

## **Pelatihan Penggunaan Gamifikasi Pembelajaran Terintegrasi Quizizz sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru di SD Negeri 124391 Pematangsiantar**

Imelda Sabrina Sibarani<sup>1\*</sup>, Melda Munthe<sup>2</sup>, Eva Pasaribu<sup>3</sup>, Insenalia Hutagalung<sup>4</sup>, Sarah Cicilia Panjaitan<sup>5</sup>

1,2,3,4,5 Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia

\*Corresponding author: [imeldasabrina22@gmail.com](mailto:imeldasabrina22@gmail.com)

### **Info Artikel**

Diterima 23-03-2026

Direvisi 19-04-2026

Revisi diterima 29-05-2026

### **Abstrak**

Pada era teknologi saat ini, beberapa pendidik masih kurang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang efektif dan menurunkan minat serta motivasi peserta didik. Salah satunya dengan permainan/ gamifikasi. Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan, dan memahami belajar di lingkungan digital. Salah satu platform pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan secara gratis adalah aplikasi Quizizz, yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis Teknologi. Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat sebagai upaya peningkatan pengalaman pembuatan evaluasi pembelajaran yang menarik bagi guru. Metode pengabdian yaitu pertama peserta diberikan pengenalan platform Quizizz, selanjutnya bersama-sama mendemonstrasikan pembuatan soal pada aplikasi dan mengirimkan soal yang dibuat ke peserta lain. Tahap terakhir menilai kepuasan pelatihan pada peserta. Hasil dari pengabdian menunjukkan persentase kepuasan peserta menjalankan pelatihan Quizizz rata-rata mengatakan puas. Penggunaan Quizizz untuk evaluasi pembelajaran menurut peserta sesuai kebutuhan pembelajaran 75%, memiliki manfaat dalam pembelajaran 83.33%, memudahkan dalam membuat evaluasi pembelajaran 75%, menyatakan 91.67% menyenangkan dan menarik 83.33%. Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini terdapat peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat evaluasi pembelajaran seperti kuis dan soal lainnya yang interaktif menggunakan aplikasi Quizizz.

Kata Kunci: Gamifikasi; Pemanfaatan teknologi; Pembelajaran; Quizizz.

---

This is an open-access article under the [CC BY](#) license.



---

How to cite: Sibarani, I. S., et al. (2026). Pelatihan Penggunaan Gamifikasi Pembelajaran Terintegrasi Quizizz sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru di SD Negeri 124391 Pematangsiantar. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 5(2), 349-360, doi: <https://doi.org/10.56855/income.v5i2.2088>

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Analisis Situasi

Pada abad 21 ini, dimana perkembangan teknologi berkembang sangat pesat, seperti telepon seluler yang smartphone dan internet sudah sangat familiar dalam kehidupan sehari-hari. Situasi ini juga akan berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Sehingga guru sebagai salah satu komponen penting dalam pendidikan perlu memahami perkembangan ini. Salah satu tugas guru adalah membuat situasi pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif. Inti dari pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif adalah bagaimana membuat peserta didik menjadi pusat pembelajaran. Maksudnya, guru memberikan peran yang lebih besar kepada peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan secara mandiri (*self directed*). Untuk itu guru perlu membuat suatu inovasi atau mengkreasi dan memahami media pembelajaran inovatif.

Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar lebih mengasikkan dan menarik, sebagai penentu kesuksesan proses pembelajaran serta sebagai sumber belajar yang membantu guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Ada tiga fungsi terintegrasi pada media pembelajaran, yaitu: (1) Stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami materi; (2) Sebagai mediasi penghubung antara guru dan peserta didik; dan (3) Sebagai informasi yang menampilkan penjelasan dari guru (Adawiyah, 2021). Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, kreatif dan inovatif menggunakan media belajar agar siswa dapat memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga diperlukan adanya pelatihan pembuatan media teknologi berupa media ajar (Amir, 2022).

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 20 guru d SDN 124391 Kota Pematangsiantar diperoleh bahwa 25% menyatakan kurang terampil dalam menggunakan teknologi ketika menyusun bahan ajar pembelajaran. Beberapa pendidik masih kurang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran, akibatnya kegiatan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif dan menimbulkan kebosanan serta menurunnya minat atau motivasi peserta didik terhadap mata pelajaran yang mereka pelajari (Maemunawati, 2021). Oleh karena itu, tim PKM berusaha menyelesaikan permasalahan mitra melalui kegiatan pelatihan penggunaan gamifikasi pembelajaran terintegrasi quizizz sebagai upaya peningkatan kompetensi guru di sekolah tersebut.

Menurut Nizaruddin (2021) Gamifikasi bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman belajar di kelas dalam lingkungan digital[4]. Pembelajaran yang menerapkan konsep gamifikasi memberikan kepada siswa sebuah tantangan dan misi yang dapat dijelaskan melalui gambar dan ilustrasi. Penerapan gamifikasi memberikan pengalaman pembelajaran interaktif, menyenangkan dan interaksi sosial sesuai dengan kebutuhan [5]. Salah satu gamifikasi yang dapat digunakan secara gratis yaitu menggunakan aplikasi *Quizizz*. *Quizizz* memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kuis interaktif yang dapat menguji pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Sementara itu, Guru dapat memantau perkembangan siswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang cepat melalui penilaian otomatis serta dapat menampilkan peringkat dari hasil pembelajaran seluruh siswa (Anunpattana, 2021). Manfaat lain dari penggunaan aplikasi ini yaitu memberikan peningkatan terhadap keaktifan siswa, pemahaman siswa serta ketelitian bagi siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat (Saman, 2022). Sedangkan menurut Wulandari (2023) *Quizizz* memiliki kelebihan dibandingkan dengan platform lainnya yaitu dengan adanya karakteristik meme, avatar, tema kuis dan adanya iringan instrument musik sehingga lebih meningkatkan motivasi para penggunanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Quizizz* terhadap hasil belajar siswa di SDN 124391 Pematangsiantar. Penelitian lain menunjukkan bahwa penggunaan *Quizizz* memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan berbagai aspek yang membentuk resiliensi siswa, seperti motivasi dan keterlibatan, minat belajar, hasil belajar, kemampuan memecahkan masalah, kemandirian belajar, dan kemampuan komunikasi siswa (Prayitno et al., 2023). Pelatihan penggunaan gamifikasi ini dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru dalam memberikan media pembelajaran dan evaluasi yang interaktif berbasis pembelajaran games dan para pendidik mampu mengimplementasikan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Angraini et al.,2024).

Dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 124391 Pematangsiantar, Ibu Dosma Sihaloho, S.Pd, diperoleh informasi bahwa guru 50% lebih belum memahami dan menguasai penggunaan teknologi dengan baik terkhusus penggunaan aplikasi gamifikasi terintegrasi *Quizizz* yang sangat berkaitan dengan implementasi kurikulum merdeka. Sehingga mitra menyambut dengan semangat dan antusias sebagai mitra dalam program ini dan berharap pemahaman dan kompetensi guru dapat meningkat kuantitas dan kualitasnya setelah selesai pelatihan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka permasalahan yang dihadapi mitra sebagai berikut: (1) Kurangnya pemahaman penggunaan teknologi untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai implementasi kurikulum merdeka; (2) Kurangnya kecakapan dan pemahaman akan pembelajaran berbasis teknologi yang menunjang proses pembelajaran baik itu daring maupun luring, seperti aplikasi *Quizizz* dan media lainnya; dan (3) Kurangnya sosialisasi, pelatihan dan pendampingan literasi digital dan teknologi bagi guru SDN 124391 Pematangsiantar.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digitalisasi guru dan menghasilkan guru-guru yang profesional, terampil dan cakap menggunakan teknologi informasi dengan fokus pengabdian yang dilakukan adalah pendidikan. Dengan diadakannya pelatihan penggunaan gamifikasi pembelajaran terintegrasi quizizz diharapkan ada peningkatan dari sebelumnya untuk menjawab permasalahan prioritas yang terjadi, yaitu guru dapat menggunakan teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran dengan aplikasi *Quizizz* sebagai media dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka.

## 1.2 Solusi dan Target

Solusi yang ditawarkan dalam program pengabdian ini adalah: (1) Sosialisasi pemanfaatan sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 124391 Pematangsiantar; dan (2) Pelatihan kepada guru-guru penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SDN 124391 Pematangsiantar menggunakan aplikasi Quizizz sebagai salah satu media dalam implementasi kurikulum merdeka.

Kegiatan pendampingan pertama adalah kompetensi/kecakapan yang dimiliki oleh guru tentang literasi teknologi (searah). Setiap guru harus bisa mengakses dan menggunakan media yang ada. Bentuk pendampingan mengedepankan diskusi interaktif dan praktik langsung di sekolah, sehingga permasalahan yang terjadi dapat segera dicarikan solusi secara bersama. Hal ini menjadi perhatian dan sekaligus peluang bagi tim dan mitra (guru SDN 124391 Pematangsiantar) agar literasi teknologi dapat diterapkan sehingga terus berlangsung pada proses pembelajaran.

Kegiatan pendampingan kedua adalah kompetensi/kecakapan yang dimiliki oleh guru dan siswa tentang literasi teknologi (dua arah). Bentuk pendampingan mengedepankan diskusi interaktif dan praktek langsung pada pembelajaran, sehingga permasalahan yang terjadi dapat segera dicarikan solusi secara bersama. Hal ini menjadi perhatian dan sekaligus peluang bagi tim dan mitra agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan timbal balik.

Kegiatan pendampingan Ketiga adalah kompetensi/kecakapan yang dimiliki guru, orangtua, siswa. Bentuk pendampingan mengedepankan diskusi interaktif di lokasi sekolah, sehingga permasalahan yang terjadi dapat segera dicarikan solusi secara bersama. Hal ini menjadi perhatian dan sekaligus peluang bagi tim dan mitra agar kegiatan pembelajaran dapat diterapkan sehingga terus berlangsung dan mampu mencapai tujuan pembelajaran sesuai yang di harapkan pada kurikulum merdeka belajar.

## 2. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pendidikan, pelatihan dan pendampingan. Adapun tahapan metode yang digunakan adalah sebagai berikut: pendidikan tentang literasi teknologi baik sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik; pelatihan penguatan literasi digital dengan tahapan:

- a. Pelatihan pemahaman dan kecakapan serta pendampingan pada mitra
- b. Proses penggunaan literasi terbagi atas tiga tahapan yaitu proses persiapan alat dan bahan, proses praktik penggunaan serta

c. Penguatan hingga perlu di perlu diperhatikan adalah tingkat kompetensi guru

Tahap1. Diskusi Menemukan Masalah; Tahap 2. Sosialisasi Literasi Teknologi; Tahap 3. Pelatihan Penguatan Teknologi; Tahap 4. Pendampingan I; Tahap5. Pendampingan II; dan Tahap 6. Evaluasi

### **2.1 Partisipasi Mitra**

Mitra memiliki peran penting dalam kegiatan pengabdian ini. Keberhasilan kegiatan ini tergantung kepada mitra. Hasil IPTEK yang berasal dari perguruan tinggi harus di implementasikan kepada masyarakat/mitra. Mitra dalam kegiatan pengabdian ini berperan dalam menyediakan bukan hanya di lokasi sekolah, penyediaan sarana dan prasarana untuk literasi teknologi juga dilakukan mitra. Partipasi mitra dimulai dari awal kegiatan, yang dimulai dari penyuluhan sampai dengan monitoring. Kesediaan guru-guru mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir sangat diharapkan.

### **2.2 Evaluasi Pelaksanaan Program**

Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat bergantung kepada kerjasama mitra. Faktor penentu keberhasilan penguatan literasi dapat dilihat dari kesungguhan dan karya yang dihasilkan oleh mitra/guru-guru. Keberhasilan program baik secara fisik maupun respon mitra program dan masyarakat setempat. Dengan demikian terciptalah guru yang cakap teknologi dan mampu mengelola sarana dan prasarana untuk literasi teknologi karena merupakan salah satu penunjang profesionalisme guru dan menunjang proses pembelajaran. Hasil dari pengabdian ini guru-guru mampu dan cakap teknologi, menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran secara mandiri, sehingga kecakapan teknologi/penggunaan teknologi semakin meningkat.

### **2.3 Tempat dan Waktu**

Kegiatan PKM dilaksanakan di kantor guru SDN 124391 Pematangsiantar oleh panitia pelaksana yang berasal dari tim kampus Universitas HKBP Nommensen Pemangsinar Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan selama dua hari yaitu, Jum'at, 30 Januari 2026 s/d Sabtu 31 Jnauari 2026 dengan dua tahapan yaitu perencanaan dan pelaksanaan.

### **2.4 Khalayak Sasaran**

Sasaran pelaksanaan kegiatan ini adalah guru-guru SDN 124391 Pematangsiantar yang. Sasaran dipilih berdasarkan kebutuhan, potensi, serta peran strategis mereka dalam mendukung keberhasilan kegiatan.

### **2.5 Indikator Keberhasilan**

Keberhasilan kegiatan pengabdian ini dapat diukur ketika tujuan pelaksanaan dalam kegiatan ini yaitu 80% guru berkompeten dalam membuat media pembelajaran digital berupa media pembelajaran yang terintegrasi quiziz. Keberhasilan lainnya diukur dengan pelaksanaan proses kegiatan, yaitu para guru memiliki peran aktif selama pelaksanaan kegiatan untuk menggali ilmu dan wawasan dari workshop yang diberikan. Indikator keberhasilan terakhir dari kegiatan ini ditinjau dari kesan dan pesan guru yang mengikuti ini untuk menilai kebermanfaatn kegiatan ini.

## 2.6 Metode Evaluasi

Metode evaluasi dalam kegiatan ini dilaksanakan melalui observasi kepada para peserta. Penilaian terhadap ketercapain tujuan pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara meninjau kumpulan video pembelajaran yang telah dibuat peserta berupa kualitas dan kuantitasnya untuk mempertimbangkan kelayakan video dan kecakapan guru dalam mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan. Adapun evaluasi keberhasilan kegiatan pelaksanaan selama proses dilangsungkan dilakukan dengan observasi keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan serta meminta peserta di akhir kegiatan untuk memberikan kesan dan pesan mereka.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh kampus Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar berupa Sosialisasi dan pelatihan ini dilaksanakan dalam dua hari yaitu, Jum'at, 30 Januari 2026 untuk tahap persiapan dan Sabtu, 31 Januari 2026 untuk tahap pelaksanaan. Pelaksanaan kegiatan dilangsungkan di Ruang guru SDN 124391 Pematangsiantar. Kegiatan ini diikuti oleh 12 peserta dari Kepala Sekolah dan guru-guru di SDN 124391 Pematangsiantar. Deskripsi setiap tahapan kegiatan PKM ini sebagai berikut:

#### Tahap Pertama Diskusi Menemukan Masalah

Dalam pendidikan/edukasi tim, mahasiswa dan mitra/guru-guru SDN 124391 Pematangsiantar mengikuti kegiatan pelatihan dalam PKM ini duduk bersama diskusi menemukan masalah yang selama ini terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung.



**Gambar 1.** Diskusi Menemukan Masalah

## Tahap Kedua Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

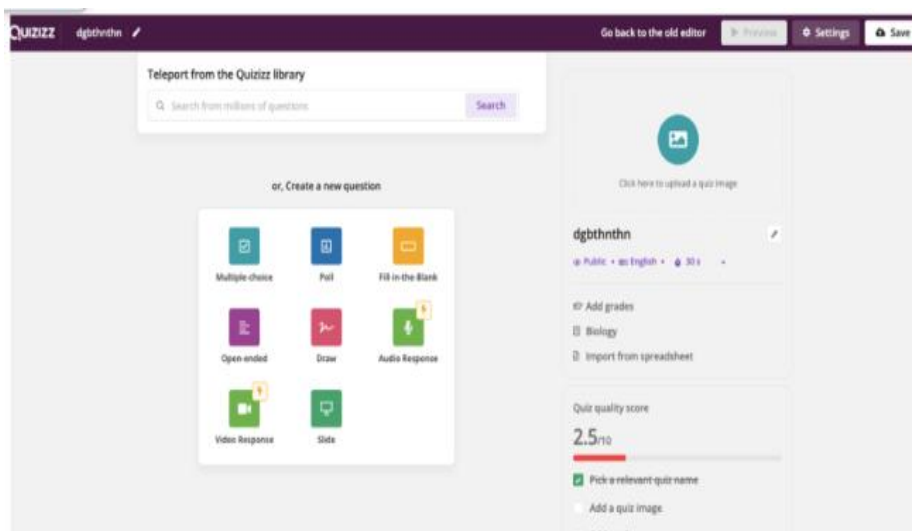
Dengan diadakannya sosialisasi tentang media pembelajaran berbasis teknologi, maka berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan mitra, menggali dan memperoleh informasi dari mitra sasaran.



**Gambar 2.** Sosialisasi Media Pembelajaran

## Tahap Ketiga Pelatihan penggunaan aplikasi Gamifikasi yaitu *Quizizz*

Dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi *Quizizz* dipastikan setiap guru mampu menggunakan teknologi/smartphone yang ada pada dirinya dijadikan sebagai media pembelajaran.



**Gambar 3.** Tampilan Awal Aplikasi *Quizizz*

Peserta membuka website quizizz pada laman <https://quizizz.com/>, kemudian para peserta dipandu untuk membuat akun, dapat menggunakan akun google. Selanjutnya para peserta dapat memulai membuat kuis. Dalam pembuatan kuis, ada banyak pilihan seperti soal pilihan ganda dan soal uraian. Para peserta dilatihkan cara memasukkan soal berupa narasi, insert video dan gambar serta memberikan grade pada jawaban benar. Salah satu keunggulan

dari aplikasi ini adalah dalam satu file instrument yang disusun dapat dikombinasi beberapa macam tipe soal, sehingga soal yang disajikan kepada peserta didik dapat bervariasi.

### Tahap Keempat Pendampingan I

Setelah dilakukannya pelatihan terhadap guru-guru/mitra maka dapat dipastikan bahwa tim wajib mengadakan pendampingan supaya para guru mengetahui tujuan diadakannya kegiatan pengabdian. Pada tahap ini Angket diberikan kepada seluruh peserta pelatihan pada akhir kegiatan untuk mengetahui persepsi guru terhadap pelaksanaan pelatihan, kemudahan penggunaan Quizziz, serta manfaatnya dalam pembelajaran. Instrumen angket terdiri dari 9 pernyataan dengan skala Likert 1–4 (1=tidak setuju, 4=sangat setuju), yang mencakup aspek materi, penyampaian, praktik, dan kebermanfaatannya pelatihan. Penyusunan skala penilaian mengacu pada model skala Likert. Secara umum, respons guru menunjukkan bahwa pelatihan dinilai sangat baik dan memberikan manfaat langsung terhadap peningkatan kompetensi mereka dalam menggunakan Quizziz. Guru menyatakan bahwa materi mudah dipahami, penyampaian jelas, dan praktik membuat kuis sangat membantu meningkatkan keterampilan teknis.

**Tabel 1.** Hasil Angket Respon Guru

Aspek yang Dinilai	Rata-Rata (1-4)	Kategori
Kejelasan Penyampaian Materi	3,8	Sangat Baik
Pemahaman Penggunaan Quizziz	3,6	Baik
Kesesuaian Materi yang dibutuhkan	3,8	Sangat Baik
Kemampuan guru mengikuti Praktik	3,5	Baik
Pembuatan Kuis	3,8	Sangat Baik
Manfaat Quizziz untuk Pembelajaran	3,9	Sangat Baik
Kemudahan Menerapkan Quizziz di kelas	3,6	Baik
Kesesuaian Waktu Pelatihan	3,9	Sangat Baik
Pendampingan dari Tim PKM	3,9	Sangat Baik
Kepuasan terhadap pelatihan		
Rata-Rata	3,75	Sangat Baik

Berdasarkan hasil angket, diketahui bahwa guru memberikan respons yang sangat positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Kejelasan penyampaian materi memperoleh skor tinggi mendekati 4, menunjukkan bahwa guru dapat mengikuti penjelasan dengan mudah dan merasakan materi tersampaikan secara sistematis. Para guru juga merasakan peningkatan kemampuan teknis, terutama dalam membuat kuis, menambahkan gambar, serta menggunakan fitur-fitur utama pada Quizziz. Aspek yang memperoleh skor tertinggi adalah manfaat pelatihan dan pendampingan dari tim, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak langsung terhadap peningkatan kompetensi peserta.

### Tahap Kelima Pendampingan II

Pendampingan tak cukup hanya sekali maka dilanjutkan dengan pendampingan tahap kedua untuk memaksimalkan kemampuan dan ilmu yang dipunya oleh guru-guru sehingga kompetensi semakin meningkat.

### Tahap Terakhir Evaluasi

Dilakukan evaluasi untuk melihat peningkatan pemberdayaan mitra yakni pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan. Evaluasi perlu dilakukan supaya melihat sejauh mana perjalanan dan peningkatan pengetahuan dan kecakapan guru-guru ketika pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi dilakukan.

Setelah serangkaian sesi kegiatan yang dilaksanakan, pada pukul 12.00 s/d 14.00 Wib dilaksanakan pula kegiatan penutup. Pada sesi ini pelaksana kegiatan PKM menyampaikan penutupan diikuti dengan harapan agar ilmu yang telah diberikan dapat dimanfaatkan dan dimaksimalkan oleh setiap peserta. Kesempatan ini juga diisi dengan penyampaian maaf terkait kekurangan atau kesalahan dari setiap pelaksana kegiatan yang mungkin dirasakan oleh peserta. Kemudian diakhiri dengan foto bersama yang terdiri dari foto bersama peserta dan undangan acara serta foto bersama panitia dan pelaksana PKM.



**Gambar 4.** Foto Bersama Undangan dan Peserta Acara

### 3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh tim Universitas Univesitas HKBP Nommensen Pematangsiantar melalui sosialisasi dan pelatihan media pembelajaran Berbasis Gamifikasi Teintegrasi Quiziz memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru-guru di SDN 124391 Pematangsiantar. Kegiatan ini diikuti oleh 12 peserta yang terdiri dari Kepala Sekolah dan guru-guru yang ada di sekolah tersebut. Dengan terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan adanya kebutuhan kolektif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran.

Kegiatan ini diawali dengan memberikan pelatihan untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan awal guru tentang penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran serta pemanfaatan aplikasi quizziz. Soal terdiri atas soal pilihan ganda yang ditampilkan menggunakan aplikasi quizziz. Karena baru pertama kali menggunakan aplikasi quiz, terlihat para peserta mengalami kesulitan dalam bergabung sebagai peserta quiz karena harus

membuat akun terlebih dahulu. Setelah semua memiliki akun dan bergabung dalam kode yang diberikan, selanjutnya para peserta memulai mengerjakan soal yang diberikan. Terlihat para peserta antusias menggunakan aplikasi ini karena hasil pekerjaan mereka dapat dilihat secara langsung pada layar yang ditampilkan menggunakan LCD sehingga terjadi keseruan dalam mengerjakan soal.

Meskipun hasil peserta terlihat rendah akan pengetahuan mereka tentang quizizz, akan tetapi mereka merasa senang menggunakan aplikasi tersebut dan akan menarik jika digunakan di dalam pembelajaran (Zhao, 2019). Para peserta semakin penasaran bagaimana cara membuat soal-soal pada aplikasi quizizz dan bagaimana cara menggunakannya di dalam pembelajaran. Antusias peserta sangat membantu dalam kesuksesan terlaksananya program ini.

Terdapat beberapa kompetensi yang dilatihkan dalam program ini, yaitu pelatihan cara membuat soal, menyimpan dan publikasi soal, penggunaan quizizz di dalam pembelajaran serta cara menyimpan hasil test peserta didik setelah mengerjakan soal di aplikasi quizizz (Adawiyah, A. A. & Fitrasah, R, 2021).

Pada Tahap Evaluasi, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi quizizz sebagai gamifikasi dalam pembelajaran mendapatkan sambutan yang sangat baik dari para guru SDN 124391 Pematangsiantar yang menjadi peserta dalam kegiatan ini. Selama pelaksanaan kegiatan, para peserta terlihat antusias dan bersemangat mengikuti setiap tahapan kegiatan yang dilaksanakan. Peserta terlibat aktif dalam kegiatan diskusi, tidak canggung dalam mengajukan pertanyaan dan meminta pendampingan secara langsung jika terdapat hal yang belum dipahami dengan baik. Menurut para peserta penggunaan quizizz tidak terlalu rumit dan akan memberikan nuansa baru di dalam pembelajaran. Terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang sangat signifikan para peserta dalam membuat dan menggunakan aplikasi quizizz. Hal ini dapat dilihat dari produk akhir yang dihasilkan oleh para peserta. Masing-masing peserta telah berhasil membuat soal pada aplikasi quizizz dengan tipe yang beragam seperti soal pilihan ganda, uraian singkat, poling, insert gambar dan video serta mampu melakukan penyempinan file, sharing kode soal serta ekport nilai hasil test.

Program ini tidak hanya sampai pada kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di sekolah saja, akan tetapi tim pengabdian membuka ruang diskusi dan tanya jawab bagi para peserta melalui WA. Hal ini diharapkan mampu menguatkan kemampuan para peserta pelatihan terhadap keterampilan.

#### **4. Kesimpulan**

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz sebagai gamifikasi dalam pembelajaran untuk mendukung adaptasi teknologi bagi guru SDN 124391 Pematangsiantar terlaksana dengan baik. Para peserta sangat antusias mengikuti kegiatan. Terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menyusun instrument evaluasi berbasis aplikasi dengan konsep games.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas HKBP Nommensen atas dukungan yang di berikan melalui program pengabdian kepada masyarakat, sehingga kegiatan dan artikel berjudul "Pelatihan Penggunaan Gamifikasi Pembelajaran Terintegrasi Quizizz Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Guru di SD Negeri 124391 Pematangsiantar dapat terlaksana dengan baik. Terselenggaranya kegiatan ini tidak lepas dari dukungan yang sangat maksimal dari berbagai pihak. Sebagai tim pengabdian kami juga mengucapkan banyak terimakasih kepada kepala sekolah dan seluruh guru SD Negeri 124391 Pematangsiantar yang telah menyambut hangat tim pengabdian dalam pelaksanaan program ini.

### Pernyataan Konflik Kepentingan

Semua penulis tidak memiliki konflik kepentingan.

### Referensi

- Adawiyah, A. A. & Fitrasah, R. (2021). *Pembelajaran Daring Interaktif Melalui Quizizz*, In: M. Syaefudin & S. Asikin, eds. *Senarai Pembelajaran Bahasa Asing di Indonesia*. Yogyakarta: Samudra Biru, pp. 121-152.
- Adhwa, N., Faeza, N., Alwi, N. A., & Syam, S. S. (2025). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa di Sekolah Dasar. *Semantik Jurnal Riset Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Budaya*,3(2), 329–339. <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1723>
- Al Adawiyah, A. (2022). Training of Gamified Online Learning for Teachers Through Quizizz. *AJAD: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 90-99. DOI: <https://doi.org/10.35870/ajad.v2i2.73>.
- Amir, Z., & Sari, N. (2022). The development of learning media based on visual, auditory, and kinesthetic (VAK) approach to facilitate students' mathematical understanding ability. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1028, No. 1, p. 012129). IOP Publishing. DOI 10.1088/1742-6596/1028/1/012129
- Angraini, L. M., Wahyuni, R., Lingga, L.J., Mardatillah, A., & Firdaus. (2024). Pelatihan Integrasi Berpikir Komputasi dalam Media Ajar Digital. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 3 (4), 195-209. <https://doi.org/10.56855/income.v3i4.125>
- Angraini, L. M., Wahyuni, R., Lingga, L.J., & Wahyuni, A. (2025). Penguatan Kompetensi Guru dalam Penerapan Model 5EIM Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Pembelajaran di Era Digital. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*,4(4), 472-483. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.1748>
- Anunpattana, P., Khalid, M. N. A., Iida, H., & Inchamnan, W. (2021). Capturing Potential Impact of Challenge-Based Gamification on Gamified Quizzing in the Classroom. *Heliyon*,7(12), e08637. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e08637>
- Baruno, Y.H.E., Loes, J., Padama, Y., & Siregar, H.S.I.R. (2025). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap motivasi dan berfikir kritis siswa. *Ahsani Taqwim*,2 (1), 131–145. <https://doi.org/10.63424/ahsanitaqwim.v2i1.201>
- Budianto, A.A., & Hairit, A. (2024). Mentoring guru dalam penerapan media pembelajaran digital untuk meningkatkan mutu pendidikan. *Jurnal Ngejha*, 4 (1), 8–15. <https://doi.org/10.32806/nja.v4i1.732>
- Hidayati, I., Rahmah, M., & Gusnadi, G. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Mengintegrasikan TPACK dalam Pelajaran Mereka melalui Aktivitas Praktik: Penelitian

- Berbasis Studi Pelajaran. *Jurnal Peningkatan Pembelajaran dan Studi Pelajaran*, 2 (1), 28–33. <https://doi.org/10.24036/jlils.v2i1.14>
- Hita, Djoni, Culita, & Ginting, M. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Accurate Untuk Pengajar Pada Yayasan Perguruan Sultan Iskandar Muda. *MENGABDI : Jurnal Hasil Kegiatan Bersama Masyarakat*, 2 (1), 95–102. <https://doi.org/10.61132/mengabdi.v2i1.373>
- Hodovaniuk, T., Makhometa, T., Tiahai, I.M., Medvedev, M., & Pryshchepa, S. (2024). Mengembangkan kompetensi digital guru sekolah menengah melalui sesi pelatihan. *Prosiding Lokakarya CTE*, 11 , 120–133. <https://doi.org/10.55056/cte.690>
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran guru, orang tua, metode dan media pembelajaran: strategi kbm di masa pandemi covid-19*. 3M Media Karya.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291-296. DOI: <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Sağlam Arslan, A., Karataş, F., Ünal, S., & Aslan, A. (2022). The Effects of Group Mentoring on Teachers' Classroom Activities: An Instrumental Case Study. *Participatory Educational Research*, 9 (5), 390-413. <https://doi.org/10.17275/per.22.120.9.5>
- Saman. (2022). PKM Perangkat Media Gamifikasi untuk Layanan Bimbingan dan Konseling bagi MGBK. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 293–300.
- Suherman, Aziz, S. A., Dwina, F., & Rani, M. M. (2025). Penguatan Kompetensi Pendidik melalui Pelatihan Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dan Media TIK dalam Rancangan Pembelajaran yang Efektif. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 4 (4), 496-509. <https://doi.org/10.56855/income.v4i4.1758>
- Sundari, S., Erang, D., Sumarnie, Saputra, A., & Girsang, T. (2024). Pendampingan Membuat Media Pembelajaran Digital dengan Memanfaatkan Artificial Intelligence Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama. *Ta'awun*, 4 (02), 413–425. <https://doi.org/10.37850/taawun.v4i02.690>
- Shields, M. (2019). *Research methodology and statistical methods*. Scientific e-Resources.
- Wulandari, A., & Lestari, A. S. B. (2023). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Game Quizizz pada Materi Statistika. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30265–30271.
- Zhao, F. (2019). Using Quizizz to integrate fun multiplayer activity in the accounting classroom. *International Journal of Higher Education*, 8(1), 37-43.