



Pemberdayaan Masyarakat melalui Integrasi Quizizz dalam Pembelajaran

Qurrotul Aini¹, Putri Puspita Sari², Sarah Caesarani³, Mira Marlina⁴, Enjum Jumhana⁵, Anton Nasrullah^{6*}

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Universitas Bina Bangsa

*Corresponding author: antonnasrullah1@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Direvisi 9 Mei 2025

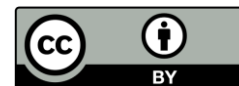
Diterima 17 Juni 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif di SMKN 7 Kota Serang, Banten. Latar belakang kegiatan ini didasari oleh kurangnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbantuan teknologi di sekolah, padahal penggunaan aplikasi seperti Quizizz berpotensi meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan yang mencakup analisis kebutuhan, sesi pelatihan, praktik langsung, evaluasi, dan pengumpulan umpan balik. Berdasarkan hasil pelaksanaan, peserta menunjukkan keaktifan yang baik dan peningkatan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa keaktifan peserta mencapai 95%, kemampuan membuat kuis mencapai 92%, kesiapan mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran sebesar 90%, dan kepuasan peserta terhadap pelatihan mencapai 93%. Guru-guru peserta pelatihan berhasil menghasilkan rancangan pembelajaran berbantuan Quizizz yang kreatif dan layak diterapkan di kelas. Kegiatan ini berhasil memberdayakan guru menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21, memberikan kontribusi nyata dalam menciptakan pembelajaran lebih menarik, aktif, dan kolaboratif di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Literasi Digital, Pelatihan Guru, Pembelajaran, Quizizz.

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



How to Cite: Aini, Q., Sari, P. P., Caesarani, S., Marlina, M., Jumhana, E., & Nasrullah, A. (2025). Pemberdayaan Masyarakat melalui Integrasi Quizizz dalam Pembelajaran. *Journal of Community Service (JCOS)*, 03(3): pp. 127-137, doi: <https://doi.org/10.56855/jcos.v3i3.1583>

1. Pendahuluan

1.1 Analisis Situasi

Pengabdian kepada masyarakat merupakan wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam memberdayakan masyarakat melalui transfer ilmu dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan saat ini (Najah et al., 2023). Dalam bidang pendidikan, pemberdayaan guru melalui pelatihan teknologi menjadi salah satu prioritas strategis, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital yang menuntut kreativitas dan inovasi dalam proses belajar mengajar (Andini, 2021). Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai sarana menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan relevan dengan perkembangan zaman (Miasari et al, 2025). Oleh karena itu, pelatihan yang terarah dan berkelanjutan sangat diperlukan agar guru dapat menguasai media digital secara optimal dan mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif siswa.

Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari karena mampu meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Aisyah, 2024). Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi dan motivasi siswa adalah Quizizz, sebuah platform pembelajaran berbasis kuis yang interaktif dan menyenangkan (Nurholifah & Zakia, 2023). Penggunaan Quizizz terbukti mampu menciptakan suasana belajar kompetitif dan kolaboratif, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa (Handina & Parisu, 2025). Namun, kenyataannya di banyak sekolah, termasuk di sekolah mitra kegiatan ini, pemanfaatan Quizizz dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode konvensional dan belum terampil mengintegrasikan aplikasi pembelajaran digital seperti Quizizz secara optimal dalam proses belajar mengajar (Muzekki, Januar, Mukminin, et al., 2025).

Aplikasi Quizizz merupakan salah satu media pembelajaran digital yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif yang menyenangkan bagi siswa. Penggunaan aplikasi Quizizz terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih kompetitif dan kolaboratif (Handina & Parisu, 2025). Quizizz menawarkan pengalaman belajar yang memadukan unsur permainan sehingga mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar (Febrianto, 2024). Namun, kenyataannya masih banyak guru yang belum memahami cara mengoperasikan dan mengoptimalkan aplikasi ini dalam pembelajaran sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara harapan ideal dalam dunia pendidikan yang menuntut integrasi teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik,

dengan kenyataan di lapangan yang menunjukkan keterbatasan dalam pemanfaatan media digital oleh guru.

Urgensi dari kegiatan ini didasari oleh pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 yang menuntut kreativitas dan penguasaan teknologi (Astini, 2019). Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu dibekali keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi yang mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi dan menarik (Napitupulu & Murniarti, 2024). Salah satu aplikasi yang efektif untuk mendorong keterlibatan siswa adalah Quizizz, yang telah terbukti mampu membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kompetitif (Tama et al., 2021). Kegiatan pengabdian ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan memberikan pelatihan dan pendampingan intensif kepada guru dalam penggunaan aplikasi Quizizz secara efektif dalam proses belajar mengajar, sehingga dapat mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah (Muzekki, Januar, & Tammamatun, 2025).

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan guru agar memiliki keterampilan menggunakan aplikasi Quizizz, meningkatkan literasi digital, dan menciptakan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Indriani et al., 2024). Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta perubahan positif dalam pola pembelajaran yang lebih modern dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan guru dapat memperoleh keterampilan praktis dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Febriyanti et al., 2024).

1.2 Solusi dan Target

Permasalahan utama dihadapi oleh mitra kegiatan pengabdian adalah kurangnya pemanfaatan aplikasi pembelajaran interaktif seperti Quizizz dalam proses belajar mengajar. Padahal, aplikasi Quizizz memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memotivasi partisipasi aktif, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Jong & Tacoh, 2024). Rendahnya pemanfaatan aplikasi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi yang dapat dioptimalkan dalam pendidikan dan kenyataan di lapangan yang masih didominasi oleh metode konvensional. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah melalui pelatihan dan pendampingan intensif kepada guru, mulai dari pengenalan aplikasi Quizizz, pembuatan soal, pengaturan kuis, hingga pelaksanaan kuis dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru dapat secara mandiri mengoperasikan Quizizz dan mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran secara optimal.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama satu hari penuh dalam bentuk workshop yang dirancang untuk memberikan pelatihan praktis dan pendampingan intensif kepada guru. Workshop ini terdiri atas beberapa sesi, yaitu pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz, praktik langsung pembuatan kuis interaktif, diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman dan solusi atas kendala yang dihadapi, serta sesi evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan di sekolah mitra yang telah menyepakati kerjasama, yaitu SMKN 7 Kota Serang, Banten, dengan waktu pelaksanaan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Rangkaian kegiatan ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengoperasikan

aplikasi Quizizz dan meningkatkan kesiapan mereka dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran secara optimal.

Prosedur kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital guru dan pemahaman awal mereka tentang penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Tahap ini penting untuk memastikan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta. Selanjutnya, pelatihan diberikan secara bertahap, dimulai dari pengenalan konsep dasar aplikasi Quizizz, demonstrasi langkah-langkah pembuatan kuis, hingga praktik langsung oleh peserta untuk membuat dan mengelola kuis interaktif. Selama kegiatan, guru didampingi untuk memastikan mereka mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan mengintegrasikannya dalam kegiatan belajar mengajar. Setelah pelatihan, evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan diskusi kelompok guna mengidentifikasi sejauh mana keterampilan peserta meningkat, serta mengidentifikasi kendala yang masih dihadapi dalam penerapan Quizizz di kelas.

Target dari kegiatan ini adalah minimal 90% peserta mampu membuat, mengelola, dan memanfaatkan kuis menggunakan aplikasi Quizizz secara mandiri, serta memiliki kesiapan untuk mengintegrasikan aplikasi tersebut dalam pembelajaran sehari-hari. Menurut Sholeh dan Efendi (2023), integrasi teknologi pembelajaran yang dilakukan secara terencana mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dan efektivitas proses pengajaran. Hal ini diperkuat oleh Wahyuni dan Haryanti (2024) yang menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengoperasikan media digital secara efektif. Dengan pendekatan pelatihan yang terstruktur, berbasis kebutuhan, dan menekankan pada praktik langsung, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberdayakan guru dalam mengatasi kesenjangan digital serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan di era digital saat ini.

2. Metode Pengabdian

Metode pengabdian diterapkan dalam kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dan praktik langsung yang dilaksanakan dalam bentuk workshop selama satu hari penuh di SMKN 7 Kota Serang, Banten. Kegiatan diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat literasi digital guru dan pemahaman mereka terhadap aplikasi Quizizz. Selanjutnya, dilakukan pelatihan bertahap mulai dari pengenalan konsep, demonstrasi pembuatan kuis, hingga praktik langsung pembuatan dan pengelolaan kuis berbasis Quizizz oleh peserta. Guru didampingi secara intensif agar mampu mengoperasikan aplikasi secara mandiri dan mengintegrasikannya dalam proses belajar mengajar. Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan secara formatif dan sumatif melalui observasi, kuesioner, dan diskusi kelompok untuk mengukur peningkatan keterampilan serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi peserta. Metode ini diharapkan dapat memberikan pengalaman langsung kepada guru, memberdayakan mereka dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, dan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

2.1 Tempat dan Waktu

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMKN 7 Kota Serang-Banten merupakan sekolah mitra yang membutuhkan peningkatan kompetensi digital dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan kegiatan direncanakan pada semester genap tahun akademik

2024/2025, dengan durasi kegiatan selama satu hari penuh. Kegiatan ini mencakup rangkaian sesi pelatihan, praktik langsung, diskusi kelompok, dan evaluasi, yang dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan penggunaan aplikasi Quizizz secara efektif dan mandiri dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi.

2.2 Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru SMKN 7 Kota Serang, Banten, yang berasal dari berbagai program keahlian. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa sebagian besar guru di sekolah tersebut belum terbiasa memanfaatkan aplikasi Quizizz dalam proses pembelajaran dan masih memerlukan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Peserta yang akan mengikuti kegiatan ini ditargetkan berjumlah minimal 13 orang guru aktif yang memiliki motivasi tinggi untuk mengembangkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran berbasis Quizizz secara mandiri dan efektif di kelas (Gambar 1).

DAFTAR HADIR
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
SMK NEGERI 7 KOTA SERANG

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Kurdia Setiawan	Guru Matematika	
2	Ii Faidhahmi an	Guru Matematika	
3	Triyo Susanto	Waka Kurikulum	
4	Ahmad Komli	Waka Kurikulum	
5	BAMBANG S.	WAKA KESUSASTAPAN	
6	Meneng Sulastri	guru Indonesia	
7	Lela Fadhiah	guru Indonesia	
8	Indah Septiana Rahayu	guru B. Inggris	
9	Rumokul Anni	Peserta	
10	Fathani An	Peserta	
11	Rosita	Peserta	
12	Dari Aripita Sari	Peserta	
13	Tika Novia	peserta	

Gambar 1. Peserta Kegiatan Pengabdian Masyarakat

2.3 Indikator Keberhasilan

Evaluasi dalam kegiatan ini dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan efektivitas pelaksanaan dan pencapaian tujuan pelatihan. Evaluasi formatif dilaksanakan selama kegiatan berlangsung dengan tujuan memantau keaktifan peserta, ketercapaian tujuan setiap sesi, serta tingkat pemahaman melalui observasi dan tanya jawab secara langsung. Selanjutnya, evaluasi sumatif dilakukan di akhir kegiatan melalui pengisian kuesioner yang bertujuan untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta dan tingkat kepuasan mereka terhadap pelaksanaan pelatihan. Selain itu, evaluasi produk dilakukan dengan menilai hasil rancangan pembelajaran berbasis Quizizz yang dikembangkan oleh masing-masing peserta untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Kegiatan ini juga mengumpulkan umpan balik dari peserta guna mengetahui efektivitas program dan mendapatkan masukan yang konstruktif untuk peningkatan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

2.4 Metode Evaluasi

Evaluasi dalam kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan pelatihan, peningkatan kompetensi peserta, serta keberhasilan dalam penerapan aplikasi Quizizz dalam proses belajar mengajar. Evaluasi dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif dilakukan selama proses pelatihan berlangsung dengan tujuan untuk memantau keaktifan, partisipasi, dan pemahaman peserta pada setiap sesi kegiatan. Evaluasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta mampu mengikuti alur pelatihan dengan baik serta memahami setiap langkah dalam penggunaan aplikasi Quizizz secara tepat. Observasi langsung dilakukan oleh tim pengabdian untuk mencatat perkembangan keterampilan peserta, kendala yang dihadapi selama proses belajar, serta tingkat keterlibatan mereka dalam setiap sesi pelatihan. Melalui evaluasi formatif ini, tim dapat segera memberikan umpan balik dan solusi atas permasalahan yang muncul, sehingga proses pelatihan dapat berjalan secara efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilaksanakan pada akhir kegiatan untuk mengukur pencapaian hasil pelatihan secara keseluruhan. Evaluasi ini dilakukan melalui pengisian kuesioner oleh peserta dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan terhadap pelatihan yang diberikan, peningkatan keterampilan yang diperoleh, serta kesiapan peserta dalam mengaplikasikan Quizizz dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, setiap peserta diminta untuk mempresentasikan rancangan pembelajaran berbasis Quizizz yang telah mereka buat selama pelatihan. Presentasi tersebut bertujuan untuk menilai kelayakan rancangan, kreativitas dalam penyusunan materi, serta kemampuan peserta dalam mengimplementasikan hasil pelatihan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Evaluasi Produk

Setiap peserta diwajibkan untuk menghasilkan minimal satu rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan aplikasi Quizizz sebagai media interaktif dalam proses belajar mengajar. Rancangan pembelajaran dikembangkan oleh peserta dievaluasi berdasarkan aspek kreativitas, kejelasan penyajian materi, dan kesiapan implementasi di kelas. Evaluasi produk ini menjadi salah satu indikator penting dalam menilai sejauh mana keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara nyata dalam pembelajaran. Melalui evaluasi ini, tim pengabdian dapat mengukur keberhasilan pelatihan tidak hanya dari sisi pemahaman teoritis peserta, tetapi juga dari kemampuan mereka dalam menghasilkan rancangan pembelajaran yang relevan, menarik, dan siap untuk diimplementasikan di lingkungan sekolah masing-masing.

Umpan Balik

Umpan balik peserta dikumpulkan melalui kuesioner terbuka dan sesi diskusi yang dilaksanakan di akhir kegiatan. Pengumpulan umpan balik ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan, materi disampaikan, serta efektivitas metode penyampaian yang digunakan selama kegiatan. Selain itu, umpan balik juga digunakan untuk menghimpun saran

dan masukan yang bermanfaat bagi perbaikan dan pengembangan pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang. Evaluasi ini dirancang tidak hanya untuk memastikan bahwa tujuan kegiatan tercapai secara optimal, tetapi juga untuk menjadi dasar dalam penyusunan program pelatihan berikutnya. Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat terus memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kualitas pemberdayaan guru dan efektivitas pemanfaatan teknologi pendidikan di lingkungan sekolah.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKN 7 Kota Serang, Banten dengan tema Pemberdayaan Masyarakat: Proses Belajar Mengajar dengan Menerapkan Aplikasi Quizizz telah berjalan dengan baik sesuai dengan prosedur dan metode yang direncanakan. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, para peserta menunjukkan keaktifan yang tinggi dan antusias dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif peserta pada setiap sesi, guru-guru mengikuti pelatihan dengan serius dan terlibat dalam diskusi. Tim pengabdian mencatat bahwa peserta mampu mengikuti alur pelatihan dengan baik dan dapat memahami setiap langkah penggunaan aplikasi Quizizz secara bertahap. Beberapa peserta sempat mengalami kendala teknis pada awal sesi praktik, namun dapat segera diatasi melalui pendampingan langsung.

Hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa peserta pelatihan mengalami peningkatan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi Quizizz. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan di akhir kegiatan, sebagian besar peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan dan mengaku siap untuk mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran di kelas mereka. Peserta melakukan praktik langsung pembuatan kuis dengan bimbingan tim pelatihan. Selain itu, peserta mampu mempresentasikan rancangan pembelajaran berbasis Quizizz yang dinilai layak untuk diimplementasikan, peserta memaparkan hasil rancangan mereka di hadapan tim pengabdian dan peserta lain.

Pada evaluasi produk, seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu rancangan pembelajaran yang mengintegrasikan aplikasi Quizizz. Rancangan yang dihasilkan menunjukkan variasi kreativitas dan kejelasan materi yang baik serta kesiapan untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar. Guru peserta pelatihan dinilai sudah mampu menggunakan Quizizz secara mandiri, baik untuk pembuatan kuis maupun dalam pelaksanaan pembelajaran interaktif di kelas.

Dari umpan balik peserta, diperoleh informasi bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru yang bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan guru dalam pemanfaatan media digital. Peserta juga memberikan saran agar pelatihan lanjutan diselenggarakan dengan materi yang lebih mendalam terkait pengembangan fitur lanjutan dalam aplikasi Quizizz dan penerapan evaluasi pembelajaran berbasis teknologi secara lebih luas. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa tujuan pengabdian tercapai dengan baik, di mana guru-guru peserta pelatihan tidak hanya mengalami peningkatan keterampilan, tetapi juga menunjukkan kesiapan untuk menerapkan pembelajaran interaktif berbasis Quizizz secara mandiri di kelas mereka.

Tabel 1. Persentase Capaian PkM

No	Komponen yang Dievaluasi	Persentase Capaian
1	Keaktifan peserta dalam pelatihan	95%
2	Kemampuan membuat kuis di aplikasi Quizizz	92%
3	Kesiapan mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran	90%
4	Kepuasan peserta terhadap pelatihan	93%
5	Kelengkapan rancangan pembelajaran berbasis Quizizz	88%

3.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKN 7 Kota Serang, Banten dengan tema Pemberdayaan Masyarakat: Proses Belajar Mengajar dengan Menerapkan Aplikasi Quizizz memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi formatif, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan keaktifan yang konsisten selama pelatihan. Tingkat keaktifan peserta mencapai 95%, yang mengindikasikan bahwa guru tidak hanya hadir secara fisik tetapi juga terlibat aktif dalam diskusi, praktik, dan tanya jawab. Hal ini menunjukkan bahwa model pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam membangun pemahaman peserta, sebagaimana ditegaskan oleh Afriyanti (2018), bahwa pembelajaran yang melibatkan keterlibatan langsung lebih mampu meningkatkan penguasaan keterampilan teknologi.

Hasil evaluasi sumatif menunjukkan bahwa keterampilan peserta dalam membuat kuis menggunakan aplikasi Quizizz mencapai 92%, dan kesiapan mereka untuk mengintegrasikan Quizizz dalam pembelajaran dinilai sebesar 90%. Ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan secara langsung dalam perancangan pembelajaran. Dukungan yang diberikan oleh tim pengabdian saat sesi praktik, turut mempercepat proses adaptasi guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz. Temuan ini sejalan dengan pendapat Mustika (2025) yang menekankan pentingnya pendampingan dalam pelatihan berbasis teknologi untuk meningkatkan kesiapan penerapan di lapangan.

Evaluasi produk yang menunjukkan tingkat kelengkapan rancangan pembelajaran sebesar 88% membuktikan bahwa peserta mampu menghasilkan rancangan yang kreatif, jelas, dan aplikatif. Meskipun masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut, hasil ini sudah memenuhi indikator keberhasilan yang direncanakan. Selain itu, tingkat kepuasan peserta yang mencapai 93% memperkuat bahwa pelatihan yang diberikan sudah relevan dengan kebutuhan guru dan memberikan manfaat praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran.

Dari umpan balik peserta, mayoritas menyatakan bahwa pelatihan ini sangat membantu dalam meningkatkan keterampilan digital mereka, khususnya dalam memanfaatkan Quizizz untuk meningkatkan keterlibatan siswa di kelas. Peserta juga berharap kegiatan serupa dapat diselenggarakan dengan materi yang lebih mendalam, seperti pengembangan soal berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) dan penggunaan fitur-fitur lanjutan pada aplikasi Quizizz. Hal ini sejalan dengan pendapat Fakhri (2023) yang menekankan pentingnya peningkatan literasi digital secara berkelanjutan untuk mendukung kualitas pendidikan abad ke-21.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memenuhi tujuan pengabdian yang telah ditetapkan. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga

membangun kesiapan mereka dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi secara mandiri di kelas. Model pelatihan seperti ini dapat dijadikan sebagai rujukan untuk program pemberdayaan guru di sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam penguasaan teknologi pendidikan. Keberhasilan kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model yang dapat direplikasi di sekolah lain yang memiliki kebutuhan serupa.



Gambar 2. Penulisan Laporan Pengabdian Masyarakat

4 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMKN 7 Kota Serang, Banten dengan tema Pemberdayaan Masyarakat: Proses Belajar Mengajar dengan Menerapkan Aplikasi Quizizz telah berhasil mencapai tujuan yang direncanakan. Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi, kegiatan ini terbukti efektif meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Para peserta menunjukkan tingkat keaktifan yang tinggi selama pelatihan dan mampu menguasai pembuatan serta pengelolaan kuis berbasis Quizizz dengan baik. Guru juga dinilai siap mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam proses belajar mengajar di kelas. Hasil evaluasi produk menunjukkan bahwa guru mampu menghasilkan rancangan pembelajaran yang kreatif dan layak untuk diimplementasikan. Umpan balik dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan literasi digital dan membuka wawasan baru terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta juga memberikan saran untuk diadakan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam memberdayakan guru untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital serta mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan kolaboratif di lingkungan sekolah.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendorong perubahan positif dalam pola pembelajaran yang lebih kreatif dan modern. Diperlukan pelatihan lanjutan untuk memperdalam pemahaman guru dalam memanfaatkan fitur-fitur lanjutan pada aplikasi Quizizz dan untuk memperkuat penerapan pembelajaran digital secara berkelanjutan di sekolah. Dengan kegiatan ini, diharapkan guru di SMKN 7 Kota Serang dapat menjadi agen perubahan dalam mendorong transformasi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih optimal di era digital saat ini.

Referensi

- Afriyanti, I. (2018). Pengembangan literasi matematika mengacu PISA melalui pembelajaran abad ke-21 berbasis teknologi.
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44-52.
- Andini, R. D. (2021). Strategi pemimpin dalam digital leadership di era disrupsi digital. *Al-Irsyad: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 11(1), 58-72.
- Astini, N. K. S. (2019, August). Pentingnya literasi teknologi informasi dan komunikasi bagi guru sekolah dasar untuk menyiapkan generasi milenial. In *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya* (Vol. 1, No. 1).
- Fakhri, A. (2023). Kurikulum merdeka dan pengembangan perangkat pembelajaran: menjawab tantangan sosial dalam meningkatkan keterampilan abad 21. *Proceeding Umsurabaya*.
- Febrianto, H. A. (2024). Penerapan media quizizz pada pembelajaran teks hikayat kelas X. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 164-171.
- Febriyanti, R., Agustina, F., & Khoiriyah, Y. (2024). PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG DAGANG DALAM UPAYA MENINGKATKAN LABA USAHA PADA PT. LAUTAN BERLIAN UTAMA MOTOR. *Journal of Community Service (JCOS)*, 2(2), 63-67. <https://doi.org/10.56855/jcos.v2i2.1103>
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan aplikasi quizizz untuk meningkatkan motivasi belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.
- Miasari, R. S., Indar, C., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2025). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Mustika, L. (2025). Sosialisasi kecerdasan buatan untuk penguatan literasi digital di SDN Kademangan: Pengabdian kepada masyarakat Kampus Merdeka-Smart Village. *Charity: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1).
- Muzekki, S., Januar, L. R., Mukminin, A., Sisyanthi, L., & Nur M., F. (2025). INOVASI PEMBUATAN UBI CARANG MAS SEBAGAI AKTIVITAS KETERAMPILAN DI KEBUN SAREH DAN PENGAKUAN SERTIFIKAT HALAL OLEH BPJPH. *Journal of Community Service (JCOS)*, 3(1), 22-32. <https://doi.org/10.56855/jcos.v3i1.1292>
- Muzekki, S., Januar, L. R., & Tammamatun, T. (2025). Keterampilan Melukis Menggunakan Media Henna Craft (Painting Skill) di MTs Pondok Pesantren Al-Ihsan Putri. *Journal of Community Service (JCOS)*, 3(1), 33-40. <https://doi.org/10.56855/jcos.v3i1.1293>
- Najah, T. S., Pebrianti, I., Rifaat, H., Kamaliah, U., Irawan, R., Hidayatulloh, R., ... & Adisty, L. (2023). Peran mahasiswa KKN dalam membantu kegiatan proses belajar mengajar di Sekolah Desa Tahai Baru. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 4193-4200.
- Napitupulu, S. P., & Murniarti, E. (2024). Analisis keterlibatan siswa menengah pertama dalam pembelajaran berbasis proyek pada kurikulum merdeka. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(2), 172-178.

- Nurholifah, L., & Zakia, N. (2023). Meningkatkan pembelajaran melalui implementasi quizizz dalam konteks pendidikan digital. *An-Nashr: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 1(2), 51-61.
- Sabrina Dwi Indriani, Verga Elsa Mahdalia, M. Dzikri Hurobbani, & Agung Prayogi. (2024). PENYULUHAN DIGITAL MARKETING PADA UMKM KETAN PENCOK WIJIYATI DESA DUKUHTURI KECAMATAN BUMIAYU KABUPATEN BREBES. *Journal of Community Service (JCOS)*, 2(3), 75–79. <https://doi.org/10.56855/jcos.v2i3.1129>
- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104-126.
- Tama, C. S., Lutfiana, R. F., & Mansur, M. (2025). Analisis hasil belajar siswa melalui implementasi quizizz di SMPN 5 Kota Malang. *JIIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(3), 2776-2785.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi kompetensi guru dalam pengembangan pembelajaran berdiferensiasi berbasis media digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142-154.