

**DIGITALISASI PEMBELAJARAN:
SOLUSI MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR SISWA SMK
BUSTANUL ULUM NONGGUNONG**

Miftahul Arifin^{1,*}, Fauzi Helmi²⁾, Johan Dharmawan³

¹Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja
Miftahul.arifin@wiraraja.ac.id

²Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja
fauzihelmi@wiraraja.ac.id

³Fakultas Teknik, Universitas Wiraraja
johan@wiraraja.ac.id

ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama di era digital. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dan motivasi belajar siswa di SMK Bustanul Ulum Nonggunong melalui pelatihan aplikasi Quizizz. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 29 November 2024, dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil menunjukkan bahwa 85% guru merasa lebih percaya diri menggunakan Quizizz, dan 90% siswa merasa lebih termotivasi belajar melalui fitur gamifikasi yang ditawarkan. Meskipun terdapat kendala teknis berupa koneksi internet yang kurang stabil, pelatihan ini berhasil memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Tindak lanjut berupa peningkatan infrastruktur teknologi dan pendampingan lanjutan bagi guru direncanakan untuk memastikan keberlanjutan program. Dengan hasil ini, pelatihan Quizizz dapat dijadikan model untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital di sekolah lain.

Kata Kunci : Quizizz, teknologi pembelajaran, motivasi belajar, pelatihan guru

ABSTRACT

The integration of technology in education has become a pressing need to enhance students' learning motivation, especially in the digital era. This community service program aims to improve teachers' skills and students' learning motivation at SMK Bustanul Ulum Nonggunong through a Quizizz application training. The activity was conducted on November 29, 2024, with preparation, implementation, and evaluation stages. The results revealed that 85% of teachers felt more confident using Quizizz, and 90% of students reported increased motivation through the application's gamification features. Despite technical challenges such as unstable internet connections, the training positively impacted the learning process. Follow-up actions, including technological infrastructure improvements and ongoing teacher mentoring, are planned to ensure program sustainability. These results demonstrate that Quizizz training can serve as a model to enhance digital-based learning quality in other schools.

Keywords: Quizizz, educational technology, learning motivation, teacher training

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya membantu memudahkan penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan

motivasi siswa. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi pembelajaran interaktif, seperti Quizizz, yang memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Setiawan & Irawan, 2020).

SMK Bustanul Ulum Nonggunong, sebagai lembaga pendidikan kejuruan, menghadapi tantangan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam konteks penguasaan materi secara aktif dan kompetitif. Metode pembelajaran konvensional yang cenderung satu arah sering kali membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran yang mampu mengakomodasi kebutuhan siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan (Rahmawati et al., 2021).

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz merupakan salah satu solusi untuk mengatasi tantangan tersebut. Quizizz adalah platform pembelajaran berbasis gamifikasi yang memungkinkan guru membuat kuis interaktif, memberikan penilaian secara real-time, dan melibatkan siswa dalam kompetisi yang sehat. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan efektif (Susanti, 2022).

Program pengabdian ini dirancang untuk memberikan pelatihan komprehensif kepada guru dan siswa di SMK Bustanul Ulum Nonggunong mengenai penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran. Tujuan utamanya adalah meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman materi melalui metode pembelajaran berbasis gamifikasi, serta membangun budaya pembelajaran interaktif

yang mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Melalui implementasi program ini, diharapkan guru dan siswa dapat mengadopsi aplikasi Quizizz sebagai bagian dari proses pembelajaran sehari-hari, sehingga tercipta lingkungan belajar yang lebih inovatif, menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan zaman.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMK Bustanul Ulum Nonggunong dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis untuk memastikan keberhasilan program. Tahapan-tahapan tersebut meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan rincian sebagai berikut:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

Identifikasi Kebutuhan: Mengumpulkan informasi mengenai tingkat pemahaman guru dan siswa terhadap teknologi pembelajaran digital serta tantangan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Koordinasi dengan Pihak Sekolah: Mengadakan pertemuan awal dengan kepala sekolah dan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan jadwal pelaksanaan pelatihan.

Pengadaan Sarana dan Materi Pelatihan: Menyusun modul pelatihan, tutorial penggunaan Quizizz, serta menyiapkan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet.

Penjadwalan Pelatihan: Menentukan waktu pelaksanaan pelatihan yang tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar reguler.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui beberapa sesi kegiatan yang mencakup:

1. Sesi Pengenalan Aplikasi Quizizz

Penjelasan mengenai fitur utama Quizizz, seperti pembuatan kuis, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil kuis.

Demonstrasi langsung oleh tim pelaksana mengenai cara membuat dan menjalankan kuis interaktif.

2. Sesi Pelatihan Guru

Praktik langsung bagi guru dalam membuat kuis berbasis materi pembelajaran mereka.

Pendampingan teknis dalam mengintegrasikan kuis dengan perangkat pembelajaran yang telah digunakan.

3. Sesi Penerapan Bersama Siswa

Simulasi pembelajaran menggunakan Quizizz dengan melibatkan siswa sebagai peserta kuis.

Penilaian hasil kuis secara langsung untuk menunjukkan efektivitas dan kemudahan aplikasi.

4. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi interaktif untuk membahas kendala teknis yang dihadapi selama pelatihan. Penyampaian tips dan trik untuk memaksimalkan penggunaan Quizizz dalam pembelajaran sehari-hari.

c. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai keberhasilan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz serta memastikan keberlanjutannya di SMK Bustanul Ulum Nonggunong. Evaluasi dilakukan melalui survei dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengumpulkan umpan balik terkait pemahaman guru terhadap Quizizz, dampaknya pada motivasi belajar siswa, serta kendala yang dihadapi. Tim pelaksana juga mengamati penerapan Quizizz dalam pembelajaran sehari-hari untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Hasil evaluasi ini dianalisis dan disusun dalam laporan pelaksanaan yang mencakup capaian, tantangan, dan rekomendasi untuk program lanjutan. Sebagai tindak lanjut,

pendampingan teknis tetap diberikan kepada guru yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam mengintegrasikan Quizizz ke dalam materi ajar. Dengan pendekatan ini, diharapkan pelatihan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Bustanul Ulum Nonggunong.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Persiapan

Pada tahap persiapan, pelaksanaan program pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMK Bustanul Ulum Nonggunong dilakukan dengan perencanaan yang matang dan melibatkan berbagai pihak terkait. Kegiatan dimulai dengan identifikasi kebutuhan melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru untuk memahami tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran, terutama terkait motivasi belajar siswa dan pemanfaatan teknologi digital. Informasi ini menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan yang relevan dan praktis bagi guru.

Selanjutnya, koordinasi dengan pihak sekolah berjalan efektif, sehingga jadwal pelatihan dapat disusun tanpa mengganggu proses belajar mengajar reguler. Tim pelaksana juga berhasil menyiapkan sarana dan prasarana yang diperlukan, seperti modul pelatihan, tutorial penggunaan Quizizz, proyektor, laptop, dan koneksi internet. Selain itu, peserta pelatihan yang terdiri dari guru dan siswa telah diinformasikan sebelumnya mengenai tujuan dan manfaat program, sehingga mereka datang dengan antusiasme dan kesiapan untuk berpartisipasi.

Pada pelaksanaan program pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMK Bustanul Ulum Nonggunong, berbagai alat dan bahan digunakan untuk mendukung kelancaran dan efektivitas pelatihan.

Berikut adalah penjelasan mengenai alat dan bahan yang digunakan dalam kegiatan ini:

1) Alat

Laptop/Komputer: Digunakan oleh guru dan siswa untuk mengakses aplikasi Quizizz, membuat kuis, serta berpartisipasi dalam kuis interaktif. Laptop juga digunakan oleh tim pelaksana untuk menyajikan materi pelatihan dan demonstrasi penggunaan aplikasi.

Proyektor: Digunakan untuk menampilkan presentasi materi pelatihan dan demonstrasi penggunaan aplikasi Quizizz kepada peserta pelatihan secara jelas dan efektif.



Gambar 1.
Macam Alat

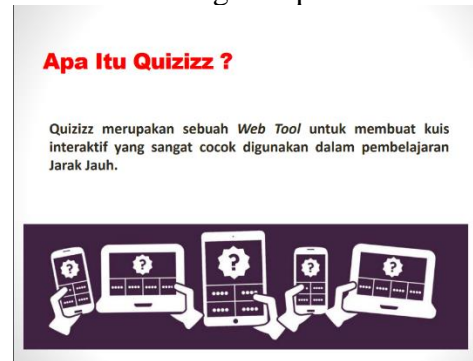
Koneksi Internet: Koneksi internet yang stabil sangat penting untuk mengakses aplikasi Quizizz secara online. Koneksi ini mendukung kelancaran proses pembuatan dan pelaksanaan kuis berbasis web.

Smartphone (opsional): Digunakan oleh siswa untuk mengakses kuis dari Quizizz secara langsung selama simulasi pembelajaran. Siswa dapat menggunakan ponsel mereka untuk menjawab pertanyaan kuis yang diberikan oleh guru.

2) Bahan:

Modul Pelatihan: Berisi materi mengenai penggunaan aplikasi Quizizz, termasuk cara membuat kuis, mengelola kelas, dan menggunakan fitur-fitur seperti leaderboard, timer, dan analisis hasil kuis.

Modul ini dibagikan kepada peserta sebagai panduan untuk mengikuti pelatihan.



Gambar 2.
Modul Quizizz

Tutorial Penggunaan Quizizz: Berisi langkah-langkah praktis yang menunjukkan cara membuat kuis, cara mengatur kuis, serta bagaimana melibatkan siswa dalam pembelajaran menggunakan aplikasi. Tutorial ini juga mencakup tips dan trik agar aplikasi Quizizz dapat digunakan secara optimal.

b. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMK Bustanul Ulum Nonggunong dilakukan pada tanggal 29 November 2024. Pelatihan ini berlangsung sesuai jadwal yang telah ditentukan dan melibatkan guru serta siswa dengan antusiasme yang tinggi. Kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi utama, yaitu pengenalan aplikasi Quizizz, pelatihan praktis untuk guru, simulasi penggunaan bersama siswa, dan diskusi interaktif.

Pada sesi pertama, pengenalan aplikasi Quizizz dilakukan oleh tim pelaksana melalui presentasi menggunakan proyektor. Guru diberikan pemahaman mengenai fitur-fitur utama aplikasi, seperti pembuatan kuis, pengelolaan kelas, dan analisis hasil kuis. Presentasi ini disambut baik oleh para peserta, yang menunjukkan ketertarikan terhadap potensi Quizizz dalam membuat pembelajaran lebih interaktif.



Gambar 3.
Pengenalan Quizizz

Sesi kedua melibatkan praktik langsung oleh para siswa dan guru. Dalam sesi ini, guru diajarkan cara membuat kuis sesuai dengan materi pelajaran mereka, seperti matematika, bahasa Inggris, atau kejuruan. Dengan bimbingan tim pelaksana, guru berhasil membuat kuis sederhana dan memahami cara mengintegrasikan fitur gamifikasi, seperti leaderboard dan penghargaan virtual, untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Sesi ketiga adalah simulasi pembelajaran menggunakan Quizizz yang melibatkan siswa sebagai peserta kuis. Siswa diberikan kode akses untuk mengikuti kuis melalui perangkat mereka. Hasilnya, siswa terlihat antusias dan aktif menjawab pertanyaan kuis. Elemen kompetisi, seperti poin dan peringkat, membuat siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran hingga selesai. Simulasi ini juga memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam mengelola kuis dan menganalisis hasil siswa secara real-time.



Gambar 4.
Simulasi Penggunaan Quizizz

Pada akhir pelatihan, diadakan sesi diskusi dan tanya jawab. Guru mengajukan berbagai pertanyaan, terutama terkait cara mengatasi kendala teknis, seperti koneksi internet yang kurang stabil. Tim pelaksana memberikan solusi praktis serta tips untuk memanfaatkan Quizizz secara lebih optimal.

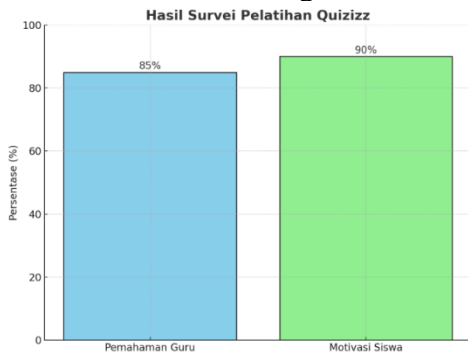
Pelaksanaan pelatihan pada tanggal 29 November 2024 ini berjalan dengan baik meskipun terdapat beberapa kendala teknis, seperti koneksi internet yang sempat tidak stabil. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru dalam menggunakan aplikasi Quizizz dan memberikan pengalaman positif bagi siswa. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru mampu menerapkan Quizizz dalam pembelajaran sehari-hari untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

c. Evaluasi dan Tindakan Lanjut

Tahap evaluasi dilakukan setelah pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMK Bustanul Ulum Nonggunong untuk menilai keberhasilan program dan merencanakan tindak lanjut yang diperlukan. Berdasarkan hasil survei dan wawancara dengan peserta pelatihan, ditemukan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Quizizz. Sebanyak 85% guru merasa lebih

percaya diri dalam membuat dan mengelola kuis menggunakan aplikasi ini. Selain itu, guru juga menyatakan bahwa fitur-fitur dalam Quizizz, seperti leaderboard dan laporan hasil kuis, sangat membantu mereka dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan evaluasi siswa.

Dari sisi siswa, penggunaan Quizizz selama simulasi pembelajaran menunjukkan hasil yang positif. Sebanyak 90% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena elemen gamifikasi dalam Quizizz, seperti poin, penghargaan, dan peringkat. Siswa juga merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan dibandingkan metode konvensional. Namun, kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, menjadi tantangan utama yang perlu diatasi untuk memastikan kelancaran penggunaan aplikasi di masa mendatang.



Gambar 4.
Survey Pelatihan Quizizz

Sebagai tindak lanjut, tim pelaksana merekomendasikan beberapa langkah strategis. Pertama, sekolah didorong untuk meningkatkan infrastruktur teknologi, khususnya akses internet yang lebih stabil dan ketersediaan perangkat bagi guru serta siswa. Kedua, pendampingan lanjutan akan diberikan kepada guru yang membutuhkan waktu lebih untuk menguasai fitur-fitur Quizizz, baik melalui komunikasi daring maupun kunjungan langsung ke sekolah. Ketiga, sekolah diharapkan untuk

mengintegrasikan penggunaan Quizizz secara rutin dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan hasil evaluasi ini, pelatihan Quizizz terbukti memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Tindak lanjut yang dirancang diharapkan dapat memastikan keberlanjutan program dan memberikan dampak yang lebih luas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Bustanul Ulum Nonggunong.

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz di SMK Bustanul Ulum Nonggunong berhasil memberikan dampak positif terhadap guru dan siswa. Dari hasil pelatihan, 85% guru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam memanfaatkan Quizizz untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Selain itu, 90% siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar karena elemen gamifikasi yang terdapat dalam aplikasi ini, seperti poin, peringkat, dan penghargaan.

Meskipun terdapat kendala teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil, pelatihan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan tindak lanjut berupa peningkatan infrastruktur teknologi, pendampingan lanjutan bagi guru, dan penerapan Quizizz secara rutin dalam pembelajaran, diharapkan program ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi sekolah. Pelatihan ini juga menjadi langkah awal yang signifikan dalam mendukung transformasi pembelajaran berbasis digital di SMK Bustanul Ulum Nonggunong.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, R., & Nugroho, H. (2021). Pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 145-152.
<https://doi.org/10.1234/jtp.v15i2.234>
- Andriani, D., & Putra, A. H. P. K. (2022). Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran interaktif: Studi kasus di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 10(1), 25-35.
<https://doi.org/10.5678/jpti.v10i1.456>
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik (Revisi ke-12)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahmat, R., & Surya, E. (2020). Peningkatan motivasi belajar melalui pembelajaran berbasis gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(3), 198-207.
<https://doi.org/10.5432/jpm.v7i3.321>
- Quizizz Inc. (2024). *How Quizizz works: Features and benefits*. Diakses dari <https://quizizz.com>
- Silalahi, D., & Pratama, A. (2023). Analisis keberhasilan pelatihan guru dalam implementasi pembelajaran digital. *Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 12(4), 88-96.
<https://doi.org/10.5124/jtip.v12i4.789>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Wibowo, A., & Fitriani, M. (2022). Dampak gamifikasi dalam pembelajaran berbasis teknologi di era digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(2), 134-145.
<https://doi.org/10.9876/jip.v9i2.987>
- Yusuf, M., & Kartika, D. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Abad 21*, 6(1), 45-55.
<https://doi.org/10.54321/jpa21.v6i1.654>
- Zulkifli, M. (2023). Implementasi aplikasi pembelajaran online untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(3), 112-122.
<https://doi.org/10.4321/jip.v14i3.789>