

**PKM PELATIHAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL MENGGUNAKAN QUIZZIZ  
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU DI MTS DARUL IMAN  
PANDEGLANG**

Kristiyanto<sup>1</sup>, Saring Ariyanto<sup>2</sup>, Lisa Qurrota A'yun<sup>3</sup>, Nita Alawiyah<sup>4</sup>, Indriyani<sup>5</sup>, Ana Fauziyah<sup>6</sup>  
Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta  
E-mail: \*[pkmbantenquizziz@gmail.com](mailto:pkmbantenquizziz@gmail.com)

**ABSTRAK**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru MTs Darul Iman Pandeglang melalui pelatihan penggunaan platform *Quizizz* sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif dalam lima tahapan, yaitu observasi awal, identifikasi kebutuhan, persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Pelatihan dilaksanakan secara daring dan diikuti oleh 19 guru dari berbagai sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru dalam membuat dan mengimplementasikan kuis berbasis digital. Sebanyak 95% peserta mampu menyusun soal menggunakan *Quizizz* secara mandiri, dan 80% guru mengalami peningkatan dalam penerapan pembelajaran berbasis TIK. Pelatihan ini berhasil membiasakan guru dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru.

**Kata kunci**

**Pelatihan Guru, Quizizz, Literasi Digital, Pembelajaran Interaktif, Kurikulum Merdeka**

**ABSTRACT**

*The digital transformation in education demands that teachers have the ability to integrate technology into the learning process. However, many teachers still do not optimally utilize digital learning media. This community service activity aims to improve the digital competence of teachers at MTs Darul Iman Pandeglang through training in the use of the Quizizz platform as an interactive learning medium. The activity was carried out using a participatory and collaborative approach in five stages: initial observation, needs identification, preparation, training, and evaluation. The training was conducted online and attended by 19 teachers from various schools. The evaluation results showed a significant improvement in teachers' skills in creating and implementing digital-based quizzes. Ninety-five percent of participants were able to independently create questions using Quizizz, and 80% of teachers experienced improvements in their application of ICT-based learning. This training successfully familiarized teachers with the use of digital technology in learning and supported the implementation of the Independent Curriculum. This activity demonstrated that technology-based training can be an effective solution for improving teachers' professional competence.*

**Keywords**

**Teacher Training, Quizizz, Digital Literacy, Interactive Learning, Independent Curriculum**

## 1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Kurikulum Merdeka turut mendorong penggunaan media digital guna menciptakan pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan siswa abad ke-21 (Science & Policy, 2017). Salah satu media yang potensial adalah *Quizizz*, platform kuis interaktif berbasis permainan yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Wardah et al., 2021). Namun, tidak semua guru mampu mengoptimalkan penggunaannya karena keterbatasan literasi digital dan minimnya pelatihan.

Kondisi ini juga ditemukan di MTs Darul Iman Pandeglang. Meskipun telah tersedia sarana TIK, mayoritas guru masih mengandalkan metode konvensional. Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan yang fokus pada pemanfaatan *Quizizz* sebagai media pembelajaran. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan pelatihan penggunaan *Quizizz* bagi guru MTs Darul Iman serta mengevaluasi dampaknya terhadap peningkatan keterampilan digital dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dengan pendekatan partisipatif dan kolaboratif. Guru-guru MTs Darul Iman Pandeglang dilibatkan secara aktif sebagai subjek dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi program. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya penggunaan platform *Quizizz*.

Pelatihan dilaksanakan melalui lima tahapan utama. Tahap pertama adalah pra-pelaksanaan yang mencakup sosialisasi program serta identifikasi kebutuhan guru melalui survei dan wawancara. Data yang diperoleh digunakan untuk menyusun modul pelatihan yang sesuai dengan tingkat literasi digital peserta. Materi pelatihan meliputi pengenalan dasar-dasar penggunaan *Quizizz*, pembuatan kuis interaktif, pemanfaatan fitur analitik, serta integrasi dengan Kurikulum Merdeka. Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan yang dilakukan secara daring dan bersifat praktis. Guru dilatih untuk membuat akun, menyusun soal, mengelola kelas virtual, serta mengunduh dan membaca hasil evaluasi pembelajaran melalui *Quizizz*. Tahap ketiga adalah penerapan teknologi, di mana guru menggunakan perangkat pribadi seperti laptop atau smartphone dengan dukungan koneksi internet. Mereka juga diajarkan untuk berbagi kuis dan materi secara kolaboratif melalui pustaka *Quizizz*. Selanjutnya, tahap keempat adalah pendampingan dan evaluasi. Evaluasi dilakukan secara berkelanjutan melalui tiga tahap, yaitu evaluasi awal (baseline), tengah (formative), dan akhir (summative). Evaluasi mencakup pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi digital guru, pemantauan implementasi platform di kelas, pengumpulan umpan balik dari peserta, serta analisis dampak terhadap kualitas pembelajaran. Tahap terakhir adalah keberlanjutan program, di mana guru didorong untuk mengimplementasikan *Quizizz* secara mandiri dalam pembelajaran dan melaporkan hasilnya.

Hasil kuis dan data analitik digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana platform digital ini mampu meningkatkan interaksi siswa dan mendukung pencapaian kompetensi dasar. Keberhasilan program ini juga ditopang oleh partisipasi aktif mitra. MTs Darul Iman menyediakan data pendukung untuk analisis kebutuhan, berpartisipasi dalam forum diskusi (FGD), serta mengidentifikasi guru-guru potensial sebagai agen perubahan

(*champion*). Selain itu, mitra turut menyediakan sarana prasarana pelatihan seperti ruang pelatihan, akses internet, dan perangkat TIK. Koordinasi peserta juga difasilitasi oleh kepala sekolah dan wakil kepala sekolah agar pelatihan berjalan tanpa mengganggu proses belajar mengajar di sekolah.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim pelaksana berjalan sesuai dengan rencana dan tahapan yang telah disusun. Pelaksanaan terdiri atas lima tahapan, yaitu observasi awal, identifikasi permasalahan, persiapan kegiatan, pelatihan inti, dan evaluasi hasil. Pada tahap awal, tim melakukan observasi untuk menentukan mitra yang tepat dan bersedia terlibat aktif dalam program. MTs Darul Iman Pandeglang dipilih sebagai mitra karena memiliki kebutuhan yang relevan, yakni peningkatan keterampilan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan teknologi, khususnya media evaluasi digital seperti Quizizz, ke dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh kurangnya pelatihan yang terarah dan minimnya pengalaman praktis dalam menggunakan platform digital. Berdasarkan temuan tersebut, tim menyusun modul pelatihan yang mencakup materi dasar penggunaan Quizizz, pembuatan kuis interaktif, serta pengintegrasian dengan Kurikulum Merdeka.

Tahap pelaksanaan inti dilakukan secara daring melalui platform Zoom pada 13 Juni 2025 dan diikuti oleh 19 peserta, yang terdiri dari guru-guru MTs Darul Iman dan beberapa guru dari sekolah lain. Materi disampaikan secara terstruktur oleh tim pelaksana, meliputi pengenalan fitur Quizizz, pembuatan akun, penyusunan soal, dan pendampingan langsung dalam praktik membuat kuis digital. Respon peserta sangat positif; sesi tanya jawab berlangsung aktif, dan sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme tinggi selama kegiatan. Evaluasi dilakukan untuk mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru.

**Tabel 1. Perbandingan sebelum dan sesudah kegiatan pendampingan**

No	Sebelum Pendampingan	Sesudah Pendampingan
1	Keterbatasan kemampuan guru untuk membuat soal atau kuis yang berbasis digital	Meningkatnya kemampuan guru untuk membuat soal atau kuis berbasis digital mencapai 95%
2	Minim keterampilan guru dalam pembelajaran berbasis digital	Memaksimalkan keterampilan guru dalam pembelajaran menggunakan digital mencapai 80%
3	Guru belum terbiasa menggunakan pembelajaran yang berbasis digital terutama membuat soal atau kuis dengan Quizizz.	Membiasakan guru menggunakan platform media pembelajaran berbasis digital terutama Quizizz.

Berdasarkan hasil perbandingan sebelum dan sesudah pelatihan, terdapat peningkatan signifikan dalam keterampilan guru dalam membuat kuis digital menggunakan Quizizz. Sebanyak 95% peserta menunjukkan kemampuan membuat soal secara mandiri, sementara 80% guru mengalami peningkatan dalam penerapan pembelajaran berbasis

digital secara umum. Selain itu, pelatihan ini juga berhasil membiasakan guru untuk mulai mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran, yang sebelumnya belum terbiasa mereka lakukan. Adapun luaran konkret dari kegiatan ini adalah tersusunnya modul pelatihan penggunaan Quizizz dan peningkatan keterampilan praktis guru dalam menyusun dan menggunakan kuis digital, jurnal yang dipublikasikan serta video pelatihan pembuatan quizizz. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru dan memberikan kontribusi nyata dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di lingkungan madrasah.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan pembelajaran digital menggunakan platform Quizziz di MTs Darul Iman Pandeglang memberikan dampak positif bagi para guru. Mereka tidak hanya menjadi lebih terbiasa menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, tetapi juga lebih percaya diri dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menyenangkan. Quizziz terbukti membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik, serta memudahkan evaluasi pembelajaran secara langsung. Pemberdayaan guru melalui pelatihan ini membuka wawasan baru tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan, terutama di era digital saat ini.

Pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan, terutama dalam penggunaan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini menjadi salah satu bentuk inovasi pendidikan yang relevan dengan kebutuhan zaman dan selaras dengan transformasi pendidikan di era digital.

#### 5. SARAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan ini, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan, antara lain:

1. Pelatihan berkelanjutan, agar manfaatnya lebih maksimal, kegiatan pelatihan sebaiknya dilakukan secara rutin dan bertahap, sehingga guru dapat terus mengembangkan kemampuan digital mereka.
2. Guru-guru saling mendorong untuk berbagi pengalaman dan strategi pembelajaran digital agar tumbuh budaya belajar bersama dan saling mendukung.
3. Perlu dilakukan evaluasi dalam proses pembelajaran, agar penggunaannya bisa terus disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, H. (2021). Peningkatan model SAMR serta penerapannya untuk pembelajaran online yang mendalam. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42026>
- Hannigan, K. (2021). Vygotsky and Internet Grooming: The Darker Side of ZPD and Scaffolding (pp. 23–40). [https://doi.org/10.1007/978-3-030-55841-3\\_2](https://doi.org/10.1007/978-3-030-55841-3_2)
- Is, W., Pedagogical, T., & Knowledge, C. (2013). What Is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? matthew j . koehler , punya mishra , and william cain, michigan state university. 2008. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>

- Mahardika, A. I., Alkaf, N., & Saputra, B. (2022). Pelatihan Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Digital Menggunakan Quizizz bagi Guru di Kota Banjarmasin. *10(1)*, 1-9.
- Prasetyo, H., & Dewi, K. (2023). Penggunaan teknologi pertanian presisi dalam meningkatkan produktivitas petani. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, *10(1)*, 55-67.
- Santoso, B. (2018). *Pemberdayaan masyarakat dalam perspektif pembangunan berkelanjutan*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Science, J. R. C., & Policy, F. O. R. (2017). European Framework for the Digital Competence of Educators.
- Supriyadi, A., Nugroho, T., & Sari, R. (2022). Dampak pelatihan kewirausahaan berbasis teknologi terhadap pendapatan masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*, *5(2)*, 112-125. <https://doi.org/xxxx>
- Supriyanto, & Sari, D. S. P. (2024). Meningkatkan Softskill Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Pembelajaran Tematik di Madrasah Ibtidaiyah. *Andragogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *4(2)*, 79-93. <https://doi.org/10.31538/adrg.v4i2.1300>
- Wardah, A., Hidayat, M. T., Amin, S. M., & Hartatik, S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika melalui Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5(5)*.