Vol 4 No.4 (2025) - November, pp 900-905 https://doi.org/10.59025/exk4dz55

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Pelatihan Pemanfaatan Quizizz dan Kahoot! dalam Rangka Peningkatan Literasi Digital Guru pada Evaluasi Pembelajaran Interaktif

Sigit Sugiarto[1], Renny Souhoka[1], Ince Wattimury[1], Cristianti C. Kilikily[1], Melati I. S. Umarella[1], Sefanya Sairiltiata[1], Fransheine Rumtutuly[1], Dovila Johansz[1]

[1]*Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Kampus Kab. Maluku Barat Daya, Universitas Pattimura, Indonesia*

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
20/08/2025
Direvisi:
02/09/2025
Diterima
15/09/2025

***Keywords*:**

Literasi digital,
Pelatihan,
Quizizz (Wayground),
Kahoot!,
Evaluasi pembelajaran interaktif

ABSTRAK

Guru sekolah dasar di Gugus Moa Barat yang terdiri atas enam SD masih menghadapi keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya dalam merancang evaluasi pembelajaran yang interaktif. Selama ini, proses evaluasi cenderung menggunakan metode konvensional sehingga kurang menarik minat belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan Quizizz (Wayground) dan Kahoot! sebagai media evaluasi pembelajaran interaktif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru sekaligus membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam membuat kuis digital yang menarik, mudah diakses, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua tahap, yaitu penyampaian materi pada 24 Juli 2025 dan praktik pembuatan evaluasi berbasis Quizizz dan Kahoot! pada 29 Juli 2025. Metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung agar guru memperoleh pengalaman aplikatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan antusias dalam mengikuti setiap sesi, mampu membuat evaluasi digital secara mandiri, dan mulai menerapkan media tersebut dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil meningkatkan literasi digital guru sekaligus memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kompetensi pendidik untuk mendukung pembelajaran interaktif yang lebih efektif.

Corresponding author email: sigith.sugiarto@gmail.com

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Guru sekolah dasar di Gugus Moa Barat yang terdiri dari enam sekolah masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital, terutama dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Selama ini, evaluasi cenderung dilakukan dengan cara konvensional yang kurang menarik minat siswa dan tidak sepenuhnya mampu mendorong partisipasi aktif mereka. Kondisi ini menunjukkan perlunya peningkatan literasi digital guru agar mereka mampu beradaptasi dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang semakin menekankan kreativitas, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi [1].

Pulau Moa sebagai lokasi kegiatan juga memiliki tantangan tersendiri. Meskipun akses transportasi darat dari Tiakur relatif memadai, namun sarana dan prasarana penunjang pendidikan seperti

komputer dan jaringan internet masih terbatas [2]. Keterbatasan ini membuat guru kesulitan mengakses sumber belajar digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan strategi khusus agar guru tetap dapat mengembangkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi, termasuk dalam merancang evaluasi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pengabdian mengusulkan pelatihan pemanfaatan platform Quizizz (sekarang telah berganti nama menjadi Wayground) dan Kahoot! untuk guru sekolah dasar di Gugus Moa Barat. Kedua aplikasi ini dipilih karena bersifat sederhana, mudah digunakan [3][4], dan mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan [5][6]. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan dapat menyusun kuis digital yang tidak hanya menilai pencapaian belajar siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif dan antusias.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Quizizz dan Kahoot! terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan kualitas evaluasi pembelajaran [7][8]. Lebih lanjut, pelatihan penggunaan Quizizz berhasil meningkatkan literasi digital guru serta kemampuan mereka dalam merancang evaluasi berbasis teknologi [9][10]. Sementara itu, penerapan Quizizz dan Kahoot! juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif [11][12].

Berdasarkan kondisi faktual di lapangan serta dukungan temuan penelitian sebelumnya, pelatihan ini diharapkan mampu menjadi langkah strategis dalam meningkatkan literasi digital guru di daerah terpencil. Lebih jauh lagi, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kompetensi pendidik, memperbaiki kualitas evaluasi pembelajaran, dan mengurangi kesenjangan digital di wilayah perbatasan seperti Pulau Moa.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Aula Program Studi Diluar Kampus Utama (PSDKU), Kampus Kabupaten maluku Barat Daya, Universitas Pattimura. Peserta kegiatan adalah guru-guru Sekolah Dasar Gugus Moa Barat yang terdiri dari enam sekolah dasar, yaitu SD Negeri Tiakur, SD Negeri 2 Tiakur, SD Negeri Wakarlely, SD Kristen Patti, SD Kristen Kaiwatu, dan SD Inpres Werwaru. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan nyata guru terhadap peningkatan literasi digital, khususnya dalam memanfaatkan teknologi sebagai media evaluasi pembelajaran. Peserta pelatihan berjumlah 100 peserta, yang mewakili masing-masing sekolah dalam gugus tersebut.

Waktu pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua tahap, yakni pada tanggal 24 Juli 2025 untuk penyampaian materi dan 29 Juli 2025 untuk praktik langsung. Tahap pertama difokuskan pada pengenalan literasi digital, konsep evaluasi interaktif, serta penjelasan fitur utama aplikasi Quizizz dan Kahoot! melalui metode ceramah dan demonstrasi. Pada tahap kedua, guru diberi kesempatan untuk berlatih membuat evaluasi pembelajaran interaktif secara mandiri dengan bimbingan tim pengabdian.

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung [13][14]. Ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman teoretis, demonstrasi untuk memperlihatkan langkah penggunaan aplikasi, diskusi untuk memberikan ruang tanya jawab, serta praktik langsung agar guru memperoleh pengalaman aplikatif. Seluruh tahapan ini disusun dengan pendekatan partisipatif, sehingga guru tidak hanya menjadi penerima informasi tetapi juga terlibat

aktif dalam setiap sesi kegiatan.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, dilakukan evaluasi melalui dua cara: (1) observasi partisipasi guru selama kegiatan untuk melihat keterlibatan dan antusiasme, serta (2) penilaian produk [15] berupa hasil kuis digital yang dirancang guru menggunakan Quizizz dan Kahoot!. Evaluasi ini menjadi tolok ukur tercapainya tujuan pelatihan, yakni peningkatan literasi digital guru dalam merancang evaluasi pembelajaran interaktif.

Tabel 1. Aspek Penilaian

Aspek Kompetensi	Indikator Keberhasilan
Pemahaman Konsep	Memahami fungsi, manfaat, dan perbedaan Quizizz & Kahoot.!
Keterampilan Teknis	Mampu membuat akun, membuat kuis, dan mengatur game mode.
Kreativitas Desain Soal	Soal variatif, sesuai materi ajar, menggunakan fitur (gambar, timer, dll.).
Partisipasi & Kolaborasi	Aktif bertanya, berdiskusi, mencoba fitur, membantu rekan.
Pemanfaatan untuk Pembelajaran	Mampu merancang skenario pembelajaran dengan Quizizz/Kahoot.
Refleksi & Sikap	Menunjukkan antusiasme, motivasi, dan sikap positif terhadap inovasi.

Adapun pedoman penilaian partisipasi guru selama kegiatan untuk melihat keterlibatan dan antusiasme guru serta penilaian produk berupa hasil kuis digital yang dirancang guru menggunakan Quizizz dan Kahoot! dapat dilihat pada Tabel 1.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan Quizizz dan Kahoot! untuk meningkatkan literasi digital guru pada Gugus SD Moa Barat dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu penyampaian materi (24 Juli 2025) dan praktik penggunaan aplikasi (29 Juli 2025). Pada tahap pertama, guru-guru diberikan pemahaman konseptual mengenai pentingnya literasi digital, peran evaluasi interaktif dalam pembelajaran, serta pengenalan fitur-fitur utama kedua aplikasi. Kegiatan ini berlangsung dengan metode ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Proses kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1. Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar guru menunjukkan antusiasme tinggi, ditunjukkan melalui keaktifan bertanya serta keterlibatan dalam diskusi terkait penerapan aplikasi dalam mata pelajaran yang mereka ampu.



Gambar 1 Penyampaian Materi (kiri) dan Demonstrasi (kanan)

Tahap kedua berupa praktik langsung, di mana para guru secara individu maupun berkelompok merancang instrumen evaluasi interaktif dengan menggunakan Quizizz dan Kahoot!. Produk yang dihasilkan berupa kuis digital berisi soal-soal pembelajaran sesuai dengan materi ajar masing-masing guru. Setelah praktik penggunaan Quizizz dan Kahoot!, peserta mempresentasikan hasilnya seperti tampak pada Gambar 2. Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa 85% guru berhasil membuat kuis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memanfaatkan variasi bentuk soal, serta mengintegrasikan gambar maupun ilustrasi sederhana. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan praktis guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai media evaluasi.



Gambar 2 Praktik Penggunaan Kuizizz dan Kahoot! (kiri) dan Presentasi Hasil (kanan)

Ditinjau dari sisi sikap, kegiatan ini berdampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Beberapa guru yang sebelumnya menyatakan keterbatasan pengetahuan digital kini lebih terbuka untuk mengintegrasikan aplikasi interaktif dalam evaluasi pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terdahulu bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan literasi digital sekaligus mengubah sikap guru terhadap teknologi pendidikan [1][16].

Selain itu, faktor geografis dan keterbatasan sarana prasarana di Pulau Moa, seperti akses internet yang kurang stabil, sempat menjadi tantangan dalam pelaksanaan kegiatan. Namun, guru tetap dapat menyelesaikan produk evaluasi dengan memanfaatkan mode offline untuk perancangan soal, kemudian mengunggahnya kembali ketika jaringan memungkinkan. Adaptasi ini menunjukkan kemampuan guru untuk menyesuaikan diri dengan kondisi lingkungan sekaligus mengoptimalkan pemanfaatan teknologi sesuai dengan ketersediaan infrastruktur.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini berhasil mencapai tujuan yang telah dicanangkan, yaitu meningkatkan literasi digital guru, memperkaya metode evaluasi pembelajaran, serta menumbuhkan sikap positif dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi di daerah kepulauan. Keberhasilan ini juga menguatkan pentingnya pelatihan berkelanjutan agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan digital sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi Quizizz dan Kahoot! bagi guru sekolah dasar Gugus Moa Barat telah berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Kegiatan ini mampu meningkatkan literasi digital guru sekaligus memberikan pengalaman aplikatif dalam merancang evaluasi pembelajaran interaktif. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru semakin antusias, aktif berpartisipasi, dan mampu menghasilkan produk kuis digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga membangun sikap positif guru terhadap pemanfaatan teknologi pendidikan. Kegiatan serupa diharapkan dapat dilanjutkan secara berkesinambungan dengan dukungan sarana dan prasarana yang lebih memadai. Selain itu, kegiatan lanjutan seperti pelatihan pemanfaatan aplikasi untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran sangat diharapkan. Sehingga literasi digital guru di wilayah kepulauan seperti Moa dapat terus berkembang dan berdampak nyata pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada guru-guru Sekolah Dasar Gugus Moa Barat yang telah berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] D. K. Nasution, Y. H. Manurung, M. Arda, and S. Handayani, “Pelatihan Digital Assessment Berbasis Kahoot Dan Quizizz Dalam Pembelajaran Daring (Online) Untuk Guru SMP Muhammadiyah 61 Medan,” *Ihsan J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 2, pp. 113–118, 2022, doi: 10.30596/ihsan.v4i2.10486.

[2] S. Sugiarto *et al.*, “Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Program Bimbingan Belajar pada Siswa SD Kristen Upunyor,” *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 2, no. 4, pp. 406–410, 2023, doi: https://doi.org/10.59025/js.v2i4.150.

[3] S. Ashtari and J. Taylor, “Winning Together: Using Game-Based Response Systems to Boost Perception of Learning,” *Int. J. Educ. Dev. using Inf. Commun. Technol.*, vol. 17, no. 1, pp. 123–141, 2021.

[4] T. A. Munuyandi, S. Husain, M. A. A. Jabar, and Z. Jusoh, “Effectiveness Of Quizizz in Interactive Teaching and Learning Malay Grammar,” *Asian J. Univ. Educ.*, vol. 17, no. 3, pp. 109–118, 2021, doi: 10.24191/ajue.v17i3.14516.

[5] S. A. Licorish, H. E. Owen, B. Daniel, and J. L. George, “Students’ perception of Kahoot!’s influence on teaching and learning,” *Res. Pract. Technol. Enhanc. Learn.*, vol. 13, no. 9, pp. 1–23, 2018.

[6] A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning – A literature review," *Comput. Educ.*, vol. 149, no. January, p. 103818, 2020, doi: 10.1016/j.compedu.2020.103818.

[7] Nizaruddin, Muhtarom, and A. E. P. Nugraha, "Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring," *E-DIMAS J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 12, no. 2, pp. 291–296, 2021, doi: https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417.

[8] A. Buntu, Rafiqa, N. Afiat, and Z. D. Jayanti, "Pelatihan Penggunaan Kahoot dalam Assessment Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD Inpres 10 Talise," *J. Abdidas*, vol. 1, no. 3, pp. 149–156, 2020, doi: https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i5.1024.

[9] S. Surahmat, I. Satriadi, A. Rahman, A. Adawiyah, and A. Samosir, "Pelatihan Aplikasi Quizzi Sebagai Alat Assesement Bagi Guru SD Al-Asri," *J. Masy. Madani Indones.*, vol. 3, no. 2, pp. 182–185, 2024, doi: 10.59025/js.v3i2.217.

[10] D. Syukriady, Ashar, Musbaing, Yuriatson, and S. A. Patimah, "Penguatan Literasi Digital Guru Melalui Pelatihan Quizizz," *Community Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 3426–3439, 2023, doi: https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.15066.

[11] N. K. Kalleny, "Advantages of Kahoot! Game-based Formative Assessments along with Methods of Its Use and Application during the COVID-19 Pandemic in Various Live Learning Sessions.," *J. Microsc. Ultrastruct.*, vol. 8, no. 4, pp. 175–185, 2020, doi: 10.4103/JMAU.JMAU_61_20.

[12] H. Sitompul, R. Sayekti, S. R. D. Saragih, and Salminawati, "Exploring Students' Perception of Quizizz as a Learning Media in Higher Education," *Can. J. Learn. Technol.*, vol. 49, no. 3, pp. 1–24, 2023, doi: 10.21432/cjlt28449.

[13] K. Imtihan, M. Taufan Asri Zaen, H. Fahmi, M. Ashari, and S. Fadli, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Untuk Penilaian Akhir Semester," *ABDIKAN J. Pengabdi. Masy. Bid. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 4, pp. 575–581, 2022, doi: 10.55123/abdikan.v1i4.1136.

[14] M. Suendarti, Erwinsyah, R. Adriyadi, Nurholipah, N. F. Rahmawati, and R. D. Lestari, "Pelatihan Aplikasi Quizizz Sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru," *J. Media Akad.*, vol. 3, no. 7, pp. 1–11, 2025, doi: https://doi.org/10.62281/v3i7.2566.

[15] A. B. Naen, C. M. M. Maing, O. A. Ki'i, M. U. J. Mukin, and E. Dewa, "Penguatan Kompetensi Guru Fisika Dalam Penyusunan Perangkat Pembelajaran Inovatif Melalui Program PPG Di LPTK Unwira," *BERBAKTI J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 84–93, 2024, doi: 10.30822/berbakti.v2i1.3366.

[16] M. M. Fakhri, A. Isma, W. Hidayat, A. Saleh Ahmar, & Dewi, and F. Surianto, "Digital Literacy Training and Introduction to Artificial Intelligence Ethics to Realize Digital Literate Teachers," *J. Pengabdi. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 38–47, 2024, doi: https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang2603.