

## PENGUATAN LITERASI DIGITAL GURU MELALUI PELATIHAN *QUIZIZZ*

Dwi Syukriady<sup>1</sup>, Ashar<sup>2</sup>, Musbaing<sup>3</sup>, Yuriatson<sup>4</sup>, Sitti Patimah A<sup>5</sup>

<sup>1</sup>)Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Makassar, Indonesia

<sup>2</sup>)Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Makassar, Indonesia

<sup>3</sup>)Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Islam Makassar, Indonesia

<sup>4</sup>)Program Studi Keperawatan, Politeknik Sandi Karsa, Makassar, Indonesia

<sup>5</sup>)MI. Yaspi Sambung Jawa, Makassar, Indonesia

email: dwi.sukriady@uim-makassar.ac.id

### Abstrak

Melihat pengenalan *Quizizz* sebagai sebuah kebutuhan bagi guru maka guru wajib untuk di bekali pengetahuan tentang *Quizizz* agar mutu lulusan semakin meningkat sekaligus memperkuat literasi digital siswa. *Quizizz* bisa dikatakan baru bagi guru, pelatihan yang mereka dapatkan juga masih minim sehingga tim pengabdian berinisiatif untuk mengadakan pelatihan *Quizizz* untuk meningkatkan kecakapan guru dalam menjalankan aplikasi *Quizizz*. Metode yang digunakan yaitu pemaparan materi dan praktik *Quizizz*. Hasil pelatihan menunjukkan selama pelatihan *Quizizz*, guru merasa terbantu dengan pelatihan ini, respon positif sesudah pelatihan juga tampak dari hasil *Focus Group Discussion*, mereka antusias setelah dibekali dengan pelatihan yang bermanfaat dalam pembelajaran dan berharap pelatihan *Quizizz* tetap diadakan di lain waktu.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Literasi Digital, *Quizizz*

### Abstract

Seeing the introduction of *Quizizz* as a necessity for teachers, teachers are obliged to be equipped with knowledge about *Quizizz*, so that the quality of graduates increases while strengthening students' digital literacy. *Quizizz* can be said to be new to teachers, the training they receive is still minimal so the research team took the initiative to hold *Quizizz* training to improve teachers' skills in running the *Quizizz* application. The method used is the presentation of *Quizizz* material and practice. The results of the training showed that during the *Quizizz* training, teachers felt helped by this training, positive responses after the training were also seen from the results of the *Focus Group Discussion*, they were enthusiastic after being provided with training that was useful in learning and hoped that the *Quizizz* training would still be held at other times..

**Keywords:** Learning, Digital Literacy, *Quizizz*

### PENDAHULUAN

Internet sehari-hari digunakan untuk mencari informasi dan konten yang diinginkan, individu dapat memilih pencarian dalam internet untuk mencari informasi apapun dibandingkan fasilitas lain. Inilah era, di mana informasi ada di ujung jari kita dengan satu klik, sehingga dapat dikatakan bantuan teknologi merupakan bagian tidak terpisahkan dari kehidupan kita sehingga teknologi digital sangat berperan dan berpengaruh dalam keberlangsungan hidup manusia di zaman ini (Aflahah & Romadani, 2022). Teknologi telah sepenuhnya mengubah hidup kita termasuk proses belajar mengajar. Perubahan cepat dunia saat ini menghadirkan tantangan baru dan tuntutan baru dalam dunia pendidikan, terdapat kesadaran akan kebutuhan integrasi teknologi ke dalam dunia pendidikan agar berdampak pada proses pembelajaran dan pengajaran, pendekatan berupa integrasi teknologi ke dalam dunia pendidikan sudah terbukti efektif bagi guru dan siswa di bawah kondisi yang sangat bervariasi, guru perlu menguasai literasi informasi dan memanfaatkan akses internet dalam pembelajaran (Riady, 2021). Selain itu, teknologi telah benar-benar mengubah gaya mengajar guru dan gaya belajar siswa, dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan, guru mempelajari metode dan teknik pengajaran baru sedangkan siswa menggunakannya untuk belajar. Sementara di era digital mengharuskan guru dan siswa dapat bertransformasi dalam keterampilan menggunakan perangkat digital dalam pembelajaran (Purwanti et al., 2022), kemampuan seperti ini sangat dibutuhkan di era revolusi industry 4.0. (Heckie et al., 2022).

Komputer dan Internet memberi manusia kemungkinan dan sumber daya yang tak terbatas dalam meningkatkan kualitas pekerjaan. Saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi gaya hidup, mulai diperkenalkan pada usia yang sangat muda, sehingga sekolah wajib merespon kebutuhan tersebut. Lebih lanjut, di dalam dunia pendidikan, keterampilan komputer dan pengetahuan peralatan teknologi informasi dan komunikasi juga diperlukan, guru sebagai pendidik ikut berperan dalam membangkitkan rasa ingin tahu, imajinasi dan minat siswa. Guru wajib mengikuti perubahan dan menggunakan teknologi untuk pengajaran yang lebih berkualitas dan membuatnya lebih menarik, tersedianya akses internet yang memudahkan dan mendekatkan sumber informasi, sehingga akses informasi dan pelaksanaan pembelajaran menjadi sangat terbantu (Putra et al., 2023), selain itu, juga diperlukan partisipasi aktif dan praktis dari siswa dan guru agar proses proses pembelajaran dan pengajaran berjalan dengan baik.

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 (Rahayu et al., 2022). Bila dikaitkan dengan aspek pengajaran, maka mengajar dengan teknologi membutuhkan pengetahuan yang memadai tentang praktek pedagogik di beberapa aspek proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi serta menggunakan teknologi sebagai alat pengajaran. Penggunaan teknologi mendukung pembelajaran siswa agar lebih bermakna, guru perlu pengetahuan tambahan tentang apa yang harus mereka ajarkan, metode pedagogik yang memfasilitasi pembelajaran siswa, dan cara di mana teknologi dapat mendukung. Jika teknologi dapat menjadi sumber daya untuk meningkatkan prestasi dan minat belajar siswa, maka dengan adanya literasi digital guru dapat meningkatkan mutu pembelajaran (Istiqomah et al., 2022), guru wajib untuk menginvestasikan waktu dan energi mereka untuk belajar menggunakan teknologi informasi dalam pengajaran serta menemukan metode alternatif yang berkontribusi pada penguatan literasi digital dan dibutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif. (Fredlina et al., 2021).

Kekurangan selama ini, guru cenderung bersikap monoton sehingga dapat menghambat integrasi teknologi, di sisi lain, kurangnya literasi digital dan kurangnya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) oleh guru (Irawan et al., 2022). Lebih lanjut, metode pengajaran masih berpusat pada guru dengan metode ceramah (Sulindra et al., 2023). Fakta lain juga menunjukkan banyak guru yang masih memanfaatkan aplikasi pembelajaran kurang optimal (Irawan et al., 2022). Salah satu pilihan integrasi teknologi dan pendidikan menggunakan aplikasi yang sesuai, salah satunya adalah menggunakan Quizizz dalam pembelajaran. (Tusyani et al., 2022), aplikasi Quizizz dapat digunakan kapan saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Heckie et al., 2022) serta fitur-fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dalam melakukan pembelajaran maupun penyampaian materi pembelajaran (Imran et al., 2022).

Quizizz merupakan alat penilaian online yang dapat mengikutkan banyak peserta dan siswa dimungkinkan untuk berlatih bersama dengan komputer dan smartphone. Media evaluasi pembelajaran aplikasi Quizizz dapat memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa, bahkan dapat diunduh dalam bentuk spreadsheet atau Ms. Excel (Sukiyanto et al., 2022). Di dalam Quizizz, urutan soal diacak untuk setiap siswa, setiap pertanyaan berupa pilihan ganda dengan dua atau empat kemungkinan jawaban. Quizizz juga memungkinkan siswa untuk bersaing satu sama lain dan memotivasi mereka untuk belajar, siswa mengikuti kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat mereka di papan peringkat. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran (Yuma et al., 2022). Adapun tujuan tim peneliti melalui pengabdian ini adalah untuk memperkuat literasi digital guru melalui pelatihan Quizizz.

## METODE

Metode dalam pelatihan ini adalah pemaparan materi Quizizz, praktik Quizizz dan Focus Group Discussion, adapun tahap-tahap pelaksanaan pelatihan ini antara lain:

Tahap 1: Persiapan. Tim mengadakan survei dan wawancara langsung ke kepala sekolah, dan guru-guru MI. Yaspi Sambung Jawa Kota Makassar. Sebanyak 10 guru ikut serta dalam pelatihan ini.

Tahap 2: Rapat Koordinasi dengan Tim Pengusul. Tim pengabdian mengadakan rapat koordinasi dalam hal pemantapan kegiatan pengabdian. Beberapa hal yang dibahas pada rapat ini

adalah materi-materi pelatihan Quizizz dan pengaturan agenda kegiatan selama pelatihan berlangsung.

Tahap 3: Pengolahan Informasi. Tim mengumpulkan data dan referensi yang dibutuhkan untuk pembuatan materi pelatihan Quizizz.

Tahap 4: Penyusunan Materi Pelatihan. Tim menyusun materi-materi yang diperlukan untuk pelatihan.

Tahap 5: Pelaksanaan Program. Tim melaksanakan agenda kegiatan pelatihan

- a. Waktu dan tempat kegiatan. Pelatihan Quizizz dilaksanakan pada tanggal 10-11 Maret 2023 (1 hari 3 sesi) dikelas.
- b. Peserta Kegiatan. Pelatihan ini diikuti oleh guru MI. Yaspi Sambung Jawa Kota Makassar, sebanyak 10 orang.
- c. Kegiatan Pelatihan Quizizz. Pelatihan ini terbagi menjadi dua hari. Hari pertama adalah kegiatan pemaparan materi dan hari kedua adalah kegiatan pelatihan Quizizz. Kegiatan pemaparan materi bertujuan memberikan gambaran terkait literasi digital secara umum dan aplikasi Quizizz sebagai media pengajaran serta kegiatan pelatihan Quizizz sebagai implementasi dari kegiatan pemaparan materi di hari pertama.
- d. Kegiatan pelatihan Quizizz. Pelatihan Quizizz dilaksanakan sebagai kegiatan lanjutan dari pemaparan materi (hari pertama). Tujuan dari kegiatan pelatihan Quizizz ini adalah memberikan kesempatan kepada guru untuk dapat mempraktikkan langsung aplikasi yang telah dipaparkan oleh pemateri. Guru menjalankan aplikasi Quizizz pada laptop masing-masing, guru saling bergantian mempraktikkan aplikasi Quizizz dibawah bimbingan pemateri. Sebagai evaluasi akhir pelatihan, guru ditugaskan untuk membuat video latihan mandiri aplikasi Quizizz.

Tahap 6: Focus Group Discussion. Kegiatan ini bertujuan untuk menangkap persepsi guru terkait aplikasi Quizizz dan pentingnya literasi digital.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan pelatihan Quizizz, guru diwajibkan untuk menyediakan laptop dan koneksi internet yang memadai serta telah login di akun Quizizz masing-masing guru. Selanjutnya, pelatihan Quizizz dilaksanakan selama dua hari, pada tanggal 10-11 Maret 2023 (1 hari 3 sesi) di kelas, adapun kegiatan tersebut terdiri atas: kegiatan pemaparan materi pada hari pertama dan kegiatan pelatihan Quizizz pada hari kedua, kegiatan pemaparan materi bertujuan memaparkan Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran dan literasi digital secara umum sedangkan kegiatan pelatihan Quizizz bertujuan untuk mempraktikkan secara langsung aplikasi yang telah dipaparkan oleh pemateri pada hari pertama. Kegiatan ini diikuti oleh guru MI. Yaspi Sambung Jawa Kota Makassar, sebanyak 10 orang. Di dalam pelatihan ini, guru sangat tertarik dengan aplikasi Quizizz dan ingin mengaplikasikan Quizizz di kelas. Pelatihan Quizizz bermanfaat dan menyenangkan (Istiqomah et al., 2022). Pemahaman guru yang tinggi, selain praktek langsung, juga disediakan buku modul dan buku pelatihan yang dibuat dengan sistematis yang sesuai dengan topik fitur yang akan dijelaskan (Basyith & Fauzi, 2022).



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Quizizz Hari Pertama



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan *Quizizz* Hari Kedua

## SIMPULAN

Quizizz sebagai sebuah aplikasi pembelajaran maka dapat dianggap sebagai aplikasi pembelajaran alternatif di kelas dengan melihat kelebihan dan fitur yang telah disediakan. Penguatan literasi digital sudah merupakan tuntutan zaman, hal ini dilakukan demi memperkuat guru agar semakin berkompeten di masa depan. Di dalam pelatihan ini, guru sudah memperoleh pengetahuan awal terkait pemanfaatan aplikasi Quizizz, selain mengakui keunggulan Quizizz sebagai aplikasi pembelajaran, guru juga mengungkapkan respon positif apabila aplikasi Quizizz di implementasikan di sekolah.

## SARAN

Tim pengabdian berinisiatif untuk membuat kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan Quizizz bagi guru, sebagai salah satu upaya tim pengabdian masyarakat dalam memperkuat literasi digital guru mengingat perkembangan pesat IPTEK di masa depan, Tim pengabdian berharap kepada guru untuk terus berlatih secara mandiri sehingga ilmu yang di dapatkan berkembang.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung kegiatan tim pengabdian. Terakhir, tim pengabdian ucapkan terimakasih kepada guru dan kepala sekolah MI. Yaspi Sambung Jawa Kota Makassar atas partisipasi dan dukungan selama kegiatan pelatihan ini berlangsung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aflahah, A., & Romadani, M. H. (2022). Upaya Pengenalan Literasi Digital Melalui Aplikasi Youtube Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Bicornong 2 Pakong Pamekasan. *MUBTADI: Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 157–171.
- Basyith, A., & Fauzi, F. (2022). Pelatihan Evaluasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Menggunakan Quizizz Pada Bimbingan Belajar Al Hikmah Palembang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 24–34. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v3i1.928>
- Fredlina, K. Q., Werthi, K. T., & Astuti, H. W. (2021). Literasi Digital Bagi Pendidik Indonesia Dan Implementasinya Dalam Proses Pembelajaran Pasca Pandemi. *Jurnal Abdi Masyarakat Saburai (JAMS)*, 2(2), 108–114. <https://doi.org/10.24967/jams.v2i2.1359>
- Heckie, D., Jati, P., & Mediatati, N. (2022). Upaya Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Aplikasi Quizizz. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 383–389.
- Imran, M. C., Nonci, J., Sulviana, S., Indahyanti, R., Mursidin, M., & Nurjannah, S. (2022). Penguatan Pembelajaran Mahasiswa Melalui Pelatihan Learning Management System. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1508–1511.
- Irawan, I., Chandra, J. C., & Irawan, H. (2022). Pelatihan Quizizz Guna Meningkatkan Kemampuan Pendidik Dalam Mengevaluasi Belajar Siswa Pada Sd Yadika 1 Jakarta. *KRESNA: Jurnal Riset*

- Dan Pengabdian Masyarakat, 2(2), 314–322. <https://doi.org/10.36080/jk.v2i2.40>
- Istiqomah, I., Hidayati, D., Afriliandhi, C., Fadhila, P., Sidi Melawati, A., & Juita Usmar, R. (2022). Pelatihan Media Quizizz untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru TK di Kalurahan Tamanmartani. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 8–15.
- Purwanti, Y. G., Maruti, E. S., & Budyarti, S. (2022). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-learning. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 231–240.
- Putra, A. E., Rohman, M. T., & Hidayat, N. (2023). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Pedagogik Guru. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 201–211.
- Rahayu, T., Muliawati, A., Krisnanik, E., & ... (2022). Analisis Tingkat Literasi Digital Orang Tua Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Ilmiah ...*, 24(3), 241–247. <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/view/1964%0Ahttps://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalmatrik/article/download/1964/1079>
- Riady, Y. (2021). Gerakan Literasi Digital: Pelatihan Akses Internet Dan Komputer Bagi Guru Di Kabupaten Karawang. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1(3), 53–60.
- Sukiyanto, S., Maulidah, ; Tsalitsatul, Anggreini, ; Dewi, Agustito, ; Denik, & Lestari, ; Dwi Nova. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Siswa Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *ABDIMAS UNIVERSAL*, 4(2), 327–333.
- Sulindra, I. G. M., Haris, A., Hermansyah, H., Safitri, A., & Andriani, N. (2023). Workshop Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Di Pasraman Widya Dharma Sumbawa. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 71–75.
- Tusyani, I., Azmi, M., & Jamil, J. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMK Negeri 17 Samarinda. *Yupa: Historical Studies Journal*, 6(2), 101–110. <https://doi.org/10.30872/yupa.v6i2.979>
- Yuma, F. M., Saptia, A., & Parini, P. (2022). Pelatihan Penggunaan Game Quizizz dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa Tentang Perangkat Komputer. *Jurnal Pemberdayaan Sosial ...*, 2(1), 99–104.