

PELATIHAN LITERASI DIGITAL QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TEKNOLOGI SISWA DI MI ASY-SYIFA

Wiwinda¹, Chintya Sari², Putri Mustriana Mukhasonah³, Septi Rahayu⁴, Ullik Nurhalimah⁵, Dkk

Universitas islam negeri fatmawati sukarno Bengkulu

wiwinda@mail.uinfasbengkulu.ac.id, chintyasari2604@gmail.com, mustrianaputri@gmail.com,
septirahayu549@gmail.com, nurhalimahulik@gmail.com

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.

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.

Pendahuluan

Menurut Langeveld dan Faizah, pendidikan yaitu hubungan yang terjadi antara orang dewasa dengan anak-anak pada suatu keadaan dimana pekerjaan mendidik itu berlangsung. Pendidikan merupakan kebutuhan dasar manusia (Desi Nursyifa Ramdhani, 2023). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah mengembangkan Kurikulum Merdeka pada Februari 2022 sebagai salah satu program pembelajaran Merdeka dalam rangka meningkatkan kualitas peserta didik. Kurikulum Merdeka merupakan kelanjutan dari gagasan pembenahan sistem pendidikan nasional yang selama ini tampaknya

sangat perlu untuk dikembangkan. Pemerintah menyiapkan salah satu sarana dan sumber edukatif yaitu platform Merdeka sehingga membantu guru dalam kegiatan pembelajaran agar terlaksana dengan baik, serta guru lebih inovatif dengan melibatkan peran teknologi (Halawa et al., 2024)

Dalam era informasi yang didorong oleh teknologi, literasi digital menjadi keterampilan yang krusial. Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, masyarakat dituntut untuk memahami teknologi dengan baik dan sadar akan pentingnya literasi digital (Restianty, 2018). Masyarakat harus sadar akan pentingnya literasi digital. Literasi digital memungkinkan individu untuk mengoptimalkan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi digital, seperti akses ke informasi, komunikasi global, kolaborasi, dan aktif dalam dunia digital (Utami & Febriant, 2023). Menurut Rahayu, di dalam penggunaan teknologi terdapat minat individu untuk menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi, hal ini di kenal sebagai literasi digital, literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai, mengatur dan mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital (Syukriady & Patimah, 2023).

Kegiatan evaluasi dilakukan secara sadar oleh guru yang bertujuan untuk memperoleh kepastian mengenai keberhasilan belajar siswa dan memberikan masukan kepada guru mengenai apa yang dia lakukan dalam kegiatan pengajaran. Evaluasi harus dilakukan secara sistematis dan kontinu agar dapat menggambarkan kemampuan para siswa yang dievaluasi. Seorang guru yang merasa bertanggung jawab atas penyempurnaan pengajarannya, maka ia harus mengevaluasi pengajarannya itu agar ia mengetahui perubahan apa yang seharusnya diadakan (WD et al., 2022).

Dalam evaluasi pembelajaran, penting untuk mencari evaluasi pembelajaran yang efisien untuk peserta didik, terutama dalam mata pelajaran Matematika. Salah satu alat evaluasi yang dapat digunakan adalah evaluasi pembelajaran menggunakan Quizizz. Quizizz adalah sebuah aplikasi web dan mobile yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengambil kuis interaktif. Quizizz dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran, evaluasi, dan hiburan (Zaeni, 2022).

Aplikasi Quizizz merupakan sebuah webtool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat diakses secara luas oleh peserta didik tanpa harus bertatap muka langsung. Aplikasi quizizz dilengkapi dengan karakter tema, avatar, dan music yang bisa dijadikan sebagai hiburan untuk siswa saat proses pembelajaran dan mengerjakan soal latihan. Quizizz juga dapat memicu persaingan antar siswa karena aplikasi quizizz memberi peringkat secara otomatis saat siswa menyelesaikan kuis dan soal latihan. Hal tersebut dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan fokus siswa dalam mengerjakan kuis dan soal latihan. Selain itu, quizizz dapat digunakan sebagai bahan evaluasi materi pembelajaran. Perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang inovatif oleh guru yang dapat membuat siswa tidak sadar bahwa ia sedang belajar sambil bermain. Siswa menikmati proses belajar yang menyenangkan karena belajar sambil bermain (Rahayu, 2024)

Peneliti sebelumnya telah melakukan banyak penelitian tentang penggunaan aplikasi quizizz baik pendidikan sebagai proses interaksi antara pendidik dan peserta didik (Langeveld & Faizah) mengalami transformasi melalui Kurikulum Merdeka (Kemdikbudristek, 2022) yang menekankan fleksibilitas dan pemanfaatan teknologi (Halawan, 2024), di mana literasi digital menjadi krusial untuk mengoptimalkan pembelajaran di era teknologi (Restianty, 2018; Utami & Priyon, 2023). Evaluasi pembelajaran yang efektif (Popham & Baker dalam WD, 2022) kini dapat dilakukan secara interaktif melalui platform seperti Quizizz yang terbukti meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi (Zaeni Abu, 2022; Rahayu, 2024), menunjukkan bagaimana integrasi teknologi mendukung pendidikan modern yang lebih adaptif dan menarik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif quizizz, sebagai media berbasis web untuk menilai pembelajaran kognitif di MI Asy- Syifa. Sehingga perencanaan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu memberikan kontribusi nyata dalam penerapan kurikulum merdeka dengan memanfaatkan teknologi, membantu guru dan siswa mengembangkan kompetensi literasi digital melalui penggunaan alat evaluasi berbasis

teknologi dan membuat proses belajar terasa seperti bermain, sehingga mengurangi kejenuhan dan meningkatkan hasil belajar.

Identifikasi Masalah

Dari observasi awal yang dilakukan di MI Asy-Syifa bahwa ada beberapa masalah yang ditemukan pada pembelajaran siswa disana. Adapun masalah yang ditemukan yaitu masalah mengenai kurangnya edukasi dalam menggunakan teknologi, masalah pemahaman mengenai aplikasi edukasi, masalah mengenai cara menggunakan aplikasi edukasi, dan masalah keterbatasan fasilitas teknologi. Selain itu, untuk membangun pemahaman siswa mengenai teknologi maka perlunya mengedukasi siswa bagaimana etika dalam menggunakan teknologi, tanggung jawab dalam menggunakan teknologi, dampak baik dan buruk dari adanya teknologi, serta aplikasi yang baik dan kurang baik jika digunakan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 orang guru dan 4 siswa disana, bahwa penggunaan aplikasi edukasi khususnya aplikasi quizizz belum dilakukan dengan maksimal, dimana siswa disana hanya tau bahwa aplikasi quizizz hanya sebuah aplikasi untuk ujian saja, padahal quizizz merupakan aplikasi edukasi yang bisa digunakan oleh guru agar pembelajaran dapat dilakukan lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, aplikasi quizizz ini dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa, melatih siswa dalam menggunakan teknologi, menumbuhkan persaingan sehat dan menghindari kecurangan siswa. Guru disana juga jarang menggunakan aplikasi quizizz dalam pembelajaran di dalam kelas, akibat faktor dari kurangnya fasilitas teknologi yang ada disana. Selain itu, adanya aturan dilarang membawa ponsel ataupun laptop untuk mendukung dalam penggunaan aplikasi quizizz ini menjadi tantangan terbesar yang dihadapi guru disana untuk menggunakan aplikasi quizizz ini dalam pembelajaran.

Dengan pemaparan masalah diatas, maka mahasiswa mengidentifikasi masalah yang ada di MI Asy-Syifa berdasarkan kebutuhan siswa dan sekolah melalui Kuliah Kerja Nyata MBKM. Kebutuhan sekolah khususnya siswa memiliki berbagai alasan dan potensi yang bisa dikembangkan setelah pelaksanaan kegiatan ini. Sehingga diharapkan, siswa dapat lebih bisa dalam memanfaatkan teknologi dan menggunakan aplikasi edukasi quizizz menjadi lebih baik. Dari masalah yang telah dipaparkan, oleh karena itu kelompok Kuliah Kerja Nyata MBKM Kelompok satu Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu di MI Asy-Syifa dalam masa kerjanya selama kurang lebih satu bulan dengan melakukan beberapa kali pertemuan merupakan salah satu upaya pemecahan masalah sekolah khususnya siswa MI Asy-Syifa walaupun tidak seratus persen dapat terpecahkan, akan tetapi diharapkan memberikan jalan keluar bersama-sama oleh Mahasiswa dan Guru.

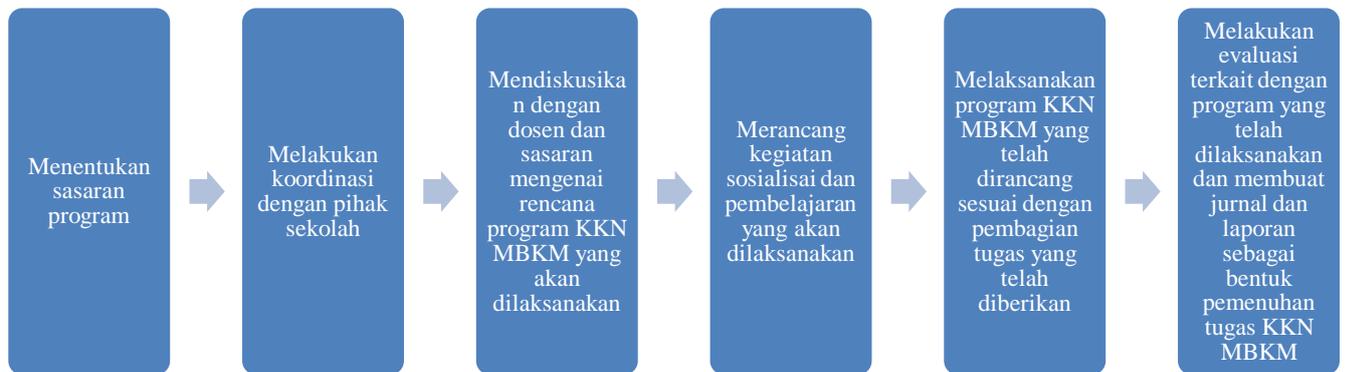
Berdasarkan pada identifikasi masalah dan tujuan penelitian diatas, maka kegiatan KKN MBKM Kelompok Satu Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu mengambil tema: **Pelatihan Literasi Digital Quizizz Untuk Meningkatkan Pemahaman Teknologi Siswa Di MI Asy-Syifa.**

Metodologi Pelaksanaan

Kegiatan KKN MBKM ini merupakan kegiatan pelatihan literasi digital aplikasi quiziz yang dilakukan di MI ASy-Syifa Kota Bengkulu Jalan WR Supratman N.07 RT.07 RW.04 Kel. Surabaya Kec. Sungai Serut Kota Bengkulu. Kegiatan ini merupakan kegiatan pelatihan aplikasi quiziz untuk mengevaluasi hasil belajar siswa dilaksanakan pada tanggal 22 April 2025 sampai tanggal 28 Mei 2025. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode pelatihan yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab kepada siswa kelas III A dan III B dengan jumlah keseluruhan 39 siswa/siswi. Teknik pengumpulan data yaitu dengan cara observasi terhadap objek yang akan dijadikan sebagai penelitian, kemudian wawancara dilakukan kepada narasumber yaitu 2 orang guru dan 4 orang siswa sebagai perwakilan, dan dari hasil observasi serta wawancara diperkuat dengan menggunakan dokumentasi.

Dengan teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data diawali dari pengumpulan data beberapa sumber, observasi, pengamatan, serta wawancara. Hasil

dari data tersebut dituliskan dalam dokumentasi berupa foto, dan sebagainya. Reduksi data yaitu dengan penambahan data yang kurang, merangkum dan memilih data dan lebih memfokuskannya. Penyajian data yaitu menyajikan dalam bentuk deskripsi dan gambar. Penarikan kesimpulan dilakukan setelah semua data didapatkan lapangan setelah segala kegiatan dilakukan.



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 survey 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 quiziz.
6. Melaksanakan workshop dengan mendemonstrasikan secara langsung penggunaan Quiziz 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 quiziz di minggu pertama yaitu penyampaian materi, di minggu kedua yaitu waktu pelaksanaan aplikasi quiziz ke peserta didik secara langsung. Dan kegiatan terakhir yaitu dilakukan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa tentang aplikasi quiziz yang telah dilakukan.

Hasil Dan Pembahasan

1. Hasil

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:

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah aplikasi quiziz 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 quiziz itu di ganti ke CBT. Quiziz diganti CBT. Untuk tahun

		kemarin khusus digunakan sebagai mencoba untuk ujian dengan berbasis teknologi. Itu masih cari-cari jadi ketemulah aplikasi atau website aplikasi quiziz 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 quiziz itu di ganti ke CBT. Quiziz diganti CBT. Untuk tahun kemarin khusus digunakan sebagai mencoba untuk ujian dengan berbasis teknologi. Itu masih cari-cari jadi ketemulah aplikasi atau website aplikasi quiziz 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 quiziz?	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 Fungsi nya 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 quiziz 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 quiziz dan kelebihan?	Untuk kelebihannya kebetulan saya waktu itu pernah menggunakan quiziz, kelebihannya itu lumayan banyak dari quiziz itu salah satunya semisal kita membuat soal atau mengerjakan soal terus kita salah jawab atau salah pilih jawaban, quiziz memberikan opsi untuk mencoba Kembali menjawab atau memberikan kesempatan kita Kembali untuk jawaban yang benar. Kalau kekurangan saya belum terlalu memperhatikan, mungkin kadang quiziz ini sinyal. Tapi di aplikasi belum ketemu kekurangannya.
5.	Apakah ada kendala yang terjadi saat penerapan aplikasi quiziz?	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 quiziz ini sama kayak ujian sama kaya kuis ibaratnya, tapi bedanya itu menggunakan aplikasi atau menggunakan wibesite quiziz.itu yang

		membedakan.
6.	Cara bapak mengatasi kendala penerapan aplikasi quiziz?	Saya menjelaskan apa Kendala, Kalau aplikasi quiziz itu langsung otomatis. Kadang anak-anak ini dia tidak tau bisa menjawab lagi soal yang selanjutnya atau yang soal itulah, karena kemaren kelas 1, anak-anak belum tau, ujian saja baru pertama kali apalagi langsung dikasih ujian berbasis tegnologi ini, kendalanya Cuma saat mengajarkan kepada anak-anak.
7.	Menurut bapak bagaimana cara untuk mengetahui kemajuan anak melalui aplikasi quiziz?	Kalau memantau mungkin melihat di jawaban yang benar. Kalau kita di quiziz kan kalau sudah selesai mengerjakan soal tersebut kita bisa lihat, si A salah nya nomor berapa kita bisa tau.
8.	Menurut bapak apakah aplikasi quiziz ini bisa untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa?	Kalau untuk meningkatkan kemampuan berfikir 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.

Tabel 1. Hasil Wawancara Dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sudah pernah menggunakan aplikasi quiziz dalam pembelajaran di kelas?	Pernah kelas 2 waktu ujian.
2.	Bagaimana pendapatmu tentang penggunaan aplikasi quiziz dalam pembelajaran?	Iya biasa saja, tapi asik dan menyenangkan.
3.	Apakah kamu sering menggunakan aplikasi quiziz?	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 quiziz?	Belum tau, soalnya gurunya belum mengajari soalnya cuma dikenalkan aplikasi quiziz saja.
5.	Apakah quiziz menyenangkan untuk belajar?	Iya lebih menyenangkan pembelajarannya yang mengasikkan.
6.	Apa yang kamu rasakan saat pertama kali menggunakan quiziz?	Iya senang.
7.	Apakah pada saat penggunaan aplikasi quiziz 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 quiziz, mata Pelajaran apa yang sering digunakan?	Semua Pelajaran pernah di pakai dalam aplikasi quiziz tapi tidak ada game nya Cuma fokus pada Pelajaran saja.

Tabel 2. Hasil Wawancara Dengan Siswa

2. Pembahasan

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:

a. 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

b. 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 5,6,7. 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 8, 9. Kegiatan Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Hari Pertama



Gambar 10, 11. Kegiatan Pelaksanaan Penggunaan Aplikasi Quizizz Hari Kedua

c. Tahapan Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan pada 06 Mei 2025, evaluasi yang dilakukan berupa pengulangan 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 12, 13. Kegiatan Evaluasi Program

Kesimpulan

Pelatihan literasi digital menggunakan aplikasi Quizizz di MI Asy-Syifa telah menunjukkan potensi signifikan dalam meningkatkan pemahaman teknologi siswa dan mendukung proses pembelajaran yang inovatif. Melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta serangkaian tahapan pelatihan (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi), ditemukan bahwa sebelumnya terdapat kendala terkait kurangnya edukasi teknologi, pemahaman aplikasi edukasi, dan keterbatasan fasilitas di MI Asy-Syifa. Penggunaan Quizizz sebagai media evaluasi pembelajaran sebelumnya belum maksimal, meskipun siswa dan guru mengakui potensi aplikasi ini untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, serta melatih penggunaan teknologi.

Kegiatan pelatihan ini berhasil memperkenalkan Quizizz sebagai alat edukasi yang tidak hanya untuk ujian, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan kompetitif. Siswa kelas III A dan III B (39 siswa) menunjukkan antusiasme dalam mempelajari dan mempraktikkan penggunaan Quizizz, mulai dari pengenalan fitur hingga pengerjaan soal secara langsung. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan perangkat dan kebijakan sekolah, pelatihan ini telah membuka wawasan guru dan siswa tentang potensi teknologi dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa dan membantu guru dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi. Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, mendorong motivasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar mereka melalui pendekatan gamifikasi. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi langkah awal bagi MI Asy-Syifa untuk terus mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan relevan dengan era digital.

Ucapan Terimakasih

Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada MI Asy-Syifa atas kesempatan dan dukungan penuh yang diberikan selama pelaksanaan KKN MBKM ini. Penghargaan yang tulus juga ditujukan kepada Umi Kepala Yayasan atas kepercayaan dan kebijaksanaannya, kepada Ibuk Kepala Madrasah dan seluruh stakeholder sekolah, termasuk komite dan orang tua siswa, atas partisipasi aktif dan dukungannya yang berharga. Keterlibatan semua pihak telah memperlancar pengumpulan

data dan memperkaya pemahaman penulis mengenai implementasi literasi digital di lingkungan MI Asy-Syifa.

Bimbingan dan arahan yang tak ternilai dari Ibu Dosen Pembimbing Lapangan KKN MBKM telah membimbing penulis melalui setiap tahapan penelitian. Rasa terima kasih yang mendalam juga penulis sampaikan kepada Ibu/Bapak Guru Kelas 3 MI Asy-Syifa atas kerjasama dan informasi yang diberikan. Semangat dan antusiasme siswa-siswi kelas 3 MI Asy-Syifa menjadi sumber inspirasi utama dalam penelitian ini. Terakhir, ucapan terima kasih yang tulus kepada seluruh teman-teman KKN MBKM atas kebersamaan, dukungan, dan kolaborasi yang telah memberikan kekuatan dan semangat selama menjalankan program ini.

Refrensi

- WD, M. A. A., Sodang, M., Hanifah, L., & Kusumayati, L. D. (2022). PENGGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ SEBAGAI MEDIA UNTUK MELAKSANAKAN EVALUASI PEMBELAJARAN. *Jurnal Penelitian Politeknik Penerbangan Surabaya Edisi XXXV*, 7(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), 17–22. <https://doi.org/10.59061/guruku.v2i1.548>
- Halawa, A. A., Zulkarnain, R., Kurniati, Y., & Imakulata, A. (2024). Pelatihan Quizizz 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>
- 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>
- Syukriady, D., & Patimah, S. A. (2023). PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU MELALUI PELATIHAN QUIZIZZ. *Community Development Journal*, 4(Juni).
- 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>