siswa merasa tampilan visual, sistem skor, batas waktu, dan umpan

balik langsung membuat mereka lebih fokus saat menjawab soal. Selain itu, siswa dapat mengetahui hasil pekerjaannya secara cepat sehingga mereka lebih mudah memahami bagian materi yang sudah dikuasai dan bagian yang masih perlu diperbaiki (Aditiyawarman, Sondang, Hanifah, & Kusumayati, 2022).

Temuan ini menunjukkan bahwa Quizizz memiliki fungsi ganda. Di satu sisi, aplikasi ini membantu guru melakukan evaluasi formatif secara cepat. Di sisi lain, Quizizz memberi pengalaman belajar yang lebih dekat dengan karakter siswa yang terbiasa dengan teknologi, visual interaktif, dan aktivitas berbasis tantangan. Dengan demikian, penggunaan Quizizz tidak hanya berdampak pada variasi media ajar, tetapi juga pada keterlibatan emosional siswa selama proses belajar.

Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa

Implementasi Quizizz juga berdampak pada peningkatan partisipasi aktif siswa. Guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias mengikuti kuis, lebih cepat merespons pertanyaan, dan lebih aktif berdiskusi setelah melihat hasil peringkat atau umpan balik soal. Berdasarkan observasi guru dan penilaian aktivitas kelas, partisipasi siswa meningkat sekitar 20% sampai 30% dibandingkan sebelum penggunaan Quizizz. Peningkatan ini tampak dari keberanian siswa menjawab soal, keterlibatan dalam diskusi singkat, dan meningkatnya perhatian siswa selama kegiatan evaluasi berlangsung (Santoso & Sitorus, 2023).

Namun, partisipasi aktif ini tetap perlu diarahkan secara pedagogis. Sistem peringkat dalam Quizizz dapat memotivasi siswa, tetapi guru perlu memastikan bahwa suasana kompetisi tetap sehat dan tidak membuat siswa dengan skor rendah merasa tertinggal. Oleh karena itu, guru didorong untuk menggunakan hasil Quizizz sebagai bahan refleksi, bukan hanya sebagai alat menentukan siapa yang menang atau kalah. Dengan cara ini, Quizizz dapat mendukung pembelajaran yang menyenangkan sekaligus tetap berorientasi pada perkembangan belajar siswa.

Terwujudnya Pembelajaran yang Interaktif dan Menyenangkan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Quizizz berhasil mendorong pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan (Santoso & Sitorus, 2023). Guru memperoleh pengalaman membuat media ajar digital, siswa merespons penggunaan media tersebut secara positif, dan proses pembelajaran menjadi lebih hidup melalui kuis, umpan balik instan, serta diskusi hasil belajar (Salsabila, Habiba, Amanah, Istiqomah, & Difany, 2020). Keberhasilan ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran akan lebih bermakna apabila guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan aplikasi, tetapi juga dibimbing untuk mengaitkan fitur aplikasi dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan evaluasi formatif (Supriadi, Tazkiyah, & Isro, 2021).

Dengan demikian, penggunaan Quizizz di SMA Negeri 2 Pangururan dapat dipandang sebagai langkah awal penguatan literasi digital guru dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil pelatihan menunjukkan kategori sangat baik, tetapi keberlanjutan tetap menjadi faktor penting. Sekolah perlu mendukung ketersediaan jaringan internet, mendorong guru menggunakan Quizizz secara berkala, dan melakukan evaluasi lanjutan agar praktik pembelajaran interaktif ini dapat berjalan konsisten di berbagai mata pelajaran (Jabnabillah & Astiati, 2024).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Ajar Guru yang Interaktif dan Menyenangkan* di SMA Negeri 2 Pangururan telah berhasil mencapai tujuan yang direncanakan. Guru-guru peserta pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai konsep pembelajaran berbasis game dan pengoperasian

Quizizz. Keterampilan teknis mereka dalam membuat dan mengimplementasikan kuis interaktif juga meningkat.

Implementasi Quizizz di kelas pasca-pelatihan mendapat respon positif dari siswa. Mereka merasa pembelajaran lebih menarik, menantang, dan menyenangkan sehingga partisipasi aktif mereka meningkat. Hasil ini menunjukkan bahwa penguasaan media pembelajaran interaktif seperti Quizizz tidak hanya meningkatkan kompetensi profesional guru, tetapi juga berdampak langsung pada kualitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan sesuai tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Saran

a. Keberlanjutan Pelatihan. Sekolah disarankan untuk menyelenggarakan pelatihan lanjutan atau *refreshment training* agar guru dapat memperbarui keterampilan mereka mengikuti perkembangan fitur terbaru Quizizz atau aplikasi sejenis.
b. Integrasi Pedagogis. Guru diharapkan tidak hanya menguasai aspek teknis, tetapi juga terus mengembangkan desain pembelajaran berbasis Quizizz yang mendukung pembelajaran aktif, penilaian formatif, dan penguatan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).
c. Dukungan Fasilitas dan Kebijakan Sekolah. Sekolah perlu mendukung tersedianya fasilitas pendukung seperti jaringan internet yang memadai, perangkat TIK, serta kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
d. Evaluasi Berkelanjutan. Disarankan dilakukan evaluasi berkala terhadap dampak penggunaan Quizizz terhadap hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa, sehingga implementasi media ini terus mengalami perbaikan dan penyesuaian sesuai kebutuhan siswa.

Ekspansi Aplikasi Interaktif Lain. Guru dapat memperluas pengetahuan ke aplikasi interaktif lain (misalnya Kahoot, Wordwall, atau Blooket) untuk memperkaya variasi media pembelajaran dan menyesuaikan dengan karakteristik materi ajar.

Daftar Pustaka

Abdullah, A., Achmad, F. Y. N., & Mayunita, S. (2026). Transparency Of Direct Cash Assistance (BLT) Receipt Services In Bone Kainsetala Village, Bone District, Muna Regency. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 39-45.

Aditiyawarman, M. A., Sondang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Untuk Melaksanakan Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Penelitian*, *7*(1), 24–36. Https://Doi.Org/10.46491/Jp.V7i1.840

Agustina, H. P., & Zannah, S. N. (2020). Analisis Ketrampilan Proses Sains: Fokus Studi Pembiasan Cahaya Melalui Aplikasi Online Quizizz. *Jurnal Kependidikan Betara*, *1*(2), 40–47.

Anggraini, W., Santi, A. U. P., & Gery, M. I. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Untuk Tematik Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Kelas Iii Di Sdn Kebayoran Lama Utara 07 Pagi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Lppm Umj*, *2020*.

Apriyanto, M., Saefullah, A., Mubarock, W. F., Anwar, K., Ternando, A., Lumintao, J., & Ratković, N. (2026). Effectiveness of Digital Management System In Improving Employee Performance at The Mayor's Office of Parepare. Marsiurupan: Journal Of Community Service, 1(1), 43-51.

Ardania, R., Fitriyah, L. A., & Kuswanti, N. (2022). Pengembangan Instrumen Soal Pilihan Ganda Berbantu Aplikasi Quizizz Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia Untuk Peserta Didik Kelas Viii Smp. *Discovery: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, *7*(1). Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.33752/Discovery.V7i1.2414

Ardiansyah, A. (2023). Analisis Sentimen Aplikasi Quizizz Pada Google Play Store Menggunakan Naïve Bayes. *Satin-Sains Dan Teknologi Informasi*, *9*(2), 176–183.

Arzfi, B. P., Desyandri, D., & Mayar, F. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Seni Musik Materi Tangga Nada Diatonis Untuk Mengidentifikasi Hasil Belajar Mahasiswa Pgsd. *Jurnal Basicedu*, *6*(4), 7418–7425. Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i4.3537

Edu, A. L., Damanik, B., Dewi, D. A., Amin, A., & Sharlach, T. (2026). Media Learning Social Studies For Teacher Member MGMP Social Studies Sintang Regency. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 32-42.

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(2), 251. Https://Doi.Org/10.23887/Jp2.V4i2.37038

Indriani, A., Djafar, S., Putrisari, S., & Nurdin. (2024). Literatur Review: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Resiliensi Diri Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, *4*(2), 287–299. Https://Doi.Org/10.53299/Jagomipa.V4i2.634

Jabnabillah, F., & Astiati, S. D. (2024). Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Respon Dengan Kepuasan Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Pi: Mathematics Education Journal*, *7*(2), 57–63. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.21067/Pmej.V7i2.10109

Jahring, J., Herlina, H., Nasruddin, N., & Astrinasari, A. (2022). Pengembangan Instrumen Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Online Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *11*(2), 872–881.

Kartiwi, Y. M., & Rostikawati, Y. (2022). Pemanfaatan Media Canva Dan Aplikasi Quizizz Pada Pembelajaran Teks Fabel Peserta Didik Smp. *Semantik*, *11*(1), 61. Https://Doi.Org/10.22460/Semantik.V11i1.P61-70

Kinanti, M. D., & Subagio, F. M. (2020). Pengembangan Lkpd Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *8*(3), 539–548.

Kristanto, B. P., & Yunianta, T. N. H. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Quizizz Dengan Soal Pisa Konten Quantity. *Edumatica: Jurnal Pendidikan Matematika*, *11*(2), 64–72.

Lestari, W. M., & Abd Rohman, M. A. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Evaluasi Pembelajaran Daring Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Materi Macam-Macam Gaya Kelas Iv Mi Al Ihsan Damarsi. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, *1*(1), 31–39. Https://Doi.Org/Https://Muassis.Journal.Unusida.Ac.Id/Index.Php/Jmpd/Issue/View/1

Lider, G. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Semester 1 Sd Negeri 5 Sangsit. *Indonesian Journal Of Educational Development*, *3*(1), 189–198. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.6575177

Maharani, D., Ramalisa, Y., & Pasaribu, F. T. (2022). *Desain E-Lkpd Berbasis Case Based Learning (Cbl) Dengan Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Materi Persamaan Lingkaran*. Pendidikan Matematika. Retrieved From Https://Doi.Org/10.23971/Eds.V8i2.1707

Mahendra, P. D., & Suparya, K. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Muatan Ipa Tema Wirausaha Siswa Kelas Vi B Sd Negeri 5 Pedungan Tahun Pelajaran 2020/2021. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, *5*(1), 23–31.

Manullang, M., Purba, K., Sinaga, D., Sinaga, A. T. I., & Panigrahi, R. R. (2026). Increase Power Competitive MSMEs Processed Banana Arta Shinda Through Digital Marketing Training and

English Education In Way Sulan Regency. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 1-12.

Ningsih, M. P., Sugiyanti, S., & Ariyanto, L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Dan Active Learning Berbantu Aplikasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi. *Imajiner: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *3*(5), 366–374. Https://Doi.Org/10.26877/Imajiner.V3i5.7732

Nurfadhillah, S., Rachmadani, A., Salsabila, C. S., Yoranda, D. O., Savira, D., Oktaviani, S. N., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Melalui Aplikasi Quiziz Pada Pelajaran Matematika Vi Sdn Karang Tengah 06. *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(2), 280–296.

Panjaitan, L., Simbolon, J. M. A., Mobo, F. D., & Purba, A. A. (2026). The Impact of Socioeconomic Differences on Multicultural Learning Experiences in School Base: Studies Case Wrong One Elementary School in Indonesia. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 1-10.

Prabonto, A., Sa'ban, L. A., Wijaya, A. A. M., Munthe, M. N. B., & Panigrahi, R. R. (2026). Baubau City Transportation Department Strategy Towards Regulation And Supervision Of Illegal Parkingin Baubau City. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST),* 1(2), 58-68.

Purba, Y. O., Septiwiharti, D., Rumahorbo, E. S. P., & Marra, E. (2026). Correlation Efficacy Self Academic with Readiness Psychological Student in Face Exam End of Semester. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(1), 11-18.

Rahman, R., Kondoy, E., & Hasrin, A. (2020). Penggunaan Aplikasi Quizziz Sebagai Media Pemberian Kuis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *4*(3). Https://Doi.Org/10.58258/Jisip.V4i3.1161

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.

Saadoon, A. R., Sharlach, T. M., Al, J. A. A. A. J., & Nasution, I. A. U. (2026). The Ur III Governor Ur-Mes and Urusagrig from an Iraqi Perspective. *Journal of Social and Society Tarombo (JSST)*, 1(2), 46-57.

Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa Sma. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, *4*(2), 163–172. Https://Doi.Org/10.22437/Jiituj.V4i2.11605

Santoso, T. N. B., & Sitorus, D. S. (2023). Efektivitas Pembelajaran Ekonimo Melalui Aplikasi Quizizz Di Era Pandemi. *Jurnal Teknodik*, *27*, 13–24. Retrieved From Https://Jurnalteknodik.Kemdikbud.Go.Id/Index.Php/Jurnalteknodik/Article/View/1013

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *4*(2), 195. Https://Doi.Org/10.31764/Jpmb.V4i2.4112

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. Retrieved From Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/Id/Eprint/18577

Septiwiharti, D., Purba, Y. O., Sadat, A., Shaikh, Z. H., & Mardina, D. (2026). Empowerment Public DTW Bantimurung Based Language English in Bantimurung District, Maros Regency, South Sulawesi. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 22-31.

Supriadi, N.-, Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2021). Penerapan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring Di Era Covid-19. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, *5*(1), 42. Https://Doi.Org/10.36279/Apsmi.V5i1.101

Widodo, U., Maku, H., Mujiyanto, M., Shadikah, A. A., & Banjarnahor, D. N. (2026). Strengthening

the Buddhist Community Economy Through the Development of Sustainable Durian Plantations Based on Religious Values. *Marsiurupan: Journal Of Community Service*, 1(1), 13-21.

Wijaya, W. M. (2022). Pengembangan Instrumen Penilaian Ipa Menggunakan Aplikasi Quizizz. *Snhrp*, 843–849. Retrieved From Https://Snhrp.Unipasby.Ac.Id/Prosiding/Index.Php/Snhrp/Article/View/398

Winarti, L., & Indawati, N. (2021). Pengembangan E-Evaluation Berbasis Nilai Karakter Berbantuan Aplikasi Quizizz Pada Tema 6 Kelas V. *Prosiding Seminar Nasional Pgsd Unikama*, *5*(1), 289–300.

Yulianto, T., & Wibowo, F. A. (2026). Revisiting divine sovereignty and righteous suffering: A critical theological analysis of the Book of Job. *Journal of Social and Society Tarombo* (JSST), 1(1), 19-30.