



# PELATIHAN LITERASI DIGITAL “QUIZIZZ”

Disusun Oleh:  
**kelompok 1**  
**UINFAS**  
**KKN MBKM**  
**2025**



**LAPORAN**  
**PELATIHAN LITERASI DIGITAL QUIZZ**  
**DI MI ASY-SYIFA KOTA BENGKULU**



**DiSusun Oleh: Kelompok I**

- |                             |                        |
|-----------------------------|------------------------|
| 1. Aulia Putri Soenario     | 10. Pemi Aila          |
| 2. Chintya Sari             | 11. Putri Mustriana M. |
| 3. Denti Herleza            | 12. Ranti Anggraini    |
| 4. Eli Fitri Uliza          | 13. Rizia Dwi Pebriani |
| 5. Hanifah Sholeha Noptami  | 14. Septi Rahayu       |
| 6. Lara Sari                | 15. Syafira Legiana    |
| 7. Maria Dina Mariana Malau | 16. Ullik Nurhalimah   |
| 8. Niken Aprilia Azhari     | 17. Windu Aprianai     |
| 9. Ola Anjani               | 18. Yena Mardianai     |

**Dosen Pembimbing Lapangan:**

Dr. Wiwinda, M.Ag.

NIP. 197606042001122004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**  
**TAHUN 2025**

## HALAMAN PENGESAHAN

Laporan kegiatan KKN MBKM di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu  
T.P 2024/2025 yang dilaksanakan dari tanggal 8 April s.d 25 Mei 2025  
telah disetujui dan disahkan pada tanggal 09 April 2025

Yang Mengesahkan:

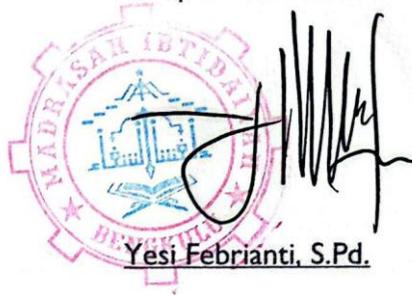
Dosen Pembimbing Lapangan



Dr. Wiwinda, M.Ag.

NIP. 197606042001122004

Kepala Madrasah



Yesi Febrianti, S.Pd.

Mengetahui:

Koordinator Prodi



Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I.

NIP.2029048502

Koordinator Tim



Maria Dina Mariana Malau

NIM.2223240137

# DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	2
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	3
<b>DAFTAR ISI</b> .....	4
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	5
<b>A. Latar Belakang</b> .....	5
<b>B. Tujuan</b> .....	7
<b>C. Manfaat Pelaksanaan Program</b> .....	8
<b>BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN</b> .....	9
<b>B. Permasalahan</b> .....	9
<b>C. Solusi yang ditawarkan</b> .....	10
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN</b> .....	10
<b>BAB IV PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM</b> .....	11
<b>A. Persiapan dan Pembekalan KKN MBKM Lingkar Kampus</b> .....	11
<b>B. Uraian Kegiatan Pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus</b> .....	13
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	15
<b>A. Kesimpulan</b> .....	15
<b>B. Saran</b> .....	15
<b>LAMPIRAN</b> .....	16

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses perubahan tingkah laku, penambahan ilmu pengetahuan serta pengalaman hidup agar peserta didik menjadi lebih dewasa dalam pemikiran dan sikap. Tujuan pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab I Pasal 3 tentang sistem pendidikan yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Melalui Pembelajaran online atau pembelajaran dalam jaringan internet merupakan solusi pada situasi saat ini, dimana juga sudah banyak platform yang mendukung pembelajaran atau bisa disebut E-learning. E-learning merupakan sistem berteknologi yang mendukung proses pembelajaran dan sebagai sebagai wadah untuk berinteraksi antar pendidik dan peserta didik untuk meraih tujuan pembelajaran. E-learning merupakan pilihan yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh. Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran yang disukai siswa dan dapat dipakai kapan dan dimana saja. E-learning mampu mempermudah proses pembelajaran apabila sesuai tingkat pemahaman siswa dalam memahami suatu materi. Salah satu e-learning yang memudahkan proses pembelajaran adalah aplikasi quizizz.

Pelatihan digital "Quizizz" muncul sebagai respons terhadap kebutuhan pendidikan modern yang terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Di era digital ini, siswa terbiasa dengan teknologi dan mengharapkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, siswa perlu mempelajari mengenai aplikasi quizizz untuk meningkatkan keterampilan digital mereka agar tercipta pembelajaran yang relevan dan efektif. Dengan demikian, pelatihan digital "Quizizz"

merupakan langkah penting dalam mentransformasi pendidikan agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Dalam era digital saat ini, pendidikan dituntut untuk terus berinovasi agar tetap relevan dan menarik bagi peserta didik. Salah satu inovasi yang banyak dimanfaatkan adalah penggunaan aplikasi Quizizz. Aplikasi ini menawarkan berbagai fitur yang dapat mengubah pembelajaran konvensional menjadi pengalaman yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif Quizizz berdampak positif bagi siswa. Siswa dimudahkan dengan bantuan penggunaan Quizizz dari banyaknya materi yang sudah ada dalam aplikasi tersebut, seperti: mendapatkan materi pembelajaran, siswa terkondisikan di dalam kelas, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Di dalam Quizizz terdapat beberapa fitur yang dapat membuat motivasi siswa menjadi meningkat sehingga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, karena memberikan suasana baru, mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Quizizz adalah platform pembelajaran daring yang memungkinkan siswa belajar lebih interaktif dan siswa mengerjakan tugas yang menjadi lebih menarik. Quizizz menawarkan berbagai fitur utama yang dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran dan membuatnya lebih interaktif serta menyenangkan. Salah satu fitur utamanya adalah Kuis Interaktif, di mana siswa dapat menjawab kuis dengan berbagai jenis pertanyaan, seperti pilihan ganda, isian singkat, dan survei. Selain itu, Quizizz juga menyediakan Pelajaran Interaktif yang memungkinkan siswa mendapatkan materi pembelajaran interaktif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa. Untuk meningkatkan semangat belajar, Quizizz menawarkan Mode Permainan seperti mode "Klasik" dan "Tim" yang membuat pembelajaran terasa seperti permainan.

Quizizz juga sangat fleksibel karena dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar, berkat fitur Aksesibilitas yang dimilikinya. Terakhir, dengan adanya Quizizz AI, guru dapat lebih mudah membuat kuis atau bahan ajar dengan bantuan kecerdasan buatan, yang semakin mempermudah proses pengajaran.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, ditemukan bahwa pembelajaran berbasis Quizizz belum diterapkan secara optimal. Metode pengajaran yang dominan masih bersifat konvensional, seperti ceramah dan penugasan. Meskipun demikian, terdapat antusiasme dari beberapa siswa dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Namun, mereka menghadapi kendala dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Oleh karena itu, pelatihan khusus tentang pengoperasian Quizizz sangat diperlukan bagi siswa di MI Asy-Syifa. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis dalam menjawab kuis interaktif, menggunakan fitur-fitur Quizizz secara efektif, dan mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam pembelajaran. Pelatihan ini juga akan mencakup cara siswa mengintegrasikan Quizizz untuk evaluasi dan meningkatkan hasil belajar siswa.

## **B. Tujuan**

1. Meningkatkan kemampuan siswa dalam upaya menambah pemahaman tentang literasi digital agar bisa berkembang dan dapat menjalankan proses pembelajaran dengan optimal sehingga dapat meningkatkan hasil pembelajaran pada peserta didik tersebut.
2. Meningkatkan pemahaman digitalisasi khususnya untuk siswa dalam proses belajar.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
4. Untuk mengenalkan fitur-fitur quizizz pada siswa.

## C. Manfaat Pelaksanaan Program

Adapun manfaat dari pelaksanaan pelatihan literasi digital peningkatan aplikasi quizizz adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat bagi guru:

- a. Pemanfaatan media digital sebagai pembelajaran sudah mengalami pengembangan yang signifikan.
- b. Pembelajaran menggunakan media digital yang dianggap lebih praktis, fleksibel, tidak dibatasi oleh ruang dan waktu.
- c. Media pembelajaran sebagai wadah penyampaian pesan pembelajaran kepada sasaran pembelajaran.
- d. Guru dapat lebih mudah dalam membuat kuis untuk bahan mengajar dikelas.
- e. Mendorong kreativitas guru dalam mengajar dan membuat pembelajaran lebih interaktif, efektif, dan menarik
- f. Dapat menciptakan interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa
- g. Memudahkan guru dalam mengajar tatap muka maupun jarak jauh
- h. Dapat memantau kemajuan siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran, menghemat waktu dan tenaga
- i. Memudahkan guru memberi pekerjaan rumah untuk melatih pemahaman siswa diluar jam Sekolah.

### 2. Manfaat quizizz bagi siswa:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- b. Meningkatkan partisipasi aktif siswa
- c. Memberikan feedback yang cepat terhadap materi pembelajaran yang sudah di ajarkan
- d. Fleksibel mudah dijangkau oleh siswa Dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa karena adanya sistem point dan hadiah jika dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

## **BAB II PERMASALAHAN DAN SOLUSI YANG DITAWARKAN**

### **A. Gambaran umum lokasi**

Adapun Lokasi pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu yang merupakan salah satu Yayasan Pendidikan tingkat dasar yang berada di kota Bengkulu yang di dirikan pada tahun 2019, madrasah ini terletak di Jalan. WR. Supratman, N.07 RT.07 RW.04 Kelurahan Surabaya Kecamatan Sungai Serut Kota Bengkulu, yang memiliki sumber daya manusia seperti guru, siswa sekolah dan masyarakat umum. Di MI Asy-Syifa ini memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang kebutuhan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, MI Asy-Syifa memiliki 8 ruangan kelas, 1 ruangan perpustakaan, 1 ruangan kepala sekolah, 1 ruang ketua yayasan, 1 ruang pertemuan, 1 ruang guru, 1 gedung kantin, lapangan, taman, dengan 6 wc/toilet untuk siswa, 3 wc putra dan 3 wc putri. Dan dilengkapi dengan paar ganda dan CCTV untuk keamanan dan kenyamanan peserta didik dan juga pendidik.

### **B. Permasalahan**

Adapun permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas 3 di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, seperti keterbatasan akses teknologi di sekolah yang membuat tidak semua siswa dapat menggunakan perangkat digital dengan baik. Selain itu, siswa-siswa kelas 3 MI masih belum terbiasa menggunakan teknologi digital untuk belajar, sehingga perlu pendampingan dan bimbingan yang intensif. Kami juga perlu memastikan bahwa konten Quizizz yang digunakan sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran di kelas 3. Oleh karena itu, kami perlu mencari strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital siswa-siswanya dengan menggunakan platform Quizizz, serta memastikan bahwa teknologi digital dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran di kelas 3 Mi Asy-Syifa ini.

### **C. Solusi yang ditawarkan**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka kami anggota KKN MBKM Lingkar Kampus dapat melakukan beberapa strategi efektif. Pertama, kami melakukan kegiatan sosialisasi kepada siswa-siswi kelas 3 tentang aplikasi quizizz. Kedua, kami dapat membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil dan menggunakan perangkat digital secara bergantian untuk mengakses Quizizz, sehingga setiap siswa dapat memiliki kesempatan untuk menggunakan perangkat digital dan belajar dengan Quizizz. Selain itu, kami juga perlu memberikan pendampingan dan bimbingan yang intensif kepada siswa-siswi yang belum terbiasa menggunakan teknologi digital. Kemudian kami dapat memilih konten Quizizz yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran di kelas 3 mi, serta mengintegrasikan penggunaan Quizizz dengan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, kami dapat meningkatkan literasi digital siswa-siswi kelas 3 mi dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

## **BAB III METODE PELAKSANAAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan program pelatihan literasi digital, khususnya dalam penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, dibutuhkan metode pelaksanaan dengan metode Participatory Action Research (PAR) di tingkat MI/SD dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif yang melibatkan guru, siswa, dan stakeholder sekolah dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tahap pertama dimulai dengan identifikasi masalah secara partisipatif, di mana guru, kepala sekolah, dan orang tua berdiskusi untuk menemukan tantangan pembelajaran, seperti rendahnya motivasi siswa atau kesulitan dalam penggunaan teknologi. Observasi langsung di kelas juga dilakukan untuk memperoleh data yang lebih mendalam. Setelah masalah teridentifikasi, dilaksanakan workshop perencanaan kolaboratif untuk merancang solusi, seperti pelatihan pembuatan kuis interaktif menggunakan Quizizz, sekaligus menetapkan indikator keberhasilan, seperti peningkatan nilai atau antusiasme siswa.

Pelaksanaan PKM-PAR dilakukan dalam beberapa siklus action research. Pada siklus pertama, guru diberikan pelatihan penggunaan Quizizz, kemudian menerapkannya di kelas. Refleksi awal dilakukan untuk mengevaluasi respons siswa dan kendala teknis yang muncul. Siklus kedua berfokus pada perbaikan berdasarkan masukan guru dan siswa, misalnya dengan menambahkan elemen visual atau menyesuaikan waktu pengerjaan kuis. Jika diperlukan, siklus ketiga dilaksanakan untuk mengoptimalkan penggunaan, seperti mengintegrasikan Quizizz dengan materi tematik atau mengembangkan kuis berbasis proyek. Evaluasi partisipatif terus dilakukan melalui kuesioner sederhana, analisis hasil kuis, dan diskusi refleksi untuk memastikan keberlanjutan program. Dengan pendekatan PAR, PKM tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam teknologi pembelajaran tetapi juga membangun keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar.

## **BAB IV PELAKSANAAN KKN MBKM LINGKAR KAMPUS/PKM**

### **A. Persiapan dan Pembekalan KKN MBKM Lingkar Kampus**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan program pelatihan literasi digital, khususnya dalam penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu, dibutuhkan teknik pendekatan yang terstruktur agar program ini dapat berjalan dengan efektif. Teknik pelatihan ini berfokus pada sasaran utama, yaitu siswa dengan tujuan agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Melalui pendampingan, edukasi, dan evaluasi yang berkelanjutan, diharapkan siswa dapat memahami dan mengaplikasikan penggunaan Quizizz dalam proses pembelajaran. Uraian Teknik Pelaksanaan Kegiatan Program Kerja:

#### **a. Analisis Permasalahan**

- I. Mengidentifikasi Kondisi Sekolah: Melakukan analisis melalui wawancara dengan guru dan siswa di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu untuk memahami permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi, khususnya media pembelajaran berbasis digital seperti Quizizz.

2. Menganalisis Tantangan: Melakukan pendekatan untuk mengidentifikasi tantangan positif dan negatif dalam penggunaan teknologi di lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar.
- b. Kesimpulan Data
    1. Mengumpulkan Data Permasalahan: Mengumpulkan data hasil wawancara dan survei yang telah dilakukan untuk memahami akar permasalahan.
    2. Menyimpulkan Hasil Analisis: Menarik kesimpulan berdasarkan jawaban wawancara dan survei untuk menentukan fokus pelatihan yang dibutuhkan.
  - c. Menyiapkan Materi
    1. Menyusun Materi Pelatihan: Menyiapkan materi pelatihan literasi digital yang terstruktur dan mudah dipahami, khususnya tentang penggunaan aplikasi Quizizz untuk pembelajaran. Materi ini dirancang untuk mengedukasi guru dan siswa MI Asy-Syifa.
    2. Mengundang Peserta: Menyiapkan surat undangan dan mengumpulkan guru, siswa, serta perwakilan stakholder untuk mengikuti pelatihan.
  - d. Memberikan Edukasi
    1. Pelaksanaan Pelatihan: Melaksanakan pelatihan literasi digital dengan fokus pada penggunaan aplikasi Quizizz. Pelatihan ini mencakup cara membuat kuis interaktif, mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran, dan memanfaatkan fitur-fitur unggulannya.
    2. Sesi Tanya Jawab: Melakukan sesi tanya jawab selama pelatihan untuk memastikan peserta memahami materi yang disampaikan.
  - e. Evaluasi dan Monitoring
    1. Evaluasi Berkala: Melakukan evaluasi secara berkala untuk memantau pemahaman dan penerapan penggunaan Quizizz oleh guru dan siswa.
    2. Monitoring Perkembangan: Melakukan kunjungan lapangan, wawancara, dan survei untuk memastikan program berjalan sesuai harapan dan memberikan manfaat yang relevan.

3. Evaluasi Akhir Program: Melakukan penilaian di akhir program untuk mengukur efektivitas pelatihan dan dampaknya terhadap proses pembelajaran di MI Asy-Syifa.

f. Tujuan dan Harapan Program

Teknik pelaksanaan ini dirancang untuk menciptakan dampak positif dalam menghadapi tantangan literasi digital, khususnya dalam penggunaan aplikasi Quizizz. Diharapkan program ini dapat memberikan bekal bagi guru, siswa, dan masyarakat untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan efektif. Melalui monitoring dan evaluasi yang berkelanjutan, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dan berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu.

## **B. Uraian Kegiatan Pelaksanaan KKN MBKM Lingkar Kampus**

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi di era digital untuk keberlanjutan pembelajaran inovatif dan kreatif di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu.

a. Langkah-Langkah Pelaksanaan

1. Pengantara Surat Izin Dan Observasi Guru dan Siswa MI Asy-Syifa Kota Bengkulu (Pertemuan I)
  - a) Wawancara kepada guru dan siswa terkait dengan pengguna teknologi digital, khususnya aplikasi Quizizz, untuk mendukung proses pembelajaran.
  - b) Melakukan observasi terkait permasalahan tentang penggunaan teknologi digital khususnya aplikasi quizizz yang ada di MI Asy-Syifa.
  - c) Menyimpulkan Hasil Wawancara dan Observasi
    - 1) Persiapan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan guru dan siswa.
    - 2) Evaluasi efektivitas program berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara.

- 3) Identifikasi kekuatan dan kelemahan dalam penggunaan teknologi digital di MI Asy-Syifa.
  - 4) Pengambilan keputusan berbasis data untuk menentukan fokus pelatihan.
  - 5) Peningkatan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi.
  - 6) Pengembangan rencana tindak lanjut untuk memastikan keberlanjutan program.
  - 7) Meningkatkan kesadaran dan keterampilan digital guru dan siswa.
2. Workshop Aplikasi Quizizz Kepada Siswa (Pertemuan 2)
- a) Penyampaian materi terkait dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya aplikasi Quizizz, di era digital.
  - b) Meningkatkan pemahaman siswa tentang keselamatan menggunakan teknologi di dunia maya dan cara mengedukasi siswa tentang hal tersebut.
  - c) Mendorong penerapan etika digital dalam pembelajaran untuk siswa.
3. Pelaksanaan Program Kegiatan kepada Siswa (Pertemuan 3&4)
- a) Siswa dibagi kelompok kecil agar lebih efektif dan efisien.
  - b) Peserta KKN mengajarkan penggunaan aplikasi digital khususnya aplikasi Quizizz terkait fitur-fitur yang ada di dalamnya.
  - c) Peserta KKN melatih dan membimbing siswa menggunakan aplikasi Quizizz sebagai alat belajar yang menyenangkan dan interaktif.
4. Evaluasi Program Kegiatan (Pertemuan 5)
- a) Mengukur efektivitas program dengan menilai apakah tujuan pelatihan literasi digital dengan menggunakan aplikasi Quizizz telah tercapai.
  - b) Mengukur apakah semua siswa dapat mengaplikasikan quizizz dengan lancar.
  - c) Melakukan evaluasi untuk memastikan dampak positif program tetap berkelanjutan.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) MBKM Lingkar Kampus di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu telah berhasil meningkatkan literasi digital siswa kelas 3 dengan menggunakan aplikasi Quizizz. Melalui pendekatan Participatory Action Research (PAR), kami dapat mengidentifikasi permasalahan, merancang solusi, dan melaksanakan program pelatihan literasi digital yang efektif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa kelas 3 MI Asy-Syifa Kota Bengkulu telah mampu menggunakan aplikasi Quizizz dengan baik dan memahami konsep literasi digital. Program ini juga telah meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar.

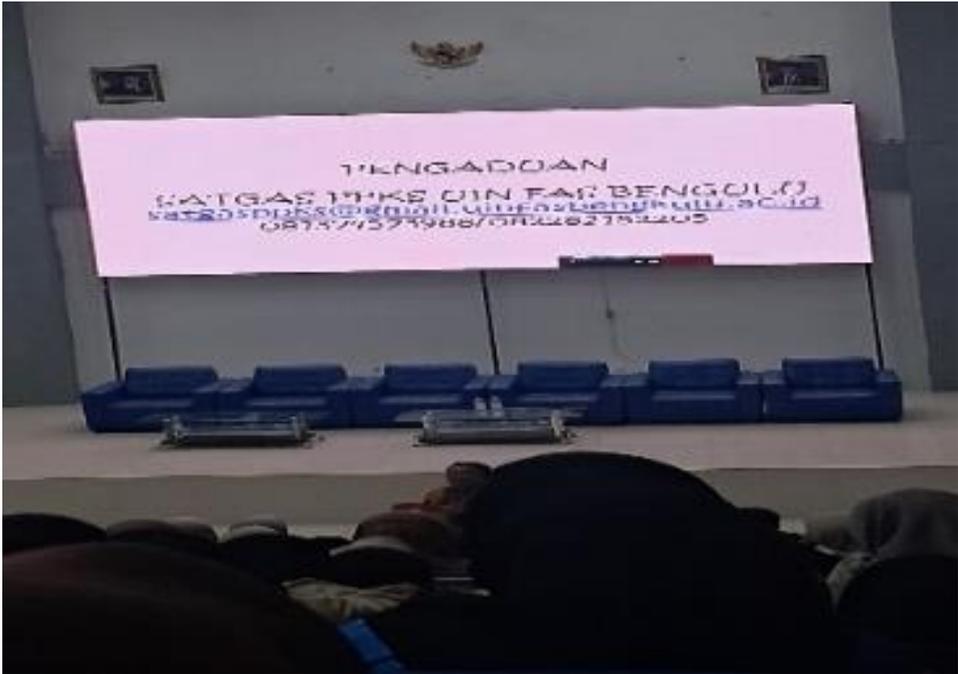
Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa program KKN MBKM Lingkar Kampus di MI Asy-Syifa Kota Bengkulu telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan literasi digital siswa kelas 3 dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Kami berharap program ini dapat menjadi contoh bagi sekolah lain dalam meningkatkan literasi digital siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

### **B. Saran**

Untuk meningkatkan literasi digital dengan menggunakan Quizizz, beberapa langkah dapat dilakukan. Pertama, guru perlu diberikan pelatihan dan pembinaan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi Quizizz secara efektif. Selanjutnya, Quizizz dapat diintegrasikan dengan kurikulum yang ada untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membuatnya lebih interaktif. Guru juga dapat menggunakan Quizizz dengan berbagai cara, seperti membuat kuis, permainan, dan diskusi, untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan Quizizz dapat menjadi lebih efektif dan meningkatkan literasi digital peserta didik, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tantangan di era digital. Selain itu, pengembangan konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik juga dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## LAMPIRAN

1. Log book kegiatan mahasiswa
2. Dokumentasi (kegiatan pembekalan, pelepasan, pelaksanaan, s/d penarikan)



Kegiatan pembekalan di GKB Uinfas



kegiatan pelepasan KKN MBKM





Kegiatan observasi lanjutan dan pengantaran surat izin kkn ke lokasi kkn









Kegiatan pelaksanaan kkn di MIS ASY-ASYIFA



Kegiatan penarikan

### 3. Publikasi kegiatan



## Semar: Jurnal Sosial dan Pengabdian Masyarakat

Penerbit : CV. Kalimasada Group | Email : semar.kalimasadagroup@gmail.com

E-ISSN : 2987-0755 | Website: <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/semar>

Blok Kedung Gede RT/RW 13/003 Desa Bode Lor Kecamatan Plumbon Kabupaten Cirebon



KALIMASADA  
GROUP

### SURAT KETERANGAN

**Nomor: 030/LoA/Semar/V/2025**

Editor in chief Jurnal **Semar: Jurnal Sosial dan Pengabdian Masyarakat** menerangkan bahwa:

Nama Penulis 1 : Wiwinda  
Afiliasi Penulis 1 : Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno  
Bengkulu, Indonesia  
Nama Penulis 2 : Chintya Sari  
Afiliasi Penulis 2 : Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno  
Bengkulu, Indonesia  
Nama Penulis 3 : Putri Mustriana Mukhasonah  
Afiliasi Penulis 3 : Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno  
Bengkulu, Indonesia  
Nama Penulis 4 : Septi Rahayu  
Afiliasi Penulis 4 : Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno  
Bengkulu, Indonesia  
Nama Penulis 5 : Ullik Nurhalimah  
Afiliasi Penulis 5 : Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno  
Bengkulu, Indonesia  
Judul : Pelatihan Literasi Digital Quizizz untuk Meningkatkan  
Pemahaman Teknologi Siswa di MI Asy-Syifa  
Id Submit : 1748

Telah submit dan sedang dalam *proses peer review*, yang selanjutnya akan dipublikasikan di jurnal **Semar: Jurnal Sosial dan Pengabdian Masyarakat** Volume 3 Nomor 2 pada bulan Juni tahun 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Cirebon, 23 Mei 2025 Editor in Chief

  
Roni Ismail, S.Th.I., M.Si.

Link jurnal : <https://jurnal.kalimasadagroup.com/index.php/SEMAR/submissions>