

## PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PENGGUNAAN QUIZZZ SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA INTERAKTIF SD NEGERI 139/III LEMPUR MUDIK

Shobrina Fitri<sup>1</sup>, Muhammad Ali Imron<sup>2</sup>, Egi Agustandi<sup>3</sup>, Ferinaldi<sup>4</sup>, Diva Apri Mulya<sup>5</sup>,  
Yudhistira Ahmad<sup>6</sup>, Wira Hadi Kusuma<sup>7</sup>

<sup>1234567</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Merangin

Corresponding Email: <sup>1</sup> [fitrishobrina@gmail.com](mailto:fitrishobrina@gmail.com)

### Abstract

*The development of information and communication technology (ICT) provides a great opportunity to create interactive and effective learning. This workshop aims to improve the competence of teachers at SDN 139/III Lempur Mudik in using the Quizizz application as an interactive science learning media. The activity involved 10 teachers, which was carried out through theory, practice, and evaluation sessions. The evaluation results showed that 80% of participants understood the use of Quizizz well based on the pre-test and post-test. Teachers were also able to create interactive quizzes with good quality, and the participation rate reached 90%. Obstacles such as limited devices and adaptation to technology were successfully overcome through mentoring solutions and the provision of additional devices. This workshop made a positive contribution to learning innovation in elementary schools, with the hope of continued mentoring for the sustainability of the program.*

**Keywords:** *learning technology, Quizizz, teacher competence, interactive science.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital memberikan peluang besar untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Salah satu bentuk implementasi teknologi tersebut adalah melalui pemanfaatan aplikasi berbasis digital, seperti Quizizz, sebagai media pembelajaran. Quizizz adalah platform pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membuat kuis, latihan, dan penilaian dengan fitur menarik, seperti gamifikasi, yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, di lapangan, banyak guru, khususnya di daerah-daerah seperti SD Negeri 139/III Lempur Mudik, masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital ini. Beberapa kendala utama meliputi

keterbatasan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi berbasis TIK, minimnya pelatihan terkait inovasi pembelajaran digital, dan kurangnya sarana pendukung seperti jaringan internet yang stabil. Akibatnya, pembelajaran masih cenderung berpusat pada metode konvensional, yang terkadang kurang menarik bagi siswa.

Mata pelajaran IPA, yang seharusnya mendorong eksplorasi, kreativitas, dan pemahaman konsep secara mendalam, seringkali disampaikan dengan pendekatan yang kurang interaktif. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif,

salah satunya melalui pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz.

Pelaksanaan workshop ini bertujuan untuk memberdayakan para guru di SD Negeri 139/III Lempur Mudik agar mampu menggunakan Quizizz secara efektif dalam pembelajaran IPA. Dengan demikian, diharapkan workshop ini dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran, mendorong partisipasi aktif siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

## METODE

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah teknik demonstrasi yang diikuti dengan penjelasan dan praktek langsung. Teknik ini menggunakan alat bantu berupa laptop, infocus dan jaringan internet.

Pelaksanaan workshop Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Quizizz sebagai Media Pembelajaran IPA Interaktif di SD Negeri 139/III Lempur Mudik" dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

### 1. Persiapan Kegiatan

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan sebelum pelaksanaan workshop: a) Identifikasi Kebutuhan, b) Penyusunan Materi, c) Koordinasi dengan Pihak Sekolah.

### 2. Pelaksanaan Workshop

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan dalam pelaksanaan workshop: a) Sesi Teori, b) Sesi Praktik, c) Diskusi dan Tanya Jawab, d) Evaluasi dan Pendampingan, e) Pelaporan dan Dokumentasi.

Metode kegiatan ini dirancang untuk memastikan para guru mendapatkan pemahaman yang mendalam serta keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran IPA.

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini tentunya terlibat dengan beberapa faktor, baik yang mendukung maupun yang menghambat terjadinya kegiatan. Dibawah ini akan dijelaskan satu persatu.

Faktor Pendukung, pada kegiatan ini, kepala sekolah dan para guru di SD Negeri 139/III Lempur Mudik memberikan dukungan yang penuh terhadap penyelenggaraan workshop, termasuk dalam penyediaan fasilitas dan sarana yang diperlukan. Semangat dan keinginan para guru untuk mengembangkan keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran menjadi faktor pendorong utama kesuksesan kegiatan ini. Selain itu, keberadaan perangkat seperti laptop, proyektor, dan akses internet yang memadai selama workshop sangat mendukung kelancaran pelaksanaannya.

Faktor Penghambat, waktu yang terbatas untuk mempelajari dan berlatih dengan Quizizz dalam satu sesi workshop bisa membuat peserta kesulitan untuk sepenuhnya menguasai aplikasi ini, terutama bagi mereka yang belum terbiasa dengan teknologi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan workshop peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran IPA interaktif di SD Negeri 139/III Lempur Mudik menunjukkan pencapaian yang signifikan. Kegiatan ini melibatkan 10 guru SD yang mengajar mata pelajaran IPA dan dilaksanakan pada hari kamis tanggal 21 November 2021 di SD Negeri 139/III Lempur Mudik. Workshop ini terbagi menjadi tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan penentuan jadwal, penyusunan modul pelatihan, serta

penyediaan fasilitas pendukung seperti laptop, koneksi internet, dan proyektor. Tahap pelaksanaan mencakup pengenalan platform Quizizz, praktik langsung pembuatan kuis IPA interaktif, dan simulasi pembelajaran menggunakan Quizizz dengan pendampingan fasilitator. Tahap evaluasi melibatkan refleksi hasil praktik dan pengisian kuesioner oleh peserta untuk menilai efektivitas kegiatan.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80% peserta memahami penggunaan Quizizz dengan baik berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Seluruh peserta berhasil membuat kuis interaktif sesuai standar, dengan rata-rata skor kualitas kuis mencapai 85% berdasarkan penilaian fasilitator. Selain itu, tingkat partisipasi dan antusiasme peserta dalam diskusi dan praktik mencapai 90%. Workshop ini juga memberikan pengalaman praktis yang relevan bagi guru, di mana mereka menyadari pentingnya inovasi pembelajaran menggunakan teknologi. Dalam simulasi pembelajaran, fitur Quizizz seperti leaderboard dan pembahasan otomatis terbukti mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa.

Meskipun demikian, terdapat beberapa hambatan selama pelaksanaan workshop, seperti keterbatasan fasilitas karena tidak semua peserta memiliki perangkat pribadi yang memadai, serta kendala teknis yang dihadapi oleh peserta yang masih beradaptasi dengan platform baru. Solusi yang dilakukan meliputi peminjaman perangkat dari sekolah dan pemberian panduan tertulis untuk membantu peserta memahami penggunaan platform. Untuk keberlanjutan program, disarankan adanya pendampingan lanjutan bagi guru setelah workshop, penyediaan akses perangkat bagi siswa di kelas, serta pembentukan komunitas pembelajaran bagi

guru untuk berbagi pengalaman menggunakan Quizizz. Dengan hasil yang positif ini, Quizizz berpotensi menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam mendukung pengajaran IPA di SD Negeri 139/III Lempur Mudik.

## KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan workshop peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Quizizz sebagai media pembelajaran IPA interaktif di SD Negeri 139/III Lempur Mudik adalah bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Sebanyak 80% peserta menunjukkan peningkatan pemahaman setelah pelatihan, dan semua peserta mampu membuat kuis interaktif dengan kualitas yang baik. Tingginya antusiasme dan partisipasi peserta selama workshop menunjukkan bahwa Quizizz dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Meskipun terdapat beberapa hambatan, seperti keterbatasan fasilitas dan kendala teknis, solusi yang diberikan berhasil memastikan pelaksanaan workshop berjalan dengan lancar. Workshop ini juga menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Untuk memastikan keberlanjutan manfaat workshop, diperlukan pendampingan lanjutan, penyediaan fasilitas pendukung bagi siswa, serta pembentukan komunitas pembelajaran bagi guru. Dengan demikian, penggunaan Quizizz diharapkan dapat terus mendukung terciptanya pembelajaran IPA yang efektif dan interaktif.

## REFERENSI

- Basuki, Y., & Hidayati, Y. (2019). The Use of Quizizz in Improving Students' Learning Interest. *Journal of Education and Learning*, 8(4), 123–129.
- Guskey, T. R. (2002). Professional Development and Teacher Change. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3/4), 381–391.
- Hwang, G.-J., Chiu, L.-Y., & Chen, C.-H. (2020). A Contextual Gamified Learning Approach to Improving Students' Inquiry-Based Learning Performance in Social Studies Courses. *Computers & Education*, 147, 103778.
- Munir. (2012). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zhao, Y., & Ting, W. (2021). Enhancing Interactive Learning through Gamified Quizzes: A Case Study of Quizizz. *International Journal of Educational Technology*, 12(2), 85–94.