

## **Pemberdayaan Guru Melalui Workshop Quizizz untuk Meningkatkan Keterampilan Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka**

**Dian Permatasari Kusuma Dayu<sup>1</sup>, Niken Dwi Setyaningsih<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>2</sup> SDN 1 Jogopaten Kebumen, Indonesia

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Dian Permatasari Kusuma Dayu

**E-mail:** [diandayu@unesa.ac.id](mailto:diandayu@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Pemberdayaan guru dalam era digital menjadi krusial, terutama pada penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan teknologi. Salah satu pendekatan inovatif adalah melalui workshop penggunaan Quizizz, platform pembelajaran interaktif berbasis digital. Workshop ini bertujuan meningkatkan keterampilan digital guru untuk mendesain evaluasi kreatif dan menarik. Hasil dari pelatihan workshop menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan digital peserta. Sebelum pelatihan, terdapat beberapa guru yang merasa belum percaya diri menggunakan teknologi dalam evaluasi. Setelah mengikuti workshop, Guru mampu menciptakan evaluasi berbasis proyek dengan integrasi Quizizz yang lebih menarik bagi siswa. Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan media pembelajaran Quizizz sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar (SD). Quizizz adalah platform berbasis web yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif untuk siswa. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melibatkan partisipasi aktif dari guru-guru Sekolah Dasar dalam sebuah program pengabdian yang dilakukan di sekolah dasar daerah Kebumen.

**Kata kunci** - Guru, Quizizz, Pemberdayaan

### **Abstract**

Empowering teachers in the digital era is crucial, especially in implementing the Independent Curriculum which emphasizes project and technology-based learning. One innovative approach is through workshops on using Quizizz, a digital-based interactive learning platform. This workshop aims to improve teachers' digital skills to design creative and interesting evaluations. The results of the workshop training showed a significant increase in participants' digital skills. Before the training, there were several teachers who did not feel confident using technology in evaluation. After attending the workshop, the teacher was able to create a project-based evaluation with Quizizz integration that was more interesting for students. This service aims to explore the application of Quizizz learning media as a tool to improve the quality of learning at the elementary school (SD) level. Quizizz is a web-based platform that allows teachers to create interactive quizzes for students. The implementation of this service activity involves the active participation of elementary school teachers in a service program carried out in elementary schools in the Kebumen area.

**Keywords** - Teacher, Quizizz, Empowerment

## PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan fleksibilitas dan relevansi pembelajaran. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Namun, implementasi Kurikulum Merdeka juga menuntut guru untuk memiliki keterampilan digital yang memadai, khususnya dalam memanfaatkan teknologi pendidikan guna menciptakan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan era digital. Era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, keterampilan digital menjadi salah satu kebutuhan utama bagi guru dalam menunjang pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pada fleksibilitas pembelajaran, pemanfaatan teknologi, dan pemberdayaan siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu alat digital yang semakin populer dan dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan adalah Quizizz.

Permasalahan yang dihadapi adalah masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Selain itu, minimnya pelatihan dan pendampingan terkait teknologi pendidikan menjadi kendala utama dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Salah satu solusi yang dapat diambil adalah melalui pemberdayaan guru melalui workshop berbasis teknologi, seperti penggunaan Quizizz. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru untuk membuat kuis, latihan, atau penilaian yang dapat dilakukan secara online maupun offline. Penggunaan Quizizz tidak hanya meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

Media pembelajaran Quizizz merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, survei, atau permainan edukatif. Platform ini menawarkan berbagai fitur seperti visual menarik, real-time feedback, dan laporan analisis hasil pembelajaran. Melalui platform ini, siswa dapat belajar dengan lebih antusias, sementara guru dapat mengukur hasil pembelajaran secara efektif. Namun, tidak semua guru merasa percaya diri dalam memanfaatkan teknologi seperti Quizizz. Oleh karena itu, diperlukan program pemberdayaan yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterampilan digital guru dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui workshop. Artikel ini akan membahas pentingnya pemberdayaan guru melalui workshop Quizizz dan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Aplikasi Quizizz ini memiliki banyak manfaat pada pembelajaran Bahasa Inggris. Sudah terbukti bahwa aplikasi Quizizz sangat membantu dalam melatih listening skill yaitu, penggunaan fitur audio Quizizz dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam memahami arti kata, dapat membantu memperbaiki kemampuan siswa dalam menebak kata, dan dapat memperbaiki kemampuan siswa dalam mengenali suara yang khas (Fadlilah & Ma'rifah, 2022).

Penerapan media pembelajaran Quizizz sebagai media pembelajaran menawarkan berbagai keunggulan, seperti meningkatkan keterlibatan siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan adanya fitur umpan balik langsung, Quizizz membantu guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa secara real-time dan mengidentifikasi area yang perlu lebih diperhatikan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana penggunaan Quizizz dapat memperkaya pengalaman belajar di kalangan guru dan siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi ini dalam pendidikan, diharapkan dapat memperluas cakupan pembelajaran yang efektif dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih baik di tingkat sekolah dasar.

Untuk meringankan kesulitan yang dihadapi oleh guru di SDN, kami mengusulkan penggunaan Quizizz sebagai alat pembelajaran. Quizizz adalah sarana pendidikan yang mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa melalui kuis. (Purba, 2019). Menurut penelitian, menggunakan Quizizz sebagai alat pendidikan dapat membantu meningkatkan fokus dan

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

keterlibatan siswa dalam belajar. Terdapat perbedaan proses pembelajaran yang signifikan antara kelas yang menggunakan media Quizizz berbasis smartphone dan kelas yang tidak menggunakan media Quizizz. Menggunakan media Quizizz untuk belajar juga dapat membantu mempromosikan pemikiran kreatif. (Wihartanti et al., 2019). Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif (Hidayati & Aslam, 2021). Guru sebagai nahkoda dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan situasi kondusif selama proses pembelajaran berlangsung untuk menuju tercapainya tujuan belajar (Linda & Abdullah, 2018). Pemberdayaan guru melalui workshop Quizizz bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis dalam menggunakan teknologi ini sebagai bagian dari proses pembelajaran. Workshop ini dirancang agar guru tidak hanya memahami cara menggunakan Quizizz, tetapi juga mampu mengintegrasikannya dalam pengajaran mereka.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah Metode Workshop, suatu bentuk pembelajaran yang fokus pada interaksi langsung antara peserta dengan instruktur atau fasilitator. Dalam workshop, peserta aktif terlibat dalam kegiatan belajar yang praktis dan interaktif, seperti diskusi kelompok, latihan, dan simulasi. Pada kegiatan ini terdapat 3 tahapan yaitu: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi

### **1. Persiapan**

Pada tahap persiapan, langkah pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tingkat keterampilan digital guru melalui survei atau wawancara. Hal ini penting untuk menyesuaikan materi workshop dengan tingkat pemahaman peserta, sehingga workshop dapat efektif untuk semua peserta, baik yang baru mengenal teknologi maupun yang sudah berpengalaman. Setelah mengetahui kebutuhan peserta, langkah selanjutnya adalah menyusun kurikulum workshop yang jelas dan sistematis. Kurikulum ini mencakup pengenalan dasar-dasar Quizizz, pembuatan kuis interaktif, penggunaan fitur analitik, serta cara mengintegrasikan Quizizz dengan Kurikulum Merdeka.

### **2. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan, workshop dimulai dengan pengenalan dasar mengenai platform Quizizz. Guru diperkenalkan dengan fitur-fitur utama seperti cara membuat kuis, memilih tipe soal (pilihan ganda, isian, dll.), serta pengaturan kuis seperti timer dan urutan soal. Peserta diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan kuis, sehingga para guru dapat merasakan langsung manfaat dan kemudahan yang ditawarkan oleh platform quizizz. Selama workshop, guru juga akan diberikan pelatihan tentang bagaimana mengintegrasikan Quizizz dengan pendekatan berbasis kompetensi dari Kurikulum Merdeka. Pada kegiatan ini para guru diajarkan bagaimana menyusun pembelajaran yang lebih fleksibel, berbasis hasil belajar yang terukur, dan menggunakan Quizizz untuk mendukung pencapaian kompetensi dasar.

### **3. Evaluasi**

Pada tahap evaluasi, lebih berfokus pada penerapan nyata keterampilan yang telah diperoleh oleh guru setelah mengikuti workshop. Pada tahap ini, guru diminta untuk mengimplementasikan Quizizz dalam proses pembelajaran mereka di kelas dan melaporkan hasilnya. Evaluasi ini mencakup pengamatan terhadap penggunaan platform oleh guru dalam konteks pembelajaran, serta sejauh mana mereka dapat mengintegrasikan penggunaan Quizizz untuk meningkatkan interaksi dengan siswa dan mendukung pencapaian kompetensi dasar sesuai Kurikulum Merdeka. Data yang diperoleh melalui laporan hasil kuis dan analitik Quizizz juga menjadi indikator yang penting untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan workshop ini dihadiri oleh guru-guru SDN 1 Jogopaten, Kebumen yang berjumlah 30 orang. Kegiatan ini berlangsung selama 2 hari. Pada hari pertama, instruktur

---

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

memberikan materi terkait pemahaman media pembelajaran digital dan tutorial penggunaan aplikasi quizizz sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. Pada hari kedua, kegiatan pendampingan oleh instruktur kepada guru-guru untuk membuat media digital menggunakan aplikasi quizizz dan wordwall. Serta pada hari ketiga, guru-guru mengimplementasikan media tersebut di dalam kelas (Wiwik Antari et al., 2019). Hasil yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi quizizz dan wordwall; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz dan wordwall sesuai dengan bidang studi Pelajaran; 3) Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi quizizz dan wordwall; 4) serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital berbantuan quizizz dan wordwall (Agustina & Zannah, 2020). Adapun beberapa dokumentasi kegiatan ini adalah sebagai berikut.



**Gambar 1.**  
Penyampaian materi Quizizz



**Gambar 2.**  
Pengunduhan materi media quizizz



**Gambar 3.**  
Pelaksanaan praktek menggunakan media Quizizz

Berdasarkan penilaian dan hasil evaluasi program pengabdian masyarakat oleh tim pelaksana PKM dapat memberikan dampak yang positif yakni:

- a. Workshop ini secara langsung meningkatkan keterampilan digital guru, yang sangat penting dalam era pembelajaran berbasis teknologi saat ini. Dengan penguasaan platform edukasi seperti Quizizz, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa pada proses pembelajaran. Keterampilan ini juga mendukung guru untuk beradaptasi dengan Kurikulum Merdeka yang menuntut penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Guru yang terampil dalam memanfaatkan alat digital dapat lebih efektif dalam mengelola kelas dan menilai kemajuan siswa secara lebih objektif dan terukur.
- b. Pemberdayaan guru dengan keterampilan digital melalui platform seperti Quizizz mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Dengan kemampuan untuk membuat kuis interaktif yang menyesuaikan dengan kebutuhan siswa, guru dapat menerapkan pendekatan yang lebih personal sesuai dengan kurikulum yang relevan. Keterampilan ini memungkinkan guru untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa, sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang lebih besar untuk pembelajaran yang adaptif dan berbasis kompetensi. Dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini para guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga apa yang menjadi permasalahan didalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dengan menggunakan aplikasi digital quizizz dan wordwall ini. Diharapkan para guru dapat mengaplikasikan ke dalam proses pembelajaran dengan menggunakan aplikasi digital quizizz dan wordwall ini (Pratama et al., 2021).
- c. Workshop ini juga mendorong kolaborasi antara guru dalam berbagi pengalaman dan ide mengenai cara memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Dengan membekali guru dengan alat yang dapat digunakan secara mandiri, seperti Quizizz, mereka dapat berbagi kuis dan materi pembelajaran dengan rekan-rekan mereka. Hal ini menciptakan ekosistem pendidikan yang lebih inovatif dan saling mendukung, di mana guru saling membantu dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan

Manfaat aplikasi Quizizz ini juga dapat dilihat bagi guru dan murid. Selain mudah diakses, aplikasi Quizizz juga dapat membantu guru dalam melihat statistik nilai siswa pada setiap soal secara detail (Setiyani et al., 2021). Selain itu, akan ada grading otomatis dan analisis butir soal dari Quizizz yang dapat diunduh berupa file excel (Aini, 2019). Quizizz merupakan aplikasi permainan edukatif

yang bersifat naratif dan fleksibel. Selain dapat digunakan untuk menyampaikan materi, Quizizz juga berfungsi sebagai media evaluasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Kegiatan belajar di rumah berpotensi menjadi monoton bagi siswa. Oleh karena itu, dengan adanya kemudahan akses media pembelajaran saat ini, guru dapat memanfaatkan dan mengembangkan media evaluasi menggunakan aplikasi Quizizz, sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai, (Yuma, 2020).

## **KESIMPULAN**

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim pengabdian dapat ditarik simpulan sebagai berikut: dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat membantu permasalahan para guru agar dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif. Selain itu, Pengabdian masyarakat melalui pemberdayaan guru dalam bentuk workshop Quizizz untuk meningkatkan keterampilan digital merupakan langkah penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Workshop ini tidak hanya memberikan pelatihan teknis mengenai penggunaan alat digital seperti Quizizz, tetapi juga berfokus pada pengembangan kompetensi pedagogik guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yang lebih fleksibel, adaptif, dan berbasis pada kompetensi siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran Quizizz untuk pembelajaran jenjang pendidikan dasar dan menengah di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6
- Fadlilah, A., & Ma'rifah, U. (2022). Enhancing students' listening skill through Quizizz Audio feature in online learning at Jiarawanon-Utis 4 School. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 13(1), 91–102. <https://doi.org/10.26877/eternal.v13i1.10883>
- 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>.
- Kusuma, Y. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Daring) Fisika Pada Materi Usaha Dan Energi Kelas X MIPA Di SMA Masehi Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020. *Sanata Dharma University.am*, 8(1), 31–43.
- Linda, E., & Abdullah, T. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Dengan Strategi Crossword Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Ips Siswa Kelas VIII SMP Negeri 8 Banda Aceh. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/jimps.v3i2.7669>.
- Ratama, A., Chan, F., & Budiono, H. (2021). Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Penilaian Pengetahuan Berbasis Daring Pada Pembelajaran Jarak Jauh di Kelas V Sekolah Dasar. Universitas Jambi.
- Setiyani, S., Sumarwati, S., Astuti, A. D., Santi, D. P. D., & Suprayo, T. (2021). Using Quizizz Application to Make Online Evaluations during Covid-19 Pandemic: Teacher Competency Training. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 19–29. <https://doi.org/10.29062/engagement.v5i1.639>
- Wiwik Antari, N. M., Arini, N. W., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantuan Media Gambar Terhadap Keterampilan Berbicara. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 174. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.18160>
- Yuma, F. M., Sapta, A., & Parini, P. (2022). Pelatihan Penggunaan Game Quizizz dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Tentang Perangkat Komputer. *Jurnal Pemberdayaan Sosial*, 2(1), 99–104