

Pendampingan Pengembangan Media Quizizz Berbasis Critical Thinking pada Guru SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah se Purworejo

Nur Ngazizah, Heny Amalia Choirunnisa, Aminatur Rodiyah, Kiswari Puji Rahayu, Femi Hidayati

Universitas Muhammadiyah Purworejo
ngazizah@umpwr.ac.id

Article History

accepted 25/6/2024

approved 25/7/2024

published 31/7/2024

Abstract

The world of education is experiencing changes due to rapid technological developments. Education in Indonesia has started to apply technology so teachers are required to be able to adapt. Digital-based learning media is a solution for teachers in teaching so that students can get to know technology as a learning tool. Facts on the ground show that the majority of SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah teachers in Purworejo have not maximized the use of digital-based learning media. Based on these problems, community service activities were held with the aim of providing training and assistance in developing critical thinking-based quizizz media so that it is implemented in students. The community service activities that have been carried out for SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah teachers throughout Purworejo in the form of assistance in developing quizizz media are running smoothly. After the mentoring activities were held, there was an increase in teacher understanding regarding the creation of critical thinking-based quizizz media as a learning support. Teachers feel very helped by the existence of digital learning media assistance activities that are easy to implement. Apart from that, digital media is available for teacher teaching materials in class.

Keywords: *quizizz, critical thinking, instructional media, technology*

Abstrak

Dunia pendidikan mengalami perubahan akibat perkembangan teknologi yang pesat. Pendidikan di Indonesia sudah mulai menerapkan teknologi sehingga guru dituntut untuk bisa beradaptasi. Media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi guru dalam mengajar agar peserta didik dapat mengenal teknologi sebagai sarana belajar. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah se Purworejo belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, diadakan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan untuk memberikan pelatihan serta pendampingan pengembangan media *quizizz* berbasis *critical thinking* agar diimplementasikan pada siswa. Target pengabdian ini, yaitu kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran *online* berupa *quizizz* melalui pembuatan kuis interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan pada guru SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah se Purworejo menggunakan metode ceramah, diskusi, dengan tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setelah diadakan kegiatan pendampingan terdapat peningkatan dan pemahaman guru mengenai pembuatan media *quizizz* berbasis *critical thinking* sebagai penunjang pembelajaran. Guru merasa sangat terbantu dengan adanya kegiatan pendampingan media pembelajaran digital yang mudah diterapkan. Selain itu, tersedia media digital untuk bahan ajar guru di kelas sebagai langkah awal guru memberi keadaan yang kondusif serta tidak membosankan.

Kata kunci: *quizizz, critical thinking, media pembelajaran, teknologi*

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Literasi digital pada masa revolusi industri 5.0 berdampak pada dunia yang sudah dipenuhi oleh teknologi. Arus informasi yang tinggi menyebabkan siswa dituntut agar bisa memilah informasi dengan baik. Maka perlu urgensi literasi digital bagi guru dan siswa masa kini. Menurut Wijayanti, (2021) mengemukakan bahwa guru atau pendidik dalam perubahan pola belajar agar mampu memanfaatkan pembelajaran berbasis *online* dengan menggunakan media kreatif supaya menciptakan suasana belajar menyenangkan serta mempermudah siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Praktik dari sebuah pelaksanaan dalam pembelajaran yang disampaikan tidak akan pernah luput dari sebuah slogan yaitu merdeka belajar. Merdeka belajar merupakan salah satu slogan pendidikan yang saat ini telah digagas oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka saat ini diterapkan dengan harapan dapat memberikan kebebasan kepada guru untuk menyampaikan pembelajaran yang berfokus pada teknologi melalui keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 ini terdiri dari komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis dan penyelesaian masalah, kreatif serta inovatif. Keterampilan abad 21 harus diajarkan seorang tenaga pendidik atau guru di semua jenjang pendidikan khususnya siswa Sekolah Dasar (SD) yang menjadi bangku pendidikan paling mendasar seperti berpikir kritis (*critical thinking*).

Kemampuan berpikir kritis menjadi suatu kemampuan dasar dalam memecahkan masalah. Kemampuan berpikir kritis adalah proses kognitif untuk menelaah secara spesifik dan sistematis masalah yang ada, membedakan masalah secara teliti, serta mengidentifikasi dan juga mempelajari data untuk membuat perencanaan strategi dalam pemecahan masalah (Azizah et al., 2018). Sebelum siswa diajarkan bagaimana cara berpikir kritis, hal pokok yang menjadi pondasi utama bagi siswa adalah guru. Guru di era sekarang dituntut mahir dalam segala hal. Dimana guru harus mampu menyiapkan bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Namun faktanya proses pembelajaran guru belum sepenuhnya membuat siswa aktif dan berpikir secara kritis.

Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Penggunaan media pembelajaran di sekolah layaknya belum diterapkan. Ada yang mengatakan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan guna menyampaikan pesan maupun informasi dalam proses pembelajaran agar siswa semangat dalam belajar dan fokus memperhatikan materi (Irawati, 2018). Media pembelajaran yang tepat digunakan pada abad 21 yakni berbasis teknologi. Media yang dapat digunakan di sekolah maupun rumah menjadi solusi agar siswa dapat belajar secara optimal. Media pembelajaran *online* saat ini telah tersedia dalam platform gratis yang efektif digunakan oleh semua kalangan (Irmayanti et al., 2021).

Salah satu platform gratis yang dapat digunakan dalam media belajar *online* adalah *quizizz*. Dengan memanfaatkan aplikasi *quizizz* sebagai alternatif media pembelajaran dapat memberikan manfaat positif untuk guru serta memberikan motivasi kepada siswa khususnya agar belajar dengan menyenangkan. Menurut Nuramanah, (2020) mengemukakan bahwa aplikasi *quizizz* merupakan suatu program dimana dalam suatu aplikasi ini terdapat permainan untuk penyelesaian kuis yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru, serta nantinya akan ada penilaian.

Media *quizizz* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses melalui

website serta dapat dipakai tidak hanya di dalam kelas saja. Aplikasi *quizizz* sudah dilengkapi dengan berbagai fitur seperti musik, karakter tema, avatar, waktu, dan tampilan yang menarik siswa. Aplikasi ini bisa menjadi salah satu media pembelajaran interaktif yang digunakan guru untuk diajarkan kepada peserta didik. Aplikasi *quizizz* dapat diterapkan pada semua mata pelajaran sehingga sangat efisien untuk dipelajari oleh guru sekolah dasar.

Secara umum proses pembelajaran belum memanfaatkan teknologi yang sesuai dengan perubahan zaman era *society* 5.0. Salah satu komponen inti dari sebuah pendidikan yang bermutu terletak pada proses pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Komunikasi dan hubungan timbal balik antara guru dengan siswa menjadi hal utama selama pembelajaran berlangsung (Sari, 2022). Efektivitas proses pembelajaran dan penyampaian materi dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran *online*. Pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam dunia pendidikan dapat ditransformasikan menjadi sarana pembelajaran (Mariati, 2021). Media pembelajaran digunakan guru sebagai perantara dalam penyampaian materi. Adapun media pembelajaran yang diberikan adalah *quizizz* berbasis web sebagai upaya untuk menarik perhatian siswa karena dapat belajar sambil bermain. Proses tersebut menjadikan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Setiadi, 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada bulan Mei di SD Muhammadiyah Purworejo, SD Muhammadiyah Purwodadi, MI Muhammadiyah Krendetan, dan SD Aisyiyah Unggulan Purworejo menunjukkan adanya permasalahan diantaranya sebagai berikut, (1) menggunakan media pembelajaran berbasis digital belum optimal, (2) kriteria pembelajaran belum menerapkan gaya belajar secara *critical thinking*, (3) belum adanya pelatihan pendampingan secara rutin sehingga guru belum inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Hal tersebut menjadikan proses pembelajaran di kelas terkesan membosankan akibat metode mengajar yang monoton karena belum memakai media pembelajaran.

Pengabdian masyarakat yang kami laksanakan merupakan suatu kegiatan pelatihan dan pendampingan media *quizizz* untuk mendukung pemaksimalan dalam menggunakan teknologi. Pada era 5.0 upaya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat menunjang melalui media pembelajaran digital salah satunya *quizizz*, *platform* ini menyediakan berbagai fitur yang menarik, kreatif, dan tidak membosankan. Kegiatan belajar mengajar yang hanya fokus pada bahan ajar menjadi problematika. Hal tersebut dapat ditindaklanjuti melalui peningkatan potensi tenaga pendidik yang menyesuaikan perubahan zaman.

Bersumber dari permasalahan tersebut, tindakan yang akan dilaksanakan yaitu pendampingan pengembangan media *quizizz* berbasis *critical thinking* pada guru SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah se Purworejo. Tujuan dari pada penelitian pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pelatihan, pendampingan pengembangan serta pemanfaatan penggunaan media pembelajaran *quizizz* berbasis *critical thinking* terhadap pemenuhan kebutuhan gaya belajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Harapannya dari ketepatan media pembelajaran yang dikembangkan guru dapat berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Guru harus dapat

menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, inovatif, dan tidak monoton supaya siswa tidak merasa terbebani. Tantangan guru dan siswa semakin bertambah untuk mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Selain itu, kebermaknaan pembelajaran interaktif tetap menjadi tujuan utama meskipun dilaksanakan secara daring. Berdasarkan uraian di atas, pelatihan ini perlu dilakukan untuk memfasilitasi guru dalam meningkatkan literasi digital melalui pemanfaatan media *quizizz*. Alangkah baiknya guru menyampaikan materi dengan metode pembelajaran yang interaktif yaitu menggunakan media *quizizz*.

METODE

Kegiatan pendampingan pengembangan media *quizizz* berbasis *critical thinking* dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2024 – 15 Juni 2024. Peserta dalam pelatihan dan pendampingan yaitu guru SD Muhammadiyah Purworejo, SD Muhammadiyah Purwodadi, MI Muhammadiyah Krendetan, dan SD Aisyiyah Unggulan Purworejo. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini secara rinci selaras dengan jurnal karya inovasi pengabdian masyarakat oleh Tanjung, R & Arifudin, O (2023) dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
Tahap ini dilakukan dengan observasi untuk mengetahui apakah sarana dan prasarana di sekolah digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran. melalui metode observasi, juga dilakukan pengkajian terhadap sejauh mana interaksi guru dengan penggunaan komputer maupun teknologi lain, dan apakah guru menggunakan media pembelajaran digital seperti *quizizz* untuk menyampaikan materi pada siswa. Sehingga, pada tahap persiapan untuk mengukur tingkat kemampuan guru dalam menggunakan media *quizizz* yang nantinya akan menjadi materi pelatihan dan pendampingan.
2. Tahap pelaksanaan
Kegiatan pendampingan pengembangan media *quizizz* berbasis *critical thinking* dilaksanakan pada SD/MI Muhammadiyah/Aisyiyah se Purworejo, tepatnya pada SD Muhammadiyah Purworejo, SD Muhammadiyah Purwodadi, MI Muhammadiyah Krendetan, dan SD Aisyiyah Unggulan Purworejo. Kegiatan dilakukan dengan datang langsung ke SD yang dipilih. Pendampingan ini dimulai dengan pemaparan materi *quizizz* yang dilanjutkan dengan praktik pembuatan media *quizizz* yang akan dikembangkan oleh guru. Pada saat praktik pembuatan media *quizizz* yang dikembangkan dengan berbasis *critical thinking* akan didampingi sehingga guru akan benar-benar memahami bagaimana cara pembuatan media *quizizz*.
3. Tahap evaluasi
Melalui tahap ini peserta pelatihan pendampingan akan diberikan pertanyaan mengenai pelaksanaan program terkait penggunaan media *quizizz* sebagai media pembelajaran. Hal ini dilakukan sebagai bahan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan program.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan
Perencanaan pelaksanaan pelatihan dimulai dengan observasi untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran agar tercipta proses belajar yang menyenangkan. Pelatihan pendampingan media *quizizz* dilaksanakan dengan menyesuaikan jadwal setiap sekolah agar tidak bertabrakan dengan kegiatan sekolah. Jadwal pelatihan pendampingan disepakati sebagai berikut (1) SD Muhammadiyah Purworejo, tanggal 12 Juni 2024, (2) MI Muhammadiyah Krendetan,

tanggal 13 Juni 2024, (3) SD Muhammadiyah Purwodado, tanggal 14 Juni 2024, dan (4) SD Aisyiyah Unggulan purworejo, tanggal 15 Juni 2024.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media *quizizz* berbasis *critical thinking* memainkan peran yang sangat esensial dalam keseluruhan pelaksanaan kegiatan, yang melibatkan pelatihan merancang media pembelajaran secara online, menciptakan kuis interaktif, dan mengembangkan media menjadi fitur pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan perangkat lunak *Quizizz* dalam berbagai versinya. Fokus tim pengabdian masyarakat yang menjadi sasaran kami adalah seluruh guru sekolah dasar muhammadiyah/aisyiyah se Purworejo. Tim pengabdian masyarakat ini berfungsi sebagai fasilitator yang mendukung upaya pengabdian terhadap para pendidik di jenjang Sekolah Dasar. Melalui kolaborasi yang produktif dengan para guru SD Muhammadiyah Purworejo, SD Muhammadiyah Purwodadi, MIM Krendetan, dan Aisyiyah Unggulan Purworejo menjadi suatu kerjasama yang memastikan penerapan tepat dan relevan dari teknologi media dalam konteks pembelajaran, menghasilkan pengalaman belajar yang tak hanya mencerahkan, tetapi juga penuh interaksi.

Seluruh rangkaian kegiatan ini dimulai dengan tahap persiapan internal tim dan eksternal ketika hari pelaksanaan kegiatan, yakni analisis teliti terhadap kebutuhan yang muncul dalam penyelenggaraan program seperti memahami aplikasi *quizizz* dengan seksama serta membuat power point tentang tutorial pembuatan hingga pemakaian *quizizz*. Tidak hanya itu tim juga mempersiapkan soal tingkat rendah, sedang, tinggi berbasis *critical thinking*.

Analisis awal terfokus pada target pengabdian, yaitu kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran *online* berupa *quizizz* melalui pembuatan kuis interaktif. Dari hasil penelaahan kebutuhan di kalangan guru tingkat SD, muncul permasalahan mendasar yang melingkupi proses pembelajaran. Isu paling mendasar adalah kurangnya kemampuan sebagian besar guru dalam mengembangkan media ajar berupa *quizizz* berbasis *critical thinking* melalui kuis interaktif sebagai alat penunjang pembelajaran.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berfokus pada ceramah, praktik dan diskusi. Tahap presentasi dibawakan dengan penggunaan bantuan visual berupa *PowerPoint* dan dilanjutkan dengan sesi simulasi di depan kelas. Kemudian dalam tahap praktik, seluruh peserta didorong untuk memanfaatkan media *quizizz* dalam konteks pembelajaran. Pelaksanaan praktik ini diberi bimbingan oleh fasilitator, yang telah mengilustrasikan penggunaan media pembelajaran di depan kelas. Tahap akhir berupa sesi diskusi, di mana para pelaksana memberikan ruang untuk dialog mengenai segala aspek yang berkaitan dengan pelaksanaan pengabdian. Hasil signifikan yang dihasilkan dari keseluruhan kegiatan ini adalah adanya peningkatan jelas dalam kemampuan para pendidik dalam memanfaatkan media *quizizz* sebagai sarana efektif dalam proses pembelajaran.

2. Kegiatan In 1

Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk pelatihan pendampingan yang meliputi materi media pembelajaran digital dan perencanaan pembelajaran yang berorientasi social skills. Kegiatan awal yang dipaparkan oleh tim mahasiswa bersama dosen terkait pemanfaatan teknologi. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab serta praktek bersama penggunaan media *quizizz* bersama bapak ibu guru.

Kegiatan In 1 sebagaimana pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan In 1

3. Kegiatan On

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media *quizizz* berbasis *critical thinking* ini melalui beberapa tahap dan persiapan. Sebelum kegiatan dilakukan, tim pelaksana memaparkan materi dengan bantuan media virtual yaitu *powerpoint*, setelah itu dilanjutkan simulasi dengan guru membuat soal pretes kepada peserta didik sebagai target pembelajaran. Adapun hasilnya dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- a. Masih ada beberapa yang belum pernah mendengar tentang media *Quiziz*. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian orang belum familiar atau belum memiliki pengetahuan tentang media tersebut.
- b. Masih sedikit yang sudah membuat media ajar dari *Quiziz*. Meskipun media ajar berbasis *Quiziz* telah ada, jumlah orang yang telah menggunakan media ini untuk membuat materi pembelajaran masih terbatas. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media ajar tersebut masih belum populer atau diterima dengan luas.
- c. Masih banyak yang belum memanfaatkan media ajar dari *Quiziz*. Mayoritas orang belum memanfaatkan potensi media ajar berbasis *Quiziz* untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan media tersebut dalam konteks pendidikan.
- d. Masih ada yang mengalami kesulitan dalam membuat media ajar dari *Quiziz*. Beberapa orang mungkin menghadapi tantangan atau kesulitan teknis dalam menghasilkan materi pembelajaran menggunakan *Quiziz*. Hal ini menunjukkan perlunya dukungan, pelatihan, atau sumber daya yang lebih baik untuk membantu orang-orang mengatasi hambatan tersebut.
- e. Masih ada beberapa guru yang tidak memiliki minat untuk memanfaatkan media ajar dari *Quiziz*. Meskipun ada berbagai kemungkinan alasan, beberapa guru mungkin kurang tertarik atau skeptis terhadap penggunaan media ajar berbasis *Quiziz*. Mengatasi keengganan ini mungkin membutuhkan pendekatan komunikasi, pengenalan manfaat yang lebih jelas, atau penyediaan contoh-contoh sukses tentang penggunaan media tersebut.

4. Kegiatan In 2

Kegiatan In 2 meliputi refleksi pembelajaran berorientasi social skills dan pelatihan pendampingan dihadiri oleh kepala sekolah, guru, dan tim mahasiswa diawali dengan paparan dosen tentang pelaksanaan pembelajaran berorientasi social skills. Kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab bersama guru lainnya. Selanjutnya kegiatan pemberian masukan dan saran dari pengawas sekolah dan tim pengabdian. Kegiatan tersebut sebagaimana pada gambar 2 sebagai berikut.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan In 2

Secara keseluruhan, meskipun ada beberapa kemajuan dalam pengenalan dan pemanfaatan media ajar *Quiziz*, masih terdapat banyak potensi yang belum dimanfaatkan dan tantangan yang perlu diatasi. Upaya lebih lanjut dalam mengedukasi dan mendorong penggunaan media ajar tersebut dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Setelah diadakan pelatihan tentang media quiziz berbasis critical thinking melalui media pembelajaran *online*. Terdapat perubahan yang dimiliki oleh peserta simulasi atau praktek pembuatan hingga penggunaan media *quizizz*. Hal itu nampak pada hasil tabel di bawah ini.

Tabel 1. Presentase Hasil Penelitian

Aspek Penilaian	Sebelum Penilaian (%)	Sesudah Penilaian (%)
Guru yang belum pernah mendengar tentang Quizizz	60%	10%
Guru yang sudah membuat media ajar dari Quizizz	20%	70%
Guru yang belum memanfaatkan media ajar dari Quizizz	75%	15%
Guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media ajar	50%	20%
Guru yang tidak memiliki minat memanfaatkan media Quizizz	30%	10%

Berdasarkan hasil simulasi tersebut, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting. Terlebih dahulu, peserta telah terpapar banyak dengan media, dapat mencakup berbagai jenis media yang dapat diakses seperti televisi, radio, internet, dan sebagainya. Hal ini menunjukkan bahwa peserta memiliki tingkat paparan yang tinggi

terhadap informasi dan hiburan yang disampaikan melalui media tersebut. Selanjutnya, ada penurunan kesulitan yang dapat diamati pada peserta. Artinya, peserta memiliki kemampuan yang lebih baik dalam menghadapi atau memahami informasi yang diberikan dalam konteks media. Mungkin peserta lebih terbiasa dengan format dan gaya penyampaian yang umum digunakan dalam media, sehingga mereka lebih mudah mengerti dan menginterpretasikan informasi yang disajikan. Selain itu, hasil simulasi tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan minat peserta terhadap media. Peserta mungkin menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap berbagai bentuk media, entah itu berita, program televisi, film, atau musik. Meningkatnya minat ini bisa jadi akibat dari paparan yang intens terhadap media atau mungkin adanya perubahan dalam preferensi dan minat pribadi peserta. Untuk memastikan keakuratan dan keandalan pernyataan tersebut, diperlukan analisis lanjutan menggunakan data yang lebih lengkap dan metode yang lebih terperinci. Berikut ini adalah dokumentasi pelatihan pendampingan media *quizizz* yang telah dilaksanakan sebagai berikut:

Tabel 2. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Pendampingan SD Muhammadiyah Purworejo

SD Muhammadiyah Purworejo	
	
MI Muhammadiyah Krendetan	
	
SD Muhammadiyah Purwodadi	
	



Berdasarkan data pengabdian yang ditunjukkan dalam tabel, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman serta pemanfaatan media pembelajaran Quizizz oleh para peserta. Sebelum pelatihan dilakukan, sebagian besar peserta belum familiar atau bahkan belum pernah menggunakan Quizizz. Namun, setelah pelatihan, terjadi penurunan yang signifikan pada jumlah peserta yang belum pernah mendengar tentang media ini dan peningkatan yang cukup besar pada jumlah peserta yang mulai membuat dan menggunakan media ajar dengan Quizizz. Temuan ini sesuai dengan penelitian oleh Rulyansah, A. (2022) yang mengemukakan bahwa adopsi teknologi baru oleh pengguna biasanya dimulai dari tahap pengenalan dan percobaan sebelum diadopsi secara lebih luas serta upaya penerapan soal-soal *hots*. Pelatihan yang melibatkan simulasi dan praktik langsung terbukti efektif dalam mempercepat proses adopsi teknologi ini di kalangan para guru.

Selain itu, penurunan jumlah peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan Quizizz menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan telah berhasil mengatasi hambatan teknis yang mungkin dihadapi oleh para guru. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ertmer dan Ottenbreit-Leftwich (2010), yang menekankan pentingnya dukungan dan pelatihan berkelanjutan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Tanpa pelatihan yang memadai, para guru mungkin akan mengalami kesulitan dalam memahami dan menerapkan teknologi baru, yang pada gilirannya dapat menghambat proses pembelajaran berbasis teknologi.

Di sisi lain, masih adanya guru yang kurang tertarik untuk memanfaatkan media ajar Quizizz meskipun telah mengikuti pelatihan, menunjukkan perlunya pendekatan yang lebih personal dan berbasis bukti untuk meyakinkan mereka tentang manfaat teknologi ini. Menurut konsep perubahan sikap dalam pendidikan, pendekatan yang menampilkan keberhasilan nyata dari penerapan teknologi serta dukungan berkelanjutan dapat meningkatkan minat dan keterlibatan guru. Secara keseluruhan, hasil pengabdian ini menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penggunaan teknologi, namun juga menyoroti tantangan yang masih perlu diatasi untuk memastikan adopsi yang lebih luas dan efektif.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan terhadap guru-guru SD Muhammadiyah/Aisyiyah se-Purworejo pada bulan Juni 2024 telah berhasil mengidentifikasi permasalahan utama dalam pembelajaran, yaitu kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media ajar online seperti Quizizz. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta belum familiar dengan penggunaan

media ini, terutama dalam konteks pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa. Setelah pelatihan, terdapat peningkatan yang signifikan dalam kemampuan dan minat guru terhadap penggunaan Quizizz sebagai media ajar. Meskipun demikian, masih ada tantangan teknis dan keengganan yang perlu diatasi untuk memastikan pemanfaatan media ini secara maksimal dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, perlu adanya upaya berkelanjutan dalam bentuk dukungan, pelatihan lanjutan, dan penyediaan sumber daya yang memadai. Evaluasi mendalam juga diperlukan untuk memantau dampak jangka panjang penggunaan media ajar online ini pada proses belajar mengajar di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Fazriyah, N., & Carton, C. (2020). Pelatihan aplikasi pembelajaran quizizz di sekolah dasar kota bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2).
- Jumasa, H. M., Santoso, S. D., & Sapti, M. (2023). Pelatihan Membuat Kuis dengan Quizizz Untuk Guru SD Muhammadiyah 1 Purworejo. *ALAMTANA: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT UNW MATARAM*, 4(1), 127-132.
- Khairiyah, U., Faizah, S. N., & Lestari, A. D. (2021). Pendampingan pembuatan kuis dengan aplikasi quizizz bagi guru sekolah dasar di desa Made Lamongan. *Wikrama Parahita: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 125-131.
- Nurmitasari, N., Kayyis, R., Astuti, R., Khasanah, B. A., Najah, T. S., & Safitri, D. N. (2022). Sosialisasi kurikulum merdeka belajar di SD Negeri 02 Bangunsari. *Bagimu Negeri: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 96-104.
- Rulyansah, A. (2022). Pelatihan Pengembangan Soal HOTS dengan Memanfaatkan Quizizz untuk Guru Sekolah Dasar Pedesaan. *Indonesia Berdaya*, 3(1), 165-172.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Setyorini, N., Sholeh, K., Santoso, S. D., & Faizah, U. (2023). Pelatihan pembuatan media ajar quiziz dan komic digital dengan aplikasi comic life 3/5/15 full version bagi guru paud, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 67-77.
- Tanjung, R., & Arifudin, O. (2023). Pendampingan Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam Menulis Jurnal Ilmiah. *Jurnal Karya Inovasi Pengabdian Masyarakat (JKIPM)*, 1(1), 42-52.
- Putri, A. E. (2019). Evaluasi program bimbingan dan konseling: sebuah studi pustaka. *Jurnal bimbingan konseling indonesia*, 4(2), 39-42.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.